

WARHAMMER

EL JUEGO DE ROL



MASCARADA DE HORRORES

UNA AVENTURA NO OFICIAL PARA WHJDR 2ª EDICIÓN

Escrita por Seann McAnally y Colin Campbell

Traducción al castellano de Igest

Maquetación de Álvaro de Sande

IGAROL



MASCARADA DE HORRORES

De Sean MacAnally y Collin Campbell

Mascarada de Horrores es una aventura corta diseñada para personajes en su primera o segunda carrera. Puede adaptarse para grupos más débiles o fuertes añadiendo algunos provocadores de naufragios a los actores de Von Barbe (consulta más adelante).

La acción comienza cuando el grupo encuentra el naufragio de un barco bajando a la deriva lentamente por el Reik. A bordo, se encontrarán a un loco cazador de brujas y descubren una extraña máscara—un objeto maldito, un artefacto de Slaanesh. Mientras tanto, un culto del Señor del Placer, disfrazado como un grupo de teatro y espectáculos, descubre que los personajes están en poder de la máscara. Los cultistas tratarán de interceptar al grupo en la próxima aldea y les ofrecerán una actuación que nunca podrán olvidar...

Esta aventura está situada en las proximidades de la aldea de Halbherzig, un pequeño asentamiento en el Reik a medio camino entre Grissenwald y Kemperbad. No obstante, puede ser situada prácticamente en cualquier otro lugar del Imperio, siempre y cuando haya una aldea y un río cerca.

La aventura asume que el grupo está viajando en barco, pero también podrían estar viajando por carretera junto al río. Un posible barco contratado es descrito brevemente en “los actores de Von Barbe” en la página 11.

Trasfondo

La familia Von Barbe es una familia noble menor de Averland con una propiedad en Streissen, donde son patrones de la universidad local y son conocidos por sus inclinaciones artísticas. La familia tiene una mancha en su nombre debido a sus implicaciones en la revolución que tuvo lugar en 2502, pero desde entonces han logrado congraciarse con los poderes que gobiernan en Averheim.

En todos los sentidos los Von Barbés eran atractivos, inteligentes y bien educados; pero cuando el joven y apuesto Gustav se casó con Gretchen, una recatada pero deslumbrante joven con un increíble talento musical (y prima tercera por matrimonio con la Gran Condesa Ludmilla, nada menos) la familia se alegró mucho y puso grandes esperanzas en los futuros vástagos de su unión. Debido a la

excepcional belleza y talento de la joven pareja, todo el mundo estaba seguro de que sus niños serían realmente especiales.

Cuando diez meses más tarde nació Hermann Von Barbe, fue de hecho un niño especial—pero no de la forma en que sus padres habrían esperado.

Ya sea por una mutación inspirada por el Caos o por algún capricho de la naturaleza, Hermann nació hermafrodita, teniendo tanto los órganos sexuales masculinos como los femeninos. Gustav se sintió consternado, y en su rabia, estranguló a Gretchen, a quien acusó de relacionarse con demonios y de traer la mutación a su familia.

Afortunadamente para el niño, Vera Hungus, la matrona que atendió su nacimiento, logró esconderlo antes que su angustiada padre hubiera podido acabar con él. Vera estaba muy cerca de Gretchen—ya que también era una hechicera vulgar y estaba determinada a que el joven Hermann fuese perdonado. Escapó con él y se lo llevó hasta el pequeño poblado de Aussen cerca Grunburgo, donde ambos vivirían en secreto.

Vera fue quemada en la hoguera por cazadores de brujas unos pocos años después y Hermann creció en los caminos como un huérfano. Muy pronto se unió a una compañía teatral y se enamoró de esa vida. Con los años, llegó a ser el líder de la compañía.

Durante sus viajes, Hermann adquirió todo tipo de conocimiento, tanto integro como inmoral. Dándose cuenta de los beneficios que podría aportar la magia a su espectáculo, Hermann decidió dedicar algún tiempo para estudiar en Altdorf y llegó a estar bien versado en la Orden Gris de la Magia. Desafortunadamente, también se vio expuesto a susurros secretos, oscuros rumores de un mayor poder que podría adquirirse a través de las recompensas de los Dioses del Caos. Cuando aprendió más sobre Slaanesh, Hermann consideró la condición con la que había nacido y se convenció que había sido marcado desde su nacimiento para servir al Señor del Placer.

Cuando Hermann abandonó sus estudios en Altdorf, disponía de suficientes monedas para hacerse con un pequeño bote de río, que convirtió en un teatro flotante al que llamó *El Paraíso*. Reclutó a algunos talentosos, pero moralmente ambiguos, actores y comenzó a viajar por los canales del Imperio, en busca de devotos y extendiendo tanta decadencia y pecado como podía. Von Barbe comenzó a utilizar descaradamente su nombre real, aunque hasta ahora nadie ha manifestado sospechas sobre su parentesco—después de todo, muchos comediantes utilizan nombres artísticos.

Finalmente, varios pequeños cultos de Slaanesh llamaron su atención. Estas sectas, en un principio aisladas, empezaron a comunicarse entre sí empleando a Hermann como intermediario para el intercambio de mensajes y objetos útiles, y con el grupo teatral como tapadera. Hermann se convirtió en un socio muy cercano de Vanessa Haut-Gropus, una noble menor que dirigía un pequeño culto asentado en Grissenwald. Más interesada por él y perversamente atraída por su condición especial, Haut-Gropus le mostró un artefacto que tenía en su poder—una fabulosa máscara teatral, cuyo lado derecho era masculino y el lado izquierdo femenino. Haut-Gropus resaltó que la máscara era un artefacto moldeado por el mismísimo Señor del Placer y que poseía un temible poder. Hermann se obsesionó con la máscara. Sentía que poseerla era su destino ya que parecía representar su propia aflicción secreta. Comenzó a trazar planes para hacerse con la máscara de Haut-Gropus, pero su oportunidad no llegó nunca.

Un cazador de brujas sigmarita de Altdorf, llamado Gunnar Krauthosen, descubrió el culto de Haut-Gropus en Grissenwald y capturó o hizo huir a sus miembros. Confiscó la máscara, pero descubrió que no podía destruirla—resistía los golpes de su martillo y no se veía afectada por las llamas. Después de iluminar la noche con las hogueras de los herejes capturados, incluida la propia Haut-Gropus, Krauthosen decidió llevar la máscara a Altdorf, de forma que sus superiores del culto pudiesen determinar si podía ser destruida.

Pero jamás llegó allí. Hermann Von Barbe y sus secuaces emboscaron el barco de Krauthosen, asesinaron a su tripulación y le hirieron de gravedad, abandonándolo a la muerte. Desgraciadamente para Von Barbe, no pudo encontrar la máscara—Krauthosen la había escondido demasiado bien. Enfurecido, Hermann se alejó para buscar en otro lugar el perverso artefacto, dejando a uno de sus secuaces para que mantuviese un ojo sobre el barco de Krauthosen.

Es entonces cuando entra en escena nuestro grupo de audaces aventureros...

Comenzando la aventura

Mascarada de Horrores encaja mejor como una aventura individual que puede ser jugada durante un descanso en mitad de un largo viaje por río. Si el grupo está viajando por carretera, la aventura todavía puede llevarse a cabo siempre que se encuentren en las proximidades de un río.

