

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

LOS MIL TRONOS

UNA CAMPAÑA ÉPICA DE INTRIGAS Y ACECHANTES HORRORES

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY



Traducción y maquetación:

Alejandro D. Rubio Martín

Agradecimientos:

A mi amada novia Lidia M. G., por su apoyo, comprensión y paciencia

A Erika Premaries, por su ayuda en algunas partes de la traducción

Foro IGAROL, por su ayuda en la traducción y apoyo (gracias a Kensito por la portada)

A Tony, de <http://numanti.blogspot.com.es/> por su ayuda en 'guv'nuh' y las primeras partes ilegibles

FANTASY FLIGHT GAMES

1975 West County Road B2

Roseville, MN 55113

USA

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers.

Warhammer Fantasy Roleplay © Games Workshop Limited 2005. This edition © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer World and Warhammer Fantasy Roleplay game setting are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners.

For more information about the Warhammer Fantasy Roleplay line, free downloads, answers to rules questions, or to participate in the online community, visit us online at:

www.FantasyFlightGames.com

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

TM

THE THOUSAND THRONES

A EPIC CAMPAIGN OF LURKING HORROR AND INTRIGUE

Original Concept: Robert J. Schwalb

Design and Writing: Simon Crowe, Adam Flynn, Kevin Hamilton, Jude Hornborg, Nathan Long, Chuck Morrison, Robert J. Schwalb, Robert Vaughn, Dan White

Additional Design: Kate Flack **Development:** Robert J. Schwalb

Editing: Kara Hamilton, Evan Sass, George Stirling

Proofreading: Orbis Proszynski, Wayde Zalken

Graphic Design & Art Direction: Hal Mangold

Cover Art: Ralph Horsley **WFRP Logo:** Darius Hinks

Interior Art: Alex Boyd, Paul Dainton, Pat Loboyko, Eric Lofgren, Michael Phillippi, Scott Purdy, Pascal Quidault, Adrian Smith, John Wigley

Cartography: Andrew Law

Black Industries Brand Manager: Mike Mason

Head of Black Industries: Marc Gascoigne

Playtesters: Tom Castelli, Shane Coffey, Michael Elster, Jan-Philipp Gürtler, Glen Kyle, Kristian Hartmann, Scott Neese, Joe Quades, Clemens Schäfer, Conrad Schäfer, Bobby Tuman, Daniel Young

Special Thanks: Owen Barnes and Kate Flack for all of their invaluable assistance.

A Black Industries Publication

First published in 2008 by Black Industries, an imprint of BL Publishing

BL Publishing
Games Workshop, Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers.

© Copyright Games Workshop Limited 2008. All Rights Reserved. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, Black Industries, the Black Industries logo, and all associated races and race insignia, marks, names, characters, illustrations, and images from the Warhammer universe are either ®, TM, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved.

Green Ronin and the Green Ronin logo are Trademarks of Green Ronin Publishing and are used with permission.

Product Code: 60040283029

ISBN 10: 1-84416-434-9

ISBN 13: 978-1-84416-434-9

www.blackindustries.com
www.greenronin.com



TABLA DE CONTENIDOS

Introducción.....	3	Kietchdorf.....	III
Historia	3	Vormanhau	II3
Dirigiendo una Campaña	6	Villa Hahn	II4
Llegan los Héroes	7	El Templo.....	124
Capítulo I: La Llamada del Caos	10	Capítulo VI: Heraldos de un Nuevo	
Marienburg.....	12	Amanecer	129
Tras el Milagro.....	14	Comenzando	130
Los Dudosos Placeres de la Marisma		Reuniéndose con la Cruzada	131
Maldita	22	El Campamento Cruzado	135
Revelaciones en el Templo del Pantano		Primera Parte: Demasiados	
.....	25	Delincuentes	137
El Doodkanaal	28	Segunda Parte: A Escena por la	
En las Alcantarillas.....	32	Izquierda	147
La Guarida de la Secta.....	36	Capítulo VII: Que la Muerte nos Separe	
Capítulo II: Paz Inquieta.....	39		156
Comenzando la Aventura.....	40	El Código Lanfranchi	160
Pfeifeldorf	43	Destino Wurtbad	163
Capítulo III: La Cruzada del Niño	58	Hacia el Este a Siegfriedhof	167
Primera Parte: Susurros en la		Campanas Nupciales en Sylvania.....	178
Oscuridad	60	Capítulo VIII: La Bruja Negra	186
Segunda Parte: Ataque.....	67	Comenzando Desde Aquí	187
Tercera Parte: La Cruzada.....	71	Kislev	188
Cuarta Parte: Los Muertos de la Noche		Dejado Atrás	189
.....	78	La Aldea de los Condenados.....	199
Desenlaces	81	Sucesos en la Aldea	208
Capítulo IV: Escrito en Sangre	83	Capítulo IX: La Matriz de la Bruja	
Primera Parte: La Hora del Niño	84	Negra.....	213
Segunda Parte: El Año de la Máscara		Sobre las Colinas & A Través de los	
.....	92	Bosques	214
Tercera Parte: La Noche de las Alas		La Guarida de la Bruja Negra	218
Negras	102	Localizaciones Claves	226
Capítulo V: Metamorfosis de Villa Hahn		Desenlaces	245
.....	107	Apéndice I: Rasgos	246
El Rastro del Sectario	108	Apéndice II: Documentos.....	247

INTRODUCCIÓN

Es el periodo medio del reinado del emperador Karl-Franz. El Imperio se encuentra al borde del colapso. Los horrores de la reciente Incurción del caos, apodada La Tormenta del Caos, han dejado las tierras de Sigmar tambaleándose. El norte está en ruina, las ciudades humean, los cadáveres son quemados, y Hombres bestias, Mutantes y los restos del ejército de Archaon acechan en las sombras de estas tierras, una vez grandes. Los refugiados inundan las ciudades occidentales buscando alimentos y protección, y el efecto dominó de la gran guerra se puede sentir en todos los niveles de la sociedad del Imperio. Incluso el culto de Sigmar está sufriendo grandes trastornos. En las primeras etapas de la Incurción, el gran Teogonista Volkmar lideró una fuerza hacia los Desiertos del Caos para derrotar al Elegido Archaon antes de que él pudiera montar una ofensiva. Temiendo lo peor cuando no pudo regresar, en el culto de Sigmar se armó un revuelo para colocar a otro en el puesto de Volkmar y unir a los pueblos del Imperio bajo la bandera de su fe. Pero entonces, en medio de los combates, Volkmar regresó, aparentemente resucitado. Una vez que las fuerzas del caos fueron expulsadas de los muros de Middenheim, Volkmar intentó reclamar su título una vez más. El culto de Sigmar, por tanto, es inestable, y se están formando nuevos cultos religiosos casi a diario. Hay un sentimiento muy palpable a través de la tierra de que si el Imperio se recupera de esta confusión será un lugar muy diferente.

Bienvenidos a *Los Mil Tronos*, una completa campaña para *Warhammer El Juego de Rol*. Este libro de consulta contiene nueve aventuras conectadas que lleva a los personajes desde los canales de Marienburg, a los horrores envueltos en niebla de Sylvania, hasta los helados yermos de Kislev. *Los Mil Tronos* permite a los jugadores ver el Viejo Mundo como nunca antes, viajando por carreteras despeñadas, a través de antiguos campos de batalla y por delante de monumentos desmoronándose. Si tienen el temple de

sobrevivir a incontables obstáculos y peligros, realizarán un gran servicio, no solo para el Imperio sino para todo el Viejo Mundo. Esta gran campaña es una tarea desagradecida, dado que nadie sabrá de sus valientes hazañas, pero aquellos que eviten la corrupción del Caos y frustren los planes de los Vampiros, finalmente salvarán al Imperio de horrores inimaginables, sabiendo que lo lograron por sus esfuerzos, que la oscuridad, al menos por ahora, no eclipse el Viejo Mundo.

- HISTORIA -

Como tantos cuentos que hablan del mal royendo el tejido de la civilización, esta historia comienza con el Caos. Hace siglos, un audaz Señor de la Guerra llamado Asavar Kul adquirió la *Corona de la Hechicería* e inclinó a las dispares huestes de los Desiertos del Caos a su oscura voluntad. Con la promesa de aplastar las sumisas tierras de Sigmar, derribar los falsos dioses de la Humanidad y destruir a los mortales que negaran el poder de las Fuerzas Malignas, condujo a su rebelde hueste hacia el sur. Sus hordas arrasaron las tierras en lo que se recuerda como la Gran Guerra contra el Caos.

Kul y su ejército salieron de las temidas Tierras Oscuras extendiéndose como una mancha de tinta a través de los helados óblasts de Kislev. Los valientes Lanceros Alados y Kossares tuvieron pocas posibilidades de frenar los horrores que avanzaban en sus filas en el abierto campo de batalla. Una serie de paralizantes derrotas obligaron a los Kislevitas a retirarse tras los muros de sus ciudades fortificadas, para hacer su última defensa contra el Caos. Mientras las oscuras hordas se vertían a su alrededor, convirtiendo las ciudades en islas en un mar de muerte, los defensores miraban hacia al sur, en busca de cualquier señal de los brillantes caballeros del Imperio. No llegó ninguno, pues el Imperio estaba fracturado, dividido por la traición y la corrupción, mientras los Condes Electores luchaban entre sí en lugar de contra el verdadero enemigo que les amenazaba a todos.

La historia ha registrado los resultados del fracaso del Imperio en responder, hablando misteriosamente de la caída de una otrora orgullosa Praag hacia la corrupción. Los Mutantes y los Engendros del Caos quebraron las puertas y se entregaron a una orgía de violencia. Los vientos del Caos soplaron por las calles. Unos pocos afortunados murieron. Muchos más gritaban de horror mientras grotescas transformaciones cambiaban sus cuerpos, mientras otros fueron engullidos por la crujiente ciudad, fusionando su carne con las calles empedradas y sus oscilantes paredes, hasta que Praag se convirtió en un retorcido infierno de locura y corrupción.

Todo sucumbió al poder del Caos, pero algunos se alzaron por encima de la farfullante manada de víctimas reclamando su lugar como maestros de la ciudad en ruinas. Una de ellas fue una sabia mujer de considerable talento. Cuando se expuso a las fuerzas del cambio, su cuerpo manifestó los dones reveladores de los dioses Oscuros, pero en vez de convertirse en Engendro irreflexivo, su mente asumió un

sinistro carácter. Su lealtad hacia Kislev y los espíritus de la tierra disminuyeron en ella como cenizas, y se convirtió en una de los nuevos custodios de la caída Praag. Sus súbditos la llamaron La Bruja Negra, y les gobernó con cruel y poderosa brujería.

Por suerte, su tiempo como campeón del Caos fue breve, pues surgió un héroe en el Imperio, Magnus el Píadoso, quien unificó las facciones divididas bajo una única bandera. Habían pasado los cismas religiosos, la politiquería. El Imperio fue forjado de nuevo, fortalecido por un verdadero campeón de Sigmar. Los ejércitos del Imperio se apresuraron en llegar a la asediada Kislev, chocando contra las malvadas huestes de Asavar Kul mientras celebraban su victoria. Tras una serie de brutales enfrentamientos ante las murallas de Kislev, la incurción del Caos se derrumbó finalmente, y los guerreros, bestias y pesadillas se dispersaron y huyeron de vuelta a donde vinieron.

Magnus y sus ejércitos marcharon a Praag. La fuerza combinada de Humanos y Enanos derribaron los retorcidos muros y masacraron los habitantes malditos, sin importar hombres, mujeres o niños. Cuando se completó la matanza, limpiaron la tierra, reduciendo los restos a cenizas.

Magnus y sus aliados fueron eficaces, pero era tan grande la corrupción que incluso los mejores esfuerzos no pudieron limpiar por completo los horrores. Mutantes, Engendros y Demonios se escurrieron de las crueles espadas y los fuegos purificadores, huyendo hacia los yermos. Entre ellos estaba la Bruja Negra, con su cuerpo destrozado y su vida escapándose con cada pie que arrastraba. Durante kilómetros de arrastró hacia la Tierra de los Trolls, retirándose finalmente a los Riscos de Shargun, una pequeña cadena de montañas en el lejano oeste de Kislev. Se dejó caer, moribunda, en un estanque de agua salada, lanzando maldiciones a Magnus, el Imperio y sobre todo a Sigmar. Cuando finalmente le llegó la muerte, Morr rechazó su alma y la relegó a morar como una sombra errante, atrapada entre la vida y la muerte hasta que finalmente pudiera dejar a un lado su odio y se auto destruyera.

La Bruja Negra ha habitado en los Riscos de Shargun durante más de 200 años. Cada diez años exige un sacrificio a la aldea de Zhidovsk, y una nueva doncella se une a ella en su acuosa gruta, para dar cuerpo a su vil espíritu. Si la aldea se niega, la Bruja Negra envía a Hielo

Negro, una horrible bestia manifestada de su propio odio, para preocupar y hostigar a los aldeanos. Y así han pasado los años, con la Bruja Negra conspirando, lanzando sus sentidos a lo largo del Imperio, buscando una señal, un indicio, una esperanza de que su venganza contra los que la mataron pueda llevarse a cabo.

Y entonces llegó la señal. En la lejana Marienburgo, nació un niño, un Mutante bendecido con increíbles poderes de persuasión. Si la Bruja Negra pudiera subyugarle a su voluntad, podría poseer su ser y conducir un nuevo ejército para aplastar a sus odiados enemigos. Por supuesto, ella estaba aún confinada en los restos de su vieja carne y no podía abandonar su cueva. Pero esas limitaciones no marcaban diferencia, pues en los años de espera ella aprendió de un ritual profano que podía liberarse de su cadáver para caminar una vez más a la luz del sol. Para lograr esta poderosa hazaña, debía matar y drenar la sangre de cada uno de los cinco clanes Vampiros. Si podía hacerlo mientras poseía al chico, se convertiría en un dios, fortalecida por la sangre de los Vampiros y el malsano poder del Caos.

Pero ¿cómo llevar al chico hasta ella? Ella no puede ir a él, y no tiene agentes a su cargo. En su lugar, visita al joven en sus sueños, implantando falsos recuerdos de ella como su madre. Como el Niño es huérfano, se ha llegado a creer los sueños, y solo quiere estar con ella.

Para atraer a los vampiros hacia ella, la Bruja Negra utilizó una antigua profecía para manipularles en la creencia de que el chico es el Campeón de la Noche, el profetizado líder que vendrá para pasar a la era de los Mil Tronos, cuando los Vampiros gobernarán el mundo, dividiéndolo entre sí en miles de reinos sangrientos. Por desgracia para ella, la Bruja Negra no previó que los Vampiros con los que contactó tendrían su propia interpretación de la profecía.

LAS PROFECÍAS VAMPÍRICAS

Cada clan Vampiro tiene una interpretación diferente de las profecías pero todas están dedicadas a disipar la maldición de los Antiguos dioses (ver **Capítulo VII**) y provocar la Era de los Mil Tronos. Los Mil Tronos fueron pronunciados por primera vez por W'soran durante la caída de Lahmia, pero poco más se sabe de ello por los mortales. Basada en los Pergaminos Zandri y las memorias de Vampiros capturadas durante la historia, se ha conjeturado que La Era de los Mil Tronos se producirá por un hechizo tremendamente poderoso, o un milagro profano, que traerá grandes cambios al orden natural del mundo. Los Vampiros ya no necesitarán esconderse del sol, ni siquiera beber la sangre de los mortales para sobrevivir. Los mortales les adorarán a sus señores inmortales como a dioses. Sin embargo, solo mil Vampiros sobrevivirán para ver este imperio de tinieblas y el que disipe la maldición de los Antiguos dioses les gobernará a todos. Lo que sigue es un breve resumen de las teorías de cada clan sobre la profecía.

VON CARSTEINS

Según este clan, Vashanesh (es decir, Vladimir von Carstein) fue el Descendiente de Nagash que escapó de la maldición de los Antiguos dioses (ver **Capítulo VII**). Cuando Ptra, el dios del Sol, no gobierne el cielo, el portador del anillo de Vashanesh se convertirá en señor de los Mil Tronos. Lydia von Carstein ha descubierto una interpretación alternativa de la profecía que involucra a los Antiguos dioses de las creencias del norte y rituales de unión del alma de antiguos Lahmia (ver **Capítulo VII**).

LAHMIANS

Los Lahmians creen que Karl es una avatar de Sigmar albergando recuerdos y conocimientos recogidos de Nagash cuando Sigmar se puso la *Corona de la Hechicería* (ver **Capítulo VII**). Aprendiendo la verdadera fórmula del Elixir de la Vida de Nagash y las palabras de poder empleadas por los Nigromantes para dominar a los Vampiros, los Lahmians buscan dominar la Era de los Mil Tronos. Su señora Neferata ha ordenado a sus hijas que recuperen al chico y se lo lleven a la Cumbre de Plata, su legendaria atalaya en Las Montañas del Fin del Mundo. La Reina Vampiro tiene la intención de engatusar a Karl con un potente ritual, aprender sus secretos y ganar el poder que le permitirá esclavizar a todos los Vampiros, como la verdadera Campeón de la Noche.

DRAGONES SANGRIENTOS

Ya que el primer Dragón Sangriento Abhorash nunca conoció a Nagash, la mayoría de Vampiros de este clan no se preocupan de las profecías de Los Mil Tronos. Es poco probable que los Dragones Sangrientos estén implicados en las profecías, pues ellos rechazan hablar de sueños tontos sobre débiles que desean un retorno a las viejas glorias sin pagar el precio requerido en batalla. Muchos Dragones Sangrientos están tan centrados en la preparación para la batalla que no han oído hablar nunca de las profecías en absoluto. Sin embargo, ocasionalmente, llegan a implicarse en los esquemas de otros clanes (ver **Capítulo II: Paz Inquieta**).

NECRARCAS

Los engendros de W'soran están muy bien educados sobre las Profecías Vampíricas, teniendo acceso a los volúmenes de las investigaciones realizadas a través de los tiempos por el discípulo más leal de Nagash. Su exención parcial de la Maldición de la Sangre hace a los Necrarcas bastante arrogantes, creyendo cada uno que él está destinado a ser el Maestro de los Mil Tronos. Los Necrarcas miran a la numerología, astrología y genealogía en busca de pistas sobre cómo disipar la Maldición de la Sangre. Lord de Trois, que reside en una torre cerca de Wolfenburgo, ha establecido conexiones entre los tres regresos de Nagash y sus tres propios estados de transformación (ver **Capítulo VI: Heraldos de un Nuevo Amanecer**).

STRIGOI

Los Vampiros Strigoi creen que Karl es verdaderamente la Reencarnación de Sigmar, pero que Sigmar recibió el Beso de Sangre durante su gran batalla contra el ejército de Nagash. El beso fue supuestamente entregado por un vampiro Strigoi que había unido bajo la bandera de Nagash cuando los Strigois cayeron. Esta conexión con el una vez glorioso Reino de Strigos implica que Karl debe ser el Campeón de la Noche y está predestinado a gobernar el nuevo reino Vampiro. Sin embargo, los Strigoi también creen que los clanes se han vuelto débiles y solo recibiendo el Beso de Sangre de cada uno de los cinco clanes mayores puede Karl verdaderamente despertar su derecho de nacimiento y disipar la maldición de los Antiguos dioses.

EL CHICO

El chico, el objeto de deseo de la Bruja Negra y de las Profecías Vampíricas, es simplemente un Mutante, un niño nacido con la extraordinaria habilidad de manipular las emociones de los que le rodean, inculcando en ellos una desesperada necesidad de agradarle y protegerle. El chico lo hace inconscientemente, sin darse cuenta de que él es el responsable de los cambios que tienen lugar a su alrededor.

El origen del chico es una especie de rompecabezas. El decrepito DookKanaal de Marienburgo generó una secta de Mutantes y hombres que adoraban a Stromfels, un aspecto oscuro de Manann, el dios de los Mares. Temiendo ser descubiertos en la ciudad, los sectarios se retiraron para reunirse en un templo oculto en las Marismas Malditas a las afueras de Marienburgo. Allí bebieron el agua de un manantial consagrado a Stromfels. El agua del manantial trajo visiones y provocó mutaciones.

El deseo de la secta era rehacer Marienburgo y las Tierras Desoladas en una nación que sirviera a su violento dios, convirtiéndola en la mayor nación marítima del Viejo Mundo. Gobernar Marienburgo les daría control sobre el acceso clave del Imperio al mar, y la secta podría tener Altdorf a su merced. Aunque habían hombres poderosos entre ellos, de familias mercaderes y transportistas, así como piratas, no habían descubierto ninguna manera de hacer su sueño realidad, hasta hace siete años.

Un día, nació un niño de la amante de uno de los miembros de la secta. De inmediato se hizo evidente que el Niño tenía grandes poderes y estaba destinado a grandes cosas. Los sectarios entendieron que era la respuesta a sus oraciones. Con su carisma inhumano, el chico atraería a cualquier que conociera a su causa. Sería su príncipe, y algún día su rey.



Planearon un ritual. Sería llevado al templo en el pantano, sumergido en el manantial sagrado y bautizado en el nombre de Stromfels. Pero una compañía de cazadores de brujas siguió a uno de los sectarios hasta el templo y lo atacaron antes de que finalizara la ceremonia, asesinando a la mayoría de los sectarios y dispersando al resto. Los cazadores de brujas encontraron al Niño y cayeron bajo su poder. Creyeron que el bebé iba a ser sacrificado a un Demonio Marino y agradecieron a los dioses de llegar a tiempo de salvarlo. Los cazadores de brujas regresaron a la ciudad y dieron al Niño a un orfanato Shallyano, secándose las lágrimas del pesar y el dolor de tener que dejarle atrás.

El niño creció en el orfanato, ignorante de su familia y sus poderes. Las hermanas, sin embargo, no tardaron en descubrirlos. Lo adoraban como no habían adorado a ningún otro bajo su cuidado. Se pelearon por él.

La abadesa, aunque no podría dejar de amar al chico mientras estaba en su presencia, lo reconoció como un poder profano y ordenó a las hermanas que le entregaran a los cazadores de brujas. Pero en esto, fue desobedecida. Una conspiración de hermanas que amaban al chico demasiado para enviarlo a su muerte lo escondió en una habitación privada donde se crió aislado.

Y así creció en solitario durante siete años, pero las hermanas cuchicheaban y así fue que Ruprecht, un hechicero desterrado del Imperio, llegó a saber del Niño y su asombroso poder de dominar a los mortales. Habiendo escuchado del niño y el Culto de Stromfels durante su estancia en la ciudad antes de la reciente incursión del Caos, creyó que el chico podría ascender al trono del Imperio, reemplazando a Karl-Franz y colocando la odiada tierra firmemente en manos del Caos. Ruprecht, sin embargo, disfrutaba demasiado de los dones de su maestro Nurgle, y no podría y caminar ya por las tierras de los hombres. Si revelaba sus rasgos, seguramente sería perseguido y asesinado. Así que se escondió en la Tierra de los Trolls, confiando en que sus esbirros recuperaran al muchacho. Ruprecht ordenó a sus sirvientes que secuestraran al chico, le marcaran con la señal del cometa con dos colas y lo trajeran a su torre en la frontera de Kislev. La marca era vital, pues Ruprecht creía que daría al chico legitimidad cuando estuviera reclamando el trono del Imperio.

Así fue que los desalmados sirvientes de Ruprecht cruzaron la amplitud del Imperio hacia Marienburg y se infiltraron en el orfanato. Arrancaron al niño de su cuarto secreto y bajo la luz de

Mórrslieb quemaron su carne con el símbolo del cometa con dos colas. Pero mientras se preparaban para el transporte del chico, el muchacho se escapó y huyó hacia las calles de la ciudad. Los sirvientes de Ruprecht le persiguieron y acorralaron en una herrería. El chico agarró lo que más cercano tenía, un enorme mazo, y con fuerza histérica, arremetió contra sus aspirantes a captores.

La lucha se desparamó hacia la calle. La gente estaba impresionada por la visión de un jovencito de aspecto angelical portando la marca del cometa con dos colas sobre su pecho descubierto, empuñando un martillo contra obvios malhechores. Bajo la influencia de su carisma, la multitud, desesperada por proteger al chico, despedazó a los sirvientes de Ruprecht. Tras la batalla la gente acompañó al Niño a Helmut, un sacerdote de Sigmar. Él también cayó bajo el hechizo del Niño y nació un nuevo culto. La Cruzada del Niño.

No tardó mucho tiempo antes de que el chico atrajera a una gran cantidad de personas, en su mayoría exiliados y expatriados del Imperio, expulsados de sus hogares para vivir en los suburbios de Marienburg. Para ellos, el chico representa un cambio para reclamar su lugar en el Imperio. El culto aumentó y las autoridades comenzaron a tomar nota. Esmer, el exiliado antiguo Gran Teogonista, se enteró de historias sobre un chico que muchos creían que era la reencarnación de Sigmar, y vio una oportunidad. Tobias, el leal consejero de Esmer susurró en los oídos de su maestro que, con una sutil guía, este poderoso movimiento podría ser convencido de entrar al Imperio y desacreditar o debilitar la posición de Volkmar como Gran Teogonista. Esmer, irritado por su propio exilio, bendijo a la multitud y les envió hacia Altdorf.

Lo que Esmer no sabía era que Tobias era realmente un leal agente de Ruprecht. Tobias se comunicó con su verdadero maestro y le habló de la nueva fama del chico, y su deseo de viajar hacia Kislev para reunirse con su madre. Ruprecht reconsideró la intención inicial de ordenar secuestrar al Niño inmediatamente cuando sus adivinaciones revelaron que el chico estaba siendo arrastrado hacia Kislev por algún medio sobrenatural. El Hechicero del Caos estaba contento de dejar que el chico viniera a él por su propia cuenta, e instruyó a Tobias para congraciarse con el chico y apoyarle en sus esfuerzos de llegar a Kislev. Tobias ha accedido a permanecer cerca del chico, y una vez la turba cruce hacia Kislev, tiene intención de animarle hacia su maestro.

Y así comienza *Los Mil Tronos*.

- DIRIGIENDO UNA CAMPAÑA -

Los Mil Tronos no es una aventura común: es una campaña, una serie de escenarios interconectados que tienen lugar en el espacio de meses de juego y como de un año de tiempo real. A diferencia de una aventura típica, los sucesos que tienen lugar en un capítulo puede y a menudo lo hacen, afectar y condicionar los capítulos siguientes. Con un enorme reparto de personajes, una increíble variedad de lugares, peleas mortales, misterios inquietantes y escalofriantes persecuciones, *Los Mil Tronos* tiene todos los ingredientes que necesitas para crear una experiencia de juego inolvidable de la que seguirán hablando tus jugadores en los próximos años.

PREPARACIÓN

Para jugar esta campaña necesitas una copia de *Warhammer, el Juego de Rol*. Los Mil Tronos también hace referencia a muchos otros libros de reglas de WJDR, incluyendo *Bestiario del Viejo Mundo*, *Reinos de la Magia*, *Tomo de Corrupción*, *Tomo de Salvación*, *Realm of the Ice Queen* y *Los Amos de la Noche*. Tener esos libros sin duda mejorará tu experiencia, pero no son explícitamente necesarios para jugar esta campaña.

A diferencia de otras aventuras de WJDR como *Los Senderos de los Condenados*, *Terror en Talabheim* o *Baronía de los Condenados*, no es necesario que leas el libro entero antes de empezar. Deberías al menos ojearlo, prestando atención a los resúmenes de los capítulos para que tengas una idea de lo que viene, pero solo necesitas preparar una aventura a la vez. Es una buena idea mantener un cuaderno o bloc de papel a mano. Úsalo para tomar notas de lo que ocurre durante las sesiones de juego, y así poder modificar secciones posteriores en consideración de las elecciones que los jugadores hayan tomado anteriormente en la campaña.

LA ILUSIÓN DE ELEGIR

A los jugadores no les gusta ser guiados por narices. Les gusta tomar sus propias decisiones sobre dónde ir, qué hacer y cómo hacerlo. En una campaña tan larga como esta cada elección que hagan los PJs añade una capa de complejidad a las futuras aventuras del libro y cada complicación puede causar un desacuerdo con las presuntas elecciones realizadas en entregas anteriores. Puedes tener la tentación de impulsar a los PJs hacia ciertos caminos, para impulsarles hacia ciertos cursos de acción y poder avanzar hacia el siguiente capítulo. No caigas en esa tentación. Deja que los jugadores saquen sus propias conclusiones y decidan sus propias acciones durante el juego. Nunca obligues a los jugadores a someterse a la historia. Es parte de un DJ ser capaz de responder a las acciones de los jugadores de modo que sea divertido para todos. Si los jugadores descarrilan un capítulo, puede que tengas que trabajar un poco para alterar los capítulos siguientes de manera que la campaña se mueva de manera coherente. Incluso puede que tengas que procurarte escenarios adicionales para rellenar los vacíos que desarrolla el juego. Puede insertar cualquier aventura publicada para rellenar esos huecos, como *Baronía de los Condenados* entre los **Capítulos I y II**, o *Terror en Talabheim* entre los **Capítulos VII y VIII**. O puedes usar otros pequeños escenarios como “Un Fin Brutal”, “Incidente en Bögenhafen”, o cualquier aventura incluida en *Tumbas Saqueadas*. Además, asegúrate de echar un vistazo a las aventuras gratuitas disponibles en la web de Black Industries, blackindustries.com. Estos escenarios añaden más intensidad a la campaña, dando a los PJs la sensación de que ocurren otras cosas en el mundo aparte de la Cruzada y su marcha hacia Kislev.

PUNTOS DE DESTINO

Para sobrevivir de principio a fin, los PJs probablemente van a necesitar ciertos Puntos de Destino. En algunos lugares recomendamos otorgar Puntos de Destino, aunque en la mayoría de la campaña, depende de ti concederlos o no.

AVENTURAS INDEPENDIENTES

Los Mil Tronos está diseñada para proporcionar una serie de aventuras conectadas que llevan a los jugadores de un lado a otro del Viejo Mundo, exponiéndolos a las terribles fuerzas del mal y llevándolos al borde de la locura antes de finalizar la campaña. Aunque este es el método preferido, no hay razón por la que no puedas cortar los capítulos y jugarlos como aventuras individuales. Con pequeños ajustes cada aventura puede funcionar por sí sola, permitiéndote soltar estos escenarios entre otras aventuras o trabajarlos en una campaña de tu propia creación.

SINOPSIS DE LA CAMPAÑA

La Campaña de *Los Mil Tronos* tiene lugar sobre una serie de nueve aventuras, comenzando en los canales de Marienburg y terminando en las húmedas cuevas bajo los Riscos de Shargun. Las aventuras individuales son las siguientes.

Capítulo I: La Llamada del Caos

En esta aventura introductoria, los personajes jugadores son contratados por alguna de las diversas partes interesadas en investigar una turba de fanáticos que se ha formado literalmente durante la noche y sale de Marienburg rumbo a Altdorf. Sus pesquisas les llevan a través de secciones en decadencia de esta gran ciudad, en las oscuras esquinas del Templewijk, y los sórdidos canales de Suiddock. Finalmente las pruebas revelan que el chico fue encontrado en un remoto templo dedicado a Stromfels, y está claro que las respuestas están en ese miserable escondite.

Una vez los PJs despachen a los Mutantes que acechan allí, averiguan la verdad sobre el origen de Karl y quién está detrás del intento de secuestro que impulsó la creación de la Cruzada en primer lugar. De vuelta en Marienburg, los PJs tienen que entrar y explorar los letales tugurios y guetos del Doodkanaal, localizar el último sectario y finalmente sobrevivir a los peligros de las alcantarillas para descubrir el reduto oculto de la secta de Nurgle. Allí, tras una desesperada lucha con una abominación de Nurgle, los PJs descubren que un sectario se ha infiltrado en la Cruzada para algún futuro plan oscuro y siniestro.

Capítulo II: Paz Inquieta

El siguiente capítulo ocurre unos días después de que los PJs hayan dejado Marienburg, presumiblemente en busca de la Cruzada. En el camino son abordados y capturados por un grupo de Blauessblut, quienes sospechan que son criminales y buscan la recompensa que seguro ofrecen por ellos. Escoltados a la aldea de Pfeifeldorf, los PJs deberán esperar hasta que sus papeles o credenciales, suponiendo que las tengan, sean comprobados. Mientras esperan, se les insta a investigar algunos de los recientes sucesos en torno a un pollo desaparecido, un aparente suicidio y una misteriosa secta de sangre. El desarrollo de la aventura depende de las acciones de los personajes pero al final culmina con la revelación de que la secta de sangre no tiene nada que ver con el Caos, sino, de hecho, se centra en un Vampiro del clan Dragón Sangriento recién restaurado.

Capítulo III: La Cruzada del Niño

Tras sobrevivir a las mortales tramas en Pfeifeldorf, los personajes jugadores continúan la búsqueda de La Cruzada del Niño. A medida que se acercan, ven más y más destrucción causada por los Cruzados, reflejada en la basura dejada a su paso y a la campaña en ruinas. Tras conocer a un sacerdote particularmente mediocre y sobrevivir a un ataque de Mutantes, los PJs son rescatados por un grupo de Elfos del Bosque. Los Elfos piden a los PJs que les ayuden a explorar el campamento de los Cruzados. Una vez allí, los PJs son testigos de primera mano del poder del Niño y podrían encontrarse sirviendo a este proclamado Descendiente de Sigmar.

Al final de este capítulo los personajes jugadores deberían haber terminado o estar cerca de terminar su primera profesión.

Capítulo IV: Escrito en Sangre

Habiendo salvado o ayudado a salvar (o tal vez incluso solo viendo a otros salvando) al Niño, los PJs se han ganado su lugar en la Cruzada. Abandonados por los Elfos del Bosque los PJs realizan sus tareas de guardias y tienen la oportunidad de conocer a los miembros del círculo interno que protege al joven Karl. Mientras recorren su camino hacia Altdorf, se les pide a los PJs que investiguen las alegaciones de una secta del Caos que trabaja dentro de las filas de la Cruzada y al hacerlo encuentran que la corrupción plagada todas las categorías de la turba, yendo todo el camino hacia lo más alto.

Antes de que tengan oportunidad de revelar la corrupción, la Cruzada alcanza Altdorf. Después de que el Emperador y el Gran Teogonista rechace a Karl, uno de los asesores del chico sugiere infiltrarse en la ciudad. Se pide a los PJs que vayan, pero su presencia no es suficiente para detener la trampa. El asesor se escabulle con el chico, dejando a los PJs luchando por sus vidas.

Esta traición desencadena una investigación que lleva a los personajes a los barrios bajos de Altdorf. Siguiendo las pistas, los PJs finalmente revelan que el vigilante es un traidor Mutante, encontrándose perseguidos por los Cazadores de Brujas y haciendo importantes aliados durante el camino. Al final, no son los suficientemente rápidos para encontrar al chico y averiguan que está siendo objeto de un horrible ritual que le transformaría en un complaciente esclavo del Caos.

Capítulo V: Metamorfosis de Villa Hahn

Pisando los talones al huido sectario de Nurgle Tobias, los PJs deben enfrentarse a un largo viaje por el Drakwald para encontrar el *Collar de la Lealtad Indefectible*, un artefacto maldito abandonado presumiblemente en la casa del traidor. Los personajes llegan demasiado tarde y descubren que el objeto ya no está. Sin embargo, explorando las ruinas de la vieja casita, consiguen el nombre de Ruprecht, averiguando que Tobias tenía otro maestro, este malvado hechicero del Caos. Investigando y explorando un poco, los PJs llegan finalmente a la casa de la infancia del siervo de Caos y encuentran una macabra infestación de una secta de Caos llamada El Padecimiento Eterno. Finalmente, su persistencia da sus frutos y los PJs descubren un templo oculto en el que los aventureros culminan con una batalla a tres bandos entre Vampiros, sectarios y los PJs.

Capítulo VI: Heraldos de un Nuevo Amanecer

Habiendo tratado con los esbirro de Ruprecht, los sectarios del Padecimiento Eterno, y recuperado a Karl (o habiendo dejado que el chico se les escape de sus manos una vez más), los PJs regresan de camino al

campamento de la Cruzada asentado en las afueras de Wolfenburgo. Como la ruinoso ciudad, el campamento tiene un aspecto terrible. La ausencia del chico ha llevado a fracturas generalizadas y nuevos grupos de poder cada uno con su propio proyecto para la Cruzada. Además, las lamentables condiciones han permitido infiltrarse en el grupo a más fuerzas siniestras: en particular un Señor Vampiro Necarca que intenta destruir al joven Karl para demostrar que él mismo es el legendario Campeón de la Oscuridad. Los PJs regresan a la Cruzada, orientándose por las confusas intrigas, y finalmente frustrando al Vampiro mientras hace su movimiento contra el joven en medio de una gran representación celebrada en honor del chico.

Al final de este capítulo los PJs debería completar su segunda profesión.

Capítulo VII: Que la Muerte Nos Separe

Karl desaparece una vez más y los PJs son convocados para encontrarle. Siguiéndole hasta la gran ciudad de Talabheim, los personajes toman sin querer el rastro equivocado y siguen al secuestrado Ahmed al sur hacia las encantadas tierras de Sylvania. Encontrándose atrapados en una miríada de tramas secundarias, falsas pistas y entornos dinámicos, los aventureros finalmente alcanzan al muchacho, solo para descubrir que se va a casar con una terrible condesa Vampiro, quién cree que su ritual traerá el aterrador Reino de los Mil Tronos.

Capítulo VIII: La Bruja Negra

Tras ir contra los Vampiros Von Carstein, los PJs descubren que han sido engañados y Karl está ahora en algún lugar cerca de Sylvania. Los PJs deben correr para alcanzar al chico en Kislev antes de que caiga en las garras de los que le usarán para sus propios fines nefastos. Cruzan el Imperio una vez más, averiguando que la Cruzada ha sido destruida por la traición y las luchas internas, y que los andrajosos que quedan se dirigen hacia Kislev. Aunque con un mes de desventaja, los PJs hacen un buen tiempo y localizan lo que queda de la Cruzada en la pequeña aldea de Zhidovsk, descubriendo no pocas rarezas y terribles secretos en el lugar.

Capítulo IX: La Matriz de la Bruja Negra

El final se acerca. Tras explorar la aldea de Zhidovsk, los PJs averigua que Karl fue hacia la Matriz de la Bruja Negra, en algún lugar bajo un nauseabundo estanque. Los PJs deben descender hasta las profundidades, localizar la entrada y explorar los interminables corredores de la guarida de la Bruja Negra. Usando las pistas presentadas, los PJs localizan las llaves para abrir las puertas del Sanctasanctórum. Deben ser rápidos, pues la Bruja concluirá su ritual en cuestión de horas. Si tiene éxito, la condenación del Imperio será inminente.

- LLEGAN LOS HÉROES -

La naturaleza de esta campaña requiere un manejo algo delicado cuando llega a los personajes jugadores. La campaña no solo requiere una buena mezcla de aventureros, sino que también requiere un poco de buen trabajo por tu parte para proporcionar la motivación e inspiración, esperamos que sacadas de estas páginas, para llevar a los jugadores a un emocionante final. El mayor reto al que tendrás que enfrentarte, sin embargo, no radica en mantener a todos los personajes no jugadores en orden, o recordar todas las minucias de la trama. El desafío radica en los personajes jugadores. Los siguientes consejos podrían ayudarte a guiar a los personajes en crear un grupo interesante de héroes que tengan interés en el resultado de esta campaña.

RAZAS

El tema de la campaña *Los Mil Tronos* parece, a primera vista, ser una historia sobre la humanidad, relativa en gran parte a ella con el futuro y la seguridad del Imperio. Se cree que Karl, al menos sus seguidores lo creen, es el Descendiente de Sigmar, el heredero del Imperio, y mientras realiza su camino por el Imperio, altera la estructura de la sociedad por aldeas desarraigadas, separando maridos de esposas y padres de hijos, causando no pocos problemas durante el camino. Aunque estos factores deberían ser de interés para los que reclaman el Imperio como su país, deberían ser preocupantes para cualquiera del Viejo Mundo.

Enanos

Para los Enanos, Sigmar es un gran héroe, el hombre responsable de la longeva alianza entre Hombre y Enano. Si se tiene en cuenta como estiman los Enanos a sus antepasados, exaltándoles y esforzándose en vivir de acuerdo a la memoria de los que han venido antes, la aparición de Sigmar en carne debería ser suficiente para que un Enano tenga al menos un poco de curiosidad. Por otra parte, un Enano podría negar la afirmación de la herencia divina del chico y trabajar para desacreditar al chico y sus asesores, viendo la Cruzada y la locura que le rodea como una abominación. Por último, muchos Enanos viven en ciudades de Humanos y llaman hogar al Imperio. Verlo trastornado por una nueva turba demente de Humanos engañados podría ser suficiente para remover las pasiones de cualquier Enano.

Elfos

Los Elfos no suelen preocuparse por los asuntos de la Humanidad a menos que la amenaza a la que se enfrenten se extienda al mundo entero, como en el caso de la reciente Incurción del Caos, la Gran Guerra contra el Caos y otras épocas de desastres inminentes. Al comienzo de la campaña, la Cruzada del Niño no presenta ninguno de estos riesgos por lo que podría ser forzado involucrar a un Elfo en un ejemplo más de cómo los Humanos son imperfectos. Sin embargo, los Elfos llamados de

Marienburgo podrían compartir los temores de la turba, sintiendo algún tipo de poder oculto tras la confusión y la agitación. Tales perturbaciones tienen un modo de rotar perdiendo el control y un personaje Elfo podría mezclarse en la trama para controlar los desarrollos hasta que pueda revelarse la verdadera naturaleza de Karl. Otra opción es usar la idea de **Necios Humanos** descrita en el **Capítulo I**. En ese caso, el PJ o PJs Elfo trabajan directamente para Avatil Pasodeespuma, y los lazos de lealtad hacia el anciano Elfo deberían ser suficientemente fuertes para mantener a esos personajes involucrados durante la aventura.

Halflings

Los veleidosos Halflings son con seguridad los más difíciles de incorporar a la campaña de *Los Mil Tronos*. Sí, ellos se preocupan por el futuro del Imperio, pero rara vez son lo suficientemente fidedignos o devotos para mantener interés en el asunto de la Cruzada por mucho tiempo sin usar algún otro señuelo que atraiga al personaje a su lado. Un Halfling cuyo negocio fue destruido cuando la Cruzada se formó o estuvo de paso podría ser suficiente para conducir a un Halfling ligeramente loco para buscar venganza, o un Halfling podría seguir a la turba para explotar a los engañados seguidores. Otros podrían implicarse porque los amigos o antiguos compañeros fueron seducidos por el Aura de Karl, y una preocupación inusual impulsa al Halfling aventurero a investigar la Cruzada y evaluar su legitimidad.

Extranjeros

Aunque la acción en *Los Mil Tronos* se centra en el Imperio, los efectos de la Cruzada pueden propagarse por todo el Viejo Mundo, influenciando a las vidas de la gente de todas partes. Un caballero Bretoniano podría encontrarse involucrado en la trama tras una terrible advertencia dada por La Dama en una visión. Estalianos, Tileanos y otros podrían seguir a todos lados a otros personajes dedicados, trabajando en la campaña por lealtad a sus compañeros. Por otra parte, es posible que un familiar, un amante o un amigo cayeran bajo la influencia de Karl y fuera captado y unido a la turba contra todo sentido común.

COMPOSICIÓN DEL GRUPO

Más que la raza y la nacionalidad, el mayor desafío al que te enfrentarás con tus jugadores es la composición del grupo. El método aleatorio de generación de personajes puede crear grupos dinámicos de aventureros dispares que generan excelentes oportunidades de caracterización. Sin embargo, los métodos estándar para crear personajes pueden derivar en grupos desiguales, con algunos “papeles” representados por más de un personaje en perjuicio de la capacidad del grupo para manejar los desafíos a los que con seguridad se enfrentarán. La siguiente información te ayudará a tomar la mejor decisión para tu grupo particular.

MÉTODO ALEATORIO

Hay pocas cosas más divertidas en *WJDR* que tirar en la gran tabla de profesiones para ver que desgraciado héroe vas a terminar jugando. Con casi las mismas posibilidades de jugar un noble o un carbonero, un grupo creado por completo de profesiones aleatorias lo convierte en una interesante mezcla de héroes que pueden crear interesantes interrelaciones de grupo. Si decides usar los métodos estándar de creación de personajes que figuran en *WJDR*, anima a los personajes a llegar a las razones por las que están trabajando juntos. Coloca el peso de la historia sobre ellos; haciendo eso, los jugadores tendrán más razones para cooperar y por tanto obtener mayor diversión de la campaña. Si necesitan ayuda, es recomendable que uses la idea de **Al Servicio de Sigmar** del **Capítulo I** para proporcionar una razón sólida para su insólita combinación.

MÉTODO DE FUNCIONES DE GRUPO

Cualquier examen de las profesiones de *WJDR* revela que hay varias “funciones” o conceptos que sustentan las diversas profesiones iniciales. La mayoría de ellas entran dentro de las siguientes ideas generales: Académicas, Plebeyas, Criminales, Montaraces y Guerreras. Un grupo ideal para cualquier campaña larga tiene jugadores que llenan todos los diferentes campos del grupo, permitiendo así que cada jugador tenga una responsabilidad clara y un lugar dentro de la campaña que se desarrolla.

Como regla opcional, haz que los jugadores seleccionen una de las funciones. Evita repeticiones a menos que todas las funciones estén seleccionadas. Una vez los jugadores tienen sus funciones seleccionadas, consiguen su profesión inicial tirando 1d100 en las tablas siguientes.

Académicas

Los académicos incluyen a cualquier personaje que tiene el beneficio de la educación formal o entrenamiento. Ejemplos incluyen iniciados, aprendices de hechiceros y nobles.

Plebeyas

La sal de la tierra, los plebeyos tienen la carga de hacer todo el trabajo sucio necesario para que la sociedad funcione. Tales personajes incluyen ayudantes de cámara, sirvientes y artistas.

Criminales

Desligados de la ley, los criminales operan fuera de los límites de la sociedad. Estos personajes incluyen ladrones, agitadores y forajidos.

Montaraces

Los montaraces son tipos rústicos que viven o trabajan en la naturaleza. Las profesiones “montaraces” comunes incluyen carboneros, cazadores y leñadores.

Guerreras

El último arquetipo cubre todos los personajes marciales, aquellas profesiones que reflejan algún entrenamiento formal con armas o personajes cuya función principal es matar. Los ejemplos incluyen guardias marina, soldados y mercenarios.

MÉTODO DE ELECCIÓN

Por supuesto, puedes simplemente dejar que los jugadores elijan su raza y profesión. Hacerlo podría dar lugar a un excesivo número de matatrolls, aprendices de hechiceros y gladiadores, pero al fin y al cabo *Los Mil Tronos* es una campaña de amplias proporciones, y para sobrevivir los jugadores podrían necesitar cualquier ventaja que puedan obtener.

REEMPLAZANDO PERSONAJES

Una realidad de *WJDR* es que los personajes mueren. El Viejo Mundo es peligroso y los enemigos acechan en todos lados, desde vulgares matones y crueles sectarios a los crueles y violentos Orcos y espantosos muertos tambaleantes. *Los Mil Tronos* no es diferente y la muerte aguarda a los incautos, imprudentes y estúpidos.

La muerte de un personaje es un problema delicado en los JdR. Por un lado, como DJ, es tu responsabilidad crear un ambiente justo que se ajuste al escenario, pero por otro, no quieres tu mesa de juego llena de hojas de personajes arrugadas y jugadores desanimados o frustrados. Un personaje, especialmente uno jugado varias sesiones, es clave para mantener el interés del jugador en el juego. Llevarse un personaje desarrollado no es solo decepcionante sino que obliga al personaje a esforzarse por inventarse una nueva personalidad, una nueva motivación y una nueva forma de encajar con el resto del grupo. Cada vez que un personaje muere, se vuelve más difícil para el jugador obtener interés en retratar un personaje interesante.

Las aventuras de las páginas siguientes son un reto, pero no necesariamente fatales. Para evitar convertir esta campaña en un cementerio de PJs muertos, asegúrate de que las fuerzas y capacidades del grupo y los encuentros de combate se adecúan a ellos, haciendo ajustes para mantener el desafío pero a expensas de la diversión.

Si algún personaje muere —y alguno lo hará— debes encontrar la manera de llevar un personaje de reemplazo que tenga el mismo grado de interés y convicción para engancharles sin ser un cliché o una chapuza. Por suerte, la Cruzada es un lugar excelente para reproducir PJs de reemplazo, ya que atrae a un amplio espectro de gente de todo tipo de vida. En capítulos donde los PJs estén lejos de la turba, podrías incorporar la amenaza o los efectos de la turba de Karl en cualquier trasfondo de personaje de reemplazo como forma de asegurar que el nuevo personaje está adecuadamente dedicado en la historia.

SUAVIZANDO LA MUERTE

Cuando tiene lugar la muerte de un personaje, una manera de mantener el interés de los PJs es otorgar al jugador beneficios adicionales cuando aporte su nuevo personaje.

La naturaleza de la recompensa debe estar adaptada al jugador y a la naturaleza en la que perdió a su anterior personaje. Buenas opciones son dar al personaje una pieza de equipo superior o un avance extra. Puedes dar beneficios a la historia del jugador en forma de contactos, aliados, esbirros y cosas así.

Muchos DJs exigen crear nuevos personajes de reemplazo sin puntos de experiencia. Aunque está bien para los primeros capítulos, esta estrategia podría ser desastrosa para los últimos episodios. Los PJs de reemplazo deberían tener experiencia en función de los capítulos que hayas jugado. Usa las pautas descritas en la **Tabla 0-6: Personajes de Reemplazo y Experiencia**.

LOS MIL TRONOS

Una vez todos los jugadores tengan sus personajes generados, lo último que tienes que decidir es cómo y por qué están en Marienburg cuando la campaña comience. Se describen sugerencias para diversas ideas de aventuras en el Capítulo I. Elige la idea sabiamente en función de las preferencias y estilos de tus jugadores. Usa una idea más severa si los personajes no son aptos para llevar misiones ellos mismos o una idea más floja si los personajes están metiéndose continuamente en problemas. ¡Decidas lo que decidas, podemos prometer que la campaña de *Los Mil Tronos* será diferente a cualquier otra aventura que lles a cabo!

TABLA 0-1: PROFESIONES ACADÉMICAS

Profesión	Enano	Elfo	Halfling	Humano
Aprendiz de Hechicero	-	01-28	-	01-18
Barbero Cirujano	-	-	01-33	19-27
Embajador	-	29-56	-	-
Iniciado	-	-	-	28-45
Noble	01-33	-	-	46-64
Escriba	34-66	57-80	-	65-82
Estudiante	67-00	81-00	34-00	83-00

TABLA 0-2: PROFESIONES PLEBEYAS

Profesión	Enano	Elfo	Halfling	Humano
Alguacil	-	-	-	01-04
Burgués	01-15	-	01-07	05-11
Osamentero	-	-	08-10	12-19
Miembro de Séquito	-	-	11-17	20-27
Artista	16-26	01-40	18-28	28-35
Barquero	-	-	29-31	36-39
Pescador	-	-	32-34	40-47
Hechicero Vulgar	-	-	-	48-51
Carcelero	27-41	-	-	52-55
Minero	42-62	-	-	56-63
Campesino	-	-	35-55	64-71
Cazarratas	63-77	-	56-58	72-79
Sirviente	78-85	-	59-75	80-87
Menestral	86-00	41-00	76-93	88-94
Ayudante de Cámara	-	-	94-00	95-00

TABLA 0-3: PROFESIONES CRIMINALES

Profesión	Enano	Elfo	Halfling	Humano
Agitador	01-11	-	01-11	01-11
Ladrón de tumbas	-	-	12-21	12-22
Forajido	12-27	01-33	22-31	23-33
Sicario	28-50	-	-	34-44
Bribón	-	34-66	32-50	45-56
Contrabandista	51-67	-	51-60	57-67
Ladrón	68-84	67-00	61-82	68-78
Matón	-	-	-	79-89
Saqueador de tumbas	85-00	-	83-00	90-00

TABLA 0-4: PROFESIONES MONTARACES

Profesión	Enano	Elfo	Halfling	Humano
Batelero	-	-	-	01-80
Cazarrecompensas	-	-	01-08	09-16
Carbonero	-	-	-	25-31
Cochero	01-24	-	-	25-31
Patrulla Fronteriza	-	-	22-34	-
Cazador	25-39	01-20	35-55	32-39
Guerrero de Camarilla	-	21-37	-	-
Mensajero	-	38-52	56-77	40-47
Escolta	-	53-67	-	48-54
Patrulla de Caminos	-	-	-	55-61
Portador de Runas	40-71	-	-	-
Marinero	72-80	68-82	-	62-68
Escudero	-	-	-	69-75
Peajero	81-00	-	78-85	76-83
Vagabundo	-	83-00	86-00	84-91
Leñador	-	-	-	92-00

TABLA 0-5: PROFESIONES GUERRERAS

Profesión	Enano	Elfo	Halfling	Humano
Guardaespalda	01-13	-	-	01-11
Espadachín Estaliano	-	-	-	12-14
Kossar Kislevita	-	-	-	15-17
Guardia Marina	14-17	-	-	18-28
Mercenario	18-35	01-00	01-25	29-39
Miliciano	36-47	-	26-50	40-53
Berserker Nórdico	-	-	-	54-56
Gladiador	48-63	-	-	57-67
Rompescudos	64-75	-	-	-
Soldado	76-83	-	51-75	68-78
Matatrolls	84-94	-	-	-
Vigilante	95-00	-	76-00	79-89
Fanático	-	-	-	90-00

TABLA 0-6:

PERSONAJES DE REEMPLAZO Y EXPERIENCIA

Capítulo	Experiencia
Uno	0
Dos	300
Tres	600
Cuatro	900
Cinco	1.200
Seis	1.500
Siete	1.800
Ocho	2.100
Nueve	2.400



CAPÍTULO I: LA LLAMADA DEL CAOS



"Toda esta charla sobre derechos, comercio y libertad ... es una tontería. Estas bobadas no son sino otra máscara de la codicia humana y su disposición para traicionar a sus compañeros. ¿Marienburgueses? Bastardos sin honor, todos."

- OTHRUN KARLIKSON, ENANO GLADIADOR

POR SIMON CROWE, ADMAN FLYNN Y ROBERT J. SCHWALB

La campaña Los Mil Tronos comienza en Marienburg, la única ciudad independizada con éxito del Imperio. Marienburg es diferente a cualquier otra ciudad del Viejo Mundo en que aquí, un hombre es juzgado por su ingenio e innovación y no por las circunstancias de su nacimiento. Aquí, un humilde campesino, a través del trabajo duro y la determinación puede salir de su miserable estado y llegar a ser alguien más. Esta oportunidad no viene exenta de riesgos, pues así como un hombre puede alcanzar grandes cotas de poder, también así puede caer en las entrañas de la miseria. Por cada plebeyo que escapa de la pobreza hay una docena más aplastado bajo los pies de los ricos y poderosos. Algunos son simples campesinos sucios, mientras otros pueden ser nobles en desgracia, sacerdotes caídos y un variado surtido de otras personas de todas las castas, orígenes y naciones. Esta ciudad es en verdad uno de los nuevos comienzos, pero también uno de los finales, un hecho reflejado en el **Capítulo I** de esta gran campaña.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Hace siete años un grupo de cazadores de brujas localizó una secta de Stromfels, -una deidad a menudo relacionada con una retorcida interpretación de Manann- y purgó el lugar de su maldad, a base de fuego y espada. En medio de la muerte y la violencia fue que los cazadores encontraron a un hermoso bebé, cuya más mínima mirada podía conmover el corazón e instilar sentimientos de deber y lealtad. Los que vieron al Niño sintieron un poderoso impulso de proteger de daño al infante y hacer todo lo posible por salvaguardarlo. Agobiados por la admiración y la proeza del bebe, los cazadores de brujas creyeron que la secta tenía intenciones horribles hacia el Niño y que cayeron sobre ellos para protegerle. Y así fue que los cazadores de brujas arrojaron al joven y como por arte de magia se lo llevaron al orfanato Shallyano de Marienburg.

Al principio, la abadesa que gobernaba la institución aceptó al Niño, pero llenándose de la sabiduría de su señora, miró detenidamente a través del encanto del Niño y consideró que algo iba mal con el bebe, terriblemente mal. Temiendo el efecto que tendría sobre ella y las otras sacerdotisas, a las que creía divididas sobre su resolución, consideró que lo mejor sería devolver el Niño a los cazadores de brujas para que se trataran como lo harían con cualquier Mutante. La Abadesa encomendó esta acción a su seguidora más leal y devoto, pero incluso en su gran sabiduría, no pudo anticiparse al alcance del poder de influencia del Niño. La sacerdotisa que debía entregar al niño descubrió que tampoco podía, ya que sabía lo

que suponía entregar el bebe a los servidores de Sigmar. Su conciencia no le permitía entregar un niño tan dulce, tan inocente, cuya carne era pura y cuyo espíritu debía estar limpio. Incumplió su misión y regresó, escondiendo al niño con la ayuda de otras hermanas que compartían su celo, en una habitación secreta fuera de la mirada de la Abadesa.

En los años sucesivos, el Niño, al que las hermanas llamaron Karl, creció. Lo mismo hizo su poder e influencia. Para los dotados de Visión Bruja, Karl brillaba como un faro, un pilar de luz sagrada llena con alguna presencia de otro mundo. Tan brillantemente resplandecía el Niño que empezó a llamar la atención de otros, hombres menos honorables, a pesar de que el chico estaba escondido de forma segura en el orfanato. Un hombre en particular, un infame hechicero del Caos llamado Ruprecht, vio mucho potencial en el chico. Ruprecht despreciaba desde hacía mucho al Imperio y su gente, y anhelaba la oportunidad de ponerlo de rodillas y descartar las agotadas nociones de Sigmar a favor de la adoración de los dioses verdaderos, Nurgle específicamente.

A través de sus adivinaciones Ruprecht identificó los poderes del joven Karl y vio en ellos el potencial para derrocar al Imperio. Ruprecht sabía que la influencia del chico podría atraer las débiles mentes mortales hacia él. Con el tiempo podría fomentar una rebelión en el Imperio que podría finalmente llevar al niño hacia el trono de Karl-Franz. Ruprecht acecharía en las sombras, orientando el gobierno para rehacer el Imperio a la fétida imagen del Impío.

Un hombre lúcido podría haber abandonado el plan ante el absoluto poder del Imperio, pero no Ruprecht. A la luz de la reciente incursión del Caos y todo el misticismo que rodeó al gran héroe Valten (de quién ciertos sectores extremistas de fanáticos afirmaban que era la reencarnación de Sigmar) Ruprecht creyó que la gente del Imperio estaba madura para su recolección, ávidos de alguna señal divina que les acompañara en los duros momentos que habían venido tras la última guerra y preparara el camino a un gran futuro. El chico, Karl, podría ser el símbolo viviente de la esperanza del Imperio y con su "don" no había posibilidad de que Ruprecht pudiera fallar.

Ruprecht, pues, necesitaba al Niño, y rápido. Habiendo ya pasado un tiempo en Marienburg como miembro de una secta secreta de Nurgle, reclamó sus favores y usó sus aliados en la ciudad para secuestrar al chico. Cuando tuvieran al muchacho, le marcarían el pecho con el signo del cometa con dos colas y le escoltarían a la torre del hechicero en el corazón del Territorio Troll.

Era un plan simple, pero claro, los planes simples son a menudo más propensos a salir mal.

Los sectarios localizaron al chico sin muchos problemas, lo raptaron de su aposento y llevaron al joven cautivo a una herrería, donde tenían un hierro de marcar en el carbón, listo para marcar al Niño. Una vez llegaron sujetaron al chico y quemaron su carne, fundiendo la imagen del cometa con dos colas. Pero el calor, el dolor y el miedo llenaron al asustado chico, y por una tremenda suerte o quizás por intervención divina se liberó de los sectarios. Cogió un martillo que estaba cerca y huyó hacia las calles, revelando a todos los espectadores la brillante quemadura, el símbolo que marcó al muchacho hacia la grandeza. Los sectarios le siguieron en las calles, exponiéndose neciamente, y mientras trataban de acercarse, el chico les arremetía con su herramienta, salpicando las calles de calientes sesos de sectarios.

Esta exhibición fue suficiente para los lugareños, muchos de los cuales eran refugiados del Imperio que huyeron de la violencia del Señor del Fin de los Tiempos. La emprendieron contra el resto de sectarios y los despedazaron miembro a miembro, incitados por el don natural del chico. Cuando terminó la espeluznante tarea, y mientras se giraban, observaban al joven y veían su rebelde melena de cabellos dorados, el cometa ardiente, el martillo y ni una lágrima sobre sus mejillas. Tenía que ser, debía de ser, él era, en sus mentes, el propio Sigmar, de regreso a este mundo, para conducir a la humanidad fuera de la oscuridad del miedo y la agonía y hacia una nueva era de la profecía.

Subieron a hombros al muchacho y le llevaron hasta el sacerdote de Sigmar de la ciudad, un hombre avejentado llamado Helmut. Al abrirse paso por las calles se les unieron más, más que venían a ver, a presenciar al chico milagroso. Finalmente, en los mismos escalones del templo de Sigmar, Helmut se puso ante la congregación reunida y observó al muchacho, cayendo cautivo de inmediato. Confirmó las creencias de la turba y se arrojó sobre los mismos escalones, llorando de miedo, con respeto, e incluso aliviado.

La semana siguiente fue especialmente tumultuosa, volviendo Marienburg patas arriba. Más y más gente que vivía antes en el Imperio se reunía con el Niño para escucharle hablar o sentir su toque fresco sobre sus frentes. Helmut presionaba al Teogonista en el exilio, Esmer, para que reconociera al chico oficialmente. Mientras tanto las multitudes crecían. El antiguo Gran Teogonista, percibiendo una oportunidad de recuperar su posición a Volkmar, accedió y nombró al chico Descendiente de Sigmar, bendiciéndole ante miles de jóvenes seguidores de Karl.

Si bien la bendición de Esmer podría haber sido suficiente para algunos, los seguidores de Karl ya estaban separando en facciones, con varios grupos alcanzando influencia y poder, y algunos, al ver la politiquería de Esmer claramente, avisaron de que Karl no recibiría la legitimidad que necesitaba para conducir al Imperio a una nueva era a menos que el verdadero Gran Teogonista y, en realidad, el Emperador, confirmaran la divinidad del chico. Así fue como nació la Cruzada del Niño y, en masa, una hueste de seguidores dejó Marienburg, marchando hacia Altdorf, hacia su futuro, hacia una nueva y gloriosa era de la humanidad.

Trágicamente, su devoción y piedad son ilusorias, ya que sin darse cuenta cayeron bajo el curioso poder de Karl e irónicamente en manos de Ruprecht.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

La Llamada del Caos sitúa a los personajes jugadores en Marienburg tras la agitada aparición de Karl y la posterior salida. Si bien muchos están contentos de ver partir a muchos de los elementos más indeseables de la ciudad, no todos están convencidos de que Karl es en efecto el Descendiente de Sigmar y algunos sospechan que hay fuerzas oscuras trabajando en la ciudad. Por lo que cae sobre los personajes jugadores, trabajando en nombre de uno o más de los posibles empleadores, observar este curioso desarrollo y descubrir la verdad sobre Karl, averiguando de donde viene y descubriendo que siniestros organismos operan entre bastidores.

Muchos de los primeros movimientos en esta aventura consisten en los personajes siguiendo las diferentes pistas mientras trabajan para descubrir todo lo que pueden sobre el chico. A través de sus investigaciones, los PJs deben descubrir suficiente información que les conduzca a las Marismas Malditas, donde la casi mermada secta de Stromfels aun se reúne en el inmundio fango para realizar innombrables rituales a sus

dioses oscuros. Investigando el escondite de la secta, los PJs averiguan el nombre de uno de los sectarios que creen que es responsable de un ataque contra el chico. Deben de correr de regreso a la ciudad para encontrarle antes de que sea demasiado tarde.

Es frustrante, es demasiado tarde; el hombre está muerto. Investigaciones adicionales sobre el sectario muerto revelan finalmente la localización de un templo oculto de Nurgle, enterrado en el barro blando sobre el que se encuentra Marienburg. Los personajes jugadores deben hacer frente a las húmedas alcantarillas de Marienburg y los terribles habitantes que acechan allí para averiguar que realmente el mal opera tras esta Cruzada del Niño.

IDEAS PARA LA AVENTURA

Hay una serie de métodos para “engancha a los jugadores” a esta aventura, presentando aquí varias opciones utilizables. La mayoría de estos mecanismos requieren la introducción de un patrocinador, un grupo interesado que se preocupa por el chico y esta cruzada potencialmente peligrosa. Esta solución es, de lejos, la más simple, y tan solo tienes que escoger la idea que mejor se adapte a la dinámica del grupo. Si tienes algo más de experiencia dirigiendo WJDR, podrías considerar usar diferentes ideas, posiblemente uno por PJ o par de PJs. Alternativamente, puedes prescindir de todos estos métodos y elaborar algún nuevo mecanismo para empezar la campaña. Si es así, asegúrate de que la “idea” es suficiente no solo para llevar a los jugadores a este capítulo, sino también al resto de la campaña.

NECIOS HUMANOS

Los Altos Elfos, llamados Elfos del Mar por la población Humana de la ciudad, viven en Marienburg desde hace mucho, usando la ciudad como puerta para tratar con el Imperio y gran parte del resto del Viejo Mundo. Viviendo entre los suyos en el Distrito Barrio Élfico como se le conoce normalmente, son mucho más solitarios de lo normal en su especie y se inmiscuyen en el resto de la ciudad lo menos posible. Si bien los Elfo están por lo general alejados y por encima de las insignificantes riñas Humanas, la intensidad y velocidad de la Cruzada del Niño ha llevado a una pequeña facción de Elfos a tomar nota. Dirigiendo esta investigación está un mercader menor Elfo llamado Avatil Pasodeespuma, quien sospecha, y con razón, que hay fuerzas oscuras tras este inusual desarrollo. Se acerca a los personajes, buscando aprovechar sus talentos únicos para llegar al fondo de la llamada “Cruzada” y averiguar todo lo posible sobre el chico. Los personajes que acepen estos términos recibirán 10 Coronas de Oro para completar la misión con éxito.

AL SERVICIO DE SIGMAR

Marienburg es famosa por su inutilidad cuando se trata de ayudar a los templarios de Sigmar en su búsqueda de la justicia divina y capturar sectarios y Mutantes fugitivos. Por ello, la mayoría de cazadores de brujas no se molesta en tratar de convencer a las fuerzas de orden locales –los Sombreros Negros– sino que en su lugar traen su propio músculo. Los PJs, por tanto, son esbirros de un cazador de brujas bastante conocido y peligroso llamado Roderick. Habiendo llegado a Marienburg para encontrar a un hechicero renegado, el cazador de brujas fue más que sorprendido al encontrar la ciudad engendrando un nuevo y fanático culto de Sigmar. Ya que está comprometido a rastrear a su refugiado, ordena a los personajes jugadores que sigan a la turba y descubran todo lo que puedan sobre la Cruzada, sus orígenes y la identidad e historia de ese chico.

DESCARRIÁNDOSE

Hay todo tipo de oportunidades para que la investigación vaya mal. Los PJs podrían encontrarse en el lado equivocado de la ley, fallar en obtener las pistas claves, ser asesinados, etc. Debes considerar otras maneras de devolver a los PJs al camino, pero si las circunstancias se desintegran de tal manera que simplemente no hay forma de que los personajes concluyan la aventura como está escrita, no está mal. Simplemente vete a la conclusión y continúa con el siguiente capítulo. Aunque los personajes puedan perder algunas pistas vitales sobre la naturaleza de Karl y las fuerzas que actúan para manipularlo, pueden ponerse al día después.

Como los PJs están sirviendo al cazador de brujas pueden no esperar ninguna recompensa adicional, sin embargo, reciben alojamiento gratuito en Marienburgo y pueden recibir suministros y tratamiento médico a tu discreción.

¡HIJA DESAPARECIDA!

Crispijn van Haagen ha tenido siempre mala reputación, por satisfacerse de decadentes excesos y por tener una mano en empresas ilegales y oscuras. Aunque estas afirmaciones nunca han sido probadas, lo cierto es que la riqueza familiar y la influencia en la ciudad superan de lejos a lo que debería ganar de sus negocios legítimos. Independientemente de la veracidad de las acusaciones, Crispijn tiene un problema. Tiene una hija ilegítima que ha engendrado de una mujer del Imperio que ha huido durante la incursión del Caos. Normalmente Crispijn hubiera dado por perdida a la chica y su madre, pero algo sobre la pareja agitó sentimientos de deber y lealtad, y por ello, sin ser su carácter, pasaba a la madre y a la hija modestas cantidades para mantenerlas vestidas, alimentadas y alojadas. Hace unos días, cuando envió a su ayudante de cámara a realizar otro pago, su siervo volvió afirmando que la mujer y el bebé ya no estaban. Crispijn sospecha que podrían haber sido arrastrados por el completo disparate de la Cruzada. Para asegurarse de que la turba es legítima y no un grupo de sectarios, el noble requiere a los PJs para buscar los orígenes del grupo y comunicarle sus conclusiones. Si producen resultados útiles, con seguridad les enviará tras su hija desaparecida. ¡A Morr con la traidora!

Crispijn ofrece pagar a los PJs 5 *co* por el éxito de la investigación de este asunto y un bono de otras 3 *co* si lo hacen rápido.

ESTAMOS TODOS PRISIONEROS

Una posible idea es que todos los personajes sean prisioneros, forajidos obligados a pasar sus días picando piedra en Las Colinas Quebradas, una desolada cantera al norte de Marienburgo. Gastar la vida en un lugar como ese es mal, ya que el trabajo es ingrato, duro y peligroso, lo que explica por qué Marienburgo usa obreros prisioneros para suministrar su piedra tallada. La vida es desahucio y con pocas esperanzas, al menos hasta que un pequeño hombre obsequioso llamado Wilhelm Schmidt recluta a los PJs. Diplomático de la Embajada Imperial en Marienburgo, está preocupado por la Cruzada y su marcha hacia Altdorf. Antes de enviar un informe urgente a sus superiores, necesita evaluar la

autenticidad de las afirmaciones sobre el Niño. No es un hombre valiente por lo que es altamente inadecuado para las exigencias que tal investigación requiere. Además, como tiene poca influencia en Marienburgo y ninguna autoridad sobre la policía local – los Sombreros Negros- necesita ayuda discreta. Así que reclama algunos favores y organiza un encuentro con los PJs. Ofrece a los personajes el indulto y libertad a cambio de buscar los orígenes del chico y la Cruzada y descubrir cualquier cosa inusual, e informarle en el plazo de una semana. Si piensan traicionarle, echaría a perder sus vidas ya que promete hacer circular sus retratos por todo el mundo, clavados en los árboles de Lustria y fijados en el Gran Bastión de Catai. Los personajes reciben su libertad y los enseres de comienzo.

UNA SEÑORA ENCANTADORA

Selena Reiva es una Vampiro del Clan Lahmian y está profundamente interesada en el chico Karl. Creyendo que el muchacho es en realidad el Campeón de la Noche –el que se cree que marcará el comienzo de la Era de los Mil Tronos- mencionado en las Profecías Vampíricas, quiere toda la información sobre el joven que pueda conseguir antes de actuar. Bajo el aspecto de una viuda piadosa, invita a los PJs a su suntuoso hogar y ofrece pagar al grupo 100 Coronas de Oro por servirla usando el pretexto de que está muy interesada en los rumores de que el chico es en efecto la reencarnación de Sigmar. Esta suma es considerable, pero tiene dinero para fundir, por lo que a los personajes titubeantes les ofrece más y bonos regulares dependiendo de la calidad de su trabajo. Asumiendo que acepten, su primera tarea es investigar esta nueva “Cruzada” y averiguar todo lo posible sobre el chico. Pide a los personajes que le entreguen informes regulares, pero solo por la noche.

ESTÁIS SENTADOS EN UNA TABERNA...

... cuando un misterioso extraño se aproxima a vuestra mesa. Páranos si has escuchado esto antes. Aunque este es probablemente el método más trillado de iniciar una aventura o campaña, ha servido de creación de incontables misiones en innumerables juegos. Esta idea puede servir, aunque a regañadientes, para los *Mil Tronos*. En este escenario, los PJs son contratados por alguna persona, un individuo misterioso de tu diseño y elección, para examinar la cuestión de la Cruzada. Decidas lo que decidas, el empleador tiene que ser suficientemente atractivo y ofrecer suficiente dinero para mantener el interés del grupo durante toda la aventura y posiblemente campaña.

- MARIENBURGO -

La ciudad de Marienburgo presume de ser la más grande del Viejo Mundo y es el mayor de sus puertos, más mucho más maravilloso incluso que las ciudades-estados Tileanas. Extendiéndose sobre la desembocadura del Río Reik mientras se escurre por el continente hasta el Mar de las Garras, casi todo el comercio marítimo que incumbe a Bretonia y al Imperio ocurre aquí. Es un lugar de grandes riquezas y oportunidades. Es un lugar despreciado por el Imperio, a pesar de su dependencia de la buena suerte de la fabulosa ciudad portuaria.

La razón de este odio deriva directamente del gran error, del percance que llevó a la independencia de Marienburgo. Siempre al margen de la política del Imperio en primer lugar, los indicios de rebelión comenzaron años antes de que la ciudad declarara su independencia. Los habitantes de esta cosmopolita ciudad nunca habían ejercido mucho el movimiento Sigmarita que había ganado fuerza en el Imperio y como culto creció en poder e influencia, los cazadores de brujas se extendieron por todas partes, pasando a fuego y espada a cualquier sospechoso de asociarse con las Fuerza Malignas. Con el tiempo, por razones religiosas, económicas y políticas, creció el resentir de los Marienburgueses hacia sus compatriotas. Su pobre concepto solo empeoraba mientras florecía la corrupción y la decadencia entre sus filas hasta que muchos comenzaron a distanciarse de sus familiares del Imperio, buscando la manera de separar la ciudad del Imperio. Esta oportunidad llegó durante la Era de los Tres Emperadores. A falta de un líder coherente Marienburgo impuso su autonomía, manipulando el tenue equilibrio de poder para ganar más independencia que nunca antes, aunque todavía, el Imperio mantenía en sus garras esta revoltosa provincia.

Años después, tras la Gran Guerra contra el Caos, el Imperio parecía entrar en una nueva era de estabilidad y grandeza con Magnus,

sentimientos renovados de patriotismo y esperanza en la gente de Marienburgo. Pero como todas las cosas en el Viejo Mundo, poco dura mucho tiempo. Los Condes Electores rechazaron a Gunthar, el hermano de Magnus a favor del Gran Conde de Stirland, Leopold Unfahiger, quien prometió devolver el poder asumido por Magnus durante la Incursión del Caos de vuelta a los Condes Electores. Marienburgo comenzó a buscar en serio maneras de independizarse del Imperio permanentemente.

Con el trono debilitado, los emperadores Unfahiger se vieron forzados a recurrir a otras fuentes de ingresos para apoyar sus pretensiones. Este proceso continuó a través de una serie de ineptos monarcas hasta que de repente Marienburgo declaró su independencia del Imperio. Dieter IV se negó a hacer nada al respecto, ya que había aceptado enormes sobornos de los burgomaestres para permitir la secesión sin oposición. Cuando los Condes Electores se enteraron de esta traición, convocaron un concilio especial en 2429 para deponer a Dieter IV y elegir en su lugar al Gran Príncipe de Reikland, quien tomó el nombre de Wilhelm III.

La independencia de Marienburgo fue un golpe importante ya que era la mayor ciudad portuaria del Imperio. Casi todas las mercancías que entraban al Imperio por mar pasaban por Marienburgo. Perder el puerto significaba perder las lucrativas tarifas y controles sobre las mercancías que llegaban al interior. Los Condes Electores habían puesto sus esperanzas en Wilhelm III, creyendo que reuniría los ejércitos del Imperio y asediaba las Tierras Desoladas. Sabiamente, Wilhelm resistía a sus presiones ya que sabía que un asedio a la ciudad podría ser incluso más desastroso, demasiado costoso en términos de costes de vida, y temía con razón que dicha acción pudiera enviar oleadas de inestabilidad por el Imperio, causando quizás que otras provincias y ciudades-estados se separaran de las



tierras de Sigmar. Con increíbles maniobras políticas forjó una alianza con Marienburg, garantizando que el Imperio pudiera mantener presencia en los puertos a cambio de un reconocimiento formal de independencia de las Tierras Desoladas.

En el siglo que vino aun hay un gran resentimiento en el Imperio hacia las Tierras Desoladas. Los nobles les acusan de ser traidores mientras que los sacerdotes describen la ciudad como un antro de perdición, donde la gente no respeta debidamente a los dioses. Marienburg se ha convertido en chivo expiatorio para muchos de los problemas que afectan a las provincias y ciudades orientales, y la gente se apresura a buscar un complot a causa de Marienburg, incluso donde no lo hay.

Curiosamente, a pesar de la hostilidad reflejada en algunos rincones del Imperio, Marienburg es un destino popular para los Viejo Mundanos. A sus ojos, es un lugar fabuloso, pero que también es algo familiar ya que los Marienburgueses no están muy alejados del resto de la gente del Imperio en términos de cultura y actitudes. Y sin embargo, esta ciudad ve gente de todo el mundo, presumiendo de viajeros de la vasta Catai, Arabia e incluso algunos dicen, del misterioso Nippon. Así, Marienburg abre sus puertas y da la bienvenida a todos y cada uno de los que recorren sus calles y navegan en sus canales, ya que el oro es oro, sin importar quién tiene las monedas.

La buena voluntad de Marienburg a aceptar extranjeros ha disminuido en los últimos meses. Con el cataclismo de la incursión del Caos, mucha gente del Imperio abandonó sus hogares y huyó al oeste, con la esperanza de escapar a las crueles espadas y rostros horribles de las toscas legiones de Archaoon. Lo que comenzó como un goteo, pronto se convirtió en un torrente y la ciudad fue inundada con desposeídos e indigentes, la plebe de los fugitivos del Imperio que trataban de encontrar una nueva vida en esta ciudad de esperanza. Los que estos esperanzados encontraron en su lugar fue la miseria absoluta del Doodkanaal, la barriada más pobre de Marienburg, ya que las clases altas y los mejores distritos nunca aceptarían a estos sucios campesinos en sus hogares. Fue de estos ciudadanos del Imperio, suspirando por sus hogares natales, de donde extrajo su fuerza la Cruzada del Niño y casi tan rápido como los refugiados vinieron, se fueron, marchando en masa de vuelta a las tierras de sus antepasados.

VISTAZO A LA CIUDAD

Marienburg es enorme. Se extiende por el Río Reik donde el corazón del Imperio desagua al Mar de las Garras, siendo un lugar brillante en un paisaje desolado y miserable. La ciudad se levanta sobre el fétido pantano que tipifica las Tierras Desoladas, que ensombrece la marcha entre el impenetrable Bosque Drakwald y las inmensas Hermanas Blancas. Con las lluvias habituales, el fangoso lodo y la extraña casta de campesinos que se ganan la vida pescando en las oscuras aguas de la campiña, llegar a la ciudad a veces puede ser una hazaña.

Un visitante de Marienburg puede ser rápidamente abrumado por la magnitud de esta metrópolis, con sus innumerables islas, canales y calles laberínticas. Tan grande es la ciudad que muchos de sus ciudadanos rara vez se aventuran más allá de sus propios distritos, y solo pueden especular sobre lo que ocurre en el otro lado de la ciudad. Ya que el espacio es tan escaso, con cada isla atestada con edificios que casi parecen apilados uno encima del otro, difícilmente se puede culpar a los lugareños de apalancarse.

Todo el que quiera llegar a alguna parte de la ciudad debe soltar unas pocas monedas para pagar el pasaje por uno de los canales. Ciertamente podría llegar a donde quiere a pie, pero las calles son tan estrechas y tan retorcidas que es fácil perderse, engullidos del todo por una ciudad que siempre tiene hambre de carne fresca. Así, los canales son las principales vías y las turbias aguas, que relucen con el brillo aceitoso de la suciedad, están llenas de esquifes, botes de remos, veleros e incluso galeones que vienen a pasar por la ciudad y se aventuran hacia Altdorf o incluso tan lejos como Nuln.

Cruzando los canales en diferentes puntos hay numerosos puentes. Algunos son simples caminos no mayores que un hombre adulto, mientras otros son cosas enormes, elevándose sobre las aguas para permitir los altos mástiles de los mercantes con destino tierra adentro. Casi todos los puentes proporcionan espacio adicional para vivir, vender y comprar y por ello dichas estructuras están normalmente abarrotadas de mercaderes, buhoneros y compradores. Solo hay dos excepciones. La primera es el Puente Niederbrug, que une la Torre Alta, la sede del poder político, y el resto de las islas que componen la ciudad. Aquí no se permiten tiendas ni estructuras de ningún tipo para

SOMBRERO NEGRO

Humano Marienburgués

Los Sombreros Negros patrullan las calles en parejas, caminando a paso "regular", y cualquier problema en la mayoría de los distritos más seguros suelen derivar en un par de Sombreros Negros apareciendo en 1d5 minutos. Cuando aplican mano dura a grupos de criminales más grandes, los Sombreros Negros se reúnen en equipos de 1d5 + 5 miembros dirigidos por un sargento. Sus cuarteles están en puestos de vigilancia colocados en puntos clave de la ciudad, habiendo más en las zonas más ricas y menos o incluso ninguno, en las zonas más pobres. Al mando de un puesto de vigilancia hay un sargento que supervisa de cuatro a doce vigilantes. La mayoría de Sombreros Negros son nativos de Marienburg, pero en los barrios étnicos podría haber gente del Imperio, Bretonianos, Estalianos y otros.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
32	38	30 (3)	32 (3)	30	32	35	30

Habilidades: Sabiduría académica (Leyes), Sabiduría popular (Las Tierras Desoladas) (Int), Esquivar (Ag), Rastrear (Int), Cotilleo (Em + 10), Intimidar (F), Percepción (Int), Buscar (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Oído aguzado, Sangre fría, Recio, Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe conmocionador

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano (Porra) (1d10 + 3), Daga (1d10), Sin armas (HA: 42; 1d10; Especial)

Enseres

Los Sombreros Negros visten uniforme y el distintivo sombrero negro flexible. Suelen llevar una vara larga con lámpara, con al menos un frasco de aceite para lámpara. Además, los faroleros también llevan varias yescas para encender las luces de las lámparas de la ciudad, y matacandelas para apagarlas al amanecer. La mayoría lleva algunas monedas -no más de 1d5 Chelines y 1d10 Peniques.

que no interfieran con la vida del comercio o impidan a los Sombreros Negros aplastar otra revuelta en el Doodkanaal. El otro es el Puente Colgante de Draaienbrug, lo que demuestra el ingenio de la ciudad en lo que respecta a la ingeniería, ya que gira sobre un eje central para dejar pasar los barcos de cualquier tamaño. Obviamente, un puente móvil no es el lugar más seguro para los edificios, lo que pueden atestiguar las numerosas ruinas del río.

Marienburg se divide en veinte circunscripciones, entidades políticas diferentes que eligen a sus propios comités, aprueban ordenanzas, recaudan impuestos y gobiernan quienes viven en sus fronteras. Definir cada municipio está más allá del alcance de este capítulo o incluso de este libro, por lo que los detalles particulares se dejan para que los describas según necesites. La información general del distrito se presenta en este capítulo donde sea relevante para la aventura.

La aventura comienza poco después de que la Cruzada del Niño salga de Marienburg en desorden. Muchos devotos Sigmaritas de la ciudad, así como refugiados del Imperio de los distritos más pobres, dejan de lado sus vidas para seguir al joven Karl en su marcha hacia Altdorf. Por tanto, los personajes jugadores encuentran a Marienburg tambaleante ante el repentino éxodo de cientos de personas, procedentes de los barrios más pobres de la ciudad.

WINKELMARKT

Winkelmarkt es uno de las circunscripciones más grandes de Marienburg y es el hogar de la clase media baja de la ciudad. Gran parte

LEY Y ORDEN EN MARIENBURGO

Teóricamente, La Honorable Compañía de Serenos y Vigilantes, conocidos localmente como los Sombreros Negros, hace cumplir la ley en Marienburg. Los vigilantes se identifican fácilmente por sus flexibles sombreros negros, y muchos Marienburgueses se alivian con su presencia, viéndoles como la única cosa que evita que la chusma se levante contra los ricos y decadentes. De hecho, los Sombreros Negros cuentan la protección de la propiedad como la más difícil de sus funciones, seguido por mantener el orden y todo lo que implica. Cuando hay un robo, asesinato, revuelta o cualquier cosa que perturbe la paz, corresponde arreglarlo a los Sombreros Negros.

Aunque responsables de regir la ley en la ciudad, hay límites en el alcance de la autoridad de los Sombreros Negros. Todo lo que sucede en tierra cae bajo su jurisdicción, pero los delitos que ocurren en el agua o a menos de 10 metros de ella son asunto de La Secretaría de Equidad Comercial de Marienburg, o como los lugareños les llaman, los Vigilantes de Río. Hay desde hace mucho tiempo rivalidad entre los Sombreros Negros y la Guardia de Río, y ninguno se salva de manipular circunstancias para hacer que el otro parezca malo. Ante todo, la Guardia de Río impone los gravámenes sobre el comercio en los ríos, por lo que detener el contrabando es su objetivo principal. Sin embargo, es sabido que estos hombres extienden su competencia a cualquier violación de la ley de la ciudad.

El último grupo oficial de policía de la ciudad son los Elfos de El Barrio Élfico. Aunque son parte de Marienburg, tienen derecho de autogobierno, gracias al Tratado de Amistad y Comercio, lo que significa que siguen las leyes y costumbres de Ulthuan. Supervisa a su pueblo el Exarca de Sith, Rionnasc'namishathir. Todo delito cometido en los límites de El Barrio Élfico es de su competencia y por extensión de los Mannikins. Los Mannikins, nombre tomado de una degradación de la palabra Eltharin para Guardianes de la Paz, tienen jurisdicción sobre cualquier delito que implique Elfos en cualquier lugar de las Tierras Desoladas, aunque rara vez abandonan su circunscripción, ya que la última vez que se detuvo a un par de sospechosos estallaron disturbios por toda la ciudad. Como resultado, los Sombreros Negros y la Guardia de Río, mantienen la paz y aseguran la continuidad de las buenas relaciones con los Elfos, depositando a cualquier sospechoso de violar las leyes de El Barrio Élfico en El Puente de la Puerta Élfica.

OTROS GRUPOS

Marienburg también es el hogar de numerosos independientes que incluyen detectives privados, milicianos, cazarecompensas e incluso cazadores de brujas. Todos estos individuos encuentran que aquí pueden llevar una vida decente cazando escoria y protegiendo a quién puede pagar sus servicios. Es importante señalar que los cazadores de brujas de Marienburg tienen poco en común con los del Imperio. De hecho, todo aspirante a cazador de brujas debe estar licenciado y registrado para ejercer en la ciudad. Esto no impide a esporádicos Templarios de Sigmar perseguir sus presas hasta Marienburg, pero supone que los cazadores de brujas extranjeros no pueden esperar ayuda de las autoridades locales y muchos se han encontrados arrastrados al Islote de Rijk, la infame prisión de Marienburg, por quemar una sospechosa de bruja sin licencia o autorización.

- TRAS EL MILAGRO -

de su negocio implica el comercio de la construcción de barcos, pero también hay un próspero comercio alimenticio -el distrito es conocido por sus deliciosas salchichas. Atrapado entre la terrible miseria del Doodkanaal al sur y los decadentes puertos del Suiddock, Winkelmarkt se desliza inexorablemente hacia la pobreza mientras la circunscripción se desintegra y los tipos de más éxito huyen a los confines del norte de la ciudad. Los lugareños hacen todo lo posible por mantener sus hogares pero los signos de decadencia están en todas partes -madera podrida, guijarros que faltan y los crecientes montones de basura llenando los callejones. Para empeorar las cosas, Winkelmarkt asumió gran parte de la carga de albergar a la gente del Imperio, creando tensiones entre los arraigados Marienburgueses y los asustados y devastados refugiados sin dinero.

Normalmente Winkelmarkt está más concurrido que cualquier otro lugar en Marienburg. Fuera de las principales vías, las calles suelen ser tan estrechas que ni siquiera las diligencias pueden conducirse. A menudo los edificios comparten paredes laterales, y muchos están contruidos en lo alto de edificios más antiguos, de manera que la mayoría de estructuras tienen un aspecto casi ruinoso, combándose unos contra otros y apoyándose en incómodos ángulos.

Durante la incursión del Caos y los meses posteriores, Winkelmarkt se ha abarrotado de gente. Cada albergue, casa de huéspedes y posada se llenó hasta reventar con gente desesperada por encontrar aquí una nueva vida. Solo vinieron para encontrar, mientras su dinero se le iba de las manos, la acogida del Doodkanaal y los inadaptados e indigentes que vivían aquí. La circunscripción se hundió y cayó en la desesperación mientras los caseros echaban a los que no podían pagar el precio del alojamiento. Aumentaron las tensiones y los disturbios se hicieron comunes. Entonces llegó Karl y se formó la Cruzada.

Cuando el Sumo Sacerdote de Sigmar reconoció al chico y con la bendición de Esmer, la Cruzada reunió a los desposeídos y desesperados. Unidos salieron de la miseria de su hogar adoptivo, dejando atrás sus esperanzas frustradas y devolviendo las abarrotadas calles a los Marienburgueses que nunca les quisieron allí desde el principio.

ENTRAN LOS PERSONAJES

Encargados de investigar los orígenes de la Cruzada, los PJs comienzan sus pesquisas en Winkelmarkt, la circunscripción donde se originó el movimiento. Mientras los personajes se establecen, ven que las calles están extrañamente vacías, casi desiertas en algunas zonas, mientras que en otros sitios los ciudadanos se esfuerzan en reparar edificios dañados por la multitud de fanáticos. Aun más sorprendente en una ciudad donde el terreno es como un premio, son las filas de casas abandonadas despojadas de inmobiliario. Las bandas y lugareños sin escrúpulos ocupan ya estos edificios, aunque varios permanecen sin tocar.

Los PJs son libres de hacer lo que quieran, ir donde quieran y hablar con quién deseen. Vagar sin rumbo por las calles de Marienburg puede ser entretenido un tiempo pero da poco fruto. Los personajes eruditos no tendrán mucha suerte investigando la Cruzada del Niño ya que acaba de formarse hace pocos días. Además, es poco probable que los PJs consigan una audiencia con líderes religiosos o civiles importantes -los intentos de hacerlo terminan en un atolladero de papeleo mientras los personajes se encuentran perdidos en la burocracia de Marienburg. Cuando vengan a darse cuenta, la mejor opción y puede que la única opción sea preguntar a la gente de las calles o en los muchos bares de mala muerte que se encuentran en casi todas las esquinas del Winkelmarkt. Casi todo el mundo en unas pocas manzanas más o menos ha tenido al menos un roce con la Cruzada, y algunos han perdido seres queridos en la turba, bien uniéndose o siendo pisoteados por ansiosos fanáticos desesperados por echar un vistazo a su líder. En realidad, un evento como este mantiene a los lugareños felices por cotillear sobre lo ocurrido, incluso si no tuvieron experiencia directa con la turba.

SUCESO I: LA FÁBRICA DE RUMORES

La ciudad está llena de rumores sobre la Cruzada, haciendo fácil para los PJs conseguir información pero difícil filtrar los disparates de la verdad. Tras pasar una hora hablando con la gente de las calles, los PJs pueden hacer una tirada simple de **Cotilleo** por cada grupo separado de personajes (una tirada si están todos juntos o múltiples si están separados). Por cada hora adicional tras la primera que pasen haciendo preguntas pueden hacer una nueva tirada de **Cotilleo** con un bono acumulativo de +10, hasta un máximo de +30 tras cuatro horas.

Con un éxito los PJs obtienen un rumor aleatorio de la **Tabla 1-1: Rumores en Marienburg**. Para determinar que rumor escuchan tira 1d0 y suma los niveles de éxito de la tirada de Cotilleo. Si el resultado de la tirada es un rumor que los PJs ya han escuchado, elige el siguiente más próximo del que no hayan oído hablar anteriormente.

Aunque la **Tabla 1-1: Rumores en Marienburg** ofrece un método fácil de presentar la información, no hay mucho carácter en ello. Si prefieres extraer esta etapa de la aventura, deberían surgir unos pocos lugareños pintorescos (niño huérfano, esposa abandonada enojada,

TABLA 1-1:

RUMORES EN MARIENBURGO

Tirada Modificada	Rumor
1	La Cruzada del Niño es un antiguo grupo de adoradores del Caos que quieren debilitar al Imperio. Helmut, el sacerdote que proclamó que el chico era la reencarnación de Sigmar, es su líder y usa un hechizo para hacer que la multitud ame al chico. Ahora planea usar al chico para gobernar el Imperio para su oscuro maestro. <i>(Falso)</i>
2	El Emperador mandó decir que ofrecerá el trono al chico si llega a Altdorf. Los nobles temen perder sus tierras y títulos si el chico es coronado, por lo que planean asesinarle. <i>(Falso)</i>
3	Durante la última luna llena, un pescador capturó un pez con cara de mujer. El pez dijo que fue enviado por Manann, y profetizó que el Heredero de Sigmar regresaría para restaurar la gloria del Imperio. Bendecido por las siervas de Shallya el Heredero extirparía todos los nobles codiciosos y los sacerdotes injustos. <i>(Falso)</i>
4	La Cruzada del Niño es un grupo de estafadores, criminales y otros marginados del Imperio que planean usar al chico para chantajear al Imperador por títulos nobiliarios. La marca de nacimiento es solo una pintura y todo el asunto del martillo es un truco para engañar a la gente honesta. <i>(Falso, ¿detectas un patrón?)</i>
5	El chico dejó a un mendigo enfermo sostener su martillo mágico y el tipo se curó de su enfermedad. Las sacerdotisas Shallyanas que criaron al muchacho le dieron el martillo como regalo de la propia Hija de la Piedad. Mientras el chico sostenga el martillo no puede dañarle ningún arma. <i>(Aunque falso, este rumor revela la identidad de la gente que crió al niño)</i>
6	El chico era un huérfano robado a las sacerdotisas Shallyanas de la orden del Gran Teogonista, Volkmar, quien teme que el chico tome ese título. Volkmar sabía que era de esperar la llegada del heredero de Sigmar ya que se vio pasar un cometa con dos colas delante del sol en Altdorf, hace un mes. Fue una suerte que el chico escapara de sus garras. <i>(No, no es cierto, pero como el 5, muestra a las sacerdotisas de Shallya)</i>
7	La Cruzada del Niño se formó de gente que fue testigo de la acción milagrosa del chico. Ahora que Helmut y la Abadesa Shallyana han revelado que el chico es el Heredero de Sigmar, los fieles marchan hacia el norte con él para que el Niño pueda dirigirles a una gran batalla contra las Hordas del Caos. <i>(¡Caliente, caliente!)</i>
8	Algunos servidores del Caos, dirigidos por una bruja con forma de sacerdotisa de Shallya, intentaron denunciar al chico delante del viejo Templo de Sigmar. Pero Helmut se dio cuenta de su truco. La multitud mató a cinco de los bastardos y dejó pudrirse a la bruja en una jaula colgando frente al templo. <i>(Falso, más o menos)</i>
9	Todo el mundo sabe que el chico es la reencarnación de Sigmar porque apareció en la noche, de un rayo de luz dorada, con la marca del cometa con dos colas en el pecho. Una docena de hombres malvados le atacaron, pero el chico les rompió la crisma a todos con un único martillazo. <i>(Adornado, pero algo cierto. Bueno, excepto por el rayo de luz)</i>
10+	El chico fue criado en secreto en el orfanato Shallyano. Las hermanas planeaban ocultarlo hasta que alcanzara la madurez y pudiera buscarse su destino. Pero siervos del Caos le secuestraron, planeando asesinarlo. Fue entonces cuando el chico escapó debido a su fuerza milagrosa y mató a sus atacantes ante los ojos de todos. <i>(¡Verdadero!)</i>

amante plantado, ladrón callejero, joven Sombrero Negro, etc.) para suministrar a los personajes la información proporcionada en la **Tabla 1-1: Rumores en Marienburg**.

Además de los rumores, los PJs deberían gestionar la unión de las piezas de la descripción chico cuando acumulen tres niveles de éxito o más. Antes de eso, las descripciones son erróneas o completamente falsas. La descripción real es la de un niño de unos nueve años con pelo rubio, buena apariencia y una inflamada marca rojiza de un cometa con dos colas grabada en su pecho.

Cualquier PJ que falle su tirada de **Cotilleo** simplemente pierde una hora sin descubrir nada nuevo. Los que fallen por 20 o más en realidad encuentran una de las muchas víctimas de la exuberancia de la Cruzada. Los ejemplos incluyen un mercader cuya mercancía fue dañada por el culto, un borracho cuya esposa le abandonó para unirse al culto o una casa llena de niños sucios cuya madre les dejó para encontrar salvación en la Cruzada. En estos casos, el personaje debe superar una tirada **Difícil (-20) de Carisma** o el PNJ comienza a gritarle insultos, lanzarle basura e incitar a otros lugareños contra los PJs. Los personajes simplemente deben abandonar la zona para escapar de la ira de la víctima. Amenazar a los PNJ causa que otros lugareños se unan a la burla y lancen porquería (asume el doble de PNJs que de PJs, usa el perfil de **Propietario** de la página 235 de *WJDR*). Si en algún momento los PJs atacan o blanden armas, desencadenan una pelea y aparecen 1d5+2 Sombreros Negros (ver página 14 para los perfiles) en 1d10 asaltos para disolver el asunto.

Los Personajes pueden decidir seguir a la gente que se enfrentó a Karl y el sacerdote de Sigmar (ver **Rumor 8**). Una segunda tirada **Difícil (-10) de Cotilleo** revela que la gente involucrada incluía a sacerdotisas Shallyanas y a un cazador de brujas local. Un nivel de éxito o más hace aparecer el nombre de Osric y lleva a los personajes al **Suceso 5**.

SUCESO 2: EL VENDEDOR DE RELIQUIAS

En algún momento después de que los personajes hayan pasado tiempo en la ciudad, Josef Peek les encuentra. Es un gitano grasiento que intenta aprovecharse del fervor que envuelve al Heredero de Sigmar. Empuja una variedad de objetos corrientes a las caras de los PJs, afirmando que todos son “¡reliquias sagradas del mismísimo chico!”. Sus existencias incluyen todos los objetos descritos en la **Tabla 1-2: Reliquias de Karl**.

Josef acosa a los PJs, continuando con su rollo e intentando engatusarlos para que compren algo. Si le compran algo para librarse de él, les elogia sobre su elección y se va. Si los PJs tratan de conseguir información sobre la Cruzada de él, Josef deja claro que no está comunicativo a menos que le compren algo –la tirada de **Cotilleo es Difícil (-20)** si los PJs son reacios a no comprar nada pero **Rutinaria (+10)** si gastan al menos 1 chelín en mercancías de Josef. Con una tirada exitosa, Josef proporciona el rumor número 10 de la **Tabla 1-1: Rumores en Marienburg** (o un rumor al azar u otro disparate si los PJs ya han escuchado el rumor 10).

JOSEF PEEK

Josef Peek es un estafador de poca monta falto de suerte. Habiendo presenciado el milagro del regreso de Sigmar y la formación de la Cruzada del Niño, está convencido de que puede hacerse rico vendiendo trozos del milagro. A pesar de sus métodos conniventes, está convencido de que el chico es el verdadero heredero de Sigmar.

TABLA 1-2: RELIQUIAS DE KARL

Objeto	Precio	Argumento de venta
Símbolos sagrados de Sigmar de estaño	10 p cada uno	“Hechos para fieles por las propias manos del chico”
Pequeños trozos de sus sábanas	5 p cada uno	“¡Propiedad de su cuna y bendecidos por su sagrado culo!”
Mechones rubios	1 c por tres	“¡Cortados de su melena dorada, yo lo hice!”
Diente	10 c cada uno	“Perdidos cuando era un crío y salvados por un alma necesitada.”

Josef es sociable, infatigable e inmune a los insultos. Impulsado por la codicia para promulgar su sistema de hacer dinero, solo las amenazas físicas le impiden cerrar un trato. Es un hombre delgado, grasiento y con pelo oscuro, vestido con ropas baratas y porta un paquete de mercancías a su espalda. Su aliento es abominablemente asqueroso. Para el perfil de Josef Peek usa el del **Mendigo** de la página 235 de *WJDR*.

ALGO ESPECIAL

Josef cambia de táctica si los PJs no parecen impresionarse de su mercancía, parecen ricos o muestran muchísimo interés en la Cruzada. Nerviosamente elogia a los PJs más amigables (el que le haya tratado mejor, o el de mayor Empatía) por su “*buen ojo para los negocios*” y les ofrece rápidamente un “*trato especial sobre una auténtica y honesta pieza sagrada*”. Las maneras del gitano cambian de sociable a inquietas, y les mira como esperando a que le roben.

De su mochila desenvuelve con cautela una pequeña túnica desgarrada por la mitad. El gitano la ofrece con reverencia, con sus ojos radiantes mientras susurra:

“¡Esta camisa era la que llevaba cuando apareció! Uno de los bastardos con los que peleaba trató de agarrarle y la arrancó hacia la mano de su compañero. Fue entonces cuando todos vimos muy clara La Marca en el pecho del muchacho. Y si miras ahí, hay algo de sangre en la manga –que es de cuando el chico le partió la cabeza con su martillo sagrado. Fue un milagro, como nunca antes había visto.”

La voz de Josef reanuda parte de su labia mientras dice, “*Bendito Ranald, el resto de ellos llegó a la ayuda del chico, de lo contrario yo nunca hubiera puesto mis manos sobre esto. Y es toda tuya por 10... eh, digo, 12 Florines.*” (Los Marienburgueses llaman a sus co Florines)

La túnica es la única reliquia real del chico que Josef posee, y su historia es básicamente cierta. Cualquier carácter que examine la túnica advierte que hay un pequeño símbolo de una paloma volando, cosido con hilo gris barato, en el cuello de la túnica. Preguntar a Josef, o tener éxito en una tirada de **Sabiduría académica (Religión)**, **Sabiduría popular (El Imperio)**, **Sabiduría popular (Las Tierras Desoladas)** o **Fácil (+20) de Oficio (Sastre)**, revela que así es como los orfanatos Shallyanos identifican la ropa que dan a sus tutelados.

Si los PJs presentan la túnica al orfanato Shallyano y se ofrecen a devolverla, ganan un bono de +20 a cualquier tirada de **Empatía** con Gerda Lutzen, la nueva Abadesa Shallyana de Marienburg.

SUCESO 3: EL ORFANATO SHALLYANO

Asegúrate de que los personajes escuchan suficientes rumores para identificar que varios de ellos se refieren al orfanato Shallyano, donde se crió al chico. Con un poco de fisgoneo y preguntando, los PJs deberían tener una idea de que las sacerdotisas de Shallya están involucradas y que Karl está de algún modo asociada con ellas. Una tirada **Rutinaria (+10) de Cotilleo** revela que las Shallyanas mantienen un pequeño orfanato del borde del Doodkanaal, de donde rescatan niños de la miseria de este desdichado distrito con la esperanza de darles una vida mejor. Los Personajes que consigan al menos un nivel de éxito también saben que el orfanato ha sido objeto recientemente de una reestructuración y que la antigua Abadesa ha sido arrestada por brujería. La mayoría piensan que ha muerto. Dos niveles de éxito o más revela que aun vive colgada en una jaula frente al viejo Templo de Sigmar. Si los PJs se inclinan a echar un vistazo la Abadesa cautiva ve al **Suceso 4**. De lo contrario, los PJs pueden dirigirse al orfanato Shallyano para tener una idea de donde ha venido el chico. Si los PJs se aferran a una historia completamente falsa y deciden que es la verdad absoluta, puedes hacerles volver sobre la pista bombardeándoles con rumores adicionales mientras van a sus asuntos.

Encontrar el orfanato es fácil ya que cualquiera en Marienburg puede indicarles el camino al estrecho callejón que corre paralelo al fétido canal, y al destartado edificio hundido de su extremo. Aunque el edificio tiene las paredes recién encaladas, ha visto días mejores. Lo envuelve una pequeña cerca, y los PJs pueden ver un pequeño patio donde se sientan tres iniciadas Shallyanas rodeadas de niños que cantan con entusiasmo variado. Otras iniciadas supervisan a niños mayores detrás de ellos que trabajan para levantar una gran plataforma de piedra.

A menos que alguno de los PJs se le ocurre vestir los adornos de una sacerdotisa Shallyana, las iniciadas recogen en silencio a los niños, mientras uno se va corriendo a llamar a la Abadesa Gerda Lutzen. Mientras esperan la augusta presencia de la Abadesa, los PJs se quedan en el patio, abandonados por todos salvo por una iniciada de cara sonrosada que les mira fijamente a sus pies con intensa concentración. Se mueve rápidamente para bloquear la entrada a los personajes al orfanato pero por lo demás no dice ni hace nada.

Al rato, aparece la Abadesa Lutzen. Es reservada y algo severa, “¿Qué les trae por aquí?” y se inclina hacia delante levantando un ojo hacia los PJs, con sus mejillas enrojecidas. Cualquier mención a Karl o la Cruzada hace desaparecer su carácter cauteloso e ilumina sus rasgos naturales. Está ansiosa por cualquier notoriedad que pueda ganar por la asociación con el niño milagroso. Los PJs que sean lo suficientemente cortés, ofrezcan una donación de al menos 1 co, devuelvan la túnica encontrada por Josef Peek o tengan éxito en una tirada **Rutinaria (+10) de Carisma**, son invitados a entrar para hacer sus preguntas.

GERDA LUTZEN

Gerda Lutzen era una ambiciosa sacerdotisa de la Abadía Shallyana cuando trajeron a Karl al orfanato. Aunque al principio temieron de un niño traído por cazadores de brujas, pronto cayeron bajo su hechizo. Cuando la Abadesa Widmann reconoció el peligro que el chico poseía y ordenó sumariamente a Lutzen entregarlo de nuevo a los cazadores de brujas, ella en vez de eso, escondió al chico con la ayuda de otras hermanas y afirmó que los cazadores de brujas le mataron. En los años posteriores, se ha ido consumiendo por el afecto al chico, incluso yendo tan lejos como para dejar de lado sus votos a Shallya y adorarlo en su corazón. Cuando la Abadesa Widmann trató de denunciar a Karl a la multitud, Lutzen se aseguró de silenciarla y la declaró una bruja. Ahora, como Abadesa, Lutzen cree que está sirviendo al chico convirtiendo el orfanato en un lugar de culto hacia él.

Lutzen, incluso bajo el hechizo de Karl es egoísta y engreída. Lutzen está satisfecha con su asociación como protectora del chico durante su nacimiento, y está dispuesta a utilizar cualquier fama que tenga para ganar poder en Marienburgo. Ella se ve culta, siempre usando el plural mayestático cuando habla y tratando de lucir un porte noble. Sin embargo, dañada emocionalmente por el chico, ahora tiene poco equilibrio y cambia rápidamente de la frialdad a los mareos, miedo o ira. Esta inestabilidad, y su pérdida de devoción hacia Shallya, se revelan en sorprendentes deslices verbales y de comportamiento, como cuando se deleita en el sufrimiento de otras iniciadas o su sed de sangre hacia los enemigos de Karl.

El rostro de Lutzen es de verdadera severidad, con intensos ojos azules grisáceos y pelo gris acerado bien cuidado. Cuando decide sonreír, su rostro parece inocente. También está inusualmente sana para una mujer de su edad, y sus miembros tienen una delgadez extrema que desmiente su fuerza.

Como es probable que los PJs solo hablen con Lutzen, sus únicas estadísticas relevantes son Voluntad 46 y Empatía 51.

CHARLANDO CON LA ABADESA

Antes de llevarlos a su oficina, Lutzen llama a Marietta Kuhn, una huraña sacerdotisa Humana. Lutzen se deleita de repente en mandar a Kuhn recoger los mantos y armas de los PJs (Lutzen se mantiene firme en que no se llevarán armas en la casa de Shallya) y traer vino. Mientras la sacerdotisa realiza esas tareas en completo silencio, Lutzen observa con una sonrisita y amonesta a cualquiera que intente hablar con Kuhn. Una vez la sacerdotisa les deja, Lutzen declara con voz de satisfacción que “la Hermana Kuhn es disciplinada. Oramos por su trabajo y el silencio le enseña la humildad apropiada para su puesto”. Los Personajes con éxito en una tirada **Rutinaria (+10) de Sabiduría académica (Teología)** deben encontrar a Lutzen algo cruel y en deleitarse un poco demasiado en su habilidad de castigar a una sacerdotisa de la diosa de la Piedad.

Hay muchas preguntas que los PJs podrían hacer una vez dentro de la oficina, pero la mente de Lutzen ha sido deformada durante los años pasados atendiendo a Karl. Como resultado, ha construido sus propios recuerdos inquebrantables de los sucesos de la vida del chico, como se describen en **El Testimonio de la Abadesa Gerda Lutzen**. A tu criterio, puedes leer en su totalidad el testimonio de la Abadesa a tus jugadores (para resumir el resultado de su entrevista), o puedes usarlo para ayudarte a improvisar respuestas a preguntas específicas. Cualquier información



que los PJs faciliten que contradiga la versión de los hechos de Lutzen es rechazada como falsa o mentira infundada. Los PJs que insistan en la veracidad de esas “mentiras” la hacen enojarse rápidamente, lo que lleva a la audiencia a un abrupto final.

EL TESTIMONIO DE LA ABADESA LUTZEN

“Siempre supimos que Karl era un niño bendito. La misma noche en que le abandonaron en la puerta del orfanato, se vio brillar un cometa con dos colas en el cielo. Era el niño más bueno, incluso como un bebé, fuerte y listo, y sin embargo amable. Tendríamos que haberlo criado con los otros niños, menos afortunados, pero los constantes celos de los otros jóvenes nos hizo tenerle separado, para evitar... dificultades.”

“Crecía cada día más noble y hermoso, todavía no podíamos sospechar de su verdadero destino. Hace unas semanas, un par de hombres indecoroso vinieron y pidieron ver los niños, diciendo que su maestro deseaba uno de nuestros chicos como criado. No sabemos cómo se percataron de Karl, pues le manteníamos en una habitación de arriba, pero el niño podía encapricharse y a veces se escurría. Sin embargo, le vieron, y su intención se hizo evidente cuando una semana después irrumpieron, matando a la pobre Hermana Hirtzel y robando al chico. ¡Nos llenó de rabia pensar que estaba en manos de esos malvados hombres!”

“No teníamos dudas de que eran siervos de alguna fuerza del mal y dimos instrucciones a todas las hermanas para que dejaran sus tareas y le buscaran por la ciudad. Pero no teníamos que habernos preocupado, ya que la propia Shallya velaba por él. Esa misma mañana le vieron matar a sus captores con un martillo, sin ayuda de nadie. Todos los que vieron el milagro reconocieron al chico como santo y se apresuraron a adorarlo. La multitud le llevó a Helmut, un sacerdote de Sigmur de la ciudad, y ante la multitud, ¡Helmut proclamó que el chico era la reencarnación de Sigmur!”

“Los fieles acudían a él y nos apresuramos a incluir también nuestra bendición, pues incluso entonces hubo quién se llenó de envidia y odio difundiendo terribles mentiras sobre él. Pero esas voces han sido silenciadas y ahora sus fieles le han llevado hacia el mundo para cumplir su glorioso propósito. Solo lamentamos no haber presenciado con nuestros propios ojos el milagro de cómo mató a los hombres detestables.”

Si los PJs piden hablar con otras hermanas en el orfanato, Lutzen se vuelve repentinamente nerviosa y reservada. Dice secamente, *“Tememos que sería desperdiciar vuestro tiempo e interferiría en nuestros deberes. Y de verdad, no todas las que están a nuestro cargo están libres del vicio del cotilleo como nosotras. Hay algunas... propensas a difundir absurdos rumores. Lamentamos tener que rechazar vuestra solicitud”*. Por mucho que insistan no cambiará de idea, y si los PJs insisten en ello, exigirá que se vayan. Si los PJs crearan algún problema, la Abadesa da parte de los PJ a los Sombreros Negros, quienes a partir de ese momento mantendrán un ojo sobre los personajes jugadores, interrogándoles, o incluso arrestándoles si hieren o matan a cualquier sacerdotisa. (Para las reglas sobre **Juicios**, ver páginas 67-70 de *WFRP Companion*)

Cuando los PJs estén preparados para irse (o los echan si ofenden a Lutzen), la Hermana Kuhn les lleva al patio de fuera. Mientras caminan cada uno de ellos tiene que hacer una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción** mientras pasan por los niños cantando y trabajando. Con un éxito se dan cuenta de que las iniciadas Shallyanas dirigen a los niños en una canción religioso sobre Sigmar, no Shallya, y que se han cambiado las estrofas para referirse al regreso de Sigmar. Los PJs que consigan más de un nivel de éxito también advierten que una de las niñas que construye la plataforma de piedra gimotea, *“¿Para qué tenemos que construir un santuario para el viejo bobo de Karl?”* antes de que una iniciada le dé una dolorosa bofetada. La Hermana Kuhn simplemente niega con la cabeza y conduce en silencio a los PJs a la puerta antes de regresar con sus mantos y armas. Si los PJs intentan hablar con ella, se pone nerviosa, mordiéndose el labio y mirando por encima del hombro a alguna de las vigilantes iniciadas, antes de hacer señas a los personajes para que se vayan. Una vez de regreso en la calle, el PJ con mayor Empatía (a quién Kuhn le haya devuelto algo) siente algo que pincha y descubre una nota (**ver Documento #1**) clavado en el forro de su manto u otro objeto adecuado.

La “verdadera” Abadesa a la que la nota se refiere, una mujer llamada Maida Widmann, está sentada actualmente medio muerta en una horca que cuelga frente al viejo Templo de Sigmar. Cualquier transeúnte o Sombrero Negro puede dirigirles hacia allí. Si los PJs preguntan cómo llegar al Templo, serán preguntados a su vez si tienen pensado *“escupir a la bruja”*. Si los PJs no lo saben, los lugareños felizmente les cuentan el rumor 8 de la **Tabla 1-1: Rumores en Marienburg** antes de decirles el camino.

SUCESO 4: EL TEMPLEWIJK

El viejo Templo de Sigmar se encuentra en el Templewijk (Distrito del Templo) de Marienburg. Este distrito se presenta como el centro intelectual y espiritual de la ciudad, y es el hogar de casi todos los templos de la ciudad y sus sirvientes. Templewijk está en marcado contraste con Winkelmarkt en que es extraordinariamente limpio y también más concurrido que Winkelmarkt. Llegar a Templewijk requiere pasar por el Distrito del Dinero Antiguo, un lugar que albergó una vez la nobleza de Marienburg pero que se ha resentido mientras los de sangre azul han ido alejándose de la miseria a favor de la elegante Circunscripción Goudberg. Una vez los personajes se abran paso por sus desordenadas calles, pasadas las decoloradas propiedades antes hermosas y bajo la atenta mirada de solteronas y señores ebrios bajo una mala racha, llegan al impresionante y maravilloso Templewijk.

Las estructuras que dominan el Distrito del Templo son: la catedral de Manann, el Templo de Haendryk y la Escuela de Navegación y Magia Marina.

DISCULPE, OFICIAL, ¿CONOCE A MI AMIGO “KARL”?

Los PJs que se encaren a la guardia pueden hacer una tirada **Difícil (-20) de Carisma** para sobornar a los guardias ofreciéndoles un mínimo de 1 *co* por guardia presente. Los sobornos mayores son más efectivos y cada duplicación de esa cantidad cancela un -10 de penalización o añade un bono de +10. 2 *co* por guardia hacen la hacen **Desafiante (-10)**; 4 *co* por guardia la hacen **Normal (+0)**; y 8 *co* o más por guardia la hacen **Rutinaria (+10)**. Los PJs no pueden mejorar sus posibilidades por encima de **Rutinaria (+10)**, pero no tienen que saberlo. Ordéñales por todo lo valioso que tengan.

Esas tres torres sobre las abarrotadas calles, simbolizan, a su manera, gran riqueza, éxito e influencia en la ciudad. La Catedral de Manann es conocida por sus dorados chapiteles y es fácilmente la estructura más hermosa de la ciudad, y para el Culto de Manann, del mundo. Con sus blancas paredes calizas y tres campanarios revestidos en oro formando el gran tridente de Manann, es testimonio del poder del culto en la ciudad. Las puertas están abiertas casi todo el tiempo, cerrándose solo durante las peores tormentas, y los que visitan su interior encuentran sus grandes cámaras igual de impresionantes que su exterior.

El Templo de Haendryk es casi igual a la Catedral de Manann, aunque el culto de Haendryk es bastante pequeño en el Viejo Mundo. Sin embargo, dado que Marienburg es un centro de comercio, el culto a Haendryk ha logrado labrarse un hueco para él. Sus miembros han ascendido a figuras de gran importancia para los mercaderes y gente de la ciudad. De dorado chillón y exterior demasiado forjado, uno no puede dejar de sorprenderse por los excesos del templo. Parte de su financiación viene porque el Templo es también la institución bancaria preeminente de Marienburg y los mercaderes y nobles más ricos hacen aquí sus negocios.

Por último, la Escuela de Navegación y Magia Marina se sitúa al final del Templewijk. Como primera universidad de Marienburg, este colegio rivaliza con la Universidad de Nuln y las Academias de Altdorf en términos de facultades y estudios. De hecho, no hay mejor lugar en el mundo para aprender los principios de la navegación. Además de los estudios náuticos, el Colegio también ofrece cursos de arte, historia, ciencias y otros temas mundanos. El Colegio también tiene un extenso departamento especialista en formación de magos.

Desafortunadamente para los PJs, su investigación no les llevará a ninguno de estos monumentos, aunque pueden visitarlos cuando quieran. En su lugar, su destino se encuentra en el diminuto Templo de Sigmar. Durante la complicada historia de la ciudad, cuando los sacerdotes de Sigmar se opusieron a la independencia de Marienburg, el templo fue cerrado a la fuerza y el culto de Sigmar se trasladó al Distrito Ostmuur (Pared Este). El viejo templo permaneció cerrado y sin uso durante años y muestra signos de creciente deterioro.

Frente a los pilares del templo hay una pequeña plaza de piedra con un pozo elevado y tapado. La plaza está rodeada por completo de grandes residencias a las que puede accederse por cualquiera de los cuatro carriles cubiertos. Justo al lado del pozo se ha atorillado a la piedra un poste de hierro de 4 metros. Encadenado al brazo del poste hay una jaula ovalada de metal de 1 metro de alto. La jaula cuelga a 2 metros del suelo y contiene una pequeña hoja etiquetada de Maida Widmann.

Como resultado de la astucia de Lutzen, Maida Widmann fue declarada “bruja”. Aunque los líderes locales estaban incómodos con esta injusticia (la Abadesa Widmann era conocida por todos), el peligro que presentaba la Cruzada del Niño les forzó a capitular. Aunque evitaron que la antigua Abadesa fuera linchada por la multitud, no pudieron evitar que fuera encarcelada a morir de frío. Además, para asegurarse de que la “bruja” no corrompiera a otros o lanzara hechizos, los guardias le rompieron los dedos y le metieron en la boca un trapo bordado con el martillo de Sigmar, un método de probada eficacia para frustrar el mal de la brujería.

Si los PJs observan la plaza día y noche o tienen éxito en una tirada **Rutinaria (+10) de Cotilleo** con los guardias locales, averiguan las órdenes de los guardias y las frecuencias de las patrullas nocturnas.

Por el Día

Dos Sombreros Negros se sitúan cada día a los lados de la prisionera haciendo guardia para evitar que escape. Se permite a los vecinos acosarla de diversas formas (escupiendo, maldiciendo, tirando basura), pero los Sombreros Negros advierten severamente y evitan que nadie pueda consolarla, hablarle, hierirla demasiado o liberarla. Si más de una persona armada amenaza a los Sombreros Negros, estos huyen para buscar ayuda, repicando una campana de mano mientras corren.

Por la Noche

Por la noche no hay nadie destinado aquí, pero los Sombreros Negros patrullan las calles y pasan por la plaza cada media hora o así. Además, los ruidos especialmente fuertes de la plaza (tratar de romper la jaula ciertamente lo cumple) es probable que despierte a los residentes de los edificios cercanos que abren ventanas y vociferan a la guardia si ven cualquier cosa que parezca una actividad criminal. Tras 1d10 asaltos, llegan 1d5+2 Sombreros Negros para reunir y arrestar a los PJs.

MAIDA WIDMANN

Maida Widmann pasó su juventud viajando antes de escuchar la llamada de Shallya. Se instaló en Marienburg para atender a los huérfanos de las calles y su devoción y sabiduría la llevaron a convertirse en la Abadesa del orfanato Shallyano. A pesar de su buen juicio, confiaba mucho en sus subordinadas y fue engañada por ellas cuando ordenó dar a Karl a los cazadores de bruja. Este error le provoca más dolor que las privaciones que sufre. Algunos simpatizantes locales le habían estado dando hasta hace poco agua y comida por la noche, pero fue descubierto e interrumpido por la guardia hace días. Desde entonces, Maida solo ha sido visitada por provocadores.

Maida está profundamente dedicada a Shallya, sin embargo, tiene un hastiado panorama a partir de su larga experiencia y reconoce que el mal que involuntariamente protegió traerá mucho sufrimiento. También cree que se está muriendo y no quiere que nadie se arriesgue a liberarla.

Maida está al borde de la muerte por la hipotermia y la deshidratación. Fue maltratada y luego atacada con vegetales podridos, algunos ladrillos e incluso por pequeños perros, por lo que sus ropas están manchadas y rotas. Su rostro está demacrado y su voz es solo un susurro tenue y seco a causa de su resaca garganta. Con las manos y brazos entumecidos por las ataduras, apenas es capaz de moverse en la jaula. Pasa la mayoría del tiempo durmiendo o rezando en silencio, y a pocos metros se la puede confundir con un muerto. Cuando despierta sus ojos están intensamente vivos, llenos de la firme fe en Shallya y la auto recriminación.

HABLANDO CON MAIDA

Corresponde a los PJs de qué manera, si lo intentan, hablan con Maida. Es muy posible que las acciones incautas provoquen que los PJs sean atacados o perseguidos por los guardias. Por suerte, durante la noche los pilares del templo y el pozo de la plaza proporcionan abundancias de sombras ocultas para esconderse, y hay cuatro rutas de escape listas de la plaza. Si algún PJ es capturado, será llevado a cuartelillo local, despojado de todo menos de su ropa y lanzado a una celda. En este punto, solo una intervención diplomática por parte de los empleados o grandes sobornos (4 co por cabeza) podría liberar al personaje.

Maida es reacia a hablar, pero si los PJs demuestran su buena voluntad (quitándole la mordaza, cortando sus ataduras, dándole agua) o preguntan por Karl, ella habla. Primero pide algo para beber, ya que de otra manera su voz está demasiado débil para hablar más de unas pocas palabras.

“Me trajo el niño un cazador de brujas llamado Osric Falkenheim hace siete años. Me dijo que encontró al niño en manos de una secta malvada; adoraban a algo en lo profundo de unas ruinas de las Marismas Malditas. No nos dimos cuenta que el niño tenía un horrible poder que doblegaba la voluntad - hacía que los que le miraban le quisieran. Tardé en ver sus efectos sobre mis cargos, pero cuando lo hice, ordené a Gerda, mi priora, que devolviera al chico a los cazadores de brujas, pues sin duda era trabajo del Caos. Eso es lo último que supe de él, hasta que una multitud le trajo aquí y Helmut le declaró Heredero de Sigmar.”

“Sabía que no podía ser otro que el chico que creía muerto hace tiempo. Hice frente a Gerda y admitió que había escondido al chico y le había criado en secreto. Sin embargo, las perdoné, pues Shallya, enseña la misericordia y sé que no es fácil de apartar del poder del niño sobre el corazón. Fui una tonta, no me di cuenta de que aun eran sus esclavas. Traje a Gerda y a otras culpables aquí para que confesaran sus crímenes y revelaran la verdad sobre el niño. Cuando traté de hablar, Gerda y las otras me denunciaron. Me declararon apóstata y afirmaron que era una bruja que intentó matar al niño. Si no es por los Sombreros Negros la multitud me hubiera destrozado. En cambio, la misericordia de Gerda fue la que me puso en esta jaula para morir.”

“Debéis saber esto. Cuando me trajeron al chico, no tenía marca de nacimiento del cometa con dos colas, ni marca de ningún tipo. ¡Lo prometo! No es el Heredero de Sigmar. He apostado mi vida en ello y aun lo creo. Pero en cuanto a quién es, no podría decirlo. Si aun vive el cazador de brujas Osric, él es la única persona que puede llevarlos a donde encontraron el chico. Id ahora, buscalo con la bendición de Shallya y parad este mal antes de que más sufran por mi ceguera.”

SUCESO 5: SUEÑOS DE LOTO Y LA PESADILLA DEL PANTANO

Los PJs que intenten encontrar al cazador de brujas Osric pueden hacer una tirada **Desafiante (-10) de Cotilleo** tras algunas horas preguntando. Si los PJs se acercan y preguntan a personas que interactúan regularmente con los cazadores de brujas (como otros cazadores, carceleros, magistrados, sacerdotes de Morr o vendedores de madera) reciben un bono de +10 a su tirada de **Cotilleo**. Sin embargo, esos individuos requieren una tirada exitosa de **Carisma** antes de poderles hablar.

Una tirada exitosa permite a los PJs averiguar que Osric fue brutalmente golpeado por la Cruzada del Niño pues afirmaba que el chico no era la Reencarnación de Sigmar. Se lo llevaron unos amigos y ahora yace drogado en el Fumadero Loto Dorado del Distrito Suiddock (Puerta Sur).

FALLOS Y CALLEJONES SIN SALIDA

Si los PJs fallan, desatan sin saberlo la ira de los amigos de Osric, que no quieren que se le moleste. Envían un pilluelo local para entregar un mensaje verbal, *“Un tipo sabe dónde encontrar al hombre que buscáis y quiere conocerlos y discutir un precio”*, y les lleva a un almacén fuera del camino de los muelles en el Distrito Suiddock. Allí se encuentran con un trabajador portuario de rostro sombrío llamado Horst Breuer. Dice a los PJs que Osric no quiere ser encontrado y el que *“no quiera que le rompan las piernas”* haría bien en dejar de preguntar por él.

Si los PJs amenazan a Breuer, toca un silbato y tras los montones de cajas y barriles sale una cantidad de hombres de aspecto duro igual a varias veces el grupo. Breuer no busca dañar a ninguno de los hombres, por lo que solo ansía asustar a los PJs amenazándolos. Si los PJs se vuelven agresivos, la turba está más que dispuesta a dar a los personajes una paliza, golpeándolos hasta la inconsciencia (usa el perfil del **Provocador de Naufragios** de la página 235 de *WJDR*). Deben ser el triple que de PJs. Los hombres usan los puños, no espadas. Su intención no es matarles, sino advertirles. Los PJs que huyan no son perseguidos.

Si los PJs evitan la pelea pueden convencer a Breuer de sus buenas intenciones. Una tirada exitosa de **Carisma** o una buena interpretación es suficiente, y cuenta la versión dada en **La Historia de Horst Breuer**. Además, Breuer da a los PJs una ficha de madera pintada en ambas caras con una flor dorada. Les dice que *“les permitirá entrar al Loto Dorado sin ningún problema, ¿No sabías?”*.

LA HISTORIA DE HORST BREUER

“El condenado Osric escuchó rápidamente que aquel tonto sacerdote de Sigmar, Helmut, estaba reivindicando que algún niño era el propio Sigmar y se había congregado una gran multitud. Bueno, él y algunos muchachos que conozco fueron a ver por sí mismos lo que estaba pasando. Lo que escuché es que la multitud estaba medio loca; pero aun así no hay muchos que se interpongan en el camino de un cazador de brujas, locos o no. Así pues, el viejo Osric se abrió paso hasta estar justo a los pies de las escaleras, con Helmut y ese chico en pie frente al Templo de Sigmar, con mucha confianza.”

“Osric reconoció al muchacho inmediatamente, y empezó a gritar dejando a Helmut como un tonto y al chico como un impostor. No llegó muy lejos antes de que la multitud se enfadara y empezara a agarrarle. Debían estar locos para intentar hacer una cosa de esa clase, provocaron al viejo Osric, él salió con su espada y comenzó a atacarles para alejar a los sinvergüenzas. Bueno, uno de esos bastardos surgió con una losa justo tras su cabeza y dejó al viejo Osric en el suelo fuera de combate. La multitud estaba sedienta de sangre y ese pedazo de basura, Helmut, estaba gritando que Osric era un blasfemo asesino y que intentaba matar al chico.”

“Los muchachos lograron sacar a rastras a Osric fuera de allí. Pero la multitud lo golpeó casi hasta morir. Le llevaron a un matasanos que le impidió bailar con Morr, pero hubiera sido mejor... Bueno, estaba aullando de dolor y la cerveza no era lo suficientemente fuerte. Nos apiadamos del pobre hombre; le llevamos a donde no sintiera nada más. Está en el Loto Dorado, al menos su cuerpo está. Y no tiene pinta de abandonarlo hasta que su mente o sus bolsillos se vacíen por fin.”

Horst Breuer

Capataz Humano Marienburgués, ex estibador

Horst Breuer es el capataz de puerto de uno de los gremios locales de estibadores. Está al muy al tanto de lo que sucede en Suiddock y resultó ser un valioso informador para Osric, así como un proveedor de fuerza muscular ocasional.

Breuer es un tipo simple, sensato y con poca paciencia para historias elaboradas. Dice lo que tiene que decir con sombría convicción salpicándolo de maldiciones. No es estúpido, y si los PJs tienen buenas razones para buscar a Osric, está dispuesto a ayudarles.

Breuer tiene un cuerpo amplio y fuerte con enormes brazos. El pelo que queda en su calva es gris y crece al borde de su cabeza llena de bultos. Su gruesa nariz está torcida hacia la izquierda, de rompersela muchas veces.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
36	32	45 (4)	42 (4)	41	35	43	39

Habilidades: Mando (Em), Sabiduría popular (Las Tierras Desoladas) (Int) +10, Consumir alcohol (R), Esquivar (Ag), Jugar (Int), Cotilleo (Em) +10, Regatear (Em), Percepción (Int), Actuar (Cantante) (Em), Lengua secreta (Jerga gremial) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Nadar (F)

Talentos: Sangre fría, Reflejos rápidos, Don de gentes, Callejeo, Imperturbable, Muy fuerte

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 11

Armadura (ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano (mazo) (1d10 + 4)

Enseres

Horst Breuer viste ropa sencilla de trabajador portuario consistente en un suéter de lana de manga larga y pantalones negros. Cubre la calva de su cabeza con una gorra negra. De su cuello cuelga un cordel con un silbato.

SUCESO 6: SUEÑOS EN EL LOTO DORADO

El Fumadero Loto Dorado es el cuchitril de drogas más conocido en todo Suiddock. El ruinoso edificio de tres plantas se aferra al final del Puente Tres Peniques. Parece como si una brisa errante pudiera hacer caer al mugriento edificio al canal. El lugar es fácilmente identificable por el agrio olor del humeante Loto Negro y el letrero pelado colgando sobre la puerta del callejón, con la imagen de un loto dorado pintada.

La puerta del callejón está atrancada por el otro lado y sin nada singular salvo un estrecho postigo a la altura de los ojos. Si los PJs llaman o se anuncian, el postigo se echa hacia atrás para revelar unos ojos oscuros y suspicaces en una exótica cara rubicunda, propiedad de un portero Árabe. El hombre solo habla un puñado de palabras en Reikspiel; gruñe un desafío y se niega a responder preguntas. Abre la puerta solo si los PJs le muestran la ficha que les dio Horst Breuer, demuestran que tienen al menos unos pocos Florines o tienen éxito en una tirada **Difícil (-20) de Carisma** o **Muy Difícil (-30) de Intimidar**. Si los PJs no convencen al portero de que les deje entrar, tienen algunas otras opciones. El postigo de la puerta es demasiado estrecho para que la mayoría de las armas pasen por él y el portero no se deja influir por amenazas, pero echar abajo la puerta o escalar a las ventanas del segundo piso son algunos otros recursos. Si eso ocurre, el portero, bien armado, dispara su ballesta a través del postigo o desaloja violentamente a cualquiera que irrumpa.

Faraq

Mercenario Árabe Humano

Faraq no está muy seguro de cómo terminó en Marienburg, ni siquiera de cómo se llama esta ciudad. Es bueno con la espada, por lo que encontró trabajo fácilmente. Pasa sus días y noches afilando su arma, mientras está sentado en un taburete y mirando la puerta.

El portero es exótico, de piel dorada, ojos negros y pelo negro recogido en una trenza. Usa ropa extraña y habla poco, poquísimos Reikspiel.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
41	27	37 (3)	36 (3)	39	35	32	31

Habilidades: Sabiduría popular (Arabia, Tilea) (Int), Esquivar (Ag), Jugar (Int), Cotilleo (Em) +10, Percepción (Int), Montar (Ag), Lengua secreta (Jerga militar) (Int), Hablar idioma (Árabe) (Int), Nadar (F)

Talentos: Pies ligeros, Desenvainado rápido, Intelectual, Certero, Golpe poderoso

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 13

Armadura (media): Camisa de malla y Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 3)

Armas: Ballesta (1d10 + 4; Alcance 30/60; Recarga Completa) con 10 virotes, Espada (1d10 + 4), Daga (1d10 + 1), Escudo (1d10 + 2; Defensivo, Especial)

Enseres

Faraq viste ropas sencillas y extrañas. Sobre su túnica lleva una Chaqueta de cuero y una Camisa de malla que cuelga sobre sus pantalones negros. Desprecia los zapatos. De algunos líos anteriores, guarda un frasco que contiene un asqueroso brebaje que pasa por una dosis curativa.

EN LOS SUEÑOS DEL LOTO

Entrar por la puerta del callejón revela una escalera que cruje que baja a una habitación grande y poco iluminada. Otra estrecha escalera al final de la habitación sube al segundo piso. Hombres con expresiones aturridas y atontadas se hunden en literas de tres pisos que llenan esta zona, estallando a veces en gritos o risitas. Un único encargado, con un trapo sobre su boca y su nariz, cobra y rellena las pipas que tienen los clientes. Nubes de humo espeso y agrio flotan por la habitación y manchan las vigas superiores de un color azul negruzco. Cualquier PJ que entre aquí debe hacer una tirada de Resistencia para evitar ahogarse. Si la falla, el PJ tose incontrolablemente y sus ojos lloran, imponiendo una penalización de -5 a todas las tiradas por cada nivel de fallo (máximo de -15). Atar un paño húmedo sobre la nariz y la boca reduce las penalizaciones por el humo en -5. Las penalizaciones duran hasta que los PJs abandonen la habitación.

El cazador de brujas Osric tiene una habitación privada en la segunda planta. Se puede sobornar o intimidar al encargado, Kroeller, para que muestre a los PJs donde está Osric con una tirada de Carisma o Intimidar. La alternativa es simplemente abrir puertas y preguntar nombres hasta encontrar al cazador de brujas. Si no se ha tratado ya con el portero, esta última propuesta posiblemente cause que intente desalojar violentamente a los PJs. Depende de ti si alguno de los clientes hace excepciones a la interrupción y se involucra en una pelea (usa el perfil del **Tahúr** de la página 235 de *WJDR*); todos los clientes tienen un -10 de penalización a todas las tiradas, pero al final, los PJs necesitan marcharse de este encuentro con la información de Osric. Si no lo hacen, debes hacer surgir otros modos de que los PJs obtengan esa información.

Los PJs encuentran a Osric en un estrecho catre sosteniendo una pipa aun humeante que contiene las cenizas residuales de la resina del Loto Negro. Sus pupilas están dilatadas, su mandíbula boquiabierta sin afeitarse y sucios vendajes cubren su brazo izquierdo y ambas piernas. Despertarle de su estupor requiere una tirada exitosa **Rutinaria (+10) de Sanar u Oficio (Boticario)**, o un balde de agua fría. Como está tomando drogas para evitar el dolor, los pequeños abusos físicos no rompen el trance en el que está. Sin embargo, una lesión real (que le produzca al menos una Herida tras restar su Resistencia al daño) despierta a Osric hacia el aturdimiento.

Al despertar, Osric está de un humor de perros, sufriendo no solo por sus doloridos miembros rotos sino también por las secuelas del Loto Negro. Tiene problemas de concentración, los sonidos y las luces le parecen incómodamente intensos y su garganta está apelmazada por los restos del humo causándole tos y flema. Es más, está acostumbrado a que le obedezcan y carraspea preguntas a los PJs, lanzando maldiciones y amenazando sobre sus cabezas si tardan en responder. Juégalo con gran efecto, obligando a los personajes a preguntar si quieren tratar, después de todo, con este hediondo, malhablado y molesto cazador de brujas.

OSRIC FALKENHEIM, CAZADOR DE BRUJAS

Osric Falkenheim fue cazador de brujas en las Tierras Desoladas durante 20 años antes de que la Cruzada del Niño le dejara inconsciente. Apenas recuerda todos los templos oscuros que ha arrasado y los brujos o sectarios que ha quemado, pero saborea los pensamientos de la sangrienta justicia que ha impuesto a través de los años.

Osric está amargado y sufre. Dolorido y avergonzado por su derrota por la multitud, también se siente fracasado en su misión contra el Caos por el error de dejar vivo al Mutante Karl. Está lleno de asco por el bajo estado en el que ha caído, buscando refugio contra el dolor en las drogas. Cuando no está en estupor, desahoga su humor de perros lanzando injurias a todo el que le rodea.

Al final de los 50 tras una vida de amarga lucha, las cicatrizada figura de Osric está ahora gravemente tullida. Se ha roto y restablecido crudamente ambas piernas, y su brazo izquierdo se ha enroscado en una inútil garra de ligamentos desgarrados. Su curtido rostro muestra cicatrices de viejas quemaduras, con una de sus orejas siendo un entrecano muñón y su pelo y barba blanca creciendo en extraños revoltijos. Sus gélidos ojos azules son intransigentes bajo su frente arrugada y su boca es tensa y siniestra.

Viejo y lisiado como está, aun despierto de su estupor, Osric es incapaz en gran parte de defenderse, salvo influyendo a alguien en la cabeza.

CÓMO ENCONTRÓ AL CHICO

Los PJs que se expliquen con la suficiente paciencia o tengan éxito en una tirada **Desafiante (-10) de Carisma**, logran calmar a Osric lo suficiente como para que esté dispuesto a compartir información con ellos. Osric cuenta su historia al completo o responde a las preguntas de los PJs lo mejor que puede.

“Fue casi igual que todas las otras veces que he matado sucios Mutantes adorando a sus dioses oscuros. El trabajo de un cazador de brujas no cambia mucho. Hace algunos años, averiguamos de los Pantaneros -la gente que recoge hierbas en las Marismas- que veían luces y escuchaban sonidos de una vieja ruina en la profundidad del fango.”

“Bueno, algunos compañeros y yo pagamos a uno de ellos una sangrante fortuna para que nos llevara allí y echar una ojeada dentro. Supongo que habían unas dos docenas de sectarios, dos disfrazados que debían de ser sacerdotes. La mayoría tenían la marca del Caos, con toda seguridad. Pero lo que nos llamó la atención fue que un sacerdote tenía un bebé en sus brazos y andaba buscando ahogar a la pobre criatura en un estanque de agua sobre el que se habían reunido.”

“No perdimos tiempo en ofrecerles muertes misericordiosas; solo disparábamlos y les hacíamos trizas, intentando salvar al bebé. Ahora, cuando la mayoría de esa escoria ven un cazador de brujas saben que deben correr. Pero ese grupo era diferente. Podías ver en sus caras como si estuvieran todos drogados. Se volvieron locos tratando de conservar al chico. Pero al final de todo, solo escapó un puñado en la noche. El resto murieron bajo nuestras espadas antes que perder al bebé. Pero el chico no resultó herido ni un poco, impertinente criatura, solo sonreía y se revolvía en sus harapientos pañales.”

“Bueno, la consideramos una buena noche de trabajo, salvo que el lugar era demasiado húmedo para quemarlo por lo que tuvimos que dejarlo intacto. Llevamos al chico al orfanato Shallyano y se lo di a la Abadesa -pero hubo una cosa curiosa. Fue como duro darle al chico. Casi como si... quisiera quedármelo. Bueno, no le hice caso. Ni siquiera volví a pensar en el chico hasta el día ¡en que le volví a ver!”

“Me enteré de esa multitud reunida, dando problemas, por lo que fui a echar una ojeada. Todos tenían esa mirada salvaje en sus ojos, como jóvenes enamorados. ¡Vi al chico y supe que era él! Porque los demonios que maté en el pantano tenían la misma expresión cuando murieron.”

“Intenté salvarles de los poderes del chico pero no querían ser salvados. Se acercaron a matarme por mi molestia. Pero te digo que, si alguna vez vuelvo a ver al chico, con o sin multitud, le haré pedazos aunque tenga que besar a Morr para hacerlo.”

La otra única información que Osric puede dar es la localización general de las ruinas del pantano. Aunque no es capaz de recordar exactamente dónde están, puede darles el nombre de un contacto entre los pantaneros (Jekil Sumpfmund) que puede llevarles a ellas. Si los PJs han impresionado a Osric (p.e. parecen competentes o listos, declaran valientemente que quieren detener al chico o hacen una tirada exitosa de **Carisma**) se ofrece a financiar su expedición con una donación de 10 co de los fondos que le queden. Mientras invita a irse a los PJs, les dice que no muestren piedad con el Caos, sin importar lo inocente que parezca.

Si los PJs no han encontrado a la Abadesa cautiva, este suceso puede llevarles a ella (ver **Suceso 4**). De lo contrario, los personajes tal vez deseen proseguir con su empleador o apresurarse hacia las Marismas.

INTERLUDIO

En este punto de la aventura, los PJs podrían querer informara sus respectivos empleadores, habiendo averiguado algo sobre los orígenes del chico. En algunos aspectos, los PJs pueden sentirse como si hubieran completado su misión, pero queda mucho por hacer. En cualquier caso, sus respectivos empleadores piden a los PJs que sigan un poco más. Las siguientes ideas de aventura actualizadas corresponden a los descritos al comienzo de este escenario. Si estás usando uno diferente, puedes adaptar cualquiera de los siguientes o sacar uno por tu cuenta si los PJs carecen de motivaciones suficientes para investigar más este asunto. Por último, no hay que pasar por alto a Osric Falkenheim. Ha puesto mucho en juego por encontrar al chico por lo que podría convertirse en un patrocinador útil por el resto de la aventura si los personajes no tienen ya uno.

Avatir Pasodeespuma (Necios Humanos)

Avatir Pasodeespuma se toma la información del informe de los PJs sin emoción, inclinando su cabeza como si la considerara más. Tras unos momentos dice, *“Muy bien, Mejor de lo que esperaba, pero temo que esto es solo arañar la superficie de los problemas a los que nos enfrentamos. Me gustaría que siguierais más con esto y averiguarais lo que podáis sobre este Hombre-chico que encontrasteis. Sospecho que conducirá a varios descubrimientos interesantes.”*

Cazador de Brujas Roderick (Al Servicio de Sigmar)

Cuando los PJs regresan al cazador de brujas, encuentran que ya ha abandonado Marienburgo pero les ha dejado instrucciones explícitas para seguir todos los rastros sobre el chico y averiguar lo que puedan sobre sus orígenes y acciones en la ciudad. Una vez hayan agotado todas las posibles pistas, se reunirán con él en Altdorf.

Crispijn van Haagen (¡Hija Desaparecida!)

Crispijn no está contento con la falta de progreso de los PJs, incluso si se las han arreglado para averiguar de dónde vino el chico, donde se crió y las circunstancias de su ratificación por el anti-Teogonista. Su decepción es clara y manda a los PJs de vuelta y no dejar piedra sobre piedra y solo regresar cuando tengan algo más que unos pocos hechos inútiles.

Wilhelm Schmidt (Estamos Todos Prisioneros)

Wilhelm Schmidt está complacido con el progreso de los personajes pero no está satisfecho. Deduce que hay más de lo que parece y envía a los PJs hacia las Marismas a encontrar el viejo templo (asumiendo que los personajes hayan averiguado su existencia, si no, les envía de regreso a investigar más hasta el momento en el que lo hagan). Les recuerda su deber hacia él, y recomienda que se mantengan en estrecho contacto con él para que puedan mantenerle al corriente de sus investigaciones.

Selena Reiva (Una Señora Encantadora)

Los personajes que regresen a la casa de Reiva durante el día encuentran el lugar debidamente cerrado. A la noche, sirvientes enmascarados conducen a los PJs hacia el laberinto de corredores de su casa hasta una suntuosa sala en la que seguramente no se ha reparado en gastos para asegurar que sea lo más cómodo posible. Ella escucha el informe de los PJs y luego sin perder tiempo, les envía a investigar el templo. Si los PJs sugieren este curso de acción, les da 2 co a cada uno por su ingenio.

- LOS DUDOSOS PLACERES DE LA MARISMA MALDITA -

Los Pantaneros viven al borde de la marisma, fuera de las murallas de Marienburgo. Osric probablemente mencione a su contacto Jekil Sumpfmund durante el encuentro con los PJs, pero si los personajes no tienen esa información pueden encontrar un guía entre las chozas con una tirada exitosa **Rutinaria (+10) de Cotilleo**.

Es fácil encontrar a Sumpfmund entre el pequeño grupo de chozas, reparando sus botes. Aunque la mayoría de los Pantaneros son hombres amargos que temen los peligros del fango, Jekil es único por su maniático optimismo y amor por las Marismas Malditas. La mayoría de quienes le conocen le consideran loco de atar, pero nadie puede dudar que sea un hombre que sabe cómo escabullirse por el pantano. Jekil accede fácilmente a llevar a un grupo a cualquier parte del pantano por solo “2 Chelines por día, cada uno, por usar los botes durante el trayecto.”

Si se le pregunta, Jekil reconoce la descripción del templo del pantano e informa a los PJs que está a tres días de viaje al noroeste. Jekil parte tan pronto los PJs le paguen y estén preparados para salir, de día o de noche, y no se preocupa por lo tardío de la hora. Declara con entusiasmo “¡Porque en cada época, de día o de noche, hay maravillas que ver en el pantano! Por lo que si teméis perderos algo, será un placer volver a sacaros cuando gustéis”. También se ofrece a vender a los PJs un folleto informativo sobre “las encantadoras y diversas plantas y bestias que hacen de la marisma su hogar”. El económico folleto impreso, titulado *Encantos de las Marismas Malditas*, cuesta 6 p y se refiere en elogios terriblemente brillantes a las horribles cosas que acechan aquí. Cualquier PJ que lea con atención el folleto recibe un bono de +10 a cualquier tirada de **Supervivencia** mientras esté en el pantano.

JEKIL SUMPFMUND

Pescador Humano Marienburgués, ex Barquero

Nacido en Marienburgo, Jekil surcaba las vías fluviales como un hombre joven hasta que recibió una herida en la cabeza en una pelea. Estuvo con fiebre varios días hasta que se reanimó con un asqueroso preparado elaborado con hierbas de la Ciénaga Grootscher. Con el cerebro dañado y fijándose en las hierbas como la fuente de su milagrosa recuperación, se volvió un obsesivo. Ahora sufre del Trastorno Redentor Delirante (ver WJDR Pág. 203). Está convencido de que la Ciénaga Grootscher está llena de una maravillosa generosidad de dones naturales que deben ser compartidos por el bien de todos. Vive de la recolección de hierbas de las Marismas para los boticarios de Marienburgo. Cualquier ingreso que pueda ahorrar lo usa para imprimir folletos explicativos que apoyan su enloquecido punto de vista. Su gran placer es mostrar a los demás de primera mano las maravillas del pantano.

Desde la fiebre, Jekil es un hombre cándido, patológicamente jovial sin rastro de mal genio. Su conducta, incluso en las narices del propio peligro, permanece maniáticamente optimista. Desechará los problemas como “pequeños contratiempos” y aprovechará cada oportunidad para indicar aspectos positivos de la situación, “Lo maravilloso de la lluvia es que un hombre no tiene que preocuparse por la sed”. Como está bastante preocupado por los remedios naturales del pantano, también está dispuesto a señalar cualquier beneficio que imagine. “Puedes decir que el agua del pantano es buena para curar las heridas causadas de todas las cosas que viven en él.”

Jekil es un hombre retorcido con brillantes dientes irregulares – “Comiendo hierba de gato a diario los mantienes limpios”.

Puntos de Locura: 1; Trastornos: Redentor Delirante

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
41	32	39 (3)	40 (4)	40	38	39	31

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Sabiduría popular (Las Tierras Desoladas) (Int + 10), Consumir alcohol (R), Cotilleo (Em), Orientación (Int + 10), Supervivencia (Int + 10), Percepción (Int + 10), Remar (F + 10), Navegar (Ag), Lengua secreta (Batidor) (Int), Hablar idioma (Nórdico, Reikspiel) (Int), Nadar (F + 10)

Talentos: Oído aguzado, Recio, Orientación, Resistencia a enfermedades, Viajero curtido, Pelea callejera

Combate

Ataques: 1; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 13
Armas: Arma de mano (Hacha) (1d10 + 3), Daga (1d10)

Enseres

Jekil usa ropa deteriorada y raída que no le queda bien, de tamaño para alguien mucho más grande. Va sin zapatos y sus grandes pies están manchados de negro de las constantes incursiones en el fango. Cuelga varios anzuelos de su camisa casera y guarda en un bolsillo un ovillo de cordel que le sirve como hilo de pescar. Su mayor tesoro es su bolsa, una vieja cosa negra pescada en el pantano. Dentro hay 4 c y 7 p.

ENTRANDO AL PANTANO

El pantano es un hediondo y sombrío agujero de estiércol atravesado por un laberinto de asquerosas aguas. El viaje es tortuoso para evitar el asfixiante crecimiento de las gigantes espadañas y las arboledas de antiguos y carcomidos árboles. Sobre el agua se cierne constantemente una espesa neblina junto a las miasmas de la maleza podrida. Una vez dentro, el fétido fango parece extenderse sin descanso por todas direcciones. Y Jekil ama cada centímetro de ello.

Jekil tiene dos botes de remos que pueden llevar 6 personas cada uno, incluyendo al remero. Obviamente, está feliz de remar pero, como el remero se sienta hacia atrás, tendrá dificultades de mantener al grupo alejado de problemas durante el trayecto (los PJs son los responsables de hacer tiradas de **Supervivencia** en vez de Jekil).

Con el inagotable celo de un loco, Jekil señala con alegría cualquier cosa de interés (todo lo que ve). Incluso mientras rema, casi no interrumpe su rollo salvo por gruñidos de esfuerzo. Los PJs que miren a la niebla ni siquiera ven o identifican una décima parte de lo que describe y solo con una tirada exitosa de **Carisma** o **Intimidar** le hacen callar un tiempo.

Jekil conoce el camino al templo del pantano lo suficiente como para necesitar ninguna tirada de **Orientación** (ni remando). Si Jekil muere o pierde al grupo, los PJs deben hacer una tirada simple **Desafiante (-10) de Orientación** cada día para evitar deambular en círculos y perder un día entero. Cada día que pasen en el pantano tienen también al menos un encuentro. Además, quién fuera escogido para remar debe hacer superar una tirada **Desafiante (-10) de Supervivencia** o provoca un segundo encuentro en el día. Puedes determinar cuando ocurren los encuentros. Selecciona el adecuado de la **Tabla 1-2: Encuentros en las Marismas**. Alternativamente puedes tirar 1d10 y añadir los niveles de fallo de la tirada de **Supervivencia** para determinar el encuentro que tiene lugar - elige el siguiente nuevo encuentro más alto si se repite la tirada.

BOTE A LA DERIVA

Mientras el grupo rema por la espesa niebla ve una negra silueta baja que se desliza hacia ellos sin hacer ruido. De la niebla sale un bote de remos a la deriva arrastrado por una cuerda atada a la proa, que desaparece en el salobre agua. En el fondo del bote yacen sin tocar redes, una linterna y suministros frescos. Tirar de la cuerda del agua produce una breve resistencia y luego la cuerda se afloja. La cuerda surge y revela un brazo bastante roído, mondo de la articulación del hombre, atado en los enredos de la cuerda mojada. No hay indicios de qué lo ha masticado.

PEZ SUSURRANTE

Mientras anochece, los PJs advierten un pequeño pez que brilla suavemente nadando hacia la superficie del agua. Mientras el pez llega a la superficie los PJs ven claramente que en la cabeza de su luminiscente cuerpo hay dos diminutas caras de niños una al lado de la otra, con ojos imbéiles sin pestañas. Las caras miran a los PJs, levantando sus bocas del agua y moviendo sus labios sin hacer ruido, como si les intentara susurrar algo. Momentos después un lucio sale de las profundidades y engulle el pez entero antes de alejarse nadando.

TABLA 1-2: ENCUENTROS EN LAS MARISMAS

Tirada + Niveles de Fallo	Encuentro
1	Bote a la Deriva
2	Pez Susurrante
3	Flores del Pantano
4	Tábanos
5	Restos Podridos
6	Nido de Gusanos Látego
7	Gases de la Marisma
8	Sanguijuela Monstruosa
9	Junco de Sangre Primitivo
10+	Gusano de ciénaga

FLORES DEL PANTANO

El bote pasa por una serie de pequeñas islas flotantes de las que brotan racimos de espantosas flores amarillas y rosas. Muchas flores parecen tener forma de oreja, y parecen girarse para seguir al grupo mientras pasan. Algunas de las flores se asientan en sacos hinchados, y tienen la apariencia de bocas con labios brillantes. De dentro de cada flor caen tres gruesos pétalos como lenguas, humedecidas con dulces olores de néctar. En los bordes de la isla yacen docenas de cuerpos marchitos de pájaros y ratones. El néctar, si se recolecta, es un poderoso anestésico eufórico. Cualquiera que beba al menos un dedal lleno debe realizar de inmediato una tirada **Desafiante (-10) de Resistencia** o caer en un sueño paralizante. Si tiene éxito, la víctima queda consciente pero tiene un penalizador de -10 a todas las características excepto Fuerza. Los efectos en este último caso finalizan en 1d10 x 30 minutos. El néctar no causa adicción de inmediato y permanece fresco durante 2 semanas antes de perder potencia. Puede recolectarse un total de tres dedales de la planta.

TÁBANOS

Un remo abre un hueco en un tronco hueco y libera un enorme enjambre de Tábanos. Las moscas se posan inmediatamente sobre cualquier carne expuesta, deslizándose por cuellos y mangas y dejando ronchas que escuecen. Los PJs ingeniosos que se zambullan en la hedionda agua escapan ilesos. Cualquiera que no reaccione de inmediato recibe incontables mordidas y debe hacer una tirada de **Resistencia**. Fallarla implica que el PJ tiene un penalizador de -5 a todas las tiradas de Habilidad de Armas, Habilidad de proyectiles y Agilidad durante dos días, a causa de las mordeduras infectadas. Una tirada exitosa de Sanar reduce el tiempo a solo un día.

RESTOS PODRIDOS

Los PJs encuentran un cuerpo tumbado boca abajo con dos flechas que sobresalen de la espalda a los pies de un árbol en una pequeña isla. Apenas visibles, atrapados bajo el pecho hay un escudo, una espada y una bolsa de cuero manchada. Alterar el cuerpo de alguna manera hace que la cavidad torácica hinchada de gas explote, liberando una nube de esporas de hongos alucinógenos. Cualquier personaje en un radio de 3 metros debe hacer una tirada de **Resistencia** o experimentará violentamente inquietantes visiones. El fallo le hace experimentar el Trastorno Furia Blasfema (*WJDR* página 202) durante 1d10 asaltos. Al finalizar la furia los personajes afectados deben superar una tirada de **Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura. La espada y el escudo están en mal estado y cuentan como de mala artesanía. La bolsa de cuero contiene 4 *co*, 7 *c* y una Poción de Curación entre sus contenido podrido. El cuerpo tiene un deslustrado anillo de plata valorado en 10 *co* en su mano izquierda.

NIDO DE GUSANOS LÁTEGO

Una rápida corriente arrastra el bote entre dos líneas de retorcidos árboles muertos. Cualquier personaje que tenga éxito en una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción** observa pelos largos y delgados asomando de diminutas cavidades en la podrida corteza y no es sorprendido en el consiguiente ataque -los Gusanos Látego *no* reciben el bonificador de



+30 a la Habilidad de proyectiles contra los PJs. Cuando el bote se precipita al estrecho canal, cada PJ es atacado automáticamente una vez por los Gusanos Látego -la velocidad y la estrechez del paso impide maniobrar, defensa o represalia por los PJs. Una vez han sido atacados todos los PJs, el bote ha despejado la zona de nidos.

Gusanos Látego

Los Gusanos Látego son criaturas carnívoras que tienen su hogar en grietas y fisuras húmedas y oscuras. Cuando los delgados pelos que cubren sus cuerpos detectan alguna perturbación en el aire, la criatura expulsa un largo y fino órgano dentado para arrebatar un trozo de carne de su víctima antes de retraer el órgano y devorar la carne.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
0	33	10 (1)	12 (2)	24	-	-	-

Habilidades: Esconderse (Ag + 20)

Rasgos: Inmóvil, Estúpido, Sensible al movimiento, Diminuto

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 0; **Heridas:** 7

Armas: Órgano de Azotar (1d10 + 1)

Inmóvil

Un Gusano Látego se mueve tan lentamente que es imperceptible. Un Gusano Látego no puede moverse en combate ni realizar ninguna acción física que implique movimiento de su cuerpo.

Estúpido

Los Gusanos Látego no pueden hacer tiradas de Inteligencia, Voluntad o Empatía

Sensible al movimiento

Un Gusano Látego dispara instintivamente su apéndice a cualquier criatura que entre a 6 metros, ganando sorpresa automáticamente.

Diminuto

Para percatarse de un Gusano Látego, un personaje puede hacer una tirada de **Percepción**. Todos los golpes se localizan al cuerpo. Usa la regla de Muerte Súbita para los críticos.

GASES DE LAS MARISMAS

El grupo lleva al bote hacia el centro de una apesetosa mancha de agua burbujeante. Si los PJs tienen encendida alguna llama el gas se prende de inmediato en una explosión de fuego azul. Todo aquel a menos de 3 metros del origen de la llama recibe 1d10 + 2 de daño que ignora armadura. Si no tienen llamas, deben superar una tirada **Rutinaria (+10) de Resistencia** o tienen una penalizador de -10 a todas las tiradas de Inteligencia el resto del día de los dolores de cabeza resultantes.

SANGUIJUELA MONSTRUOSA

El camino se encuentra bloqueado por vegetación densa, obligando al grupo a arrastrar el bote a través de aguas poco profundas hacia un profundo canal cercano. Durante esta maniobra, un PJ al azar, que no lleve armadura de metal en la pierna, es atacado en una de sus piernas por una Sanguijuela Monstruosa que acecha en el turbio fango.

Sanguijuela Monstruosa

Esta criatura plana cubierta de baba es semejante a una babosa de carne oscura con una boca succionadora rodeada de dientes. Puede crecer más de medio metro de largo y prefiere atacar emboscando, escondiéndose en el barro o agua turbia.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
33	-	21 (2)	21 (2)	30	11	14	-

Habilidades: Escondarse (Ag + 10), Percepción (Int + 10), Nadar (F + 20)

Rasgos: Emboscar, Sedienta de sangre, Infectada, Trismo, Armas naturales (Mordida), Pequeña

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 1 (Nadar 4); **Heridas:** 5

Armadura: Ninguna

Armas: Mordida (1d10 + 2)

Emboscar

Una Sanguijuela Monstruosa que ataque tras una tirada exitosa de Escondarse gana un bono de +30 a su siguiente tirada de Habilidad de Armas.

Sedienta de Sangre

Una Sanguijuela Monstruosa que ataque (ver Trismo, debajo) a su víctima empieza a beber su sangre en vez de seguir atacándole, causando 1 Herida por asalto ignorando Resistencia y Armadura. Cada asalto hay un 10% de posibilidades de que la Sanguijuela Monstruosa se sacie y se separa de su víctima.