Mientras el grupo viaja a través de la región, podrían oír algunos de los rumores listados en la siguiente página. El tráfico en el río en torno a ellos es el típico—veleros mercantes que llevan bienes desde Nuln y más allá, pesqueros navegando por aguas poco profundas; vendedores ambulantes y peregrinos viajando junto al río por carretera.

El DJ es libre de improvisar cualquier encuentro que considere apropiado—esta es una ruta bastante transitada y hay muchas personas con las que interactuar.

En definitiva, es un viaje típico y sin grandes incidentes, al menos, hasta que el grupo cruza su camino con Von Barbe.

Rumores en el agua

Aunque todos estos rumores tienen algo de cierto en ellos, solo unos pocos tienen una relación directa en esta aventura. Los hundimientos mencionados en el último rumor se encuentran actualmente cerca de Halbherzig, pero sirven como cortina de humo y no tienen nada que ver con la trama principal.

- + *“¿Habéis oído lo que se dice en Grissenwald? Los cazadores de brujas desenmascararon un culto allí, vamos que lo hicieron. Los quemaron a todos—y hasta nunca, ¡digo yo! Los dioses adoran el olor a hereje quemado en la mañana.”*
- + *“Los tiempos son duros en el norte. Uno de mis sobrinos—primo primo tercero por línea del matrimonio, me entiendes—tenía un bonito molino cerca de Krudenwald, pero ahora ya no está allí. Quemado por Archaon, dijeron. Demasiado malo. Mi primo era un buen tipo, para ser un Hochlandes.”*
- + *“Espero que no estés planeando quedarte en tu barco en cualquiera de las aldeas que hay por delante. El viejo Conde Bruno de Grissenwald y el Consejo de la Ciudad en Altbad aprobaron una ley que dice que no puedes dormir en tu barco. Debes reposar en la ciudad. Sucios avaros. Ellos no se preocupan de los ciudadanos como tú y como yo.”*
- + *“¿Has visto el barco de espectáculos? Pasó por aquí ayer temprano. ¡Que espectáculo! Malabares, equilibrios, comedia, tragedia... Por Sigmar, nosotros la gente común necesitamos buenos entretenimientos en estos oscuros tiempos.”*
- + *“¡Cuidado con los hundimientos cerca de Kemperbad! Se han producido recientemente algunos incidentes en la familia Belladona—no me preguntes como lo sé—y han despedido a un puñado de sucios Stirlandeses que estaban usando como matones... ¡Ahora andan sueltos por el río! Es una lástima que la nobleza no se preocupe más de nosotros.”*

El naufragio

En una agradable y clara mañana, mientras el audaz grupo de personajes está viajando, se encuentran con el naufragio de la *Retribución Divina*, un pequeño barco de río que ha visto días mejores. Se está inclinando mucho sobre un costado, puesto que ha entrado bastante agua en su interior, y el barco se está hundiendo lento pero inexorablemente.

Estos avistamientos no son una imagen extraña en los canales del Imperio, pero este naufragio en concreto tiene algo especial. Una prueba de Percepción muy fácil (+30%) revelará un gran número de monedas esparcidas sobre la cubierta, que está teñida de sangre. Desafortunadamente, esto no es todo lo que los personajes pueden observar—una prueba de Percepción exitosa revelará la presencia de un cuerpo salvajemente mutilado, medio escondido debajo de algunas cajas rotas. Varios cuervos picotean los ojos del cadáver. En función del trasfondo del grupo y de su experiencia, el DJ podría imponer una prueba de Voluntad ante esta espeluznante visión. Aquellos que fallen ganarán un punto de Locura mientras piensan en las hediondas criaturas que algún día se alimentarán de sus restos...

A medida que el grupo se acerca a la *Retribución Divina*, oirán claramente un gemido torturado que procede del puente de la cubierta. Si la perspectiva de saquear el barco no invita a los PJs a investigar, quizás el deseo de rescatar a los supervivientes lo haga.

El DJ debería utilizar todos los medios a su disposición para asegurarse que el grupo aborda el navío, ya que esto resulta imprescindible para la aventura.

Si el grupo está viajando por tierra, llegar al barco podría convertirse en algo difícil. El DJ podría hacer que la nave esté cerca de la orilla, quizás encallado en un banco de arena o en algunas ramas en la ribera del río.

Si el grupo está viajando en barco, una simple prueba de Remar les debería permitir aproximarse y amarrarse a los restos. Moverse sobre una cubierta escorada y salpicada de sangre no debería resultar fácil. El DJ podría querer imponer alguna prueba de Agilidad de cuando en cuando durante la investigación, donde sea más apropiado dramáticamente.

Una vez en la *Retribución Divina*, la primera cosa que el grupo descubrirá, además de lo que ya han visto desde la distancia, es una evidencia más de la batalla campal que ha tenido lugar aquí. Unos cuantos miembros amputados están desparramados sobre la cubierta en medio de charcos de sangre seca. Varias cajas y barriles están rotos, con su contenido esparcido de forma descuidada. La mayoría de estos objetos son mundanos, pero el DJ puede situar cualquier objeto que desee entre el botín por reclamar. Las monedas que los PJs vieron previamente pueden ser recogidas, pero eso llevará tiempo—aproximadamente media hora y una prueba de Percepción difícil (-20%) para recuperar todas las monedas. Si alguien desea rebuscar entre la sangre y las entrañas para encontrarlas, se verá recompensado con 15 Coronas, 3 Chelines y 6 Peniques, manchadas de sangre pero utilizables.

Al cuerpo de la cubierta le falta un brazo, que se encuentra en la popa si alguien se preocupa de juntar las piezas. El cuerpo lleva tatuadas los símbolos de un iniciado del culto de Sigmar. No tiene nada de valor más allá de un pequeño icono sagrado alrededor de su cuello. La pobre alma todavía empuña una espada rota en su mano muerta.

Muy probablemente, el grupo se verá atraído en primer lugar por los gemidos que provienen de la caseta de la cubierta. Al entrar, verán trozos de otro iniciado esparcido entre los restos de lo que parece ser una búsqueda apresurada. Varias cajas se encuentran abiertas, destrozadas y vacías, con su contenido esparcido de la misma forma que en la cubierta. De nuevo, aquí no hay nada de valor excepcional, pero el DJ no debería tener ningún reparo en dejar que los PJs investiguen entre los jirones empapados en sangre en busca de botín.

La última resistencia del Cazador de Brujas

Desde una puerta alejada, oculta detrás de una cortina—muy probablemente el camarote del capitán—los gemidos continúan. Al atravesar la cortina, el grupo verá una pequeña estancia que parece haber sido golpeada por una tormenta. Un hombre grande y vestido de negro yace sobre el suelo, retorciéndose en un charco de su propia sangre. Su brazo izquierdo cuelga inerte; su mano derecha empuña un gran martillo de guerra y el grupo puede ver que su cota de malla tiene una fea hendidura. El camarote también muestra señales de registro, aunque hay varios objetos relativamente valiosos tirados entre toda la destrucción—si los PJs prestan atención a este detalle les

resultará evidente que el motivo de este ataque claramente no era un simple robo.

Cuando el grupo entra en el camarote, el hombre de negro se pone trabajosamente en pie, con un extraño brillo en sus ojos. Mirando a los PJs les gritará, “¡Qué! ¡Más buitres que vienen para coger mis huesos! ¡Os digo, por el Martillo, que nunca lo encontraréis!”