Infectada

Las Sanguijuela Monstruosa a menudo son portadoras de una horrible enfermedad llamada Fiebre del Pantano. Los personajes que pierdan al menos 1 Herida por el ataque de una Sanguijuela deberán superar una tirada de **Resistencia** o contraer la enfermedad. Los efectos de la enfermedad se manifiestan en 1d5 días. La víctima recibe un penalizador de -10 a todas las tiradas y pierde 1 Herida cada día. El personaje puede hacer una tirada de Resistencia para luchar contra la enfermedad. Son suficientes dos tiradas exitosas consecutivas para superar la enfermedad. Mientras un personaje esté afectado por la enfermedad, no recupera las heridas perdidas por la Fiebre del Pantano.

Trismo

Si la Sanguijuela Monstruosa causa al menos 1 Herida tras la Resistencia y la Armadura, se aferra a la víctima en la localización del impacto. Mientras esté fijada, los ataques contra la Sanguijuela tienen un 50% de posibilidades de golpear a la víctima y no a ella. Si se mata a la Sanguijuela, los dientes permanecen en la víctima. Retirar los dientes causa 1d10 + 1 Heridas que pueden evitarse con una tirada exitosa **Difícil (-20) de Sanar**. Alternativamente, aplicar fuego o sal directamente sobre la Sanguijuela causa que retraiga sus dientes y se libere.

Pequeña

Las Sanguijuelas Monstruosas son criaturas pequeñas. Los ataques contra esas criaturas tienen un penalizador de -10.

JUNCO DE SANGRE PRIMITIVO

El bote se empotra contra un arbusto que crece medio sumergido fuera del agua. Casi inmediatamente, las enjutas ramas de un Junco de Sangre Primitivo se enroscan sobre las bordas del bote, arrastrando media mitad hacia el agua e inclinando la punta hacia el cielo. Los personajes en el bote deben superar una tirada **Desafiante (-10) de Agilidad** o caerán al agua. En el siguiente asalto pueden ser atacados hasta tres personajes en el agua por el resto de ramas del Junco de Sangre. Los que logren permanecer en el bote, o los que suban de nuevo a él, están protegidos de las ramas pero tienen un penalizador de -20 a todas las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles hechas para atacar al Junco de Sangre. Los PJs pueden intentar matar al Junco Sangriento o liberar el bote con tres tiradas exitosas **Desafiantes (-10) de Fuerza**.

Junco de Sangre Primitivo

Precursor del Junco de Sangre terrestre, esta planta depredadora echa raíces en aguas lentas y poco profundas. El Junco de Sangre Primitivo es más pequeño y carece del ácido digestivo de su primo terrestre. En su lugar, la planta simplemente estruja la vida de su presa, dejando que los cuerpos se hundan al fondo donde raíces modificadas pueden penetrar la carne y extraer los nutrientes.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
33	-	41 (4)	37 (3)	-	-	-	-

Rasgos: Constricción, Armas naturales (Ramas), Simetría Radial, Piel Dura 2

Combate

Ataques: 4; **Movimiento:** 0; **Heridas:** 10

Armadura: Ninguna (Brazos 2, Cuerpo 2)

Armas: Ramas (1d10 + 4)

Constricción

Cuando apresa, un Junco de Sangre Primitivo gana un bono de +10 a las tiradas de Fuerza para causar daño a su oponente.

Simetría Radial

El Junco de Sangre Primitivo puede atacar o constreñir hasta 4 objetivos a 3 metros.

Piel Dura

Un Junco de Sangre Primitivo gana 2 puntos de armadura en todas las localizaciones.

GUSANO DE CIÉNAGA

El paso del bote del grupo llama la atención de un Gusano de Ciénaga de caza deslizándose a 10 metros en la niebla. La culebra intenta acercarse con sigilo al bote y sorprender al grupo. El Gusano de Ciénaga tira Movimiento silencioso contra la Percepción de los PJs. Si no es detectado, el Gusano de Ciénaga golpea por sorpresa con la esperanza de arrastrar a su presa. Una vez tiene a su rival, se enrolla a su alrededor y constreñe.

Gusano de Ciénaga

Esta culebra gigante -a menudo alanza los 7 metros de longitud- escarba en el barro blando de ciénagas y fangales. Prefiere constreñir a su presa, estrujándolas o someténdolas hasta ahogarlas. Suele usar su mordisco venenoso solo defensivamente.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
33	0	64 (6)	41 (4)	32	10	12	4

Habilidades: Escarbar (Ag), Percepción (Int + 20), Movimiento silencioso (Ag), Nadar (F +10)

Rasgos: Escondarse, Constricción, Enorme, Armas naturales (Colmillos), Colmillos Envenenados, Escamas 3, Inquietante

Combate

Ataques: 4; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 23

Armadura: Ninguna (Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3)

Armas: Colmillos (1d10 + 6)

Escarbar

Un Gusano de Ciénaga puede escarbar en el barro y limo como una Acción de Movimiento y en su movimiento normal.

Constricción

Un Gusano de Ciénaga gana un bono de +20 a las tiradas de Fuerza para dañar a su enemigo mientras apresa.

Enorme

Un Gusano de Ciénaga es una bestia enorme. Los ataques para golpear a un Gusano de Ciénaga tienen un bono de +10.

Colmillos Envenenados

Los personajes que reciban al menos 1 Herida de un Gusano de Ciénaga deben superar una tirada de Resistencia o recibir 5 Heridas adicionales.

- REVELACIONES EN EL TEMPLO DEL PANTANO -

La secta de Stromfels tiene su culto en medio de una antigua fortaleza Lskaven abandonada en el pantano. Originalmente la secta eligió esta desmoronada ruina por proporcionar un refugio seguro. Ahora, aunque el lugar fue masacrado por los cazadores de brujas hace unos siete años, la secta se niega a abandonarlo por el “estanque bendito” que contiene.

LLEGAR AL TEMPLO DEL PANTANO

No es posible remar más con el bote a menos de un kilómetro de las ruinas. Una espesa niebla lo oscurece todo a excepción de las torres que se elevan por encima de la pegajosa neblina. Jekil Sumpfmund se ofrece voluntario para llevarles a pie ya que aun está familiarizado con la zona.

La ruina se encuentra en una pequeña elevación, donde la humedad del pantano da paso a un negro suelo arenoso. En el montículo no crece nada salvo hongos pedos de lobo grotescamente hinchados que arrojan una asquerosa y pardusca supuración cuando se le perturba. En lo más alto del montículo, los restos derruidos de tres torres redondas se asientan equidistantes una de la otra. Muros de piedra gravemente dañados conectan las tres torres, formando un triángulo con la punta hacia el sur.

La secta ha hecho toscas reparaciones a lo largo de generaciones. Los dos primeros pisos de la torre noroeste y el primero de la torre nordeste están intactos. Sin embargo, solo una parte de la base de la torre sur sigue en pie, dejando la base abierta al cielo.

HABITANTES

Esta secta consta de nueve miembros en total. Seis son hombres de Broekwater, una aldea de pescadores al norte. Tres de esos hombres ahora son Mutantes. Dos sectarios más tienen un par de Mutaciones, Udo y Wim, ambos conocidos como los Hermanos Manzel (ver perfiles en la página 27). Por último, el líder de la secta, Dahlbert, eleva el número hasta nueve.

El número de sectarios presentes cuando lleguen los PJs depende de las condiciones del grupo. Por lo menos están los Hermanos Manzel y Dahlbert. De hecho, ellos nunca salen ya que el peso de su corrupción les impide interactuar con otras personas. Si los personajes jugadores llegan en mal estado o carecen de muchos (o algún) tipos apreciables de guerreros, estos sectarios deberían ser un reto suficiente. Para grupos más poderosos o grandes, deberían estar también presente algunos otros sectarios.

Sectarios de Stromfels

Marineros Humanos o Mutantes

Los desconocidos son siervos menores de Stromfels, atraídos a la secta por el poder que ofrece. Tres de los sectarios son ahora Mutantes, transformados tras ser sumergidos en el “Estanque Bendito”. Los sectarios mutados, si los utilizan, rara vez salen de los pantanos dada la gravedad de sus mutaciones.

Puntos de Locura: 3

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
36	32	34 (3)	37 (3)	38	28	26	27

Habilidades: Sabiduría popular (Las Tierras Desoladas) (Int +10), Esquivar (Ag), Cotilleo (Em), Percepción (Int), Remar (F), Navegar (Ag), Escalar (F), Hablar idioma (Nórdico, Reikspiel) (Int), Nadar (F)

Talentos: Resistencia a enfermedades, Viajero curtido, Pelea callejera, Golpe poderoso, Muy resistente

Rasgos: Mutaciones (solo tres sectarios)

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12

Armadura (Ligera): Justillo de cuero (Cuerpo 1)

Armas: Porra (1d10 + 4)

Enseres

Los Sectarios de Stromfels visten camisetas y pantalones manchados, grises del barro y la suciedad. Aunque en el templo todos llevan un diente de tiburón en una correa de cuero colgando del cuello. Las porras son de roble con los mandos envueltos en cuero.

Mutaciones

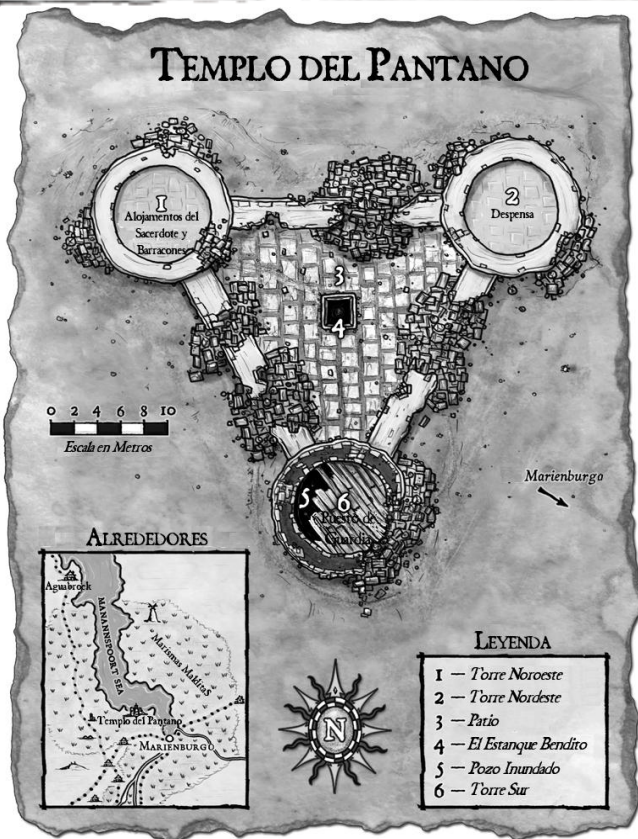
Cada sectario una mutación

- **Apariencia Bestial:** El primer sectario tiene cabeza de comadreja. Una gruesa raya blanca se extiende desde lo alto de su cabeza bajando hacia la parte inferior de su cráneo. Su Característica de Empatía es 12 y gana el Rasgo Armas naturales, que le permite morder a sus enemigos (1d10 + 4)
- **Boca Adicional:** El segundo sectario tiene una babeante y enorme segunda boca justo bajo su ceja izquierda. Pegajosos hilos de saliva se escurren sobre su cara y en combate, emana una siniestra risa de este orificio extra. Este sectario gana la Habilidad de Ventriloquia (Em)
- **Alas:** Bajo la camisa del tercer sectario hay un par de pequeñas alas negras. Aletean libremente si se liberan de la prisión de la ropa pero no son lo suficientemente grandes ni fuertes para permitir volar.

STROMFELS, SEÑOR DE LOS DEPREDADORES

Conocido como el Provocador de Naufragios, Stromfels representa la naturaleza más oscura del mar en su furia cruel y brutal. Su culto se dedica a la depredación en alta mar, incluidos naufragios, piratería y sacrificios Humanos. El Tiburón de Púa Gris que frecuenta el Mar de las Garras es venerado como un animal sagrado y le llaman “El Gato de Stromfels”.

Stromfels es un antiguo aspecto de Manann, el dios de los Mares. La adoración de Stromfels fue prohibida como resultado del tratado de Marienburgo con los Elfos Marinos en 2150. En los años posteriores, los sacerdotes de Manann cortaron sus vínculos con el culto de Stromfels y ocultaron la asociación de Stromfels con su dios. A pesar de ello, Stromfels aun es venerado por los que trabajan en el mar y se benefician de la muerte de otros.



ENTRANDO

Hay grandes secciones derrumbadas de la muralla en los tres lados, y se puede entrar a la torre sur sin dificultad, de hecho, así es como entran y salen del lugar los sectarios. Montones de mampostería caída forman rampas irregulares por el exterior de las torres, proporcionando un medio a los PJs de escalar hacia los pisos superiores (las ventanas de los pisos medios son demasiado estrechas para entrar). Para llegar a la segunda planta en ruinas de la torre nordeste, un personaje debe tener éxito en una tirada **Desafiante (-10) de Escalar**, mientras que se necesita una **Difícil (-20) de Escalar** para llegar al medio tercer piso de la torre noroeste. Usar una cuerda para escalar la torre otorga un bono de +20 a la tirada. Fallar la tirada por 20 o más implica una caída que causa 1d10 + 3 desde el segundo piso o 1d10 + 5 desde el tercero.

La mayoría de las noches, justo tras el atardecer, cualquier sectario presente se reúne alrededor del pozo para adorar a Stromfels durante una hora. El resto del tiempo, uno de los Hermanos Manzel vigila el acceso sur desde dentro de la torre sur. Los personajes que se aproximen desde esa dirección tienen derecho a una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** para detectar al centinela. Pueden evitar llamar su atención mientras se mueven en terreno abierto superando una tirada enfrentada **Muy Difícil (-30) de Esconderse** contra la **Percepción** de los Hermanos Manzel. Si Udo está de guardia (durante el día) y se percató de los PJs, ruge con fuerza para alertar y se lanza fuera de la torre para atacar a los personajes que se acercan. Si Wim está de guardia (durante la noche) y se percató de los PJs, permanece en silencio, escondiéndose, y emboscando al de apariencia más dura cuando pueda.

Dahlbert está en la torre noroeste cuando no está en el pozo, por lo que los personajes escalando los muros pueden llamar su atención. Los personajes que escalan están a salvo siempre y cuando superen una tirada **Rutinaria (+10) de Movimiento silencioso**. De lo contrario, Dahlbert les escucha, grita a los Hermanos Manzel (y a cualquier otro sectario), y se espera para atacar hasta que lleguen refuerzos (1d5 asaltos).

ALOJAMIENTOS DEL SACERDOTE

El Sacerdote Dahlbert pasa la mayor parte de su tiempo en la segunda planta de la torre noroeste durmiendo, escribiendo o tallando. Diminutas figurillas de hueso de horribles hombres similares a tiburones posan en hornacinas de las paredes. El único mobiliario es una silla sin respaldo, una tosca estructura de cama apilada con pieles mal curtiduras y un gran cofre que también hace de mesa. Una tirada exitosa de **Buscar** revela una

bolsa escondida bajo las pieles que contiene 7 co y 12 c -el personaje que busque en las pieles también debe hacer una tirada de **Resistencia** o se infectará de piojos (-5 a Agilidad y Empatía hasta que se dé un baño concienzudo). Además, el gran cofre guarda 3 bálsamos curativos, una botella a mitad de licor barato, un espejo de latón, herramientas de tallado, trozos de colmillos de ballena y el diario de Dahlbert (ver barra).

Dahlbert Rohrig, Sacerdote de Stromfels

Sacerdote Mutante, ex Iniciado

La doctrina de Stromfels de aprovecharse de los débiles y la continua vigilancia y oposición al Culto de Manann definen las creencias de Dahlbert. Sueña con restaurar la gloria del Señor de los Depredadores, y se imagina como gran líder de esta causa. A pesar de su ambición, es un cobarde ante la muerte y, si es derrotado o gravemente herido, se rinde. En ese caso, aplaca a los PJs ofreciendo información de porqué el culto seguía a Jurgen Baer, ya que cree que el maestro de Baer les ha enviado.

Dahlbert se considera bendito por Stromfels pues su cara parece la de un tiburón. Su maxilar tiene una horrible mueca y su boca hacinada con enormes dientes similares a dagas. Combinado con su gris carne sin pelo, sus negros ojos sin pupilas y su falta de orejas y nariz, presenta realmente una figura inquietante. Su hablar es áspero y apenas inteligible, y su lengua está destrozada por la irregularidad de sus propios dientes.

Puntos de Locura: 4

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
39	37	33 (3)	41 (4)	45	38	39	38

Habilidades: Sabiduría académica (Astronomía, Teología) (I), Canalización (V), Carisma (Em), Sabiduría popular (La Tierras Desoladas) (I), Esconderse (Ag), Sanar (I), Sentir magia (V), Percepción (I), Leer/Escribir (I), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Clásico) (I), Hablar idioma (Reikspiel I + 10), Nadar (F)
Talentos: ¡A correr!, Reflejos rápidos, Magia pueril (Divina), Don de gentes, Golpe letal, Guerrero nato

Rasgos: Temible, Mutaciones (Apariencia bestial), Armas naturales (Dientes)

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14

Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 3; Valor Crítico + 1), Daga (1d10; Valor Crítico + 1), Dientes (1d10 + 3; Valor Crítico + 1)

Enseres

Dahlbert viste sucias ropas grises rodeadas de manchas de sal de su tiempo revolcándose en las marismas. De su cuello cuelga un oscuro cordón de cuero con un diente dorado de tiburón (1 co). Colgando de su cinturón tiene un grueso tomo que contiene los sucios secretos de Stromfels, describiendo con lujosos detalles los ritos y ceremonias exigidos a sus siervos. También guarda una pequeña cartuchera azul que contiene un saco de arena más pequeño, un tintero, una pluma y un frasco de agua del Estanque Bendito.

Apariencia Bestial

Dahlbert tiene la cabeza de un tiburón. Esta mutación le otorga el rasgo de Armas naturales (Mordida)

LOS BARRACONES

Esta sucia habitación, en la planta baja de la torre noroeste, es donde duermen los Hermanos Manzel. Dos grandes jergones de paja con maloliente ropa de cama cuelgan contra las paredes junto con una deformada mesa de madera y bancos en el centro de la habitación. Restos de carne y otros desechos bajo los pies hacen peligroso caminar. Con una tirada exitosa **Desafiante (-10) de Buscar** aparecen 9s, 6p y un pendiente de oro (3 co) escondidos en una grieta de la pared.

Por el día, aquí duerme Wim; por la noche, Udo. La hora justo tras el alba y la hora justo tras el atardecer la habitación está desocupada. Los PJs que entren en la habitación deben superar una tirada **Desafiante (-10) de Movimiento silencioso** o pisarán ruidosamente la basura, despertando a quién duerma aquí.

¡CAPTURADOS!

Es posible que algunos o todos los personajes sean capturados por la secta. Los sectarios despojan a los prisioneros de sus armas, les atan de pies y manos y luego les arrojan a la base inundada de la torre sur (ver el **Pozo Inundado** en la página 28). Dahlbert, el sacerdote de la secta, cree que están relacionados con un hombre llamado Jurgen Baer y desea que hablen. Les ofrece la posibilidad de ser libres si le dicen por qué están interesados en la secta. Si los PJs se niegan, Dahlbert no va más allá de la tortura. Si se resisten a sus torpes atenciones, simplemente se da por vencido y les sacrifica a sus dios. La oferta de libertad es mentira y Dahlbert tiene intención de sacrificarles de cualquier manera. Pero les deja en el pozo inundado sin agua ni comida durante días para debilitar su determinación. Cualquier retraso en la realización del sacrificio lo excusa como “esperando a que Stromfels envíe una tormenta propicia para bendecir el evento.”

DIARIO DE DAHLBERT EL FAUCES

Este folio suelto de notas garabateadas está escrito en Reikspiel. En su mayoría hace referencia a elaboradas y frecuentemente incoherentes discusiones sobre la doctrina de Stromfels. De forma intercalada hay engrdeidos registros de los asuntos de la secta -sacrificios, celebraciones, reclutamientos, muertes y otras misceláneas. Una lectura meticulosa lleva tres horas pero una tirada de **Leer/Escribir** permite a un personaje unir las piezas sobre el origen del “Niño bendito” tras un breve examen.

Las secciones sobre el Niño Bendito indican que nació de una sectaria hace siete años, cuando el culto tenía casi 30 miembros. Los sectarios creyeron que su dios envió al Niño para influir en los corazones de los paganos, echar abajo la Iglesia de Manann y restaurar el correcto culto a Stromfels. No menciona marcas de nacimiento en el cuerpo del niño. Durante una ceremonia en la que el niño iba a ser consagrado al “estanque bendito”, atacó un grupo de cazadores de brujas. Se le creyó muerto junto a la mayoría de la secta. Hace un mes, la secta se enteró de que un hombre llamado Jurgen Baer buscaba un chico con poderes semejantes a los que poseía el niño desaparecido. El culto descubrió que Baer frecuenta una taberna llamada El Barquero Jovial, en circunscripción del Doodkanaal de Marienburg. Planean capturarlo, averiguar lo que sabe y saber si después de todo, su chico vive todavía.

Udo Manzel

Matón Mutante

Udo es un Mutante peligroso pero idiota con joroba en la espalda y manos como patas, cubiertas por mechones de pelo marrón y amarillo. Tiene poca tendencia al control, carácter fuerte e inteligencia de niño. Muy protector de Dahlbert y Wim, obedece sus instrucciones lo mejor que puede. Venera a Stromfels solo porque Wim le dice que debería.

Puntos de Locura: 2

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
40	28	45 (4)	44 (4)	34	12	44	29

Habilidades: Sabiduría popular (Las Tierras Desoladas) (Int), Esconderse (Ag), Consumir alcohol (R), Esquivar (Ag), Jugar (Int), Intimidar (F), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)
Talentos: Sangre fría, Desarmar, ¡A correr!, Desenvainado rápido, Golpe letal, Golpe conmocionador
Rasgos: Mutaciones (Garras, Bruto Corpulento, Pelaje Grueso), Armas naturales (Garras)

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14
Armadura (Media): Camisa de mallas, Justillo de cuero, Pelaje Grueso (Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 4, Piernas 1)
Armas: Garras (1d10 + 4; Valor Crítico + 1)

Enseres

Los excrementos alfombran la gruesa piel de Udo y colgando de un nudo en su espalda tiene una muñeca de harapos. Guarda una cartuchera de carne seca justo bajo su enorme tripa, que se mantiene en su sitio por su flacidez. Lleva un collar de bronce en su cuello, aunque está coagulado con porquería verde y no vale nada.

Garras

Udo posee el Rasgo Armas naturales (Garras).

Bruto Corpulento

Involucionado a una forma primitiva, Udo camina con paso encorvado, arrastrando los brazos tras de él. Tiene un marcado reborde óseo sobre sus ojos y su frente se ha vuelto huidiza.

Pelaje Grueso

Un espeso pelaje amarillo cubre el cuerpo de Udo, otorgándole 1 PA en todas las localizaciones.

Wim Manzel

Marinero Mutante

Wim es un delgado y perverso Mutante que vive una existencia nocturna. Su piel es de un translúcido pálido, sus orejas enormes y sus ojos grandes y salientes. Pirata y adorador de Stromfels antes de su mutación, ha atraído a su bobalichón hermano, Udo, a los malos caminos. Wim prefiere emboscar a sus objetivos, minimizando los riesgos. Disfruta sin remordimientos del sufrimiento de los demás.

Puntos de Locura: 4

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
37	34	40 (4)	31 (4)	40	29	38	32

Habilidades: Sabiduría popular (Norsca, Las Tierras Desoladas) (Int), Esconderse (Ag), Consumir alcohol (R), Esquivar (Ag), Remar (F), Navegar (Ag), Escalar (F), Movimiento silencioso (F), Hablar idioma (Nórdico, Reikspiel) (Int), Nadar (F)
Talentos: Oído aguzado, ¡A correr!, Viajero curtido, Pelea callejera, Golpe poderoso
Rasgos: Mutaciones (Grandes Orejas, Ojos Sensibles a la Luz), Visión nocturna

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14
Armadura (Ligera): Justillo de cuero, (Cuerpo 1)
Armas: Alfange (1d10 + 5), Daga (1d10 + 2), Sin armas (HA 47, 1d10 + 2)

Enseres

Wim nunca está lejos de la bebida. Cuando no está de servicio puede encontrarse sosteniendo una jarra cerámica llena con matarratas. Lleva un sucio justillo de cuero y de su cinturón cuelga un viejo alfange. Extraños tatuajes verdes de diseño de Lustria cubren sus brazos, cuello y torso.

Grandes Orejas

Las orejas increíblemente grandes de Wim le otorgan el Talento Oído aguzado.

Ojos Sensibles a la Luz

Wim tiene ojos grandes y saltones que parecen brillar en la oscuridad. Gana el Talento Visión nocturna pero recibe un penalizador de -10 a todas las tiradas de visión con luz brillante.

LA DESPENSA

Este lugar estrecho y polvoriento está repleto de sacos de grano y guisantes, un barril de suave cerveza y carne curada colgando de una viga. Una tirada exitosa de **Percepción** o **Sanar** identifica la carne como una parte de pierna Humana. Los personajes que realicen esta revelación deberán superar una tirada de **Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura.

EL PATIO

Rodeado por los ruinosos muros y torres está el gran patio llano con un montón de piedras derrumbadas. La zona entre esos montones se ha limpiado de escombros, dejando al descubierto losas agrietadas. En el centro del patio se encuentra el Estanque Bendito. Junto a él se ha clavado un poste de metal en la piedra. Unida al poste por una cadena hay un par de esposas ensangrentadas.

El Estanque Bendito

Un pozo cuadrado con un pequeño borde de piedra se asienta en medio del patio. El agua es profunda y ligeramente salobre, y el centro de adoración de la secta. El pozo es reverenciado por sus poderes transmutadores, y es el origen de las mutaciones de los sectarios. El efecto está causado por trozos de Piedra de Disformidad que yacen en el fondo del pozo, junto con los huesos de incontables Skavens. El pozo brilla sutilmente por la noche; una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** permite a un personaje notar este fenómeno.

Los tontos que beban o se sumerjan en el pozo deben superar una **tirada Rutinaria (+10) de Resistencia** o ganar una mutación. Tira en una de las tablas de mutaciones de *WJDR*, *Bestiario del Viejo Mundo*, o mejor aun, *Tomo de Corrupción*. Los DJs particularmente bondadosos pueden imponer una mutación pequeña que pueda esconderse fácilmente. Una transformación ligera podría incluir dedos sobrantes, una cara llena de pelo, pequeñas bocas succionadoras que aparecen en el pecho, o el vuelo repentino de las orejas del personaje, dejando al PJ preguntándose a donde se han dirigido sus útiles apéndices mientras ellas salen corriendo al pantano en busca de una nueva colonia de orejas.

EL POZO INUNDADO

Este pozo forma parte de la base expuesta de la Torre Sur. La humedad del pantano se filtra llenándose de agua hasta una altura de 1 metro.

Además, los Hermanos Manzel usan el pozo como retrete y muladar cuando vigilan. Cualquiera que se exponga a la contaminación del agua debe superar una tirada de Resistencia o caer enfermo de Flujo Cruento (ver *WJDR*, página 136). Los personajes con heridas abiertas o lo suficientemente locos para beber el agua, tienen un penalizador de -20 a la tirada.

Los PJs capturados tienen su equipo requisado y sus manos atadas tras la espalda, y luego son lanzados al Pozo (ver página 35). Como precaución, uno de los Hermanos Manzel permanece en la planta baja de la Torre Sur, encima pero fuera de la vista. Los PJs deben hacer una tirada enfrentada de **Movimiento silencioso** contra la **Percepción** del Hermano Manzel si intentan arrastrarse fuera del pozo sin alertar a guardia. Es imposible para un personaje escalar fuera del pozo si sus manos siguen atadas.

Los personajes en el pozo se dan cuenta rápidamente de que hay numerosos trozos de basura bajo sus pies, ocultos por el agua sucia. Afilados pedazos de botellas rotas y añicos de vajilla son fácil localizados fácil pero dolorosamente. Una tirada exitosa **Desafiante (-10) de Agilidad** o **Rutinaria (+10) de Prestidigitación** permite a los PJs cortar sus ataduras usando los materiales a mano. El fallo por más de un nivel de éxito conlleva 1d10 + 1 de daño y obliga al personaje a superar una tirada de **Resistencia** o tener el placer de contraer el Flujo Cruento. Una vez libres de sus ataduras, los personajes pueden cortar las cuerdas de otros PJs sin tirar. Los trozos afilados de basura también se pueden usar como armas improvisadas.

REGRESO A MARIENBURGO

Una vez los PJs hayan descubierto la información sobre Jurgen Baer, ya sea del diario de Dahlbert o de él mismo, seguramente querrán regresar a Marienburg para seguir esa pista. Puedes pasar por alto el esfuerzo del viaje de regreso a la ciudad. Sin embargo, si los PJs han derrotado a los sectarios sin daño, siéntete libre de hacerles disfrutar de la emoción del viaje, como se detalla bajo **Los Dudosos Placeres de las Marismas Malditas** también en su viaje de regreso.

Es probable que los PJs quieran informar a sus patronos una vez más, y si es así está bien. Los personajes no tienen ningún horario y pueden necesitar descansar, recibir atención médica y cosas así. En todos los casos, sus empleadores les instan a continuar sus investigaciones, como ocurrió la última vez que se presentaron.

- EL DOODKANAAL -

La circunscripción Doodkanaal, o Canal de la Muerte, es la zona más decadente de Marienburg, aunque una vez fue un distrito próspero donde el comercio fluía libremente. Lentamente, mientras cambiaban los canales y vías fluviales del resto de la ciudad, las corrientes de aguas a través del cantón se volvieron lentas. El canal se obstruyó de desechos y barcas impidiendo viajar de esa manera. En Marienburg, donde no hay comercio, no hay dinero. El distrito cayó en el abandono ya que los mercaderes se trasladaron más cerca de las rutas activas de comercio. Aquellos que pudieron permitirse trasladarse lo hicieron, dejando atrás a los pobres y desesperados. El Distrito del Canal Muerto se convirtió en un centro de crimen y maldad, un refugio para los que deseaban ocultarse de las zonas más civilizadas de la ciudad. Actualmente los Sombreros Negros temen entrar al distrito y los gremios gobernantes lo ignoran en su bulliciosa ciudad. Aunque aparentemente no tiene ley, aun existe una especie de civilización dentro de las tiendas y tabernas, ya que la gente intenta abrirse paso para salir de las peores circunstancias.

Maniobrar a través del Canal Muerto es terrible y mortal. El distrito es poco más que un laberinto de estrellas calles y callejones, serpenteando a través de un revoltijo de tiendas decadentes y casas destartadas. El hedor de las aguas residuales impregna fuertemente al aire y cada respiración sugiere su rancio sabor. Mientras los personajes exploran esta parte de la ciudad, están obligados a observar las sucias caras de los ciudadanos desesperados y hambrientos, rozándoles al extender sus manos esperando caridad. Pero por cada campesino miserable, los PJs también ven un número igual de brutos y matones en busca de problemas. El Canal Muerto no tolera a los forasteros y los personajes deben tener la impresión de que este no es un lugar para estar mucho tiempo.

Los PJs entran al distrito con algunas pistas del grupo que estaba interesado en el Niño. Saben que el grupo se encuentran en algún lugar bajo el Canal Muerto y que uno de ellos se llamaba Jurgen Baer, un hombre que frecuentaba una taberna conocida como El Barquero Jovial. Esta sección asume que los PJs se dirigen al Barquero Jovial para intentar seguir la pista de Baer. Si simplemente intentan encontrar el camino a los túneles sin buscar antes por Baer, salta simplemente a la siguiente sección, **Bajando**.

EL BARQUERO JOVIAL

Localizar esta taberna no lleva mucho trabajo. Algunas preguntas y una tirada de **Cotilleo** permiten a los personajes conseguir instrucciones suficientes para encontrar el camino. Si fallan, los PJs pueden intentarlo otra vez, una por cada chelín que gasten. Cada tirada lleva 2d10 minutos y el trayecto hasta la taberna lleva sobre una o dos horas caminando. Una vez lleguen al lugar, encuentran un sucio edificio de dos plantas frente al canal. Tiene una ventana, pero ha sido tapiada. Un cartel cuelga sobre la puerta, mostrando un tipo de dudosa reputación "haciendo aguas".

El interior no es más acogedor. Es oscuro, con algunas linternas haciendo un débil esfuerzo por atravesar la oscuridad. Sorprendentemente, el lugar está concurrido, lleno de hombres siniestros sosteniendo jarras de cerveza y lanzando cautelosas miradas alrededor. Las conversaciones son susurros. En la barra que se extiende junto al lateral del edificio está Hans Kelnhopper, quién también resulta ser el propietario. Es un tipo suspicaz y examina a todo el que se aproxima con su único ojo bueno. La comida

es horrible, estando quemada o cruda. La cerveza cuesta lo normal, pero tiene un aroma a aguas residuales. Cinco peniques dan para una comida de pastel de carne, pero nadie sabe de qué está hecho.

CHARLANDO CON LOS VECINOS

Los personajes se enfrentan a una ardua batalla en los intentos de fisionear en los secretos de estos clientes. Aquí todos son de labios cerrados, desconfiando de la gente que hace muchas preguntas. Incluso el cantinero Hans afirma no conocer al hombre, y advierte a los PJs diciendo, “*ariais bien en dejar de meterr vuestras narizes en los asuntos de la jente*”. Mostrar dinero tampoco ayuda mucho, aunque sí llama la atención y los clientes se apresuran a confeccionar cualquier historia que crean que los PJs quieren escuchar si con ello enredan uno o dos chelines.

Lucian Kreso, un Estaliano en mala racha con cicatrices entrecruzando su cara afirma que vio a Jurgen. “*Me parece haberle visto escondido en la tonelería abandonada de la Calle Campana, a la vuelta de la esquina de aquí*”. La tonelería existe, pero Jurgen nunca ha sido visto allí.

Titus Fokkes, un adolescente que oculta su cara tras un largo pelo negro y grasiento, afirma que vio por última vez a Jurgen “*Hablando con el dueño de Cuerdas de Reinier, pareciendo como si ambos discutiesen. El mercader estaba bastante enfadado*”. Titus se inventa la historia. Reinier Fokkes es el padre de Titus y el chico solo intenta causar problemas.

Alfons van Oosten, un hombre corpulento con dientes ennegrecidos, indica que Jurgen “*vive en el Camino de Snijder, la casa de la puerta roja*”. Este comentario es solo un cuento rápido de Alfons en un intento de hacer que los PJs se marchen, mientras él se fuga con su dinero.

Si los PJs siguen cualquiera de estas pistas, encuentran que no van a ninguna parte. Al regresar al Barquero Jovial, se ha ido quién les haya dado dicha información. Siéntete libre de inyectar algo de combate si los personajes actúan maleducadamente. Quizás una de las pistas lleva a los personajes a una emboscada -decidas lo que decidas, construye los encuentros adicionales usando los perfiles del **Bandolero** de la página 234 y el **Mercenario** de la página 52 de *WJDR*

OH, UNA COSA MÁS

Tras unas preguntas infructuosas es probable que los PJs estén dispuestos a abandonar. Unos minutos después de que se marchen, uno de los clientes de la posada les alcanza. Este hombre ágil y con cara de comadreja se presenta como Hugo Buisman.

“He oído que buscan a Baer. Sí, le he visto, y puedo decirles donde. Pero primero tienen que hacer algo por mí. Un bastardo llamado Dobbe me delató el otro día a los hombres de Erwin. Les dijo que jodí parte de su pasta. Me hincaron el diente y tuve bastante con la paliza que me dieron. Ahora, qué tal si le dan a Dobbe lo mismo, tal vez un poco más. Tal vez mucho más. Asegúrense de que no le vea por aquí nunca más. ¿Comprenden lo que les digo? Luego, les hablaré de Baer.”

Hugo Buisman

Ladrón Humano

Hugo nació en el Canal Muerto y nunca ha salido del distrito. De pequeño se pasó a los pequeños hurtos y no lo ha dejado. No sueña con marcharse o mejorar; sus pensamientos están únicamente ocupados con robar o vengare de aquellos que le han agraviado.

De su delgada y pálida cara cuelga una larga y sucia cabellera castaña. Sus ojos verdes están ojeando constantemente, buscando problemas que evitar o ganancias que recoger.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
33	30	31 (3)	33 (3)	42	28	32	37

Habilidades: Sabiduría popular (Las Tierras Desoladas) (Int), Esconderse (Ag), Tasar (Int), Jugar (Int), Cotilleo (Em), Percepción (Int), Escalar (F), Buscar (Int), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int), Movimiento silencioso (Ag), Prestidigitación (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Oído aguzado, Pies ligeros, Callejeo, Experto en trampas

¡AL LÍMITE!

Hay una gran variedad de encuentros que puedes usar si deseas ampliar la estancia de los PJs en el Distrito Doodkanaal. Los PJs poco sutiles que muestren dinero es probable que no mantengan sus monedas mucho tiempo. Por las calles deambulan bandas de ladrones que cogen lo que quieren. Los carteristas están siempre trabajando y los estafadores ofrecen sus servicios como guías, o venden a los PJs mercancías de mala calidad. Cualquiera de ellos puede usarse para educar a los personajes ingenuos o demasiado confiados.

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 11
Armas: Daga (1d10)

Enseres

Hugo usa ropa remendada y raída consistente en una camisa agujereada bajo un chaleco verde. Lleva pantalones que parecen demasiado cortos, dejando al descubierto sus pálidas piernas mordisqueadas de huir. Unos zapatos marrones con machas cubren sus pies. En una pequeña bolsa colgando de su cuello tiene 12 p.

Hugo no se ha pensado bien este encuentro, y si los PJs aprovechan esta oportunidad para amenazarle y tiene éxito en una tirada de **Intimidar**, el ladrón les cuenta todo lo que sabe. Los PJs reacios a matar a Dobbe también pueden intentar sobornar a Hugo. Acepta el soborno si los PJs le ofrecen al menos 6 c, aunque puede bajar a 4 c si los PJs que negocian hacen una tirada de **Regatear**. Si es así, procede con **El Pago**. De lo contrario, Hugo insiste en que los PJs maten a Dobbe y le traigan algo que pruebe que lo han hecho. Les dice donde vive Dobbe, y que se reunirá con ellos de nuevo aquí en una hora.

CONDENADO Y POBRE DOBBE

Dobbe Gaff vive en una habitación de un primer piso de una cercana casa de huéspedes. Los PJs tardan solo 5 minutos en localizar el lugar. Pueden alcanzar su piso trepando por una desvencijada escalera que empieza en el callejón que corre junto al edificio. Naturalmente, el hombre está en casa.

Llamar a la puerta termina en un estridente “Largaos”. Los personajes pueden salir del embrollo con una tirada de **Carisma**, con la dificultad determinada por la calidad de su historia. De lo contrario, la única solución es reventar la puerta, lo que requiere una tirada de **Fuerza**.

Si los PJs atacan, Dobbe se defiende, aunque se rinde si llega a 0 Heridas o si parece que no tiene ninguna posibilidad de ganar. Sin embargo, los PJs más éticos quizás no quieran realmente atacar o matar a Dobbe, y quizás prefieran idear un plan para demostrar que le han matado sin hacerlo realmente. Si este es el caso, siéntete libre de permitirles o no hacerlo, dependiendo de tu sed de sangre.

La habitación de Dobbe contiene poca cosa. Hay un jergón con una manta sucia que usa como cama y una caja al revés que usa como mesa. En la mesa hay una vela y algunas botellas vacías de cerveza. Los PJs que busquen bajo la caja encuentran un par de guantes desgastados y dos dados de hueso. Una tirada **Desafiante (-10) de Buscar** descubre un pequeño cubículo tras un tablón en la pared. Aquí es donde Dobbe guarda sus escasos fondos, que en ese momento ascienden a 8 c y 10 p.

Dobbe Gaff

Matón Humano

Dobbe, típico hombre del Canal Muerto ha crecido aquí y nunca ha tenido ningún compromiso con un trabajo adecuado que le saque de la rutina. A veces realiza algún trabajo para los vecinos como gorila a sueldo, aunque le pagan muy poco.

Dobbe es un hombre corpulento y fornido. Cuando se enfada, le late una brillante vena roja en su hinchado cuello y sus ojos le sobresalen salvajemente.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
46	30	36 (3)	42 (4)	27	30	36	31

Habilidades: Sabiduría popular (Las Tierras Desoladas) (Int), Consumir alcohol (R), Esquivar (Ag), Jugar (Int), Cotilleo (Em), Intimidar (F), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Sangre fría, Desarmar, Desenvainado rápido, Golpe letal, Golpe conmocionador, Muy resistente, Guerrero nato

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano (Martillo) (1d10 + 3; Valor Crítico + 1)

Enseres

Dobbe viste camisa de tela y pantalones manchados de rojo oxido. Preocupado por sus pies, se asegura de llevar los mejores zapatos posibles, son bastante cómodos con una brillante hebilla de plata. Tiene un pequeño talismán de buena suerte en su bolsillo izquierdo y una extraña piedra magnética con el centro desgastado por el continuo frotamiento. También lleva un hueso tallado de una mujer desnuda que mira en las noches solitarias.

EL PAGO

Hugo acepta cualquier prueba razonable de la muerte de Dobbe. Una parte del cuerpo es fácilmente aceptada, aunque no sea evidente que perteneciera a su rival. El hueso tallado de la seductora mujer que Dobbe cuelga de su cuello es una prueba definitiva para Hugo, a pesar de que una vez más, esto no prueba que Dobbe fuera realmente asesinado. Hugo no es demasiado brillante y acepta la prueba si se le vienen con de un cuento convincente.

Cuando los PJs convencen a Hugo para hablar, les cuenta todo lo que sabe.

"No conozco personalmente al tío, pero le he visto en el Barqueros algunas veces. A veces con otros tíos, ni sé quiénes eran. Escuché que correteaba con un grupo de guardias negros en las alcantarillas, pero ni sé nada de eso. Últimamente estaba solo. Pero tendréis un problemilla para encontrarle. Ya pagó su

penique a Morr. La última vez que lo vi estaba flotando boca abajo en el canal. Una banda de matones llamada Los Sabuesos le dio una paliza y le robaron. Debí ser hace dos días, quizás más."

Esta información no ayuda mucho a los PJs pero es todo lo que sabe. Si le preguntan, les dice sin problemas donde pasan el tiempo generalmente Los Sabuesos: un pequeño garito de juego que poseen en el Sendero del Cangrejo. Por un penique (o para evitar una paliza), Hugo les dice cómo llegar allí.

LOS SABUESOS DEL SENDERO DEL CANGREJO

De nuevo, con indicaciones, la casa de juego es bastante fácil de encontrar. Si los PJs no han considera sonsacar esta información de Hugo, pueden localizar el edificio con una tirada exitosa de **Cotilleo**. En cualquier caso, el "Antro", como se le conoce, es un edificio achaparrado con una tintorería a un lado y una velería al otro. A los matones no les importan los negocios vecinos ya que el Antro abre a las nueve de la noche y cierra alrededor de las cuatro de la madrugada.

El Antro no es muy grande y la planta baja es una gran sala con cinco mesas circulares donde los hombres juegan a las cartas o los dados. Los Sabuesos no sacan tajada, simplemente proporcionan un lugar donde la gente puede reunirse. Habiendo dicho esto, ellos intentan asegurarse de implicar un Sabueso en cada juego, y con el tiempo se han convertido en jugadores (y tramposos) muy habilidosos. Los Sabuesos también sirven alcohol, aunque ellos no suelen beber mucho mientras juegan.

Durante el horario de apertura hay 10 Sabuesos junto con 3d10 + 5 clientes. Fuera de ese horario hay 1d5 + 1 Sabuesos, durmiendo, bebiendo o peleando entre ellos.

¡CERRADO!

Si los PJs se acercan al edificio y tocan en la puerta cuando el garito de juego está cerrado un Sabueso les responde pero rehúsa cualquier petición que los PJs puedan hacer de hablar. A los personajes que finjan ser jugadores se les dice que vuelvan más tarde. Los PJs pueden decidir llevar a cabo una aproximación más directa y preguntar por las cosas de Baer. Este enfoque anima a otros Sabuesos a unirse a la conversación y los miembros aburridos de la banda lo manejan para intensificarlo hacia una pelea. Otras posibles estrategias son irrumpir, infiltrarse o abrirse paso peleando, aunque el éxito de cada método depende de la capacidad de los personajes.

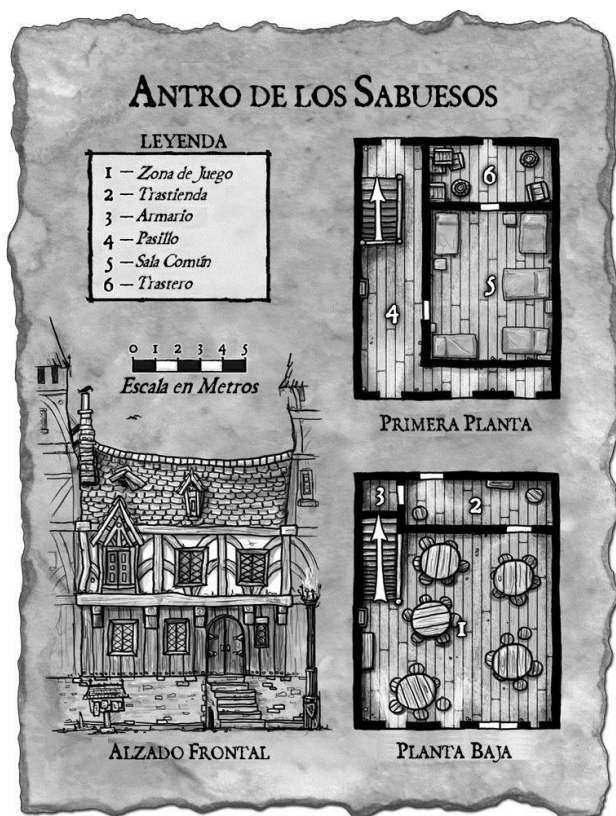
Las posesiones de Baer se encuentran en el trastero. Además de su monedero los PJs pueden robar otras 5 Coronas de Oro y 8 c de algunos otros monederos que los Sabuesos han robado y ocultado aquí. El dinero obtenido del garito de juego se esconde en otro lugar por el líder de la banda, Pim de Groot, y el resto se distribuye entre los miembros de la banda. Pim no está nunca en el garito de juego en las horas de cierre.

¡ABIERTO!

Los PJs pueden acercarse cuando el Antro esté abierto. Es fácil entrar y si lo desean pueden unirse a los juegos de cartas o dados (pueden resolverse usando la habilidad de **Jugar**, o si no, si el DJ y los jugadores quieren, podrían echarse algunas manos de póquer). Los Sabuesos miran con cierto recelo a los recién llegados, sobre todo si alguno destaca (por ejemplo, aquí nunca se ven Elfos). Los intentos por subir las escaleras son bastante obvios y los Sabuesos lo impiden rápidamente. Si se pregunta en relación a Baer o cualquier asunto relacionado, se remite a los PJs al líder de la banda Pim de Groot, que está jugando a las cartas en una de las mesas.

Pim, Pim, Pim

Los PJs pueden hablar con Pim sobre Baer. No le suena el nombre de Baer, pero si le describen las circunstancias del destino de Baer, Pim recuerda el asalto y sonríe ampliamente. Les dice a los PJs que el contenido del monedero de Baer aun no se ha repartido entre la banda. Ofrece venderles el contenido por 5 co. Como alternativa ofrece a los PJs una apuesta: Él se juega el monedero y ellos 2 co. Jugándose a una mano del juego de cartas "Sigmar y Gertrude" entre Pim y uno de los PJs,



LA VERDAD SOBRE JURGEN BAER

Baer era miembro de la Secta de las Tres Lunas, un grupo devoto del Señor de la Plaga, Nurgle. Cuando el hechicero del Caos Ruprecht -el villano que pretende usar a Karl como Emperador títere (ver la Introducción), vivía en Marienburgo, reunió una red de sectarios, ocultos en las alcantarillas bajo el Canal Muerto. A pesar de su peligrosa ubicación, Ruprecht usó su considerable magia para mantener la secta a salvo de los otros habitantes. Ruprecht se marchó hace tiempo, aunque se mantiene en contacto con la secta a través de un agente llamado Tobías.

Baer fue uno de los pocos miembros de la secta que se quedó atrás cuando Tobías se unió a la Cruzada del niño. Antiguo erudito respetado, tenía poco dinero y ningún sitio al que ir. Por lo que se quedó en el Canal Muerto, realizando trabajos manuales y bebiendo en exceso mientras esperaba el regreso de la secta. Encontró su final cuando un simple robo se volvió feo, aterrizando boca arriba en el canal.

con el ganador llevándose el oro y el monedero. Cualquier personaje con la habilidad de **Jugar** o que supere una tirada de **Sabiduría popular (El Imperio o Las Tierras Desoladas)** ha oído que "Sigmar y Gertrude" es un juego muy popular de todos los salones de bebidas y llamado así por una historia bastante blasfema del supuesto encuentro de Sigmar con una campesina.

Si los PJs aceptan la apuesta deben elegir a uno para jugar. Por simplicidad, resuélvelo como una tirada enfrentada de **Jugar**. Si Pim gana, recoge su dinero con aire de suficiencia. Los personajes pueden pedirle otro intento, pero Pim insiste en que suban su apuesta 1 *co*, mientras que él solo apuesta el monedero cada vez. Si los PJs se quedan sin dinero deberán encontrar otra forma de conseguir el monedero. Como alternativa, puedes resolver esto con una partida de póquer, blackjack o algún otro juego de cartas. Haz trampas libremente.

Como siempre, las cosas pueden volverse violentas. Si los PJs se vuelven agresivos y amenazan a Pim u otro Sabueso, la banda no se lo piensa en luchar. Si las cosas llegan a las manos, la mayoría de los clientes se quita de en medio, aunque algunos pueden unirse en un intento de vengarse contra algunos de los Sabuesos que se han quedado su dinero. Otros clientes pueden intentar agarrar dinero de las mesas mientras los Sabuesos tratan de detenerles. Esta pelea debe ser caótica, con fuertes estampidos, mesas y sillas volando y abundantes gritos.

Pim y los Sabuesos

Humanos Tahúres

Los sabuesos son una banda pequeña pero muy conocida del Distrito Canal Muerto. Los miembros de la banda son fácilmente identificables por sus brazos cubiertos de tatuajes de feroces perros. Los Sabuesos no tienen perros; en cambio a menudo matan los perros que se cruzan en su camino y usan sus dientes como adornos.

Su líder, Pim de Groot, es un Sabueso normal, aunque quizás más astuto que los otros. Un mechón de pelo blanco corre a través de su melena castaño oscuro. Para Pim, usa el perfil estándar de Sabueso pero incrementa su característica de Inteligencia en 5.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
38	32	30 (3)	39 (3)	40	34	34	38

Habilidades: Charlatería (Em), Sabiduría popular (Las Tierras Desoladas) (Int), Taser (Int), Jugar (Int), Cotilleo (Em), Percepción (Int), Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int), Prestidigitación (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Sangre fría, ¡A correr!, Intelectual, Callejeo

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 13

Armadura (Ligera): Justillo de cuero (Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 3), Puños de hierro (1d10)

Enseres

Los Sabuesos usan ropa común, incluyendo resistentes pantalones, camisas y justillos de cuero. La mayoría usa feces en sus cabezas. Cada Sabueso tiene un par de dados, una baraja de cartas y un ego que

asombraría a un noble. Cada Sabueso lleva 1d10 Chelines, mientras que Pim de Groot porta 3 *co* con la cara de Karl-Franz.

Resolución

Independientemente del método, los PJs deberían finalmente terminar con el monedero de Baer. El monedero contiene 8c y 12 p. También contiene un anzuelo y un trozo doblado de pergamino que parecer ser un mapa. Ver **Documento #2** para el mapa de Baer. El mapa hace referencia a los túneles subterráneos del Distrito del Canal Muerto, e indica una entrada a los túneles a través de lo que está marcado como "Panadería Burndt".

Por supuesto, puede que los PJs no sean capaces de conseguir nada de los Sabuesos y por tanto no obtener el monedero. Todo lo que tendrían por ahora es que el grupo de Baer estaba escondido en parte bajo los túneles de este distrito, algo que debieron haber averiguado de Dobbe. Tendrán que encontrar la manera de bajar sin la ayuda del mapa.

Si los personajes no han averiguado nada aun sobre la guarida de Baer bajo la ciudad, uno de los empleadores de los PJs podría difundir esa información a los personajes, o un vecino que ha escuchado que los personajes preguntan sobre el hombre puede acercarse y contarles la información por 1 *co*. Ver el lateral "¡Ay Dios! ¿Ahora qué?" para más sugerencias sobre cómo hacer regresar a los PJs al camino.

LA PANADERÍA BURNDT

No es difícil encontrar la panadería. Para localizarla preguntando se requiere una tirada exitosa **Fácil (+20) de Cotilleo**. La familia Burndt era antes la dueña de la panadería, pero ahora está abandonada. Los PJs pueden forzar la entrada fácilmente y, entre los hornos, encontrar la entrada al sótano con una tirada **Fácil (+20) de Buscar**. Aun quedan algunos sacos mohosos de grano y las ratas se dispersan cuando entran los PJs. Hay un agujero en la pared que parece haber sido hecho deliberadamente, al igual que un pequeño túnel sinuoso que desciende hacia un canal de alcantarillado inferior.

¡AY DIOS! ¿AHORA QUÉ?

Es perfectamente posible que los personajes jugadores no sigan la progresión lógica de sucesos y encuentros y busquen otro camino hacia los túneles. Relájate. Unas monedas en las manos apropiadas o una paliza a la escoria adecuada, puede revelar la existencia de un viejo edificio de viviendas cuyo sótano tiene una pared derruida que conduce a una parte de las alcantarillas.

Como alternativa los PJs pueden simplemente tratar de encontrar algún edificio abandonado y buscar sótanos con acceso a la red de túneles. Cualquier edificio abandonado en el que entren tiene un 50% de posibilidades de tener un sótano o habitación hundida y cada una de ellas tiene un 10% de posibilidades de otorgar acceso a los túneles. Además, los personajes pueden tener acceso a las alcantarillas desde los canales, donde los túneles esparcen sus contenidos al río. Esos lugares suelen estar infestados de mendigos, osamenteros y chusma, por no mencionar las plagas nocivas a las que no habría nada que les gustara más que vivir dentro de un PJ durante un tiempo. Los PJs podrían tener una búsqueda larga e infructuosa.

- EN LAS ALCANTARILLAS -

La ubicación de Marienburgo ha ocasionado un problema creciente. Mientras las islas de la ciudad se vuelven más y más apretadas, la construcción de edificios tiende a ir hacia lo alto en vez de hacia lo ancho. Pero a medida que se añaden más y más pisos a la parte superior de las casas y tiendas, los edificios han empezado a hundirse en la tierra blanda de abajo. Esta situación es especialmente frecuente en las zonas donde los edificios baratos carecen de los cimientos o mantenimientos adecuados. Ahora hay habitaciones enteras por debajo del nivel de la calle. Añádele bodegas, sótanos y los túneles de alcantarillado que corren a través de ciertas partes de la ciudad y tienes una compleja red de salas y pasadizos bajo la bulliciosa superficie de Marienburgo. Por supuesto, ya que la ciudad está construida sobre islas en la desembocadura de un río, muchos túneles están siempre llenos de agua y otros se inundan sincronizados con la marea.

El Distrito del Canal Muerto tiene su propio laberinto de túneles. Las alcantarillas no han sido reparadas desde que el comercio se secó, y cuando la mayoría de la población se marchó, abandonaron sus sótanos y habitaciones hundidas. El derrumbe de paredes y suelos ha hecho difícil para cualquiera tratar de encontrar un desvío. Sin embargo, la gente aun lo intenta. Los pasadizos olvidados son el hogar de los que no quieren ser encontrados, incluyendo Mutantes y otras criaturas que se esconden de la sociedad, así como contrabandistas y ladrones que quieren que sus actividades permanezcan en secreto.

BAJO EL CANAL MUERTO

El laberinto bajo el Canal Muerto es complejo y está en constante cambio con el movimiento de las mareas, tanto es así, que no se ha intentado trazar un mapa de la zona. En vez de eso, esta sección proporciona una selección de encuentros y descubrimientos que puedes usar para mantener ocupados a tus jugadores. Siéntete libre de hacer mapas de secciones de alcantarillado si lo consideras necesario, pero no es realmente necesario hacerlo. En su lugar, basta con inventar las alcantarillas a medida que los jugadores las exploran.

Si los jugadores tienen el mapa de Baer el mapa del túnel debería estar basado sobre él. Aun así, se supone que el mapa es un esbozo y algunas habitaciones y pasajes podrían no estar exactamente donde se muestran. A lo largo de la ruta describe una serie de ramificaciones alternativas, agujeros en las paredes y puertas de madera podrida que conducen a lugares desconocidos. Si los PJs no están usando el mapa, deberías darles abundantes opciones sobre rutas a tomar. A veces conducen a callejones sin salida, y a menudo a extraños encuentros o hallazgos.

Los hallazgos están simplemente para añadir color a las alcantarillas así como para incrementar la paranoia de los PJs. No te sorprendas si los PJs descubren algo solo para llegar a una extraña conclusión o reaccionar de un modo inusual. Puedes salpicar hallazgos libremente durante todo el viaje subterráneo de los personajes.

Los encuentros proporcionados se han diseñado para probar a los PJs de diferentes maneras y destacar la peligrosa situación en la que se han metido. Puedes proporcionar más o menos encuentros dependiendo de cómo se han acercado los PJs a la situación. Si los PJs tienen el mapa de

Baer deberían tener aproximadamente 3 encuentros. Si están vagando sin el mapa entonces deberían tener sobre 6 encuentros antes de llegar a su destino.

Los encuentros a usar dependen de ti. Aquí se incluyen diez, aunque puedes improvisar tantos como quieras. Los encuentros presentados son una mezcla de combate, rompecabezas y elecciones morales. Selecciona los encuentros adecuados para que tus jugadores se diviertan, o los que encuentren más desafiantes.

Por supuesto hay pocas fuentes de luz bajo tierra. Si los PJs tratan de vagar en la oscuridad, su viaje será inútil y probablemente fatal. Incluso los personajes con Visión nocturna requieren algo de luz. Los DJs deberían sentirse libres para hacer miserable la vida de esos necios PJs.

DESCRIBIENDO LOS TÚNELES

Los túneles de alcantarillado son generalmente pequeños, solo los suficientemente anchos para caminar uno o dos en paralelo. En muchos casos los PJs más altos están obligados a agacharse ante lo bajo de los techos. Los canales están forrados con baldosas de piedras aunque la mayoría están cubiertas de limo verde y hongos acres. La mayoría de los túneles han caído en desuso; las alcantarillas suelen estar proyectadas hacia los canales o las calles. A menudo los PJs se encontrarán caminando por las aguas residuales, con el miserable hedor haciendo sus ojos agua. En algunos puntos, los túneles están llenos de fétidas aguas del canal hasta la cintura de un hombre normal. En otros, no hay flujo de agua, pero los suelos de los túneles están tupidos de lodo oscuro. Ratas y lagartos corretean de aquí para allá, mientras que los insectos se arrastran sobre los techos de azulejos. Los pasadizos se ramifican en muchas direcciones, terminando a menudo en una pesada reja oxidada, un techo derrumbado o una pared de ladrillos.

Los túneles conectan la red de habitaciones bajo Marienburgo, a través de muros derrumbados o puertas construidas a propósito. Algunas habitaciones fueron construidas por guardias de cloacas hace mucho tiempo; estas suelen ser de paredes de piedra y contener aun los restos de muebles podridos. Otras habitaciones son sótanos hacia edificios de arriba, o son aquellas habitaciones que se han hundido bajo la superficie. Las habitaciones y su contenido son por tanto variables. Los PJs podrían tropezar con lo que una vez fue una cocina, un almacén con grandes pilas de cajas mohosas o un viejo estudio repleto de viejos retratos descoloridos en las paredes. Algunas habitaciones pueden mostrar aun signos de uso por el mundo de arriba, pero la mayoría están olvidadas, llenas de polvo y decadencia, densas con el olor de la putrefacción. Las habitaciones se interconectan por puertas o agujeros en las paredes, ya sean hechas por el hombre o producidos por el deterioro. Puede que los PJs tengan que subir o bajar mohosas escaleras para seguir. Algunas puertas y pasajes pueden estar bloqueados, viejas puertas pueden permanecer cerradas y ciertas habitaciones simplemente no conducir a ningún sitio.

Por tanto los PJs van y vienen por el camino a través de la red subterránea mientras describes habitaciones y túneles. Mientras les lanzas no obstante a todos los hallazgos y encuentros apropiados.

PERSONAJES JUGADORES LISTOS

Sin importar como traten de acceder al subterráneo, los PJs pueden decidir que es una buena idea obtener algo de información de antemano. Por supuesto, la mayoría de la gente no ha estado en los túneles de ninguna manera, a pesar de que todos han escuchado cuentos de lo que sucede bajo sus pies. Preguntar a la gente de la calle requiere una tirada exitosa de **Cotilleo**, y lleva a los siguientes rumores, además de los que quieras añadir.

"Mutantes. Cosas del Caos. Toda la maldad de Marienburgo acecha justo bajo nosotros. ¿No te hacen pensar en no hacerlo?"

"Mi primo bajo un día. Regresó cambiado días después -no habla sobre lo que vio, solamente se siente y bebe y bebe. Creo que allí abajo están los fantasmas de los muertos atrapados en el lodo."

"Los usan todo tipo de gente mala como e'condite. Po' supuesto, incluso los que pasan contrabando tienen que estar vigilantes por las extrañas bestias que acechan en los túneles".

Aunque rumores, estas afirmaciones no están lejos de la verdad. La mayoría de ciudadanos no se puede imaginar realmente todos los horrores que pasan justo bajo ellos. Los PJs pueden tratar de encontrar a alguien que les guía a través de los túneles, pero es imposible encontrar a alguien tan valiente o estúpido.

TABLA 1-3: HALLAZGOS

Tirada	Resultado
1	Un pie cortado justo por encima del tobillo, aun en una bota de cuero. El pie parece haber sido arrancado y hay marcas irregulares en la carne y el hueso.
2	Las paredes del túnel están decoradas con mosaicos descoloridos. Los patrones o imágenes son difíciles de determinar pero los PJs casi distinguir la representación de lo que parece ser un pulpo.
3	El suelo de una vieja habitación está cubierto de escarabajos azulados que crujen bajo el pie. Si se les acerca una fuente de luz, se escabullen cientos de ellos.
4	Del techo de un túnel cuelga un fetiche de plumas de aves y cráneos de roedores, con un leve olor a incienso. Parece haber sido hecho y puesto aquí deliberadamente.
5	Un montón de ratas se escabullen mientras los PJs se acercan, dejando atrás los restos a medio morder de un gato con la etiqueta "Mr. Fluffy".
6	Alguien ha rayado en la pared tres líneas cruzadas, formando un triángulo hacia abajo. Los PJs pueden identificarlo como un símbolo Skaven si el DJ decide que tienen las habilidades apropiadas o lo han visto antes.
7	Un monedero baja flotando por un túnel de alcantarillado. Un PJ dispuesto a ensuciarse las manos puede encontrar que contiene 4 p y lo que parecen varias uñas.
8	Han colocado una calavera en el centro de la habitación. Es casi humana, excepto porque tiene tres cuencas de ojos.
9	Hay huellas fácilmente visibles en el barro. Parecen de un Humano descalzo, y se dirigen a dónde van los PJs. Tras unos metros, se detienen delante de una pared.
10	Un esqueleto Humano yace en el lodo del túnel, con la mayor parte del cráneo hundido. No hay nada de interés que encontrar aquí.

DETALLES DE LOS ENCUENTROS

Las siguientes descripciones corresponden a las generadas o seleccionadas de la **Tabla 1-4: Encuentros**

MUTANTES DESESPERADOS

Este encuentro puede ocurrir en cualquier momento en el que los PJs se muevan por uno de los túneles principales. A unos 20 metros delante de los personajes, hay un agujero en la pared del túnel. Pide tiradas de **Percepción** para ver si alguno de los PJs nota al agujero (y atenúan su luz). Si no, mientras se aproximan, su luz (si la hay) o el sonido de su paso alerta a los seis Mutantes que acechan en esta gran habitación.

Los Mutantes han reclamado una vieja cocina que se hundió en el blando suelo hace mucho tiempo. Es una habitación grande, unos 8 metros cuadrados, y contiene mesas y sillas en descomposición, con armarios caídos sobre las paredes. Seis improvisadas camas de paja y mantas yacen en el suelo desordenadas. Una solitaria vela de sebo arde en el centro de la mesa.

Si los PJs se las arreglan para saltar sobre los habitantes les descubren sentados o tumbados sobre sus jergones. Los Mutantes se levantan desenfundando sus armas, pero a menos que los PJs ataquen se contienen y exigen saber que están haciendo los PJs. Está claro en la tenue luz que esos hombres están cambiados. De lo contrario, los Mutantes se esconden lo mejor que pueden y luego saltan con sus armas desenfundadas, atacando rápidamente para reprimir a los intrusos. Interrumpen su ataque si caen dos de su bando. Sus nombres son Dumkelm, Jan, Jon, Rikert, Simeon y Timethus.

Los Mutantes no están buscando pelea. *"No queremos problemas, jefe."* Piden ayuda - *"¿Os sobra algo e' comida?"* Creen que en la guarida de la secta se guarda la cura para sus aflicciones y suplican a los PJs que les ayuden. Si los PJs aceptan ayudarles, los Mutantes les proporcionan un mapa, reduciendo así el número de encuentros a los que los personajes probablemente se enfrenten.

Por otro lado los PJs podrían atacar a los Mutantes, después de todo, no hay realmente cura, en cuyo caso los Mutantes se defienden. Son miserables pero no quieren morir. Si los PJs matan a todos los cambiados hay poco que encontrar en la habitación. Los Mutantes eran contrabandistas antes de que fueran cambiados y todo lo que queda de su contrabando puede encontrarse en una pila de barriles y cajas. Los barriles antes tenían comida pero ahora contienen una masa de moho y las cajas de caras sedas han sido carcomidas. Una tirada exitosa **Desafiante (-10) de Buscar** revela 3 candelabros (valorados en 5 c cada uno) y una botella cerrada de brandy entre las deterioradas telas.

TABLA I-4: ENCUENTROS

Tirada	Resultado
1	Mutantes Desesperados
2	La prisionera
3	El Lagarto en la Oscuridad
4	Inmersión
5	El Pozo
6	¡Moho!
7	Manada de Necrófagos
8	Un Grito en la Oscuridad
9	¿Qué es Esa Brillante Bola Verde?
10	¡Venganza!

Dado que no existe cura, los PJs que regresen por este camino tienen que darle las noticias a los Mutantes, quienes se enfadarán de inmediato por las noticias creyendo que los PJs les engañan. Entregar dichas noticias puede degenerar en una pelea dependiendo de las acciones de los PJs, o esta pérdida total de esperanza podría volverles loco y hacer que huyan por las alcantarillas para aceptar su destino como criaturas del Caos.

Contrabandistas Miserables

Contrabandistas Mutantes

Los hombres formaron parte una vez de un grupo de contrabandistas que habían usado estos túneles durante años. Esta habitación era su principal lugar de reunión, y las mercancías se enviaban y redistribuían por la ciudad desde aquí a donde quiera que se encontrara un comprador. Cuando Ruprecht y su secta establecieron su residencia cerca, afectaron a las operaciones de contrabando. Los túneles se volvieron más peligrosos que nunca mientras Ruprecht soltaba criaturas enfermas para limpiar la zona. Los contrabandistas quedaron atrapados, incapaces de encontrar una salida. Sobrevivieron por un lote de comestibles robado y cazando ratas, pero su proximidad a la corrupción de Ruprecht les cambió, impidiendo así regresar jamás a la superficie. Los contrabandistas se dan cuenta de que la secta adora al Señor De La Plaga, y creen que debe haber una cura a sus mutaciones en la guarida de la secta.

Puntos de Locura: 5

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
32	39	28 (2)	26 (2)	39	38	31	33

Habilidades: Sabiduría popular (Las Tierras Desoladas) (Int), Esconderse (Ag), Conducir (Ag), Regatear (Em), Percepción (Int), Remar (F), Buscar (Int), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int), Movimiento silencioso (Ag +10), Hablar idioma (Bretón, Reikspiel) (Int), Nadar (F)

Talentos: ¡A correr!, Callejeo

Rasgos: Mutaciones (varias)

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12

Armas: Arma de mano Pobre (HA: 22; 1d10 + 2)

Enseres

Los contrabandistas están todos en un estado lamentable, vistiendo ropa común que se está pudriendo en sus espaldas. Algunos solo tienen un zapato y el resto ninguno. Todos llevan una pequeña cartuchera que contiene 1d5 - 1 Chelines y 1d10 Peniques.

Mutaciones

Los seis Mutantes han adquirido una o más de las desagradables mutaciones siguientes:

- Durnkelt:** De los contrabandistas, Durnkelt ha sufrido algunos de los peores cambios físicos. Su carne y tendones se han desgarrado de su cuerpo deslizándose por el suelo para unirse a la corriente de suciedad que fluye de las alcantarillas, dejándole en poco más que un saco de órganos rodeados de sangrientos huesos. Para evitar que sus tripas caigan sobre el suelo, se envuelve en sangrientos trapos sucios. De su cráneo descubierto brotan cuernos. Pero lo más extraño de todo es su habilidad para comunicarse con el poder de su mente. Con una tirada de **Voluntad**, Durnkelt puede transmitir un mensaje a otra criatura inteligente a menos de 10 metros. También puede leer pensamientos superficiales ganando una tirada enfrentada de **Voluntad** contra la inteligencia de la criatura dentro del rango. Sin embargo, si falla la tirada Durnkelt debe superar una tirada de **Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
32	39	28 (2)	26 (2)	39	38	31	33

Rasgos: Temible

Movimiento: 4

Armas: Arma de Mano de Mala Calidad (Espada) (HA: 22; 1d10 + 1), Cuernos (1d10)

Mutaciones

- Jan:** Las piernas de Jan han crecido increíblemente largas y una fina malla de escamas negras cubre su piel. **Movimiento:** 5; **Armatura:** Ninguna (Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1). También gana el Talento: Inquietante
- Jon:** Jon ha adquirido una boca extra en la palma de su mano izquierda. Esta le susurra cosas oscuras mientras duerme. Además de las habilidades habituales de todos los Mutantes, Jon también tiene la habilidad de Ventriloquia. Gana el Talento Amenazador.
- Rikert:** Con aspecto de Enano, Rikert tiene patas cortas y rechonchas y una mata de pelo azul. **Movimiento:** 3
- Simeon:** El cuerpo de Simeon crepita con electricidad. En vez de un ataque normal, Simeon puede atacar a un objetivo con un Golpe Sin Armas. Con un éxito inflige 1d10 + 5 Heridas (o 1d10 + 7) Heridas contra criaturas llevando armadura de metal) y este ataque ignora puntos de armadura. Debe esperar 1d10 asaltos entre usos de esta habilidad. Si no ha usado aun esta habilidad en combate y es golpeado por un arma de metal, su atacante debe

pasar una tirada de **Agilidad** o recibir 1d10 + 5 Heridas ya que la corriente pasa por el arma. Ag 45; **Movimiento:** 4.

- Timethus:** Cuando Timethus falla una tirada de **Miedo** o **Terror**, debe superar inmediatamente una tirada de **Voluntad** o desplomarse en un frenesí de espumarajo y agitación de miembros. Cada asalto puede volver a intentar otra tirada de **Voluntad** para liberarse de sus ataques.

LA PRISIONERA

Este encuentro puede ocurrir cuando los PJs crucen una puerta. La puerta está bloqueada. Si intentan forzarla o derribarla, escuchan un grito ahogado del otro lado seguido poco después por un golpe en la puerta. Aunque es difícil de escuchar, parece ser una mujer lloriqueando por ayuda. Los PJs puede echar abajo la puerta con una tirada exitosa **Desafiante (-10) de Fuerza**.

La habitación que sigue está oscura. Aunque grande, solo contiene una cama y un orinal. Otra puerta bloqueada en el lado opuesto de la habitación proporciona otra salida si de echa abajo (misma tirada), mientras que cualquier que eche un vistazo advierte una trampa en el centro del alto techo. Los gritos de ayuda vienen de una mugrienta mujer en harapos que mira a los PJs con una mezcla de miedo y esperanza.

La joven es Katarine Winsen, quién está casada con un mercader llamado Adolph. Katarine pensaba que el matrimonio le traería algo de apariencia de seguridad, pero poco después del matrimonio Adolph se volvió una bestia terrible. Obligaba a Katarine a hacer todo para él, mientras gastaba su dinero en bebida. Tras intentar defenderse, él la encerró en la bodega, accesible solo por una escalera que cae desde arriba.

Los PJs pueden tener diversas reacciones a la trágica historia de Katarine. Si eligen simplemente ignorar sus sollozos suplicando ayuda, ella escapa por donde ellos vinieron y tratar de encontrar su propia salida (poco probable, seguramente acabará muy, muy muerta). Los PJs nunca sabrán su destino. Los PJs pueden llevarla con ellos, aunque la mujer desarmada podría ser un obstáculo. Los PJs podrían intentar ayudarla a salir de su situación de otras maneras. Si arman mucho ruido Adolph abre la trampa y mira con atención para investigar. El no baja la escalera si los PJs están visibles a menos que puedan engañarle de alguna manera. En vez de eso permanece en lo alto y les insulta, diciéndoles que se metan en sus propios asuntos y amenazando a Katarine si intenta escapar.

Si los PJs negocian con Adolph y encuentran una manera de subir por la trampa acaban en el sótano de la tienda de un mercader. Adolph negocio principalmente con ropa. Su género es de Mala Calidad pero es todo lo que los habitantes del Canal Muerto se pueden permitir. Buscar en la tienda de arriba puede proporcionar a los PJs 4 co y 10 c. La mayor parte del dinero que gana Adolph la gasta en bebidas y juego. Sin embargo los PJs han encontrado otra salida de los túneles y pueden usar esta oportunidad para encontrar suministros o curación.

Por supuesto, robar a Adolph causa todo tipo de problemas a Katarine, quién ahora es una indigente. Como se desarrolle esto es cosa tuya, pero ella podría buscar venganza en algún momento o informar a las autoridades sobre el asesinato de su marido.

Katarine

Sirviente Humano

Como nativa de dieciocho primaveras, Katarine pensó que casándose con un mercader, incluso uno tan humilde como un vendedor de ropa del Canal Muerto, le traería seguridad financiera para el futuro. Dos años más tarde y su por lo demás bonita cara, muestra cortes y moratones de las veces que ha intentado enfrentarse a Adolph. Encerrada en la bodega, está sucia y harapienta, y su largo cabello castaño sucio y enredado.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
30	30	31 (3)	30 (3)	42	36	35	37

Habilidades: Charlatanería (Em), Sabiduría popular (Las Tierras Desoladas) (Int), Esquivar (Int), Cotilleo (Em + 10), Regatear (Em), Percepción (Int), Buscar (Int), Prestidigitación (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Oficio (Cocinero) (Int)

Talentos: Sangre fría, ¡A correr!, Recio, Reflejos rápidos, Intelectual

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12
Armas: Ataque sin Armas (1d10 - 1; Especial)

Enseres

Katarine está vestida con un vestido sucio y andrajoso. No tiene zapatos ni nada de valor.

Adolph

Burgués Humano

Gordo y perezoso, cuando Adolph no está vendiendo ropa harapienta a los ciudadanos del Canal Muerto está en las tabernas locales sumido en pintas y sobando camareras. Ve a su esposa como poco más que una sirviente, que hace todos sus caprichos. Cuando la deja salir de la bodega para cocinar y limpiar para él, sus gordinflones dedos la mantienen a raya.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
34	32	35 (3)	42 (4)	32	32	35	34

Habilidades: Sabiduría popular (Las Tierras Desoladas) (Int), Consumir alcohol (R), Conducir (Ag), Tasar (Int), Cotilleo (Em), Regatear (Em), Percepción (Int), Leer/Escribir (Int), Buscar (Int), Hablar idioma (Bretón) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10)

Talentos: Negociador, Intelectual, Genio aritmético, Muy resistente

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 13
Armas: Daga (1d10)

Enseres

Adolph viste camisa ajustada y pantalones desabrochados. Sus ropas están manchadas de cerveza, comida y algo de vómito. Guarda una daga que usa mucho en una vaina en su cinto, aunque juguetea con ella constantemente debido a que su pomo se incrusta en sus michelines. En su monedero tiene 1 co y 6 c.

EL LAGARTO EN LA OSCURIDAD

Este sencillo encuentro de combate es para destacar la peligrosidad de los túneles. En un estrecho canal de alcantarillado, tan estrecho que solo se puede ir en fila de a uno, un gran lagarto albino se enfrenta a los PJ. Quién sabe ahora como creció esta temible bestia hasta convertirse en eso, ocultándose en los retorcidos túneles. Aunque probablemente la criatura no está a la altura de un grupo, el pasadizo es estrecho y solo puede combatir con la bestia un PJ a la vez.

Lagarto Albino de Alcantarilla

Grande y fiero, este lagarto es solo una de las grandes bestias que de alguna manera han encontrado su camino hacia, o posiblemente crecido en, los retorcidos túneles bajo el Canal Muerto. Este lagarto es tan grande como un gran perro, su piel escamosa es blanca lechosa y sus diminutos ojos rojos se asoman desde detrás de una boca llena de afilados dientes.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
30	0	53 (5)	36 (5)	32	10	22	2

Habilidades: Percepción (Int + 10), Nadar (F)

Rasgos: Sentidos desarrollados, Armas naturales (Mordida), Piel Escamosa, Inquietante

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12
Armadura: Ninguna (Cabeza 1, Patas delanteras 1, Cuerpo 1, Patas traseras 1)
Armas: Mordida (1d10 + 5)

INMERSIÓN

Los PJs están caminando por el agua en un túnel de alcantarillado cuando de repente se inclina hacia abajo hasta que el camino a seguir está completamente inundado. Los PJs tienen que decidir si nadar por el pasaje o dar media vuelta y encontrar otro camino. Nadar por el pasaje produce una serie de dificultades a los PJs. Para empezar los PJs no tienen ni idea de lo extensa que es la sección inundada. También es probable que solo algunos (si acaso) de los PJs tenga la Habilidad de Nadar, convirtiendo esto en un reto. También deben decidir cómo llevar las fuentes de luz por el agua así como que objetos se echarían a perder si se mojaran.

En realidad, la sección inundada no es muy larga; solo es una pequeña sección del túnel. Dos tiradas exitosas **Fácil (+20) de Nadar** son suficientes para atravesarlo, la primera lleva a los personajes al centro y la siguiente al otro lado. Pueden aplicarse penalizadores si los PJs están cargando una gran cantidad de peso o equipo voluminoso. Si un PJ fallan la tirada en ese caso ha nadado en un ángulo extraño y choca contra un muro o sus ropas se enganchan en una roca. Un personaje que falle dos o más tiradas debe hacer una tirada de **Asfixia** (ver *WJDR* página 136 para detalles). Dejan de hacer tiradas de **Asfixia** tan pronto pasen la segunda tirada de Nadar y escapan.

Los PJs pueden venir con soluciones que impliquen cuerdas o métodos más extraños para transportarse ellos y su equipo bajo el agua. El éxito del plan depende de ti. La sección inundada tiene 7 metros de largo. Lo que el agua (y los residuos) arruinen depende también de ti, pero libros, pergaminos, comida y ropa serán dañadas con probabilidad.

Este encuentro es ideal si los PJs están siguiendo el mapa de Baer. Si el mapa indican que deben continuar por ese camino, estarán obligados a pensar que su camino es a través de la situación. Por supuesto, si deciden seguir a través de este túnel tienen que asegurarse que el mapa de Baer sobrevive legible a un viaje bajo el agua.

EL POZO

Mientras los PJs se mueven por una habitación subterránea, pasan sobre una zona de débil entarimado podrido. Un personaje que supere con éxito una tirada **Muy Difícil (-30) de Percepción** advierte lo peligroso del lugar. Alternativamente, un personaje que haga una tirada de **Oficio (Carpintero)** automáticamente advierte dicha sección.

Cualquier personaje que se mueva por la habitación tiene un 30% de posibilidades de pasar sobre la sección peligrosa de suelo. Si ocurre, deben hacer una tirada de **Agilidad** para saltar por encima del suelo que se derrumba. Con una tirada fallida, cae unos metros a la habitación de abajo, recibiendo 1d10 + 3 de daño por la caída y los escombros liberados. Si dos o más personajes tienen la desafortunada desgracia de encontrar el debilitado lugar, el suelo entero se viene abajo, arrastrando a todos la habitación inferior.

La habitación superior está vacía salvo por unas sillas en descomposición. La habitación inferior fue una vez un almacén pero las cajas y barriles ahora no contienen nada excepto limo negro. No hay salida inmediata de la habitación inferior. Antes había una escalera que conectaba ambas habitaciones pero hace tiempo que se deshizo en cachos. Solo hay dos salidas hacia la habitación de arriba, la puerta por la que los PJs entraron y ora puerta justo en frente.

Las dos habitaciones son cuadradas, de 6 metros de lado y 3 de alto. Las paredes son húmedas y resbaladizas. Escapar requiere una tirada **Difícil (-20) de Escalar**. Los PJs deberían salir con una forma de cruzar a la otra salida, se derrumbe el suelo o no. Los PJs pueden salir con todo tipo de planes ingeniosos para esto, quizás usando cuerdas y pedacitos de madera. Debes permitir cualquier plan de trabajo razonable.

¡MOHO!

En algún punto en que los PJs entren a una habitación hundida pueden enfrentarse a este encuentro. Al otro lado de la habitación hay una puerta, pero todo dentro de la cámara está cubierto con un extraño moho rojo. Cualquier movimiento rápido perturbará al moho, causando que libere sus esporas.

Cruzar la habitación sin perturbar al moho requiere una tirada **Rutinaria (+10) de Agilidad**. Con un fallo, el moho arroja una densa nube de esporas, afectando potencialmente a cualquiera en la habitación. Las esporas queman cuando entran en contacto con la carne. Todos los personajes en la habitación reciben 1d10 + 4 puntos de daño ignorando puntos de armadura. Los personajes que cubran sus bocas y narices reducen el daño en 2. Cualquier personaje que pierda al menos 1 Herida de las esporas encuentra que oye y ve cosas extrañas obteniendo un -10 de penalizador a todas las tiradas de Voluntad y Empatía durante 24 horas. Al final de ese tiempo, el personaje debe superar una tirada de **Resistencia** o descubrir que su cuerpo está ahora cubierto con extrañas manchas rojas mientras el moho comienza a echar raíces. Las manchas se pueden limpiar con una tirada **Desafiante (-10) de Sanar**. Cada día que el moho siga, el personaje debe superar una tirada de **Resistencia** con un -10 de penalizador por cada día que las manchas estén presentes. Si el personaje falla dos tiradas consecutivas, el moho le mata.

Las esporas de un moho perturbado permanecen en el aire 1d10 minutos antes de dispersarse.

MANADA DE NECRÓFAGOS

Los túneles de Marienburgo están llenos de horrores; secretos oscuros que es mejor esconder de la población de la ciudad de arriba. En un sótano olvidado los PJs se cruzan con uno de esos secretos: una banda de carroñeros comedores de carne. Los Necrófagos periódicamente asaltan la superficie para arrebatar gente de las calles antes de regresar a su guarida para devorarlos. A veces tienen suerte, y la carne viene a ellos.

Este encuentro es ideal añadirlo para los PJs que particularmente disfrutan del combate. Los Necrófagos atacan entre medio de montones de huesos masticados. Para grupos principiantes, uno o dos Necrófagos deberían ser suficientes para suponer un desafío, pero para grupos más experimentados añade algunos más.

Necrófagos

Humanos flacos y jorobados de mirada salvaje. Los Necrófagos atacan con atroces garras. La gente sensata teme su retorcida humanidad; quizás porque son un recordatorio de las depravaciones en que pueden hundirse.

Locuras: La Bestia Interior

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
32	0	37 (3)	45 (4)	34	18	31	5

Habilidades: Esconderse (Ag), Supervivencia (Int), Percepción (Int). Escalar (F), Buscar (Int), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Errante

Rasgos: Intrépido, Temible, Armas naturales (Garras), Visión nocturna, Ataque venenoso

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 11

Armas: Garras (1d10 + 3)

Enseres

Los Necrófagos no tienen nada salvo los harapos que llevan.

Ataque venenoso

Las criaturas vivas que pierdan al menos 1 Herida por las garras de un Necrófago deben superar una tirada **Desafiante (-10)** de Resistencia o perder 2 Heridas adicionales.

El éxito en una tirada de Buscar en la guarida hace aparecer 1d10 Peniques, y el personaje que tenga éxito por tres o más niveles de éxito hace aparecer 1d10 Chelines adicionales. Los Necrófagos dejaron su tesoro en un montón de huesos rotos de víctimas anteriores.

UN GRITO EN LA OSCURIDAD

En cualquier punto en que los PJs atraviesan las alcantarillas escuchan un estridente grito resonando por los túneles. Presumiblemente, el grito es de Katarine, o si ya la han encontrado y liberado, de una víctima de los Necrófagos (o de otra Manada de Necrófagos). Los personajes pueden seguir el sonido del grito y llegar al origen en 1d10 asaltos.

¿QUÉ ES ESA BRILLANTE BOLA VERDE?

Mientras los personajes se mueven por los túneles pídeles una tirada de Percepción. Cualquier personaje que la supere encuentra una extraña luminiscencia viniendo de un charco de agua sucia. Investigando el charco, los PJs descubren que la luz emana de una pequeña bola de cristal rellena de gas brillante. Un personaje con la habilidad de Sabiduría popular (Skaven) identifica automáticamente el objeto como una Esfera de Viento Envenenado. Alguna Rata de Clan del Clan Skryre soltó la bola mientras huía de algún otro horror.

Para usar este arma, el jugador debe seleccionar un lugar dentro del alcance. Para el globo, 4 metros es corto alcance mientras que 20 es largo. Entonces el jugador tira Habilidad de proyectiles de forma normal. Con un éxito el globo impacta y se rompe. Usa la plantilla pequeña. Todas las criaturas atrapadas en la nube reciben 1d10 + 4 puntos de daño que ignora puntos de armadura y Bono de Resistencia. La nube aguanta 1d5 asaltos. Cada asalto, la nube se mueve 1 ó 2 casillas en una dirección al azar (ver debajo). Con un 1 la nube no se mueve. Con un 10 se disipa.

Con un fallo en la tirada de Habilidad de proyectiles el personaje falla su objetivo. Tira un dado. Con un 1, el globo cae al suelo pero no se rompe. Con un 1, el globo cae al suelo y se rompe. De un 2 a un 9, el globo aterriza 1d10 metros alejado del objetivo, con un 2 va al NO, 3 N, 4 NE, 5 O, 6 E, 7 SO, 8 S y 9 SE.

¡VENGANZA!

Este último encuentro sirve para permitir a los PJs amarrar cualquier cabo suelto que hayan podido dejar atrás en la ciudad. Cualquier PNJ con los que se hayan cruzado y que haya escapado podría elegir este momento y lugar para llevar a cabo su venganza. La naturaleza de la emboscada y el número presente depende de ti. Buenas opciones incluyen miembros de la secta de Stromfels supervivientes, Hugo y sus lacayos, los Sabuesos, etc.

- LA GUARIDA DE LA SECTA -

Aunque abandonado, el santuario secreto de la Secta de las Tres Lunas no está desguarnecido. Los sectarios han dejado un repugnante horror desarrollado hace tiempo por la magia oscura de Ruprecht. El monstruo guarda el túnel justo fuera de la guarida de la secta. Se parece a una babosa gigante tan grande como un caballo de guerra, con unas fauces enormes y la cara llena de tentáculos. Su cuerpo cubierto de babas está salpicado de forúnculos y pústulas, y un odioso olor a descomposición abruma los que se acercan. Cuando los PJs entran en el túnel, ataca. Aunque ciego, percibe el movimiento y arremete con sus tentáculos para sentir a su presa y arrastrarlos a su tenebrosa boca.

Criatura Nurgliana

Esta criatura fue creada por Ruprecht para custodiar la guarida de la secta. Solo obedece a su voluntad y ahora que la ha abandonado donde está ha sobrevivido comiendo ratas y contrabandistas imprudentes que se adentran demasiado en su camino. Sus tentáculos están recubiertos con

un poderoso veneno que quema a las víctimas y las paraliza. Una vez la víctima está paralizada los tentáculos del monstruo arrastran al desafortunado a sus fauces, donde la digiere lentamente.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
23	0	35 (3)	61 (4)	10	5	12	0

Habilidades: Percepción (Int), Nadar (F)

Rasgos: Intrépido, Armas naturales (Tentáculos), Tentáculos Paralizantes, Aterrador

Combate

Ataques: 3; **Movimiento:** 3; **Heridas:** 20

Armas: Tentáculos Paralizantes (1d10 + 3)

Tentáculos Paralizantes

Cualquier criatura que pierda al menos 1 Herida por los Tentáculos Paralizantes de la Criatura Nurgliana debe superar una tirada **Rutinaria (+10) de Resistencia** cada asalto o acumular un penalizador de -10 a todas las tiradas y un penalizador acumulativo de -1 al movimiento. Cuando el personaje pase tres tiradas consecutivas, expulsa el veneno y se eliminan las penalizaciones. Si el movimiento del personaje cae a 0, el personaje está realmente paralizado. Si la Criatura Nurgliana aun está adyacente, puede engullir al infeliz personaje con una acción completo y comérselo vivo, acabando realmente con la vida del personaje. Los impactos múltiples de los Tentáculos Paralizantes de la Criatura Nurgliana no tienen un efecto acumulativo. Los personajes paralizados que escapen de ser comidos superan las penalizaciones a las tiradas y al Movimiento 1d5 horas después.

Una vez derroten a la criatura los PJs pueden explorar el resto de la guarida de la secta. Tres salas salen fuera de un eje central. La primera es una sala grande con muebles viejos, cajas y camas. Parece que antes había gente aquí pero si tenían alguna posesión se las llevaron. La segunda habitación está vacía, albergando solo una librería vacía y una mesa, quizás sugiriendo que antes era un estudio. Predominando ambas habitaciones hay extrañas runas inscritas y con tiza en las paredes. Son símbolos del Dios del Caos Nurgle, y cualquier personaje que supere una tirada **Fácil (+20) de Sabiduría académica (Demonología)** las reconoce como lo que son.

Un olor enfermizo impregna la guarida, no solo proviene de la bestia de Nurgle sino también de la tercera habitación. La entrada a la habitación tiene una puerta de hierro con la cerradura echada pero la llave cuelga de la pared de enfrente. Los PJs pueden ver la habitación a través de la puerta. Dentro hay una horrible visión: un hombre de apariencia salvaje cubierto de harapos e inmundicia yace en un suelo cubierto de porquería, mascando golosamente una rata muerta. Su pelo y barba son largos y enmarañados, y sus ojos se lanzan sobre la habitación desorbitadamente.

El hombre es Ruben van Toor, un antiguo erudito respetado en la Universidad de Marienburgo. Hace muchos años, Ruben comenzó a escuchar voces en su cabeza. Temiendo tal locura le desacreditara en los círculos académicos, lo intentó todo para curarse, pero sin resultado. Desesperado mientras las voces se volvían más y más fuertes, se volvió al Dios Oscuro Nurgle, con la esperanza de que le evitara su sufrimiento. El Padre de la Plaga le escuchó, y Ruben fue contactado en seguida por Tobias para unirse a la secta.

Por supuesto, el culto no salvó a Ruben de su locura. En vez de eso abrazaron su locura y creyeron que las voces eran del propio Nurgle. Mientras Ruben caía más profundamente en su trastorno, los sectarios escuchaban sus febriles desvaríos. Cuando Tobias y la secta se disolvió estaba claro que Ruben no se les uniría. Tobias ordenó a Jurgen Baer que matara a Ruben, pero Baer no pudo hacerlo. Mantuvo vivo a Ruben, pero encerrado, y ocasionalmente bajaba para alimentarle y escuchar sus disparates. Baer no ha bajado en un tiempo cuando llegan los PJs y por ello Ruben ha sobrevivido comiendo ratas e insectos. El perfil de Ruben no es necesario. Un golpe firme con un arma es suficiente para acabar con su miserable vida.

Aparte de Ruben la habitación está vacía excepto por manchas de excremento en las paredes. Si los PJs entran, Ruben no los advierte y continúa con su carne de rata, mientras se mece delante y atrás. Un PJ que se acerque debe soportar el hedor pero notará que Ruben agarra un trozo de papel.

Hablar con Ruben es una experiencia interesante ya que su mente está casi completamente desprendida de la realidad. Los PJs no deberían recibir respuestas concretas a las preguntas, sin importar sobre lo que pregunten. En vez de eso, él profiere frases como las siguientes:

“¡Sangre! Las calles llenas de sangre, y la sangre no puede limpiarse bajo las alcantarillas. La gente se ahoga en su propia sangre mientras las lunas miran y ríen.”

“Escarabajo y Mosca hacen una carrera. ¿Cómo gana Escarabajo? ¡Haciendo trampas!”

“Luego vi a tres de ellas. Tres lunas donde antes solo había dos. ¡Él me enseñó la tercera luna! Que ciego estaba para no verla antes. Me dijo su nombre, y como lloré.”

“Tenía una lengua como una serpiente, una serpiente venenosa. El maestro no podía ver lo mucho que él amamantaba de sus llagas. Su lengua en las heridas del maestro.”



“Soñé que no tenía huesos y yacía en la inmundicia incapaz de moverme. ¡Glorioso!”

“Ella les está buscando. El pelo está puesto, pero los dientes de la trampa están negros y podridos. Ella está subestimando a su presa.”

La única vez que los PJs logran llamar la atención de Ruben es si mencionan a Jurgen Baer. En algún lugar de la mente de Ruben, él sabe que Baer desobedeció la orden de Tobias de matarle y que desde entonces le da comida. Esta pequeña compasión y bondad conmovió a Ruben de alguna manera y si los PJs mencionan el nombre de Baer los ojos de Ruben se iluminan y murmura, “Jurgen, ¡Jurgen Baer!” y pone el trozo de papel en las manos de un personaje.

Los PJs cansados de las disparatadas de Ruben pueden decidir matarle. Ruben no hará nada por resistirse. Por supuesto, los PJs pueden argumentar que es misericordioso sacar al loco de su miseria. O pueden decidir dejarle vivo, libre para arrastrarse por las alcantarillas hasta que sea comido por otro morador de la subciudad.

Cuando los PJs recuperen la nota de las manos de Ruben encontrarán que es una carta a Baer (ver **Documento #3**). Ahora los PJs tienen información de que alguien dentro de la Cruzada del Niño es un seguidor de Nurgle e intenta dirigir la turba hacia algún fin desconocido. Los PJs deberían dar esta información a su empleador, aunque por supuesto, primero deben regresar a la superficie.

Si trazaron un mapa de su ruta o siguieron el mapa de Baer, pueden volver fácilmente sobre sus pasos. De lo contrario se requiere una tirada exitosa de **Rastrear** u **Orientación**. Los grupos que se pierdan pueden encontrar más sorpresas en los túneles, como tú decidas. Finalmente los PJs regresan a la superficie, probablemente exhaustos, posiblemente heridos y con seguridad, apestando de las alcantarillas.

CONCLUSIÓN

Habiendo adquirido todo lo que pueden aprender de las alcantarillas, los personajes jugadores llegan a la finalización de La Llamada del Caos. La información que han adquirido debería ser suficiente para enviarles de regreso a sus empleadores para hacer su último informe. Lo que tenga lugar luego depende de para quién estén trabajando. Si no estás usando una de las ideas de aventuras proporcionadas, necesitarás idear algún modo de convencer a los PJs para que sigan adelante y sigan tras la Cruzada. Siéntete libre de coger alguna de las siguientes ideas.

Avatíl Pasodeespuma (Necios Humanos)

Los PJS encuentran al mercader Elfo en el corazón del Barrio Élfico en su gran finca. Allí, escucha con preocupación el informe de los personajes y asiente con la cabeza aprobando sus buenas decisiones y la agita en sus contratiempos. Cuando hayan concluido, se inclina hacia atrás y dice, "Lo habéis hecho bien y os habéis ganado la paga". Señala a un pecho, "Encontraréis todo lo prometido dentro. Si encontráis que os gusta ganar dinero honestamente, sin embargo, tengo otra tarea para ustedes..."

Cazador de Brujas Roderick (Al Servicio de Sigmar)

Tras haber averiguado muchísimo para su maestro, los PJs regresan a su cuartel general. Si esta es la primera vez que regresan, encuentran que su maestro se ha marchado con instrucciones de seguirle hacia Altdorf. En el camino, es probable que los PJS se encuentren siguiendo los pasos dejado por la Cruzada.

Crispijn van Haagen (iHija Desaparecida.)

Crispijn está bastante complacido de lo que los personajes han logrado, y la información que han averiguado ha puesto en movimiento su intrincada mente. Cree que se puede obtener beneficio de la Cruzada, y dado el éxito y obvio atractivo del niño, podría haber recompensas económicas si pudiera congraciarse con Karl. Lo cree a pesar de todas las noticias siniestras y por ello pide a los PJs que se aproximen al joven Karl en su nombre y le envíen un saludo. Le gustaría que los PJs representen su interés en ofrecer alimentos y suministros a precios razonables. Si el Chico es susceptible, los PJs deben pasar los detalles del acuerdo (que están detallados en un larguísimo contrato que da al grupo) a su representante en Altdorf. Curiosamente, Crispijn parece haberse olvidado de su hija, y se la menciona dice, "Oh, sí, si la encontráis, traédmela de vuelta y os pagaré el doble de lo que os he pagado hoy".

Wilhelm Schmidt (Estamos Todos Prisioneros)

Wilhelm Schmidt se reúne con los PJs en su oficina frente a un almacén en el Suiddock. Sin importar la hora a la que lleguen los PJs, está por ahí y les ve. Les hace entrar al almacén, donde hay altas pilas de cajas y luego pregunta a los PJs qué han descubierto. Se asegura de que está claro tanto los orígenes del Niño (en las marismas) como quienes eran los asaltantes (sectarios de Nurgle). Los PJs deberían entregarle la carta de Ruben van Toor. Si no, se las pide diciendo "¿Cómo sabíais que eran sectarios de Nurgle?" y "¿No dejaron pistas de su próximo movimiento?"

Wilhelm reflexiona sobre los hechos un momento antes de sacar un sobre sellado (**Documento #4**) que entrega a uno de los PJs.

Esta carta fue preparada por Schmidt. Es una carta de presentación a un noble llamado Lord Frederick, que vive en Altdorf. Esta carta os permite viajar de Marienburgo a Altdorf, pero solo a Altdorf. Si sois encontrados viajando en otras carreteras que no lleven a la capital del Imperio, y sois reconocidos como forajidos, seréis arrestados y probablemente ahorcados. De todos modos, Lord Frederick podrá emitir os un indulto cuando os reunáis con él.

Sin embargo, os dejo con una última reflexión. Lo que hagáis con ella depende de cuánto aprecio sintáis por nuestro

amado Imperio. Si la influencia del Caos está sobre la Cruzada, y el niño está atrayendo tantos seguidores como ha podido a Marienburgo, entonces podrían venir tiempos oscuros para la humanidad. Os sugiero que discutáis el asunto con Lord Frederick. Podría solicitar vuestra atención para desarraigar esta nueva amenaza.

Si los PJs no piden ninguna recompensa concreta, Wilhelm les da 4 co a cada uno para los gastos del viaje a Altdorf. Si piden alguna recompensa por lo que han realizado, les da 2 co adicionales a cada uno. Por último, si hacen la promesa de encargarse de lo que quiera que esté ocurriendo con la Cruzada en Altdorf, aumenta la recompensa a 4 co más por PJ.

Selena Reiva (Una Señora Encantadora)

Como en la reunión anterior, Selena está instalada en su exquisita casa y allí escucha el informe completo de los personajes. Tras conocer que hay implicada una Secta de adoradores de Nurgle se preocupa incluso más, ya que si el chico es en efecto el Campeón de la Noche, la profecía tiene el riesgo de no cumplirse si los sectarios encuentran primero al chico. Selena pide a los PJs encontrar la Cruzada y una forma de quedarse cerca del chico, para protegerle, y erradicar cualquier villano que pudiera manipularle. Descarta cualquier preocupación de que el chico sea más de lo parece diciendo, "Este joven es especial y su destino está escrito en las estrellas. Aspiro a ver que cumple la promesa hecha a... mi gente". Con esto, da otras 10 co a los PJs y les pide que se den prisa en alcanzar la Cruzada antes de que sea demasiado tarde.

RECOMPENSAS

Acción	PE
Deducir correctamente al orfanato Shallyano de los rumores	10
Saber del orfanato Shallyano por el vendedor de reliquias	10
No matar al vendedor de reliquias	5
Reunirse con la Abadesa en el orfanato	10
Hablar exitosamente con Maida	25
Hablar exitosamente con Osric	25
Sobrevivir a las marismas	10
Derrotar a los Mutantes en el templo de Stromfels	50
Averiguar sobre El Barquero Jovial en el templo	5
Conseguir información de Dobbe	10
Conseguir información de Dobbe tras matar a su rival	5
Conseguir el mapa del monedero de los Sabuesos sin recurrir a la violencia	20
Conseguir el mapa de los Sabuesos	10
Derrotar a la Bestia Nurgliana	10
Conseguir la nota de Ruben	10
Buena interpretación	50-100





CAPÍTULO II: PAZ INQUIETA

“Este pueblo solía ser tranquilo antes de que pasara la cruzada. ¿Creeía que estaba planeando retirarme aquí?”

- JOHANNES GEPHARDT

“Esta cruzada ha causado más devastación que un centenar de Incursiones, ¡Sigmarr maldiga sus pellejos!”

- FRAU GERTRUDT

POR CHUCK MORRISON

Paz Inquieta sitúa a los personajes a la caza de la Cruzada del Niño siguiendo los sucesos del **Capítulo I**, en realidad, en este capítulo los PJs descubren que su desventaja sobre la secta es de solo tres días. La acción en el **Capítulo II** se centra en la aldea de Pfeifeldorf, un pueblo forestal normalmente tranquilo arrojado al desorden por el paso de la Cruzada del Niño. Cuando llegan los PJs se les encarga una investigación sin importancia aparente mientras se verifica sus identidades e inocencia. La investigación sin embargo les conduce directo a los gobernantes nobles de la aldea y finalmente al mausoleo de la familia en el cercano Jardín de Morr, donde los PJs encontrarán una oscuridad cuya intensidad nunca han experimentado.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Pfeifeldorf es un pueblo pequeño, tranquilo, agricultor y maderero en la frontera sur del Bosque Drakwald que en los últimos años atrajo no poca atención como pintoresco respiro para los ricos. Se le concedió una Cédula a la familia Von Speier en 2362 por “servicios” sin especificar. Desde entonces, el gobierno de la aldea se ha pasado a través de una ininterrumpida cadena de primogénitos varones. El patriarca actual, Lorentz von Speier, es un buen hombre querido por los aldeanos. Acaba de entrar recientemente en su chochez y siente que aunque está cerca el momento de pasar la carga diaria del gobierno de la aldea, su hijo mayor Lennhardt no está a la altura. De hecho, Lennhardt es un jugador empedernido de cuya pereza, egoísmo y crueldad se habla con miedo y odio entre los aldeanos. Su hijo menor Lucas es más compasivo y aplicado y durante muchos años, muchos Pfeifeldorfers han deseado en silencio que Lennhardt tuviera un accidente para que Lucas ocupara el puesto de su padre en su lugar. Lucas se considera también el más cualificado de los dos y algunos años atrás fundó una organización de nobles dedicada a eliminar la idea de la primogenitura (el paso de la riqueza familiar al hijo mayor sin importar el mérito o las circunstancias) que es la forma más común de herencia en el Imperio. Dicha organización, llamada los Blauesblut, ocupa un lugar destacado en este capítulo.

Sucesos recientes han servido para que cristalizara una sensación de urgencia en Lucas: hace seis meses, el Viejo Eysen, un granjero casi ciego y mayormente sordo, se cruzó en el camino de Lennhardt,

tropezando con el noble y tirándole al suelo de manera brusca. Indignado, Lennhardt tomó preso al anciano y apeló al dignatario Von Speier para que ordenara la ejecución del campesino. Lucas intervino en favor del campesino y se perdonó la vida del viejo. Pero a pesar de los mejores esfuerzos de Lucas, Eysen fue sentenciado a latigazos públicos, con Lennhardt supervisando personalmente con gran satisfacción. Esta brutal demostración de fuerza contra un viejo indefenso convenció a Lucas de que no debería dársele jamás a Lennhardt el poder sobre la gente de Pfeifeldorf, cueste lo que cueste.

Lorentz von Speier enfermó hace un mes y no ha salido de la cama desde entonces. Sabiendo que su padre podría fallecer en cualquier momento y la aldea podría caer en manos de su hermano, Lucas se arrojó a la desesperada sobre cualquier solución que se le presentara. Entonces, como en respuesta a sus desesperadas súplicas a los dioses, ocurrió. En su trayecto de regreso de un rutinario viaje comercial a Marienburgo, Lucas encontró un hombre gravemente herido rodeado de una docena de cuerpos de criaturas salvajes con largos colmillos (que eran, sin saberlo Lucas, Vampiros Strigoi). Lucas subió al hombre a su carreta y quemó los restos de las víctimas. Durante el trayecto de vuelta descubrió a través de los febriles desvaríos del hombre que era un Vampiro. De inmediato, quizás impulsado por su proximidad a tal criatura de insondable maldad o tal vez incluso sembrada por el propio Vampiro, surgió en su mente un plan a dos bandas: Lucas podría implicar a Lennhardt en una “secta de sangre” y desacreditarle completamente, o como último recurso, sacrificarle al Vampiro, una línea de razonamiento que le sorprendió por su dureza, pero que de alguna manera parece perfectamente razonable para este por otro lado hombre bueno y decente. Para este fin, prometió curar al Vampiro a cambio de su ayuda. Sin fuerzas, y sin otra alternativa, el Vampiro accedió.

Caspar Schmidt, el panadero del pueblo, también estuvo presente en el viaje comercial. Era consciente del herido pero no lo fue de su identidad como Vampiro hasta mucho más tarde. Siempre en busca de un buen negocio, Caspar negoció su parte en el complot contra Lennhardt. A cambio de garantías de reducciones de impuestos y derechos de vender su mercancía a lo largo de las rentables rutas comerciales a Marienburgo, Schmidt accedió a comenzar una enérgica campaña para difundir rumores de que Lennhardt estaba involucrado en una secta de sangre. A sugerencia de Lucas, incluso estuvo de acuerdo en ayudar a reunir animales (disfrazado con la capa del herido para que no le pillaran) para

EL BLAUESBLUT

El Blauesblut es un grupo de 30 jóvenes nobles (26 hombres, 4 mujeres) unidos solo por su sentido colectivo de privación de derechos: como hermanos menores, están obligados a permanecer de brazos cruzados mientras sus hermanos mayores heredan todos los bienes de la familia, mientras a ellos se les deja solo un título y quizás algunas Coronas de Oro para sus problemas. A menudo no les queda otro remedio que endeudarse tras gastar su dinero o enfrentarse a una vida de trabajo duro y penoso. El Blauesblut trabaja para cambiar este sistema de herencia única al más viejo por algo más igualitario, aunque precisamente el qué, es lo que puede ser debatido más vigorosamente en sus filas. El líder actual de los Blauesblut es Lucas von Speier (ver página 54), pero otras obligaciones le impiden liderarles en la campaña. El líder de campaña, o sea, la persona que se encuentra actualmente persiguiendo a los PJs, es cofundador y segundo al mando, Arnolt Schade, un experto espadachín de 26 años de edad.

levantar futuras sospechas. Todo iba según el plan hasta que la Cruzada del Niño pasó por Pfeifeldorf, lanzándolo todo al traste. El pueblo se dividió rápidamente en dos facciones: los que cayeron bajo la influencia de la Cruzada y los que no. Caspar fue un converso instantáneo y apasionado, e informó a Lucas de que no seguiría tomando parte en sus intrigas ya que tenía intención de seguir en pos del Niño y buscar su salvación. Poco después de esta discusión, la esposa de Caspar le encontró colgado de una cuerda atada al gran travesaño de madera de su habitación principal. Su muerte fue tratada como suicidio.

Es en esta extraña mezcla de intrigas, buenas intenciones, ambiciones oscuras y efectos polarizantes causados por el paso de la Cruzada del Niño en la que entran los PJs a su paso por Pfeifeldorf.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Paz Inquieta es una aventura de investigación en la que los personajes, para bien o para mal, son contratados para investigar el asunto de un pollo desaparecido en su camino para alcanzar la lenta Cruzada. Mientras los personajes remueven el asunto con más profundidad, pronto descubren extraños complots, rumores de sectas de sangre y una nauseabunda presencia que parece emitir una intensa sombra sobre la comunidad. Los personajes jugadores deben negociar por la maraña de evidencias, tratar con un elenco de vecinos extraños e interesantes y por último, discernir la verdadera amenaza a la que se enfrenta el pueblo.

ENGANCHANDO A LOS PJs

El gancho principal que se usa en esta aventura es que los PJs son criminales en captura. Esta motivación funciona especialmente bien si estás usando la idea de “Todos Somos Criminales” del **Capítulo I**, ya que

los personajes aun estarían en captura en el Imperio, ya que cualquier cosa les haría de entrada ponerles en problemas. En otro caso, puedes enganchar a los personajes de varias maneras. Tobias -el hechicero agente del Caos- podría percatarse de los PJs por sus acciones en Marienburg. Este escenario es improbable ya que los aliados de Tobias en la ciudad están todos muertos y Tobias abandonó Marienburg mientras los PJs aun investigaban los orígenes de la Cruzada, pero Ruprecht es un poderoso sirviente de Nurgle y sus ojos y oídos podrían estar en todos lados.

Otra posibilidad en potencia es si los PJs causaron muchos problemas en Marienburg. Hay todo tipo de maneras en la que los personajes podrían cruzarse con los Sombreros Negros y no haría falta mucho para hacer circular la descripción de los PJs, incluso a la frontera del Imperio. Si los PJs fueron pequeños ángeles honestos, no causaron problemas y abandonaron Marienburg más o menos como la encontraron, entonces, el hecho de que los carteles de búsqueda se parezcan a ellos podría atribuirse a la pobre interpretación del artista.

Realmente no importa si los PJs son inocentes o no, o si se parecen a la gente de los carteles, ya que los Blauesblut (ver arriba) no son exigentes y primero toman prisioneros y luego justifican sus acciones.

UNA PEQUEÑA NOTA

A lo largo de este capítulo, el comportamiento de los PJs hacia ciertos PNJs debe tenerse en cuenta, ya que afecta a las decisiones tomadas por los mismos PNJs más tarde en el escenario. Cada vez que esto sea importante habrá una nota en el texto o una barra lateral alertando al DJ para anote cuidadosamente la interacción. Puede ser útil registrar los resultados en hojas de papel separadas o pequeños cuadernos para facilitar futuras referencia

- COMENZANDO LA AVENTURA -

La aventuras comienza varios días después de que los PJs dejen Marienburg. Hasta el momento el viaje debería ser apacible y agradable a pesar de caminar a través de marismas desoladas y chubascos ocasionales. Mientras los personajes viajan, debes describirles el cambio de la campiña, de humedales cenagoso a tierra seca y campos anchos salpicados de bosquesillos y rebaños de ovejas. Finalmente, las aparentemente interminables Tierras Desoladas ceden mientras los personajes entran a las familiares tierras del Imperio. Siguiendo por el camino llegan finalmente a la sombra de un gran bosque y en ese momento estás preparado para introducir el Blauesblut.

ENTRAN LOS BLAUESBLUT

El bosque parece antiguo y expectante, y el cielo a menudo se oscurece largas distancias cuando el dosel del bosque se espesa y cierra sobre el camino. Durante ese tiempo los PJs caminan por diversos grados de sombra. Aquí y allá, retumban a la brisa del verano carteles de búsqueda clavados a los árboles, algunos de los cuales llevan el retrato de los PJs. Esto debería dejar claro que su viaje por el Imperio no será fácil.

Tras algunas horas en el bosque, pide una **tirada Difícil (-20) de Percepción** para que los PJs escuchen el ruido del movimiento de los Blauesblut. Estos hombres han reparado en el rastro de los PJs y se mueven para capturar a los PJs. Con un éxito, un personaje escucha un montón de movimiento que proviene de los árboles de alrededor.

Arnolt Schade (ver la barra de Blauesblut y el texto siguiente) sigue a los PJs desde el bosque hasta que llegan a una curva en la carretera, momento en el que levanta su trampa. Schade es muy consciente de la recompensa por los PJs y planea dar crédito por su captura a su deprimido lugarteniente, Wendell Ott. Para ello, Schade se aproxima a los PJs y tranquilamente les explica que están rodeados (“*tengo a veintidós combatientes colocados tras la cobertura de los árboles y arbustos, dieciséis de los cuales os apuntan con ballestas mientras hablamos*”) y serán escoltados por esos hombres hacia el pueblo de Pfeifeldorf para retenerlos. También explique que uno de sus hombres, Wendell, ha estado sufriendo últimamente por una melancolía especialmente resistente como resultado de una desastrosa combinación de mala suerte y mal de amores; por lo que si los PJs tuvieran la amabilidad de colaborar, sería un largo camino recorrido para mejorar su ánimo. “*Y ahora venid. Sed buenos chicos. Es por una buena causa, lo sabéis*”. Entonces Schade señala a Wendell y este (de mala gana) se aproxima.

Arnolt Schade

Duelista Humano, ex Herreruelo, ex Noble

Schade comparte un sentimiento de autoridad y superioridad con su amigo Lucas von Speier. Tiene un agudizado sentido de la estrategia, y se resiente que su hermano mayor haya heredado la propiedad Schade cuando Schade era mucho más aplicado en sus estudios. Schade dejó su



familia a los 16 años y gastó su escasa herencia, yendo de pueblo en pueblo, haciendo trabajillos para ganarse su camino hasta que conoció a Lucas von Speier. Entre los dos fundaron el Blauesblut a partir de un penetrante sentimiento de amargura en su destino, pero el grupo ha crecido más para representar los ideales de Schade y los sueños no realizados ya que Lucas se ha concentrado sobre otros asuntos. Schade está preparado para morir por su creencia de una herencia igualitaria para los nobles y la destrucción de las reglas de primogenitura. Actualmente, el Blauesblut actúa al servicio de la familia Von Speier para proporcionar más seguridad a Pfeifeldorf, pero Schade ha planeado crecer más allá del pequeño pueblo en un futuro cercano.

Puntos de Locura: 3

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
51	55	43 (4)	54 (5)	42 (52)	42	44	48

Habilidades: Criar animales (Int), Carisma (Em), Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int +10), Consumir alcohol (R), Esquivar (Ag + 10), Tasar (Int), Jugar (Int), Cotilleo (Em), Intimidar (F), Percepción (Int + 10), Leer/Escribir (Int), Montar (Ag + 10), Código secreto (Batidor) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10)

Rasgos: Sangre fría, Desarmar, Etiqueta, Pistolero experto, Don de gentes, Desenvainado rápido, Recarga rápida, Intelectual, Certero, Especialista en armas (Esgrija), Especialista en armas (Pólvora) Especialista en armas (Parada), Golpe poderoso, Disparo certero, Brioso

Combate

Ataques: 2; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14

Armadura (Media): Cota de mallas completa (Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3)

Armas: Estoque (1d10 + 4; Rápida), Main gauche (1d10 + 2; Defensiva), Pistola (1d10 + 4; Alcance 8/16; Recarga 1 Completo; Impactante, Poco fiable; Certero, Disparo certero)

Enseres

Aunque la ropa de Arnolt es de alta calidad, está empezando a mostrar signos de desgaste. Lleva un monedero en su cintura que contiene 10 co. Guarda sus balas y pólvora en un cuerno que cuelga de su cinturón. Monta un caballo de guerra ligero llamado Sol, que está equipado con silla y arreos.

Frases Características

“La herencia debería estar basada en méritos, no en ningún aleatorio orden de nacimiento”.

“En ocasiones, los campesinos podrían encontrarse en posesión de algún tipo de pequeña cualidad noble u otra, que yo otorgaré. Pero en ningún sitio encontrarás todas las cualidades nobles juntas, excepto en los propios nobles”.

“La dignidad se debe a la creación de todas las criaturas a la imagen de Sigmar. Posiblemente incluso los campesinos también”.

Sentimientos Sobre la Cruzada

“Normalmente, es bueno para los negocios cuando pasan esos grupos de fanáticos -los Von Speier están obligados a incrementar la seguridad, e incrementar la seguridad significa más dinero para nosotros. Sin embargo, esta turba fue particularmente grande y perjudicial. Me alegré de verlos partir”.

Wendell Ott

Humano Patrulla de Caminos, ex Noble

Wendell es el hijo más joven de una noble familia de Reikland sin relativa importancia. Actualmente está profundamente sumido en la melancolía, tras haber perdido toda su herencia en un único y mal aconsejado negocio empresarial. Para empeorar las cosas, tras descubrir que Wendell no tenía un penique, su prometida le dejó inmediatamente por un pretendiente rico. Se unió al Blauesblut hace cuatro meses en un ataque medio suicida y está poco mejor hoy. Schade está tratando desesperadamente de levantarle el ánimo concediéndole el considerable favor de capturar los PJs.

Cuando interpretes a Wendell, empieza a hablar siempre con un fuerte y prolongado suspiro, como si el simple hecho de hablar requiriese una excesiva cantidad de esfuerzo. Alza las cejas de manera triste y deja caer la expresión. Balbucea las palabras, y párate de forma intermitente para pensar mejores maneras de reformular lo que quieres decir. Contradícete, date cuenta y murmura sobre lo incompetente que eres. Detente en medio de una sentencia para sollozar con suavidad. Por encima de todo, transmite la total desesperación de tu visión del mundo a los jugadores. Cuando termines, deben sentirse terriblemente apenados por Wendell, o terriblemente impacientes por que continúe la acción.

Exagera. Juega este encuentro por compasión. Juégalo para reír si tienes un grupo particularmente cruel de PJs (¿no lo son todos?). Pero si pareciera que los PJs no se divierten en la conversación, Schade toma el relevo y lleva bien el asunto, lo que solo promueve la convicción de Wendell de que el mundo entero está contra él.

Puntos de Locura: 2

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
38	43	28 (2)	34 (3)	38 (28)	37	29	39

Habilidades: Charlatanería (Em), Carisma (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Cotilleo (Em + 10), Actuar (Músico) (Em), Leer/Escribir (Int), Montar (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int +10)
Talentos: Etiqueta, Recio, Don de gentes, Resistencia a la magia, Intelectual, Intrigante, Especialista en armas (Pólvora)

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 15

Armadura (Media): Chaqueta de cuero, Camisa de mallas (Brazos 1, Cuerpo 3)

Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 2), Escudo (1d10; Defensivo, Contundente), Pistola (1d10 + 4; Alcance 8/16; Recarga 1 Completo; Impactante)

Enseres

Incluso la ropa de Wendell indica su depresión, siendo una arrugada túnica negra y pantalones. Sus zapatos están embarrados, un hecho del que se queja amargamente. Guarda sus balas y pólvora en una pequeña cartuchera en su cinturón. Su caballo de guerra ligero, Tragedia, es negro con una mancha blanca en su cabeza. Además de la silla y los arreos, el caballo lleva un rollo de cuerda de unos 10 metros de largo.

Frases Características

“Huuuuuuuhhhhhhhhhhhhhhhhhhh”.

“Tenéis que venir conmigo. Oh si no, eh, esto... hummmm... Oh, No soy muy bueno en esto. Nunca seré muy bueno en esto. Es inútil”.

“No es la voz de la melancolía. Es... la realidad”. (sollozos)

“No es culpa mía. No sé por qué estoy aquí aun. Debí seguir los consejos de padre e ingresar en el Clero”.

“Eso es lo que mi prometida solía decir, Sigmar la bendiga”. (lloros suaves)

“Schade, hazte cargo aquí. Oh. No soy útil para nadie”.

Sentimientos Sobre la Cruzada

“¿Cruzada? ¿Qué Cruzada? ¿Por qué siempre soy el último en enterarme de esas cosas?”

Toma buena nota de como los PJs tratan a Wendell, ya que podrían necesitar su ayuda más tarde en el escenario. La capitulación inmediata, palabras amables o comprensivas y expresiones de remordimiento garantizan a los PJs un amigo de por vida. El sarcasmo, insultos o los intentos de quebrantar a Wendell delante de sus compañeros se encuentran con la hostilidad de Wendell y Arnolt Schade.

PJs NOBLES Y EL BLAUESBLUT

Cualquier personaje del grupo de nacimiento noble que revele su herencia y la demuestre, puede recibir un mejor trato de estos bribones -pero solo si el personaje es (o dice que es) el heredero más joven. Estos PJs se llevan la mayor parte de la interminable diatriba de Schade y él se centra en su conversación con ellos buscando algún converso que sumar a sus filas. Si el personaje le sigue el juego encontrará que Schade se vuelve más favorable hacia él o ella y como tal le ganará como aliado mientras se desarrolla la aventura.

TRATANDO CON WENDELL

Wendell no mira a los ojos a los PJs y es dado a los suspiros largos y balbuceantes. Está completamente convencido de que el mundo se ha diseñado con el único propósito de hacerle miserable. Si los PJs le desafían a algo, se echa atrás inmediatamente y murmura una disculpa por su incompetencia y falta de estilo social - “*Es porque me dejé mi prometida, estoy seguro*”. A menudo echa una mirada de reojo a Schade para asegurarse, que Schade devuelve con un simple gesto de cabeza de asentimiento. Luego Wendell traga y despeja su garganta antes de continuar.

Idealmente los PJs siguen la corriente y permiten que Wendell les “capture” para reforzar su ego y calmar su melancolía. Una rendición educada e inmediata les otorga paradójicamente la mejor posición de negociación, ya que han hecho un favor a Schade (pero que podrían arruinar en cualquier momento acosando a Wendell). Si acceden ser escoltados a Pfeifeldorf sin incidentes, Schade les permite mantener sus armas y armaduras y seguir en la dirección a la que se dirigían, sin ninguna interrupción salvo dos Blauesblut a caballo delante y detrás. Por supuesto, los PJs escuchan sonidos desde el bosque y pueden captar de vez en cuando el destello de acero de una punta de flecha, lo que prueba que están siendo escoltados con atención. De vez en cuando, Wendell echa la mirada atrás con el temor de que escapen y hagan añicos su momento de gloria.

Si los PJs no siguen el juego o acosan a Wendell hasta el llanto (lo que no es difícil), finalmente Schade se encarga y les regaña por ser tan cruel con su lugarteniente. Informa a los PJs que tiene una serie de arqueros a ambos lados de ellos para asegurarse de su cooperación. Deben de seguirle de regreso a Pfeifeldorf sin problemas y allí responder por sus crímenes contra el Imperio. Deben entregar sus armas inmediatamente y dejarse atar los brazos a la espalda. Si alguno de ellos se resiste, Schade indica a la mitad de los arqueros que realicen disparos de advertencia a los pies de los PJs. En respuesta, ocho saetas vuelan desde el bosque (cuatro de cada dirección), clavándose en el suelo a los pies de los PJs.

Los PJs son superados en número y posiblemente en armamento. Pueden tratar de negociar enseñando a Schade sus credenciales (o la carta de libertad dada en el **Capítulo I** del gancho de los prisioneros). Si este es el caso, Schade coge la carta y la revisa. Tras finalizar, la dobla y la guarda en su bolsillo. “*El papeleo parece estar en regla*”, dice. “*Pero yo trabajo bajo la autoridad de los Von Speier, y esta carta necesita ser examinada por ellos si voy a renunciar a mi recompensa por vuestra captura. Permitidme pues actuar como vuestra escolta al pueblo de Pfeifeldorf donde nuestro escriba verificará la autenticidad de esta carta*”. Schade les permite mantener sus armas de mano y armaduras si están de acuerdo en seguirle en paz pero insiste en que deben entregar sus armas de distancia. También está receloso de cualquier hechicero en el grupo pero respeta su dignidad si pueden presentar una licencia y la promesa de no causar problemas. Si no pueden, no tiene reparos en amordazarlos y atarles, ya que representan un serio peligro para él y sus compañeros. Cualquier pregunta sobre los crímenes de los que son acusados se encuentra con el silencio, ya que ni siquiera Schade lo sabe seguro.

Si los PJs deciden luchar, deben ser plenamente conscientes de que es un esfuerzo arriesgado. Cualquier intento de retirada es cortado por ocho Blauesblut a caballo, armados con espadas y ballestas. Si los PJs tientan su suerte en batalla, permite que el combate continúe hasta que un PJ reciba un Golpe Crítico; en este punto Schade ofrece aceptar una rendición a cambio de sus armas. Tras atar a los PJs, llama a uno de sus soldados para proporcionar unos mínimos cuidados médicos al PJ herido. Los cuidados médicos definitivos pueden ser proporcionados por el galeno en Pfeifeldorf y debe estimular una sensación de urgencia en los PJs restantes.

Durante el viaje a Pfeifeldorf, Schade habla incesantemente de los males de la progenitura y como de injusto es que toda la riqueza de los nobles sea transferida solo al heredero mayor, sin tener en cuenta la conveniencia o el mérito. Analiza la situación de los Blauesblut y la desolada situación en la que se encuentra el pobre Wendell, debida al menos en parte al sistema de herencia más común por todo el Imperio. Se queja de que este sistema ha creado una clase marginada dentro de la nobleza y que hay que hacer algo pronto o de lo contrario el Imperio podría verse desgarrado por contiendas civiles. Schade es diligente y apasionado, y sabe cuándo explotar una audiencia cautiva, pero debería ser obvio para los PJs que ha parloteado largo y tendido a cada uno de los

Blauesblut sobre este mismo tema. Aunque los exasperados Blauesblut puede compartir la visión de Schade, están bastante cansados de escuchar lo que defiende. Ellos ponen sus ojos en blanco cuando Schade no mira, y murmuran con tristeza que no pueden escapar a otro de los prolijos

sermones de su líder de campo. Wendell solloza de forma intermitente sin ninguna razón aparente. En este punto, los PJs deberían esperar con gran interés su llegada a Pfeifeldorf, sin importar lo que el destino les reserve.

- PFEIFELDORF -

Aunque la noble familia Von Speier dirige Pfeifeldorf, Lorentz von Speier ha encomendado las tareas diarias a su Administrador, Zecharius Lauer. A su vez, Lauer ha contratado un alguacil, un viejo veterano llamado Reinhardt Neytz, a quién ha dado la responsabilidad de la seguridad del pueblo. En los últimos dos años, mientras los turistas acaudalados han llevado a Pfeifeldorf como lugar de moda de reposo y descanso (la nobleza de Altdorf en particular se divierte visitando aldeas rústicas como pintorescos recordatorios de cómo vive “la otra gente”), la necesidad de seguridad se ha incrementado. Lauer contrata a su vez los servicios del Blauesblut para proporcionar una fuerza armada adicional. Además, desde la Incursión del Caos, el Blauesblut ha estado constantemente con Von Speier.

Sin embargo, recientemente ha pasado la Cruzada del Niño y ha dividido a la aldea en dos grupos: los que contribuyen a la Cruzada del Niño y los que no. Hay una tensión evidente casi palpable desde el momento de la llegada: los aldeanos se miran con recelo entre sí. Los miembros de la Cruzada temen que los demás traten de influirlos alejándoles de su reciente salvación, y el populacho anti Cruzada sospecha con razón que los miembros de la Cruzada son pescados por su poder político y mercantil en virtud de sus cifras. Sin embargo, la mayoría de PNJs con la que interactúan los PJs en este capítulo no pertenecen a la Cruzada del Niño (las únicas excepciones son los fanáticos y proselitistas). La mayoría de los Cruzados tienen complejo de persecución y también suelen resguardarse para evitar influencias externas que les induzca a “apartarse del rebaño”. No te preocupes: Los PJs tendrán abundantes ocasiones de interactuar con los miembros del culto más adelante en la campaña.

BIENVENIDOS A PFEIFELDORF

La manera en que lleguen los PJs depende enteramente de sus acciones en el encuentro anterior. Pueden llegar con todas sus armas y armaduras o atados, amordazados y arrastrados detrás de los Blauesblut. De todos modos, su primera visión al llegar a Pfeifeldorf es un niño de aspecto demacrado vestido con un sayal que corretea de aquí para allá gritando el nombre de “¡Peladita! ¡Peladita!”. Si le preguntan, con lágrimas en los ojos el niño cuenta como su rata mascota (llamada así por una mancha casi incolora de piel en lo alto de su cabeza) desapareció hace tres días y no ha regresado. Pregunta a los PJs si han visto pasearse por ahí una rata pelada, ya que nunca se había ido tanto tiempo antes. Cuando le respondan negativamente, el niño frunce el ceño y continúa buscando.

El pueblo está en estado de deterioro. Varios edificios se han derrumbado y muchos residentes llevan montones de basura al lado más alejado de la aldea, donde diversos penachos gruesos de humo se enroscan y se elevan por encima de la copa del bosque. También ha ocurrido algo muy raro para una aldea donde la mayoría de la gente está vinculada a la tierra: una gran cantidad de aldeanos han dejado sus casas, puestos y pertenencias para seguir tras la Cruzada. Muchos edificios en Pfeifeldorf están vacíos, abandonados con fervor religioso con sus escasas pertenencias aun en el interior.

Justo a 10 metros delante de los PJs, dos campesinos, uno alto y otro bajito, cargan paquetes de basura. De repente, el alto tropieza con el otro, tirándole al suelo y provocando que sus desechos, a duras penas contenidos, se desparramen por el suelo. El alto se jacta, “si te hubieras unido a la Cruzada del Niño estaría sobre ti la bendición de la protección de Karl y cosas como esta no ocurrirían”. El bajito va a sus pies, tira hacia afuera de un panfleto de los bolsillos del alto y lo rompe. Atónito, el alto suelta su basura y grita, “¡Las palabras de Karl! ¡Pagano!” antes de tirarse de cabeza hacia el bajito. Ambos desaparecen en una lluvia de basura agitando los puños.

Si le preguntan, Schade simplemente se encoge de hombros. “Bienvenidos a Pfeifeldorf. Estas pequeñas contiendas han estado ocurriendo desde que la Cruzada del Niño pasó la semana pasada”.

Los PJs son llevados en un destartado grupo de cepos abiertos hacia la oficina del Administrador del pueblo, Zecharius Lauer. Lauer es un tipo de aspecto agobiado, encorvado sobre un escritorio lleno de papeles. Schade conduce a los PJs a la entrada, donde les dice que se queden mientras discute su caso con Lauer, quién entrega a Schade una pequeña bolsa de monedas. Intercambian palabras en voz baja y de vez en cuando Lauer mira interrogante sobre los hombros de Schade hacia los PJs. Tras pasar una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción** los PJs alertas pueden oír fragmentos de la conversación, entre ellos:

“No parecen tan duros”.

“¿Estás seguro de que están haciendo eso?”.

“Tengo mis dudas, pero admito que parece la única solución”.

Por último, Lauer hace señas a los PJs para que avancen.

“Necesito confirmar vuestras historias. El proceso requiere normalmente uno o dos días, por paloma, por supuesto. Durante ese tiempo necesito decidir qué hacer exactamente sobre la presencia de criminales potenciales en mi aldea”.

Lauer se desplaza en su silla y mira a Schade quién da un gesto de aprobación. Continúa,

“Parecéis tipos duros y bien preparados que han visto y sobrevivido a vuestra parte de adversidad. Puedo respetar eso. Normalmente ponemos en los cepos a los presuntos delincuentes mientras se revisa su buena fe en busca de falsificación. Pero soy un hombre razonable”. Toma un profundo aliento y se oscurece su semblante. Hay un importante asunto que me gustaría que atendieran. Si estáis dispuestos a colaborar, tendréis libertad para moveros por el pueblo durante las siguientes veinticuatro horas, aunque por supuesto debéis rendir vuestras armas. Tenéis mi palabra de que independientemente del éxito o fracaso de vuestras investigaciones seréis liberados transcurrido ese tiempo -asumiendo que vuestras afirmaciones sean auténticas, claro”.

PREGUNTAS, PREGUNTAS

¿Porqué nosotros? Porque tenéis tiempo y parecéis ser competentes. Además, no sois de la aldea y por ello sois imparciales.

¿Cuál es exactamente la tarea? Investigar. Aquí hay un pequeño mapa del pueblo. He marcado la casa donde comenzaréis las investigaciones. Por favor, deprisa.

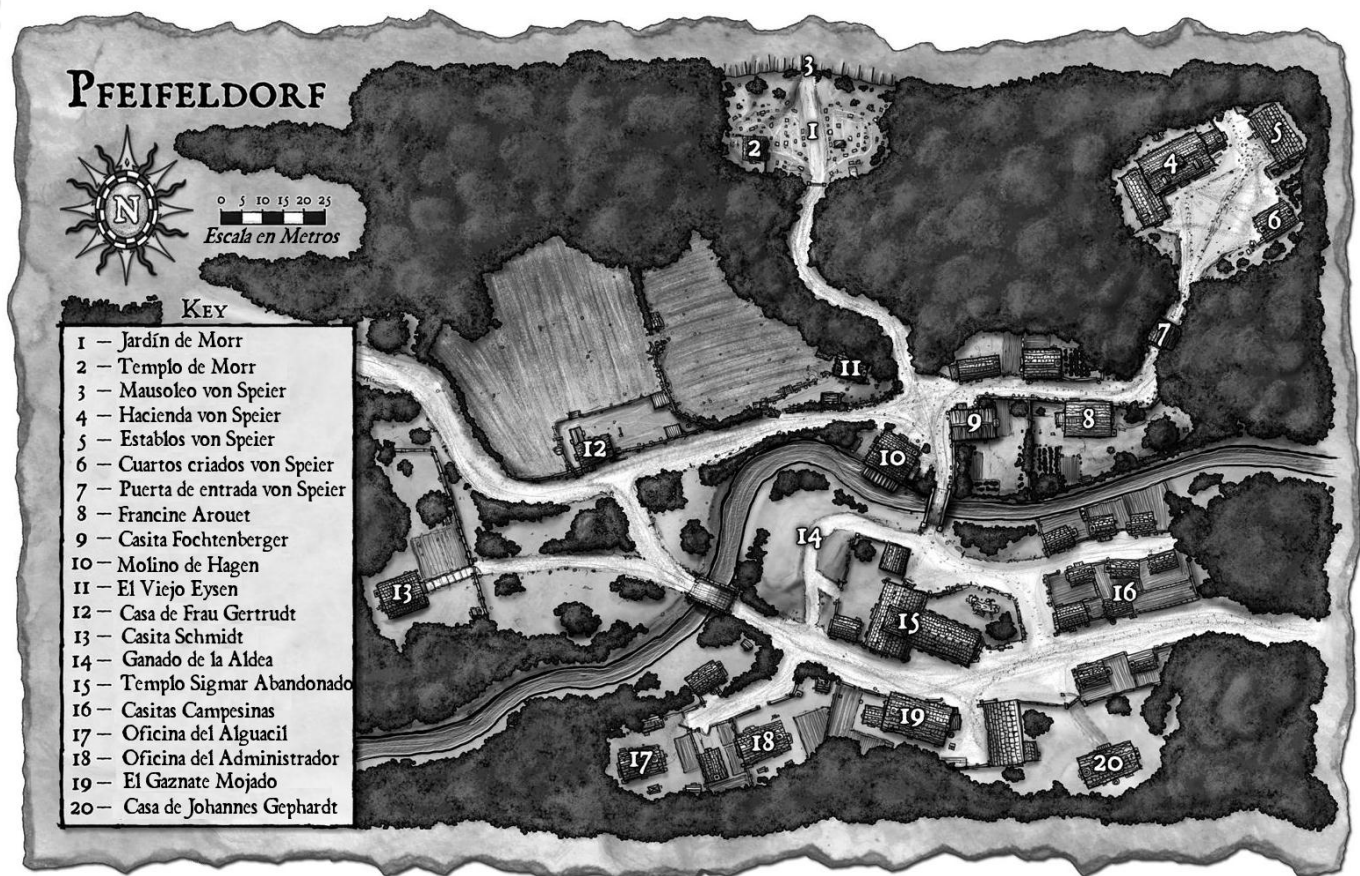
¿Qué estamos investigando? Un robo.

¿Qué ganamos si logramos investigar, eh, lo que sea que estemos investigando? La gratitud del pueblo de Pfeifeldorf. Y por supuesto, vuestra libertad.

¿Y si fallamos? Entonces no tendréis la gratitud del pueblo de Pfeifeldorf. Pero seréis libres de iros, proporcionándoos todo lo que paguéis.

¿Como vas a estar seguro de que cumpliremos con nuestra obligación? Ahora es una pregunta sospecha ¿no? Pero estad tranquilos. Estaréis acompañados por el escriba del pueblo, quién hará su propio informe.

¿Es el mismo escriba del pueblo que se supone que está ocupado verificando nuestros documentos? Es un hombre con mucho talento.



Los PJs podrían hacer algunas preguntas al Administrador, que están contestadas en el lateral **Preguntas, Preguntas**.

En realidad, Lauer está siendo acosado por una mujer más bien desagradable llamada Hester Gertrudt porque hace cuatro días desapareció uno de sus pollos, y está ansioso de aplacarla endilgado a los PJs la investigación. En consecuencia, Lauer es impreciso con los PJs, no dándoles detalles porque teme que rechacen investigar algo tan poco importante como la desaparición de un animal de granja de una lugareña. Si los PJs se niegan a cooperar, suspira y luego les informa que a los presuntos delincuentes técnicamente se les colocan en los cepos de la aldea mientras sus nombres son absueltos, de todas formas. Hace señas a los Blauesblut para que les escolten hasta la cárcel - "A menos, por supuesto, que ¿estáis dispuestos a ayudarnos en nuestros momentos de necesidad? ¿Una muestra de buena fe por vuestra parte para poder justificar vuestra liberación a nuestro noble, el honorable Lorentz von Speier?"

Si los PJs continúan negándose, Lauer cede y les cuenta que están investigando un asunto sin importancia, la desaparición de un pollo de la granja de una lugareña. Para endulzar el asunto, añade que la gallina pertenece a una joven, bella y soltera dama de la aldea (Lauer no está mintiendo del todo aquí: Frau Gertrudt *está* soltera) que estaría muy agradecida por la ayuda. Los PJs que pregunten por qué no fue más comunicativo con esta información anteriormente harán ceder del todo la resistencia de Lauer: les dice que Frau Gertrudt es un monstruo de mujer y él lo consideraría un favor personal si simplemente fueran a su casa e hicieran como si investigaran la desaparición -no tienen que encontrar al pollo, ni siquiera buscar demasiado, solo necesitan hacer algo que aplaque a la mujer para que deje de molestarle. Él trató de decirle que era muy probable que fuera algún miembro hambriento de la Cruzada -de hecho, el pueblo ha sido saqueado, aunque desafortunadamente, el animal desapareció después de que la turba patiera hace tres días, y ella ha estado en pie de guerra desde entonces.

En este punto, Lauer está dispuesto a ofrecer a los PJs 3 co a cada uno (de su fondo personal; ha ido desfalcando pequeñas cantidades de dinero a los Von Speier durante años) por su tiempo, un Karl ahora y dos más al finalizar la investigación. Si los PJs aun no están dispuestos a cooperar, Lauer lamentablemente los entrega al alguacil del pueblo, Reinhardt Neytz, con orden de encerrarlos por la "seguridad y bienestar general de Pfeifeldorf".

Les hace pasar veinticuatro horas en los cepos de la aldea, sometidos a todos los abusos que los aldeanos enojados pueden elegir amontonar sobre ellos, y luego les libera como prometió. Los PJs podrían arrepentirse de tomar este curso de la acción cuando se desarrollen inevitablemente los sucesos detallados en **¿Clímax Anulado?**

Lauer informa a los PJs de una última cosa antes de que partan: si sus papeles realmente no son buenos como prometieron, ellos representan una inversión valiosa para él en términos de recompensa económica por su captura. Por tanto, ha mantenido la guardia de Blauesblut en las afueras de Pfeifeldorf para evitar su salida. Si intentan dejar Pfeifeldorf en cualquier momento antes de que él personalmente les dé permiso, serán asaeteados hasta morir. A continuación se despiden y les desea buena suerte deseándoles una agradable estancia en Pfeifeldorf.

EL CURIOSO ESCRIBA DEL PUEBLO

Si los PJs acceden, les presentan al escriba de la aldea, un Enano llamado Dwali Runeborn. Dwali siempre parece algo irritado. Está irritado de vivir en un aldea Humana, en un espacio abierto en la superficie, en vez de en el interior de un reino Enano bajo confortantes montañas. Está irritado de que su investigación no repercuta en los Maestros del Saber de su clan natal y por ello tenga que continuar sus experimentos en los dominios de los Humanos. Y está especialmente irritado de haber sido apartado de sus estudios para hacer de niñera de un grupo de Humanos que están buscando un pollo perdido.

Dwali es un tipo reservado, dotado de muy pocas habilidades sociales (incluso para un Enano). Parece complacerse en interpretar trocitos imprecisos de conversación como peor le convenga, aunque solo sea para ver el disgusto de retorcerse a los Humanos; de hecho, siempre está buscando tales oportunidades. En consecuencia, las facciones de Dwali están esculpidas en una extraña mezcla de recelo, desconfianza y desconcierto moderado.

Viviendo en un estado perpetuo de distracción, Dwali a menudo vacila en medio de una conversación mientras su mente regresa a asuntos más importantes. Pasa la mayor parte de su tiempo garabateando en su grueso diario, tomando extensas notas de sus teorías favoritas sobre dispositivos

impulsados por vapor. Está tan interesado en su trabajo, que suele ignorar lo que ocurre alrededor de él, murmurando y chasqueando la lengua en señal de desaprobación todo el tiempo. Dwali usa abundante Khazalid cuando murmura o habla a los PJs. Sus investigaciones son “una carga de kruk” (una vena de metal decepcionante) o “un grik sangriento” (dolor causado por agacharse en minas estrechas). Los mismos jugadores son “skrati” (malos buscadores) y si son Humanos, bien pudieran ser llamados “wattock umgi” (mineros fracasados de la raza de cosas de pacotilla) o “grumbaki umgi” (lloriqueo popular de pacotilla). Los personajes que cometan errores oyen “Or dok af bok” (te veo golpeándote de cabeza con una pared de mina) o simplemente un pequeño gesto de desaprobación. Si alguien parece entender Khazalid o intenta una conversación en esa lengua, Dwali deja de usar abruptamente esos términos y se niega a hablar nada más en Reikspiel.

Dwali está incómodo con PJs Enanos alrededor, y hace lo que puede por ignorarles y si le obligan a hablar con ellos, les trata como Humanos. Después de todo, son sus compañeros Enanos los que le condujeron a su exilio.

LLEVAR BIEN AL ESCRIBA ENANO

Dwali puede ser un recurso útil para los PJs durante esta parte de la campaña. Sabe dónde está todo en el pueblo, puede realizar presentaciones a diversos PNJs (no nobles) y es comunicativo respecto a cualquier información que los PJs puedan requerir ya que desea prescindir de esta tontería y regresar a su investigación. Puedes usarlo incluso para dar consejos útiles cuando los PJs se atasquen en sus investigaciones. Sin embargo, ten cuidado, evita que Dwali se convierta simplemente en tu portavoz. Por cada información precisa que comunique Dwali, ofrece un rumor que sea tentador pero falso; quizás Dwali se ha irritado con los PJs por alguna ofensa imaginaria, o quizás simplemente no tiene acceso a la información correcta -los aldeanos de Pfeifeldorf, después de todo, no se codean precisamente con el Enano, y de seguro que no está familiarizado con los últimos rumores que circulan. No permitas que los PJs se vuelvan perezosos y confíen demasiado en Dwali; encárgate de que le corrijan si sienten que es necesario verificar de forma independiente la información que proporciona.

DEJA QUE SE INICIE(N) LA(S) INVESTIGACIÓN(ES)

La casa de Frau Gertrudt es una construcción antigua y rechoncha de un solo piso que parece mantenerse unida por parches de loco, roca y la pura fuerza de voluntad. En la parte trasera hay un gallinero y al este una pequeña parcela de tierra para el pastoreo y la agricultura. Un camino de tierra conduce desde la carretera principal hasta una única y gran puerta de madera astillada en el frente de la estructura. Por su parte, Dwali verifica que los PJs están en la casa correcta, pero se queda atrás en la carretera a menos que específicamente se le presione para continuar, está ocupado garabateando.

La casa directamente al oeste de la de Gertrudt es un bullicio de actividad. Además de un fanático cantando alabanzas de Karl, la Reencarnación de Sigmar, muchos aldeanos llevan cepillos y cubos de agua del río cercano y entran en la casa. Otros aldeanos salen y vierten un líquido de color oscuro en el suelo antes de dirigirse al río para rellenar sus cubos. Si se para y pregunta a alguno de los aldeanos, son muy explícitos sobre el único conocimiento real que les preocupa del suceso: el suicidio de uno de los comerciantes más destacados de Pfeifeldorf tuvo lugar en esta casa hace dos días. Cualquier otro conocimiento recogido de los aldeanos son especulaciones, rumores o habladurías. Ver el lateral **La Fábrica de Rumores**.

Tras escuchar a diversos aldeanos sobre el asunto Schmidt, los PJs pueden decidir continuar su investigación sobre el pollo perdido o intentar investigar el suicidio, especialmente a la luz de la revelación de que Herr Schmidt pudo haber estado involucrado en una secta de sangre. Si los PJs consultan a Lauer en este momento, él les informa de que la casa Schmidt es una residencia privada perteneciente a personas que eran destacados miembros de la comunidad, y como tal está fuera de los límites de los PJs. Lauer ya ha realizado su propia investigación sobre el suicidio, cuyos resultados, comunica con alegría a los PJs, no son de su incumbencia. También se pregunta por qué los PJs no están llevando a cabo la investigación que ordenó (y posiblemente pagó) que hicieran.

LA FÁBRICA DE RUMORES

“Es una pena, efectivamente. La pobre viuda Schmidt tiene que continuar y gestionar ahora todo el negocio sin él. ¿Por qué los hombres solo piensan en ellos mismos?”

“Primero los animales empiezan a desaparecer, y ahora esto. Es un mal presagio para Pfeifeldorf, tan seguro como que estoy aquí”.

“No prestes a tención al resto de esta gente; son tan ciegos como un murciélago y ni la mitad de sabios. ¿Quieres saber lo que ocurrió realmente? El pollo de Frau Gertrudt, ¿el que desapareció hace unos días? Es el verdadero culpable. Mutó hace dos días en un pollo gigante de pelea de tres piernas, y picoteó al pobre tipejo hasta la muerte. Lo vi con mis propios ojos, lo hice”.

“Herr Schmidt se ocultaba tras una buena apariencia, pero se decía últimamente que estaba involucrado en las artes oscuras. Miembro de una secta de sangre era, tan seguro como que estoy aquí. No debería sorprender escuchar en nada las pezuñas de los cazadores de brujas, para quemar los cuerpos, sabes. Nunca se es demasiado prudente, digo yo”.

“Sospecho que la mujer tiene la culpa. Siempre regañando al pobre atareado Herr Schmidt. Si le hubiera abandonado, aun estaría con nosotros. Morir le tenga en su gloria”.

“No busques una razón pos no hay na' que explique estas cosas”.

“Fue el paso de la Cruzada del Niño, eso es lo que en él hizo. Confundió a un buen número de gente aquí en Pfeifeldorf, incluso sedujo a nuestro sacerdote de Sigmar, quién abandonó su Ermita y les siguió. Pero el panadero, se debatía entre la antigua fe de su esposa y la nueva, y he oído que le volvió loco”.

Si los PJs tienen intención de investigar el suicidio de Schmidt solo tienen que ser sutiles, inteligentes o ambos. Frau Schmidt está en estado de duelo y entrevistarla requiere al menos delicadeza. Reunirse con Francine Arouet (ver **El Gaznate Mojado** en la página 47) antes de comenzar la investigación de Schmidt debería transmitir algunas ideas útiles, pero si son perseverantes al comienzo de la investigación del suicidio, de todas formas, déjales tenerlas. Por supuesto, el caso del pollo desaparecido aun aguarda su atención. Los detalles de ambas investigaciones se pueden encontrar en las siguientes secciones.

LA IMPERTURBABLE FRAU GERTRUDT

Hester Gertrudt se encuentra actualmente fuera de su casa, esparciendo barro sobre una serie de pintadas garabateadas en sus paredes. Si alguno de los PJs tiene estudios y puede leer Reikspiel, puede discernir los siguientes mensajes, que también se encuentran pintados, escritos o tallados en muchas otras estructuras por todo Pfeifeldorf.

“Convierte tu alma a la reencarnación de Sigmar”.

“Pisa con sabiduría o la sabiduría te pisoteará”.

“Pueda Niño-Karl bendecirnos y velar por todos nosotros, pues Karl-Franz no”.

“¡Estremeceos, falsos pretendientes! Llorad y lamentaos, pues el juicio ha llegado”.

Frau Gertrudt es una mujer gigante, totalmente en pie mide 1'93 metros y es casi igual de ancha. Habiendo visto tantas primaveras como cincuenta y tres (lo cierto es, que se quita algunos años), es impaciente, brusca y no aguanta la mínima tontería. A pesar de su imponente físico, es respetada por la mayoría de los aldeanos, asombrados por su edad y su mente brillante y a menudo buscan su consejo en asuntos de toda índole. Está por tanto al corriente de todo lo que ocurre en la aldea, y podría ser una importante fuente de información para los PJs, si no desconfiara por completo de los extraños.

Mientras los PJs se aproximan, Frau Gertrudt está ocupada maldiciendo a los miembros de la Cruzada responsables de los garabatos sobre sus paredes. Mira con enojo al PJ más alto que se aproxime y pregunta,

“¿Qué queréis? No os conozco a ninguno. ¿Sois rezagados de la maldita Cruzada? Oh, oh, ¿Es Dwali el que merodea por allí atrás? ¿Qué estás haciendo con forasteros ahora? Demasiado bueno para nosotros los Pfeifeldorfers, ¿eh? La viruela os caiga”.

Si vacilan al responder, el ceño de Gertrudt se frunce intensamente y continúa:

“¿Bien? Aclaremos. ¿Por qué merodeáis por mi casa? Tengo un montón de cosas que hacer hoy y no estáis en la lista”.

Cuando se vuelva evidente de que los PJs están aquí por orden de Lauer, Frau Gertrudt se vuelve incluso más irritada. Mirando sobre sus hombros (y muy posiblemente también cabezas) hacia el oficial Administrador, dice,

“O sea, ¿que ese imbécil me está empeñando a un puñado de extraños? Ya veo lo que está pasando aquí”.

Mira de nuevo a los PJs,

“¿Qué os hace pensar que encontraréis a mi Gretta? Hace ya cuatro días que se ha ido”.

Independientemente de la respuesta, Gertrudt suspira.

“Desapareció allá atrás, seguidme. Cuidado con las botas si las queréis mantener limpias, hay barro”.

Frau Gertrudt conduce a los PJs al gallinero tras su casa. Cuenta sus pollos uno por uno:

“Agnes, Otilia, Genevieve, Irmed, y allí está Hans, allí”.

Se gira hacia los PJs.

PREGUNTAS PARA LA DAMA

Los PJs pueden tener abundantes preguntas para Frau Gertrudt. Aquí hay un listado con algunas de las más comunes.

¿Tiene alguien en el pueblo algo contra tuya? ¿Alguien que te guarde rencor? ¿Contra mí? ¿Qué estás insinuando? Por supuesto que no.

¿Te has encontrado con alguien recientemente? No. Y hasta donde yo sé, nadie tiene a Gretta.

¿Había alguien en casa o alrededor en el momento en que desapareció el pollo? Ahora que lo mencionas, como no, El Viejo Eysen estaba trabajando sus tierras, esas, justo enfrente de las mías. Podría ser interesante tener una charla con él.

¿Hay alguien en el pueblo particularmente aficionado a tus pollos? Por supuesto, son la envidia de Pfeifeldorf. Pero ahora que lo pienso, Herr Neytz el alguacil tenía una mirada hambrienta en sus ojos que ha desaparecido hace algunas noches. ¿No crees que haya pillado uno durante sus rondas?

¿Donde podemos encontrar a Herr Neytz? Normalmente juega a las cartas en el Gaznate Mojado. Si tiene mi pollo, háganmelo saber y yo me encargo del resto.

¿Qué es todo eso escrito por fuera de tu casa? Esa condenada Cruzada pasó por aquí la semana pasada. No cuidan a nadie en el mundo salvo a ellos mismos. No salí muy mal parada, pero casi destruyen toda la finca de Eysen, con su campamento y su pisoteo y su salida.

No habréis visto a Gretta en algún lado ¿Verdad? Algún vil sinvergüenza la robó, es por eso. Y no fue esa sangrienta Cruzada, si es lo que estáis pensando. Los animales siguen desapareciendo, y la Cruzada se fue hace tres días. Por lo que quiero saber quién cogió a Gretta. ¿A qué estáis esperando? El gallinero está allí. Echadle un buen vistazo al lugar, pero dejadlo todo justo donde lo encontráis. Tengo un ojo encima de vosotros.

Con esto, Gertrudt camina al lateral de su casa y comienza a embarrarlo una vez más. Cumpliendo su palabra, nunca quita el ojo a los PJs.

EL GALLINERO DE GERTRUDT

Una cuidadosa inspección del gallinero se convierte en una única pista solitaria. Una tirada **Rutinaría (+10) de Buscar** (si ninguno de los PJs tiene éxito dale la información al de la tirada más baja) revela un puñado particular de heno en la esquina más alejada del gallinero que parece atraer a un conjunto de moscas. Levantar el manajo revela una rayita de sangre. Una tirada de **Rastrear** conduce al este, antes de terminar en una valla rota rodeando la propiedad del Viejo Eysen. Una tirada **Desafiante (-10) de Buscar** revela varias frágiles hilachas púrpuras atrapadas en uno de los bordes afilados de la madera rota.

En este punto, los PJs deberían tener algún indicio de que el pollo ha encontrado un final horrible y devolver su atención de nuevo hacia Frau Gertrudt. Algunas preguntas típicas están respondidas en el lateral **Preguntas Para la Dama**.

Tras interrogar a Frau Gertrudt los PJs podrían tener dos pistas: El Viejo Eysen y Reinhardt Neytz. Es posible que los PJs quieran parar aquí la investigación, pues ya han “hecho el paripé”. Si es así, Dwali asoma de sus papeles y les informa de que ni Zecharius Lauer ni Frau Gertrudt encontrarán aceptables sus esfuerzos, hasta que por lo menos conversen con las dos personas de las que habla Gertrudt -Dwali es muy consciente del temperamento tanto de Frau como del Administrador. Tras decir esto, si ninguno de los PJs hace una observación que pueda ser interpretado como un insulto, vuelve de nuevo a garabatear en su cuaderno.

EL VIEJO EYSEN

En contraste con Frau Gertrudt, a quién aun le queda ingenio, El Viejo Eysen ha sido testigo de casi sesenta primaveras y su mente se está empezando a deshilar. Se le conoce como “El Viejo Eysen” durante tanto tiempo que nadie recuerda su nombre, ni siquiera el propio Eysen. Además, está notoriamente sordo y no se entera nunca correctamente de lo que le hablan la primera vez, ni siquiera gritándole directamente en su enorme “Cornetilla” (que, en cualquier caso, es tan pesada que a menudo la deja en su umbral). Por ello muchos pueblerinos han dejado de hablar por completo a Eysen, a lo que el viejo se adapta bien.

Desafortunadamente, el Viejo Eysen también está casi ciego -sus pupilas parecen blanco mate en vez del negro normal. Nada de esto evita que cuide su pequeña granja cada mañana, pero su naturaleza olvidadiza a menudo implica que realiza las mismas faenas dos y a veces tres veces o más. Los aldeanos bondadosos le dejan anónimas cestas de ayuda por la noche -anónimas, por supuesto, pues no tienen que hablar con él por la mañana, ya que es una tarea difícil en el mejor de los casos.

Puede encontrarse a Eysen trabajando en sus huertas plantando semillas. No importa la estación del año que sea, Eysen hace tiempo que dejó de llevar un registro y de todas formas, sus “semillas” son en su mayoría pequeñas piedras. Sus manos están mugrientas, pero poco más que el resto de su cuerpo; Eysen desprecia el agua y necesita ambas manos para contar el número de años desde que tomó un baño. Una tirada **Rutinaría (+10) de Percepción** permite vislumbrar cicatrices de latigazos recién curadas que cruzan su espalda, vistas a través de las desgarradas ropas de trabajo de Eysen. Desestima cualquier pregunta sobre las cicatrices con un gesto de su mano. “No vale la pena”.

La mayor parte de su zona de siembra parece haber sido pisoteada por muchos pies, y aparentemente se han usado grandes zonas como lugares de acampada, con tallos de plantas doblados y torcidos esparcidos aparentemente al azar. Un breve repaso al lugar revela los restos de varias hogueras, y una parte considerable de la valla que rodea las tierras de

La taberna está en buenas condiciones salvo por los garabatos de su exterior, de naturaleza similar a los mensajes de la casa de Frau Gertrudt. El interior parece como si hubiera sobrevivido al paso de la Cruzada del Niño relativamente indemne, y de hecho, instruidos para “evitar entrar a ese antro de perdición” los sectarios evitaron en gran medida el lugar. Es uno de los poquísimos edificios en Pfeifeldorf que permanece mayormente como era antes del paso de la Cruzada.

A continuación se describe con detalle a los aldeanos que se suelen encontrar dentro del Gaznate:

Reinhardt Neytz

Alguacil Humano, ex Soldado

Reinhardt es un hombre alto e imponente, aunque no tanto como Frau Gertrudt. Neytz es abstemio y rechaza todo tipo de bebidas alcohólicas pero disfruta de la compañía de los aldeanos que encuentra en la taberna engatusándolos para contar historias de sus días en el Ejército Imperial.

Neytz tiene dos defectos: es extremadamente competitivo a las cartas y no aguanta el licor (esta es la verdadera razón detrás de su aversión al alcohol, aunque prefiere expresar su abstinencia en términos morales como una prueba de voluntad y singular devoción a Sigmar). De hecho, incluso el primer sorbo de cerveza sirve para despuntar sus inhibiciones. A menudo ha despertado faltándole varias horas de dignos recuerdos tras beber algunas cervezas, solo para recordar (a veces muy groseramente) que largó muchas cosas que debería haber callado. Su puesto de alguacil le hace estar al tanto de muchos asuntos privados y confidenciales, y es muy consciente de que se buscaría la ruina si alguna vez afloja la lengua sobre alguno de estos sensibles asuntos. Por ello, para asegurarse continuar en su retribuido empleo, se ha esforzado en evitar por completo vino y alcoholes. La abstinencia hace de la taberna un lugar peligroso para pasar el tiempo, pero hasta ahora, ha tenido éxito en sus esfuerzos de evitar el alcohol, mientras sigue entreteniéndolo -y se entretiene- con sus compañeros aldeanos; y no está dispuesto a renunciar a ello.

La primera visita a Neytz de los PJs debería encontrarse con un cortés rechazo. Actualmente participa en un estimulante juego de *Altezas Ensangrentadas*, un popular juego de cartas importado de Bretonia donde es ilegal, y se niega a dispensar cualquier información, incluso cuando le informen que están en un asunto oficial del administrador del pueblo. Si es presionado, se vuelve más contundente: simple y llanamente, son forasteros, no confía en ellos y no participará en nada más que en una conversación simple y superficial. Si Lauer tiene alguna pregunta para Neytz, informa a los PJs, Lauer puede preguntarle personalmente.

Para soltar la lengua del Alguacil los PJs deben descubrir que se vuelve muy receptivo y sociable cuando bebe (Francine Arouet lo sabe y está sentada en una mesa diferente de la taberna), y luego acudir con un plan adecuado para conseguir que el buen Alguacil beba. El más exitoso de los planes sería el que mezcle el alcohol con la debilidad de Neytz por las cartas. Por ejemplo, un PJ podría jactarse de que es el mejor en la taberna jugando a *Altezas Ensangrentadas*, con una advertencia: el perdedor de cada ronda debe consumir un gran vaso de agumiel hasta que uno se desmaye (los PJs con la habilidad de **Consumir alcohol** tendrán especial éxito). Neytz se esfuerza por un momento ya que su abstinencia y sentido de auto preservación luchan contra su naturaleza competitiva, pero si se impugna su honor como jugador de cartas o si se sugiere que de algún modo tiene miedo a probar su temple de esa manera, anuncia que se unirá a la refriega de inmediato.