Este, por supuesto, es Gunnar Krauthosen, el cazador de brujas. A lo que se refiere es a la Máscara de Slaanesh, que ha escondido dentro de un antiguo cofre y colgándola por fuera de la ventana del camarote con una cuerda, de modo que se encuentra sumergida en el Reik.

Desafortunadamente para Krauthosen, su destino está sellado; la última herida crítica le ha causado un punto de Locura y su cordura ha rebasado el límite. El cazador sufre de un caso especialmente malicioso de Persecuciones Profanas. En el mejor de los casos, estará convencido que los PJs son unos oportunistas que vienen a saquear su barco. En el peor, los verá como secuaces del Caos que vienen a arrebatarle la máscara. Por lo tanto, el combate contra Krauthosen es inevitable.

El artefacto oculto

Una vez despachado el desafortunado Krauthosen, lo más probable es que el grupo quiera buscar a lo que el sigmarita hacía referencia—después de todo, alguien ha matado por ello. Una prueba de Buscar difícil (-20%) revelará una cuerda atada a una bisagra de la ventana del camarote. La cuerda desciende por el costado del navío hasta el Reik, arrastrando algo que está sumergido (el cofre que contiene la máscara).

Si el grupo no es capaz de encontrar la cuerda, el DJ debería apiadarse de ellos y hacer que el cofre golpee contra el casco varias veces para llamar su atención. A partir de este momento las pruebas de Buscar se volverán más fáciles hasta que la encuentren. No obstante, no es absolutamente necesario que localicen la máscara para que el resto de la aventura tenga lugar.

Tirando de la cuerda revelará un cofre anegado, que puede ser subido a bordo fácilmente. Dentro del pequeño cofre se encuentra una extraña máscara. El lado derecho está tallado con el aspecto de un rostro masculino y el lado izquierdo con el de un rostro femenino. Está hecha de materiales sencillos y no parece particularmente valiosa excepto por el hecho de que Krauthosen sufriese tanto dolor para esconderla, y que alguien más quisiese matarlo para obtenerla. Los PJs con Sentir magia podrían advertir que existe algo extraño o vagamente malsano con respecto a la máscara, pero serán incapaces de determinar exactamente qué.

Es muy probable que el grupo coja la máscara. Puesto que un cazador de brujas sigmarita estaba en posesión de ella y no dudó en morir para protegerla, podrían querer llevarla al culto de Sigmar o a alguna otra autoridad. También podrían, por supuesto, querer venderla u obtener algún otro tipo de beneficio de ella.

Alguien podría incluso decidir probarla. Si un PJ decide ponerse la máscara, parecerá a ojos de los demás que esta se funde en su rostro—pasados unos segundos, ¡el personaje no parece que este llevando ninguna clase de máscara! Sus compañeros pronto se darán cuenta, no

Gunnar Krauthosen

Raza: Humano

Carrera: Cazador de Brujas (ex-Campeón Judicial, ex-Mercenario, ex-Sargento)

Perfil Principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
67	61	43	50	55	41	63	49

Perfil Secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	17	4	5	4	0	6	0

Heridas actuales: -2

Habilidades: Sabiduría académica (Magia, Teología); Criar animales; Carisma; Mando; Sabiduría popular (El Imperio) +10%; Esquivar +10%; Rastrear; Cotilleo +10%; Intimidar +10%; Percepción +20%; Navegar; Supervivencia; Montar +20%; Buscar +10%; Lengua secreta (Jerga militar); Movimiento silencioso; Hablar Idioma (Clásico, Reikspiel).

Talentos: Puntería; Orador experto; Desenvainado rápido; Lluvia de golpes; Viajero curtido; Temible; Sexto Sentido; Especialista en armas (A dos manos, Ballesta, Esgrima, Pólvora, Parada, Arrojadizas), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe conmocionador.

Armadura: Camisa de malla, jubón y grebas de cuero (Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 1).

Arma: Martillo de guerra, pistolas (2).

Enseres: Ropas de la mejor calidad, abrigo, sombrero desgarrado, símbolo sagrado (martillo sigmarita).

Krauthosen es un PNJ con experiencia. Con todas sus fuerzas, probablemente sería más que un desafío para el grupo. Sin embargo, está herido de gravedad por lo que el grupo no debería tener dificultades para acabar con él rápidamente. Incluso si intentan curarle y rehabilitarle, esto solo le hará más fuerte. Su trastorno se ha enraizado con firmeza. Resulta importante para la historia que Krauthosen no sobreviva a este encuentro, de forma que el DJ deberá asegurar su muerte (lo cual es probable en cualquier caso).

El motivo de la lucha no es necesariamente proporcionar al grupo un encuentro de combate desafiante, sino establecer un tono de perturbación al verse obligados a matar a un cazador de brujas sigmarita para salvar su propio pellejo.

obstante, de que su amigo nunca ha parecido tan carismático, atractivo y brillante como en ese preciso momento. De hecho, la máscara incrementa la Empatía de un personaje, pero finalmente, tiene terribles consecuencias (puedes consultar las notas sobre la máscara en este página).

Además del camarote la *Retribución Divina* dispone de una bodega de carga donde varios marineros yacen muertos. Hay algunas cajas y barriles de productos comerciales y el DJ podría permitir que los PCs saqueen algunas para revenderlas (aunque no queda mucho en buen estado-también han sufrido el registro y en su mayor parte se han estropeado).

Finalmente el grupo tendrá que avanzar. Si parece que están tomándose demasiado tiempo hurgando en los restos del naufragio, la proximidad de un bote de los vigilantes de ríos podría servir para que el grupo se moviese...

El observador en el bosque

Sin embargo, los PJs no son conscientes de que sus acciones no han pasado desapercibidas. Bien escondido en las cercanías de la ribera del río, Heinrich Weikal, un miembro de bajo rango del oscuro séquito de Hermann Von Barbe, ha vigilado todos y cada uno de sus movimientos. Fue situado allí por Hermann para echar un ojo al *Retribución Divina* asegurarse su hunimiento e informar de cualquier suceso extraño.

Tan pronto como el grupo abandone el naufragio, Heinrich se apresurará en llegar hacia su montura, atada en las proximidades, y se dirigirá de inmediato a Halbherzig. Allí, informará de todo a Von Barbe y se asegurará de proporcionarle una descripción detallada de los PJs.

Debe tenerse en cuenta que incluso si el grupo no encuentra (o se lleva) la máscara, Heinrich seguirá informando de su presencia en la *Retribución Divina*. Von Barbe asumirá que llevan la máscara; o por lo menos querrá descubrir si encontraron algo que él no. Por tanto, les interceptará en Halbherzig. Von Barbe es un monstruo, pero también es astuto y sutil, y tratará de robar la máscara antes que tener que utilizar la violencia abiertamente.

Una tranquila y pequeña aldea

La aldea de Halbherzig no es ni próspera ni es bien conocida. Situada aproximadamente a medio camino entre Grissenwald y Nuln, su principal importancia reside en que constituye un punto de "parada para los barcos" y en el interior de villa hay muy pocos habitantes permanentes.

En este momento concreto, no obstante, no hay muchos visitantes en Halbherzig. Mientras que el grupo se acerca a la aldea, podrán ver que la zona del puerto está escasamente poblada. Asimismo, los PJs se percatarán de la presencia de un pequeño, pero escandalosamente decorado, barco de espectáculos que se encuentra amarrado en el extremo sur de los muelles y de unos pocos botes de mercaderes, pero en general se trata de un día tranquilo en una tranquila y pequeña aldea.