El juego de cartas puede resolverse de dos maneras: tiradas enfrentadas de **Jugar** en las que Neytz tiene un bono de +20 o jugando realmente a las cartas (espadas o corazones son suficientes) durante la partida. Si los PJs ganan dos rondas de tres, el alcohol ingerido sufre efecto sobre Neytz y se desinhibe inusualmente. Dice a los PJs que vio a Walther Schnee, su comisario, paseando tras el toque de queda hace cuatro noches, lo que era extraño porque las patrullas se alternan cada noche. Neytz relata entonces tres o cuatro historias sorprendentes, tras lo cual eructa ruidosamente y se desmaya enseguida. Cualquier PNJ que estuviera jugando sentado ahí se queda pasmado en silencio brevemente, luego lentamente reúne sus monedas y sale de la taberna.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
41	38	39 (3)	30 (3)	40	39	33	36

Habilidades: Sabiduría académica (Leyes) (Int), Criar animales (Int), Carisma (Em), Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Esquivar (Ag), Jugar (Int), Cotilleo (Em + 10), Intimidar (F + 10), Percepción (Int), Leer/Escribir (Int), Montar (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Oído aguzado, Vista excelente, Don de gentes, Desenvainado rápido, Recarga rápida, Especialista en armas (Pólvora), Golpe poderoso, Golpe conmocionador

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 13

Armadura (Ligera): Armadura de cuero completa (Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1)

Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 3), Arma de fuego (1d10 + 4; Alcance 24/48; Recarga 2 Completo; Impactante, Poco fiable)

Enseres

Reinhardt viste ropas de calidad, impecablemente confeccionadas por un amigo de la familia que vive en las afueras de Altdorf. La marca del fabricante se encuentra en el dobladillo, una gran X. Posee un caballo llamado Ruben, que guarda en un establo local. Es bastante aficionado a su caballo y a veces se le puede encontrar alimentándole con manzanas.

Frases Características

“No hablo con extraños”.

“¿Tienes problemas de oído, hijo? He dicho que no hablo con extraños”.

“Lo mejor sería que continuaras tu camino”.

Sentimientos Sobre la Cruzada

“Manada de fanáticos, eso es lo que son. Han dividido al pueblo con sus habladurías de salvación y el renacimiento de Sigmar. Nunca he estado tan ocupado en toda mi vida. Haz tu apuesta, hijo, ¿o vas a quedarte mirando tus cartas todo el día?”

Francine Arouet

Agitador Humano

Francine-Marie Arouet es una exiliada Bretoniana, obligada a emigrar al Imperio tras publicar un folleto más bien mordaz aunque políticamente popular censurando el “*execrable sistema de casta*” de los Bretonianos. Ha protestado durante años contra la forma de gobierno Bretoniano, y es muy habladora con cualquier que la escuche. Arouet es una persona extraordinariamente ingeniosa y encantadora que esconde sus intenciones, con la esperanza de que los recuerdos de su pasado traten de desvanecerse para que pueda regresar a Bretonia y reanudar la impresión de sus folletos. Si falla esto, planea trasladarse a Marienburg pronto y asumir un seudónimo bajo el que publicar panfletos que pueda exportar legalmente a Bretonia. Ve su estancia en Pfeifeldorf como una oportunidad de estudiar a los rústicos del Imperio, y obtener una visión de primera mano de como el sistema político del Imperio afecta a los plebeyos. Hasta ahora, está impresionada por la cantidad de plebeyos del Imperio en relación a sus homólogos de Bretonia pero todavía denuncia lo que considera un límite de clase artificial entre la nobleza y el campesinado. Habla Reikspiel fluidamente con un indicio de acento Bretoniano.

Frases Características

“Ez pelig 'oso tener razón c'ando erl Emperador está equivocado”.

“He hecho solamente una o'ación a lia Dama, una muy co'ta: 'O Dama, ridiculiza a mirs enemigos'. Y lia Dama me lia concedió”.

“Si Sigmar no existe, ez necesa 'io inventa 'to”.

“Pa'a tener éxito en Bretonia no ez suficiente ser estiúpido, debes también ser bien educado”.

Sentimientos Sobre la Cruzada

“Lios que pueden hace'te creer en lio escandaloso, pueden hacerte cometer atrocidades”.

USANDO A AROUET

Arouet es bien consciente del efecto del alcohol sobre Reinhardt Neytz desde la última vez que se “emborrachó” –tres cervezas, hace seis meses- y le contó a los pobladores del Gaznate Mojado que Niklas Hagen (el molinero de la aldea) había sido multado recientemente por mezclar viejo grano rancio con la molienda nueva y fresca con el fin de maximizar beneficios. Al día siguiente, Hagen casi sale corriendo del pueblo. Con el tiempo las cosas se calmaron, pero se sigue considerando a Hagen de poca confianza y se ha vuelto bastante amargado por el asunto.

Arouet también es algo cotilla; está bastante contenta de charlar con los PJs y les ve fascinantes comparados con el resto de tristes habitantes de Pfeifeldorf. Su tema favorito es el de la mayoría de aldeanos: el suicidio de Caspar Schmidt, panadero del pueblo y destacado comerciante.

Conversa libremente sobre la mayoría de temas y personas. Si los PJs le mencionan su Morcilla y Pastel Bratwurst (como la petición del Viejo Eysen), afirma que acaba de terminar de hornear uno y estaría encantada de darles un trozo si le hacen un pequeño favor: localizar un tomo específico sobre Historia del Imperio (ver **Sobre Reinhardt Neytz**, a continuación). Si regresan con el libro, estará tan agradecida que ofrecerá un consejo sobre cómo conseguir que Neytz se les abra, gratuitamente.

Sobre Caspar Schmidt

“Erl viejo Caspar sucumbió poco después de pasar la Cruzada del Niño. ¿Sois conscientes di que no lo hizo dos días antes? Colgado del cuello, terrible fo’ma de ir. Fue lia religión lio que provocó su ruina. Se aferró a lia Cruzada como un náuf’ago a un t’ozo de made’a, y eso li cambió. Ahora oiréis rumores di que también estaba en una secta de sang’e, y que eso fue lio que le llevó a ello. A falta de p’uebas, p’opongo rechazar tales rumores como cotilleos de gente que tiene mucho tiempo libre”.

Sobre Frau Schmidt

“Una mujer encantadora devastada por erl suicidio de su marido. Por mucho que lo intenta a no sería capaz de levanta’le erl ánimo. Sospecho que solo el paso del tiempo la salve de esta herida pa’ticular. No estaréis pensando en hablar con ella ¿ve’dad? No está recibiendo visitas po’que está de duelo, pe’o puede ser útil llevar un regalo como of’ecimiento de condolencia. Y po’ supuesto, elegid vuestras palab’as cuidadosamente”.

Sobre Frau Gertrudt

“Una mujer de lia tierra. No os c’ucéis con ella”.

Sobre El Viejo Eysen

“Pobre cabrón. Lennhardt von Speier li azotó hace unos meses por c’uizarse en su camino y tirarle al suelo, más pruebas de lia crueldad inherente del sistema de clases. Intentamos hacerle una colecta, liderada, po’ extraño que pareciera, po’ el hermano de Lennhardt, Lucas. Eysen cogió nuestros peniques de cobre, de acuerdo, pe’o estoy bastante segu’a de que los plantó. Quizás espera cosechar coronas de oro ¿no?”

Sobre Reinhardt Neytz

“Cumple bastante bien con su deber. Neytz tiene debilidad po’ las cartas pe’o se cree mejo’ jugado’ de lo que realmente ez. Es muy reticente, pe’o ez fácil hablar con él si sabes como”.

Si se le presiona sobre cómo hacer que se abra, Arouet objeta: “Estaré encantada de ayudaros si me hacéis un favor”. Explica que necesita un tomo concreto de historia Imperial. Por desgracia, la única biblioteca en el pueblo (aparte de la inaccesible biblioteca personal de Von Speier) es la biblioteca personal de Johannes Gephardt, y este no le permite pedirle prestados más libros, “descubrió que ella estaba usando sus estudios para escribir folletos políticos y Gephardt no quiere problemas. Si los PJs le traen prestado el libro amablemente, ella les cuenta como hacer abrirse a Neytz. Arouet acuerda devolver el libro en 24 horas: está buscando un pasaje específico y puede copiarlo a sus propios papeles en breve espacio de tiempo. El libro es “Justa & Honorable Consideración de la Historia Imperial: Vista Provincial desde el Plebeyo”, por Trubert Steiner.

Sobre Walther Schnee

“Erl comisa’io del pueblo se tiene en demasiada conside’ación pa’a tener tan poco intelecto. Haz como el resto de lia aldea y evítale”.

Sobre la Familia Von Speier

“Lorentz, el padre, no oprime demasiado a los aldeanos. Me temo que te’minará cuando Lennhardt, su hijo mayor, tome las riendas. Tiene una veta c’uel, y en todo caso pa’ece más interesado en el vino y lias muje’es que en los rigo’es de gobe’nar una aldea. Lucas es más competente y compasivo. Since’amente creo que erl Viejo Eysen esta’ía mañana mismo expulsado -no cont’ibuye a la comunidad y está despe’diciendo valiosas tie’ras de cultivo- si Lucas no hubiera inte’cedido po’ él”.

Sobre Zecharius Lauer

“Ez un Administ’ador bastante hon’ado, supongo. Hace su t’abajo y eso ez suficiente”.

Sobre Johannes Gephardt

“Un homb’e b’illante. ¿Sabíais que solía ser erl Matemático Impe’ial? Nunca sab’é po’ qué vino a Pfeifeldorf”.

Sobre Niklas Hagen

“Como come’ciantes se ap’ovecha de su posición p’ivilegiada pa’a exp’imir lios beneficios de lios t’abajadores. Un consejo: Quita’os toda la joye’ía antes de estrechar su mano”.

Sobre Kristof Fochtenberger

“Nuest’o sacerdote pa’ecía muy dedicado a esta aldea y su gente antes de lia llegada de lia Cruzada del Niño. Y luego, de repente, dejó su templo y ca’go de muchos años pa’a segui’les. Lios dioses pueden ser en efecto seño’es veleidosos. Aho’a debo admitir que encuentro vuestra religión más que un poco desconce’tante. ¿No eran tanto el sace’dote como esta nueva Cruzada seguido’es de Sigmar?”

OTROS PNJs EN EL GAZNATE MOJADO

Algunos otros PNJs se mueven por el Gaznate Mojado, pero ninguno importante. Neytz juega a las cartas con tres individuos indeterminados - Franz, Rolf y Pindel- que no responden a ninguna consulta. Hay algunos asientos vacíos en la esquina más alejada; Kleinschrott perdió su juglar en la Cruzada del Niño. Hay un borracho en la barra -Frank- inmerso en sus copas: sus respuestas consisten en galimatías y eructos ocasionales. Algunos otros -siéntete libre de hacer nombres y detalles según necesites- pierden el tiempo en grupos, pero rehúyen de toda interacción con los PJs, prefiriendo la compañía de la gente que conocen.

JOHANNES GEPHARDT Y SU CONSIDERABLE COLECCIÓN

Johannes Gephardt es un Matemático del Imperio retirado y con facilidad la persona más famosa en el pueblo. Sorprendentemente accesible, entretiene a todos los que llegan pero prefiere la compañía de otros eruditos. Actualmente está estudiando los movimientos de las estrellas y los planetas en un intento de averiguar algún patrón en sus viajes cósmicos para parametrizarlos en ecuaciones ordinarias. Por desgracia, perdió la mayoría de la vista en una enfermedad en la infancia, (que también le llenó la cara de cicatrices de viruela) y por ello las observaciones a través de su telescopio personal no son todo lo detalladas que le gustaría. También está escribiendo un libro que critica los sistemas de entrenamiento mágico de los colegiados. Gephardt cree que el conocimiento no debería estar encerrado, disponible solo para aquellos que pasan a tener el talento de usar la magia, en vez de eso, debería ser libre y accesible para todo el que lo busque. Solo de este modo el Imperio puede avanzar, fuera de la oscuridad, y hacia una era de ilustración y progreso.

La mayoría de los aldeanos le evita por dos razones: Se intimidan por su conocimiento del funcionamiento interno del mundo y sospechan por las destacadas marcas de viruela en su cara que es un Mutante. En realidad, si no fuera por su fama y prestigio en la Corte del Emperador, la supersticiosa gente de Pfeifeldorf no hubiera tolerado su presencia.

Gephardt da la bienvenida a los PJs de buena gana, aunque vengan sin avisar. Pregunta a Dwali como está llevando el breve respiro de trabajar como su escriba, pero Dwali está muy ocupado garabateando su cuaderno para responder.

Gephardt está bastante acostumbrado a (y algo desconcertado por) su conducta, y ordena a su sirviente que traiga a sus invitados algo de té.

CONSIGUIENDO EL LIBRO

Conseguir el libro requiere algo de delicadeza. Aunque Gephardt es un anfitrión amable, su posesión más preciada es su librería y se resiste a prestar ninguno de sus volúmenes, especialmente a gente que no conoce (o que están de paso por el pueblo). Los PJs deben cumplir dos requisitos para que Gephardt se sienta cómodo respecto al préstamo de su libro.

Se deben dar garantías de que el libro se devolverá en las mismas condiciones en las que se recibe. Dejar un objeto de igual valor o más, es decir, unas 30 co, es la única manera de satisfacer esta condición. (Gephardt, sin embargo suele sobrevalorar sus libros, por razones sentimentales). El objeto es recogido por el sirviente de Gephardt y se devuelve tras la recepción del libro.

En primer lugar deben dar una muy buena razón por querer el libro. La investigación académica es una apuesta ganadora. Gephardt cree en el libre intercambio de información por un bien mayor y no rechaza la petición de un compañero investigador. Con el fin de que Gephardt crea que los PJs están interesados en la investigación, deben demostrar algo de conocimiento del tema en cuestión, Gephardt no es experto en el área de Historia del Imperio, pero pregunta a los PJs sobre cuestiones para que le digan, en detalle, las áreas particulares de la historia en la que los PJs afirman ser expertos. Convencer a Gephardt requiere una tirada **Muy Fácil (+30) de Sabiduría académica (Historia)**. Si no, hay que interpretar. Haz que los PJs suden un rato y luego juzguen la reacción de Gephardt según su interpretación.

Si los PJs muestran a Gephardt el trozo de tela desgarrado y le preguntan qué significa, coge sus gafas y escudriña el fragmento un rato.

"Pigmento púrpura, ahora es caro. Probablemente este trozo pertenezca a alguien de sangre noble, o quizás a un mercader adinerado. El tejido parece antiguo; este diseño fue común hace cientos de años pero está muy abandonado en la actualidad. Las hilachas son frágiles, también, lo que apoya la hipótesis de la antigüedad. Este diseño impreso repetitivo es probablemente un blasón heráldico de algún tipo. ¿Dónde lo conseguisteis, si puedo saberlo?"



Independientemente de la respuesta Gephardt admite que está intrigado. Informa a los PJs que Caspar Schmidt le abordó en los días previos al suicidio para estudiar heráldica, y le permitió el acceso a su biblioteca, aunque Schmidt no le pidió prestado ningún libro. Ni tampoco sabe qué libros miró Schmidt mientras estuvo aquí. Desafortunadamente, informa a los PJs, todos sus libros sobre heráldica están ordenados alfabéticamente, y son bastante gruesos, con letra pequeña; por tanto, buscar un diseño heráldico al azar por los tomos podría llevar de horas a días. Para ilustrar este punto, quita un tomo gigantesco del centro de un estante titulado, *Tras la Marca del Noble: Historia & Heráldica de Líneas de Sangre Escogidas*, de Tomas Aberlin. Lo abre en la página 489 (más o menos el centro del libro) y retira una magnífica lupa para leer el texto. *"Siéntete libre de leerlo detenidamente. La búsqueda de conocimiento es embriagadora ¿no?"*

Buscar el texto con una lupa magnífica requiere 2d10 horas. Gephardt recomienda que intenten asociar un nombre al blasón, si encuentran el nombre de una familia, podría ayudarles más.

CONOCIENDO A WALTHER SCHNEE

Si los PJs tienen éxito en obtener información de Reinhardt Neytz, su siguiente objetivo debería ser Walther Schnee, el comisario (que es el término Pfeifeldorfiano para "ayudante del alguacil") del pueblo. No es mucho más alto que Dwali, pero está rebosante de egocentrismo por la autoridad que cree que se le ha otorgado en virtud de su posición. Esa superioridad se refleja en su lenguaje; suele usar palabras excesivamente complejas que ha escuchado de visitar a la nobleza pero que no entiende del todo y siempre se refiere a él mismo por su posición en vez de por su nombre: *"Saludos, forasteros. El comisario de Pfeifeldorf está dispuesto para identificar vuestras inclinaciones"*. De hecho, sería prudente tener a mano un diccionario de sinónimos mientras se juega la parte de Schnee. Los habitantes del pueblo suelen evitarle por la misma razón que evitan al Viejo Eysen: mantener una conversación significativa con él es cuando menos difícil.

Esta percepción de egocentrismo también le otorga un aura de invencibilidad. Schnee no puede ser intimidado a menos que esté realmente herido. Por ello ignora los resultados de cualquier tirada de **Intimidar**, al menos inicialmente (aunque se desmoronará tras una sesión exitosa de tortura). Schnee cree de verdad que está aislado del daño en virtud de su posición en la comunidad y esa creencia se ha visto reforzada durante todo su mandato como comisario. Con los aldeanos, no tolera las faltas de respeto porque sabe que puede hacerles la vida imposible. Con desconocidos como los PJs, sin embargo, este aura de invencibilidad puede ser bastante temporal. Se pone bravucón inicialmente pero se acobarda rápidamente si percibe cualquier amenaza real a su vida o integridad. Es inmune a pequeños sobornos (cualquiera menor a 5 co), temiendo perder su trabajo por una cantidad tan escasa. También sospecha de los grandes sobornos (cualquiera mayor a 5 co); se percata de que no es lo suficientemente importante para justificar ese tratamiento y considera que cualquier soborno grande es algún tipo de trampa.

Así que la única manera de obtener la verdad de Schnee es amenazándole y luego respaldarlo con la fuerza real. Inicialmente responde con su típica fanfarronada, *"personajes de intenciones malévolas. Podéis dejaros de esfuerzos hostiles; el comisario no se acobarda fácilmente"*. Luego amenaza de nuevo: Afirma con convicción que informará al administrador del pueblo y a su superior inmediato, el alguacil, de cualquier acción que los PJs tomen contra él. Sin embargo, en realidad no hará tal cosa; cree que si el Administrador o el Alguacil se enteran alguna vez de su cobardía, perderá su trabajo. Si los PJs usan a fuerza real (por ejemplo si le causan 1 Herida o más), Schnee debe hacer una tirada de **Voluntad** modificada por -10 por cada Herida que los PJs le infrinjan.

Si supera la tirada o si los PJs nunca van tan lejos de herirle realmente, declara que Lucas von Speier le ha pagado para que dijera a cualquiera que pregunte: *"El comisario en efecto vio una persona de la familia Lennhardt von Speier, ave en mano, deambulando en dirección contraria del domicilio de Frau Gertrudt"*.

Si le preguntan por qué no informó de esto a su superior Neytz, responde: *"Los Von Speier son los propietarios de Pfeifeldorf en virtud de la cédula. ¿Es delito robar lo que es de uno?"*.

Si falla la tirada se derrumba por completo y dice la verdad. Está tan nervioso que incluso su curioso patrón de lenguaje desaparece: *“Todo lo que sé, es que vi a Caspar Schmidt caminando cerca de la granja de Eysen en la noche en cuestión. Le paré y me dijo que había salido solo para tomar aire fresco. Aun no sé qué estaba haciendo, pero es una persona importante en el pueblo y no tenía ninguna razón para traérmelo, por lo que no lo hice. ¿Puedo irme ya?”*.

Si le preguntan si Caspar posee una gallina, responde, *“No lo sé, quizás. ¿Puedo irme ya?”*.

Si se le pregunta por qué no dijo nada al alguacil sobre los paseos nocturnos de Caspar, dice, *“No pensé que Caspar hiciera nada malo. Solo al par de días, cuando empezaron a desaparecer muchos más animales, pensé que quizás podría estar involucrado en una secta de sangre, ¿vale? Pero entonces, no podía informar de ello porque sospecharían de mí por esperar tanto tiempo. Pensé que lo mejor era no mencionar nada. ¿Puedo irme ya?”*.

Si le preguntan qué hacía fuera en una noche que se supone que no estaba de patrulla, replica: *“La Cruzada del Niño causó un gran revuelo por la zona de Eysen, por lo que echaba un vistazo para asegurarme que no habían problemas. ¿Puedo irme ya?”*.

Por último, si Schnee da primero la respuesta falsa y luego bajo coacción da la respuesta verdadera, los PJs podrían querer preguntarle por qué mintió la primera vez. Su respuesta: *“Me pagaron para decirlo a cualquiera que me preguntara sobre esa noche”. ¿Quién te pagó? “Lucas von Speier. No sé por qué”*.

Schnee no tiene más información. Cuando los PJs le liberen, se sacude y dice con bastante calma, *“El comisario castigará estas acciones nefastas con el mayor oprobio”*. Luego se aleja con tanta dignidad como pueda reunir, silenciosamente, sin saber si lo que ha dicho tiene algún sentido.

Para propósitos de defensa (no iniciará ningún ataque), Schnee tiene HA 33, Resistencia 30, Voluntad 41 y 12 Heridas. Tiene una daga (1d10 - 3). No lleva ninguna armadura.

Frases Características

“Qué mal viento trajo a tu buena gente a Pfeifeldorf?”.

“El comisario está molesto por vuestro polémico comportamiento. Molesto, en verdad, aunque no, que conste, nervioso”.

“Comprometidos a hacerlo peor, malévolos personajes. ¡El comisario no se acobarda ante ningún hombre!”.

Sentimientos Sobre la Cruzada

“El comisario está predispuesto a conceder admiración a todas las deidades, y en tiempo de necesidad, veneración”.

OTROS PNJs EN EL PUEBLO

Los únicos otros PNJ importantes en Pfeifeldorf (además de Frau Schmidt, que se detalla en la siguiente sección) son Niklas Hägen y su esposa y Frau Fochtenberger, la esposa del sacerdote Sigmara que se fue para seguir tras el culto. Ninguno de ellos tiene información sobre la desaparición de la gallina de Gertrudt o el suicidio de Schmidt. Frau Fochtenberger dice que se reunió brevemente con Frau Schmidt el día del suicidio pero que simplemente discutió sobre la peculiar devoción de su marido hacia la nueva Cruzada. Frau Fochtenberger recomienda a los PJs hablar con Frau Schmidt si tienen alguna pregunta, pero les dice que por favor sean diplomáticos.

¿AÚN NO HEMOS TERMINADO?

Los PJs bien podrían sentir que han hecho su trabajo y regresar a Lauer con un informe. Si es así, Lauer les pregunta emocionado el nombre del ladrón. Si los PJs presentan el nombre de Caspar Schmidt, Lauer pregunta qué pruebas tienen que soporten tal afirmación. No acepta solo la palabra de Schnee, *“y además”*, señala, *“Schnee nunca vio realmente que Caspar tuviera un pollo en su poder”*, pero da instrucciones a los PJs

de investigar el hogar de Schmidt. Si lo solicitan, les concede una orden, lo que les habilita entrar fácilmente en la casa y les permite investigar todas las habitaciones para pruebas conectadas con la desaparición de la gallina de Frau Gertrudt.

Si deciden continuar conversando con Lennhardt o Lucas von Speier, Lauer les informa que requerirán cartas de presentación para hablar con los nobles de Pfeifeldorf, incluso si algún PJ es noble. Por desgracia, él no puede dárselas, ya que el menor de los Von Speier solo ve a los que vienen recomendados por otros nobles (el cabeza de familia, Lorentz von Speier, podría ver gente presentada por al Administrador, pero Lorentz actualmente está muy enfermo para atender visitas). Lauer recomienda investigar primero a Schmidt pero, si se le presiona, recomendando que vean a un noble amigo de los Von Speier, un miembro de los Blaesblut. *“Es ese tipo triste. Wendell Ott es su nombre”*. Si los PJs deciden ir por la conversación en este momento, mira **Volver a Visitar a Wendell** en la página 53.

En este punto, Lauer comienza a sospechar que podría haber algo de cierto en los rumores de una secta de sangre operando dentro del pueblo. Sin embargo, en vez de movilizar sus propios recursos, se contenta por ahora en permitir que los PJs continúen sus investigaciones -y toma la responsabilidad de cualquier problema que surja si los cazadores de brujas acuden a la llamada.

LA PREMATURA MUERTE DE CASPAR SCHMIDT

Investigar el suicidio de Schmidt es más difícil que abordar el asunto de Frau Gertrudt. Los pueblerinos no tienen más información que la proporcionada en **La Fábrica de Rumores** del lateral de la página 45. Conseguir entrar a la escena del crimen sin autorización (que por cierto no se obtendrán a partir de Lauer a menos que los PJs le presenten la acusación de Schnee) es peligroso. Requiere esperar a que anochezca, y luego romper una ventana o forzar la cerradura de la puerta de entrada. Si no se toman precauciones mientras se rompe la ventana (como envolver el arma en telas para amortiguar el ruido) o si la cerradura requiere más de 5 asaltos en forzarse, el alguacil, Reinhardt Neytz, o su comisario, Walther Schnee se percatan de la actividad. Ninguno está contento de encontrar a los PJs tonteando por la casa de Schmidt, especialmente si Lauer ya les ha dicho que el asunto Schmidt está fuera de su alcance. Si consiguen entrar, deberán ser muy cuidadosos para evitar despertar a Frau Schmidt, que está dentro. Ella tiene una **Inteligencia** de 42 para propósitos de cualquier tirada de **Percepción**, que sin embargo se realizan con -30 entre el anochecer y el alba, cuando está durmiendo (además, las modificaciones pueden estar basadas en la cantidad de ruido que los PJs parezca que están haciendo). Si despierta con intrusos en su casa, ella grita y corre directamente al alguacil en un ataque de pánico.

Solo hay dos métodos seguros (y legales) de conseguir entrar al hogar de los Schmidt: obtener una orden de investigación de Zecharius Lauer, o acercarse directamente a la viuda Schmidt. La primera se detalla en la sección anterior, pero la segunda no es fácil ya que Frau Schmidt está de luto y no acepta visitas, especialmente la de completos extraños. Sin embargo, los Schmidt no tienen sirvientes y por ello solo está la propia Frau para responder a la puerta (un hecho que los otros aldeanos revelan en el interrogatorio). En consecuencia, los PJs pueden ganar su atención más bien fácilmente, ¿pero pueden conseguir entrar a su hogar?

LA POBRE Y DESAFORTUNADA FRAU

Clara Schmidt es una mujer sin atractivo entrada en los cuarenta. Normalmente vivaz y llena de chispa y vigor, ha sentido la muerte de su esposo profundamente y está inusualmente sombría y pesimista en sus interacciones con otros. Ella confía en el alma, prefiriendo ceder a los desconocidos el beneficio de la duda hasta que demuestren lo contrario. También es lista e inteligente, y es esa agudeza intelectual la que le hace venir a agarrarse a lo difícil del suicidio de su marido: ella simplemente no puede darle sentido.

Para conseguir entrar a su domicilio los PJs solo necesitan presentar la orden de investigación dada por Lauer. Al principio, esto pone a Frau Schmidt de mal humor, ya que cree que la investigación ha terminado. Sin embargo, lentamente, se calma con la idea de que no está de acuerdo con los resultados de la primera investigación y en realidad le da la

bienvenida a una segunda. El proceso para calmarla puede beneficiarse por comentarios y acciones compasivas y bondadosas y obstaculizarse por las arrogantes y condescendientes.

De lo contrario, los PJs tienen que entregar un regalo; rehúye de todos los demás durante su período de luto pero considera descortés rechazar un regalo dado libremente. Al abrir la puerta, mira las manos de los PJs con el fin de no ofender a los que traigan regalos, pero si no hay regalo, cortésmente les informa que está de luto y no puede recibir visitas. Al ver un regalo, los PJs necesitan hacer una tirada **Desafiante (-10) de Empatía** para conseguir entrar, modificada por cuán elocuente expresen sus simpatías (incluyendo habilidades relevantes como **Carisma**), el valor del regalo y cualquier solicitud que puedan hacer para entrar. Las groserías rotundas o las gracias inapropiadas como cosas estúpidas sobre balancearse en vigas, suicidio y cosas así, causarán que Frau Schmidt cierre la puerta rápidamente, tras aceptar el regalo, por supuesto. Pasar la tirada de **Empatía** permite entrar al domicilio de Schmidt, y Frau desaparece brevemente para traer a los PJs algo de té, dándoles unos minutos para echar un vistazo.

Dentro, un paño mortuario se extiende sobre la sala principal. Es grande y está iluminada por solo unas pocas velas que proyectan largas y oscuras sombras sobre las grietas y las esquinas. El techo es una malla de troncos, apoyados en una forma triangular sobre un enorme travesaño central. Hacia el centro de este travesaño hay un pequeño surco donde la tintura de la madera ha sido frotada, una solitaria marca de desgaste en un, por lo demás, prístino trozo de madera.

Frau Schmidt no tiene otra opción para recibir a los invitados salvo la misma sala donde murió su marido (por supuesto, preferiría estar en otro lugar, pero no tiene otra habitación capaz de albergar tantos invitados). Si la viuda capta a un PJ mirando la marca de desgaste en el centro del travesaño, dice con franqueza: *"Ahí es donde se colgó Caspar. Por mi vida que no entiendo por qué"*. Entonces mira suplicante a los PJs y pregunta, *"¿Sois amigos suyos? ¿Le conocíais bien? ¿Por qué haría tal cosa? ¿Tuve yo la culpa? Nadie ha sido capaz de darme una explicación razonable"*.

Anota la respuesta de los PJs: Comentarios frívolos, sarcásticos o hirientes garantizan que Frau Schmidt no ayudará durante el resto de su investigación -puede ser obligada a cooperar si los PJs tienen la orden de Lauer, pero no dará información voluntariamente.

Tras servir el té, Frau se sienta. Si los PJs han sido amables con ella o si tienen la orden de investigación, ella está dispuesta a responder cualquier pregunta que le puedan hacer. La información que posee acerca de la muerte de su marido es la siguiente.

QUÉ OCURRIÓ REALMENTE

Aunque no es necesario para los PJs descubrir la verdad de los oscuros hechos acontecidos en el hogar Schmidt, aquí está exactamente lo que ocurrió hace tres días. Habiendo escuchado que Caspar Schmidt estaba involucrado en la Cruzada del Niño y preocupado por las ramificaciones de su plan para eliminar a su hermano Lennhardt de la línea de sucesión de las propiedades de Von Speier, Lucas von Speier se las arregló para tener una discusión con Caspar. En consecuencia, Caspar envió fuera a su esposa pues quería tener la discusión (seguro que se calienta) en privado. Durante el curso de esta conversación, Caspar informó a Lucas de su intención de arrepentirse de sus crímenes y revelar el plan a los aldeanos y lo más importante, al alguacil del pueblo e incluso al propio Lennhardt. Lucas halagó, imploró y por último amenazó a Caspar pero fue en vano. Finalmente, desesperado y sin opciones, Lucas estranguló a Caspar en su estudio, y luego ató una cuerda a su cuello, izó el cuerpo sobre el travesaño principal y colocó una silla volcada debajo en un apresurado intento de intentar hacer que pareciera que Caspar se había mal suicidado. Sabiendo muy bien que habría una investigación, Lucas saqueó el estudio en busca de pruebas que pudieran revelar su plan contra Lennhardt o su conexión con Caspar y el rumor de una secta de sangre. Desgraciadamente esta búsqueda se vio interrumpida por la inoportuna llegada de la esposa de Caspar, y Lucas huyó por la ventana del estudio y se dirigió a su casa.

Ella discutió con su marido la tarde de su muerte sobre su nueva religión; se sorprendió de que su marido, que no había mostrado antes mucho interés en los dioses, fuera tan apasionado de este particular grupo. Quería dejarlo todo atrás en Pfeifeldorf y seguir tras el Niño y no comprendía porqué su esposa no le acompañaría. Estaba, de hecho, irracionalmente inquebrantable en su determinación de ir. A Frau Schmidt le persigue un profundo y prolongado arrepentimiento por su negativa, ella cree que esto le llevó directamente a su suicidio y de hecho estaría muy agradecida de escuchar que eso no fue la causa.

Pocas horas después de que su discusión terminara sin resolución, Gaspar se reunió con uno de los jóvenes Von Speier (no sabe con cuál) para *"discutir importantes asuntos de negocios"*. Caspar la echó y le dijo que no regresara en varias horas. Ella visitó a Frau Fochtenberger (la esposa del sacerdote Sigmarita del pueblo) y se compadecieron de las repentinas conversiones religiosas de ambos maridos a la Cruzada. Cuando Frau Schmidt regresó a su casa, encontró a su marido colgando del travesaño central. Su rostro palidece y su voz se rompe cuando relata la historia -aun tiene que recuperarse del horror de ese día.

La otra única alteración en el hogar es el estudio de su marido, que lo encontró en completo desorden. Informó de inmediato a Neytz, quien contactó con Lauer.

Lauer ordenó una investigación inmediata sobre la muerte pero invirtió muy poco tiempo en ella, diciéndole a Frau Schmidt que era un suicidio evidente. Examinó el estudio de una manera superficial antes de cerrarlo e informar a la Frau que enviaría a un representante para examinar la habitación y registrar su contenido. Como el representante no llegó, ella creyó que el caso estaba cerrado. Ahora que están aquí los PJs, se pregunta si son representantes de Lauer.

Si se presentan con el trozo de tela desgarrada del Viejo Eysen, Frau Schmidt la mira por un tiempo, y luego menciona que escuchó a su marido hablando sobre investigar heráldica en la biblioteca de Gephardt uno o dos días antes de su suicidio. Ella no sabe nada al respecto, ya que él se convirtió rápidamente a la Cruzada del Niño y luego hablaba de poco más.

Después de que los PJs terminen de interrogar a Frau Schmidt, ella ofrece llevarles por un pequeño recorrido por su casa. La información obtenida a partir de la búsqueda de la casita de Schmidt está a continuación.

LA ESCENA DEL CRIMEN

Por el momento los PJs tienen la oportunidad de buscar en el hogar de los Schmidt, que ya ha sido brevemente revisado por Lauer y limpiado a fondo por Frau Schmidt y un grupo designado de aldeanos. Sin embargo, la casita todavía tiene que ser examinada cuidadosamente y aun pueden hallarse diferentes partes de información.

Una tirada exitosa de **Buscar** obtiene lo siguiente: marcas de desgaste en el travesaño de la habitación principal donde Caspar se ahorcó. Tras una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** exitosa, un PJ percibe que las astillas de donde se arrastró la cuerda contra el travesaño están apuntando hacia arriba. Si esta información no les dice nada a los PJs, haz que tiren tiradas de **Inteligencia**. Los que tengan éxito saben que si Caspar se hubiera ahorcado, la fuerza de su peso sobre la cuerda hubiera causado que cualquier astilla resultante apuntara hacia abajo. La única manera de que las astillas apuntaran hacia arriba es si la cuerda fuera arrastrada hacia arriba contra la viga con un gran peso ya asegurado a la misma. Conclusión: Caspar no se suicidó. Fue asesinado.

La puerta del estudio está cerrada. Si los PJs consiguen entrar, encuentran un completo revoltijo: papeles esparcidos por doquier, libros tirados de la estantería donde cayeron y sillas volcadas. Lauer no investigó esta habitación, llegó a la conclusión de que la discusión que tuvo lugar pudo haber contribuido a la decisión de Schmidt de suicidarse, y cerró el lugar hasta que pudiera conseguir tiempo o recursos para limpiarlo.

Conseguir entrar al dormitorio requiere la llave que actualmente posee Frau Schmidt, o un silencioso y exitoso forzado de la cerradura mientras ella está distraída. Una búsqueda cuidadosa del estudio requiere al menos tres horas ininterrumpidas (por lo que la posibilidad de llevar a cabo dicha búsqueda sin el conocimiento de Frau Schmidt es por lo menos

difícil). Si los PJs gastan las tres horas, descubren automáticamente las siguientes pistas:

- Diversos panfletos de propaganda de La Cruzada del Niño (ver **Documento #6**)
- Una carta de Wendell Ott a Caspar que indica que Lennhardt von Speier ha accedido a permitirle el acceso a su extensa biblioteca sobre Heráldica Imperial. La palabra “Hollenbach” está garabateada en el margen (ver **Documento #7**)
- Un recibo de mercancía comprada recientemente en una tienda de Marienburgo, marcada como “tónico para ser usado en caso de inquietud”. Frau Schmidt no sabe nada de que su marido tuviera problemas de insomnio: “No, no, siempre dormía muy bien. Yo tengo el sueño muy ligero, y nunca se agitó en todos los años que estuvimos junto”. Tampoco conoce el paradero actual del tónico, que no ha visto nunca en casa (ver **Documento #8**)

Si realizan la búsqueda bajo limitaciones de tiempo, permite una única tirada de **Buscar** y otorga una de las partes de información por cada nivel de éxito logrado, la única excepción es que los panfletos de propaganda de la Cruzada del Niño se encuentran automáticamente sin esfuerzo.

LA ENCRUCIJADA

Por el momento la búsqueda ha terminado, los PJs tienen varias pistas e incluso pueden creer que sus investigaciones han llegado a su fin. Sin embargo, como antes, Lauer no les deja desengancharse a menos que le den un nombre:

“¿Decís que habéis finalizado vuestra investigación pero no tenéis un culpable? Creo que puede tardar un poco más de tiempo verificar vuestras credenciales. Por favor, estáis haciendo bastantes progresos ¿no podéis llevar las cosas hasta el final?”

Las diversas pistas que los PJs pueden seguir son las siguientes:

- Caspar Schmidt fue asesinado pero nadie sabe por quién ni porqué. Sin embargo, según Frau Schmidt, uno de los jóvenes Von Speier fue la última persona en verle. Para conversar con uno de los hermanos nobles, sin embargo, es necesario obtener primero una carta de presentación de Wendell.
- Caspar Schmidt estaba investigando el mismo blasón familiar que aparece en el trozo de tela rasgada encontrada por el Viejo Eysen, y sus esfuerzos dieron como resultado una sola palabra: “Hollenbach”. Los PJs tienen dos opciones: intentar obtener permiso de Wendell para examinar detenidamente la biblioteca heráldica de Lennhardt von Speier o intentar una búsqueda similar en la biblioteca de Johannes Gephardt.
- Un recibo de tónico para dormir adquirido en el reciente viaje de Caspar a Marienburgo.

Desafortunadamente, no hay manera de rastrear aun la compra del tónico para dormir. Por tanto, en este punto los PJs tienen dos opciones: tratar de obtener permiso para conversar con uno de los hermanos Von Speier o conseguir acceder a su biblioteca a través de Wendell Ott, o regresar a la biblioteca de Johannes Gephardt para montar una búsqueda de un blasón de una familia peculiar. Ambas opciones se detallan en las siguientes secciones.

REGRESANDO A GEPHARDT

Visitar de a Gephardt armado con el nombre Hollenbach, es fructífero. Gephardt retoma el mismo tomo enorme que examinó antes, pero esta vez, inmediatamente va a la entrada de Hollenbach. Es breve y tiene un duplicado exacto del blasón encontrado en la ropa de Eysen. Bajo el blasón encuentran el siguiente texto:

La familia Hollenbach presumía una vez de tener varios miembros destacados directamente en el oído del Conde Electoral de Nordland, pero su suerte no iba a durar. Comenzaron a desaparecer campesinos en gran número a lo

largo de las carreteras que conducían a las propiedades de los Hollenbach, y no pasó mucho tiempo antes de que varias destacadas familias nobles menores les acusaran de tratar con cosas como Vampirismo y Brujería. Los cazadores de brujas bajaron a sus tierras en Hexensnacht en el 2066 y quemaron toda la familia en masa por confraternizar con fuerzas malévolas. Sin embargo, algunos creen que los Hollenbach no descansan en paz. De hecho, aunque el Conde Elector de Nordland aseguró que toda la familia noble había sido pasto de las llamas, los campesinos continuaron desapareciendo por otros nueve años. Es de destacar que cuando un “Susto Hollenbach” revivió la desaparición de los campesinos unos treinta años más tarde, se exhumaron muchos de los cadáveres por orden del nuevo Conde. Todos los esqueletos de los Hollenbach aun tenían una estaca incrustada en su pecho.

Descubrir esta información debería perturbar incluso al PJ más curtido, y la obtención de este conocimiento desencadena los acontecimientos finales del capítulo. Es en este momento en que reciben una inesperada visita: Lucas von Speier, cuyas facciones tiene un aspecto de acusada preocupación (ver **Lucas Dirige**)

VOLVER A VISITAR A WENDELL

Si los PJs preguntan por el pueblo sobre como concertar un encuentro con cualquiera de los hermanos Von Speier (o simplemente si preguntan a Dwali), reciben una única respuesta: Wendell Ott de los Blauessblut es el único cuya carta de presentación será reconocida por cualquiera de los hermanos -aparentemente Wendell tienen algún tipo de relación con la familia. Por tanto, todos los caminos a los jóvenes Von Speier pasan por Herr Ott.

Si los PJs acuden a Lauer pidiéndole que escriba la carta, les informa que una carta viniendo del administrador del pueblo no es buena; su relación es con Lorentz von Speier, el patriarca que está actualmente demasiado enfermo para recibir visitas. Los jóvenes Von Speier son independientes, y han dejado claro que no desean recibir a nadie no noble sin recibir primero una carta de presentación de alguien de sangre noble. Lauer cree que esta política es resultado de los excesivos intentos de los pueblerinos de evitar al administrador del pueblo y quejarse directamente al padre a través de sus hijos. Si le preguntan si puede ayudar a obtener la carta de presentación de Wendell, les dice que primero se acerquen a Wendell, Lauer solo se involucra si Wendell se niega. Les advierte que deben ser amables con Wendell. “Como sabéis es víctima de la melancolía”.

Por tanto, si los PJs trataron mal a Wendell al comienzo del capítulo, tienen ahora que venir de rodillas para solicitarle una carta de presentación. Si no se siente bien dispuesto hacia el grupo se complace en verles sufrir mediante sus disculpas, uno por uno. Si se niegan a disculparse y regresan de nuevo a Lauer, este le envía una carta a Wendell preguntando por qué se niega a ayudar a los PJs en sus investigaciones. Él responde inmediatamente: “Se niegan a disculparse por su grosero comportamiento anterior hacia mí. Ser tratado de tal manera, por nada menos que campesinos, juzga mi propia alma”.

Lauer no está contento por la molestia y se irrita rápidamente tanto con los PJs como con Wendell. Informa a los PJs que es factible entre los derechos de Wendell encarcelarlos o algo peor y un juicio en esta ciudad no les iría bien porque están bajo sospecha de desacatos como este.

“Si pudiera daros un consejo”, dice, “haced una representación de ello. En su actual estado de ánimo, no es probable que Wendell pueda discernir la verdad del sarcasmo. Conceded a Wendell la disculpa más exageradamente ridícula que se haya escuchado en el Imperio, y podréis satisfacer sus condiciones con vuestro orgullo intacto”.

De hecho, esto parece funcionar. Wendell sufre una extraña transformación si los PJs representan sus disculpas: su rostro cambia de puro abatimiento, a curiosidad, y leve desconcierto. Una representación conmovedora y exagerada le animará considerablemente -de hecho, cuanto más se degraden más feliz se vuelve Wendell- y los PJs tendrán un nuevo amigo de por vida. Tras las disculpas, Wendell escolta personalmente a los PJs a la puerta de Lennhardt.

Si el anterior comportamiento de los PJs fue espléndido y no merecieron ninguna disculpa, Wendell les recibe en estado normal de melancolía. Accede a ayudarles inmediatamente en un intento de librarse de ellos. Escucha pacientemente mientras los PJs explican lo que necesitan, luego

suspira en voz baja y garabatea una nota a los Von Speier: “*Son amigos míos. -Wendell*”.

Esta nota es suficiente para que los PJs traspasen las puertas de la hacienda Von Speier.

LOS VON SPEIER

La hacienda Von Speier se encuentra a medio kilómetro al nordeste de Pfeifeldorf. Comparada con el resto de la aldea, los Von Speier viven en un lujo desenfundado, pero para aventureros viajeros y cosmopolitas, el alojamiento parece más bien escaso y pequeño, e insinúa una envidia secreta de las mansiones de los nobles más destacados. La hacienda está rodeada por un gran muro de piedra que necesita reparaciones. La puerta de hierro forjado lleva el nombre de Von Speier pero le falta la segunda “e” así como una de sus bisagras. Los Von Speier son claramente la familia más destacada de Pfeifeldorf, pero para cualquier estándar fuera de la pequeña aldea, ellos son “apenas noble” -una familia que subsiste únicamente de los recuerdos de glorias largamente olvidadas por todos los demás.

Si Wendell acompaña a los PJs, toda la interacción va bien. Les hacen entrar en la mansión y les llevan a la antesala si pretenden hablar con Lucas o Lennhardt. Si están aquí para buscar Heráldica y poseen la nota de Caspar Schmidt con el nombre Hollenbach, dales el **Documento #9**. Cuando terminen de leerlo, aparece Lucas con semblante preocupado. Procede a los sucesos detallados en **Lucas Dirige**, abajo.

Investigar el blasón sin un nombre lleva varias horas, pero la biblioteca Von Speier es más amplia que la de Gephardt en temas de heráldica noble del Imperio, por lo que finalmente encuentran la información dada en el **Documento #9**. La visita de Lucas sigue y los sucesos desarrollados en **Lucas Dirige** avanzan justo como antes.

Si Wendell no está presente, conseguir entrar es solo ligeramente más difícil. Mientras los PJs pasan bajo la puerta Von Speier, dos guardias armados les paran y exigen una razón por la intrusión de los PJs. Si los PJs no presentan una carta de presentación de Wendell, los guardias exigen que salgan del edificio inmediatamente. Si no lo hacen en 5 asaltos uno de los guardias sopla un cuerno. Ambos guardias desenfundan espadas y atacan si los PJs no salen en 1 asalto tras eso. Los refuerzos (en forma de 6 guardias más) llegan en 1d5 asaltos. Usa los perfiles de **Guardia Local** de WJDR.

Tras la recepción de la carta, la conducta de los guardias se suaviza al instante. Los PJs son escoltados a la mansión Von Speier y se les permite acceder a la biblioteca bajo supervisión de la guardia si se presentan para la investigación heráldica (que procede como se detalla arriba) o se les indica que tomen asiento en la antesala si están aquí para conversar con uno de los hermanos Von Speier. Tras una breve espera, se les dice que Lennhardt von Speier no está disponible, pero Lucas von Speier estará con ellos en breve.

La conversación con Lucas puede ir de dos maneras. Si los PJs han obtenido pruebas inculpatorias contra él de Walther Schnee, los sucesos proceden como se detalla en **Lucas se Descubre**. De otra manera, Lucas aparece como si tuviera una buena oferta en su mente. Los sucesos entonces proceden como se detalla en **Lucas Dirige**.

LUCAS SE DESCUBRE

Si los PJs obtienen información inculpatoria de Schnee y se la presentan a Lucas, suspira y reconoce todo el plan. “*Es verdad. Simplemente no estoy hecho para este tipo de intriga*”, dice y felicita a los PJs por descubrir la prueba y seguirla. Lo detalla todo, incluyendo el encuentro del Vampiro entre un grupo de cadáveres (probablemente de otros Vampiros), y el plan de difundir rumores de su hermano involucrado en una Secta de Sangre. Comenta que está impresionado de que los PJs -*¡incluso campesinos!*- descubrieran su complot tan rápido. Sin embargo, no admitirá el asesinato de Caspar Schmidt a menos que se le presione.

“*Es verdad, fue un incidente desafortunado. Si no fuera por la Cruzada del Niño... Ah, pero ¿de qué sirve? Le maté y no puedo deshacerlo*”.

Entonces su rostro se vuelve sombrío.

No puedo decirlos cuán aliviado me siento de desahogarme por fin. Os digo, muchachos, eran aquellos ojos... extraños. De todos modos, vuestra gente también comparte mi dilema. Mi padre está en las últimas, no espero que sobreviva a la noche, y el gobierno de Pfeifeldorf deberá pasar al heredero vivo más viejo antes de la mañana. ¿Cómo podría yo atacar tal cruel curso? Aquellos ojos... Ya no distingo lo correcto de lo erróneo.

Mira suplicante a los PJs.

Habéis demostrado una firme determinación de cara a la adversidad, por lo que no cuestionaré vuestra moralidad. Os dejo esto, pues. Ahora mismo, mi hermano está siendo llevado a nuestro mausoleo para ser asesinado por el Vampiro, Wilhelm Hollenbach. Deslicé un tónico para dormir en el vino de sobremesa de Lennhardt, por lo que está inconsciente y no sentirá dolor. Mi hermano es un hombre cruel, y el aumento de poder solo empeorará las cosas. Por tanto, hombres de honor, aquí está la pregunta ante nosotros. ¿Dejamos que Lennhardt viva para gobernar Pfeifeldorf con puño de hierro, destruyendo probablemente la vida de docenas de aldeanos y sus hijos? ¿O dejamos que muera sin dolor sabiendo que las vidas de otros saldrán beneficiadas? No puedo ver más lo bueno de lo malo, por tanto, me vuelvo a ustedes para tomar esta difícil decisión.

Lucas suspira profundamente y baja su mirada.

Honestamente no sé lo que es correcto. Acepto seguir vuestra decisión, se la que sea. Por favor, hacedlo rápido.

Lucas de hecho se compromete a respetar lo que decidan los PJs. Si aconsejan la inacción, Lennhardt muere a manos de Wilhelm Hollenbach. En cuanto a Wilhelm, no será por completo él mismo incluso tras beber la sangre de Lennhardt y después es vencido por los Strigoi y se lo llevan para convertirlo en un participante reactivo en su Ritual de los Mil Tronos (ver la **Introducción** de la campaña). Lucas obtiene privilegios para gobernar Pfeifeldorf por la mañana, y los PJs son informados de que sus afirmaciones han sido verificadas (y se les devuelve cualquier arma o armadura que les hayan confiscado) y se les permite continuar su camino.

Sin embargo, Lucas cree que necesita enviar a los PJs un mensaje de que no les teme y por ello ordena a los Blaesblut “*darles una paliza al dejar la ciudad*”. Para este fin, Schade se reúne con ellos en la frontera de Pfeifeldorf y les dice que nunca hablen de lo que saben y que no regresen nunca bajo pena de muerte. También les informa de que “*comiencen a correr antes de que empiecen a volar los virotes*”. Fiel a estas palabras, tienen un asalto antes de ordenar a sus compañeros disparar sobre ellos. Los PJs deberían dejar Pfeifeldorf maltratados y magullados pero vivos.

Si los PJs deciden que Lennhardt necesita ser rescatado (o lo que es lo mismo, que necesitan acabar con el Vampiro por la seguridad de las tierras circundantes), Lucas insiste en que les acompañen para ayudar en el combate contra el Vampiro -de lo contrario, no irá bien. En otras palabras, negarse a ayudar a Lucas a luchar contra Wilhelm es una decisión de facto para dejar que Lennhardt muera. Si los PJs acceden, Lucas reúne a todos los que pueda en tan corto plazo (Neytz, Schade, Ott, y otros dos Blaesblut) y conduce al grupo entero a las puertas del mausoleo -pero no antes de devolver a los PJs sus armas y armaduras. Procede a los eventos detallados en **La Puerta de Morr**.

PREPARATIVOS VAMPÍRICOS

Si los PJs son conscientes de que deben enfrentarse a un Vampiro en el mausoleo deberían tomar algunas precauciones. Lucas le proporciona a cada uno una daga de plata y un collar de dientes de ajo. Por desgracia, no tiene acceso al agua bendita (ya que el sacerdote del pueblo lo abandonó de repente con la Cruzada del Niño) o armas mágicas.

LUCAS DIRIGE

Esta sección se desencadena ya sea por el descubrimiento de la información sobre la noble familia Hollenbach o buscando una

conversación con Lucas sin obtener primero pruebas inculpatorias contra él interrogando (e hiriendo) a Walther Schnee. Donde quieran que los PJs se reúnan con Lucas, parece presionado y preocupado.

Lucas está experimentando una crisis de conciencia. No quiere ser responsable de la muerte de su hermano -la muerte de Caspar le ha curado de tales pensamientos violentos. Al mismo tiempo, aun no desea permitir que Lennhardt consiga poder sobre la gente de Pfeifeldorf. Con este fin, Lucas cree que ha alcanzado un compromiso que le permita salvar la vida de su hermano y librar a Pfeifeldorf del Vampiro (que de entrada él es el responsable de traerlo al pueblo): reunir un grupo de hombres fuertes para asaltar el mausoleo, matar a Wilhelm Hollenbach y rescatar a Lennhardt. Por supuesto Lennhardt estará implicado en la secta de sangre y perderá su estado como heredero. Lucas, en cambio, se convertirá en un héroe del pueblo y el hijo más viejo restante. La única incertidumbre persistente que Lucas tiene ahora es la preparación de la batalla de Hollenbach. Lucas cree que Wilhelm está lejos de estar a pleno potencial, pero al mismo tiempo no está seguro de que pueda vencer incluso a un Vampiro herido. Por lo que recluta la ayuda de los PJs:

Recientemente he descubierto que mi hermano Lennhardt está involucrado en una secta de sangre. Incluso ahora, se ha ido al mausoleo familiar en el Jardín de Morr para participar en algún ritual oscuro y desconocido. No puedo permitir que esto ocurra, por supuesto, y estoy dispuesto a tomar las medidas necesarias para evitarlo. He discutido el tema con Zecharius Lauer, y me asegura que sin ser los Blauesblut y nuestro alguacil, vuestra gente son los únicos en el pueblo equipados para ayudarme a detener el ritual. Olvidaos de la investigación, compraré otra gallina para la Frau. No sé cuanta gente está involucrada en esta secta, por lo que necesitare toda la ayuda que pueda reunir. Por favor, los Blauesblut están diseminados por todo el pueblo y solo puedo contactar con cuatro de ellos. Os pido que me acompañéis al mausoleo para detener esta locura. ¿Ayudaréis a Pfeifeldorf en este momento de necesidad?

Si lo desean, los PJs tienen el control para negociar. Lucas está dispuesto a pagar 10 co a cada uno por su ayuda inmediata, con una recompensa de 50 co para el que mate al “amigo” de Lennhardt -Lucas dice que fue este amigo quién arrastró al principio a Lennhardt hacia las artes oscuras. Y además, ¿no es librar al Imperio de sectas malvadas lo que hacen los aventureros?

Si se le presiona sobre la cuestión de la familia Hollenbach, Lucas solo dice que el amigo de Lennhardt es probablemente un residuo de los Hollenbach, algún descendiente perdido que evitó la purga de fuego de los cazadores de brujas. Lucas no entra en más detalle ya que el tiempo es lo importante. Reitera que los PJs no solo se beneficiarán económicamente, ni que solo librarán la tierra de un practicante de las artes oscuras, sino que el futuro líder de Pfeifeldorf (el propio Lucas) estará en deuda con ellos.

Si los PJs acceden, se les devuelve su equipo. Procede a **La Puerta de Morr**. Si los PJs se niegan procede a **¿Clímax Anulado?**

Lucas von Speier

Noble Humano

Lucas es un joven atractivo con pelo rubio hasta los hombros y barba rala. Tiene fuertes rasgos nobles, ojos azules y sonrisa hermosa.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
43	28	36 (3)	32 (3)	28 (38)	36	39	46

Habilidades: Carisma (Em), Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int +10), Cotilleo (Em + 10), Actuar (Músico) (Em), Leer/Escribir (Int), Montar (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int +10)

Talentos: Sangre fría, Etiqueta, Don de gentes, Intelectual, Intrigante, Especialista en armas (Esgrima)

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 13

Armadura (media): Armadura de cota de mallas completa (Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3)

Armas: Estoque (1d10 + 2; Rápida), Daga de plata (1d10), Pistola (1d10 + 4; Alcance 8/16; Recarga 2 Completo; Impactante, Poco fiable)

Enseres

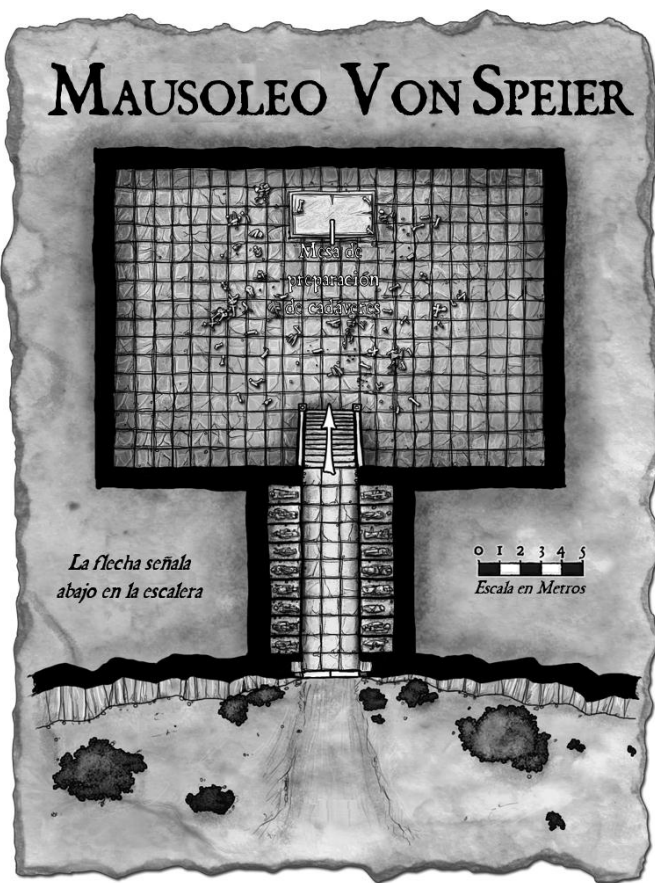
Sobrepuesto al hermoso traje de malla, viste un tabardo que muestra los colores de su familia. Tiene un monedero con 10 co a su lado y lleva un anillo de sello valorado en 10 co y un collar dorado valorado en 26 co. Guarda sus balas y pólvora en un cuerno que cuelga de su cinturón.

LA PUERTA DE MORR

El Jardín de Morr de Pfeifeldorf se encuentra en el lado norte de la aldea, limitando al este con un claro y al norte por una colina baja y ondulada. El interior de esta colina se ha excavado para hacer espacio para el mausoleo Von Speier, y alberga los cadáveres en lenta descomposición de todos los miembros gobernantes de la familia Von Speier (otros, los miembros menos importantes están enterrados en una parcela adyacente). La puerta de este mausoleo es una pesada puerta de roble rodeada por un arco de piedra empotrada. El nombre “von Speier” ha sido grabado profundamente dentro del mármol de este mismo arco. Anochece y Lucas reparte antorchas a los pocos que ha reunido: los PJs, Arnolt Schade, Wendell Ott, otros dos Blauesblut y Reinhardt Neytz. Luego Lucas abre la puerta y pregunta quién quiere entrar primero.

El orden no es importante. Si los PJs no se presentan voluntarios para guiar, Neytz se pone al frente. Aunque tiene una mirada de acero y rasgos enérgicos, los PJs pueden notar con una tirada **Rutinería (+10) de Percepción** un leve temblor mientras Neytz recoge su antorcha y se dirige hacia la oscuridad. Si se le pregunta sobre ello, frunce el ceño y niega cualquier duda sobre su tarea inmediata, pero la verdad del asunto es que Neytz nunca ha luchado antes contra nada que no sea gente ordinaria. Está bastante asustado de lo que puede encontrar en las profundidades del mausoleo.

Los PJs pasan por un pasillo de diez metros flanqueado por nichos excavados en la pared de piedra suavemente arqueada. Cadáveres cubiertos de telarañas de los anteriores patriarcas Von Speier pueblan los nichos, vestidos con hermosas armaduras y abrazando espadas oxidadas contra sus pechos. El aire es espeso y sofocante -su olor es rancio y algo dulce. No se oye ningún ruido que no sean las pisadas del grupo. Los que miren al suelo de piedra pueden distinguir una zona en el centro donde se ha barrido el polvo, flanqueado por pisadas. Al parecer se ha arrastrado un objeto grande por este pasillo hace muy poco.



El pasillo termina abruptamente en un segundo arco, que da a unas escaleras que bajan hacia la oscuridad. La luz de las antorchas penetra débilmente y no se puede ver la pared del fondo. Apenas se divisa el techo, abovedado y puesto de relieve por la lucha de las sombras (algunas de las cuales, con una tirada de Percepción, parecen moverse por su propio acuerdo -esas son Strigoi en forma de murciélago). El suelo al final de los escalones solo lo pueden ver los que tienen el talento Vista excelente (o el talento de Visión nocturna, si se mantiene la antorcha lejos de los ojos) -está cubierto por una espesa capa de polvo, interrumpida aquí y allá por diminutas y efímeras espirales, pasos recientes, y varias manchas oscuras. No hay velas o linternas que iluminen la zona, y parece haber estado abandonada salvo por las pisadas y el polvo que enturbia la escalera.

“No temáis”, susurra Lucas. “Esta habitación es simplemente donde se preparaban los cuerpos de mis antepasados para enterrarlos en los nichos que acabamos de pasar. Si Lennhardt y su amigo están aquí, los hemos acorralado. No hay salida del mausoleo, excepto por la que acabamos de entrar”.

Al llegar al suelo, la luz de las antorchas apenas ilumina la habitación. El piso está lleno de cadáveres de animales muertos hace poco, incluyendo un pollo. Al otro lado de las escaleras hay una mesa de piedra sobre la que se encuentra la inmóvil forma de Lennhardt von Speier, sangrando por dos orificios en su cuello. Tras él se agazapa Wilhelm Hollenbach, con la boca y barbilla goteando con la sangre de Lennhardt. Silba con la luz y luego se levanta con toda su altura de más de dos metros.

“Así que,” dice con aire de cansada resignación. “Soy traicionado. Os lo advierto a todos, no es un mero Vampiro el que está delante de vosotros. Soy un Dragón Sangriento, maestro de la espada y el cuerpo, cuya destreza marcial es insuperable. Atacadme bajo vuestro propio riesgo”.

Aunque sin dejar de mirar al grupo, Wilhelm invoca en silencio a los Von Speier muertos a levantarse de sus nichos y les ordena atacar a sus enemigos (usa los perfiles de **Zombis** de *WJDR*). Ecos de huesos crujendo y tintineo de mallas reverberan detrás de los PJs mientras los muertos se alzan para una última batalla.

“¡Cubriros las orejas, echará algún oscuro hechizo sobre vosotros!” grita Lucas, “¡Ha matado a mi hermano! ¡A las armas!”



Wilhelm Hollenbach

Vampiro Dragón Sangriento

Último descendiente de la familia Hollenbach, Wilhelm no está interesado en otra cosa que no sea su destreza marcial. Recientemente fue atacado por un grupo de Strigoi sin razón aparente. Les rechazó pero fue herido gravemente. Actualmente subsiste de sangre animal proporcionada por Lucas von Speier, reuniendo fuerza para su fuga. Para más información sobre Vampiros ver *Los Amos de la Noche*.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
68	39	60 (6)	66 (6)	47 (57)	40	69	45

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Historia, Estrategia y Tácticas) (Int), Carisma (Em), Mando (Em + 10), Sabiduría popular (Bretonia, El Imperio, Vampiros) (Int), Esquivar (Ag + 10), Taser (Int), Cotilleo (Em), Intimidar (Em), Sentir magia (Int), Percepción (Int), Montar (Ag +10), Escalar (F), Buscar (Int), Hablar idioma (Bretón, Reikspiel, Tileano) (Int), Tortura (Em)

Talentos: Desarmar, Parada veloz, Especialista en armas (Caballería, A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador

Rasgos: Dones de la Sangre (Drenar sangre, Músculos de acero, Nigromante natural, Pasar por Humano, Maldición del vampiro), Temible, Sentidos desarrollados, Armas naturales (Garras, Colmillos), Visión nocturna, No muerto, Golpes imparables (Los nuevos rasgos se describen en el apéndice)

Combate

Ataques: 3; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 22
Magia: 1

Armadura (pesada): Armadura dañada de placas completa (Cabeza 3, Brazos 4, Cuerpo 3, Piernas 4)

Armas: Garras (1d10 + 7; Valor Crítico + 1), Colmillos (1d10 + 7; Valor Crítico + 1), Golpes imparables

Enseres

Aparte de su antigua armadura de batalla y ropa podrida, Wilhelm no tiene enseres.

DESARROLLO

En este punto Wilhelm asume su verdadera forma de Vampiro y los PJs deben hacer tiradas de **Miedo**. Neytz falla y se congela en el sitio durante toda la batalla, inútil. Si los PJs no actúan, los dos Blaesblut se lanzan sobre Wilhelm (usa los perfiles de **Espadas a Sueldo** de *WJDR*). Wilhelm evita ágilmente el primer golpe, desarma a uno de los Blaesblut y les mata a ambos con su espada. Se agacha un momento para coger la otra espada, y luego se alza una vez más para encararse al grupo. Su siguiente ataque es contra un oponente elegido al azar que siga enfrentándosele. El objetivo de Wilhelm no es masacrarlos a todos necesariamente, sino simplemente pasar más allá del grupo y atravesar la puerta. Su baladronada tenía algo de fachada -ha recuperado suficiente fuerza para resistir pero sigue inseguro de cuánto durará esa fuerza.

Con 8 Von Speier No muertos tras ellos y el Dragón Sangriento delante, los PJs deberían tener mucho que hacer. El combate debería continuar hasta que Wilhelm o uno de los PJs sufra un golpe crítico, o Wilhelm alcance con éxito la entrada al pasillo. En ese momento, 8 Strigoi descienden del techo y caen sobre el grupo. Cuatro atacan a Wilhelm y cuatro atacan al grupo. El objetivo de los Strigoi no es matar, mutilar ni siquiera herir, sino escapar con Wilhelm. Esa estrategia no debería ser difícil en medio del alboroto general que ya ocurre en la cripta -los Strigoi deberían escapar con Wilhelm inconsciente en 3 asaltos, dejando a los PJs exhaustos y sangrando pero vivos para contarlos.

(Para manejar más esta escena ver **Arbitrando la Batalla** en la página 57).

Vampiros Strigoi

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
59	28	59 (5)	63 (6)	63	43	62	25

Habilidades: Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Esconderse (Ag + 10), Esquivar (Ag + 10), Sentir magia (Int), Percepción (Int + 10), Buscar (Int), Hablar idioma (Reikspiel, Strigano) (Int), Tortura (Em)

Talentos: Frenesí, Errante, Golpe poderoso

Rasgos: Dones de la Sangre (Forma de murciélago, Drenar sangre, Nigromante natural, Maldición del vampiro), Temible, Sentidos desarrollados, Armas naturales (Garras, Colmillos), Visión nocturna, No muerto

(Los nuevos rasgos se describen en el apéndice)

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 24; **Magia:** 1

Armas: Garras (1d10 + 6), Colmillos (1d10 + 6)

Enseres

Los Vampiros Strigoi no tienen nada salvo su peludo pellejo.

Forma de murciélago

Un Vampiro Strigoi puede utilizar media acción para transformarse en un murciélago vampiro. Obtiene las características, habilidades, talentos y rasgos de su nueva forma, pero conserva su Inteligencia, Voluntad, Heridas, Magia y Puntos de Locura, así como todas sus propias habilidades, talentos y rasgos. Todas las armas, armaduras y enseres que lleve encima son absorbidas por su nueva forma y volverán a aparecer cuando recupere su forma normal. Puede permanecer en su nueva forma tanto tiempo como desee. Para cambiar de nuevo a su cuerpo de vampiro deberá emplear otra media acción.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
33	0	31 (3)	30 (3)	34	43	62	25

Habilidades: Esquivar (Ag), Percepción (Int + 20)

Talentos: Golpe poderoso

Rasgos: Sentidos mejorados*, Volador, Temible, Sentidos desarrollados, Armas naturales, No muerto

* Los murciélagos vampiros pueden “ver” en completa oscuridad hasta un alcance de 10 metros. Este proceso no es silencioso, cualquier personaje en el rango de la ecolocalización puede hacer una tirada de **Percepción** para escuchar su agudo chillido.

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **vuelo:** 8; **Heridas:** 24; **Magia:** 1

Armas: Dientes (1d10 + 4)

Drenar sangre

Los Vampiros Strigoi pueden chupar sangre utilizando sus colmillos. Si infligen al menos 1 Herida a un enemigo mientras lo tienen apresado, la víctima pierde 1d10% de su Fuerza. Si la víctima sobrevive al enfrentamiento, recuperará un 1% de su Fuerza cada hora.

ARBITRANDO LA BATALLA

La batalla final es difícil de manejar aun en las mejores circunstancias. Los golpes y las acciones de tiradas de dados deberían estar reservadas solo para PJs y sus oponentes; no dudes en describir el resto de la escena como “combate narrativo” como si quisieras avanzarlo. O no lo describas nada -sin duda en las oscuras profundidades del mausoleo Von Speier, iluminado solo por algunas antorchas que podrían o no haber caído al suelo de piedra, todas las acciones parecen borrones de brillante metal o salpicaduras de oscuro y grasiiento líquido. Puedes querer reservarte detalles de quién vivió y quién murió como sorpresa para ser revelada

Las estrategias generales que siguen los PNJs son las siguientes: Schade se retira a luchar contra los Von Speier No muertos, evitando el combate con Wilhelm todo lo posible. Wendell se preocupa poco por su propia seguridad y no tiene reparo alguno en atacar directamente a Wilhelm. Neytz no se mueve durante todo el combate, y es probable que muera tras los dos Blauesblut. Lucas quiere corregir el error cometido y se une a Wendell en un asalto directo contra Wilhelm. Lennhardt ha perdido casi toda su sangre y muere en la losa de piedra en 1d10 asaltos a menos que alguien llegue antes y saque una tirada **Desafiante (-10) de Sanar**.

Todos los PNJs principales son prescindibles (y son bastante vulnerables en los pequeños límites de la cripta) excepto Wilhelm, quién es llevado fuera por los Strigoi. Cuando Wilhelm cae inconsciente, los Von Speier No muertos siguen luchando durante 1d5 asaltos (evitando que los PJs les

persigan) y luego caen sin vida al suelo. La rápida salida de los Strigoi y su presa marca el fin de las hostilidades.

¿CLÍMAX ANULADO?

Si los PJs se niegan a ayudar a Lucas, son escoltados de vuelta al Gaznate Mojado cuando cae la noche. Lucas expresa su decepción pero está decidido a continuar sin su ayuda. Algunas horas más tarde resuenan por el pueblo gritos que hielan la sangre. Los PJs que salgan de la taberna ven lo que es una horrible visión: el cadáver de Lucas von Speier ya arrugado en la carretera principal; un rastro de sangre conduce hacia el Jardín de Morr (tras haber sido herido en batalla contra Wilhelm, intentó arrastrarse hasta el pueblo para pedir ayuda). Una campesina indeterminada -de quién emanaba probablemente los gritos- se ha derrumbado de miedo a unos metros de él. En ese momento, cerca de una docena de Vampiros Strigoi, locos de sed de sangre y viendo que no se alza oposición contra ellos, llegan a la cima de la colina y atacan aldeanos al azar en un frenesí.

Los PJs ya no tienen elección -el combate está sobre ellos. Si antes se negaron a participar en el escenario de este capítulo y se encuentran en la población ahora, lo que es desafortunado y bien podría costarles un Puntos de Destino a cada uno.

Los Strigoi luchan contra cualquiera que ofrezca resistencia durante algunos asaltos, pero una vez se den cuenta de que se enfrentan a una oposición determinada, se retiran. En la práctica, esto ocurre cuando uno o más de los PJs sufre un golpe crítico. De nuevo, los PJs podrían salir del combate heridos y peor debido al desgaste, pero vivos.

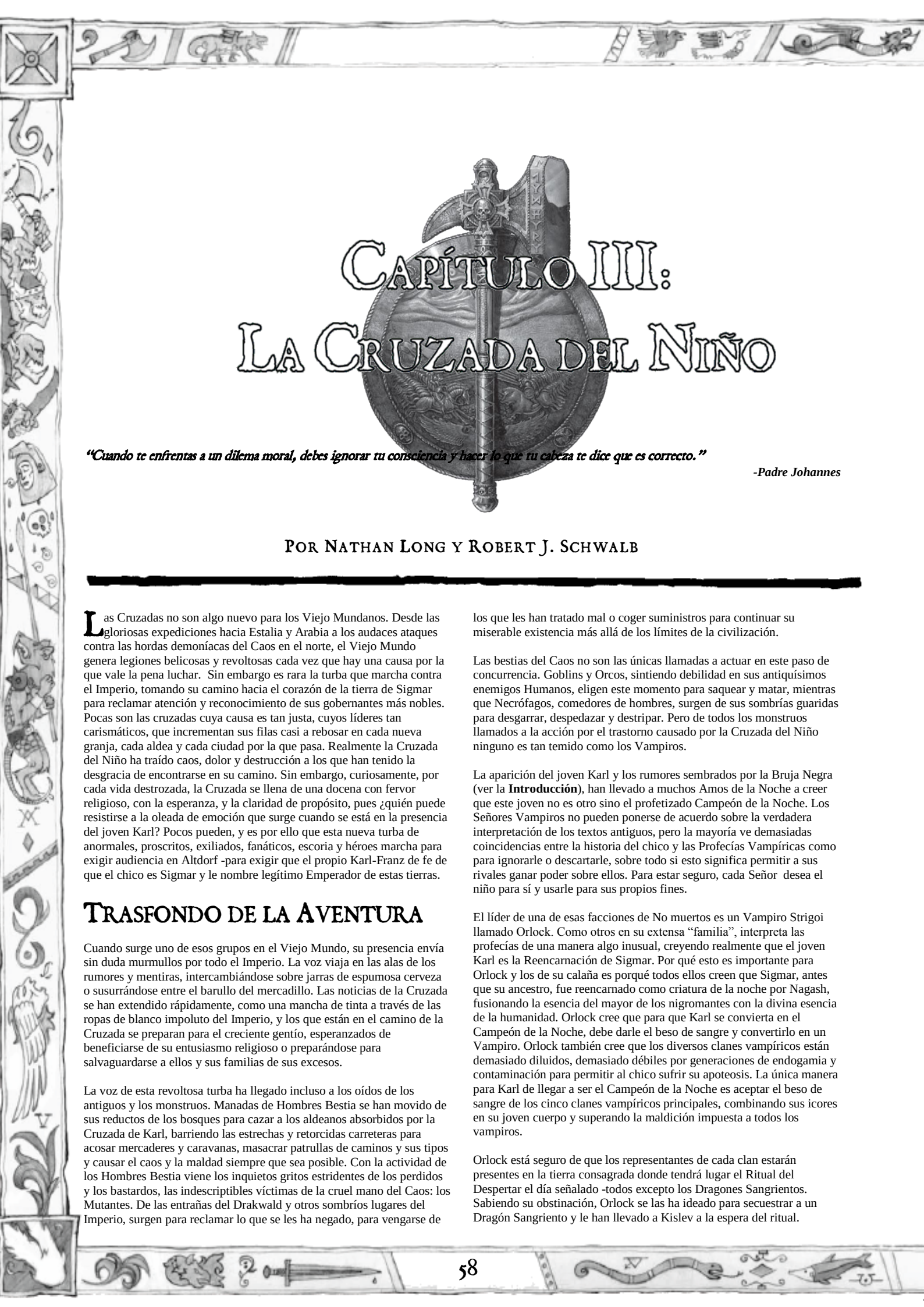
CONSECUENCIAS

No importa como llegue a su fin el escenario, los PJs deberían estar heridos y necesitar curación. Por desgracia, el único sacerdote del pueblo lo abandonó varios días antes con la Cruzada del niño. En este momento, Zecharius Lauer se presenta a los PJs con cualquier arma o armadura que pudiera haber confiscado ya que han sido debidamente comprobados. Si los PJs merecen alguna recompensa por su ayuda con Wilhelm, respeta la obligación y les paga en su totalidad. Les permite mantener las dagas de plata que Lucas les dio, como recuerdo de un pueblo agradecido por su ayuda. Lauer les desea lo mejor, y les dirige al este: *“La Cruzada se fue en esa dirección. Id a buen paso y deberíais alcanzar una posada al caer la noche. No querréis estar en estos bosques tras oscurecer”*.

Les agradece su ayuda con su investigación y les transmite las gracias y los buenos deseos de Frau Gertrudt y Frau Schmidt. *“Adiós, amigos. Y que Sigmar os cuide en vuestros viajes”*.

RECOMPENSAS

Acción	PE
Tratar bien a Wendell Ott	10
Evitar el combate con los Blauesblut	10
Hallar las manchas de sangre en el gallinero de Frau Gertrudt	15
Encontrar las hilachas púrpuras en la valla del Viejo Eysen	5
Conseguir el trozo de ropa del Viejo Eysen	20
Conseguir información de Reinhardt Neytz	20
Conseguir la verdad de Walther Schnee	20
Conseguir entrar al domicilio de Schmidt	5
Tratar amablemente a Frau Schmidt	10
Descubrir el asesinato de Caspar Schmidt	25
Descubrir información sobre la familia Hollenbach	20
Interpretar las interacciones con los aldeanos	10
Disculparse a Wendell	20
Descubrir el complot de Lucas	25
Acceder a acompañar a Lucas a luchar contra el Vampiro	50
Ayudar a los aldeanos contra la amenaza de los Strigoi	15



CAPÍTULO III: LA CRUZADA DEL NIÑO

“Cuando te enfrentas a un dilema moral, debes ignorar tu consciencia y hacer lo que tu cabeza te dice que es correcto.”

-Padre Johannes

POR NATHAN LONG Y ROBERT J. SCHWALB

Las Cruzadas no son algo nuevo para los Viejo Mundanos. Desde las gloriosas expediciones hacia Estalia y Arabia a los audaces ataques contra las hordas demoníacas del Caos en el norte, el Viejo Mundo genera legiones belicosas y revoltosas cada vez que hay una causa por la que vale la pena luchar. Sin embargo es rara la turba que marcha contra el Imperio, tomando su camino hacia el corazón de la tierra de Sigmar para reclamar atención y reconocimiento de sus gobernantes más nobles. Pocas son las cruzadas cuya causa es tan justa, cuyos líderes tan carismáticos, que incrementan sus filas casi a rebosar en cada nueva granja, cada aldea y cada ciudad por la que pasa. Realmente la Cruzada del Niño ha traído caos, dolor y destrucción a los que han tenido la desgracia de encontrarse en su camino. Sin embargo, curiosamente, por cada vida destrozada, la Cruzada se llena de una docena con fervor religioso, con la esperanza, y la claridad de propósito, pues ¿quién puede resistirse a la oleada de emoción que surge cuando se está en la presencia del joven Karl? Pocos pueden, y es por ello que esta nueva turba de anormales, proscritos, exiliados, fanáticos, escoria y héroes marcha para exigir audiencia en Altdorf -para exigir que el propio Karl-Franz de fe de que el chico es Sigmar y le nombre legítimo Emperador de estas tierras.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Cuando surge uno de esos grupos en el Viejo Mundo, su presencia envía sin duda murmullos por todo el Imperio. La voz viaja en las alas de los rumores y mentiras, intercambiándose sobre jarras de espumosa cerveza o susurrándose entre el barullo del mercadillo. Las noticias de la Cruzada se han extendido rápidamente, como una mancha de tinta a través de las ropas de blanco impoluto del Imperio, y los que están en el camino de la Cruzada se preparan para el creciente gentío, esperanzados de beneficiarse de su entusiasmo religioso o preparándose para salvaguardarse a ellos y sus familias de sus excesos.

La voz de esta revoltosa turba ha llegado incluso a los oídos de los antiguos y los monstruos. Manadas de Hombres Bestia se han movido de sus reductos de los bosques para cazar a los aldeanos absorbidos por la Cruzada de Karl, barriendo las estrechas y retorcidas carreteras para acosar mercaderes y caravanas, masacrar patrullas de caminos y sus tipos y causar el caos y la maldad siempre que sea posible. Con la actividad de los Hombres Bestia viene los inquietos gritos estridentes de los perdidos y los bastardos, las indescritibles víctimas de la cruel mano del Caos: los Mutantes. De las entrañas del Drakwald y otros sombríos lugares del Imperio, surgen para reclamar lo que se les ha negado, para vengarse de

los que les han tratado mal o coger suministros para continuar su miserable existencia más allá de los límites de la civilización.

Las bestias del Caos no son las únicas llamadas a actuar en este paso de concurrencia. Goblins y Orcos, sintiendo debilidad en sus antiquísimos enemigos Humanos, eligen este momento para saquear y matar, mientras que Necrófagos, comedores de hombres, surgen de sus sombrías guaridas para desgarrar, despedazar y destripar. Pero de todos los monstruos llamados a la acción por el trastorno causado por la Cruzada del Niño ninguno es tan temido como los Vampiros.

La aparición del joven Karl y los rumores sembrados por la Bruja Negra (ver la **Introducción**), han llevado a muchos Amos de la Noche a creer que este joven no es otro sino el profetizado Campeón de la Noche. Los Señores Vampiros no pueden ponerse de acuerdo sobre la verdadera interpretación de los textos antiguos, pero la mayoría ve demasiadas coincidencias entre la historia del chico y las Profecías Vampíricas como para ignorarle o descartarle, sobre todo si esto significa permitir a sus rivales ganar poder sobre ellos. Para estar seguro, cada Señor desea el niño para sí y usarle para sus propios fines.

El líder de una de esas facciones de No muertos es un Vampiro Strigoi llamado Orlock. Como otros en su extensa “familia”, interpreta las profecías de una manera algo inusual, creyendo realmente que el joven Karl es la Reencarnación de Sigmar. Por qué esto es importante para Orlock y los de su calaña es porque todos ellos creen que Sigmar, antes que su ancestro, fue reencarnado como criatura de la noche por Nagash, fusionando la esencia del mayor de los nigromantes con la divina esencia de la humanidad. Orlock cree que para que Karl se convierta en el Campeón de la Noche, debe darle el beso de sangre y convertirlo en un Vampiro. Orlock también cree que los diversos clanes vampíricos están demasiado diluidos, demasiado débiles por generaciones de endogamia y contaminación para permitir al chico sufrir su apoteosis. La única manera para Karl de llegar a ser el Campeón de la Noche es aceptar el beso de sangre de los cinco clanes vampíricos principales, combinando sus icores en su joven cuerpo y superando la maldición impuesta a todos los vampiros.

Orlock está seguro de que los representantes de cada clan estarán presentes en la tierra consagrada donde tendrá lugar el Ritual del Despertar el día señalado -todos excepto los Dragones Sangrientos. Sabiendo su obstinación, Orlock se las ha ideado para secuestrar a un Dragón Sangriento y le han llevado a Kislev a la espera del ritual.

Todo lo que necesita ahora Orlock es al chico, y lo antes posible. Orlock teme la influencia del Caos sobre el Niño, y en vez de permitir que los Poderes Oscuros se apoderen del chico y le hagan su criatura -y evitar así el cumplimiento de la profecía- pretende intervenir arrancándole del campamento y llevándole a Kislev. Por desgracia el chico está bien protegido, por lo que Orlock trabaja para amasar una legión de Necrófagos y muertos inquietos para atacar el campamento mientras el reclama su premio. Con el Dragón de Sangre en sus manos (ver el **Capítulo II**) el tiempo de su ataque está verdaderamente cerca.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Desde que los personajes jugadores salieron de Marienburg han recorrido la campaña en busca de la Cruzada. Seguir a la turba no ha sido muy difícil, pero los ataques de bandidos, un pollo desaparecido y terribles encuentros con horrores No muertos retrasaron su progreso y probablemente han dejado a los aventureros necesitando algo de descanso y recuperación. Encontrar un remanso de paz ha sido un reto ya que los lugares por los que han pasado los PJs ya han sido visitados por la Cruzada y no están en condiciones de atender las necesidades de vagabundos. Por ello, en adelante, los PJs viajan hasta que dejan finalmente los verdes campos y las arboledas ocasionales, y entran en las tenebrosas sombras del Drakwald. Por suerte, justo tras la frontera del bosque se encuentra La Recompensa del Segador, una posada fuertemente fortificada que debería ser resistente a los ataques más intensos y a la mayoría de coactivas bandas de fanáticos. Sin embargo, parece que los PJs están obligados a encontrarse solo decepciones, ya que el santuario está vacío, abandonado y muestra todos los signos del paso de la Cruzada.

Ante la inminente llegada de una furiosa tormenta y el comienzo del anochecer en un bosque famosamente peligroso, los PJs probablemente se instalen en la posada abandonada para lamerse sus heridas y escapar de la lluvia. Pero si los personajes estaban pensando que iba a ser una noche fácil, pronto son corregidos. Poco después de llegar al lugar, se les une el Padre Johannes y su séquito -un joven escriba llamado Nils y un par de Portadores del Martillo. Las tensiones aumentan cuando Johannes sospecha que los PJs podrían ser bandidos.

Como si no fuera suficiente tratar con un sacerdote egoísta y pomposo, los PJs pueden encontrar explorando el complejo un Elfo del Bosque oculto, el único superviviente de una Camarilla que fue atacada por Hombres Bestia mientras regresaba de una ceremonia en el Bosque Laurelorn. Herido y débil, el Elfo del Bosque sigue su propio consejo, contentándose de observar a los PJs durante un tiempo. Antes de que los personajes puedan decidir qué hacer a continuación, una banda de Mutantes hambrientos, ocultos en el pozo de la posada, surge en busca de comida. La situación parece volverse fea mientras los PJs, el sacerdote, sus hombres y el Elfo del Bosque discuten qué hacer con los mutantes.

De repente, suena un cuerno de Hombres Bestia desde el bosque. El resto de la noche la pasan luchando por sus vidas, consiguiendo la ayuda de las diversas facciones y suavizando los ánimos mientras resisten oleada tras oleada de ataques de Hombres Bestia.

La mañana siguiente, finalizan los ataques y llega ayuda en forma de guerreros de Camarilla. Sin interesarse por los Mutantes, rápidamente matan a los cambiados y se reúnen con los PJs y los otros supervivientes. Dependiendo de cómo se desarrollaran con el Elfo del Bosque y en la defensa de la posada, los Elfos del Bosque podrían decidirse a hablar, y si es así, los personajes averiguan que este grupo de cazadores tiene la intención de ir al campamento de la Cruzada y averiguar todo lo que tenga que ver con el chico y porqué la Cruzada está dejando la campaña en andrajos.

Asumiendo que los PJs acompañen a los Elfos, encuentran el campamento sin muchos problemas, pero está claro que los Elfos intentan eliminar al chico, para que su influencia no cause graves problemas no solo al Viejo Mundo, sino al mundo entero. Los PJs deben decidir si ayudarán a los Elfos, advertirán al chico, respetarán los deseos de quienes les contrataron o simplemente seguirán su camino. No tienen mucho tiempo para el debate, tras la puesta de sol, Orlock y sus fuerzas caen sobre la Cruzada, intentando matar a los sectarios y coger al chico vivo.

La aventura termina con las consecuencias de esta intensa batalla, cuando a los PJs se les da una audiencia con Karl y probablemente caigan bajo su hechizo...

IDEAS PARA LA AVENTURA

Por ahora los personajes jugadores tienen un montón de motivaciones diferentes para involucrarse en esta aventura, basadas en la identidad de sus empleadores. Si los PJs vienen de jugar el **Capítulo II**, no han tenido oportunidad de reunirse con su señor (o señora) y por tanto su ímpetu, descrito al final del **Capítulo I**, debería permanecer aun intacto. Si está usando una idea de diseño propio, los PJs deberían tener razones para seguir a la Cruzada si sobrevivieron al capítulo anterior.

De la **Sinopsis de la Aventura** debe quedar claro que esta aventura enlaza de cerca los acontecimientos del capítulo anterior con los del siguiente. Como tal, se necesita un poco más de sutileza para divorciar este escenario de la campaña si estás dispuesta a llevarla como una entrega aparte. Aunque difícil, no es imposible. Los personajes podrían ser atados a la trama cuando se topan con La Recompensa del Segador en el borde del Drakwald, o buscando un lugar donde alojarse mientras están de camino hacia otro lugar, solo para verse envuelto en la trama por las diversas facciones. Mientras la aventura se desarrolla, los PJs podrían atentar contra el propio Karl, luchar para defenderlo y así sucesivamente mientras cristalizan sus motivaciones sobre lo que han averiguado.

PERSONAJES DE REEMPLAZO

Si cayó algún personaje en el Capítulo II puedes introducir fácilmente personajes de reemplazo en La Recompensa del Segador. Esos PJs podrían ser otros viajeros que pasan por el lugar o se esconden dentro, buscando refugio. Alternativamente, puedes reemplazar alguno de los Portadores del Martillo que acompañan al Padre Johannes con algún PJ de orientación marcial. Los personajes que mueran más tarde en la aventura podrían reemplazarse con gente ya engañada en el campamento, esto es bastante útil ya que ayuda a justificar los acontecimientos que siguen en el **Capítulo IV**.

EL DRAKWALD

La reputación del Drakwald como bosque encantado o maligno está bien justificada. Hogar de Hombres Bestia, Mutantes, Pielas verdes y cosas peores, pocos hombres cuerdos viajan bajo la sombra de sus ramas, rodeando sabiamente las profundidades por regiones más seguras.

ENCUENTROS EN EL DRAKWALD

Puedes usar estas ideas de encuentros como inspiración para erigir combates y encuentros interpretativos mientras los PJs viajan a través de Reikland. Incluso si no los juegas, mencionárselos de paso ayuda a establecer el ánimo.

- Un grupo de peregrinos viajan a Altdorf de rodillas. Piden limosna.
- Una caravana fuertemente armada para al lado de la carretera. La mitad han muerto. Su carga no está. Maldicen la Cruzada del Niño y advierten a los PJs que no la busquen.
- Figuras furtivas se mueven en las sombras de los árboles. Es imposible verlas claramente, y huyen al aproximarse. (Estas figuras son los Mutantes que aparecerán más tarde).
- Seis forajidos hambrientos persiguen a un jabalí salvaje entre los árboles. El jabalí choca contra los PJs. Los forajidos luchan si los PJs intentan detenerles o pretenden quedarse el jabalí para ellos.
- Un grupo de diez Herejes Valtenitas baja por la carretera. Creen que Valten es un dios. Ofrecen panfletos, luego exigen un diezmo de una corona por PJ, y pelean si los PJs se niegan. Huyen a la primera sangre.
- Los PJs encuentran un grupo de aventureros acompañando refugiados a Middenheim (ver **A Través del Drakwald en WJDR**).

Aunque el Drakwald podía proporcionar incontables aventuras y tramas secundarias, para esta aventura, los PJs solo viajan por él de camino a Altdorf y la naturaleza más siniestra del bosque debería reservarse para crear el ambiente siniestro necesario para enfatizar a los jugadores porque

es una buena idea resguardarse en La Recompensa del Segador. El **Capítulo V: Metamorfosis de Villa Hahn** tiene mucha más información sobre el Drakwald, y si fuera necesario, puedes hacer referencia a ese capítulo para encuentros al azar, conseguir detalles y otras extrañezas.

- PRIMERA PARTE: SUSURROS EN LA OSCURIDAD -

La aventura comienza uno o dos días después de los acontecimientos del **Capítulo II: Paz Inquieta**, con los personajes siguiendo el camino creado por la Cruzada. Los signos del paso de la turba están por todas partes. El elemento más destacable es el olor. Excrementos, comida podrida y no pocos cuerpos estropean la tierra pisoteada, testimonio del frenético paso mantenido por la turba. El fétido terreno de los Páramos Centrales finalmente da paso a la oscura y perturbadora atmósfera del Drakwald. Los PJs pueden ver a través de los árboles una negra tormenta rodando a un aterrador ritmo por el cielo, con estrepitosos relámpagos en lo alto y pintando el cielo con un extraño color verde. Asumiendo que el grupo siga viajando, divisan finalmente La Recompensa del Segador.

La posada es una de las posadas fortificadas que las compañías de carretas mantienen como parada segura a lo largo de la Carretera de Altdorf. Es una imponente estructura rechoncha, con muros de piedra encalados rematados por almenas y torres en las cuatro esquinas. La entrada principal también está reforzada, con pesadas puertas de madera. Los PJs ven que las puertas están ampliamente abiertas y no brilla luz de las torres. A esta hora del día, decididamente esto es inusual.

Haz que los PJs hagan tiradas **Rutinaria (+10) de Percepción**. Con un nivel de éxito advierten un gran número de pisadas, huellas de pezuña y rastros de vagones saliendo de la entrada. Con dos niveles de éxito encuentran un folleto arrugado (ver **Documento #6**).

Llamar fuera de la posada solo encuentra silencio, y tras unos momentos, está claro que no hay nadie. La posada está completamente desierta, pero no hay signos de violencia. Es como si se hubieran desvanecido espontáneamente, pero ese no es el caso. El lugar ha sido despojado completamente de comida y provisiones. En todo el recinto los PJs solo encuentran unos pocos objetos personales olvidados, pantalones, camisas, horquillas para el cabello, pipas, libros, folletos, jarras de cerveza, pero nada de valor real.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

La Recompensa del Segador es una típica posada para los estándares del Imperio. Consiste básicamente en cuatro paredes que rodean a la posada en sí y a un establo. La pared se alza unos 3 metros de alto, y está rematada con almenas y equipada con una estrecha pasarela para los hombres de guardia. En la esquinas, donde se encuentran las paredes hay una estrecha torre que sobresale otros dos metros sobre los muros. Esas torres tienen varios pisos conectados por una escalera de caracol central, y desde dentro, a través de las saeteras con forma de martillo uno puede tener una buena vista del bosque circundante. Escalar las paredes exteriores sin ayuda de asideros ni cuerdas requiere una tirada **Difícil (-20) de Escalar**.

LUGARES CLAVE

Los siguientes lugares pueden encontrarse todos en La Recompensa del Segador.

Puertas

El único acceso al patio, los establos y la posada es a través de las puertas frente a la carretera. Flanqueando las puertas de madera reforzadas hay dos torres más, casi de la misma altura que las torres de las esquinas. Más saeteras proporcionan una buena visión de la carretera y ofrecen protección a su dotación. Las puertas son pesadas y se necesita al menos cuatro hombres fuertes para poder cerrarlas. Una pesada barra de madera puede soltarse en perchas para mantenerla cerrada.

Las puertas pueden romperse con un nivel de éxito en una tirada **Muy Difícil (-30) de Fuerza**. Las puertas pueden ser derribadas. Tienen un Bono de Resistencia de 7 y 24 Heridas.

La torre oeste alberga un cuarto de guardia que contiene algunas sillas y una mesa. No hay armas ni armaduras, pero sí una jarra de cerveza a medio beber sobre la mesita.

El Patio

Esta zona está cubierta de polvo y tierra apisonada. La puerta de la posada está directamente enfrente. El cartel sobre la puerta -un dibujo de una guadaña apoyándose sobre un manojo de trigo- cruje siniestramente con el refrescante viento. Un ala de la posada corre por el lado derecho del patio. El establo de dos plantas está a la derecha, con las letrinas cerca de él.

La insignia de la Cruzada del Niño, un tosco símbolo de un martillo aureolado por un brillante corazón, ha sido pintarrajeada con barro en la pared de la posada.

Los Establos

En la planta baja hay un cuarto de aperos, espacio para una carreta y compartimientos para doce caballos, en la primera planta una armería y un henar, con un hueco cuadrado en el suelo y una puerta en la pared que da al patio con un cabestrante para subir heno. Se ha despojado a la armería salvo algunas flechas y balas. El henar no tiene heno.

El Callejón

Un callejón lo suficientemente amplio como para que pase una carreta conduce desde el patio hacia la huerta. No tiene ventanas.

La Huerta

Un elegante jardín completamente desnudo. No han dejado ni un guisante o una zanahoria. Hay colmenas y un horno de pan a la derecha de la puerta del lavadero, un carro roto a uno de los lados, una torre con una escalera de caracol que conduce a las almenas en una esquina y un pozo semicircular construido en la pared fortificada exterior. Algunos gatos gimen lastimosamente por la puerta de la cocina, hambrientos.

Hay un túnel secreto bajo el muro que comienza en el pozo, pero está a cuatro metros hacia abajo y el pozo está muy oscuro. Un personaje que baje escalando -con una tirada **Desafiante (-10) de Escalar**- y busque en el pozo puede encontrar la entrada del túnel con una tirada **Difícil (-20) de Buscar**. Fíjate que ahí es donde están escondidos los Mutantes (ver **Suceso 3**) y un personaje emprendedor que encuentre el túnel puede encontrarse una sorpresa fatal cuando llegue al fondo. El túnel pasa bajo la posada y continúa unos 100 metros al este antes de irrumpir en la superficie en un pozo astutamente oculto que contiene diez centímetros de agua salobre.

La Planta Baja

La taberna es una habitación larga y baja con una larga barra en la pared trasera y dos grandes chimeneas. Mesas, sillas y bancos salpican la habitación, y el suelo está colocado con juncos. Tras la barra hay unas plataformas para grandes barriles de cerveza, pero sin barriles. Hay brasas ardiendo en las chimeneas, platos sucios cubiertos de moscas sobre las mesas y un cubo con una fregona en medio del suelo. Hay también esparcidos panfletos baratadamente impresos (**Documento #6**) proclamando “¡Y un Niño los Pastoreará!”. Llevan la insignia de la Cruzada y llaman a los fieles a unirse a los Seguidores del Niño, el único culto de Sigmar verdadero.

La cocina y el lavadero son grandes y están bien ordenadas, y también están sin nada. No solo la comida, la harina y la manteca de cerdo, sino también se han llevado todas las ollas, sartenes, tenedores y cuchillos, nada es demasiado grande para dejarlo atrás. En la bodega bajo el fregadero hay tres habitaciones, todas vacías a excepción de algunas herramientas oxidadas y decoraciones de temporada en una habitación.

En una habitación de la cocina está el cuarto del posadero. Esta cámara tiene una mesa, dos sillas, una cama grande vacía, una mesita de noche, un armario vacío, una alfombra, una chimenea y una ventana hacia el jardín trasero. En la mesilla de noche, oculto bajo un panfleto de “Seguidores del Niño”, hay una hermosa y bien sazónada pipa de

LA RECOMPENSA DEL SEGADOR

0 2 4 6 8 10
Escala en Metros

Las flechas señalan hacia
abajo en las escaleras

- 1 — Pozo
- 2 — Huerta
- 3 — Lavadero
- 4 — Cocina
- 5 — Cuarto del propietario
- 6 — Taberna
- 7 — Comedores privados
- 8 — Cuarto de aperos
- 9 — Establos
- 10 — Cuarto de guardia
- 11 — Despensa
- 12 — Despensa comida seca
- 13 — Despensa de alcohol
- 14 — Habitaciones privadas
- 15 — Barracones guarnición
- 16 — Armería
- 17 — Henar
- 18 — Sala común



PLANTA BAJA



BODEGA



Trampilla hacia
los establos PLANTA ALTA



ALZADO FRONTAL

lobanillo superior. Fumar de ella es una experiencia agradable. (El propietario de la pipa aparecerá más tarde). Oculto en las vigas está Lorinoc, un Elfo del Bosque herido. Ver Suceso 2 para detalles sobre este importante personaje.

Hay tres comedores privados en un pasillo de la taberna. Cada uno tiene una gran mesa y sillas. La sala más grande tiene dos mesas.

Piso Superior

En el piso superior hay quince habitaciones, que van desde pequeñas y baratas a magnífica, así como los barracones de la guarnición de soldados que protegían la posada día y noche. No hay ropa de cama en las camas, y se han llevado todas las armas y armaduras de los soldados.

SUCESOS

Permite a los personajes jugadores hacer una búsqueda rápida del recinto para valorar que está realmente vacío (o prácticamente vacío)

SUCESO I: UNA VISITA OPORTUNA

Poco después de llegar los personajes, pero lo suficiente para que los PJs hagan una buena búsqueda de la posada, llegan más invitados. Permite a los personajes hacer tiradas de **Percepción** para escuchar el sonido de una carreta que se aproxima. La dificultad es Normal (0) si están fuera y Difícil (-20) si están dentro. Catorce asaltos después de la tirada llega la carreta, por lo que los personajes tienen cerca de ese tiempo para prepararse para los nuevos visitantes.

Lo primero que podrían plantearse hacer es cerrar las puertas. La tarea es difícil, requiriendo cuatro hombres fuertes -dos empujando en cada puerta- y lleva 12 asaltos. Cada personaje adicional que preste su fuerza a la tarea reduce el tiempo en 1 asalto.

Cuando la carreta esté a 6 asaltos de acercarse a la posada, los PJs que estén en la torre o que tengan algún otro buen punto de vista de la carretera ven un hermoso carreta tirado por un conjunto de seis caballos que viene de dirección de Gootten, un pequeño pueblo a algunos kilómetros de carretera dirección sudeste. Los personajes tienen derecho

a otra tirada de **Percepción** para distinguir algunos detalles. Cada asalto que pase hasta que la carreta llegue permite otra tirada si deciden hacerla. Cada nivel de éxito revela uno de los siguientes detalles:

- La carreta es muy hermosa, siendo de oscura madera lacada y volutas de oro, y tirado por un grupo de seis caballos negros. Los pasamanos están pulidos y brillan con la luz del anochecer.
- Hay un gran baúl en lo alto dla carreta.
- Dos infantes vestidos con librea negra y blanca se sientan en la calesa.
- En la puerta dla carreta está pintado el signo esmaltado del cometa de dos colas.

LA CARRETA

Los guardias, Portadores del Martillo llamados Klaus y Ernst, esperan que la puerta esté cerrada ya que es una práctica normal en las posadas. Si las puertas permanecen abiertas, sospechan y desenfundan sus armas. Ernst permanece en el vagón mientras Klaus se arrastra hacia delante para ver si hay alguien cerca. Asumiendo que los personajes se muestren, Klaus interroga inmediatamente a los PJs, preguntándoles qué están haciendo, qué ocurre con los propietarios y cosas así. Los personajes que expliquen lo que debería ser obvio pueden intentar una tirada **Rutinaría (+10) de Carisma** para aliviar al Portador del Martillo. Fallar la tirada indica que Klaus sospecha que los PJs no son para nada buenos y regresa al transporte para informar a su maestro. El Padre Johannes ordena retirada y el transporte parte hacia el asentamiento más cercano para informar de lo que creen son bandidos.

Si los PJs consiguen cerrar la puerta, Klaus tira de las riendas del conjunto y Ernst llama a la torre, exigiendo la entrada de su maestro, el Padre Johannes Seibolt, honorable sacerdote de Sigmarr.

Si los PJs abren simplemente las puertas sin discutir ni preguntar, el Portador del Martillo chasquea las riendas y conduce hacia el patio, sin sospechar nada malo. Si los personajes titubean más de uno o dos asaltos,

los guardias sospechan. Uno se inclina al interior dla carreta para hablar con los ocupantes por unos momentos y luego exige de nuevo que se

abran las puertas. El otro Portador del Martillo desenfunda su arma, preparándose para el combate. Los personajes que abran ahora las puertas se encuentran con la carreta entrando, pero los guardias están recelosos y antipáticos, imponiendo una penalización de -10 a todas las tiradas de Carisma hechas para negociar con los Portadores del Martillo.

Las peticiones de pago o cualquier tipo de conversación también provocan una respuesta hostil y un penalizador de -20 a las tiradas de Carisma. Si los PJs piden dinero a cambio de refugiar al sacerdote, los Portadores del Martillo se vuelven furiosos, e indignados escupen preguntas desde el interior dla carreta. Los Portadores del Martillo exigen entrar, diciendo que, como ciudadanos del Imperio, los PJs tienen el deber de dar refugio a su sacerdote. Si los PJs siguen negándose, entonces pagan, de mala gana. Ya que quedar atrapados de noche fuera del Drakwald es bastante aterrador.

Si aun se niegan o si los PJs piden una demanda imposible, los guardias sospechan que la posada ha sido tomada por bandidos. Mientras giran la carreta, amenazan con enviar a la milicia para limpiar de bandidos el lugar. Tras 1d10+10 horas, regresa la carreta y sus ocupantes en compañía de una patrulla de diez guardias para hacer precisamente eso (usa las estadísticas del **Guardia Local** en la página 234 de WJDR).

Los personajes que se escondan para evitar atraer la atención también hacen sospechar a los guardias. La carreta se aleja tras unos minutos de conferir y se dirige hacia el siguiente pueblo, donde despertarán a la milicia para investigar la posada. La milicia llega en 2d10 + 10 horas, y consiste en diez guardias, los dos Portadores del Martillo, el sacerdote y su asistente.

EL PADRE JOHANNES Y SU SÉQUITO

Cuando la carreta entra el patio se detiene justo en el interior. Los Portadores del Martillo desmontan y abren la puerta dla carreta. Sale Nils, un joven y flaco acólito. Pone un taburete frente a la puerta dla carreta y mantiene la puerta abierta para un sacerdote inmensamente gordo, el Padre Johannes.

El Padre Johannes comienza inmediatamente a dar órdenes a los PJs de alrededor creyendo que son sirvientes de la posada, mientras Nils busca bajo un enorme martillo dorado atado a una baca de madera del techo dla carreta. Johannes les dice que lleven sus baúles a su habitación, le preparen un baño caliente y lleven comida para él y sus sirvientes a su habitación.



No importa lo que hagan los PJs, Ernst y Klaus descubren pronto que la posada está desierta -la falta de comida, fuego y otros viajeros les alertan. El Padre Johannes se indigna y asusta, y se enoja cuando se entera de lo que ocurre. Los Portadores del Martillo se ponen en guardia de inmediato diciendo a los PJs que se mantengan atrás. Luego Ernst explora la posada mientras Klaus protege a Johannes y pregunta a los PJs, les pide más detalles sobre donde está el tabernero, lo que ha pasado a toda la gente, y quienes son ellos. Mostrarle la carta de la embajada facilita las sospechas.

Si los guardias sospechan cuando entran, paran la carreta en el centro del patio y le dicen al Padre Johannes que permanezca dentro. Ernst comprueba la posada y los establos mientras Klaus protege la carreta e interroga a los PJs. Cuando Ernst determina que los PJs son la única amenaza, Klaus abre la carreta y Nils ayuda a bajar al Padre Johannes.

De cualquier forma, una vez está asegurada su seguridad, saber que los PJs no son sirvientes de la posada no molesta mucho al padre Johannes. Aquí hay algo de diálogo de ejemplo a partir del que trabajar.

"¿Qué? ¿Qué ha dicho? ¿Dónde? ¿Todos unidos a una secta? ¿Qué secta? Déjeme ver eso". Lee los panfletos y luego los arroja lejos. "¡Que el todopoderoso Sigmar maldiga a todos los herejes y falsos profetas! Este tipo de chiflados sin sentido es exactamente por lo que fui enviado a investigar en este pulgoso y recóndito lugar. ¡Chico! Haz una nota del nombre Cruzada del Niño. Vamos, vamos, iniciado, ¿Dónde está tu bote de tinta? Bueno, no te quedes ahí. Baja el martillo y hazlo. ¡No en la tierra, tonto! ¡Es un instrumento sagrado! ¿Te falta el cerebro además de clase?" Se gira y mira a los PJs, "Bien, es demasiado tarde para encontrar otra posada. Si el mozo de cuadras se ha ido lo tendréis que hacer ustedes. Llevar mis baúles a la mejor habitación y preparar comida y un baño. He tenido un día muy duro".

Si los PJs se niegan, Johannes se enoja. Asume que los PJs le obedecerán debido a su posición. Antes de se le vayan de las manos cualquier disputa, Nils intercede, aplacando ambas partes. Le dice al Padre Johannes que considerará todas sus necesidades y, sin que Johannes escuche, se disculpa a los PJs por el comportamiento de su maestro.

Klaus y Ernst

Guardián de Templo (*) Humano

* Ver Tomo de Salvación

Los Portadores del Martillo son compañeros impresionantes -altos y corpulentos, con intensa barba y pelo corto. Klaus es pelirrojo. Ernst es rubio. Visten pantalones y jubones negros, mostrando blanco a través del corte. Alrededor de sus cuellos cuelgan pequeños martillos de plata. Sus armas son grandes martillos.

Aunque no son caballeros o nobles son esnob. Creen que sus posiciones como Guardianes de Templo de Sigmar les hace santos y más importante que cualquier con un título. Tratan a los PJs como los más bajos conscriptos.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
37	32	36 (3)	35 (3)	30	33	42	32

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Esquivar (Ag), Cotilleo (Em + 10), Intimidar (F), Percepción (Int), Buscar (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Oído aguzado, Sangre fría, Audaz, Golpe poderoso, Golpe conmocionador

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 22

Armadura (Pesada): Armadura de cuero completa, Coraza, Yelmo, (Cabeza 3, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 1)

Armas: Arma de mano (Martillo) (1d10 + 4), Daga (1d10 + 1)

Enseres

Los Portadores del Martillo usan capas blancas y negras sobre sus excelentes armaduras. Cada hombre tiene un sello de pureza en su pecho unido al cual hay un pasaje copiado de La Vida de Sigmar.

Padre Johannes Seibolt

Sacerdote Humano (ex Iniciado, ex Noble).

Al final de los sesenta, el Padre Johannes está tan débil y obeso que no puede caminar mucho sin la ayuda de un bastón. Tiene escaso pelo y cara de papada presumida. Lleva anillos de oro y ropa bordada en oro. Es esnob, intolerante y cobarde - en resumen, todo lo que Luthor Huss piensa que está mal con el Culto de Sigmar en un paquete grasiento.

Nacido en una noble familia de Reikland, Johannes consiguió su posición -interrogador de la Orden de la Llama Purificadora- mediante influencia, no mérito. Es un mal inquisidor, tan entusiasta que a menudo ha matado a los sujetos antes de extraerles confesión. Su familia es muy influyente como para que lo echen del sacerdocio por lo que como castigo a su último error ha sido enviado al norte para investigar el reciente recrudecimiento de los lunáticos cultos Sigmaritas y determinar si hay peligro real para el Imperio.

Cuando dejó Altdorf, Johannes tenía un séquito de doce Portadores del Martillo. Algunos murieron en un enfrentamiento con bandidos, y otros a los que envió a escuchar a un profeta Valtenita se unieron a los Valtenitas y le robaron sus fondos para el viaje. Solo quedan Klaus y Ernst.

Johannes se dirige a Nils como “iniciado” o, más a menudo, “tartamudo” o “chico”. Nunca le llamada por su nombre.

Puntos de Locura: 5

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
37	38	30 (3)	36 (3)	32	47	45	46

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Teología) (Int + 10), Canalización (V), Carisma (Em + 10), Mando (Em), Sabiduría popular (Enanos) (Int), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Consumir alcohol (F), Jugar (Int), Cotilleo (Em + 10), Sanar (Int), Sentir magia (V), Percepción (Int), Leer/Escribir (Int), Montar (Ag), Lengua arcana (Magia) (Int), Hablar idioma (Bretoniano) (Int), Hablar idioma (Clásico) (Int + 10), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 20)

Talentos: Etiqueta, Vista excelente, Orador experto, Magia pueril (Divina), Don de gentes, Intelectual, Intrigante, Golpe letal, Suave, Muy fuerte

Combate

Ataques: 1; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 16
Magia: 1; Magia pueril (Divina)
Armas: Daga (1d10; Valor Crítico + 1)

Enseres

El Padre Johannes viste gruesas túnicas negras que ocultan algo su sobrepeso. Guarda una enorme copia de *La Vida de Sigmar* encadenada a su cinturón con un rosario. De su cuello cuelga un pequeño martillo de plata. Todos sus dedos están envueltos en anillos enjoyados valorados entre todos en al menos 100 co. En su baúl hay poca ropa, varios libros de temas teológicos, historia y filosofía Tileana, así como una pila de cartas en diferentes grados de finalización dirigidas tanto a iluminar al Gran Teogonista, como a los Condes Electores.

El objeto valdría una fortuna (300 co) si se encontrara un perista lo suficientemente valiente como para comprarlo. Descomponerlo en partes divide su valor, pero todavía habría que encontrar a un herrero o joyero lo suficientemente descarado para que se encargue.

Nils Freiborg

Iniciado

Nils es un iniciado Sigmarita en los diecisiete, delgado, con una mata de pelo oscuro que esconde ojos tímidos. Es tímido, de naturaleza ingenua e inocente, con un ligero tartamudeo que empeora cuando está bajo estrés. Hijo de un fabricante de velas de Altdorf, se debate entre unirse a la Orden del Martillo Plateado y ver mundo o unirse a la Orden del Yunque y vivir una vida de contemplación.

EL MARTILLO DEL PADRE JOHANNES

Símbolo de su cargo, el martillo del Padre Johannes es un enorme monstruo dorado e incrustado en gemas, tan barroco y pesado que no puede ser usado como arma. El Padre Johannes no es lo suficientemente fuerte para cargarlo, así que, cuando tiene que aparecer en público, Nils lo carga en un armazón especial de madera sobre su espalda y luego lo coloca al lado del Padre Johannes una vez esté sentado cómodamente.

Acompañó al Padre Johannes porque era una aventura, y ha disfrutado de los aspectos de la aventura. La lucha contra los bandidos fue apasionante. Pero el trato del Padre Johannes ha sido menos agradable. Nils entiende que un acólito debe aprender humildad, pero el abuso del Padre Johannes sobre él parece excesivo. El sacerdote usa a Nils como su escriba, chico de los recados, alfarero, camarero, ayudante de cámara y como blanco de sus bromas, burlándose de él por su tartamudez y pasado comerciante.

Nils se dirige al Padre Johannes como “Inquisidor” o “Su Santidad”.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
38	35	31 (3)	37 (3)	37	37	34	37

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Teología) (Int), Carisma (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Cotilleo (Em), Sanar (Int), Percepción (Int), Leer/Escribir (Int), Hablar idioma (Clásico) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10)

Talentos: Reflejos rápidos, Don de gentes, Resistencia a enfermedades, Genio aritmético, Guerrero nato

Combate

Ataques: 1; **Puntos de Destino:** 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12
Armas: Daga (1d10)

Enseres

Nils viste túnicas blancas ordinarias, con el símbolo del martillo cosido en el pecho. Lleva una bolsa de correo que tiene una copia estropeada de *La Vida de Sigmar*, un pequeño bote de tinta, una pluma, tres plumines adicionales, varios rollos de vendas, aguja e hilo, un par de bálsamos curativos, y por último un tarro de crema maloliente (para la rabadilla del Padre Johannes).

Nils podría ser un PJ excelente de reemplazo si alguno de los personajes jugadores muere durante esta aventura.

LAS LARGAS HORAS DE LA NOCHE

Con la llegada de los inesperados invitados bajo control, los PJs son libres de dedicarse a sus cosas, ya sea correteando y atendiendo al arrogante sacerdote, o si se niegan, manteniéndose en guardia contra sus duros Portadores del Martillo. Mientras Nils instala al Padre Johannes en la mejor habitación, Klaus y Ernst desengancha los caballos dla carreta y los guardan en el establo, mientras orden a los PJs que cierren y aseguren la puerta principal (si no lo han hecho ya). Mientras se pone al fin al sol, cubriendo la zona de oscuridad, los destellos de relámpagos y truenos al poco, presagian la llegada de la tormenta. Lorinoc permanece oculto hasta que los PJs le encuentren, momento en el que se contenta con observar a los personajes, pero sin hacer nada por ayudarles ni entorpecer sus rutinas.

Estableciendo Guardias

Los Portadores del Martillo se van luego a dormir a la habitación contigua a la del Padre Johannes, dando instrucciones con desdén a los PJs para hacer guardias y que los despierten al alba o si pasa algo. Si los PJs hacen guardias haz que usen el mapa para mostrar las zonas por donde patrullan. Si no hacen guardias, haz que usen el mapa para mostrar donde duermen.

La Vida de un Iniciado

Tras dejar al Padre Johannes en la cama sin peligro, Nils busca a los PJs y les ofrece ver sus heridas. Tiene la habilidad de Sanar y algunos bálsamos curativos, por lo que puede hacer algo de bien y poco daño.



Es un chico tímido pero curioso y está muy interesado en la vida del aventurero. Al principio no se atreve pero luego pide a los PJs que le cuenten sus aventuras y se engancha a cada palabra.

Si le preguntan sobre su vida, les dice que creciendo como el hijo de velero, escuchó la llamada del servicio a Sigmar, y de la vida diaria de un iniciado -aprender los caminos del culto, mantener el templo y sus seminarios limpios, meditar, orar y atender a los sacerdotes.

Les habla luego de sus dudas sobre qué camino seguir -una vida de contemplación y humildad en la Orden del Yunque, o una vida de aventura y predicar la palabra de Sigmar en la Orden del Martillo Plateado.

Si se le pregunta sobre el trato que le da el Padre Johannes o los insultos, Nils rápidamente sale en su defensa, diciendo que el sacerdote es un gran hombre, las preocupaciones de su elevada posición no le permiten preocuparse adecuadamente de sí mismo.

Necesita alguien que cuide de él y tuve el honor de acompañarle. Nunca he estado más lejos de Altdorf que en Carroburgo. No voy a dejar pasar esta oportunidad de ver mundo.

Si se le presiona, admite que a veces Johannes es demasiado duro y que su temperamento es algo inestable.

Pero eso es porque soy un sirviente muy malo y a menudo fallo en mis tareas. Tengo mucho que aprender, especialmente en las formas del servicio y la humildad. Creo que el Padre Johannes me está probando, y a través de él, Sigmar me está probando. No fallaré esta prueba.

No se le puede librar de esta actitud, y se acongoja y deja respetuosamente a los PJs si insisten en tratar de convencerle de que Johannes está siendo excesivamente cruel.

SUCESO 2: DESCUBRIMIENTO SORPRENDENTE

Este suceso puede ocurrir en cualquier momento tras la llegada de los PJs a La Recompensa del Segador. Cuando los PJs o los Portadores del Martillo hagan una búsqueda por el lugar, alguien tiene que encontrar a Lorinoc. Este joven Elfo del Bosque formaba parte de una peregrinación

al Bosque Laurelorn, donde él y sus compañeros realizaron una ceremonia de consagración a un Hito Mágico, un potente menhir infundido con energía mágica diseñado para proteger lo peor de la influencia del Caos en el Viejo Mundo. Completado el ritual, Lorinoc y sus cohortes de dispusieron a realizar el largo viaje de regreso a Athel Loren, cuando unos pocos kilómetros al norte de La Recompensa del Saqueador, fueron atacados por una enfurecida manada de Hombres Bestia. La lucha fue corta, peligrosa y mortal para los Elfos del Bosque, y solo Lorinoc escapó, herido, sangrando y no estando en condiciones de hacer el resto del viaje de regreso a su hogar. Mientras trastabillaba por el Drakwald, llegó a La Recompensa del Saqueador y encontrándola vacía decidió esconderse aquí hasta estar lo suficientemente bien para regresar con su gente y compartir la tragedia que afectó a sus compañeros. Lorinoc ha estado aquí poco más de un día. Aun no se encuentra bien y por ello cuando oye llegar a los PJs, se desliza bajo la cama en la habitación que ha escogido para esconderse hasta que sigan su camino.

Idealmente los PJs deberían encontrar a Lorinoc, pero si los personajes son descuidados y no hacen una búsqueda minuciosa por la posada, uno de los Portadores del Martillo es quién encuentra a Lorinoc. El Elfo del Bosque no es un cobarde; solo sabe que es el último de su grupo y que es su deber relatar lo ocurrido a sus parientes. Tiene poco que decir a los que él considera salvajes, a menos que los PJs tengan éxito en una tirada **Desafiante (-10) de Carisma** o **Difícil (-20)** de Intimidar, permanece en silencio. Si los PJs se las arreglan para hacerle hablar, habla despacio como si encontrara desagradable las palabras en Reikspiel. Cuenta brevemente su historia y explica que está recuperándose de sus heridas aquí hasta que esté lo suficientemente fuerte para hacer su volver a Athel Loren. No sabe nada del mozo de cuerdas ni del personal de La Recompensa del Segador y honestamente no le importa.

Lorinoc se aprovecha poco del Padre Johannes, sus Portadores del Martillo o cualquier otro afiliado con el Culto de Sigmar, habiendo sido testigo de primera mano de la destrucción causada por la Cruzada del Niño. Sabe poco sobre la turba, excepto que son una fuerza de destrucción en la que no se puede confiar.

Lorinoc

Guerrero de Camarilla Elfo (ex Cazador)

Lorinoc es joven pero impetuoso. Ha pasado toda su vida en Athel Loren y solo ha tenido encuentros ocasionales con hombres. Este es el primer

viaje a tierras Humanas y está horrorizado. Encuentra que los hombres son salvajes, torpes, bárbaros groseros y no sabe por qué sus ancianos los han aceptado como aliados.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
36	68	38 (3)	36 (3)	57	39	39	30

Habilidades: Sabiduría popular (Elfos) (Int), Escondarse (Ag + 10), Esquivar (Ag), Rastrear (Int + 10), Sanar (Int), Supervivencia (Int + 10), Percepción (Int + 10), Escalar (F), Buscar (Int), Código secreto (Montaraz) (Int), Movimiento silencioso (Ag + 10), Hablar idioma (Eltharin, Reikspiel) (Int), Nadar (F)

Talentos: Vista excelente, Recio, Reflejos rápidos, Puntería, Recarga rápida, Errante, Intelectual, Especialista en armas (Arco largo)

Rasgos: Visión nocturna

Combate

Ataques: 1; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 14 (actualmente 2)

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Arco Élfico con 10 flechas (1d10 + 3; Alcance 36/72; Recarga Libre; Perforante), Arma de mano (Espada) (1d10 + 3), Daga (1d10)

Enseres

Lorinoc viste una chaqueta de cuero teñida en grises y verdes para armonizar con su entorno. Un manto color verde bosque sujetado con firmeza por un broche de plata cuelga sobre sus hombros. Una pequeña cartuchera en la cintura contiene material de contraveneno.

SUCESO 3: EXTRAÑOS ENTRE NOSOTROS

El tiempo se vuelve más amenazante mientras avanza la noche. Cuando cae la oscuridad, los PJs escuchan truenos y ven relámpagos al este. El viento se vuelve fuerte y frío y trae el olor de cenizas húmedas. Este fenómeno dura toda la noche.

Pozo Vigilado

En el improbable caso de que los PJs descubran el túnel secreto del pozo y lo protejan, tras medianoche, los que lo protejan deben hacer tiradas enfrentadas de **Percepción** contra el **Movimiento silencioso** de Lena Orbach (ver página 66). Si ella gana la tirada y solo hay un PJ de guardia, escala el pozo y pone una daga en su cuello, diciendo “*grita y mueres*”. Retiene al PJ hasta que Feodor Geisel y Piers Kruger puedan salir del pozo, luego le amordaza y ata.

Si hay más de un guardia en el pozo, Lena explora, luego llama a Feodor y Piers para que vengan rápido y sometan (pero no maten) a los guardias tan rápido y silencioso como sea posible. Cualquier lucha en este punto no despierta a Johannes, Nils o los Portadores del Martillo.

Si la lucha no termina rápido a favor de los Mutantes, Feodor suplica piedad a los PJs, y la escena continua con **La Cualidad de la Piedad**.

Pozo sin Vigilar

Tres Mutantes se arrastran silenciosamente fuera del pozo y se abren paso alrededor del edificio de la posada hacia la puerta principal. Intentan abrirla y permitir el paso a los Mutantes que esperan fuera. Feodor, Piers y Lena saben que los PJs están allí pero no saben nada sobre el Padre Johannes o Lorinoc y les evitan si pueden.

Si los PJs protegen la puerta los Mutantes intentan someterlos (pero no matarlos). Si nadie protege la puerta, escuchar cómo se abre la puerta requiere una tirada **Fácil (+20) de Percepción** si los PJs están en el patio o en las almenas con vistas a ellas. Si están en una habitación que da al patio la tirada es **Normal (+0)**. Si están en habitaciones más lejanas o el jardín trasero la tirada es **Desafiante (-10)**.

Con las puertas abiertas entran otros dieciséis Mutantes y una vez allí, intentan someter silenciosamente a cualquiera en la posada, de uno en uno, y luego asaltarla por las provisiones que creen que hay allí.

Si los PJs descubren a los Mutantes antes de que logren abrir la puerta y hay alguna lucha o voces en alto, los Mutantes de fuera escalan las paredes y saltan abajo, preparados para luchar (esto tarda 10 asaltos). Si

la puerta está abierta y todos los Mutantes están preparados dentro, esperan órdenes de Feodor.

La Cualidad de la Piedad

Enfrentarse a los Mutantes hace ver de inmediato a los PJs que se están muriendo de hambre. Incluso el enorme Piers está demacrado. Feodor suplica piedad tan pronto son descubiertos. Si los PJs atacan de todas formas, grita por ayuda y el resto de los Mutantes empiezan a escalar los muros mientras Toro se abalanza y Lena corre y se oculta gritando “*¡Solo queríamos algo de comer!*”.

Si los PJs no atacan Feodor les dice que no quieren hacerles daño. Él y su banda de marginados están hambrientos y vinieron a la posada porque creían que estaba desierta.

Vimos a todos los sirvientes y huéspedes dejarla con los peregrinos, dirigiéndose hacia Goteen –incluso la guarnición fue. Pensamos que la posada estaría indefensa. Solo queremos algo de comida. Debería haber suficiente para que sobre un poco. Por favor, tener compasión de estos pobres marginados.

Sin embargo deja jugar a los PJs como quieran. Si los PJs son comprensivos y muestran a Feodor que no hay comida, él accede a irse, pero Piers sugiere que pueden comerse a los PJs. Feodor está enojado con él. “*¡No haremos eso! ¡No seremos como los otros!*” Los PJs antipáticos que digan a hedor que se vaya sin dejarle ver que no hay comida fuerzan a que Feodor llame de mala gana a su banda para capturarles (sin matar).

Por último, si los PJs atacan Feodor llama a su banda y luchan sin piedad.

¡Matar a los Mutantes!

Cualquier lucha o voz en alto despierta a Klaus y Ernst, quienes van a investigar. Cuando ven a los intrusos atacan, gritando “*¡Mutantes! ¡Matadlos!*” Los Mutantes, aterrorizados por sus uniformes de Portadores del Martillo intentan matar a todo el mundo. “*¡Hay sirvientes de Sigmar! ¡Debemos matarlos! ¡Traerán a los cazadores de brujas sobre nosotros!*”

Si no hay voces en alto y la escena amenaza con finalizar pacíficamente Klaus interrumpe de todos modos, saliendo al patio para usar las letrinas. Cuando ve a los Mutantes, regresa corriendo para coger su arma, gritando por Ernst y las cosas proceden como arriba.

Tres asaltos después de que comience la lucha, aparece Johannes en un voluminoso camión blanco, Nils a su lado carga el inútil martillo dorado. Nils intenta meterse en la lucha, pero Johannes se lo prohíbe diciendo al chico que le proteja. Johannes se protege, gritando, “*¡Destruirles! ¡A todos! ¡Son abominaciones a los ojos del todopoderoso Sigmar! ¡No se les puede permitir vivir!*”

Todo intento posterior de los PJs por calmar los ánimos falla. Nadie atiende a razones, y una vez comience la lucha, los Mutantes atacan a los PJs tan ferozmente como a los Portadores del Martillo.

Deja durar la lucha 5 asaltos antes de que todos los presentes escuchen el sonido del cuerno de los Hombres Bestia (**ver Segunda Parte: Ataque**).

Marginados Cambiados (16)

Vagabundos Mutantes

Esta turba de Mutantes es un desmadre de tentáculos, manchas, colores extraños y más. Están delgados y hambrientos, dispuestos a vender sus vidas por un trozo de comida.

Puntos de Locura: 5

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
30	25	21 (2)	21 (2)	36	31	31	21

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Escondarse (10), Orientación (Int), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Lengua secreta (Jerga montaraz), Código secreto (Batidor) (Int), Movimiento silencioso (Ag + 10), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Nadar (F)

Talentos: ¡A correr!, Pies ligeros, Orientación, Viajero curtido

Rasgos: Mutaciones (estéticas)

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 11

Armas: Arma de mano de mala artesanía (Mazo) (HA 20; 1d10 + 2)

Enseres

Los Mutantes no tienen nada salvo harapos según sus nombres.

Mutaciones

Para simplificar, todos los Mutantes tienen mutaciones estéticas. Puedes generar a tu elección mutaciones al azar para todos usando las tablas de mutaciones de *WJDR*, *Bestiario del Viejo Mundo* o *Tomo de Corrupción*.

FEODOR GEISEL

Forajido Mutante (ex Menestral)

Antiguo sastre alto y larguirucho cuyo pelo mutó a púas de puerco espín tras luchar contra las hordas de Archaon en Ostland. Feodor huyó al bosque donde se encontró con una banda de Mutantes dirigidos por un ruin matón. Decidido a no dejar que su mutación le volviera malvado, ayudó a derrocar al matón, y ahora lidera el grupo tratando de ganarse la vida en los bosques sin recurrir a la violencia o el asesinato.

Puntos de Locura: 5

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
36	27	30 (3)	36 (3)	38	51	39	36

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Esconderse (Ag), Conducir (F), Tasar (Int), Cotilleo (Em), Regatear (Em), Percepción (Int), Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Jerga gremial) (Int), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Oficio (Sastre) (Ag + 10)

Talentos: ¡A correr!, Errante, Intelectual, Golpe conmocionador

Rasgos: Mutación (Púas)

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 15

Armadura (Ligera): Justillo de cuero (Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 3), Escudo (1d10 + 1; Defensiva, Especial), Arco con 10 flechas (1d10 + 3; Alcance 24/48; Recarga Media)

Enseres

Vistiendo los andrajos de su uniforme, se oculta lo mejor que puede bajo una manta que le sirve como su capa. Tiene varios sacos remendados y vacíos y yesca y acero en un pequeño yesquero que guarda en una cartuchera colgando de su cinturón de cuerda.

Mutaciones

El cuero cabelludo de Feodor está cubierto de gruesas púas de puerco espín. Como acción libre Feodor puede arrojar una púa, haciendo una tirada de Habilidad de Proyectiles para golpear al objetivo. La púa tiene un alcance de 6/12 y causa 1d10 + 2 de daño al golpear.

LENA ORBACH

Forajido Mutante (ex Sirviente)

Linda, tímida y menuda, Lena es una antigua criada que desarrolló su mutación poco después de llegar a la madurez. Tiene dos pupilas en cada ojo y sus huesos son huecos como los de un pájaro. Puede escalar paredes fácilmente pero es muy frágil.

Puntos de Locura: 3

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
31	41	27 (2)	23 (2)	55	36	39	41

Habilidades: Criar animales (Int), Charlatanería (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Esconderse (Ag), Esquivar (Ag + 10), Tasar (Int),

Cotilleo (Em), Percepción (Int), Montar (Ag), Buscar (Int), Escalar (F), Código secreto (Ladrón), Poner trampas (Ag), Prestidigitación (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Oído aguzado, Etiqueta, ¡A correr!, Reflejos rápidos, Errante, Certero

Rasgos: Mutaciones (Pupilas dobles, Huesos Huecos)

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12

Armadura (Ligera): Chaqueta y Grebas cuero (Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1)

Armas: Arma de mano (Hacha) (1d10 + 2), Honda con 10 piedras (1d10 + 3; Alcance 16/32; Recarga Media; Certero)

Enseres

Lena viste ropa que fue de calidad, dada por su señora, pero la vida a la fuga la ha dejado desgastada y harapienta. En su mochila lleva un pichel de estaño, yesquero, una redoma de aceite de lámpara y tres sacos vacíos.

Mutaciones

Lena tiene dos mutaciones.

- **Pupilas Dobles:** Tener dos pupilas en cada ojo otorga a Lena un bono de +20 a las tiradas de Percepción de vista.
- **Huesos Huecos:** Los huesos de Lena están huecos como los un pájaro. Incrementa su Característica de Agilidad en 10. En las tiradas de Escalar usa su Agilidad en vez de su Fuerza. Sin embargo es frágil, reduciendo su Característica de Resistencia en -10. Estos cambios están incluidos en su perfil.

PIERS “TORO” KRUGER

Forajido Mutante (ex Campesino)

Enorme y adusto labrador, Piers tiene el corazón roto y odia a todo el mundo porque el amor de su vida, su esposa, estaba aterrorizada de él y le entregó a los cazadores de brujas cuando comenzó a desarrollar su mutación. Tiene la piel gruesa y correosa y manos cinceladas como gruesos cuernos. No puede alimentarse por sí mismo o recoger pequeñas cosas, pero es brutal en combate.

Puntos de Locura: 6

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
43	31	48 (4)	47(4)	37	36	41	23

Habilidades: Criar animales (Int), Adiestrar animales (Em), Carisma animal (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Esconderse (Ag + 10), Conducir (F), Jugar (Int), Poner trampas (Ag), Oficio (Granjero) (F), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: ¡A correr!, Recio, Especialista en armas (Honda)

Rasgos: Mutaciones (Manos cinceladas, Piel correosa), Armas naturales (Manos cinceladas)

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 16

Armas: Manos cinceladas (1d10 + 4; Perforante, Impactante, Lenta)

Enseres

Piers viste ropaje usado de campesino consistente en túnica y pantalones caseros. Tiene tres sacos vacíos y lleva un guardapelo barato al cuello. Dentro hay un mechón de pelo rubio.

Mutaciones

Piers tiene dos mutaciones.

- **Piel correosa:** Da +10 a la Característica de Resistencia, incluido.
- **Manos cinceladas:** Piers gana el talento Armas naturales y cuando hace ataques con sus manos cuentan como si tuvieran las propiedades Perforante, Impactante y Lenta.

- SEGUNDA PARTE: ATAQUE -

Cinco asaltos tras el comienzo de la lucha o 1 minuto después de que los PJs traten pacíficamente con los Mutantes, todos los presentes y despiertos en la posada escuchan el siniestro sonido del soplar de un cuerno resonando en la noche hasta que es ahogado por un trueno. Justo entonces, comienza a llover. Si alguno de los Portadores del Martillo aun está vivo reconoce el sonido, “*Hombres Bestia*”, e inmediatamente palidece. Si no, cualquiera de los Mutantes dice lo mismo. Debe quedar claro que los Hombres Bestia están llegando y a menos que hagan algo y rápido, serán invadidos.

LOS HOMBRES BESTIA

La partida de guerra consiste en 18 Gors, 9 Ungors y Brays (en total) y Korska, un Campeón Bestigor.

KORSKA

Campeón Bestigor

Sintiendo una profunda alteración en las energías de la realidad, Korska, un Truegore -el más inteligente y peligroso de su especie- bajo el consejo del Bray-Chamán de su tribu, lidera un grupo de guerra para masacrar y saquear asentamientos Humanos. No tiene ni idea de lo que hay entre los muros de la posada, pero si hay gente, hay comida. Korska es una gran cosa peluda, con pelo negro enmarañado y dos rizados cuernos negros. Sus ojos lloran pus viscosa, coagulada con moscas y gusanos.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
70	30	59 (5)	67 (6)	51 (61)	50	42	36

Habilidades: Mando (Em + 10), Esconderse (Ag), Esquivar (Ag), Rastrear (Int), Intimidar (F + 10), Supervivencia (Int), Percepción (Int + 10), Seguimiento (Ag), Hablar idioma (Lengua Bestia, Lengua oscura) (Int)

Talentos: Amenazador, Errante, Intelectual, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal, Muy fuerte

Rasgos: Sentidos desarrollados, Mutaciones (Patas animales, Apariencia bestial, Cuernos x 2), Silencioso como las Bestias del Bosque.

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 19

Armadura (Media): Armadura de cota de mallas completa (Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3)

Armas: Gran arma (Espada de Dientes Serrados) (1d10 + 6; Valor Crítico + 1; Impactante, Lenta), Escudo (1d10 + 4; Valor Crítico + 1; Defensiva, Especial), Cuernos (1d10 + 5)

Enseres

Korska nunca se ha quitado su armadura de mallas y como su cuerpo se ha hinchado con corrupción, ha empezado a fusionarse con la armadura, perforando su carne y aferrándose con fuerza a su cuerpo. Además de su armamento, lleva una bandolera sobre su pecho de la que cuelgan seis cabezas Humanas podridas. También lleva un gran cuerno de caza tallado con profanos glifos del Caos.

Silencioso como las Bestias del Bosque

Los Hombres Bestia ganan +20% a Movimiento silencioso y +10% a Esconderse.

GORS

Los Gors son brutales Hombres Bestia, duros y poderosos, superiores a los Mutantes y menores a los Hombres Bestia en casi todos los sentidos. Entre los Gors atacantes de la posada la mayoría tiene cabeza de cabra o carnero y algunos cabeza de vaca.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
40	25	35 (3)	44 (4)	33	26	25	25

Habilidades: Esconderse (Ag), Rastrear (Int), Intimidar (F), Percepción (Int), Supervivencia (Int), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Lengua Bestia, Lengua oscura) (Int)

Talentos: Amenazador, Errante

Rasgos: Sentidos desarrollados, Mutaciones (Patas animales, Apariencia bestial, Cuernos), Silencioso como las Bestias del Bosque (como Korska).

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 12

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano (1d10 + 3) o Lanza (1d10 + 3; Rápida) o Arma de mano (1d10 + 3) y Escudo (1d10 + 1; Defensiva, Especial), todos tienen Cuernos (1d10 + 2)

Enseres

Todos los Gors llevan sacas podridas de estopa para guardar sus botines, trozos de cuerda y garfios y diversos efectos personales, que van de lo completamente repugnante -una oreja Humana, un collar de carne o un puñado de estiércol- a lo extrañamente Humano -una muñeca, un collar de plata del cometa con dos colas o un guardapelo con pelo rubio.

UNGORS Y BRAYS

Estos individuos son los Hombres Bestia más débiles. Sus cuernos carecen de las formas características, si es que los tienen. Menores, frágiles y más cobardes, son conducidos por los Gors para soportar el peso de los ataques de los defensores.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
30	21	31 (3)	35 (3)	30	24	24	20

Habilidades: Esconderse (Ag), Rastrear (Int), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Lengua Bestia, Lengua oscura) (Int)

Talentos: Errante

Rasgos: Sentidos desarrollados, Mutaciones (Patas animales, Apariencia bestial), Silencioso como las Bestias del Bosque (como Korska).

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 10

Armas: Lanza (1d10 + 3; Rápida)

Enseres

Los Ungors y Brays son seres patéticos y débiles comparados con los Gors. No tienen nada de valor y se arrastran con piojos y enjambres de moscas que pican.

EL ASEDIO

Desde el sonido del cuerno los PJs tienen 2 minutos para prepararse para el ataque. A pesar de la protesta del Padre Johannes los Portadores del Martillo están dispuestos a dejar de luchar contra los Mutantes si los PJs lo están, y los Mutantes dejan de luchar si los personajes y los Portadores del Martillo cesan la lucha. Posiblemente la primera orden sea cerrar las puertas -asumiendo que la abrieran para los Mutantes de fuera. Si no, y si los 16 Mutantes están aun amontonados cerca de la puerta, empiezan a gritar por ayuda, temiendo la brutal marea. Los Portadores del Martillo se niegan a abrir las puertas y bloquearán a los otros Mutantes dentro si los PJs no les detienen. Son rápidamente masacrados por los Hombres Bestia una vez se cierran las puertas de la posada, y los sonidos de su festín obligan a todos los presentes a superar una tirada de **Voluntad** o ganar 1 **Punto de Locura**.

Aparte de atrancar la puerta, los PJs pueden adoptar otras precauciones que gusten en el tiempo que les queda. Huir de la posada no es una buena opción pues los Hombres Bestia posiblemente conocen el bosque mucho mejor que ellos y una tirada **Rutinaria (+10) de Sabiduría académica (Estrategia y tácticas)** revela que hay pocas opciones de que los PJs

puedan dejar atrás estos enemigos y que si tienen que tomar una posición hay pocos lugares mejores que el interior de una posada fortificada.

MANEJANDO A LOS PNJs

Seguir las acciones y decisiones de los PJs junto con todos los Mutantes, el gordo sacerdote, su ayudante y los Portadores del Martillo es sin duda un reto a tus habilidades como DJ. Para ayudarte por el resto de esta sección usa las siguientes pautas generales para juzgar lo que es más probable que hagan los PNJs, suponiendo que sobrevivan al conflicto inicial (si lo hay) con los Mutantes. Asegúrate de que el Padre Johannes y Nils sobreviven. Esos dos personajes tienen más papel que desempeñar en el resto de la aventura. Todos los demás son prescindibles.

Padre Johannes

La posibilidad de un ataque de Hombres Bestia es más de lo que el sacerdote está dispuesto a enfrentarse y ordena a sus Portadores del Martillo que tengan listo la carreta para su huida. Ninguno de los Portadores del Martillo piensa que es una buena idea, pero se atenderán a las órdenes del sacerdote a menos que los PJs convenzan al sacerdote de que su idea es una idiotez -una tirada de **Intimidar** lo hará. Incluso si los PJs fallan, lleva 10 minutos que la carreta esté listo, y para entonces la posada ya estará siendo atacada. En ese punto Johannes huye dentro de la posada y se acurruca en una habitación hasta que el ataque finalice.

Nils

Al principio Johannes ordena a Nils permanecer al margen pero una vez el gordo sacerdote huya a esconderse deja a Nils a su propio albedrío. Obedece las órdenes de los PJs y defiende la posada lo mejor que puede.

Los Portadores del Martillo

Klaus y Ernst han jurado proteger al Padre Johannes y por ello su primer acto es salvaguardar al sacerdote. Una vez Johannes se encierre en su habitación, los Portadores del Martillo buscan algún personaje claramente combatiente para órdenes -buenas elecciones incluyen nobles, soldados y cualquiera con experiencia de combate. Si no hay ninguno de esos personajes, los Portadores del Martillo toman posición en las murallas para matar a cualquier Hombre Bestia que piense escalarlas.



Lorinoc

Aunque tiene poco aprecio por los PJs -incluyendo cualquier Elfo entre ellos- Lorinoc se da cuenta de que tiene que arrimar el hombro si quiere sobrevivir a la noche. Aceptará órdenes de cualquier líder claro en el grupo, pero si nadie da un pase adelante, corre hacia la puerta, escala la torre de guardia y acribilla a los Hombres Bestia con su arco.

Los Mutantes

Los Mutantes esperan que Feodor les guíe. Si aun vive, coloca a sus esbirros en las murallas para rechazar cualquier intento de escalarlas. Si está muerto los Mutantes miran a los PJs para instrucciones. Lena, Feodor y Piers usan el túnel secreto para escapar si los Hombres Bestia logran derribar la puerta o colarse por las murallas.

RECURSOS

Hay poco de utilidad en la posada; la Cruzada tomó casi todo lo de valor. De hecho, el único recurso real que tienen los personajes es la carreta. Aunque pueden amontonarse dentro y tratar de escapar con él, tendrán que proteger los caballos de las crueles espadas de los corruptos horrores del exterior.

TÁCTICAS DE LOS HOMBRES BESTIA

Una vez lleguen los Hombres Bestia ejecutan a cualquier fuera de los muros de la posada y luego empujan las puertas si están abiertas. Asumiendo que los PJs las cerraran, los Hombres Bestia se dividen en pequeños grupos. Seis Gors y 3 Ungors o Brays atacan desde el norte, oeste y sur. La posición de la posada en las murallas hace que penetrarla desde el este sea poco probable. Los Hombres Bestia comienzan lanzando los garfios y cuerdas y estimulando a los Ungors y Brays para que hagan el asalto inicial. Si estos pequeños Hombres Bestia fallan, los Gors toman el relevo atacando en oleadas, un muro a la vez, esperando debilitar a los defensores hasta que puedan hacer otro ataque coordinado. Mientras progresa la noche, llegan más Hombres Bestia (en cantidad a tu elección) para reemplazar a los que caen.

MANEJANDO EL ASEDIO

Hay mucho que hacer en esta batalla y si los PJs alcanzaron al menos un acuerdo temporal con los Mutantes, deberían ser capaces de repeler el ataque inicial. De lo contrario, esta lucha desesperada podría significar el fin de los personajes y los PJs probablemente tendrán que gastar Puntos de Destino para sobrevivir.

La mejor manera de llevar este combate es mantener tu atención en los personajes jugadores. Describe la furiosa batalla a su alrededor de forma narrativa y no te preocupes de hacer tiradas por todos los combatientes. Para decidir el progreso de la batalla asume que por cada Hombre Bestia muerto los Portadores del Martillo matan cada uno a otro y los Mutantes matan 1d5 Hombres Bestia. Cada asalto en el que no muera ningún Hombre Bestia, cae un Mutante y hay un 20% de posibilidades de que caiga un Portador del Martillo. Puedes modificar las bajas según otras acciones de los PJs, recompensando el juego ingenioso y penalizando a los defensores por errores tontos.

Por supuesto, si quieres, puedes jugarlo como un combate normal. Tu mejor apuesto aquí es dividir los Mutantes entre los PJs para su control, dando a los jugadores algo que hacer mientras esperan a las siguientes acciones de sus personajes.

ESCAPANDO DEL ASEDIO

La situación es particularmente terrible y a menos que los personajes sean experimentados guerreros podrían conocer su fin perfectamente en esta solitaria posada. Comprensiblemente, los PJs podrían inclinarse a huir. Si es así, deben escapar antes de que lleguen los Hombres Bestia. De lo contrario, su única posibilidad real es deslizarse a través del túnel secreto del pozo. Al principio, los PJs no deberían ser seguidos, al menos hasta que los Hombres Bestia se den cuenta de que no hay nadie ni nada de interés en la posada. La mayoría de Mutantes supervivientes, si los hay, encuentran un terrible final como comida de los Hombres Bestia.

Dependiendo de cómo traten los PJs a Lorinoc, podría ayudarles a escabullirse y esconderse en el bosque, dándoles una oportunidad de

sobrevivir a la noche y al ataque. Si el Padre Johannes y compañía se incluyen en esto, depende de si los PJs piensan llevarlos y pueden convencer a Lorinoc para ayudar -con una tirada **Desafiante (-10) de Carisma**.

¡SALVADOS!

Si los PJs aun luchan contra los Hombres Bestia en la Recompensa del Segador o corren por sus vidas por el Drakwald, pisándoles los talones, encuentran la salvación cuando la tormentosa noche da paso a un lluvioso día. Un grupo de Guerreros de Camarilla de Athel Loren han venido al Imperio para conocer el destino de los Elfos del Bosque que debían haber regresado de su ceremonia en el Bosque Laurelorn. Los Elfos terminan rápidamente con los Hombres Bestia restantes, ya sea fuera de la posada o en el bosque acosando a los PJs, acribillándolos a flechas y luego, fantasmales, moviéndose entre ellos y rebanando sus pescuezos con sus hojas para terminar con el sufrimiento de las abominaciones.

Coriael

Capitán Elfo (ex Sargento, ex Guerrero de Camarilla)

Coriael lo ha visto todo. Ha luchado contra Hombres Bestia, Mutantes y Kurgan. Tuvo una alianza con los líderes Humanos durante la reciente Incursión del Caos y trata con el Imperio y Bretonianos por igual. Tiene tanto desprecio a los Humanos como Lorinoc, pero se ha resignado al hecho de que no van a desaparecer y que los Elfos deben tener buenas relaciones con ellos para sobrevivir. No es alguien que haga las cosas precipitadas o que pueda alterar a sus señores de regreso al hogar. Trata a los Humanos con una apartada y condescendiente diversión.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
68	63	51 (5)	48 (4)	61	46	56	54

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia y Táctica), (Int + 10), Criar animales (Int), Mando (Em), Sabiduría popular (Elfos) (Int + 10), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Escondarse (Ag), Esquivar (Ag + 20), Rastrear (Int), Cotilleo (Em), Intimidar (F), Supervivencia (Int), Percepción (Int + 10), Leer/Escribir (Int), Montar (Ag), Escalar (F), Buscar (Int), Lengua secreta (Jerga militar), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Eltharin, Reikspiel, Tileano) (Int), Nadar (F)

Talentos: Sangre fría, Vista excelente, Parada veloz, Desenvainado rápido, Errante, Recarga rápida, Viajero curtido, Especialista en armas (Arco largo), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe conmocionador

Rasgos: Visión nocturna

Combate

Ataques: 3; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 18
Armadura (Ligera): Armadura de cuero completa (Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1)
Armas: Arco Élfico con 20 flechas (1d10 + 3; Alcance 36/72; Recarga Libre; Perforante), Arma de mano superior (Espada) (HA 78, 1d10 + 6), Escudo (1d10 + 4; Defensiva, Especial)

Enseres

Coriael viste un conjunto de armadura de cuero completo teñida para ayudarlo a mezclarse con el entorno. Lleva un largo manto sobre sus hombros abrochado con un broche de plata. Visto ligero, con un zurrón lleno con algunos bálsamos curativos, material de contraveneno y alimentos secos. Coriael raramente va sin su banda de leales seguidores, consistente en diez Guerreros de Camarilla.

Guerreros de Camarilla

Guerreros de Camarilla Elfos

Guerreros competentes y experimentados en la lucha contra Humanos, Hombres Bestia y otras criaturas que importunan en sus bosques hogares.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
40	54	31 (3)	34 (3)	48	41	39	24

Habilidades: Sabiduría popular (Elfos) (Int), Escondarse (Ag), Esquivar (Ag), Rastrear (Int), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Escalar (F), Buscar (Int), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Eltharin, Reikspiel) (Int)

Talentos: Vista excelente, Puntería, Visión nocturna, Recarga rápida, Intelectual, Especialista en armas (Arco largo)

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 12
Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)
Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 3), Daga (1d10), Arco Élfico con 10 flechas (1d10 + 3; Alcance 36/72; Recarga Media; Perforante)

Enseres

Los Guerreros de Camarilla visten almidonadas chaquetas de cuero bajo sus mantos color verde bosque. Llevan buenas espadas y dagas en vainas colgando de sus cintos, y aljabas de flechas colgando en sus espaldas.

TRATANDO CON LOS ELFOS DEL BOSQUE

Los Elfos del Bosque, hay 10 entre elfos y elfas, se enfrentan a los PJs. Su líder es Coriael, un Guerrero de Camarilla orgulloso y de aspecto frío cuyo pelo negro cuelga frente a un ojo. Si Lorinoc está con los PJs, él dice *“Amigos, estáis en peligro aquí. Más Hombres Bestia están llegando. Muchos más. Venid con nosotros y os llevaremos a salvo y os trataremos las heridas”*. De lo contrario, Coriael mira a los PJs fríamente y luego se retira al bosque, sin lanzar su oferta, aunque los PJs son libres de seguirlos y los Elfos del Bosque se mueven lo suficientemente despacio para permitir que los PJs continúen. La oferta de ayuda, tanto oral como explícita, no se amplía a los Mutantes, y cualquiera que intente seguirlos será disparado. Los Elfos permiten que les acompañen, si aun están vivos, el Padre Johannes, Nils y los Portadores del Martillo.

Si los Elfos tienen alguna simpatía por Lena o los otros Mutantes y presionan a Coriael para permitir que los Mutantes vengan u obstaculizan la violencia contra ellos, Lorinoc responde que los Mutantes son una distorsión del orden natural, y deben ser eliminados. *“Sus vidas son una desdicha. Sería misericordioso acabar con ellos”*.

Si le preguntan por qué está interviniendo a su favor, dice que los Elfos siempre han honrado su alianza con el Imperio. *“No permitiríamos que murieran inocentes si está en nuestra mano evitarlo”*. Los elfos del grupo tienen derecho a una tirada **Desafiante (-10) de Inteligencia** para darse cuenta de que los Elfos ocultan algo. Dos grados de éxito les dicen que a los Elfos del Bosque no les gusta el Padre Johannes. Si hay algún Elfo en el grupo de PJs la tirada es Normal (+0).

DESARROLLO

Los personajes tienen dos opciones principales. Pueden acompañar a los Elfos del Bosque o seguir su propio camino. El Padre Johannes está agradecido a los PJs por sus valientes esfuerzos y sigue a su líder. No está particularmente interesado en seguir a los Elfos, ya que los considera paganos adoradores de árboles en los que no se puede confiar. Dice que conoce las historias de internándose en los bosques no se les vuelve a ver nunca más, por lo que no quiere seguir con ellos. A los Elfos del Bosque no les importa si los PJs le acompañan o no, pero si están favorablemente dispuestos hacia los personajes, podrían mencionar que hay más Hombres Bestia cuando el Padre Johannes pida a los Portadores del Martillo o los PJs que tengan listo la carreta y le lleven al próximo pueblo. Frente a esto, Johannes podría estar más dócil a la idea si los personajes tienen éxito en una tirada de **Carisma** o **Intimidar**.

RESENTIMIENTO RACIAL

Debido a su desconfianza instintiva a todos los Elfos, cualquier Enano podría sospechar doblemente de los Elfos, de una forma u otra. En cambio, los Elfos del Bosque tratan a los Enanos como extraños, animales indignos de confianza. No solo no les gustan sino que les temen. La mayoría no ha visto nunca uno en carne y hueso.

¿QUÉ TRAMAN LOS ELFOS?

Es cierto que los Elfos del Bosque han entrado al Imperio para buscar a Lorinoc y cualquier otro superviviente, pero su viaje también les ha hecho conscientes de la Cruzada del Niño y están preocupados por la convulsión que la turba parece estar creando. Antes de regresar a Athel Loren, intentan explorar el campamento y hacer una valoración sobre el propósito de la Cruzada y su composición. Ocultan esto a los PJs, ya que los Elfos del Bosque no están completamente seguros de si los PJs están asociados con la turba o no.

De todos modos, el Padre Johannes les ofrece oro para que sean sus guardaespaldas. “No quiero ir solo. Os daré un anillo de mis dedos a cada uno”. Una tirada exitosa de **Tasar** indica que sus anillos valen de media 5 co cada uno (1d10 co) y que tiene muchos para repartir.

No es necesario para los PJs acompañar a los Elfos del Bosque; les encontrarán de nuevo más tarde en esta aventura y más adelante en la campaña. Los Hombres Bestia en efecto están cazando en el Drakwald, y los PJs podrían a tu discreción tener algunos encuentros más con estos horrores en su camino hacia Altdorf. No mucho después de la partida de los personajes, los PJs se topan con el campamento de la Cruzada como se describe en la Tercera Parte. El Padre Johannes decide que necesita estudiar el asunto de la Cruzada, por lo que él y los miembros de su séquito supervivientes siguen adelante, y Johannes podría ofrecer contratar a los PJs como guardaespaldas como se describe arriba.

VIAJE ENTRE LOS BOSQUES

Los Elfos del Bosque conducen a los PJs al nordeste a través del bosque, al principio paralelo a la carretera, ya que dicen que están siendo vigilados por los Hombres Bestia y luego continuando recto mientras la carretera gira tuerce al sur. Se mueven rápido y en silencio, sin antorchas ni linternas, por el empapado bosque, viajando delante y detrás de Johannes, Nils y los PJs. Johannes queda atrás rápidamente. Apenas puede caminar en las mejores circunstancias, y esto es terreno difícil. Se apoya en gran medida en su bastón y Nils, quien ya está sobrecargado por el Martillo de Cargo.

Si los PJs le ayudan, las cosas van más rápido pero no será un trabajo agradable. Johannes apesta por su inusual esfuerzo, y también es ingrato. “¡Fíjate por donde vas! ¡Levanta! ¡Más alto! ¡Mantenme estable, que Sigmar te maldiga!” Además de esto, Johannes parece haberse resfriado por la lluvia. Estornuda a intervalos regulares. Los Elfos parecen extrañamente pacientes con los progresos de Johannes. Puede que haya desprecio en sus ojos, pero no dicen nada.

Finalmente, tras algunas horas de viaje, los Elfos del Bosque se asientan en un claro. Lorinoc, si está presente, confiere con Coriael y puede dar fe de los PJs aquí. Comunica su historia y la muerte de sus compañeros y luego cuenta al capitán cualquier cosa que los PJs le dijeran antes en la posada sobre sus intenciones en el Drakwald, siendo especialmente cuidadoso de relatar su interés en la Cruzada si lo sabe. Cuando acaba, o si Lorinoc no está, Coriael pregunta a los PJs para obtener sus historias, preguntando de donde vienen, a donde se dirigen, y lo que pretenden. Coriael está tratando de discernir si los PJs son de confianza o no y si merece reclutarlos para la misión de exploración. Los PJs evasivos son finalmente liberados recibiendo un bálsamo curativo cada uno y enviados de vuelta a su camino. De lo contrario, Coriael invita a los PJs a acompañar a sus hombres, sintiendo que los personajes no Elfos pueden infiltrarse mejor en el campamento que su equipo y luego informarles de lo que encuentren. Coriael se decepciona si los PJs se niegan pero les deja marchar a pesar de todo.

ALCANZAR A KARL

Ya sea en compañía de los Elfos del Bosque, con el sacerdote o solos, los PJs deberían finalmente alcanzar al Cruzado y continuar su camino hacia Altdorf. La Cruzada está actualmente asentada justa las afueras de un pueblito llamado Gootten.

Por todos lados hay evidencias del reciente paso del culto, y es fácil de seguir; agricultores furiosos quejándose de los campos desnudos y el ganado robado, posaderos que han perdido la mitad del personal, símbolos del culto pintados y panfletos y pegados en cualquier pared de granero y árbol.

El Padre Johannes está absolutamente exhausto, y si los PJs quieren que siga el paso, deberán hacer turnos para ayudar al pobre Nils a llevarle. Johannes no es agradecido en absoluto, quejándose a cada bache y sacudida. Encontrarle un carro sería una bendición. Aunque podría ser difícil. La Cruzada ya cogió por el camino todo lo que no estaba clavado.

Los PJs en compañía de los Elfos del Bosque encuentran que sus nuevos compañeros se esfuerzan por esconder sus rasgos bajo sus capuchas y mantienen la distancia de los otros viajeros. Si los personajes quieren unirse a los otros viajeros, los Elfos del Bosque se niegan y siguen su propio camino.

LA RELIGIÓN DE ANTAÑO

Pocas horas después del mediodía, el grupo llega a Gootten, un pequeño pueblo agrícola en una parcela de bosque talado, a un kilómetro de la carretera principal. La Cruzada está acampada al otro lado del pueblo, rodeada por bosques por tres lados y en el cuarto por el pueblo. Lo que los PJs ven más allá del pueblo es un confuso y extenso mar de tiendas, vagones y caballos.

Sin embargo, la mayoría de los Cruzaos parece estar en el pueblo. Cerca de un millar de personas, fanáticos y lugareños, se congregan en la plaza central. El pueblo es diminuto, con quince edificios ampliamente separados la mayoría, y los PJs pueden ver a la multitud y la plaza desde muy lejos. Los granjeros y otros viajeros locales se viajan al pueblo de dos en dos y de tres en tres para ver a qué viene tanto escándalo. El Padre Johannes quiere acercarse también. Después de todo, este fenómeno, es lo que ha venido a investigar.

En la plaza se ha levantado una plataforma de madera y una carpa azul. Cuatro Cruzados con túnicas con fajas azules se arrodillan con un escudo Enano sobre sus hombros. Otro hombre (Helmut, aunque los PJs no lo saben aun) cubre a una pequeña figura fuera de la carpa y le ayuda a subirse al escudo. Los cuatro Cruzados se ponen en pie y suben a la plataforma para que todos puedan ver la figura, quién, por supuesto, es Karl. Incluso su visión envía una milagrosa embriaguez entre la multitud.

Los PJs no pueden escuchar a Karl salvo que estén a menos de 20 metros. Si lo están, deben hacer una tirada **Muy Difícil (-30) de Voluntad** o caer bajo su hechizo (ver lateral). Si hay algún PJ Elfo, le siente y le escucha a 40 metros, y debe pasar una tirada **Rutinaria (+10) de Voluntad** o caer bajo su hechizo. La tirada es **Fácil (+20)** para los Enanos y **Normal (+0)** para los Halflings.

Cuando Karl alza sus brazos y habla la multitud se vuelve absolutamente silenciosa, esforzándose por oír cada palabra, luego le aclama con energía al terminar, convertida al instante. Unos pocos lugareños no se convierten y discuten tratando de sacar a sus amigos del engaño. Estallan algunas discusiones violentas mientras el Cruzado acompañante del Niño regresa a su carpa.

En el fondo, los lugareños recién convertidos dan con entusiasmo a los Cruzados el contenido de sus graneros y despensas. Incluso un aparentemente severo sacerdote de Sigmar está trayendo a la turba todos los adornos de su templo.

EL PADRE JOHANNES

Asumiendo que el Sigmarita aun siga con los PJs, les hace señas para que se acerquen, sus ojos brillan de avaricia. En susurros, ordena a los PJs que le ayuden a secuestrar al Niño, prometiéndoles oro y contactos influyentes una vez le ayuden a llevar al chico a Altdorf. Nils parece preocupado pero no dice nada.