Mientras que el grupo (o su tripulación) están amarrando el barco en el muelle, Richard Blitzen, el llamado Maestre del Puerto, se dirigirá a ellos.

La Máscara de Slaanesh

La Máscara de Slaanesh es uno de los muchos artefactos creados por el Príncipe del Placer, dados a sus elegidos para extender su culto a lo largo y ancho del Viejo Mundo.

Ponerse la máscara es como llevar puesta una segunda piel. Cuando alguien se coloca la máscara, esta parece fundirse con la carne. El portador no parece estar llevando la máscara. En lugar de ello, de repente parecerá más atractivo y más carismático de lo que es actualmente. El portador de la máscara obtendrá un +20% a las pruebas de Empatía (y a las tiradas de habilidades relacionadas). Sin embargo, también hay un inconveniente.

Quitarse la máscara requiere una prueba desafiante de Voluntad (-10%). Si esta falla, el personaje pierde un 5% permanentemente de su valor de Empatía. Si alguien persiste en llevarla puesta, su destino será convertirse en alguien horrendo sin ella—una víctima de su propia vanidad.

Por cada 24 horas con la máscara, la prueba de de Voluntad se vuelve más dura—de desafiante a difícil y luego a muy difícil. Llevarla puesta permanentemente puede llevar a la locura. Cada 48 horas con la máscara, requiere una prueba de Voluntad adicional para no ganar un punto de locura. Cada 48 horas desde entonces, la prueba de Voluntad se complica como se describe anteriormente.

"¿Cómo va, viajeros? Bienvenidos a Halbherzig. Simplemente me gustaría ofrecerles un poco de información a modo de un amistoso recordatorio. Puesto que ellos saben que es lo mejor para nosotros—se entiende que ellos son la nobleza y los consejos locales—se ha decretado que ningún visitante puede dormir en los barcos, excepto los patroneados por los mercaderes locales. Esperamos que disfruten de su estancia y ¡traten de no causar ningún problema!"

Si el grupo está viajando por carretera, no deberían encontrarse al Maestre del Puerto, ni tendrán necesidad de recibir esta advertencia a menos que intenten acampar a la vista de Halbherzig.

Lugares para quedarse

Halbherzig cuenta con dos posadas, La Estrella Fugaz y La Rata Almizclera. La Estrella Fugaz es de mejor calidad pero su dueño, Herr Schlueter, tiene pretensiones de altas esferas y le gusta poner "precios lejos del alcance de la chusma." El DJ debería aplicar un incremento de todos los precios habituales de un 5%. Por el contrario, La Rata Almizclera, gestionada por Herr Bergwand, es mucho más sórdida y menos atractiva, pero tiene la ventaja de ser más barata. Los tiempos son difíciles y Bergwand está dejando las habitaciones privadas a la mitad de su precio en los tiempos que corren.

No importa que posada elija el grupo para quedarse en Halbherzig. El siguiente texto se refiere a la posada y al posadero de una manera genérica, de modo que el DJ simplemente pueda sustituirlos por el nombre apropiado según corresponda.

Provocadores de naufragios y jugadores

La mayoría de los clientes de la posada son parroquianos-pescadores, carboneros, campesinos y gente de esa calaña. Además de los aventureros, hay otros dos grupos en la posada esta noche que definitivamente no son locales...

En una mesa en la esquina se sienta un ruidoso y desagradable grupo de cuatro hombres fornidos. Uno tiene un parche en el ojo, otro una pata de palo y muestran numerosas cicatrices y marcas físicas, consecuencia de violentos enfrentamientos. Estos son de hecho los provocadores de naufragios a los que se hace referencia en la tabla de rumores, pero no tienen una implicación directa en esta aventura.

Aunque rudos no iniciarán una lucha sin un motivo mínimo. Si la situación avanza lentamente, el DJ podría querer que iniciasen una pelea con los personajes (que será interrumpida en diez asaltos por la guardia local). Los provocadores de naufragios huirán y abandonarán la posada si la lucha no les está de su parte, pero no dudarán en atacar al grupo más tarde río abajo (o en la carretera).

Louis-Phillipe Cheauteau es un jugador Bretoniano que está de paso en la región. Podría ofrecer al grupo una partida y podría hacer perfectamente trampas. Si los PJs le cogen, tratará de quitarle hierro al asunto y les ofrecerá el pagarles una ronda de bebidas. Si insisten en impartir justicia (en forma de un duelo), los hunde-naves podrían decidir intervenir si la pelea parece injusta. Como antes, si es necesario la lucha será interrumpida por la guardia local en diez turnos. Nadie está interesado en perseguir a Cheauteau por hacer trampas; simplemente le echarán de la aldea.

Una guapa visitante

Durante la noche, una hermosa chica entrará en la posada. Lleva un bonito vestido violeta, tiene un largo pelo negro y su piel es del color de la crema fresca. Todos los ojos se girarán hacia ella cuando entra.

Después de echar un vistazo alrededor durante un instante, fijará sus ojos sobre el PJ masculino más atractivo y se aproximará con una ligera vacilación a la mesa del grupo.

“¿Podría sentarme con vosotros un momento?” pregunta. “Necesito un buen trago y preferiría no tener que compartir compañía con ninguno de los otros que hay aquí” añade con un suspiro de disgusto mientras mira de reojo a los provocadores de naufragios, los campesinos y al resto de los lugareños.

En realidad, la joven es Fran Poppenbutel, un miembro del séquito de Hermann Von Barbe (consulta “los actores de Von Barbe” en la página 11). Su misión esta noche es congraciarse con el grupo de forma que al menos, Von Barbe pueda averiguar en qué habitación están descansando—espera robar la máscara antes de tener que recurrir a la violencia.

Fran usará su nombre real, pero les dirá que ha venido a Halbherzig para casarse con un viticultor local, llamado Rutgar Helstrom. Se encuentra alojada en su casa en el “distrito de las viudas”, que su prometido construyó para su madre fallecida, hasta la celebración de la boda dentro de dos días.

Después de unos pocos tragos, la joven parecerá estar un poco borracha (aunque realmente no lo está) y se aproximará al PJ al que

había echado el ojo anteriormente. “Rutgar es tan bruto,” le dice con dulzura. *“Me gustaría que mi padre hubiese tenido a bien concertar mi matrimonio con alguien como tú.”*

El DJ tendrá que afrontar este encuentro con cuidado, en función del estilo de juego de su grupo. Fran no quiere levantar las sospechas de los PJs, pero está determinada a descubrir en qué habitación se aloja el grupo. Su “as en la manga” será organizar un encuentro antes del amanecer con el PJ elegido. Fran le empujará a un lado y le susurrará, *“No puedo esperar para pasar un momento de pasión real antes de que empiece mi vida de monotonía. Mi prometido saldrá para revisar sus viñedos después del anochecer, así que podré estar fuera durante varias horas. ¡Dime en qué habitación te encuentras y te encontraré allí!”*

Si fracasa, Fran se marchará aparentando sentirse absolutamente rechazada. En ese caso obtendrá la información que necesita de una camarera o de algún otro empleado de la posada (tendrá un éxito automático). Si el PJ acepta su oferta de encontrarse con ella más tarde, le sonreirá tímidamente y le dirá que no puede esperar más. Entonces dirá que será mejor que se retire antes que esté perdida y pierda los papeles.

Por supuesto, nada más salir girará la esquina e irá directa al callejón tras la posada, escabulléndose a través de las cocinas y la escalera posterior. Utilizando su habilidad como contorsionista, entrará en la habitación de los PJs a través del ventanuco abierto que hay sobre la puerta (o por una abertura similar, la cuestión es que no forzará la cerradura y sólo entrará dentro de la estancia mediante sus talentos especiales).



Una vez en la habitación, lo registrará todo en un intento de encontrar la máscara. Si el objeto se encuentra allí en ese momento, ¡la cogerá y saldrá corriendo! Si no es así, regresará a *El Paraíso* y le dará la información pertinente a Von Barbe.

El cornudo

Para asegurarse que el grupo se encuentra distraído mientras Fran está ocupada escaleras arriba, Rutgar Helstrom, otro miembro del séquito de Von Barbe, irrumpirá en la posada y mirará ceñudo a todo el mundo en la habitación. Sus ojos se fijarán en el mismo personaje que Fran intentó seducir anteriormente. Enfurecido, se acercará y comenzará a fustigar al PJ:

“¿Qué clase de hombre eres? ¡Como te atreves a flirtear con mi amada pequeña flor! ¡Debería partirte en dos, bribón!”

Rutgar es un hombre enorme. No parece un viticultor, aunque está vestido como uno. Utilizará su habilidad de Intimidar para lograr un efecto aún mayor, pero no tiene intenciones de atacar en este momento. Si el PJ niega cualquier implicación con Fran, los provocadores de naufragios (si todavía están allí) intervendrán divertidos, diciendo que ellos “vieron todo lo que sucedió.”

Justo en el momento en que parece que la situación podría acabar en violencia, el rostro de Rutgar pasa de la rabia a una tristeza patética y rompe a llorar. Cuando justo antes parecía preparado para matar al PJ con el que Fran estuvo flirteando, ahora se encuentra hundido entre sus rodillas, llorando y abrazando al PJ en su lugar.

“¿Por qué no me quiere?” se lamenta. “Soy un buen trabajador... Soy honesto.. ella se relaciona con hombres que no tienen hogar, que buscan su fortuna tras la siguiente colina... ha leído demasiados romances estúpidos... ¡Oh mi pequeña Fran! ¡Mi querida Fran!”

El DJ debería interpretar esta escena de forma divertida, pero no por mucho tiempo. Pronto Rutgar se levantará y saldrá corriendo hacia la noche, llorando. Solo necesita darle a Fran diez o quince minutos para hacer su trabajo en la habitación. También es nuevo en la actuación (consulta “los actores” en la página 11) y Von Barbe le ha avisado de no “sobreactuar”.

La invitación

A medida que la noche vaya decayendo, pero antes que el grupo se vaya a la cama por la noche, el mismo Hermann Von Barbe entrará en la posada. Un hombre extremadamente carismático y atractivo, completamente vestido con sus galas teatrales. Los hundidos podrían tomarle un poco el pelo si todavía están presentes, pero el simplemente se reirá de sus comentarios. Después de pedir una bebida al posadero, deambulará hasta acabar ante la mesa del grupo.

“¡Saludos! Espero que no os importe si me uno a vosotros un momento ¿verdad?” Asumiendo que se le permita sentarse, lo hará rápidamente. *“Mi nombre es Hermann Von Barbe, y soy el maestro de ceremonias, director, escritor, y actor principal de los Actores de Von Barbe, cuyo barco, sin lugar a dudas habéis visto antes esta misma tarde. Sin embargo, tengo un pequeño problema. Tenemos una actuación en Silberwurt en unos pocos días, ¡pero lamentablemente estamos poco preparados! Veréis, tenemos una nueva obra, una pequeña farsa titulada ‘La Locura de Sigmar.’ Es bastante entretenida. Es sobre la verdadera razón por la que Sigmar no dejó herederos. Sólo estamos un poco faltos de práctica, como veréis, y algunos de los actores tienen miedo*

de que pueda ser un poco... bueno, controvertida. Quizás demasiado esfuerzo para estos lugareños, me temo. No sé si estaríais dispuestos a venir a El Paraíso esta noche y ver la actuación, y hacernos saber lo que pensáis. Habitualmente hacemos un pre-estreno, pero esta vez no hay tiempo y bueno, mirad a vuestro alrededor. ¡Creo que sois los únicos en Halberzig que podríais apreciar un arte tan elevado!”

Si es necesario, Von Barbe ofrecerá bebida y comida gratuita durante la actuación. Como último esfuerzo, les dirá que *El Paraíso* encuentra a menudo en su camino algunos restos recuperables de naufragios y que han recogido algunas mercancías bien conservadas que actualmente no tienen intención de vender. Se las ofrecerá si el grupo se muestra dubitativo.

Si el grupo se niega completamente a acompañarle, Von Barbe no tendrá que actuar mucho para mostrar su decepción, pero se marchará con gracia y activará su última opción (consulta el “Plan B” más adelante).

Si el grupo acepta su invitación, Von Barbe estará complacido y les pedirá que se reúnan en *El Paraíso*, anclado en el extremo sur de los muelles. *“No queremos molestar a estos pobres lugareños con nuestras travesuras,”* les dirá mientras guiña un ojo.

El grupo podría, en este momento, sospechar que algo está mal. Deberían poder hacer cualesquiera preparaciones que deseen antes de asistir al espectáculo de *“La Locura de Sigmar.”*

Complicaciones

Es posible que uno o más miembros del grupo sean tan tontos como para tener en este momento la máscara visible encima de la mesa, o incluso que un PJ haya intentado ponérsela para seducir a Fran, o que sigan algún curso de acciones imprevisto. Si Fran puede ver claramente que tienen la máscara, evidentemente no intentará robar en la habitación y Rutgar no aparecerá por la posada. Simplemente avanza más adelante hasta “La Invitación”.

Si Fran ha logrado robar la máscara, Von Barbe estará emocionado—pero no obstante, decidirá que el grupo debe morir. Podrían convertirse en una amenaza potencial en el futuro y evitar o complicar sus planes para seguir realizando sus oscuras actividades a lo largo del río, y por tanto deben ser eliminados.

El DJ deberá pasar a la escena de “La Invitación”.

Plan B

Si el grupo rechaza la invitación de Von Barbe, este no desistirá simplemente. En algún momento posterior, después que Von Barbe haya abandonado la posada pero antes de que el grupo se retire a descansar, llega un grito justo desde fuera de la puerta de la posada y un joven (Heinrich Weikal) entra de forma agitada.

“¡Los barcos! ¡Están robando los barcos!” Señalará a los miembros del grupo. *“¡Están robando vuestro barco! ¡Será mejor que os deis prisa!”*

Por supuesto, si el grupo no llegó en barco, serán sus caballos los que estén siendo “robados”. Si no tienen caballos, Von Barbe intentará el truco de la “damisela en apuros”, haciendo que Fran sea “golpeada” por Rutgar hasta que el grupo salga fuera. Cualquier artimaña que el DJ pueda diseñar debería funcionar.

Una vez que el grupo esté fuera, Von Barbe ordenará a sus secuaces atacar, aunque muy disgustado por no tener una oportunidad de satisfacerse a sí mismo con su morbosa obra dramática. Aparte del cambio en la localización de la lucha, el resto progresará más o menos de la misma forma.