SI LOS PJs CAEN BAJO EL HECHIZO DE KARL

Podría ser prudente detener la sesión de juego aquí (o al menos tomar un descanso) y dejar que los PJs preparen lo que significa que sus personajes se deshagan por Karl. Su aura no altera sus personalidades, solo hace a Karl en centro de su universo. Quieren ayudarlo de cualquier manera que puedan y evitan que nadie le haga daño. Como hagan esas cosas debería ser coherente con como hayan jugado sus personajes hasta el momento.

Además, podría ser útil para recordarles que, debido a que ahora aman tanto a Karl, deberían estar incluso más motivados para tener éxito en la misión dada en el **Capítulo I**, especialmente si están buscando sectarios ocultos entre las filas del chico.

LOS ELFOS

Si Lorinoc o Coriael están presentes, respiran entrecortadamente. Si los PJs siguen avanzando les dicen que paren. “No os acerquéis. Hay un gran mal aquí. El aura de poder en torno a ese niño no se parece en nada que hayamos visto nunca”. Él y los otros Elfos observan la marcha en silencio a una distancia de 50 metros, con semblante serio. Aunque advierten a los PJs no intentan evitar físicamente que se acerquen más. Hay demasiados Humanos alrededor de ellos para arriesgarse a maltratarlos.

Cuando el niño ha terminado, los PJs escuchan a sus aliados hablar entre ellos en su propia lengua, pareciendo muy serios. Los Personajes que hablen Eltharin aciertan a oírles discutir sobre la naturaleza del Niño, con algunos afirmando que el chico es una fuente de energía mágica, otros sugiriendo que es un Mutante mientras que unos pocos sospechan que puede haber algo de verdad en las afirmaciones de los Humanos, aunque son rápidamente silenciados.

Antes de los PJs tengan la oportunidad de responder Coriael se les aproxima con rostro severo.

“Muy preocupante. Va mucho más allá de corregir el daño causado a nosotros y nuestros bosques. Un poder como ese suelto en el domino de los hombres podría amenazar a la totalidad de la tierra. Si a este chico -a esta abominación de la naturaleza- se le permitiera alcanzar la madurez, guerra y locura estallarían a lo largo del Viejo Mundo. Es demasiado poderoso, y demasiado ingenuo para saber con qué maléficos fines los hombres que le rodean pretenden usarle. Es un arma, y de hecho es tan inocente como un arma, pero quién le controle quizás se convierta en la fuerza más poderosa que el mundo haya visto nunca. El Niño debe morir.”

Coriael quiere acampar en el bosque hasta el anochecer, y luego matar a Karl esa misma noche. Quiere mantener al Padre Johannes como rehén y enviar a los PJs a explorar el campamento antes para descubrir donde duerme el chico. Los Elfos dicen que ellos se encargarán del resto. Coriael no permitirá que los PJs ayuden en el asesinato. Dice que los poderes del Niño son demasiado grandes. Si los PJs se acercan lo suficiente para matarle casi con toda seguridad caerían bajo su hechizo.

Su plan es retirarse al bosque del este del campamento con Johannes como rehén mientras Nils y los PJs exploran el campamento. Esperan al regreso de los PJs con la ubicación de los cuartos donde duerme Karl, luego se infiltran en el campamento y matan a Karl. Lorinoc dice que cuando los PJs averigüen la ubicación solo deberían caminar al bosque del este del campamento y los Elfos les encontrarán.

Si los PJs se niegan a ayudar los Elfos tratan de matar a Karl sin ellos. Después buscan una oportunidad para matar los PJs sin riesgo para ellos. Ten en cuenta que este resultado tiene peligrosas repercusiones más tarde en la campaña, por lo que debes tener en mente la relación hostil entre los Elfos y los PJs en futuros encuentros.

Ten en cuenta que el Padre Johannes, si está con el grupo, no entra en el campamento. Sin embargo, Johannes echa a un lado a uno de los personajes y le hace la misma oferta que se describe arriba. Manda a Nils, suponiendo que el muchacho siga vivo, para asegurarse de que los PJs no le traicionen.

LOS PJs ESTÁN SOLOS

En el improbable caso de que los PJs estén solos, podrían caer bajo el hechizo del chico dependiendo de los resultados de sus tiradas. En cualquiera caso los PJs podrían querer fisgonear por su cuenta, por lo que debes jugar la siguiente sección tan cuidadosamente como se dice. Sin embargo, los Elfos del Bosque han seguido a los PJs y ahora acechan en el borde del campamento, esperando el momento de golpear y revelarse más tarde esa noche.

MANTENIENDO LAS COSAS DERECHAS

Hay todo tipo de posibilidades para que las cosas se tuerzan de aquí en adelante, y todas dependen de con quién estén los PJs en el momento de llegar. Los PJs podrían traicionar a los Elfos, al sacerdote o incluso entre ellos. No hay forma de predecir lo que harán tus jugadores aquí, por lo que el mejor consejo que podemos darte es que dejes acabar la escena de manera natural. Mantén la motivación y los objetivos en tu mente mientras los personajes deciden qué hacer.

- TERCERA PARTE: LA CRUZADA -

Una vez los PJs determinen qué están haciendo y con quién lo hacen, el campo de juego para sus planes es el pueblo, el campamento y los bosques. Esta sección es más libre que las anteriores, con los PJs haciendo un montón de exploraciones y fisgoneos, así que lo que sigue es una descripción de a dónde pueden ir y lo que pueden ver. Deja que los PJs sigan su instinto, pero mantén en mente que, aunque los PJs no lo saben, el reloj no se detiene. La concentración en la plaza del pueblo ocurrió alrededor de las tres de la tarde. Mad Orlock, el Strigoi descrito en el **Trasfondo de la Aventura**, ataca el campamento justo tras la medianoche.

EL PUEBLO

Gootten es una pequeña comunidad granjera típica del Imperio. Hay una taberna, un pequeño templo de Sigmar, una capilla a Shallya, un almacén general, un molino una herrería y unas pocas casas privadas, con vitalicios y pequeños jardines traseros saqueados.

Actualmente, está casi desierto. La mayoría se ha trasladado al campamento de los Seguidores del Niño, llevando toda su comida, bebida

y posesiones portátiles con ellos. Solo se quedaron unos pocos y tristes hombres y mujeres que fallaron al influjo del carisma de Karl, llorando por la pérdida de seres queridos y posesiones. Estos lugareños se acobardan y se esconden de los PJs o les temen, pensando que son parte de la Cruzada.

Si los PJs intentan buscar o saquear en cualquier casa vacía, encuentran poco de valor. Para empezar, la gente que vivía aquí era pobre. Dejaron algunos muebles baratos y unos pocos objetos personales atrás, pero como más.

EL CAMPAMENTO

Este es el primer contacto directo de los PJs con la Cruzada del Niño y debería ser algo abrumador. El campamento es un lugar abarrotado, sucio, concurrido y extraño. Hay Cruzados cocinando, comiendo y aseándose, así como realizando ceremonias religiosas, haciendo la colada, acicalándose unos a otros, intentando dormir, predicando, hablando sobre el Niño, adoctrinando, dando la bienvenida a los nuevos conversos que se incorporan y cosas así.

APUNTES DEL CAMPAMENTO

Usa los siguientes apuntes para añadir sabor al campamento. Usa tantos o tan pocos como quieras.

- Un grupo de “forrajeadores” ríe y grita mientras regresan de asaltar una granja cercana. Arrean algunas vacas delante de ellos, llevan pollos vivos bajo los brazos y beben de buen grado de jarras de licor robadas.
- Un hombre reza a Karl para la recuperación de su esposa. Ella se encuentra a su lado, temblando y sudando, con la piel del color de la orina y su vientre hinchado.
- Seis cruzados de aspecto rudo atropellan a un vendedor de velas. Le dicen que todas las velas deben ser azules en honor a Karl. Confiscan todas las velas blancas. “*Estás velas serán destruidas*”.
- Un grupo de flagelantes desnudos y pintados marcha por el campo azotándose entre ellos con ramas y coreando a cada paso. “*¡Karl es Sigmar! ¡Sigmar es dios! ¡Karl es Sigmar! ¡Sigmar es dios!*”.
- Unos hombres gritan y animan alrededor de una bañera donde pelean dos ratas por un trocito de carne. Apuestan y los peniques van y vienen.
- Hay una mujer seductora fuera de una tienda, mirando a todo hombre que pasa. Invita a un PJ que pase, “*¿Rezas conmigo, hermano?*”.

El saneamiento es horrible. Hay suciedad debajo de los pies y espantosos olores por el aire. Inevitables nubes de moscas flotan por todas partes. Solo unas pocas parcelas bien organizadas tienen letrinas, la mayoría se acucilla dónde puede, otra razón para que los PJs miren por dónde pisan.

La mayoría de los fanáticos están sucios y malolientes como sus parcelas y muchos están enfermos. (Usa el perfil del **Propietario** de *WJDR* en la página 235 para el Cruzado típico). Los cuartos estrechos y los pobres aseos han hecho mella en ellos, ayudados sin duda por la gran cantidad de bichos correteando entre la porquería. Gemidos, carraspeos y estornudos son sonidos frecuentes.

La disposición del campamento es un baturrillo, pero hay un cierto orden en él. El recinto de Karl está en el centro y el campamento se expande hacia fuera desde ese núcleo en anillos de prestigio decreciente. Cuanto más cerca del recinto de Karl está una parcela, más jerarquía social tiene. Esta jerarquía social a menudo se establece con la violencia, por lo que las facciones más cercanas al recinto son bastantes brutas, o al menos están muy unidas. Los más alejados del campamento son los miembros más humildes o más recientes.

No todos en el campamento son devotos seguidores de Karl. Algunos se aprovechan de los demás. Algunos esperan aprovecharse del éxito de Karl. Algunos son espías, para el Imperio, el Culto de Sigmar y otros cultos rivales. Algunos son criminales y estafadores, desplumando a los seguidores incautos y haciendo todo lo posible para no estar cerca cuando Karl muestra su rostro, para no convertirse. Algunos simplemente venden a la turba bienes y servicios. Hay mercaderes de todo tipo esparcidos por el campamento. Los PJs pueden comprar, vender y negociar como si estuvieran en un pueblo, aunque los únicos objetos disponibles para la venta son de artesanía Normal y Mala. Un colorido clan Strigani acampa en un extremo del campamento, ofreciendo afilar cuchillos, predecir la fortuna, remendar ropa y más.

Grupos de Cruzados pobremente armados -representantes de diversas facciones- patrullan con regularidad el campamento (al menos su zona), armados con espadas malas o porras y vistiendo armaduras remendadas. (Usa el perfil del **Bandido** de *WJDR*, página 233 para típicos militantes Cruzados PNJs)

Los lanceros de Wilhelm Eisenbach (ver página 133) también realizan dos patrullas diurnas, vestidos con la librea de su casa, con distintivos del culto del Martillo Y El Corazón prendidas en su pecho. Son soldados profesionales, completamente armados y blindados. Un recorrido completo por el campamento les lleva cuatro horas. Hacen uno por la mañana y otro por la tarde.

Si no han caído bajo el hechizo de Karl, los PJs pueden preocuparse de que se encuentren cara a cara con el Niño inesperadamente. Deja que se preocupen. No va a ocurrir... aun.

AHMED

Mientras los PJs pasan por el campamento Strigani, el hijo de Ali, el líder del campamento, un joven de ojos brillantes llamado Ahmed, les acosa, ofreciéndoles con voz aguda servicios Strigani. Ahmed es importante luego, por lo que debe colocarse aquí, pero no debe parecer importante. En su lugar, hazle un parásito. Cada vez que pasen por el campamento deberían encontrárselo en algún lado.

“¿Afilo vuestras espadas, vuestras mercedes? ¿Remiendo vuestro manto? ¿Pulo vuestras armaduras? Solo un penique. ¿Leo vuestra fortuna? Madam Mira lo sabe todo, por solo dos peniques. ¿Asado de rata? Fresca de esta semana. Solo un penique”.

GROFF EL CARNICERO

Groff el Carnicero es un acogedor y corpulento hombre de Marienburgo con aspecto descuidado y voz y risa retumbante. Proporciona despieces relativamente limpios y baratos para los que le traen caza o ganado “liberado”. Toma en pago tajadas de cada animal y los vende a los sectarios. Tiene un feo forúnculo violeta en el labio. Su tienda está siempre llena y el círculo interno de asesores de Karl siempre le compra la carne a él.

Parece que conoce a todo el mundo, pero no sirve como cotilleo porque no tiene palabras desagradables para nadie. El tipo de cosas que dice de todo el mundo es “*Oh sí, Capitán Krieger. Compañero robusto. La sal de la tierra. Le gusta un buen riñón. También el hígado, si es fresco*”.

Groff se revela como sectario de Nurgle en el **Capítulo IV**, por lo que presentarle aquí como una presencia amiga que vende comida mejor de lo normal en este capítulo lo coloca agradablemente.

LA RECOMPENSA DE KARL

La Recompensa de Karl son dos grandes diligencias con barriles de cerveza, whisky y brandy apilados arriba. De atrás cuelga una pancarta, pintada con la insignia de una guadaña apoyada contra una gavilla de trigo y las palabras La Recompensa de Karl. Los PJs pueden reconocer la insignia como el signo de la posada fortificada donde conocieron a Nils. Seis soldados de la vieja guarnición de la posada hacen de gorilas en las diligencias de la cerveza por lo que el lugar está relativamente calmado.

El propietario, Rudi Margelt, y su esposa, Hanna, tienen rebosantes caras sonrojadas, con alegre carácter pragmático. Parecen muy ocupados para hablar. Su carro de cerveza está siempre lleno. Pero si los PJs mencionan que visitaron la vieja Recompensa del Segador, Rudi les presta más atención. Apenas reacciona si le dicen que fue asaltada por Hombres Bestia.

“¿Hombres Bestia? Lástima, pero ahora esta es mi taberna, sirviendo a los servidores del Hijo de Sigmar de la única manera que conozco”. Lo que realmente quiere saber es si encontraron su pipa. “*Con toda la emoción, la dejé atrás, y la perdí. Nunca tuve una pipa con mejor tiro ni sabor más suave*”.

Si los PJs tienen la pipa y se la dan, Rudi está extremadamente agradecido. Invita a una ronda y reduce a la mitad el precio a partir de entonces. También les da todos los cotilleos del campamento sin hacer tiradas de **Cotilleo**. Les ayuda a encontrar alojamientos decentes, mercaderes de mejor calidad y en general les ayuda a asentarse. Sin embargo, Hanna está disgustada, “*Casi había dejado esos sucios hábitos. Ahora ha empezado de nuevo*”.

Aunque no den a Rudi la pipa aun es una fuente útil de rumores -siempre y cuando sigan comprando bebidas- pero no les ayudará en todo.

RECINTO DE KARL

0 1 2 3 4 5
Escala en metros

- I — Corral
- 2 — Caballeros de Eisenbach
- 3 — Tienda de Eisenbach
- 4 — Tienda de Helmut
- 5 — Tienda de los Lanceros
- 6 — Tienda de los Arqueros
- 7 — Tienda de los Guardias de Templo de Helmut
- 8 — Tienda de Karl
- 9 — Tienda de Alabarderos
- 10 — Tienda de Kruger
- 11 — Posible Tienda de PJs
- 12 — Tienda guardia de Jan
- 13 — Tienda de Jan

EL RECINTO DE KARL

En el centro del campamento pero más cerca de los bosques que de los campos está el recinto de Karl. Este gran recinto está cubierto con sábanas de lino estiradas entre hileras de estacas clavadas en el suelo blando. Solo hay una brecha en la pared del recinto, bien guardada por ocho alabarderos de Krieger. Justo dentro de las sábanas de lino, un par de alabarderos patrullan el perímetro a intervalos de 20 metros.

Dentro del recinto están las tiendas de los líderes de la secta, Helmut, Jan, Tobias, Eisenbach y Krieger, así como las tiendas barracón de los alabarderos de Krieger, los caballeros y la infantería de Eisenbach y la guardia personal de los líderes. Todos sus carretas, caballos y equipajes, también se guardan aquí. La tienda de Karl está en medio del recinto -una tienda azul grande y redonda. La tienda está guardada día y noche por cuatro Guardianes de Templo Sigmarita de Helmut, dos dentro y dos fuera. Una gran pancarta azul con la insignia del martillo y el corazón de Karl aletea en un poste altísimo fuera de la tienda y puede verse desde todo el campamento, incluso fuera de él.

FACCIONES EN EL CAMPAMENTO

Esta es una pequeña muestra de las facciones del campamento. Hay casi tantos grupos como Cruzados, todos con su propia idea de lo que trama Karl. Úsalos para dar vida al campamento. Ninguno es crucial para la historia (puedes hacer tus propias facciones, ver **Tabla de Creación de Facciones** en el **Capítulo VI: Heraldos del Nuevo Amanecer**).

Cantores de la Sagrada Palabra

Este grupo de Cruzados de túnicas blancas (bueno, solían ser blancas) anda de una manera muy santificada. Creen que la mejor manera de honrar a Karl es cantar sus alabanzas. Vagan por el campamento a doble fila, cantando canciones de alabanzas a Karl, aunque también cantan todo lo que dicen, incluso si piden una bebida o preguntan por las letrinas.

El Puño que Empuñó el Martillo

También conocidos como El Puño de Karl, realmente son un grupo de mafiosos pretendiendo ser una milicia. Dirigen un negocio de protección,

extorsionando a los seguidores y mercaderes en el campamento a cambio de “protegerles” de cultos rivales y monstruos errantes. Son todos campesinos y no pueden permitirse armas reales, por lo que se pasean en chaqueta de cuero usadas y llevan enormes escarpas de madera. Visten cintas de pelo rojas como uniforme.

Los Hermanos de la Herida Abierta

Rivales feroces de los Corazones Agobiados, los Hermanos de la Herida Abierta son flagelantes extremadamente sucios que se cortan en sus pechos formas de martillo (T) y han jurado que no van a permitir que la herida cure hasta que Karl sea Emperador. Constantemente se la reabren para mantener las heridas frescas. Son una secta popular, y ganan muchos nuevos conversos, pero su número no crece extensamente porque las condiciones de insalubridad en el campamento producen úlceras y putrefacción en las heridas abiertas de la mayoría de ellos. Todos los días mueren tantos como se unen.

Los Corazones Agobiados

Rivales feroces de los Hermanos de la Herida Abierta, los Corazones Agobiados han jurado llevar el peso de la ignorancia del mundo sobre sus hombros hasta que Karl sea Emperador. Cualquier libro que encuentren que no mencione a Karl, que son todos, lo fijan a sus cuerpos por medio de cadenas, cuerdas o correas. Algunos llevan a hombros yugos de bueyes con jaulas llenas de libros colgando. Por ello apenas pueden moverse, y a veces van días por detrás del resto de la Cruzada, alcanzándola solo cuando hace campamento por algunos días. Muchos nunca regresan, derrumbándose por fallo cardíaco sobre la carretera o siendo comidos por animales salvajes.

LÍDERES DE LA CRUZADA

Los siguientes son los luminarias de la Cruzada.

Karl

Aunque es el títere de la Cruzada, tiene poco que ver con el actual líder excepto en demandar que se dirijan a Kislev (ver página 244 para el perfil).

Helmut

Demagogo Humano (ex Sacerdote Ungido, ex Sacerdote, ex Iniciado)

Helmut es el líder espiritual del culto, aunque también es la voz oficial para gobernantes y representantes de los diversos templos. Es la cara de la Cruzada.

Hombre muy alto y más viejo, de rostro demacrado y antaño musculoso, tipo guerrero, pero ahora el envejeciendo. Helmut es un buen hombre que cayó de cabo a rabo a favor de Karl.

Aunque agradable y de voz suave, el púlpito le mueve el fervor sagrado y se convierte en un orador convincente. Aunque parece distraído e idealista, fue uno de los sacerdotes de Sigmar de más alto rango en Marienburgo y no es ajeno a la política e intriga.

Habiendo estado expuesto a Karl, ahora se consagra a él por completo, promocionando la divinidad del chico. Sospecha de Jan (Tobias), ya que cree que solo quiere a Karl para conseguir mejorar sus negocios.

Puntos de Locura: 5

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
51	49	41 (4)	39 (3)	47	56	55	70

Habilidades: Sabiduría académica (Astronomía) (Int + 10), Sabiduría académica (Historia, Teología) (Int + 20), Sabiduría académica (Leyes) (Int), Canalización (V + 10), Carisma (Em + 20), Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio, Las Tierras Desoladas) (Int + 10), Esquivar (Ag), Cotilleo (Em + 10), Sanar (Int + 10), Intimidar (F), Sentir magia (V), Percepción (Int), Leer/Escribir (Int + 10), Montar (Ag), Lengua arcana (Magia) (Int + 10), Hablar idioma (Bretón) (Int), Hablar idioma (Clásico) (Int + 10), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 20), Nadar (F)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Ambidiestro, Hechizos con armadura, Saber divino (Sigmar), Etiqueta, Recio, Magia menor (*Armadura de Aethyr, Disipar*), Orador experto, Magia pueril (Divina), Don de gentes, Golpe poderoso, Golpe letal, Muy fuerte, Guerrero nato

Combate

Ataques: 2; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 16
Magia: 2; Magia pueril (Divina), Armadura de Aethyr, Disipar, Saber de Sigmar

Armadura (Pesada): Placas completa (Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5)

Armas: Arma de mano (Martillo de guerra) (1d10 + 5; Valor Crítico + 1), Daga (1d10 + 2; Valor Crítico + 1)

Enseres

Cuando no está en traje de gala, Helmut viste túnicas negras con una banda azul alrededor de la cintura. En asuntos oficiales, se pone su armadura de placas completo para recordar a la gente que es un siervo de Sigmar. Helmut tiene con él en todo momento una copia encuadrada en piel de *La Vida de Sigmar*, y entre sus posesiones personales tiene una pila de libros abarcando temas desde la astronomía y el movimiento de los cuerpos celestiales a historias de Marienburgo, el Imperio y otras partes, más algunos libros de leyes sobre asuntos jurídicos del Imperio. En un baúl de su tienda tiene material de escritura, que incluye diversos botes de tinta, plumas y una docena de hojas de papel. Normalmente usa anteojos para leer. Figura influyente, Helmut garantiza su seguridad con ocho guardaespaldas que flanquean su carreta cuando viajan.

Jan Vanderpeer (Tobias)

Charlatán Mutante (ex Hechicero Adepto, ex Aprendiz de Hechicero)

Jan (o realmente Tobias) es el gerente de Karl. Prepara sus apariciones y controla el acceso a él. También gestiona la logística diaria de la Cruzada. Trata con los líderes de los pueblos y religiosos con los que se encuentra la Cruzada. Es el organizador inflexible, haciendo el trabajo sucio de buscar comida y persuadiendo de que todos estén alimentados y en movimiento. Jan afirma tener amigos muy bien colocados en el gobierno de Karl-Franz.

Como a mitad de los cuarenta, Tobias es rechoncho y de cara colorada. Se hace pasar por Jan Vanderpeer, un próspero importador de

Marienburgo, y viste como tal. Como Jan, afirma tener conexiones con el gabinete de Karl-Franz y amenaza con ello a los otros jefes del culto cuando desafían su autoridad preguntando si quieren que presenten o no a Karl al Emperador.

Oculta su hechicería astutamente tras una máscara de insolencia, y pomposidad conocida por todos, aparentando ser un mezuquino tirano, adulando a Karl e intimidando a cualquiera menos importante.

Todas sus afirmaciones sobre las conexiones con el gabinete de Karl-Franz son verdad, al menos para el verdadero Jan Vanderpeer, a quien Tobías asesinó y reemplazó para unirse a la Cruzada como un líder.

Puntos de Locura: 4

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
39	41	36 (3)	51 (5)	47	56	46	59

Habilidades: Sabiduría académica (Demonología) (Int), Sabiduría académica (Magia) (Int + 10), Charlatanería (Em), Canalización (V + 10), Carisma (Em), Sabiduría popular (Bretonia, El Imperio) (Int), Sabiduría popular (Las Tierras Desoladas) (Int + 10), Esconderte (Ag), Disfraz (Em), Tasar (Int), Jugar (Int), Cotilleo (Em + 20), Regatear (Em), Intimidar (F), Sentir magia (V + 10), Percepción (Int + 10), Leer/Escribir (Int + 10), Buscar (Int), Movimiento silencioso (Ag), Prestidigitación (Ag), Lengua arcana (Magia) (Int + 10), Hablar idioma (Bretón) (Int), Hablar idioma (Clásico) (Int + 10), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 20), Nadar (F)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber oscuro (Caos o Nurgle*), Magia oscura, Manos rápidas, ¡A correr!, Recio, Magia menor (*Armadura de Aethyr, Disipar*), Proyectil infalible, Magia pueril (Arcana), Don de gentes, Intelectual, Intrigante, Viajero curtido, Muy resistente

*Nurgle si tienes el *Tomo de Corrupción*.

Rasgos: Mutación (Viscera del Caos)

Combate

Ataques: 1; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 17

Magia: 2; Magia Pueril (Arcana), Armadura de Aethyr, Disipar, Saber oscuro (Caos o Nurgle)

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero y Grebas (Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1)

Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 3), Daga (1d10)

Enseres

En su disfraz de Jan, Tobias viste traje de mercader de calidad, incluyendo una chaqueta roja, pantalones marrones y zapatos de cuero con hebillas de plata brillante. Sobre su cabeza se asienta un gran sombrero almohada, de la que brota una pluma azul. Las ropas no se ajustan a la perfección, quedándole ceñidas en la cintura. Jan también posee un bonito carreta que transporta su cofre lleno de 400 co. Lleva un conjunto de anillos de oro con una esmeralda (valorada en 25 co) y una cadena alrededor del cuello que porta el blasón de la familia Vanderpeer.

Mutación

Bajo sus ropas, Jan (Tobias) desarrolla un extraño y sensible tumor. La viscera se revela más tarde en la campaña.

Krieger Brighalter

Capitán Humano (ex Sargento, ex Soldado)

Alto, potente capitán de espaderos con pelo rubio rojizo y barba pulcra, Krieger es un hombre impasible y piadoso. Desde Leydenhoven, su compañía de espaderos fue enviada a arrestar a los líderes de la Cruzada y dispersar a la turba. Pero el encuentro con Karl le convirtió y a él y a sus hombres. Tras muchos valientes actos al servicio de Karl fue nombrado capitán de la guardia de Karl.

Krieger no es un fanático de ojos desorbitados. Cree que Karl es la reencarnación de Sigmar, pero Krieger mantiene el mismo nivel de estoicismo sensato que siempre tuvo. Piensa que el Imperio debería revelar la divinidad de Karl y los hombres en el poder que quieren evitar que Karl demuestre su divinidad están equivocados y deben morir o ser convertidos.

Es una persona tranquila, apacible y tiene el respeto de sus hombres por su honor y valentía, no por intimidación. Sólo es fiel a Karl, pero favorece más a Helmut que a Jan.

Krieger ganó su puesto de Capitán de la guardia personal de Karl por su lealtad, valentía y aptitud. Es absolutamente incorruptible.

Puntos de Locura: 2

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
65	51	55 (5)	54 (5)	40 (50)	39	45	57

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia y Tácticas) (Int + 10), Criar animales (Int), Mando (Em + 10), Sabiduría popular (El Imperio, Las Tierras Desoladas, Tilea) (Int), Esquivar (Ag + 20), Cotilleo (Em + 20), Intimidar (F + 10), Percepción (Int + 10), Leer/Escribir (Int), Montar (Ag + 10), Lengua secreta (Jerga militar) (Int + 10), Hablar idioma (Kisleviano, Reikspiel, Tileano) (Int), Nadar (F)

Talentos: Desarmar, Parada veloz, Amenazador, Desenvainado rápido, Resistencia a enfermedades, Especialista en armas (Caballería, Mangual, A dos manos), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador

Rasgos: Visión nocturna

Combate

Ataques: 3; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 19
Armadura (Media): Cota de mallas completa (Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3)
Armas: Mangual (ad10 + 7; Valor Crítico + 1; Impactante, Agotadora), Lanza de caballería (1d10 + 7; Valor Crítico + 1; Rápida, Impactante, Agotadora), Gran arma superior (Espada a dos manos) (HA 75; 1d10 + 6; Valor Crítico + 1; Impactante, Lenta)

Enseres

Krieger viste un impecable uniforme de los colores de Reikland con el galón de capitán colgando sobre su brazo. Al hacer su ronda por el campamento lo hace a lomos de su corcel de confianza, Tempestad. Treinta leales soldados le reconocen como su comandante y le respetan no solo por su habilidad con las armas sino también por su mente táctica. Krieger mantiene un talismán sobre su cuello, cogido de un hojalatero en Pfeifeldorf. Un folleto de la Cruzada del Auténtico Hijo cuelga de su armadura.

Lord Wilhelm Eisenbach

Señor Noble Humano (ex Caballero, ex Escudero, ex Noble)

Alto, corpulento y de cara colorada, con pelo y barba gris casi trenzada, Eisenbach es un tempestuoso señor de la región al sur de Middenland, más preocupado por la caza y sus preciadas calabazas que de la política Imperial. Está en los cincuenta, y tiene un estilo campechano y distraído.

Durante la reciente incursión del Caos, Eisenbach permitió a las tropas de Reikland acampar en sus tierras y buscar comida en sus cotos de caza pensando que se le pagaría cuando terminara la guerra. El pago no se ha hecho y se ha unido a la Cruzada porque, desde que cayó bajo el hechizo de Karl, cree que una vez Karl conozca a Karl-Franz todos los errores serán subsanados.

Wilhelm es el comandante militar de la Cruzada. Aconseja a Karl en asuntos de estrategia.

Puntos de Locura: 5

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
57	36	49 (4)	51 (5)	37 (47)	46	47	49

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica) (Int + 20), Sabiduría académica (Historia, Estrategia y Tácticas) (Int), Criar animales (Int), Adiestrar animales (Em + 10), Carisma (Em), Mando (Em + 10), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 20), Esquivar (Ag + 10), Consumir alcohol (R), Cotilleo (Em + 10), Percepción (Int), Leer/Escribir (Int), Montar (Ag + 20), Lengua secreta (Jerga militar) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 20), Hablar idioma (Tileano)

Talentos: Oído aguzado, Etiqueta, Orador experto, Don de gentes, Intelectual, Intrigante, Especialista en armas (Caballería, Mangual, A dos manos), Golpe poderoso, Genio aritmético

Combate

Ataques: 2; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 17
Armadura (Pesada): Placas completa (Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5)
Armas: Pica de jinete (1d10 + 5; Rápida, Impactante, Agotadora), Maza de armas (1d10 + 5; Impactante, Agotadora), Escudo (1d10 + 3; Defensiva, Especial)

Enseres

Las ropas y posesiones de Wilhelm dejan claro que está acostumbrado a lo mejor y a pesar de su lealtad al chico, no está dispuesto a prescindir de las comodidades ofrecidas por su posición. Cuando no combate o dirige a sus tropas, viste con hermosos vestidos de noble que casi serían más adecuados para la corte de Karl-Franz. Tiene diversos equipajes en baúles que sus sirvientes descargan de su carreta personal cuando la Cruzada acampa. Tiene una gran tienda en la que podrían dormir una docena de hombres pero es toda para el noble. Una de sus posesiones más importantes es su ungüento para el reumatismo. Se lo aplica cada noche para que no le duela demasiado hacer algo al día siguiente.

En batalla, Wilhelm cabalga su enorme destrero llamado Venganza. El corcel lleva bardas de diseño similar a su armadura de placas. Colgando de la armadura del caballo hay sellos de pureza y fragmentos de pergamino con palabras sagradas de *La Vida de Sigmar*.

Por último, Wilhelm es increíblemente rico y lo muestra por los anillos enojados de sus dedos y el grueso collar de plata sobre su cuello. Los sirvientes más cercanos se ofenden por la riqueza del noble, creyendo que la riqueza de Wilhelm (527 *co* y sobre 550 *co* en joyería) es suficiente para alimentar la Cruzada todo el camino hasta Kislev y volver.

COTILLEOS DEL CAMPAMENTO

No es particularmente peligroso ni difícil para los PJs preguntar. La Cruzada está constantemente inundada por nuevos reclutas que quieren saber más sobre el Niño, y la mayoría de los sectarios están dispuestos a hablar de su salvador. Mientras los PJs parezcan entusiasmados y curiosos nadie les hace ningún caso, pero si cuestionan la divinidad del Niño o hacen comentarios despectivos sobre la Cruzada, comenzarán a recibir atención no desea.

Tampoco hay problema en preguntar dónde está el Niño. Todos lo preguntan. Todos los nuevos conversos quieren admirar de nuevo su belleza. Se les dice que reside en el complejo en el centro del campamento. Tampoco hay problemas por preguntar sobre la jerarquía y estructura de la Cruzada, quién está al cargo, ese tipo de cosas (ver las diversas entradas de **Cotilleo**, a continuación)

Pero si empiezan a preguntar sobre cómo se defiende a Karl, o sobre sus costumbres, u otras preguntas de carácter sospechoso, son retenidos a la fuerza por los sectarios y se informa a los hombres de Krieger. Ya ha habido varios atentados contra la vida de Karl y los Cruzados están a la búsqueda de rivales y asesinos peligrosos.

La siguiente información se puede conseguir con tiradas de **Cotilleo**. Un éxito otorga un trozo de información, con información adicional disponible por cada nivel de éxito. Siéntete libre de inyectar pistas falsas como creas oportuno.

Cotilleos Sobre los Líderes

- “Bueno, Karl es nuestro líder, pero es joven y se crió en un convento, por lo que no es sabio a la manera del mundo. El Padre Helmut y el Marienburgués Vanderpeer cuidan de él, el espíritu y el cuerpo, ya me entiendes. Helmut se encarga de su formación religioso y Vanderpeer se asegura de que esté alimentado. En realidad, se asegura de que todos estemos alimentados. Luego están Krieger y Lord Eisenbach. Ellos nos mantienen seguros”.
- “¿Qué necesitamos de ninguno de esos buitres? Karl es el Hijo de Sigmar. No necesitamos otro líder”.

SEGURIDAD DE LA CRUZADA

Aunque la Cruzada parece poco más que una turba, está bien defendida y equipada con numerosos guerreros competentes. Son los siguientes:

Alabarderos de Krieger (30)

Soldados Humano

Estos hombres sirven como guardia personal de Karl. Son leales a Krieger y a Karl.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
43	31	31 (3)	36 (3)	35	25	33	28

Habilidades: Criar animales (Int), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Esquivar (Ag), Conducir (F), Jugar (Int), Cotilleo (Em), Intimidar (F), Percepción (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Desarmar, Recio, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Guerrero nato

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12

Armadura (Ligera): Armadura de cuero completa (Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1)

Armas: Alabarda (1d10 + 4; Valor Crítico + 1; Especial), Arma de mano (Espada) (1d10 + 4; Valor Crítico + 1), Escudo (1d10 + 2; Defensiva, Especial)

Enseres

Los hombres de Krieger visten uniformes Reiklandeses pero con una faja azul alrededor de su cintura.

Caballeros de Eisenbach (10)

Caballeros Humano (ex Escuderos)

Todos los hombres de Eisenbach son leales a su seños y a Karl. Llevan la seguridad y defensa general del campamento. Son leales a Eisenbach y Karl.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
43	31	31 (3)	36 (3)	35	25	33	28

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Estrategia y Tácticas) (Int), Criar animales (Int), Adiestrar animales (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Esquivar (Ag), Cotilleo (Em + 10), Montar (Ag), Lengua secreta (Jerga militar) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10)

Talentos: Oído aguzado, Etiqueta, Resistencia a venenos, Especialista en armas (Caballería), Golpe poderoso

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 3; **Heridas:** 15

Armadura (Pesada): Placas completa (Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5)

Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 4), Escudo (1d10 + 2; Defensiva, Especial), Lanza de caballería (1d10 + 5; Rápida, Impactante, Agotadora)

Enseres

Estos soldados de élite visten hermosos conjuntos de placas completa y llevan escudos con el emblema heráldico de la familia Eisenbach incorporado en sus propios escudos de armas. Cabalgan poderosos destreros. Cada caballero lleva el símbolo del Niño en su brazo, y la mayoría llevan considerables riquezas, teniendo 3d10 *co* cada uno.

Lanceros de Eisenbach (20)

Milicianos Humano

Estos hombres son conscriptos de las tierras de Eisenbach.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
35	34	32 (3)	30 (3)	33	32	36	25

Habilidades: Criar animales (Int), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Esquivar (Ag), Conducir (F), Jugar (Int), Cotilleo (Em), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Buscar (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Oficio (Varios)

Talentos: Intelectual, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Imperturbable

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 11

Armadura (Ligera): Chaqueta y gorro de cuero (Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Lanza (1d10 + 4; Rápida), Arma de mano (Espada) (1d10 + 4)

Enseres

Los lanceros de Eisenbach visten uniformes con los colores de Reikland con distintivos que muestran su heráldica feudal. Cada hombre tiene un zurrón con un pichel de madera y cubiertos, raciones, odre de agua y 1d10 Chelines. Cada hombre también tiene algunas afectaciones personales, como un armarito con un poco de pelo, un amuleto de la suerte o cosas por el estilo.

Arqueros de Eisenbach (20)

Milicianos Humano

Como los lanceros, estos hombres son conscriptos de las tierras de sus señores.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
26	47	28 (2)	36 (3)	35	26	30	33

Habilidades: Criar animales (Int), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Esquivar (Ag), Conducir (F), Jugar (Int), Cotilleo (Em), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Buscar (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Oficio (Varios)

Talentos: Recio, Puntería, Recarga rápida, Golpe poderoso

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12

Armadura (Ligera): Chaqueta y gorro de cuero (Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 4), Arco con 10 flechas (1d10 + 3; Alcance 24/48; Recarga Libre)

Enseres

Los arqueros de Eisenbach visten uniformes con los colores de Reikland con distintivos que muestran su heráldica feudal. Cada hombre tiene un zurrón con un pichel de madera y cubiertos, raciones, odre de agua y 1d10 Chelines. Cada hombre también tiene algunas afectaciones personales, como un armarito con un poco de pelo, un amuleto de la suerte o cosas por el estilo.

Facciones Milicianas (200)

Fanáticos Humano

Fanáticos pobremente armados y mal entrenados, que llevan la seguridad y defensa general del campamento. Los grupos son leales a los líderes de su facción y a Karl.

Puntos de Locura: 1d5 + 1

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
31	26	24 (2)	43 (4)	33	26	33	27

Habilidades: Sabiduría académica (Teología) (Int), Carisma (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Cotilleo (Em), Intimidar (F), Leer/Escribir (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)
Talentos: Sangre fría, Recio, Don de gentes, Resistencia a enfermedades, Especialista en armas (Mangual), Imperturbable

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 11

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Mangual (1d10 + 3; Impactante, Agotadora)

Enseres

Todos los miembros de las facciones milicianas usan ropas sencillas y sucias, que generalmente consisten en una rígida túnica arpillera bajo chaquetas de cuero. Sus atuendos están llenos de inscripciones, reliquias sin valor y otras baratijas que creen que de alguna manera importan al joven Karl.

Hombres de Helmut (6)

Guardián de Templo (*) Humano

Estos guardianes de Templo vienen de Marienburgo y protegen primero a Helmut y luego a Karl.

Puntos de Locura: 1d5 – 1

Cotilleos Sobre Karl

El aura de Karl no hace que la gente crea en una doctrina particular. Solo hace que le amen. Pero por ese amor, se convierte en un espejo para sus esperanzas y sueños. Por lo tanto, lo que una persona cree que representa Karl tiene mucho más que ver con lo que ellos quieren que represente que con los deseos personales de Karl. Por ello, muchos cruzados tienen filosofías totalmente opuestas, unidos inquietos bajo la bandera de Karl.

- “Karl es la luz de esperanza en un oscuro mundo. Él lo arreglará todo. Desterrará la oscuridad y expulsará a los Mutantes, Hombres Bestia, Elfos y Enanos. ¡Incluso a los extranjeros!”
- “Es solo un muchachito ¿no? Un dulce muchacho que ama al mundo entero”.
- “Es el campeón de todos los que han sufrido bajo la corrupción del Imperio. Todos los desterrados en Marienburgo, todos los herejes marcados por los sacerdotes de mente estrecha y los crueles cazadores de bruja”.
- “¡Karl es el niño santo, martillo de Sigmar, que vuelve para castigar a los injustos! Ay de los que dudan de su divinidad, porque serán los primeros en sentir su ira”.

Cotilleos Sobre Jan Vanderpeer (Tobias)

- “Vanderpeer es algo duro en los negocios, bueno, es Marienburgués ¿no? Todos son iguales. Pero hace su trabajo. Es un hombre práctico”.
- “Vanderpeer tiene una mente aguda, pero no es del Imperio, ¿verdad? No podemos tener un Marienburgués conduciéndonos. ¿No? Tal vez Krieger. Es un buen hombre”.
- “Vanderpeer no se preocupa por Karl. Se preocupa por Marienburgo. Quiere que se parte de nuevo del Imperio, con él como Elector. Por eso está con nosotros”.
- “Conozco a Jan Vanderpeer. Todo Marienburgo le conoce. Rico cuál rey Enano. Un comerciante honesto. Virguerías de Tilea y cosas así. Dicen que vio a Karl hablar en una concentración y allí mismo decidió usar su fortuna para ayudarlo a ser coronado sucesor de Karl-Franz. Tiene mucho tirón en Altdorf, dicen. Puede reclamar para el chico cantidad de favores”.
- “Vanderpeer no se preocupa por Karl. Se preocupa por Marienburgo. Quiere que forme parte de nuevo del Imperio, y él como Elector. Por eso está con nosotros”.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
41	27	35 (3)	40 (4)	37	34	27	30

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Esquivar (Ag), Cotilleo (Em + 10), Intimidar (F), Percepción (Int), Buscar (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Recio, Sexto sentido, Audaz, Golpe poderoso, Golpe conmocionador

* Ver Tomo de Salvación

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano (1d10 + 4)

Enseres

Los hombres de Helmut visten librea del Templo de Sigmar en Marienburgo, siendo en su mayoría túnicas negras con puntadas azules. Cada uno tiene 1d10 Peniques.

La Guardia de Jan

Estos seis guardias a sueldo protegen a Jan y solo a Jan. Estos hombres adoran en secreto a Nurgle y se disfrazan como guardaespaldas del mercader. Usa el perfil de **Espadas a Sueldo** de WJDR, pág. 234.

Cotilleos Sobre el Padre Helmut

- “El Padre Helmut es un gran hombre. El primer santo en reconocer la divinidad de Karl. Debería ser él quien nos guíe”.
- “Helmut es demasiado viejo y tiene la cabeza en las nubes como para liderarnos. Si hay guerra, saldrá hecho pedazos”.
- “¡Demasiado viejo! Parece una tortuga arrugada en esa armadura”.

Cotilleos Sobre el Capitán Krieger

- “No es un tipo de compañero agradable, pero es honesto hasta más no poder. Se preocupa más por la seguridad de Karl que por su propia vida”.
- “Vino para arrestar a Karl inmediatamente después de pasar la frontera. Enviado por su señor para llevarnos a todos por herejía. Tan pronto vio a Karl se dio cuenta de que su señor y el resto del Imperio eran los herejes. Ha sido su más firme seguidor desde entonces”.
- “Dado sus ánimos, lo es. Deambula por la noche. Nadie sabe a dónde va. Yo diría que está tocado por la luna”.

Cotilleos Sobre Lord Eisenbach

- “Un buen viejo. Nos da algo de fuerza también, con todas sus tropas. Nos hubieran detenido muchas veces si no fuera porque sus caballeros cabalgaban al frente.”
- “Bueno, es un caballero viejo y jovial ¿no? No es nada esnob. Habló conmigo toda una hora sobre la crianza de cerdos, solo porque se me ocurrió mencionar que mi papá mantuvo el premio Gerlschtrubes antes de la guerra. Yo, que no soy más que un sucio granjero de Middenland”.
- “Montando al abrigo de la sombra de Karl. Nunca le pagaron por el acuartelamiento del ejército durante la invasión de Archagon y tiene un asunto que arreglar con Altdorf sobre ello. Piensa que Karl le dará lo debido cuando sea Emperador.”

Cotilleos sobre el Futuro del Culto

- “Karl nos guía hacia Altdorf para recibir la bendición del Emperador y el Gran Teogonista, luego marcharemos hacia los desiertos más allá de Kislev para destruir las terribles hordas de una vez por todas. ¡Salven todos su nombre!”

- “¡Venid amigos, uníos a la Verdadera Santa Cruzada del Hijo hacia los Desiertos del Caos! ¡Aunque carecemos de armas, la luz de nuestra fe reducirá los demonios al polvo, y ahuyentaremos las sombras a donde se esconden!”
- “Karl-Franz y Volkmar tiemblan en sus botas. Si Karl es divino, tienen otro Valten en sus manos, y casi divide el templo ¿no? Pos’ claro, todo eso se disparará cuando le conozcan. El Imperio entero hará cola tras nuestro muchacho, mira si lo hacen”.
- ¿El ejército? No le tememos en absoluto. Karl-Franz no se atreve a enviar tropas contra nosotros, no hasta que decida si Karl es o no un dios. Imagínale siendo conocido como el Emperador que mató al Verdadero Hijo de Sigmar: por no hablar de que sus tropas serían nuestra cuando echen un vistazo a nuestro querido Karl”.
- Volkmar es un villano que se niega a ver a Karl. Corrupto como el resto del culto de Sigmar. Le da más miedo perder su puesto que admitir que Karl es el hijo de Sigmar.

Cotilleos Sobre la Vida en el Campamento

- “Las ratas la propagan. Son animales funestos. Mata todas las ratas y la Fiebre Amarilla desaparecerá en una semana”.
- “Los Hermanos de la Herida Abierta. Eso es una prueba de fe para ti. Sangran a diario por Karl. Por supuesto, podrían bañarse de vez en cuando.”
- “¡El camino de la taza es el verdadero! Nadie puede recibir la verdadera iluminación sin sorber de la taza de la que bebió Karl cuando bebé”.
- “¿Ha visto a mi hija? Se llama Elise. ¿Pelo rojo? ¿Ojos verdes? Ayer estaba ayudando en la tienda para enfermos pero nadie la ha visto desde entonces.
- “Cuidado con los mercaderes del borde norte. Me vendieron un amuleto que decían que tenía una uña del pie del propio Karl, pero aun así me caí en las letrinas ayer. No vale nada”.
- “Algo nos observa desde el bosque. Algo malvado. Lo he notado desde Leydenhoven”.

CONCLUSIONES

Habiendo investigado el campamento, y con la noche al caer, los PJs deberían decidir qué hacer a continuación.

ADVERTIR A LOS CRUZADOS DE LOS ELFOS

Si los PJ trabajan a favor de los Elfos del Bosque, podrían estar tentados de revelar sus intenciones a los Cruzados, especialmente si uno o más PJs están afectados por el aura del Niño. Traicionar a los Elfos a cualquiera de los miembros de la turba verá pasar la información a los líderes de las facciones, que a su vez pasan el mensaje saltándose la cadena de mando, tomando el crédito para ellos.

Si se lo cuentan a los hombres de Krieger o Eisenbach, los soldados les llevarán a sus comandantes, quienes se reunirán con ellos a la entrada del

recinto. Krieger o Eisenbach interrogan a los PJs detenidamente, preguntando como saben de los Elfos, como se encontraron con los Elfos y qué quieren de la Cruzada y de Karl. Krieger o Eisenbach les llevan luego al recinto bajo fuerte vigilancia y les llevan a la tienda de Jan (Tobias). Llevan a Helmut y él y Jan (Tobias) les interrogan incluso más detenidamente. Jan quiere saber de dónde vienen y a donde van y porqué. Helmut quiere saber si son buenos Sigmaritas, y si juran por él que están diciendo la verdad. Ambos sospechan sumamente de cualquier extranjero o no Humano en el grupo.

Una vez les hayan interrogado todos, son puestos bajo vigilancia en una tienda barracón, mientras sus interrogadores se retiran a hablar entre ellos.

MATAR A KARL

Si los PJs intentan matar o secuestrar a Karl bajo su riesgo, adviérteles que están en un final sangriento. Si insisten o lo intentan, esto es por lo que tienen que pasar: ocho Alabarderos permanecen en la entrada, dando vueltas en patrullas de dos hombres cada 20 metros, la guarnición de las tiendas, los 2 guardias fuera de la tienda de Karl y los dos guardias de dentro. Si fallan alguna de las constantes tiradas enfrentadas de **Movimiento silencioso**, llegan corriendo cincuenta soldados armados más Helmut. Si pasan por todo esto, matar o secuestrar a Karl es realmente casi imposible, ya que un simple “No” de los labios del chico obliga a realizar a los PJs tiradas **Muy Difícil (-30) de Voluntad** o caer bajo su hechizo. Y si caen bajo su hechizo estarían más que dispuestos a morir antes que verlo llegar a dañarse.

PERMANECER CON LA CRUZADA

Si los PJs deciden adherirse a la turba por ahora, necesitan hacer algunos arreglos para dormir. Encontrar un lugar donde echar sus sacos de dormir no es difícil en los bordes del campamento, pero cerca del centro, nadie quiere compartir. Es imposible dormir cerca del pabellón de Karl. Cuanto más cerca de él, más popular su auténtico estado.

Si preguntan a Rudi Margelt, el propietario de La Recompensa de Karl, puede conseguirles un lugar en una gran tienda con un hombre y una mujer cuyos tres hijos se unieron a los Hermanos de la Herida Abierta y murieron por sus heridas. Esta tienda está a medio camino entre el perímetro del campamento y el pabellón de Karl.

Si Nils está con los PJs, se altera mucho si piensa que los PJs están traicionando a Johannes. Ante cualquier evidencia de que los PJs están incumpliendo su acuerdo, Nils se escabulle para informar de su traición a Johannes. Si los PJs tratan de convencer a Nils de que el plan del Padre Johannes es peligroso y de que no puede estar seguro de hacer lo correcto, Nils acepta en principio a regañadientes pero aun siente que como iniciado de Sigmar debe su lealtad a Johannes. Se necesita una tirada **Desafiante (-10) de Carisma** para convencer a Nils de que no vuelva con su maestro.

REGRESAR CON LOS ELFOS

Tras regresar con los Elfos, Coriael les pregunta detalladamente sobre las defensas del campamento. Dice a los PJs que cuando llegue el momento, deberán acompañarles al borde del campamento para señalar puntos de referencia, y permanecer allí mientras él y sus exploradores se infiltran en el campamento. Coriael, Lorinoc y los exploradores están completamente dispuestos a morir con el fin de matar a Karl.

- CUARTA PARTE: LOS MUERTOS DE LA NOCHE -

Hay tres posibles comienzos, dependiendo del camino seguido por los PJs.

CURSO UNO: DURMIENDO CON EL ENEMIGO

Si los PJs han permanecido en el campamento, una hora después de medianoche, haz tiradas **Difícil (-20) de Percepción** si están durmiendo o **Desafiante (-10)** si están despiertos y alertas. Si la sacan, son los primeros en advertir los Zombis tambaleándose en el campamento, y pueden dar la alarma general. Si fallan, despiertan con los gritos y el choque de las armas.

Desde aquí, usa el combate del **Camino Tres**, menos los Elfos y haz que tenga lugar en el campamento en vez de en el bosque. Mientras luchan

con los Zombis, haz que los PJs acierten a oír a uno de los Necrófagos decir, “La distracción es total. Avisar al maestro”. Pueden hacer con esta información lo que les parezca -avisar a los otros Cruzados y mantenerse luchando con los Zombis, llevar personalmente la advertencia a Karl, o no comunicar en absoluto el aviso.

CURSO DOS: BAJO VIGILANCIA

Tres horas antes de medianoche, Eisenbach tiene a los PJs yendo junto a 10 lanceros y 10 arqueros a donde ellos piensan que atacarán los Elfos. Krieger ordena ocultarse a los soldados, y coloca a los PJs bajo vigilancia en una inmundia tienda requisada a un Cruzado. Es amigable

EL PODER DEL NIÑO

El aura de Karl hace que la gente afectada por ella le ame, protegiéndole y ayudándole en todo lo que puedan. Una vez bajo su hechizo, cualquier petición suya o de sus agentes que no vaya directamente contra el juicio moral normal del personaje o sentido de supervivencia no necesita tirada. El personaje hace lo que se le pide.

Una petición peligrosa o moralmente problemática otorga al personaje una tirada **Difícil (-20) de Voluntad** para negarse a cumplirla. Igualmente una prueba claramente suicida permite al personaje intentar una tirada **Desafiante (-10) de Voluntad** para negar la acción. Superar una tirada rompe el dominio de Karl sobre el personaje hasta que se vuelva a exponer.

El aura del Niño es limitada. Para estar expuesto, un sujeto debe estar a menos de 20 metros de él y ser capaz de verle y oírle. Los Elfos, Vampiros y personajes con la habilidad de Sentir magia pueden sentirle desde 40 metros. Los Enanos solo pueden sentirle desde 10 metros.

Cada vez que un mortal contemple al chico y esté en el rango efectivo, el personaje debe hacer una tirada de **Voluntad**. Normalmente la tirada es **Muy Difícil (-30)** para los Humanos, pero es **Rutinaria (+10)** para los Elfos y **Fácil (+20)** para los Enanos.

Si el personaje falla la tirada, los efectos del Niño duran cuatro días, pero cualquier reexposición reinicia la cuenta, y las reexposiciones bajo la influencia del Niño no se vuelven a tirar. Además, un personaje no deja automáticamente de tener cariño al niño o serle leal tras una semana sin exponerse, pero sí será capaz de escuchar argumentos y puede ser convencido de que ha sido encantado.

En cualquier momento en que un personaje supere su tirada de Voluntad contra el poder del Niño, cualquier reexposición es más fácil de evitar. Cada tirada exitosa hace que la siguiente sea un nivel más fácil. Pero cualquier tirada fallida hace que la siguiente sea de nuevo **Muy Difícil**.

con ellos aunque brusco, diciéndole que si intentan engañarle, no vacilará en matarles. Se asientan a esperar.

Una hora antes de medianoche, aun no hay señales de los Elfos y Eisenbach se impacienta, gruñendo a los PJs. Pero luego comienzan a salir del bosque Zombis y Necrófagos.

Desde aquí, usa el combate del **Camino Tres**, menos los Elfos y los guardias del perímetro. Krieger piensa que los PJs le han traicionado de alguna manera, pero está demasiado ocupado combatiendo Zombis para matarles. A medida que salen más del bosque, los PJs están sin vigilar y pueden unirse a la lucha o correr.

De cualquier forma, oyen a un Necrófago decir, *“Es incluso mejor de lo que esperábamos. La mitad de la guardia está aquí. Avisar al maestro”*.

CURSO TRES: CON LOS ELFOS

Si los PJs están con los Elfos, Lorinoc espera hasta después de medianoche cuando el campamento está calmado, luego pide a los PJs que conduzcan a sus guerreros al borde del bosque con acceso más cercano al recinto del Niño. Los Elfos también traen a Johannes. Cuando pueden ver el campamento, Lorinoc pregunta a los PJs que señalen la tienda de Karl y otras defensas, y luego él y otros cuatro exploradores escogidos se infiltran en el campamento.

Antes de que puedan comenzar, se vuelve evidente que los Elfos no están solos en el bosque. Cualquier Elfo o Enano entre los PJs puede hacer una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción** para advertir extraños sonidos y olores detestables que vienen de cerca. Si los PJs son todos Humanos, los Elfos del Bosque lo notan primero.

El bosque está lleno de Zombis y Necrófagos, todos moviéndose hacia el campamento de la Cruzada. Estos detalles deberían revelarse con un escalofriante, “¿Quién va?” o algo así, un sombrío movimiento en los árboles, otro movimiento al otro lado del grupo, un rostro en descomposición que aparece a la luz de la luna, el hedor de la muerte asaltando a los PJs desde todos lados.



Tras la primera señal, los Elfos desenvainan armas ponen a los PJs a cubierto, pero Johannes es su ruina; aterrorizado por los ruidos y las sombras, tropieza y cae estrepitosamente en un arbusto. Le ven a él, a los PJs y a los Elfos.

Los Zombis se dirigen al campamento y no paran, pero los Necrófagos que les dirigen reconocen la amenaza y ordenan a los Zombis atacar. Debe haber el triple de Zombis que de PJs y Elfos juntos y un Necrófago por cada PJ. Hay 10 Zombis y la mitad de Necrófagos al comienzo y luego cinco nuevos Zombis y un nuevo Necrófago cada dos asaltos hasta que se acaben. El Strigoi, que es el máximo líder, no está aquí. Está al otro lado del campamento, esperando a que los Zombis creen una distracción para que él y sus tropas de choque puedan entrar de repente y coger vivo a Karl.

Necrófagos

Humanos flacos y jorobados de mirada salvaje. Los Necrófagos atacan con atroces garras. La gente sensata teme su retorcida humanidad; quizás porque son un recordatorio de las depravaciones en que pueden hundirse.

Locuras: La Bestia Interior

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
32	0	37 (3)	45 (4)	34	18	31	5

Habilidades: Esconderse (Ag), Supervivencia (Int), Percepción (Int). Escalar (F), Buscar (Int), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Errante

Rasgos: Intrépido, Temible, Armas naturales (Garras), Visión nocturna, Ataque venenoso

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 11

Armas: Garras (1d10 + 3)

Ataque Venenoso

Los objetivos heridos por el ataque de un necrófago deben hacer una Tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** o sufrir 2 Heridas adicionales.

Zombis

Una turba de humanos en descomposición. Estos horrores no mueren se tambalean desde el bosque, derramando suaves gemidos de sus bocas supurantes. Muchos llevan terribles heridas, derramando asqueroso ícor sobre el suelo. A otros les faltan miembros, mandíbulas, ojos y otras partes del cuerpo. Las terribles lesiones no les son impedimenta.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
25	0	35 (3)	35 (3)	10	-	-	-

Rasgos: Temible, Estúpido, Visión nocturna, Tambaleante, No muerto

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 3; **Heridas:** 11

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano (varias) (1d10 + 3)

Estúpidos

Los Zombis no pueden efectuar o fallar tiradas basadas en Inteligencia, Voluntad o Empatía.

Tambaleantes

Los Zombis no pueden efectuar la acción de correr.

Desarrollos

Tras 4 asaltos, la pelea llama la atención de tres lanceros de Eisenbach y seis sectarios pobremente armados del perímetro del campamento, y vienen a ayudar. Tras 2 asaltos, aparecen tres lanceros más pero no más. Los otros están ocupados peleando en otros puntos del perímetro, pero siguen llegando sectarios milicianos pobremente armados, tres cada 4 asaltos.

Cuando llegan los lanceros, los Elfos se percatan de que el campamento despierta y no encuentra oportunidad de matar a Karl esta noche. Desaparecen en el bosque dejando atrás a los PJs.

Tras 10 asaltos, uno de los Necrófagos podría decir en alcance de oído de los PJs, *"La distracción es suficiente. Avisar al maestro"*. Un Necrófago sopla un silbato plateado que aparentemente no hace ruido.

Si los PJs son astutos se dan cuenta de lo que esto significa. Pueden avisar a los Cruzados de que alguien intenta atacar a Karl y utilizan a los Zombis como distracción o pueden intentar llegar hasta Karl y salvarle (o matarle) bajo su propio riesgo. O, si tienen la intención de matar a Karl, pueden pensar que "el maestro" puede hacer el trabajo por ellos. Pero no pueden estar seguros ¿o sí?

Si no avisan a los Cruzados, uno de los lanceros de Eisenbach lo ha escuchado también y lo descubre por sí mismo. Envía un lancero al campamento para avisar a la guardia personal de Karl.

Una vez más hay tres caminos desde aquí: El Camino Aburrido, el Camino Excitante y Camino Sinuoso

EL CAMINO ABURRIDO

Si los PJs dejan que el lancero lance el aviso, y siguen luchando contra los Zombis, entonces la guardia personal de Karl ahuyenta al Vampiro fuera de escena, y cuando los Zombis son derrotados, los Cruzados agradecen a los PJs y les piden que vayan a recibir las gracias de Karl por su valiente esfuerzo de frustrar el ataque. Cualquier negativa a encontrarse con el Niño se ve con suspicacia. ¿Por qué no querían reunirse con el salvador? Y si no ayudaron a defender el campamento, ¿qué hacían merodeando en el bosque a mitad de la noche? ¿Y quiénes eran esos altos extraños? ¿Y dónde han ido? Los PJs son llevados a la fuerza al campamento o los matan si siguen negándose a reunirse con Karl.

EL CAMINO EXCITANTE

Si dejan de combatir a los Zombis y van a avisar a los guardias del campamento, las cosas se vuelven interesantes.

Correr por el campamento es difícil. Reina la confusión. La gente enciende antorchas, reúne armas, corre por todos partes, gritando, desafiándose, llamando a sus seres queridos, tropezándose unos con otros. Las diversas facciones defienden sus propios pedazos de tierra. Los caballeros de Eisenbach y los otros guardias no están por ningún lado.

Cuando los PJs alcanzan por fin el Recinto de Karl, está alborotado. Algunos soldados rasgan los muros de lino mientras un lastimoso grupo de arqueros trata de vigilar todos los accesos. Krieger está en la entrada, gritando a los cuatro guardias de la misma. Tiene cinco hombres detrás.

"¿Por qué sois tan pocos? ¡Todos los hombres deberían estar aquí!"
"¡Lo siento Señor! El ataque se produjo mientras estábamos de patrulla, Señor. No muertos, saliendo del bosque por todos lados. El Padre Helmut envió a la mitad de nosotros al extremo norte, y Eisenbach llevó a sus caballeros al sur. El Padre Helmut y sus seis guardianes de templo están en la tienda con el Niño"
"¿Y dónde están los hombres de Vanderpeer?"
"Protegiéndole"

O, si los PJs se encuentran con Eisenbach

"¡Lo siento Señor! El ataque se produjo mientras estábamos de patrulla, Señor. No muertos, saliendo del bosque por todos lados. El Padre Helmut envió a la mitad de nosotros al extremo norte, y Eisenbach llevó a sus caballeros al sur. Lord Eisenbach no ha vuelto a ver a los Elfos. El Padre Helmut y sus seis guardianes de templo están en la tienda con el Niño"
"¿Y dónde están los hombres de Vanderpeer?"
"Protegiéndole"

Krieger está furioso. Todos deberían estar protegiendo a Karl, no esparcidos por doquier. Envía un soldado a traer a los otros de regreso y empieza a ordenar a los guardias restantes que protejan los accesos desde el bosque, dejando el lado oeste del complejo totalmente desprotegido.

Si los PJs le advierten, Krieger desplaza a todos sus hombres alrededor del lado del campo de la tienda, y justo a tiempo. Del revuelto, la aterrorizada turba trae una falange de diez Necrófagos, vestidos con manto y cinturones azules mezclados con los Cruzados. Los guardias se preparan justo a tiempo. Los Necrófagos se lanzan sobre los guardias en un frenético intento de abrirse paso a la tienda de Karl. Si los PJs no les han avisado, los guardias habrán sido cogido desprevenidos y abrumados por los Necrófagos disfrazados.

Esta pelea debería ser demente y cruel, luchando en medio de un mar de Cruzados gritando en pánico. La mayor dificultad de los PJs debería ser que es difícil decir quién es un Cruzado y quién un Necrófago hasta que sus garras salgan disparadas de sus largas mangas y acuchillen sus caras.

Después de 5 asaltos, un murciélago vampiro vuela sobre sus cabezas, hacia la tienda de Karl. Se necesita una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción** para advertirlo en medio de la lucha.

Si los PJs no se dan cuenta, uno de los hombres de Krieger lo hace. Los guardias se desprenden de los Necrófagos lo mejor que pueden y le siguen a la tienda. Rasga a través de la tela de la cubierta, y vienen sonidos de lucha de su interior, así como gritos de un joven niño asustado, y la voz de Helmut elevando una invocación. Dos guardianes de templo vuelan fuera de la portezuela de la tienda, despedazados, con la armadura desgarrada.

Un hombre de Krieger corre, también los Necrófagos, retirándose de los PJs para correr hacia la tienda. Si los PJs les dan caza, escuchan un rugido y un chasquido de cuerdas, y la tienda de Karl se alza y se retuerce, luego se enrosca en torno a si en un arco salvaje. Algo está usando el palo de la tienda como arma. Mientras golpea de nuevo a los hombres de Krieger, los PJs consiguen un vistazo de ello. Es un Vampiro Strigoi, de casi dos metros y medio de alto y tan delgado y con músculos tan tensos como sus seguidores Necrófagos. Sus dedos son tan largos como sus antebrazos y sus ojos brillan como fuego rojo. Grita como una banshee. Cuatro guardianes de templo forman un círculo alrededor de Karl y Helmut, mientras Krieger y el resto golpean al Strigoi.

Los Necrófagos tratan de ayudar al Strigoi. Los hombres de Krieger luchan contra ambos. Si los PJs se unen a la lucha, te podría gustar dejar que uno de sus golpes altere el rumbo. Si no, Krieger consigue un sólido tajo a la cadera del Strigoi, cortándola profundamente.

Se tambalea hacia atrás, rugiendo, lanzando el poste de la tienda a sus atacantes, luego salta en el aire y se transforma en murciélago vampiro de nuevo. Aletea hacia la noche seguido de algunas temblorosas flechas. Los Necrófagos, si aun quedan, corren.

Jan se apresura con ojos asustados, “¿Está a salvo? ¿Karl está a salvo?”.

Krieger afirma con la cabeza, cansado, “Sí. A salvo”.

Jan parece confuso. “¿Por qué quería un Vampiro matar al Santo?”.

Helmut opina, “No intentaba matarle. Intentaba llevarse lo”.

Mad Orlock

Vampiro Strigoi

Mad Orlock es un inquietante Vampiro de apariencia bestial.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
59	28	59 (5)	63 (6)	63	43	62	25

Habilidades: Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Esconderse (Ag + 10), Esquivar (Ag), Sentir magia (V), Percepción (Int + 10), Buscar (Int), Hablar idioma (Reikspiel, Strigano), Tortura (Em)

Talentos: Frenesí, Errante, Golpe poderoso

Rasgos: Dones de la Sangre (Forma de murciélago, Drenar sangre, Nigromante natural, Maldición del vampiro), Temible, Sentidos desarrollados, Armas naturales (Garras, Colmillos), Visión nocturna, No muerto (Ver **Apéndice** para detalles sobre los nuevos rasgos).

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 24

Magia: 1

Armas: Garras (1d10 + 6), Colmillos (1d10 + 6)

Enseres

Lo único que tiene Mad Orlock es su pellejo peludo.

Forma de murciélago

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
33	0	31 (3)	30 (3)	34	43	62	25

Habilidades: Esquivar (Ag), Percepción (Int + 20)

Talentos: Golpe poderoso

Rasgos: Sentidos mejorados*, Volador, Temible, Sentidos desarrollados, Armas naturales, No muerto

* Los murciélagos vampiros pueden “ver” en completa oscuridad hasta un alcance de 10 metros. Este proceso no es silencioso, cualquier personaje en el rango de la ecolocalización puede hacer una tirada de **Percepción** para escuchar su agudo chillido.

Ataques: 2; **Movimiento:** 3; **vuelo** 8; **Heridas:** 24;



¿QUIÉN VIGILA A KARL?

Krieger, Doce Alabarderos de Krieger, Diez Arqueros de Eisenbach, Helmut, Guardianes de Templo de Helmut. Los guardias de Jan están ocupados vigilando la tienda de Jan.

Magia: 1

Armas: Dientes (1d10 + 4)

EL CAMINO SINUOSO

Si los PJs tratan de aprovecharse de la confusión y matar a Karl, o tal vez evitar que sus guardias le protejan, o hacer algo completamente distinto, usa el sentido común. Los defensores se detallan arriba, tal como los Necrófagos y Vampiros. Ninguno da la bienvenida a la intervención de los PJs pues podrían ser atacados por ambos bandos.

Al final, hagan lo que hagan los PJs, los sectarios expulsan al Vampiro, aunque sus pérdidas son peores sin la ayuda de los PJs. Si los PJs contactan con Karl deben hacer una tirada **Muy Difícil (-30) de Voluntad** o caer bajo su hechizo.

Si los PJs combaten a los defensores, los hombres de Krieger intentan arrestarlos. Si corren, Helmut llama a la turba diciendo, “¡Detenedlos! ¡Han intentado matar a Karl!”. Los PJs son sobrepasados y prendidos.

- DESENLACES -

Lo que ocurra luego depende de cómo se implicaran los PJs en el ataque al campamento. En todos los casos deberían alcanzar a ver a Karl y en las mejores circunstancias, tratar directamente con él. Si los personajes actúan de una manera no descrita en este capítulo, haz que el chico simplemente corra hacia los PJs en el fragor del combate, mendigando su protección. Cada vez que un mortal contemple al chico y esté en el rango efectivo, el personaje debe hacer una tirada de **Voluntad**. Normalmente la tirada es **Muy Difícil (-30)** para los Humanos, pero es **Rutinaria (+10)** para los Elfos y **Fácil (+20)** para los Enanos

Los personajes que luchen a favor del chico en la pelea contra los No muertos se encontrarán con que son recompensados por sus servicios siendo presentados al chico. Es posible que Krieger hable a su favor,

diciendo algo como “Nos habiéramos hundido si no hubiera sido por estos hombres. Descubrieron que los Zombis eran solo una distracción y nos informaron para estar alerta del ataque real. Si no, quizás no habiéramos sobrevivido”, o “Estos compañeros se desenvolvieron muy bien contra los horrores, serán buenos reemplazos de los hombres que hemos perdido”. Tras esto, resuena una voz aguda y pura de detrás del muro de los guardias. “¿Quiénes son? Quisiera conocer las valientes almas que han salvado mi vida”. Karl sale de su escondite y camina hacia los PJs. Es un chico hermoso de nueve años, vestido con camisón de la mejor calidad, con una cara dulce y radiante, ojos curiosos. Mira a todos los PJs sucesivamente, luego se inclina profundamente y dice “Gracias, nobles. Estoy eternamente en deuda”.

TRAMPEANDO LAS TIRADAS

En interés de la interacción del grupo y más divertimento en la interpretación, podría ser conveniente hacer trampas y asegurarse de que una persona supera la tirada. Esa persona puede ser la inaudita voz de la razón mientras el resto están ocupados en amar a Karl. Si todo el mundo falla su tirada Nils puede servir a este propósito.

Si los jugadores se lamentan por la falta de libertad, recuérdales que la interpretación puede significar jugar diferentes papeles, y además estar bajo el hechizo de Karl no cambia la personalidad básica de la persona. Son las mismas personas que eran antes, que acaban de sustituir lo que ellos adoraban o creían antes por Karl.

Como se mencionó antes, el momento en el que los PJs caen bajo el hechizo de Karl es un buen momento para finalizar la sesión o al menos para tomar un descanso. Este respiro da a los jugadores un momento para decidir como van a jugar sus personajes mientras estén bajo la influencia de Karl.

Los personajes que sigan el Camino Sinuoso tienen un desenlace ligeramente diferente. Están desarmados y reducidos ante Helmut. Si se desenvuelven bien en la lucha un soldado o líder, opina, diciendo *“Al menos, pueden luchar, y necesitamos buenos combatientes. Dejémosles hablar con Karl. Si ven la luz podrían reemplazar a los que perdimos. Si continúan sin convertirse les mataremos”*. Helmut asiente. *“Muy bien. Pero los observaremos unos días. Han habido algunos que han renegado”*. Llama a Karl adelante. *“Venid y mostrad a estos paganos ignorantes la luz de vuestro semblante y haced nuevos hombres de ellos”*.

Si alguno de los PJs intenta hacer alguna tontería antes de que Karl hable, como atacarle o tapan su boca, no va a vivir para lamentarlo. Sus guardias atacan sin piedad. Y, como se menciona arriba, si está asustado, Karl alza sus manos y dice *“¡No!”* necesitando una tirada de **Voluntad** como se describe arriba.

Los PJs que huyan antes de que Karl hable son atrapados, desarmados y llevados de vuelta. Krieger dice a cualquier PJ que lo pregunte que no se les matará. *“Cuando miréis a los ojos al Verdadero Hijo de Sigmar, le llegaréis a amar como lo hacemos, y no será necesario castigarlos. Tal es el poder y la verdad de su palabra”*.

Los personajes que superen la tirada ven al chico como es: ligeramente tímido, agradable y amistoso, de nueve años, algo mimado por toda la atención que genera. Incluso aunque logren resistir la compulsión, todavía sienten el tirón del aura. Son conscientes de que está ahí, pero se las han arreglado para menospreciarla, por ahora.

CONCLUSIÓN

La aventura finaliza cuando el Padre Johannes (y Nils, si no está con los PJs) es llevado ante Karl por los guardias. El Padre Johannes cae inmediatamente bajo la influencia de Karl. Dice a Nils que obsequie a Karl con su Martillo de Cargo. Nils no cae por Karl y parece muy decepcionado con el Padre Johannes y cualquier PJ que haya fallado su tirada, pero aun así hace lo que Johannes le dice.

RECOMPENSAS

Acción	PE
Explorar La Recompensa del Segador	5
Encontrar el pozo y el túnel secreto	25
Encontrar a Lorinoc	10
Tratar pacíficamente con el Padre Johannes	10
Trabar amistad con Nils	15
Derrotar a los Mutantes	0
Tratar pacíficamente con los Mutantes	25
Escapar de La Recompensa del Segador, dejando todo a su suerte	10
Escapar de La Recompensa del Segador pero intentando que los otros luchen junto a ellos	20
Defender la Recompensa del Segador	25
Matar al líder Bestigor	10
Trabar amistad con los Elfos del Bosque	5
Explorar el campamento de los Cruzados	10
Por cada PNJ con que hablen	2
Por cada rumor conseguido	2
Luchar contra los Zombis	5
Luchar contra los Necrófagos	10
Ayudar en la defensa de Karl	50
Quedarse prendado de Karl	25





CAPÍTULO IV: ESCRITO EN SANGRE

“El hedor revela la verdadera naturaleza de nuestra ciudad. Se pudre desde dentro, y mientras decae, también lo hace nuestro país”.

- SEIGER ROHR, PREDICADOR CALLEJERO

POR NATHAN LONG

El centro indiscutible del Imperio es su capital, Altdorf. Una enorme ciudad en expansión que se extiende a ambas orillas del Reik, que es una maravilla para la vista. Tras sus serpenteantes callejuelas se pueden encontrar los Colegios de la Magia, El Palacio del Emperador, el Gran Templo de Sigmar y mucho más. Es aquí donde se decidirá el destino de la Cruzada y donde se revela la forma del destino de los personajes jugadores.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Mientras la Cruzada marcha a través de Reikland, Altdorf se prepara para la inminente llegada. Aunque la ciudad es segura tras sus altas murallas que la protegen de los horrores del Viejo Mundo, confiados en la misteriosa fuerza de sus magister y las espadas y lanzas de sus valientes soldados, la noticia de la Cruzada ha llegado a sus ciudadanos, y una chispa de excitación ha encendido su imaginación, llenándola de aprensión y la esperanza de que el chico misterioso pudiera en realidad ser el Descendiente de Sigmar.

De hecho, la noticia de las hazañas del Niño ha despertado el interés de algo más que el populacho: cazadores de brujas, Electores, magísteres e incluso el Emperador, quieren saber más sobre el Niño. Pero nadie tiene tanto interés personal en el destino de Karl como la Baronesa Theodora Margrave y su señora Neferata. Los Vampiros Lahmian están seguros de que Karl es la prole de Sigmar y que su sangre es la lleva para liberar a sus semejantes de la Maldición de la Sangre. Neferata, Reina de la Noche y uno de los primeros vampiros de Nehekhar, cree que mezclando su sangre con la del chico les liberará y les llevará a una nueva era de dominio sobre el ganado Humano. Para ello, la poderosa Vampira ha enviado a su leal sirvienta Theodora a capturar al Niño y llevarle a su atalaya en las Montañas del Fin del Mundo.

Theodora, nativa de Altdorf, sabe que el chico viene a la ciudad buscando una audiencia con Karl-Franz y el Gran Teogonista. Ella no tiene intención de permitir que el joven llegue al palacio, y sus agentes están organizando secuestrar al chico cuando entre en la ciudad. Mientras tanto, Tobias, el sirviente de confianza del hechicero del Caos Ruprecht, insta a la Cruzada para impulsarla hacia Altdorf ya que tiene la intención de secuestrar el chico allí y encontrarse con otro sectario llamado Ansel, por razones que pueden ser reveladas a los PJs cuando entren a esta enorme y fabulosa ciudad.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Escrito en Sangre continúa directamente tras el fin del **Capítulo III**. Los PJs que de alguna manera se han ganado un puesto de confianza y amistad con el joven Karl y se les pide que sirvan como guardias. La Cruzada se mueve lentamente a través del Imperio, cada vez más cerca de Altdorf. Durante el camino, los PJs tienen la oportunidad de descubrir cosas terribles sobre la Cruzada, incluyendo el descubrimiento de un complot aterrador para confeccionar una terrible enfermedad y extenderla por toda la capital. Sin embargo, antes de que puedan descubrir al cerebro tras el complot, el joven Karl es secuestrado.

Con Karl desaparecido, los PJs, ya sea por petición de sus aliados en la Cruzada o sus empleadores, buscan en la ciudad a Jan —el sectario Tobias— y al niño desaparecido. Su búsqueda les lleva por todo Altdorf, desde un hospital Shallyano a las zonas más pobres de Altdorf. Está claro que Jan está conectado de alguna manera a un próspero vigilante llamado La Venganza de Sigmar, por lo que los PJs vuelven su atención a la búsqueda de este asesino de Mutantes. Por desgracia, es demasiado tarde, pero encuentran pruebas en sus pertenencias que revelan su antigua asociación con la inquietante secta de Nurgle que ha causado tantos problemas hasta aquí.

Tras algunas investigaciones adicionales, los PJs dan con un diario perdido que revela un terrorífico ritual que obliga a un mortal a amar a otro. El diario también explica la caída del vigilante y ofrece una seria advertencia sobre lo que se propone Tobias. Mientras los PJs van a informar a las autoridades, son emboscados por ladrones y un Vampiro que roba el diario. Al final, los PJs tienen una vaga idea de dónde tienen que ir, tras darse cuenta de que tienen que seguir tras la carreta Negro si pretenden impedir que Tobias realice el ritual sobre el joven Karl.

Esta aventura está estructurada como una serie de misterios. Haz todo lo posible para dar a los PJs todas las pistas que necesitan, pero trata de no ponerlas junto a ellos, o establecer vínculos demasiado obvios. La diversión en este debe ser los momentos de realización cuando los PJs averigüen quién es quién y qué está pasando. Ten en cuenta que muchos de los sucesos ocurren en un momento concreto y por ello las diversas secciones están anotadas por días. Por lo general, los sucesos ocurren como se describen y la información potencial está disponible durante un día particular. Si los personajes lían las cosas, puedes necesitar modificar la agenda para conseguir que los PJs vuelvan a encarrilarse.

EL AURA DE KARL

Estar bajo la influencia de Karl puede ser un reto divertido para los PJs por un tiempo, pero es probable que se cansen de ella en poco tiempo. No te preocupes. En esta aventura, los PJs descubren un asqueroso método para inmunizarse del poder de Karl y si no se preocupan por esa opción, se encuentran los suficientemente alejados de Karl como para que se esfume el efecto de su aura, permitiéndoles pensar por sí mismos de nuevo. Por supuesto, siempre hay una oportunidad para que su encanto se reafirme...

COMENZANDO

La aventura comienza poco después de que el campamento repela la horda de No Muertos que trataban de reclamar al chico ungido para sus propios propósitos oscuros. Es probable que los PJs estén en compañía de los líderes como se describía en el capítulo anterior. Todo es un desastre y los gritos de los moribundos llenan el aire, sembrándolo con el hedor de la sangre, entrañas vaciadas y la peste de la descomposición.

El Padre Johannes compromete su lealtad y su martillo dorado para Karl y los Cruzados del Niño hacen balance de la camicería provocada por el Strigoi y sus Necrófagos. Los galenos son convocados y se les ofrecen curaciones simples a los PJs. Hay mucho que hacer mientras esto sucede. Estas son las cosas importantes de las que deberían percatarse los PJs. Krieger envía guardias fuera del campamento para restaurar la calma y traer informes del enfrentamiento y los daños.