La Locura de Sigmar

A medida que el grupo se aproxima a *El Paraíso* verán que está magníficamente decorado y bien iluminado con atractivas lámparas de papel que se balancean suavemente con la ligera brisa. Se han sacado sillas confortables para el grupo en el mismo muelle y la totalidad del lado de babor de *El Paraíso* se abre para revelar un escenario.

Un hombre joven (Heinrich, quién informó de la presencia del grupo en la *Retribución Divina* aunque ellos no lo sepan) les dará la bienvenida y les pedirá que se sienten, proporcionándoles vino y unos aperitivos de pequeños cuadrados de queso y galletitas (Von Barbe consideró envenenar al grupo en algún momento, pero su gusto por lo dramático ha sacado lo mejor de él).

El grupo verá un magnífico dormitorio—una cama con dosel, una silla y una mesa con varios libros, papeles e instrumentos de escritura sobre ella. Un cofre se encuentra junto a la mesa. Un telón en el fondo del escenario muestra una pintura de una ventana abierta hacia las puntas de los tejados de Altdorf.

En este punto suena una voz desde detrás del escenario *“¡Señoras y Señores, por favor acomódense para una muestra de oscuridad y diversión! Los actores de Von Barbe se presentan para su disfrute la historia de La Locura de Sigmar.”*

El DJ podría querer pasar por alto o parafrasear la acción de la interpretación, pero aquellos con un estilo más dramático podrían querer “interpretarla” para sus jugadores de la siguiente forma, puesto que Von Barbe no podía ayudar, podría lanzar un mordaz y crítico discurso contra los jugadores antes de que lance su ataque:

La acción comienza. Von Barbe, vestido como Sigmar, entra desde la parte derecha del escenario, seguido por su escriba (interpretado por Leopold Magnus—consulta los “Actores de Von Barbe” en la página 11). El escriba hace malabares cómicamente con botes de tinta, una pluma y un afilado abre cartas.

Von Barbe camina hacia la ventana y mira hacia la ciudad. *“Jocephus, mi leal escriba,”* proclama. *“¡Mira los progresos que hemos hecho! Te digo que, no tengo ninguna duda que he fundado un Imperio que durará miles de años, uno que resistirá los muchos azotes que seguramente traerán las fuerzas del Caos en los tiempos que están por llegar.”*

El escriba se ríe disimuladamente y continúa haciendo malabares mientras Sigmar prosigue. *“Si solamente tuviese una emperatriz a mi lado,”* Se lamenta Sigmar. *“Y es que un hombre sin una mujer es sólo medio hombre. Cuanto he ansiado que una mujer sea el tahalí en donde colgar mi corneta,”* suspira.

El escriba mira hacia la audiencia y silenciosamente insinúa unas carcajadas.

“Pero, ¡ay!” continúa Von Barbe como Sigmar *“estoy rodeado por un grupo de cortesanas inconscientes. Son placenteras al ojo, pero yo sueño con una campesina robusta como mi querida madre. Una fuerte mujer, que gobernaría junto a mí, no debajo mía.”*

Otra vez el escriba suelta una carcajada.

“Escriba, coge una carta,” dice Sigmar acercándose a la mesa.

Su escriba se sienta, haciendo malabares con el abrecartas y los botes de tinta con una mano, mientras escribe con la otra.

“A todos mis leales súbditos,” comienza Sigmar. *“Ha llegado el momento en que debo asegurar el futuro de nuestro Imperio engendrando un heredero de una mujer que sea digna a mis ojos. Ahora debo buscar arriba y abajo a través de esta gran tierra, desde las robustas chicas Teutogenas del norte hasta las morenas Brigundianas en las tierras del sur, para encontrar una mujer que sea mi esposa y gobierne sobre todos vosotros como Emperatriz. Pero ¡ay!, creo que nunca se encontrará una mujer adecuada. Os pido a todos, que por favor ayudéis a nuestro amado Emperador para encontrar una empuñadura de amor en la cual descansa su poderoso martillo. Sinceramente, Sigmar, Emperador de Todo, gobernante de las alturas y las profundidades, etcétera, etcétera.”*

El escriba termina la carta con una cómica floritura, al tiempo que continúa haciendo malabares. Sigmar dice “Ahora pon esa carta con el resto de mis misivas, proclamaciones y edictos, y ¡deja que sea distribuida por la tierra!”

En este punto, Sigmar se detiene para recoger el cofre que se encuentra junto a la mesa. Los jugadores atentos podrían darse cuenta que Von Barbe lucha ligeramente con el peso. El escriba—todavía sigue haciendo malabares con una mano—lo abre y de él sale una diablilla de Slaanesh, haciendo una voltereta sobre la cabeza de Sigmar antes de caer a sus espaldas.

Obviamente, no es un diablilla real, sino una mujer en un disfraz. Una prueba de Percepción fácil (+20%) revelará que, de hecho, ¡es Fran Poppenbutel!

“¡No mires más allá de mí, lord Sigmar!” grita la diablilla. *“¡Te llevaré a las alturas y profundidades del placer!”*

En este punto de la actuación, incluso aquellos miembros del grupo menos fervorosos podrían comenzar a sentirse incómodos—después de todo, esto roza los límites de la absoluta blasfemia.

Von Barbe levanta una mano de advertencia a la diablilla mientras el escriba todavía haciendo malabares, retrocede hacia la ventana con un miedo fingido.

“¡Mantente lejos, vil engendro del Caos!” dice Sigmar. *“¿No sabes que soy un hombre de la mayor integridad?”*

“De hecho,” cacarea la diablilla. *“¡He oído que se dice que llegarás a ser un dios en las eras que están por llegar! ¿Pero qué hay de tu progeñe? ¡Amame y te daré buenos hijos e hijas!”*

Sigmar se mantiene firme. *“¡No puedo!”* dice. *“Puesto que eres de ese nefasto pozo al cual todas las cosas malvadas descienden finalmente, ¡no puedo arriesgar el futuro de mi Imperio amando a una vil criatura como tú! ¡Márchate de mi dormitorio o me veré forzado a golpearte con mi martillo desde ahora hasta el amanecer!”*

La diablilla responde, "¿Pero mi señor, no te complazco?"

"¡No!" grita Sigmar. *Eres un engaño y viajas con mentiras. ¡Tú y todas las malvadas bestias como tú queréis acabar con todos los buenos hombres! Matarías incluso a un débil e indefenso cazador de brujas, ¿o no lo harías? ¿No matarías a un hombre así, para luego saquearlo?"*

Si el grupo todavía no se ha dado cuenta de que algo no está bien, es que no piensan demasiado.

Von Barbe continúa, pero ahora se gira a la audiencia.

"¿No os llevaríais cualquier tesoro manchado de sangre que pudieseis encontrar? ¿No intentaríais sacar beneficio de ello, en lugar de enterrarlo **AL QUE VERDADERAMENTE LO MERECE?**"

Al oír estas palabras, Leopold Magnus lanza el afilado abrecartas al PJ más cercano al escenario. A menos que el grupo haya dicho específicamente que mantienen una posición defensiva o que estuviesen esperando problemas, Leopold dispondrá de un ataque por sorpresa, así como el resto de los actores de Von Barbe.

El resto de la lucha debería ser un verdadero desafío para el grupo. El propio Von Barbe se mantendrá a distancia, utilizando sus hechizos tratando de lograr el mejor efecto posible. Leopold continuará lanzando cuchillos desde la distancia. Mientras tanto, Fran bajará del escenario y atacará al grupo cuerpo a cuerpo, mientras Rutgar Helstrom—a quien el grupo seguramente recordará de la posada, si se encontraron con él como el "prometido" de Fran—atacará desde el extremo del muelle, gritando como un loco y blandiendo un gran hacha. Heinrich, por su parte, también atacará con una espada, pero servirá más para interponerse en el camino...

Si parece que el grupo va a ganar la lucha demasiado fácilmente, el DJ podría hacer que algunos secuaces adicionales surgiesen de debajo de la cubierta. Si por el contrario parece que van a ser derrotados, el DJ podría compadecerse de ellos. Alguno de los hechizos de Von Barbe podría errar "accidentalmente" o podrían fallar algunas tiradas de ataque de Leopold, Rutgar, o Fran.

Si el grupo es derrotado pero el DJ no quiere matarlos, al menos todavía, la gente del pueblo podría ser alertada una vez que los PJs hayan recibido algunos golpes críticos y estén cerca de la muerte. En ese caso los lugareños vendrán dando tumbos por el muelle para ver lo que va mal. Si esto sucede, Von Barbe intentará apoderarse de la máscara y sacar El Paraíso de este lugar.

Si el grupo lucha con inteligencia, podrán derrotar a sus oponentes. El mismo Von Barbe intentará huir, utilizando a uno de sus secuaces como una distracción. Si escapa, seguramente clamará venganza contra los PJs, y podría regresar de nuevo más adelante en el futuro. Tanto si muere como si no, es poco probable que pueda escapar con El Paraíso, en cualquier caso.

Si la lucha dura muchos turnos o si es especialmente ruidosa, los aldeanos la oirán y la guardia de la aldea llegará en 1d10 turnos. Sin embargo, no estará totalmente dispuesta a intervenir, a sabiendas de que está fuera de su elemento natural.

Saqueando "El Paraíso"

En caso que las autoridades locales causen problemas al grupo por los sucesos en los muelles, una rápida búsqueda en *El Paraíso* revelará lo que Von Barbe y sus secuaces estaban llevando a cabo.

Si el DJ no quiere dar a los jugadores la oportunidad de saquear *El Paraíso* simplemente tendrá que hacer que la guardia local y el maestro del puerto irrumpen para explicar que la propiedad debe ser dispuesta de acuerdo a la ley. Si los personajes deciden luchar con toda el pueblo, ese es su problema... Alternativamente, el DJ puede decidir que un corte de espada perdido corte el amarre principal y que el navío comience a perderse a la deriva en el río.

Si el grupo consigue explorar *El Paraíso*, (o incluso si la lucha se traslada a su interior) esto es lo que encontrarán: Prácticamente todo el espacio en la cubierta principal ha sido destinado al "escenario". Varias piezas de decoración multiusos, una tabla pequeña, un conjunto de sillas y distintas cajas de accesorios (espadas de madera, un reloj de arena, una vieja calavera, etc.), se encuentran en una pequeña habitación en el borde del escenario. Un pequeño espacio alberga lo que parece ser una mezcla de camerino y una zona de maquillaje; un espejo cuelga de una de las paredes y dos brillantes linternas están todavía encendidas en la habitación si el grupo llega hasta aquí. Hay docenas de botes de maquillaje, cepillos, pelucas y varios montones de ropajes aquí. Los ropajes son, por supuesto, disfraces y cualquier PJ que dedique el tiempo a rebuscar entre la ropa encontrará vestiduras para casi cualquier ocasión, tanto pasada como presente.

Bajo la cubierta las cosas se vuelven más siniestras.

Una gran zona común ocupa la mayor parte de la bodega. Hay literas tradicionales a ambos lados, demasiado grandes y cubiertas con cortinas para conceder tanta privacidad cómo sea posible. En el centro de la habitación hay una pila de almohadas sobre una valiosa, pero desgastada, alfombra de la lejana Catay. El suelo parece ciertamente confortable y parece un lugar adecuado para las prácticas



MASCARADA DE HORRORES

de indulgencia inherentes a la adoración del Señor del Placer. Más allá de esta zona central se encuentra una puerta cubierta con cortinas.

En el interior de las literas individuales, el grupo encontrará los objetos personales del séquito de Von Barbe. El DJ es libre de improvisar en este punto, basándose en los objetos incluidos en sus enseres (consulta los “Actores de Von Barbe” en la página 11). Es bastante probable que cada uno de ellos haya reunido al menos unos pocos objetos valiosos en el transcurso de sus actividades delictivas. Lo que está exactamente disponible dependerá del botín que el Director de Juego quiera conceder al grupo (y muy posiblemente en función de su actuación en el transcurso de la aventura).

Más allá la puerta con cortinas se encuentra el santuario interior de Von Barbe. Aquí, hay una representación evidente de Slaanesh—una pequeña estatua—situada en la cabecera de la cama de Von Barbe, la cual está cubierta con sedas y con otras valiosas telas. También hay un armario fijado a la pared. En su interior hay varios trajes coloridos de la mejor calidad y una pequeña caja de hierro. La caja está protegida por una cerradura estándar y puede ser abierta con cierta facilidad. Dentro de ella hay un espejo espectacular—está claro que Von Barbe pasaba una gran cantidad de su tiempo contemplando su rostro. El espejo está incrustado con joyas de distintos tipos y el marco esta realizado en plata sólida. Seguramente un tesoro como este les permitirá obtener una buena cantidad de coronas, ¡si son capaces de encontrar al comprador adecuado!

Más allá de la habitación de Von Barbe se encuentran los frutos de la caótica piratería de sus actores. Dependiendo de la naturaleza general de la campaña y de la generosidad del DJ, puede tratarse de valiosas mercancías—sedas, aceites, especias y cosas similares—o de algo mucho más mundano, en forma de suministros o de alimentos básicos. En principio, debería haber por lo menos un objeto gratificante aquí—quizás un candelabro dorado tomado de alguna rica barcaza, un manuscrito raro, o incluso un cofre repleto de coronas de oro. Derrotar a Hermann Von Barbe y a su grupo de fieles cultistas probablemente no haya sido una tarea fácil y se debería permitir que los personajes recibiesen una recompensa tangible.

Más allá de la Mascarada

A discreción del Director de Juego, la historia de la máscara no tiene necesariamente que acabar aquí. Después de todo, si el grupo tiene éxito en la aventura, los personajes todavía estarán en poder de la máscara. ¿La devolverán a las autoridades religiosas o seculares? ¿O se la quedarán y tratarán de obtener algún beneficio de ella?

En caso de que los personajes decidan hacer uso de la máscara para la consecución de sus propios fines, el DJ debe tener en cuenta los efectos negativos detallados en la página 5. Además de la locura, es posible que la máscara trate de apoderarse del alma del cualquier personaje lo bastante incauto como para usarla con asiduidad. Esto puede dar lugar a una situación de juego muy interesante, introduciendo la corrupción del Señor del Placer en el seno del grupo.



Si Von Barbe ha sobrevivido, seguramente intentará recuperar la máscara en alguno momento más adelante, quizás después de haber reclutado un nuevo grupo de secuaces. El mismo Von Barbe está bien considerado dentro de la comunidad clandestina de cultistas de Slaanesh; quizás a estos les lleguen rumores de cómo murió y persigan a los PJs.

También es posible que el espejo de plata que el grupo encontró en el tocador de Von Barbe sea, de hecho, otro maligno artefacto de Slaanesh. Quizás la obtención de la máscara es simplemente el primer capítulo de una historia mucho más larga y bastante más oscura.

Mascarada de Horrores

Aventura dedicada a los “Children of Gonen” Kansas City, Missouri. Escrita por Seann McAnally & Colin Campbell (seann.mcanally@gmail.com).

Pruebas de juego: Andrea Ashmore, Ryan Ashmore, Desiree Bilbrey, John Bilbrey, Teresa Biswell, Jason Cotterel, Colin Campbell, Cole Cummings y Connor McAnally.

Traducción al castellano a cargo de Igest (www.igarol.org)
Maquetación de la versión en castellano por Álvaro de Sande.

Mascarada de Horrores es una aventura no oficial para Warhammer: El Juego de Rol 2ª Edición.

Los Actores de Von Barbe

Hermann Von Barbe

Raza: Humano

Carrera: Hechicero itinerante (Ex-Aprendiz de Hechicero; ExArtista)

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
31	41	33	31	44	46	56	50	1	12	3	3	5	2	5	0

Habilidades: Sabiduría académica (Magia); Criar animales; Carisma +10%; Sabiduría popular (El Imperio); Cotilleo +10%; Percepción +10%; Charlatanería, Canalización +10%; Sentir magia; Actuar (Actor); Actuar (Cantante); Leer/Escribir; Hablar idioma (Clásico); Lengua arcana (Magia).

Talentos: Imitador; Orador experto; Afinidad con el Aethyr, Magia pueril (Arcano); Intelectual; Saber arcano (Sombras); Manos rápidas; Meditación.

Armas: Daga.

Enseres: Ropas de la mejor calidad, 37 Coronas, joyería fina, maquillaje de teatro, bolsa con componentes varios, barcaza fluvial (*El Paraíso*) y sus contenidos.

Leopold Magnus

Raza: Humano

Carrera: Forajido (Ex-Bribón; Ex-Artista)

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
41	47	34	32	45	33	30	32	2	15	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Nadar; Charlatanería; Carisma +10%; Sabiduría popular (El Imperio); Tasar +10%; Percepción +10%; Actuar (Actor); Actuar (Malabares +10%); Buscar; Prestidigitación.

Talentos: Desenvainado rápido; Especialista en armas (Arrojadizas); ¡A correr!; Sexto sentido; Orador experto.

Armadura: Chaleco de cuero (Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1; Piernas 0).

Armas: Daga arrojadiza (6).

Enseres: Disfraz; ropas de la mejor calidad; 18 Coronas.

Fran Poppenbutel

Raza: Humano

Carrera: Ladrón (Ex-Artista)

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
35	41	27	34	51	35	32	54	1	15	2	3	4	0	2	0

Habilidades: Criar animales; Carisma +10%; Sabiduría popular (El Imperio); Tasar; Percepción +10%; Actuar (Acrobata); Actuar (Actor); Escalar +10%; Escondarse; Disfraz; Forzar cerraduras; Movimiento silencioso.

Talentos: Reflejos rápidos; Desenvainado rápido; Gato callejero; Experto en trampas; Contorsionista.

Armadura: Chaleco de cuero (Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1; Piernas 0).

Armas: Rapier.

Enseres: Disfraz; ropas de la mejor calidad; 12 Coronas; pulsera de tobillo de plata.

Rutgar Helmstrom

Raza: Humano

Carrera: Ladrón (Ex-Artista)

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
50	34	47	32	35	21	29	38	2	15	4	3	4	0	2	0

Habilidades: Sabiduría popular (Las Tierras Desoladas); Consumir alcohol; Esquivar; Remar; Navegar; Nadar; Carisma; Cotilleo; Percepción; Actuar (Actor); Carisma animal.

Talentos: Pelea callejera; Viajero curtido; Golpe poderoso; Orador experto; Lucha.

Armadura: Chaleco de cuero (Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1; Piernas 0)

Armas: Arma de mano (Hacha)

Enseres: Disfraz; ropas de pobre calidad; 2 Coronas; gorro de piel.

Heinrich Weikal

Raza: Humano

Carrera: Artista

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
32	35	27	31	45	30	35	28	1	12	2	3	4	0	5	0

Habilidades: Nadar; Carisma; Sabiduría popular (El Imperio); Cotilleo; Percepción; Actuar (Payaso); Actuar (Bailarín).

Talentos: Imitador; Pelea Callejera; Viajero Curtido; Golpe Poderoso; Orador experto; Lucha.

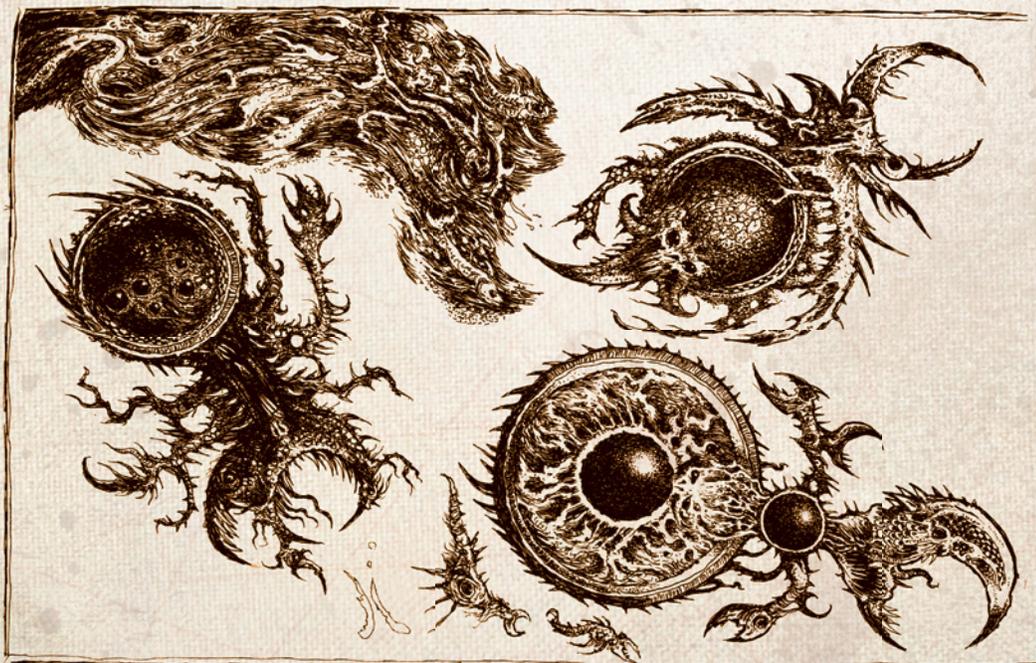
Armas: Arma de mano (Espada).

Enseres: Ropas de pobre calidad.

Provocadores de naufragios y el capitán Spule de “El Viajante Feliz”

Para los provocadores de naufragios presentes en Halbherzig, el DJ puede emplear el perfil dado para el provocador de naufragios en la página 235 del libro básico de Warhammer Juego de Rol.

Si el grupo necesita un viaje por barco, el capitán Sigmund Spule está siempre dispuesto a proporcionar camarotes para los viajeros que lo necesiten. Spule no es el capitán de barco más exitoso del Reik, pero es un compañero agradable y afable, feliz de atender las demandas del grupo. No hay nada especialmente destacable sobre el capitán Spule de *El Viajante Feliz*—si sus estadísticas son necesarias, utiliza igualmente las proporcionadas para el provocador de naufragios en la página 235 del libro básico de Warhammer Juego de Rol.





www.igarol.org