Lord Eisenbach y sus tropas llegan luego, cubiertos de sangre. Eisenbach está disgustado por haberse alejado por el ardid. (O, si los PJs estaban con Eisenbach cuando los Zombis atacaron, él sospecha de los PJs y

quiere saber qué ocurrió con los Elfos -asumiendo que los PJs revelaran la presencia de los Elfos a Eisenbach).

Jan y Helmut discuten. No se gustan y pelean por ser el primero a los ojos de Karl. Están muy insolentes. “¿Y dónde estabas tú?” pregunta Helmut, “No te vi defendiendo al joven Karl”.

“Estaba mediando un conflicto entre dos de las facciones más agresivas. Vine tan pronto como pude. No parece haber visto mucha acción en persona. Estás ileso”.

Jan no se fía de los PJs, y recuerda a Karl, antes de que puedan unirse realmente a la cruzada, que debe hacerles “La Pregunta”. Karl pone mala cara pero al final se gira a los PJs y les pregunta, “¿Cuál es la razón de buscar a los Seguidores del Niño antes de que me conocieran?”. Como se responda esta pregunta podría significar la muerte de los PJs, tratar de mentir es “solo” una tirada **Difícil (-20) de Voluntad**.

Es probable que alguien falle la tirada y revela las razones originales los PJs para buscar la Cruzada. Pueden pensar que esto es el fin, pero el círculo interno se toma las noticias con calma. Han tenido infiltrados muchas veces, pero un encuentro con Karl siempre hace que los espías abandonen sus tareas y se unan a la turba. Helmut y Krieger añaden a los Elfos y a Lord Frederick a su lista de enemigos y dan la bienvenida a los PJs a la Cruzada con los brazos abiertos. Tanto Helmut como Jan niegan en voz alta la existencia de cualquier agente del Caos dentro de la Cruzada. “Nuestra causa está unida y nuestras lealtades claras”.

Jan es más cauteloso con los PJs que los otros, sugiriendo que son espías de Altdorf enviados para sembrar la discordia y la desconfianza entre los líderes. Insiste en vigilar a los PJs.

Helmut se complace en ver a otro sacerdote de Sigmar unirse a la Cruzada y ofrece al Padre Johannes que sea su asistente. Johannes acepta con entusiasmo y se va con él. Nils permanece con los PJs mientras Krieger les conduce a su tienda.

- PRIMERA PARTE: LA HORA DEL NIÑO -

Habiendo sido aceptados en la Cruzada, los PJs se aclimatan al ambiente inusual y se preparan para los últimos días de viaje hacia Altdorf.

TIENDAS DE CAMPAÑA

Krieger muestra los PJs una tienda donde los guardias están quitando y vendiendo las posesiones de los que murieron luchando contra el Vampiro. Les dice que les darán uniformes mañana, y les pide que se dividan en tres turnos de guardia, día, tarde y noche. El turno de día comienza al amanecer del día siguiente. Tras unas secas buenas noches, se marcha.

Los PJs están solos con un motón de cosas sobre las que hablar, hacer turnos, sus lealtades, y decidir lo próximo a hacer. Esta oportunidad es perfecta para que los que no hayan caído bajo el hechizo de Karl comiencen a discutir con los que sí. O, si todos los PJs fueron convertidos, discutan con Nils. Anima a los PJs a interpretar su engaño, pero recuerda que sus personalidades no han cambiado, solo su lealtad.

Todo lo que hablen puede oírseles. Krieger ha colocado un hombre al otro lado de la tienda, dando intimidad a los PJs pero asegurándose que no se van. Si los PJs gritan, él les oye. Jan (Tobías) también ha enviado a un espía para escuchar a través de la lona. Es uno de los alabarderos de Krieger y se arrodilla tras la tienda, fingiendo ajustarse la bota. A menos que los PJs digan que están susurrando, les oye.

Si los PJs mencionan que comprueban fisgones descubren a ambos hombres. Si no, hazles tiradas **Desafiante (-10) de Percepción** antes de su discusión. Si alguien tiene éxito, detecta al espía de Jan revelando cualquier información. Pide otra tirada **Desafiante (-10) de Percepción** tras la conversación. Si alguno tiene éxito, oyen al espía marchándose.

EL ESPÍA

Si los PJs salen de la tienda para capturar al espía, el vigilante de Krieger les pregunta que qué hacen. El espía no corre. En vez de eso, se queja de su inocencia, diciendo que solo se paró a quitarse una piedra de su bota. El hombre de Krieger se pone de lado del espía, al igual que otros

¿Y SI LOS PJs NO SE UNEN A LA CRUZADA?

Ese escenario es realmente una posibilidad y requerirá un poco de delicadeza. Tienes un par de opciones aquí. Si los PJs huyeron a los bosques tras los Elfos del Bosque, puedes enganchar a los PJs con una aventura paralela que finalmente les lleve de vuelta a la Cruzada.

Los PJs que huyen pueden también seguir el rastro de la turba a una distancia segura. Si es así, puedes relegar sus personajes a un segundo plano y dar PJs nuevos que de alguna manera de desenvuelvan bien en el combate. Estos nuevos personajes continúan como se describe aquí, mientras los PJs supervisan los sucesos desde lejos. Puede haber casos en los que estos personajes se crucen con los antiguos personajes de los PJs en otros puntos de la aventura donde es lógico que los PJs originales sigan en lugar de los nuevos personajes. Parte de ser un DJ es adaptarse a las decisiones que toman los jugadores. Puedes aprovechar esta oportunidad para ampliar el elenco de personajes para hacer el ambiente más dinámico.

guardias, ya que lo conocen. Krieger se pone de su lado también, si se le llamada para mediar.

Krieger o su vigilante dicen a los PJs que regresen a la cama y dejen de saltar en las sombras. *"Aquí no hay espías. Estamos todos unidos por nuestro amor al joven señor Karl"*.

Si los PJs tratan de deslizarse bajo la trasera de la tienda y atacan al espía, este da la alarma, diciendo que los PJs estaban intentando escapar. El hombre de Krieger llega corriendo y la escena se repite como arriba.

Mientras interactúan con el espía, un personaje que tenga éxito en una tirada **Rutinaría (+10) de Percepción** advierte que el hombre tiene un feo forúnculo en el labio.

ESCAPAR

Escabullirse en este punto hace muy difícil para los PJs poder acercarse más tarde a Karl. Estarán desconfiados y no se les permite acercarse al complejo de nuevo y por tanto no estar al tanto de las conversaciones del círculo interno

Si los PJs lo intentan de todos modos, dejar el complejo es difícil. Su tienda está entre las de los otros guardias y el hombre de Krieger está vigilándola. Si ve a algún PJ dejar la tienda, le pregunta cortésmente que a donde va. Si más de dos PJs dejan la tienda, les pide que paren y pide que regresen. Salen guardias de las tiendas cercanas en 2 asaltos. Si los PJs no se pueden explicar, los guardias les ordenan que regresen a su tienda y la guardan hasta que llegue Krieger.

Si los PJs se escabullen por la trasera de la tienda, haz tiradas enfrentadas del **Movimiento silencioso** de los PJs contra una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** del Guardia (ver el perfil de **Alabardero** de la página 76).

Fuera de la tienda, vagan muchos guardias por la zona de guarnición, y si se ve, aventureros armados sin uniforme llaman mucho la atención. Haz un montón de tiradas enfrentadas. Si son capturados, los guardias les mandan a su tienda y llaman a Krieger.

Si los PJs intentan algo elaborado como comenzar un incendio o dar una falsa alarma, desarróllalo usando los mapas y la lista de tropas del capítulo anterior como guía.

Una vez los PJs lleguen con éxito al área del campamento de la turba, están a salvo. Nadie les tiene en mente. Pueden ir a cualquier parte excepto al círculo interno.

VOLVIENDO AL CULTO

Si los PJs han dejado el culto de malas maneras y desean volver a infiltrarse hay poca dificultad en volver a unirse con la turba. Muchas personas van y vienen, no se notará. Sin embargo, si consiguen acercarse a alguien del círculo interno que conocieran antes, necesitan hacer tiradas enfrentadas de la Percepción del PNJ contra una tirada **Desafiante (-10) de Disfraz** del PJ.

Si se fueron sin problemas, y quieren volver al círculo interno necesitan una buena excusa y al menos una tirada **Rutinaría (+10) de Carisma**.

DÍA UNO: MADRUGADA

Al amanecer los guardias despiertan a los PJs y les dan uniformes. Los que están de guardia de día deben ir al servicio. Este trabajo les permite aprender más sobre Karl y los hombres que le rodean, mientras que los PJs que no están de servicio pueden moverse de un lado a otro por la nerviosa y larga columna de la Cruzada en la marcha.

El servicio de guardia consiste en marchar delante dlla carreta que lleva a Karl y Helmut, junto con seis hombres de Krieger. Dos Portadores del Martillo montan en la carreta y seis marchan a los lados. Los caballeros de Lord Eisenbach montan detrás.

Mientras el círculo interno enrolla sus tiendas y engancha sus caballos, los PJs son testigos de más discusiones entre los líderes. Jan piensa que tienen suficientes Cruzados y quiere apresurarse directamente hacia Altdorf para enfrentarse a Volkmar y Karl-Franz. (No es su verdadera razón; él obedece las órdenes de Ruprecht para apresurarse y encontrar a Ansel en Altdorf).

LOS MOTIVOS DE JAN

Jan (Tobias) envía al espía para averiguar lo que intentan los PJs. Si pretenden matar o secuestrar a Karl, ordena a su espía que les vigile y frustre su intento. Si pretenden escapar inmediatamente e informar a alguien sobre lo que ocurre en el campamento, les deja. En este punto no saben nada de importancia.

Pero si intentan extirpar la secta del Caos, o quedarse e investigar, o si solo quieren seguir a Karl por el resto de sus vidas, él intenta usarles como peones para matar a Krieger, que quiere quitárselo de en medio, y luego, una vez esté hecho el trabajo sucio, matarles.

Si descubrieron a su espía antes de descubrir algo, otros espías de Jan siguen a los PJs hasta que averigüen qué pretenden hacer.

LUCHANDO EN EL CAMPAMENTO

Hay algunos momentos en la aventura donde meter la pata puede meter a los PJs en un montón de problemas. Si se desenfunda el acero, usa esto.

En el Complejo

Si los PJs provocan una pelea aquí, deben correr o muy probablemente se verán abrumados. Hay demasiados guardias, y están muy bien entrenados -los hombres de Krieger, los hombres de Eisenbach, los Portadores DEL Martillo de Helmut y los guardias de Jan. Cuando comienza una pelea, llegan más hombres corriendo cada asalto hasta que los PJs estén abrumados. Su única esperanza es correr hacia la turba, donde pueden perder a sus perseguidores. Siéntete libre de jugarlo con los perfiles del capítulo anterior, pero el resultado es casi seguro.

En la Turba

Es fácil pelear aquí. Solo las partes interesadas ayudan a los combatientes. Todo el mundo sale corriendo pidiendo ayuda. De nuevo los perfiles de los Cruzados pueden encontrarse en el capítulo anterior.

Consecuencias

Si la Cruzada persigue a los PJs y se esconden cerca, los grupos de búsqueda les mantienen en movimiento, pero no ocurre nada. Si buscan a los Elfos del Bosque, han abandonado la zona, o al menos no son visibles para los PJs.

Lord Eisenbach apoya a Jan. Quiere su compensación lo antes posible.

Helmut quiere reclutar más en cada ciudad. *"¡Altdorf y el Templo deben ver nuestro poder! No pueden tener dudas para rechazarnos"*.

Karl apoya a Jan. Él también quiere ir rápido. Dice que ha tenido un presentimiento de que deben llegar a Kislev rápidamente para evitar una gran victoria del Caos. (No es su verdadera razón; quiere apresurarse hacia su madre, que piensa que le está esperando en Kislev).

Gana Karl. Deciden viajar lo más rápido posible.

ÓRDENES ESPECIALES

Mientras los PJs de servicio marchan, Helmut les pide hablar con ellos en privado. Dice que negó la existencia de un sectario del Caos en el campamento la noche anterior porque no quería alarmar a nadie, pero en privado, teme que sea verdad. Algunos sectarios en la turba parecen muy siniestros, y algunos cazadores de brujas que trataron de infiltrarse en la Cruzada enfermaron con enfermedades mortales que no se extendieron a los demás. Pide a los PJs que investiguen.

"Aunque no lo crean, hay demasiados conflictos de lealtades para mí para confiar las conclusiones de cualquiera que pueda preguntar en la Cruzada. Todos aman tanto a Karl que desean ser los primeros a sus ojos y estarían dispuestos a denunciar como seguidor del Caos a cualquiera que piense que pudiera estar delante de ellos en su afecto. Vosotros sois perfectos. No habéis estado el tiempo suficiente aun para establecer lealtades".



ÓRDENES NUEVAS

Nota: Esta escena no ocurre si Jan piensa que los PJs pretenden matar o secuestrar a Karl. En vez de eso, espera a actúen.

Al mismo tiempo, Jan se aproxima a los PJs que están fuera de servicio y les pide ayuda. Dice que sospecha de un agente del Caos en el culto. Quiere mantenerlo en privado ya que podría afectar a la moral. También teme que las investigación lleve al corazón de la Cruzada, ya que la persona de la que sospecha es muy querida, piensa que podría desacreditarle si hace pública su sospecha. Juégale como realmente preocupado e incómodo.

“Sé que no les gusta. Soy un duro hombre de negocios. Soy yo el que dice que no mientras que Helmut dice sí, yo el que hace cumplir las órdenes mientras Helmut predica libertad. Pero alguien tiene que hacerlo. No hubiéramos superado los pantanos si Helmut hubiera sido el líder. Pero ello ha hecho que duden de mí. Por ello deben ser ustedes quienes encontréis a ese traidor e informen de vuestros descubrimientos a Karl y a Helmut. Ellos no aceptarían pruebas de mí, pero ustedes sois nuevos para nosotros, y estáis al margen de luchas internas. Os escucharán”.

BUSCANDO A LA HIJA

Si estás usando el gancho de la ¡Hija Desaparecida!, uno de los primeros asuntos mientras viajan con la Cruzada es encontrar a la niña perdida. Por desgracia, ya no está por aquí, pues sucumbió a un brote de la plaga que está carcomiendo a los Cruzados. Una tirada **Muy Dificil (-30) de Cotilleo** revela este hecho. De lo contrario, no dudes en ensartar a los personajes, con apariciones de mujeres que concuerdan con su descripción, informes contradictorios y cosas así hasta que el grupo llegue a Altdorf, momento en el que averiguan la verdad.

Jan menciona los mismos cazadores de brujas enfermos como lo hizo Helmut pero también afirma haber escuchado extrañas voces provenientes de la tienda del Capitán Krieger, y ver extraños forúnculos en los labios de algunos de sus hombres.

“Creo que Krieger es un adorador del dios de la Plaga. Espero equivocarme, porque parece un buen hombre, pero ha habido dos casos extrañísimos que no puedo explicar de otra manera. Sé que parece un dechado. ¿Podría un sectario anunciar su corrupción? Pero creo que pretende corromper a Karl, o secuestrarle para algún horrible ritual”.

DÍA UNO: MAÑANA Y TARDE

Puedes jugar la consecución de esta información, hacer que los PJs hagan tirada de **Cotilleo** o ambas cosas. Si escoges la segunda, los PJs ganan un poco de información por cada nivel de éxito en una tirada de **Cotilleo**. También pueden escuchar fragmentos de esta información solo manteniendo sus oídos y ojos abiertos.

KRIEGER, HELMUT, EISENBACH Y JAN

Como las personas más responsables de las tareas diarias del campamento, están muy ocupados para holgazanear hablando. Krieger cabalga constantemente por toda la columna supervisando la turba. Helmut viaja con Karl en su carreta, instruyéndole, o se reúne con funcionarios de las comunidades por las que viajan. Jan viaja en otro carreta, gestionando el gobierno del campamento. Los mensajeros le llegan con cuestiones y él les envía con respuestas. También se reúne con los líderes de las ciudades.

Cotilleos del Círculo Interno sobre Krieger

- De uno de los hombres de Krieger: *“El capitán es el mejor comandante bajo el que he servido, honesto hasta más no poder, y bueno al darnos la paga. A algunos de los muchachos no les gustó que se uniera a la Cruzada. Pensaron que era un renegado. Después de todo, pensábamos que les*

- iba a arrestar. Pero yo no lo veo así. El capitán es un verdadero seguidor de Sigmar. Si dice que el chico es la reencarnación de Sigmar, eso es suficiente para mí. Y si es verdad, entonces no es un renegado ¿no? Son todos los demás los que están equivocados”.
- De uno de los hombres de Helmut: “Un hombre decente. No actúa con favoritismos o trata de ganar favores. Solo hace su trabajo. Debieron haberle hecho un magnífico Portador del Martillo”.
- De uno de los hombres de Jan: “Parece todo justicia, pero nunca se sabe ¿verdad? Se reserva demasiado. Te hace pensar que está ocultando algo. Le gusta demasiado caminar, muy en la noche. En el bosque. No sé de qué se trata”.
- Preguntar a otros sobre esto lo confirma. Krieger a veces sale a caminar por la noche fuera del campamento. (Lucha con su conversión y le resulta difícil dormir)
- Del sirviente personal de Krieger: “¿Quién lo pregunta? El Capitán es un gran hombre. El mejor de esta triste panda de lunáticos. Si no fuera por él nunca habríamos superado los pantanos. No tiene que satisfacer vuestros gustos”.

Cotilleos del Círculo Interno sobre Lord Eisenbach

- De uno de los hombres de Helmut: “Un hombre excelente, y una gran baza para nuestra causa. Sus caballeros y soldados podrían marcar la diferencia si esto llega a una guerra civil”.
- De uno de los hombres de Jan: “Tan granjero como señor, si me dices a mí. Un verdadero noble no mancha sus manos con la plantación, ¿lo hace él?”.
- De un escudero de un caballero de Eisenbach: “Me hubiera gustado ser alojado con un señor más audaz. Mi señor Eisenbach no es de muchas batallas. ¡La primavera pasada tuvo a los caballeros tirando del arado! Pero es un buen hombre después de todo”.

QUERIDO DE DIOS

Karl pasa la mañana aburrido, instruido por Helmut en las cuestiones más sutiles del dogma Sigmarita. Usando la llamada de la naturaleza como excusa para un descanso, (seis Portadores del Martillo de Helmut le escoltan tras un arbusto y miran hacia fuera con sus armas desenfundadas mientras él hace sus cositas) se detiene para hablar con los PJs fuera de servicio, preguntándoles cosas de chicos sobre sus aventuras mientras ignora las llamadas de Helmut desde la carreta para volver a sus estudios.

“¿Cómo os hicisteis aventureros?”
 “¿Qué es lo más grande que habéis matado?”
 “¿Habéis visto un dragón alguna vez?”
 “Jan dice que conocéis algunos Elfos del bosque. ¿Cómo son? ¿Son salvajes y feroces como dicen las viejas historias?”
 “¿Os hirió el Vampiro? ¿Puedo verlo?”
 “Una vez tuve una aventura”

Cuenta que fue secuestrado del orfanato y escapó de sus secuestradores. Si los PJs hacen preguntas detalladas sobre ello a Karl, particularmente sobre como adquirió exactamente la marca del cometa con dos colas en su pecho, Jan aparece antes de que pueda contestar, y le envía de vuelta a sus estudios. Karl frunce el ceño pero va mansamente.

“Ojalá no tuviéramos que ir a Altdorf. Es a Kislev donde quiero ir”.

Si se le pregunta sobre ello, Karl se acerca mucho, diciendo, “Tuve una visión. Hay un gran peligro que proviene del norte, de Kislev. Debo detenerlo. Y debe ser pronto”.

Los PJs deben hacer una tirada **Difícil (-20) de Inteligencia** (su pensamiento está nublado por el aura de Karl) para percatarse de que Karl está mintiendo. Si los PJs superan la tirada y le presionan, Karl cierra el pico y se apresura a regresar a sus clases.

Independientemente de lo que le pregunten, tras aproximadamente 5 minutos Helmut arrastra a Karl de vuelta al carreta diciendo, “Vas a conocer al Gran Teogonista en pocos días, mi señor. Qué imagen darías si no conocieras tu catecismo”.

Karl pone mala cara pero va con él, gesticulando amistosamente para despedirse de los PJs.

CAMINANDO Y HABLANDO

Los Cruzados se mueven en una larga y estirada columna, sin un orden real, excepto los líderes que viajan delante, y los más lentos en la retaguardia. Muchos cantan, silban y marcan muros y árboles con el símbolo de Karl mientras avanzan. Los que no están de servicio pueden moverse libremente por la columna, hablando con quién quiera.

EL STRIGANI APARTADO

Este es un buen momento para volver a llevar al chico Strigani, Ahmed, a tratar de vender algo a los PJs bajo el sol.

“¡Pastel de perro! ¡Reciente y caliente! Solo un penique. ¿Arreglo sus botas, vuestras mercedes? Tres pares por dos peniques. ¿Lavo vuestras prendas? ¿Le recorto la barba? Esté presentable para Altdorf. Solo un penique”.

Las personas alrededor de los PJs fulminan con la mirada a Ahmed y murmuran en voz baja, “escoria Strigani. El Vampiro que atacó la pasada noche vino de su carro, eso seguro”. (Falso)

Más abajo en la fila, los PJs ven al padre de Ahmed, Ali, y el resto de los Strigani discutiendo con una multitud de cruzados enojados. Al final, con una maldición, Ali permite que uno de la multitud registre su caravana. Al cabo de un momento el Cruzado vuelve a salir, descontento, y habla a la multitud. “No hay ataúd. No hay tierra de tumba. Pero eso no prueba nada. Puede esconderla en alguna parte”.

Fulmina con la mirada a Ali.

“Te vigilamos, gitano. No pienses que no”.

La multitud se disuelve.

MUERTE AMARILLA

Groff confeccionó esta plaga. Las víctimas desarrollan una fiebre alta que pronto les vuelve terriblemente sedientos, y sin embargo no pueden vaciar sus vejigas. El dolor por este bloqueo es insoportable, pero la víctima no puede dejar de beber, por lo que solo se pone cada vez peor. La piel se vuelve amarilla y el sudor apesta a orina. Finalmente las víctimas mueren de fiebre, alucinando y gritando, con sus cerebros hervidos.

Duración: Siete días

Efectos: Cada día que el personaje tenga la Muerte Amarilla debe hacer una tirada de Resistencia o perder 5 de cada característica de su Perfil Principal. Si se reduce la resistencia a 0 o menos, el personaje muere.

Especial: Por el momento, el único modo de contagiarse con la Muerte Amarilla es comiendo carne contaminada del puesto del carnicero Groff. Está probando la efectividad de la enfermedad. Pero cuando el culto alcance Altdorf, Groff modifica la enfermedad para que se convierta en plaga. Alimenta con carne contaminada a los ciudadanos de Altdorf que llegan a la última concentración de los Cruzados del Niño. Todos los que contraigan la enfermedad por la carne se vuelven portadores. Cualquiera que toque el sudor de una víctima debe superar una tirada de Resistencia o contraer la enfermedad.

RUMORES DE LA TURBA

Lo que piensa la turba de los líderes y el futuro de la Cruzada se trató en el Capítulo III, siéntete libre de usar cualquier cita que no hayas usado aun. Si los PJs preguntan sobre agentes del Caos dentro del culto, hazles tirar Cotilleo cada vez. Si fallan reciben respuestas indignadas como “¡Imposible! ¡La luz del bondadoso Karl les reduciría a cenizas! ¡No puede haber maldad por donde él pasa!”.

Pero si superan la tirada obtienen todo tipo de respuestas.

- “Ninguno que haya visto. Pero he oído. Hay cosas en los bosques. La gente desaparece”.
- “Hum..., bueno. Me pregunto si se tratarán de los Hermanos de la Herida Abierta. Insalubre, si mi le preguntas”.
- “Cuidado con los Cantores de la Palabra Sagrada. Nadie puede ser tan santo. Esconden algo”.
- “La decrepita de la fila de al lado. Seguro. Me echó mal de ojos la semana pasada y esta mañana tuve un padrastro”.
- “Hubieron algunos cazadores de brujas aquí. Husmeando. Pienso que fueron listos. Se hicieron pasar por gitanos. Ja. No engañaron a nadie. Bueno, una mañana, despertaron todos muertos en su carro, cubiertos por terribles bultos púrpuras, con sus lenguas totalmente negras. Pero lo espeluznante es que nadie más enfermó. Nadie. Yo pregunto, ¿Acaso no son las Fuerzas Oscuras?”.
- “¿Un granuja entre los líderes? ¡Naa! ¿Quién sería, pues? ¿El viejo Padre Helmut, sacerdote de Sigmar durante cuarenta años? ¿Vanderpeer? Ciertamente que es bastante granuja, pero adora el dinero, no la perdición. ¿Krieger? ¿El capataz estricto? No es probable. Cree que el sol resplandece por el trasero de Karl. Y no podría ser Eisenbach. ¿Un viejo campechano como ese? ¡Naa! Lo siguiente será sospechar del propio Karl. ¡Lárgate!”.
- “¿Un lago negro! ¡Una mujer en un lago negro! ¡Sabad! ¡Sabad!”.



“Hay una plaga de forúnculos. Mire a donde mire, gente con forúnculos en los labios. Los brujos lo han extendido o yo soy un Goblin”.

- “Los demás creen que la Muerte Amarilla es debida a las Fuerzas Oscuras, pero es un disparate. Con toda la porquería y la miseria de esta cloaca ambulante, ¿necesita la enfermedad un origen sobrenatural?”.
- ¿La Muerte Amarilla? No ha sido a muchos, pero es horrible. Sed. Una sed terrible, salvo que pares... la situación, no sé si me entiendes. Y te vuelves amarillo con ella. Mueres, amarillo y sudoroso, como reseco en un desierto y tan lleno como un barril.

SIGUIENDO A LOS SEGUIDORES

Los PJs son seguidos mientras los PJs se mueven por la columna. Una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** la encuentra —una desaliñada niña campesina con un forúnculo en los labios. Si los PJs la atrapan, se muerde el forúnculo y muere terriblemente, vomitando sangre y supurando pus de su nariz y ojos.

Una vez la detecten, otra tirada **Desafiante (-10) de Percepción** les permite notar que les vigilan otra gente con forúnculos. Si los PJs siguen con éxito a alguno de ellos, finalmente les conducen al Carnicero Groff, uno de los abastecedores del campamento.

Carnicero Groff

Mutante Acólito Sectario de Nurgle * (ex Burgués)

* Ver Tomo de Corrupción

El Carnicero Groff ofrece despieces baratos para los que le traen caza o ganado “liberado”. Toma en pago tajadas de cada animal y los vende a los Cruzados. También tiene un forúnculo en el labio. Es un lugarteniente de Jan (Tobias). La gente visita su carro todo el tiempo, incluso en la marcha. Tiene un ayudante que conduce mientras el despieza atrás. Esta tapadera es perfecta para el ir y venir de los espías afectados por forúnculos de Jan. Jan envía a uno de sus guardias una vez al día a comprar un trozo de carne y obtener informes. Krieger, Helmut y Eisenbach también consiguen carne de Groff, por lo que su conexión con Jan no es obvia.

Groff mantiene una tetera sellada llena de viscoso moho negro. También hay espadas y dagas contaminados ocultas entre su equipaje. Si los PJs se cortan con las hojas o abren la tetera, deben superar una tirada **Rutinaria (+10) de Resistencia** o contraer la Muerte Amarilla.

Los PJs podrían pensar que Groff es el Nurglista que buscan, pero si le escuchan a escondidas hablar con otro sectario, le oyen decir de “El Jefe” y “Tobias”, aunque los PJs no sepan que Tobias es Jan hasta el tercer día, justo después de que la cruzada llegue a Altdorf.

Groff el Carnicero es un acogedor y corpulento hombre de Marienburg con aspecto descuidado y voz y risa retumbante. Tras esta jovial máscara, es un sectario de Nurgle, dedicado a expandir por doquier los dones del Padre Nurgle. Se unió a Tobias y Ruprecht porque le prometieron que podría expandir la mayor plaga jamás vista por el Imperio. Está tan feliz por ello que su jovialidad realmente no es una actuación.

Puntos de Locura: 5

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
37	31	32 (3)	46 (4)	33	52	45	45

Habilidades: Sabiduría académica (Demonología) (Int), Canalización (V), Sabiduría popular (El Imperio, Las Tierras Desoladas) (Int), Esconderte (Ag), Disfraz (Em), Conducir (F), Tasar (Int), Cotilleo (Em), Regatear (Em), Intimidar (F), Sentir magia (V), Percepción (Int), Leer/Escribir (Int), Buscar (Int), Movimiento silencioso (Ag), Lengua arcana (Demoniaca) (Int), Hablar idioma (Bretón) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10), Tortura (Em)

Talentos: Magia oscura, Negociador, Intrépido, ¡A correr!, Magia pueril (Caos), Resistencia a enfermedades, Intelectual, Muy resistente
Rasgos: Mutación (Boca adicional)

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14

Magia: 1; Magia pueril (Caos) o Magia pueril (Vulgar) si no tienes el *Tomo de Corrupción*

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano (Cuchillo de carnicero) (1d10 + 3)

Enseres

El Carnicero Groff guarda la mayoría de sus posesiones en su gran carro cerrado. Desde el exterior son visibles los pertrechos típicos de un carnicero, incluyendo ganchos, sierras, martillos y otras herramientas de aspecto desagradable. Groff lleva ropas desvencijadas, con las mangas remangadas. De su cuello cuelga un delantal empapado en sangre.

Mutación

Oculta en su axila izquierda hay una boca. A veces eructa. Se alimenta de carne podrida y por la noche vomita baba enfermiza, que usa en la preparación de su plaga.

DÍA UNO: NOCHE

Después de que la Cruzada haga campamento por la noche, se les dice a los PJs de servicio que patrullen el perímetro del complejo, por dentro de la barrera de lino. Ya que están en pruebas, a los que no están de servicio no se les permite dejar el complejo. Deben permanecer dentro de la tienda o cerca.

Hay mucho ajeteo durante la noche, patrullas de los guardias de Krieger y lanceros de Eisenbach se van y regresan. Krieger sale él mismo tras medianoche y regresa una hora más tarde. Tres guardaespaldas de Jan salen riendo y llevando una botella, y regresan tres horas más tarde, aun riendo pero con la botella vacía. Cuando los lanceros de Eisenbach regresan, dos horas después de medianoche, uno le dice a Eisenbach que la yegua de un Cruzado está pariendo, y el nacimiento va mal. Eisenbach sale con el hombre, remangándose las mangas. Regresa más de una hora después, ensangrentado pero exaltado. El potro ya se pone en pie y la yegua sobrevivió.

Cualquier intento por seguir a alguno de estos excursionistas es detenido por los guardias de la puerta. Los PJs de servicio deben permanecer en sus tareas. Los que no están de servicio deben permanecer en el complejo hasta que su tiempo de prueba finalice esta semana.

Si los PJs tratan de escabullirse, es posible, pero asegúrate de que pierden el rastro de quién estuvieran siguiendo en el campamento, y luego hazles difícil el regreso al complejo.

DÍA DOS: MAÑANA

El segundo día es más de lo mismo que el anterior, con más oportunidades de investigar y charlar.

OBSERVACIONES DEL CÍRCULO INTERNO

Krieger pregunta a su sirviente si ha visto su guante izquierdo.

Antes de que la Cruzada se ponga en marcha un PJ escucha la siguiente conversación entre dos guardaespaldas de Jan. No es necesario tirada para escuchar esto, ya que los hombres quieren que los PJs les escuchen.

“El Capitán Krieger se perdió otra vez anoche”, mencionan. “Entró en esos árboles de allí. No pudo haber ido a hacer de vientre. Pasó justo por las letrinas. Hace que te preguntes qué está haciendo”. “Déjale”, añade su compañero, “Krieger tiene un montón de cosas en mente. Probablemente no podía dormir”.

INVESTIGANDO EL BOSQUE

Si los PJs investigan el cebo de Krieger y entran en el bosque, encuentran con facilidad intensas huellas de botas que conducen a un pequeño claro con un círculo de runas del Caos en su centro. Las runas son negras y brillan con el movimiento. Una inspección más cercana revela que el movimiento es por decenas de miles de moscas en un banquete. Estas ascienden en un enorme y zumbante enjambre, revelando que las runas fueron escritas con excrementos y baba.

En el círculo hay una oveja muerta. No tiene heridas. En su lugar parece que murió de una horrible plaga. Apesta y está cubierta por forúnculos rojos. En vez de pezuñas tiene pequeñas y marchitas manos de bebe. Los personajes deben hacer tiradas de **Voluntad** o recoger uno o dos Puntos de Locura por la terrible escena.

Las investigaciones revelan intensas huellas caminando alrededor del círculo. También hay un guante de hombre en el suelo, manchado de babas y excrementos.

Mostrar y Contar

Si los PJs anuncian su descubrimiento al círculo interno, vienen a ver. Helmut reza, Jan espera en voz alta que nadie del campamento sea el responsable. Eisenbach maldice y escupe. Krieger está horrorizado y promete encontrar y matar a los sectarios responsables.

Si los PJs muestran públicamente el guante, Krieger lo reconoce y les pregunta donde lo encontraron. Si preguntan si alguien ha perdido un guante él lo admite de buena gana. Se horroriza si los PJs le dicen donde lo encontraron. Luego Jan acusa a Krieger de asociarse con el Caos.

Acudiendo a Krieger

Si acuden a Krieger en privado, se sorprende, luego con furia fría, *“Infamia. Alguien intenta ensuciar mi nombre y reputación. Debo llegar al fondo de esto”*. No tiene oportunidad. Uno de los hombres de Jan escucha a escondidas la conversación y corre a Jan. Jan y Helmut entran aquí, exigiendo una explicación. Helmut está desconcertado y horrorizado. Jan acusa a Krieger de asociarse con el Caos y a los PJs de simpatizar con él. *“¿Deberías haber venido a nosotros!”*.

Acudiendo a Helmut o Jan

Se agradece la diligencia de los PJs y se les da una recompensa. Helmut da a cada uno 1 *co* y suprime el periodo de prueba, dándoles libertad de ir y venir por donde plazcan en el campamento. Jan también suprime su periodo de prueba y les da 30 *c* a cada uno. A quién quiera que fueran reúne al resto del círculo interno y van a arrestar a Krieger como arriba.

EL DECLIVE DE KRIEGER

Krieger niega los cargos pero no puede negar que el guante es suyo. Helmut con pesar, pide a Krieger y a sus hombres –que son culpables por asociación– que se entreguen para encerrarlos hasta que el asunto pueda ser investigado más adelante. Creyendo que se probará pronto su inocencia, Krieger accede. Él y sus hombres son puestos en una tienda y vigilados por caballeros de Eisenbach.

Si los PJs van primero a Krieger, Jan exige que sean también encerrados, Helmut accede de mala gana, y sus hombres intentan arrestar los PJs. Si los PJs pelean, aplica las reglas normales de luchar en el complejo. Si se dejan arrestar, son devueltos a su tienda y vigilados por lanceros de Eisenbach. Karl está alicaído por el destino de los PJs pero no dice nada.

DÍA DOS: TARDE

Si los PJs no han abandonado la Cruzada ni son arrestados, son libres de continuar sus investigaciones. Trae de nuevo a Ahmed una vez más, esta vez ofreciendo una atractiva espada. Antes de que pueda hacer una venta, un Cruzado enojado le ve y le grita para que le devuelva su espada. Ahmed suelta la espada y corre. El sectario grita insultos contra los Strigani tras él.

DÍA DOS: NOCHE

Lo que ocurra en la noche depende de los desarrollos del día.

LA MUERTE DE KRIEGER — OPCIÓN UNO

Si los PJs no han dejado el campamento ni han sido arrestados, a medianoche oyen un horrible grito y el choque de las armas. Los sonidos vienen de la tienda donde retienen a Krieger y sus hombres.

Hay una terrible batalla. Krieger y sus hombres han rasgado la tienda. Gritan de agonía y rabia mientras estallan bubones y forúnculos de su piel y desarrollan espantosas mutaciones. Arremeten contra sus captores, quienes temerosamente les derriban a tajos. En el lateral, Helmut y Jan miran, espantados. Jan grita, “¡Ves! ¡La prueba de que eran los sectarios! ¡La maldición de su dios ha caído sobre ellos!”.

Los PJs pueden ayudar a matar a los Mutantes, que están todos desarmados y tan enfermos que sus estadísticas están reducidas en 10 (usa el perfil del **Mutante** de WJDR, página 230).

Krieger ve a los PJs y les grita antes de ser liquidado por uno de los hombres de Jan. “¡Una rata! ¡Una rata! ¡Infamia!”.

Si los PJs investigan la tienda donde retenían a Krieger, ven una rata muerta, terriblemente enferma y saltándole las pulgas. Si se lo muestran a Helmut y Jan, Jan afirma que es una prueba más. “¡El familiar de Krieger! ¡Quemadla!”.

Helmut está más pensativo, pero no hará conclusiones.

Si algún PJ llega a menos de 2 metros de la rata, hazle tirar un d10. Con más de un 7 una pulga le pica, obligándole a realizar una tirada **Rutinaria (+10) de Resistencia** o contraer una cepa sobrenatural de la Podredumbre Neiglica. El episodio dura solo 30 minutos, pero el afectado debe realizar una tirada de **Resistencia** cada 10 minutos o ganar una emocionante mutación, usa cualquier tabla de mutaciones que tengas, pero si tienes el *Tomo de Corrupción*, usa la tabla de Mutaciones de Nurgle, condenándole a una vida breve y desagradable. Además, cada 7 minutos la víctima debe pasar otra tirada de **Resistencia** o recibir una penalización acumulativa de -5 a todas sus tiradas. Si la penalización excede la característica de Resistencia de la víctima, su cuerpo estalla en una lluvia de blandengue sangre verde. Dos tiradas consecutivas con éxito son suficientes para quitarse las penalizaciones de Resistencia y detener los efectos más mortales de esta enfermedad.

LA MUERTE DE KRIEGER — OPCIÓN DOS

Si los PJs están prisioneros en su tienda, escuchan gritos y pelea. La gente lo confirma. Sus tres guardias preguntan a los transeúntes qué está pasando. “Es Krieger. ¡Él y sus hombres son Mutantes! ¡Están atacando a los caballeros de Eisenbach!”.

Un cuchillo corta la parte trasera de la tienda de los PJs y lanzan una rata muerta dentro, cubierta de pústulas y pulgas. Aterrizan en el centro de la tienda. Las pulgas empiezan a saltar hacia los PJs. Cualquiera a menos de 2 metros de la rata debe tirar un 1d10 como arriba.

Si los PJs tratan de dejar la tienda, ya sea por la solapa o la parte trasera, sus guardias les escuchan y pelean para detenerles. Nadie viene a ayudar a los guardias. Todos están demasiado ocupados con Krieger. Si los PJs derrotan a los guardias, no hay nadie más alrededor. Pueden escapar o perseguir a quién arrojó la rata, que es un Nurglista que se abrirá su forúnculo y morirá antes de que le capturen. Si llegan a la lucha con Krieger, y les ven, les atacarán.

CONSECUENCIAS

Los personajes que adquieran una mutación severa y evidente que no puedan ocultar son acorralados y soltados en una pira al llegar la mañana. Permite a los personajes potencialmente melancólicos que se hagan un nuevo personaje, pero si te sientes culpable (uy, uy), da al jugador una segunda dosis de la Piedad de Shallya. Los personajes sospechosos de confabulación con Krieger son expulsados de la Cruzada por falta de pruebas. Estos personajes pueden seguir, tratar de infiltrarse de nuevo en el campamento, o sentarse al borde del camino a morir de hambre. Trabaja su regreso a la trama como quieras.

DÍA TRES: MAÑANA

Aun con el disgusto de la noche anterior los Cruzados del Niño se preparan para su llegada a Altdorf, poniéndose sus mejores ropas y decorando sus carros con banderas, cintas y corazones y martillos de papel. Están animados, seguros de que Karl será bienvenido en la ciudad, de que su divinidad será reconocida inmediatamente por el Gran Teogonista Volkmar y de que Karl-Franz le declarará como heredero al trono del Imperio. Luego se ponen en marcha, tocando música y cantando alegres canciones sobre Karl.

Si los PJs se han mantenido al margen de los problemas, los guardias del día vigilan a Karl normalmente.

Al final de la mañana, una delegación del Concilio de la Ciudad de Altdorf viene a ver a Helmut y Jan, pidiéndoles que eviten Altdorf y ofreciendo un soborno sustancial para que en su lugar vayan a Talabheim. Helmut se niega. La delegación advierte de que se disparará a Karl si se aproxima a las puertas.

DÍA TRES: TARDE

A media tarde los Cruzados alcanzan los campos de fuera de Altdorf y acampan. Se levanta un tablado y tiendas de comida y bebida para ferias y reuniones.

Jan, Helmut y Eisenbach se acercan a la Puerta Imperial, la entrada terrestre más grande del norte de la ciudad, una enorme puerta fortificada fuertemente custodiada. La delegación es escoltada por los caballeros de Eisenbach y cualquier PJ que quiera ir, no están en problemas. Karl no va. La delegación es cortésmente rechazada por un representante del Concilio de la Ciudad -respaldado por una compañía de alabarderos y ballesteros en las murallas- que dice que Karl-Franz y Volkmar están muy ocupados y la delegación debe volver de nuevo la próxima semana.

La delegación regresa al campamento, enojada y frustrada. Jan parece más resignado que los otros.

GROFF SE VA DE LA LENGUA

Haz que cualquier PJ entre la multitud haga una tirada **Muy Fácil (+30) de Percepción**, pero trampéala. No hay forma de que puedan fallarla. Escuchan que alguien dice, “Tobias”. Cuando miran alrededor, ven al Carnicero Groff hablando a uno de los guardias de Jan Vanderpeer en el hueco entre dos tiendas cercanas.

Groff dice, “Dile a Tobías que la sopa está lista. La Muerte se convertirá en Plaga. ¿Cuándo debo hacer la comida?”.

El guardia de Jan contesta, “Le preguntaré y te diré cuando vaya con el pedido de la carne”.

Los hombres se despiden. Si los PJs logran seguir con éxito al guardia de Jan, le ven regresar directamente a la tienda de Jan, luego regresa de inmediato a Groff. “En la última concentración antes de dejar Altdorf. Y seis chuletas de cordero, por favor”.

Enfrentándose a Groff

No es difícil encontrar un momento en el que Groff esté solo, pero nunca lo está por mucho tiempo. La gente va a su tienda todo el día, pero si los PJs le meten en su casa (una parte tras su tienda separada por cortinas) y le mantienen quieto, no son molestados. Sin embargo, sí les escuchan, la gente viene en su ayuda. Groff es muy querido, y sus clientes atacan a los PJs o llaman a la guardia si son superados en número.

A diferencia de otros Nurglistas, Groff no se suicida inmediatamente. Tiene que difundir plaga antes de morir. En cambio, lucha y pide ayuda.

No es probable que Groff revele su participación en el complot de la Muerte Amarilla, pero los PJs listos que piensen rápido o que estén afectados por un forúnculo pueden convencer al sectario de que también trabajan para Tobías. Dicha táctica requiere que el personaje que hable haga una tirada enfrentada de **Carisma** contra la Percepción de Groff. Si el personaje gana, Groff admite al PJ a regañadientes pero no revela nada sobre el complot. Dos o más niveles de éxito consiguen que el carnicero desemboche los detalles. Presionar a Groff de algún modo le hace

LOS ESBIRROS DE JAN (TOBIAS) Y LA CURA PARA EL AURA DE KARL

Los esbirros del Nurglista Jan vienen de todos los estratos del campamento. Hay unos treinta de ellos, carniceros, flagelantes, maestros de diligencias, prostitutas, etc. Todos tienen dos cosas en común. Forúnculos, bien en sus labios o en sus bocas, que les permiten suicidarse si son descubiertos, y una curiosa enfermedad –Tintinabulación de Ruprecht– que les protege del aura de Karl a cambio de su audición y su Empatía.

Los PJs observadores pueden notar que los Nurglistas se menean los dedos en sus oídos, o piden que les repitan las preguntas, o podrían detectar los repugnantes efectos colaterales de la enfermedad. Hacer una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** permite a los PJs advertir que a los afectados no les afecta el aura de Karl. Los Nurglista fingien bien, pero no pueden simular demasiado la alegre e incuestionable fe que el resto de los Cruzados tienen en Karl.

Conseguir el secreto de la inmunidad de los Nurglistas es difícil, ya que suelen suicidarse antes. Solo si los PJs sorprenden por completo a uno y encuentran una manera de impedir que se muerda su forúnculo pueden extraerle el secreto con tortura. Si tienen éxito, el Nurglista les dice que es un don del Padre Nurgle, un frío en la cabeza que hace que uno de sus oídos resuene e impida que la voz de Karl le hagan amarle. Jan (Tobias) les infectó cortando sus lenguas y luego besándoles.

Cortar sus lenguas y besar a un Nurglista, incluido Jan, da a los PJs la enfermedad y les libera de la influencia de Karl.

Forúnculos Piadosos

Cuando se muerden, los forúnculos de los labios de los Nurglistas liberan un terrible veneno en la boca que produce que los Nurglistas comiencen inmediatamente a vomitar sangre y excretar pus de sus ojos y nariz. Cualquiera a un metro del sectario afectado es salpicado si no realiza una tirada de **Agilidad**. Si algo de este asqueroso material cae sobre la piel de un PJ debe hacer una tirada de **Resistencia** o desarrollará en veinticuatro horas un forúnculo en su labio o dentro de la boca. El forúnculo desaparece por sí solo en siete días, pero hasta entonces, el PJ afectado debe hacer una tirada **Muy Fácil (+30) de Agilidad** cada vez que coma o estalla el forúnculo. Una sacerdotisa de Shallya puede curar el forúnculo con un hechizo de *curar enfermedad*.

sospechar y puede desencadenar en violencia si la conversación toma algún cariz extraño.

Si le torturan, él explota su forúnculo, pero si los PJs ganan una tirada enfrentada de **Agilidad** pueden detenerle antes de que se muerda. La tortura le hace hablar. Está deseando sacrificarse a Nurgle pero no soporta el dolor prolongado. Revela el plan.

El Plan Nurglista

Jan pretende secuestrar a Karl en Altdorf. Está llevando a Karl y a un collar arcano al hogar de Ruprecht y poner el collar sobre Karl. Tras esto, Karl querrá a Ruprecht como un padre y hará lo que le pida.

Groff también está alimentando con carne contaminada a los ciudadanos de Altdorf que van a ver a Karl a la última concentración antes de que los Cruzados abandonen Altdorf. La carne contaminada infectará a los ciudadanos con la Plaga Amarilla, una versión altamente contagiosa de la Muerte Amarilla. Una vez regresen a la ciudad y enfermen, cualquiera que toque su sudor también enfermará.

Ruprecht pretende traer a Karl de regreso a Altdorf y que “cure” la plaga. Realmente será Ruprecht quién la cure, pero la gente creerá que es Karl, y esta será la prueba final de su divinidad. En agradecimiento por salvar la ciudad, la gente le coronará Emperador, con Ruprecht como asesor oculto.

Así que, ¿Quién es Ruprecht? Groff no está muy seguro pero cree que es el maestro de Tobias.

Tintinabulación de Ruprecht

Enfermedad manufacturada por Ruprecht que afecta a la audición. Las víctimas experimentan un zumbido en los oídos. Las voces y sonidos suenan chillonas y estridentes. Si la enfermedad avanza sin control, el zumbido y la distorsión empeoran, hasta que al final de la duración no se puede oír nada salvo el zumbido.

La enfermedad no es fácilmente contagiosa. Requiere contacto corporal con el fluido (el modo más fácil es un beso profundo).

Duración: Treinta y cinco días

Efectos: La enfermedad distorsiona los sonidos que la víctima oye, dándole un bono de +10 a las tiradas de Voluntad que requieran escuchar. (A propósito de la aventura, también concede absoluta inmunidad al Aura de Karl). Por la misma razón, da a la víctima una penalización de -10 a todas las tiradas de oír que requieran Percepción. El efecto empeora (y mejora) cada siete días, mejorando el bono y empeorando la penalización en 10, por lo que tras siete días el bono se incrementa en 10 y la penalización empeora en -10.

Si no se cura la enfermedad antes de su duración total, el personaje se vuelve sordo como una piedra. El daño es físico y no es reparable salvo con magia.

Además, la víctima debe tirar cada cinco días para ver si se manifiesta un repugnante efecto colateral.

1d10	Efecto
1-5	<i>¡Me siento muy bien!</i> Sin cambios.
6	<i>¡Dioses Queridos! ¿Qué es ese olor?</i> El personaje contrae un profundo olor a queso viejo y papas en mal estado.
7	<i>Oh, tienes algo ahí... no solo ahí.</i> El personaje moquea de su nariz constantemente.
8	<i>Parece que tienes un sarpullido.</i> La cara del personaje estalla en un acuoso eczema facial.
9	<i>¿Te busco un paño?</i> El personaje tiene incontinencia urinaria.
10	<i>¿Has oído eso?</i> El personaje sufre explosivas flatulencias.

MATANDO O EXPONIÉNDOSE A GROFF

Si los PJs cuentan al círculo interno el complot de la plaga de Groff sin mencionar a Jan, Helmut les recompensa (2 co a cada uno) y Jan se lo agradece, luego intentará matarles por la noche. (Usa la escena de la **Rata Contagiada** descrita en la página 90). Si los PJs matan a Groff y no dicen nada al círculo interno los hechos suceden de manera normal, pero Jan se entera e intenta matarles con la rata contagiada esa noche.

ACUSANDO A JAN

El intento de desenmascarar a Jan falla. Si llevan a testificar a Groff, se acobarda en presencia de Jan y cambia de parecer, afirmando que es él y no Jan el líder. Si intentan vincular a Jan con Groff vía el guardia de Jan, el guardia dice que el sólo acudió a Groff a encargar carne. Jan lo niega todo y permite a Helmut que busque en su tienda. No hay pruebas. Jan no lleva nada que le una a Nurgle. Está mutado bajo sus ropajes –un feo bulto– pero permite que le revisen desnudo.

Como Jan es importante, y los PJs recién llegados sin importancia, todo el mundo cree a Jan. Incluso Helmut, a quién no le gusta Jan, necesita demasiado sus habilidades organizadores y su dinero para arrestarle. Helmut ordena con tristeza arrestar a los PJs para interrogarles.

Karl suplica piedad para los PJs. “*Se equivocaron en su acusación, pero solo trataban de protegerme. No veo que haya que encarcelarlos por ello*”. Sugiere que en vez de ello se les destierre. Helmut está dispuesto,

pero Jan dice que liberar enemigos es un riesgo muy grande en este momento crucial. Gana la discusión. Helmut ordena el arresto de los PJs.

ATAcando a JAN

Si los PJs tratan de matar o registrar a Jan, sus guardias le defienden y piden ayuda. Los hombres de Eisenbach se unen a la lucha. Jan acusa a los PJs de ser Nurglistas. Helmut ordena arrestar a los PJs para interrogarlos. Si consiguen arrestar a los PJs los ponen en su tienda. Tres guardias les vigilan.

DÍA TRES: TARDE NOCHE

Una hora antes del cierre de las puertas de Altdorf, Helmut y Jan conducen una gran concentración a un campo fuera del campamento, dirigiéndose a los Cruzados y a miles de Altdorfers curiosos que han venido a ver a qué viene tanto escándalo.

La concentración se produce durante una gran feria, con comida y bebida proporcionada por la Cruzada, así como malabares, estruendo, música y dramas de la pasión sobre Karl y Sigmar.

Un derroche de trompetas llama a los fieles y curiosos al escenario. Helmut dice a la multitud reunida que a Karl le han negado la entrada en Altdorf. Los fieles rugen airadamente. Helmut pide paciencia.

"Llegará un momento en el que no tendrán más remedio que dejarnos entrar. Mientras tanto, vamos a demostrar a nuestros invitados que somos anfitriones corteses. Vamos a mostrarles las luz de nuestras vidas".

Trae a Karl, que habla brevemente. Casi todos los visitantes se convierten. Jan les dice que regresen a Altdorf y corran la voz. La multitud aplaude y los Altdorfers regresan a la ciudad.

DÍA TRES: NOCHE

Si los PJs aun están de guardia en el complejo, pueden escuchar una reunión privada entre Helmut, Eisenbach, Karl y Jan, que tiene lugar en la tienda de Helmut, donde Jan sugiere a Helmut que no pueden esperar que Karl-Franz les deje entrar. El campamento se quedará desabastecido y desmoralizado. Sugiere colar a Karl en la ciudad mientras Helmut organiza otra concentración en el campamento para llamar la atención. Jan llevará a Karl al Templo de Sigmar y lo expondrá a los sacerdotes y la multitud. Entonces nada podrá detenerle. Helmut es menos entusiasta por los peligros del plan, pero le ve sentido. Karl y Eisenbach apoyan a Jan. Helmut acepta a regañadientes.

- SEGUNDA PARTE: EL AÑO DE LA MÁSCARA -

La segunda parte tiene lugar principalmente en Altdorf. La ciudad no ha cambiado físicamente desde *Las Agujas de Altdorf*, pero su ánimo está siempre cambiante. Aquí hay algunos detalles y observaciones nuevas para dar a los PNJs conversaciones más profundas y sustanciosas.

EL ÁNIMO DE LA CIUDAD

Altdorf está resentida, inestable y ligeramente frenética. Resentida e inestable porque después de las privaciones durante la Incursión del Caos –racionamiento, escasez, pérdida de familiares y amigos– los ciudadanos esperaban que la vida volviera a la normalidad con la victoria, lo que no ha ocurrido. Aun hay escasez porque las reservas de alimentos están agotadas, y los refugiados han llegado del sur. La gente culpa al gobierno de la mala gestión y confabulación corrupta con los mercaderes. Los disturbios y peleas en general son comunes y en todas las esquinas hay demagogos culpando a todo el mundo, desde Karl-Franz a los extranjeros o los Elfos.

Pero con este resentimiento viene también una extraña e inestable energía. Creyendo cerca el fin, la gente se deshace con alegría de sus

DÍA CUATRO: MAÑANA

Si los PJs aun no se encuentran en problemas, Helmut les pide en privado que ayuden a Jan a colar a Karl en la ciudad. Teme que Jan trate de hacer algo, aunque no sabe qué. También van cuatro guardaespaldas de Karl, pero Helmut quiere superar a los seis hombres de Jan en número.

FUERA DE ONDA

Si los PJs están en el campamento disfrazados, ven a Jan, seis hombres de Jan, los cuatro Portadores del Martillo y a Karl disfrazado escabulléndose del campamento mientras el resto del campo asiste a otra concentración. Seguirles sería una buena idea.

ENTRANDO EN ALTDORF

Mientras Helmut organiza otra concentración, Jan, Karl, sus cuatro guardaespaldas y seis hombres de Jan (y posiblemente los PJs) disfrazados como mercaderes, van a la carretera principal, y hacen señas a las diligencias mercantes en su camino a Altdorf. No es necesario asaltarles. Karl simplemente sonríe y pide usar las diligencias. Convertido de inmediato, los conductores permiten felices que el grupo cabalgue con ellos.

Un mercader es un fabricante de ataúdes. Jan oculta a Karl en un ataúd de niño. El grupo entra en la ciudad por la Puerta del Mercado, una puerta más pequeña pero concurrida que la Puerta Imperial. No hay oposición.

¡SECUESTRADOS!

En la Austauschenstrasse, una concurrida calle comercial no muy lejos del interior de la Puerta Mercado, Jan y sus hombres se vuelven contra los guardaespaldas de Karl (y los PJs, si están). Además de los guardias de Jan, aparecen de las sombras una docena más de sectarios de Nurgle y también atacan. Jan usa magia Nurglista, revelándose como hechicero al fin. Los conductores de las diligencias se dispersan. No ayudan en el combate.

Sin importar lo bien que lo hagan los PJs en el combate (si están implicado en ello) ocurren dos cosas. Primera, uno de los guardaespaldas de Karl desgarrar el abrigo de Jan mientras muere y en el proceso coge un trozo de pergamino que Jan lleva. Segunda, Jan escapa, arrastrando el ataúd de Karl tras él. Debe ser imposible para los PJs seguirles. La multitud que se reúne a presenciar el combate es demasiado densa para pasarla rápidamente. Cuando lo hacen, Jan y el ataúd se han esfumado.

Para los hombres de Jan y los refuerzos sectarios, usa el perfil de **Espadas a sueldo** de la página 234 de *WJDR*. Para los guardaespaldas usa el perfil de los Hombres de Helmut de la página 77.

propiedades. Se representan sátiras obscenas en todos los escenarios y las canciones de tabernas están llenas de ingenio agudo y calumnias. Las mujeres muestran más escotes y los hombres más estilo. La nobleza juvenil está más corrupta que nunca y los agoreros afirman que lo que las Fuerzas Malignas no consiguieron por la fuerza de las armas lo están consiguiendo con licores destilados y conductas perversas.

SUCESOS RECIENTES

Aquí hay algunos sucesos recientes que han afectado a la ciudad.

Los Disturbios del Carromato Pago

Aun no se han pagado a las tropas de los estados de Reikland y Averland por su servicio en la defensa de Middenheim. Ambos grupos enviaron grandes delegaciones a Altdorf para demandar los atrasos en la paga, que no se ha producido. Se han enfrentado a la guardia y la una contra la otra. La gente era simpática al principio, pero las peleas nocturnas de borrachos son molestas y ahora Altdorf solo quiere que se vayan.

INFORMANDO A LOS EMPLEADORES

Tras llegar a Altdorf, los PJs querrán sin duda contactar con sus empleadores o sus agentes.

Avatil Pasodeespuma (Necios Humanos)

Los personajes que trabajen para el Elfo de Marienburg pueden fisgonear por uno de sus agentes. Una tirada **Fácil (+20) de Cotilleo** en la ciudad otorga un nombre a los PJs a Lord Frederick. Un encuentro con el noble se desarrolla como se describe bajo **Wilhelm Schmidt**.

Cazador de Brujas Roderick (Al Servicio de Sigmar)

Los PJs descubrieron en Marienburg que su empleador dejó las Tierras Desoladas hacia Altdorf, pero encontrar al cazador de brujas resulta ser una tarea más difícil de lo que piensan al principio. Una visita al Templo de Sigmar junto con una tirada **s** revela que el templario, si está en la ciudad, no se presentó al templo y nadie le ha visto desde que dejó Marienburg.

Crispijn van Haagen (¡Hija Desaparecida!)

El contacto con el que los PJs se reúnen en Altdorf es un hombre llamado Lord Frederick. Noble menor, pero con cierta presencia en la corte del Emperador, demuestra ser un contacto útil para los personajes. Encontrarle requiere una tirada **Fácil (+20) de Cotilleo** y ve a los PJs de inmediato cuando puedan darle pruebas de su empleador. Frederick escucha su informe de la muerte de la chica desaparecida y les paga la cantidad acordada. Añade, *“Parece que sois libres de vuestra obligación hacia Crispijn. ¿Tenéis otros planes ahora que estéis en Altdorf?”* Frederick es ambicioso y quiere incrementar su posición en la corte. Cree que descubriendo información sobre el Niño y revelando quizás su verdadera naturaleza podría elevar su estado considerablemente. Pide a los PJs que continúen con su investigación y promete pagarles bien por sus servicios. La cantidad exacta depende ti, pero algo sobre 50 co por todo el lote debería ser suficiente. Encuentros adiciones se desarrolla como se describe en las secciones siguientes.

Wilhelm Schmidt (Estamos Todos Prisioneros)

La primer visita de los PJs a Lord Frederick comienza igual, sin importar en qué punto de la aventura le visiten.

La dirección de la casa de Lord Frederick es **Fácil (+20)** de conseguir, así como el acceso. A Lord Frederick le gustan los aventureros y son bienvenidos. El mayordomo les lleva a su estudio, donde Lord Frederick está leyendo viejos manuscritos. Les da la bienvenida, enviando al mayordomo a por comida y bebida, y pidiendo a los PJs que le cuenten sus aventuras. Si le dicen que han estado con la Cruzada se vuelve extremadamente interesado.

Si le piden ayuda, primero quiere saber la identidad del agente del Caos en la Cruzada del Niño, y no les da más que comprensión hasta que puedan decirselo. Una vez nombren a Jan, les da 100 co y les ayuda con información y recursos.

Como agente de la Casa de Gobierno, Frederick quiere saber los detalles del plan del sectario del Caos, y el alcance de los poderes de Karl, si son divinos o una mutación. Sin embargo, no negará ayuda si los PJs no le pueden decir esas cosas.

Si Frederick descubre que los PJs están bajo el hechizo de Karl, es cauteloso, pero con tal de que insinúen que quieren proteger a Karl del Caos él dice, *“Parece que nuestros intereses coinciden. Tan peligroso como es, podría serlo aun más si cayera bajo la influencia de las Fuerzas Malignas”*.

En visitas posteriores son bienvenidos siempre que su última visita fuera amistosa. Si no, son rechazados y los guardias pelean si insisten en entrar.

Selena Reiva (Una Señora Encantadora)

Los PJs trabajando para Selena no tienen contactos en la ciudad, por lo que para informar a su señora necesitan regresar a Marienburg, o al menos enviar un mensaje. Se necesita una considerable cantidad de tiempo para que la correspondencia llegue a Selena y el doble para que los personajes tengan una respuesta. Por ahora, su trabajo debe estar claro, pero si solicitan suministros o dinero, deberían recibir una donación anónima de su señora.

Los Disturbios del Pan

Miles de refugiados de las ciudades destruidas del norte se han convertido en mendigos en Altdorf, y la comida escasea. Los mercaderes de grano, temiendo que sus reservas no duren el invierno han subido los precios del grano astronómicamente. La gente se queja de que los mercaderes acaparen el grano mientras la gente muere de hambre. Las turbas han asaltado los almacenes de grano y los mendigos del norte han sido golpeados hasta la muerte.

La Venganza de Sigmar

Durante el último año, Altdorf se ha fascinado por las hazañas de un vigilante que la gente llama La Venganza de Sigmar, un misterioso hombre enmascarado que encuentra, mata y desenmascara Mutantes, brujos, brujos oscuros, nigromantes y hechiceros del Caos que evaden a los cazadores de brujas. Les encadena con un distintivo de estaño del cometa con dos colas de Sigmar clavado en la frente. La gente le quiere y en ocasiones le han ayudado a escapar del escrutinio oficial.

Celosos de sus éxitos y suspicaces de sus motivos, los cazadores de brujas le odian. El Templo de Sigmar y los Colegios de la Magia son más comprensivos, pues, a diferencia de los cazadores de brujas, él no se equivoca. Ningún erudito honesto ha muerto por sus manos, mientras que los cazadores de brujas a menudo atrapan buenos junto a malos y no les importa. Las autoridades quieren saber su identidad y controlarle o matarle.

Botas Extrañas

Hay una moda entre los jóvenes dandis de llevar botas desparejadas. Desfilan por la ciudad con botas de diferentes colores y estilos, la izquierda alta, la derecha baja, etc. Algunos de sangre salvaje incluso llevan botas con tacones de diferente altura, cojeando presuntuosamente por la ciudad con costosos bastones.

TRAS EL ATAQUE

Con Karl desaparecido y Jan desvelado como sectario, es probable que los PJs estén listos, incluso ansiosos, de dar caza al villano. Lo que ocurra depende de lo que sucediera antes.

Si los PJs Ayudaron a Combatir a Jan

Los PJs pueden hablar con los guardias supervivientes, encontrando la nota de Jan en la mano del cadáver de su líder (**Documento #10**). Los guardias supervivientes ordenan a los PJs encontrar a Jan y descifrar la nota. Ellos llevan a sus compañeros muertos de regreso al campamento e informan a Helmut de la traición de Jan.

Si los PJs regresan al campamento de todos modos, Helmut les ruega que busquen a Karl y Jan en Altdorf y les ordena que no digan nada a nadie. *“Nadie debe saber que Karl ha desaparecido”*. Les envía a ellos porque necesita que los guardias mantengan la ilusión de que Karl aun está en su tienda.

Registrar la tienda de Jan no revela nada. No lleva nada que le conecte a Nurgle.

Si los PJs Vieron el Ataque pero no Participaron

Ven que los guardias se llevan a sus compañeros caídos lejos y luego pueden registrar la escena. Encuentran la nota de Tobias en el desagüe.

Si los PJs están con Lord Frederick

Los espías de Frederick le llevan noticias del extraño incidente. Las descripciones dejan claro que Jan atacó a alguien y arrastró el ataúd de un niño lejos de la escena. Lord Frederick pide a los PJs que investiguen. Los PJs llegan a la escena después de que los guardias la hayan dejado, encontrando la nota en el desagüe.

LA ESCENA DEL CRIMEN

En este último caso, cuando los PJs llegan a la escena, no encontrarán demasiadas pruebas físicas. La vida en Altdorf va demasiado rápida. Los mercaderes han regresado a sus diligencias y se han ido. Los cuerpos han sido apartados lejos y las manchas de sangre pisoteadas en el barro.

La calle es una calle comercial de clase baja, alineada con tabernas, tiendas y puestos de pasteles que abastecen a los viajeros cansados de un largo día en la carretera. La mitad de las casas de madera se elevan cinco y seis pisos a lo alto.

Una tirada de **Cotilleo** con éxito y cada nivel adicional de éxito otorga una de las siguientes historias de los vecinos.

El Frutero Ambulante

“No lo vi empezar, no señor, pero de repente oí un grito y un choque y miro por encima de mis pulidas manzanas y veo todos esos locos atizándole a otro con la espada. No tenía ningún sentido. Los mercaderes estaban trayendo sus mercancías a la ciudad. Un fabricante de ataúdes, un agricultor de coles, un hombre con pieles y pellejos. Pero entonces, uno, el fabricante de ataúdes, un hombrecillo rechoncho, empezó a gritar palabras que yo nunca había oído en el templo de Sigmar. Horrible, cosas sucias. Y cuando lo hizo, algunos de sus compañeros empezaron a caer y se desgarraron sus rostros, la piel burbujeaba como pudín en ebullición. Bueno, no me avergüenza decir que corrí sin más. No me pagan por esperar cuando hay brujería en el aire”.

La Propietaria de una Taberna

“No sé lo que pasó, estoy segura. Violencia en las calles, y no se ve por ninguna parte a la guardia, como siempre. Malo para el negocio. Y brujería maligna. Pienso que los Colegios estaban supuestamente para prevenir este tipo de cosas. ¿Para qué pagamos impuestos? No, no vi como terminó. Cerré los postigos y recé a Sigmar”.

Un Joven Vendedor de Flores

“Fue horrible... Los hombres...” Solloza. *“Los hombres. La piel se desprendió de sus huesos. El olor. Sus caras...”* Se cubre la cara y no puede seguir.

Un Golfillo

“Los hechiceros mataron algunos valientes”. Se encoge de hombros. *“Er tipo de cosas que ves cada día en Altdorf. Po' supuesto, los paletos como tú se sorprenden. Danos un centavo”*.

Un Marinero

“Eran cazadores de brujas. Vieron que el fabricante de ataúdes era un sectario y le atacaron. Aunque se llevaron la peor parte. No quedó mucho de ellos cuando terminó. Bueno, recibieron lo suyo. Ningún hechicero está a salvo en Altdorf estos días. No con La Venganza de Sigmar cuidando de nosotros. ¿A dónde fue? Bajó corriendo por la calle a algún lado, con sus hombres. ¿Un chico? No, no vi ningún chico”.

Si los PJs preguntan sobre La Venganza de Sigmar el marinero dice, *“Nadie lo sabe. Nadie ha visto nunca más que su sombra, pero acaba con malvados y corruptos, sean quienes sean. Brujos oscuros, Mutantes, brujos, todos mueren por sus manos. Vale por cien cazadores de brujas. Agradezco a Sigmar todas las noches de que decidiera vivir en Altdorf”*.

¿Dónde fueron Jan/Tobias/El Hechicero?

Si preguntan específicamente a donde fue Jan, obtienen respuestas como estas.

Un Dandi

“Corrieron hacia Suderich (un mercado de pescado). Un hombrecito gordo arrastrando un ataúd de niño como si fuera un carro. Vestía con pésimo gusto. Hinchado como un mercader de Marienburgo. ¿Un chico? A menos que estuviera en el ataúd. Eng, eng”.

Un Mercader de Ropa

“¡Debo decir que lo vi! Era de más de dos metros y llevaba un ataúd a hombros como si fuera una caja de carpintero. ¡Sus ojos brillaban en verde y dejó huellas humeantes de pezuñas! Bueno, han sido cubiertas ya. Se dirigían a Luitpoldstrasse, pareció”.

Una Moza de Taberna

“Saltó a los tejados como si tuviera muelles en los talones. Nunca vi igual. ¿Ataúd? Era de un tronco de mar. Naa, no vi ningún chico”.

Un Afilador de Cuchillos

“Se dirigieron a la Konigplatz. Cuando levanté la vista todo lo que vi fue una caja golpeando la esquina. No. No vi ningún chico. Aunque ahora que lo dices, creo que oí los gritos de un crío”.

LA NOTA DE JAN

Lo ideal es que los PJs encuentren la nota de Jan. Si no, un golfillo la encuentra y busca a los PJs cuando se arremolinan rumores de que los PJs están preguntando por el enfrentamiento. Ofrece vender el recorte a los personajes por unos Peniques.

Una vez se enfríe el rastro de Jan, los PJs se verán obligados a averiguar lo que significan los garabatos de la nota. Preguntar por alguien llamado Ansel no da resultado. Es un nombre común. *“¿Se refiere uste' a Ansel el boticario? ¿O Ansel el borracho que calienta banco en las Armas de Graublaut? O tal vez refiere uste' a Ansel Anders el curtidor. Su tienda está en la Calle Olendz. A barlovento, gracias a Sigmar”*.

Preguntar por Estlemann tiene el mismo resultado si solo preguntan a la gente de la calle. *“¿Estlemann? Suena a un bar ¿no? Nunca lo he oído”*.

Uno de ellos dice a los PJs que no son los primeros que le preguntan por Estlemann. Describe a un hombre rechoncho en bonitas ropas de mercader. El hombre tenía guardaespaldas pero no había ningún chico con él.

Si muestran la nota de Jan o nombran a Estlemann a un erudito, noble, hechicero, sacerdote, cazador de brujas u otra persona de letras (por ejemplo Lord Frederick) reconocen el nombre. Los sacerdotes y cazadores de brujas desprecian a los PJs y no ayudarán a los PJs, salvo para decirles que es un vendedor de libros prohibidos. Sospechan de los PJs por preguntar. Los nobles, hechiceros y eruditos dicen que es un recurso útil pero turbio, y dan a los PJs la dirección de su tienda, que está en la zona de Schlafstadt, cerca del Distrito Universitario.

Preguntando a Lord Frederick

Lord Frederick ha sido cliente de Estlemann pero no le simpatiza.

VENEDORES DE INSIGNIAS

Por toda la ciudad, hombres y mujeres llevan placas mostrando insignias decorativas de todo tipo en cada esquina. Algunas son humorísticas o groseras, algunas tienen artefactos de las diversas órdenes de caballería, o insignias de los gremios de comercio, pero las más populares son las insignias religiosas, representando los dioses mayores del Imperio -insignias de martillos, de cometas con dos colas, palomas, cornamenta, incluso insignias de dedos cruzados.

Menciónalo donde quiera que vayan los PJs en sus investigaciones. Va a ser importante más adelante en la historia. Ponerlo ahora en un segundo plano planta una semilla en la mente de los jugadores que pronto dará frutos.

“Estlemann es un anticuario, un vendedor de libros antiguos. Yo mismo le he comprado, ya que consigue volúmenes que otros no pueden encontrar. Sin embargo, le empleo como último recurso. Es peligroso conocerle. Los cazadores de bruja le vigilan constantemente, debido a los rumores de que trata también con trabajos menos morales. Pero ningún registro de su tienda ha dado con libros prohibidos, por lo que los cazadores solo le merodean continuamente pero nunca se abalanzan. Creo que un día le llegará un mal final. Si este Jan le busca, es probable que esté buscando algún tomo arcano. Tened cuidado”. Da a los PJs la dirección de la tienda de Estlemann.

DÍA CUATRO: TARDE

Tras una mañana de investigaciones los PJs pueden finalmente encontrar la tienda de Estlemann.

ESTLEMANN

La tienda de Estlemann está en la Calle Hoffbann en el Schlafstadt, un barrio lamentable detrás de los Colegios de Derecho, consistente en su mayoría de tambaleantes edificios de ladrillo gris llenos de empobrecidos estudiantes y trabajadores pobres. Los pisos bajos están llenos de comerciantes de antigüedades, mobiliario de segunda mano, herramientas y armas, y viejos libros. La Calle Hoffbann está llena de vendedores de libros -la mayoría de los textos y publicaciones de derecho que son de lectura obligatoria en la universidad- pero otros venden obras de teatro, novelas, panfletos políticos, publicaciones románticas baratas, libros raros e impresos de arte.

Mientras se acercan al barrio los PJs ven una columna de humo que se eleva sobre los tejados. Al girar hacia Hoffbann, ven llamas y gente pululando en el fondo. La gente lleva cubos del pozo de la plaza local y lanza agua al fuego. Otros ponen mantas mojadas en los techos de los edificios adyacentes, tratando de protegerles de los rescoldos que vuelan.

Un alto edificio de ladrillo está ardiendo, y las estructuras de ambos lados están empezando a prender. Las víctimas de quemaduras y el humo se apiñan en la calle, tosiendo y gritando. Una multitud observa atónita, pero la mayoría de la gente ayuda, desesperada por evitar que el fuego se propague. El edificio es un infierno, imposible de entrar hasta que el fuego se extinga.

El edificio de Estlemann está ardiendo. El fuego comenzó en su tienda no hace más de media hora y se propagó rápidamente. Estlemann se arrastró desde su tienda, vivo pero con quemaduras graves e incapaz de caminar. Fue llevado al hospital Shallyano cercano. Los PJs pueden conseguir la dirección del hospital y el nombre completo de Estlemann, Janus Estlemann. Nadie recuerda si alguien le vistió antes del incendio.

Los personajes que hablen con los vecinos o tengan éxito en una tirada **Fácil (+20) de Cotilleo** averiguan algo de lo siguiente:

- *“Se lo merecía ¿no? Tratar con todos esos libros inmundos y maleantes sospechosos. Solo es cuestión de tiempo”.*
- *“Yo nunca tuve problemas con él. Un viejo caballero bastante agradable, a pesar de lo que algunos dicen. Era reservado”.*
- *“Advertí a su casero. Pregúntele a cualquiera. Le advertí mil veces. Un peligro para el vecindario, le dije. Échelo, le dije. ¿Pero me escuchó alguien? No. Y ahora mire lo que ha pasado”.*

Después de que se marchen los PJs llegan siete cazadores de brujas. Su líder, Golphus Drabben, mira el fuego con sombría satisfacción y luego

desenfunda su espada y detiene la brigada de cubos. *“Dejad que arda”.* Sus hombres lo hacen cumplir, haciendo preguntas sobre Estlemann a los vecinos. Los espectadores, enojados porque Drabben les ha impedido salvar sus hogares, están ariscos y reacios a hablar. Drabben usa la fuerza. Las voces se alzan.

EL TEMPLO Y EL HOSPITAL SHALLYANO

El templo Shallyano se alza en la frontera del Distrito Universitario. El templo es una construcción baja de mármol blanco, conectado a un hospital de tres plantas con un patio adjunto detrás. Tienen entradas separadas. Las hermanas del templo les dirigen al hospital.

El vestíbulo del hospital es pequeño y funcional, una habitación cuadrada con una pequeña puerta en la pared izquierda y una gran puerta abierta en la pared del fondo custodiada por dos guardias del templo varones (usa el perfil de los hombres de Helmut). Dos más permanecen en la salida a la calle. A lo largo de la pared hay bancos duros. Una hermana-enfermera de mediana edad se sienta tras un estrado elevado. Hay un gran libro de registro en el estrado y estantes de libros al lado de ella.

Si los PJs preguntan por Estlemann, ella dice, *“Oh, sí, está aquí, el pobre. Quemaduras graves y ambas piernas rotas. Le hemos puesto en la sala de heridos de la segunda planta. ¿Sois parientes suyos?”.*

Los PJs necesitan una razón moderadamente irresistible antes de que la enfermera les permita ver a Estlemann. Una tirada **Desafiante (-10) de Carisma** sirve. Decir que son familiares o vecinos preocupados también sirve a menos que estén armados hasta los dientes, en cuyo caso ella sospecha de fechoría y les aleja. En cualquier caso no le pueden visitar más de dos PJs, y deben dejar sus armas.

Otras Formas de Entrar

Si los PJs no logran conseguir entrar, pueden intentar infiltrarse a través del templo, que está conectado al hospital, o a través del patio de coches. Tras el hospital. Esta actividad encubierta es difícil pero no imposible vestidos de civil, pero conseguir túnicas Shallyanas o uniformes de guardias de templo la hace fácil.

En su lado derecho, el hospital está separado de viviendas de ladrillo por un callejón de dos metros de ancho. El hospital no tiene ventanas en la planta baja y la pared es de yeso liso, requiriendo una tirada **Difícil (-20) de Escalar** para treparlo.

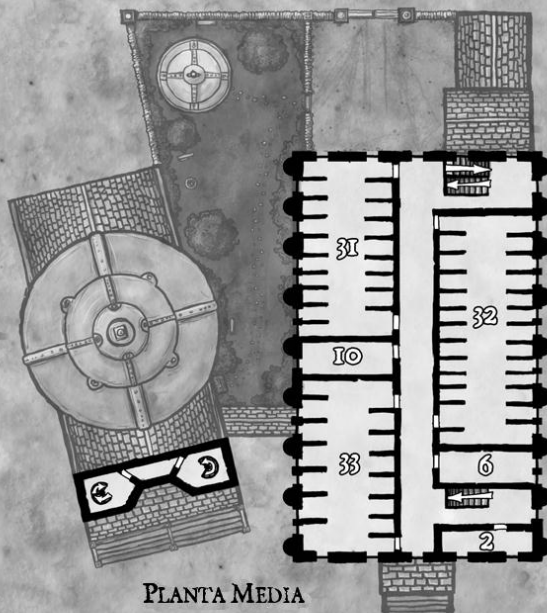
Si entran en las viviendas, pueden recorrer el camino hacia el tejado y saltar el hueco. Las viviendas y el templo están a la misma altura pero el tejado del templo es de pizarra inclinada. Se requiere una tirada **Desafiante (-10) de escalar** para adherirse en el aterrizaje. Las buhardillas que se abren fácilmente apalancando conducen a un ático. Las buhardillas son estrechas. Un Enano o un Humano gordo o muy musculoso no caben. Una vez dentro, es difícil moverse sin disfraces.

Hay dos guardias por planta. Cuestionan a los PJs en las zonas prohibidas pero solo luchan si son provocados. Las hermanas también cuestionan a los PJs pero evitan la agresión, llamando a los guardias.

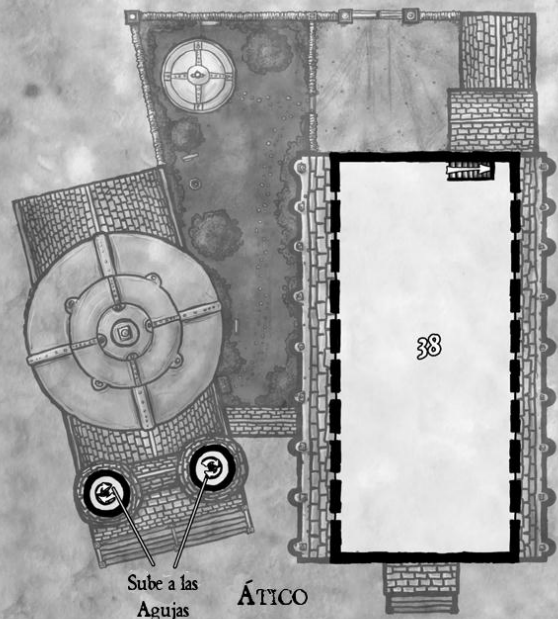
ENTREVISTANDO A ESTLEMANN

Estlemann ocupa una cama en la sala de heridos de la segunda planta, una larga habitación con camas alineadas en ambas paredes y ventanas que dan al patio de coches. Hay puertas en cada extremo. Las camas están separadas unas de otras por cortinas blancas en anillas colgando del techo al suelo. Las cortinas hacen difícil ver quién está en la habitación, pero puede escucharse cualquier conversación normal en cualquier parte.

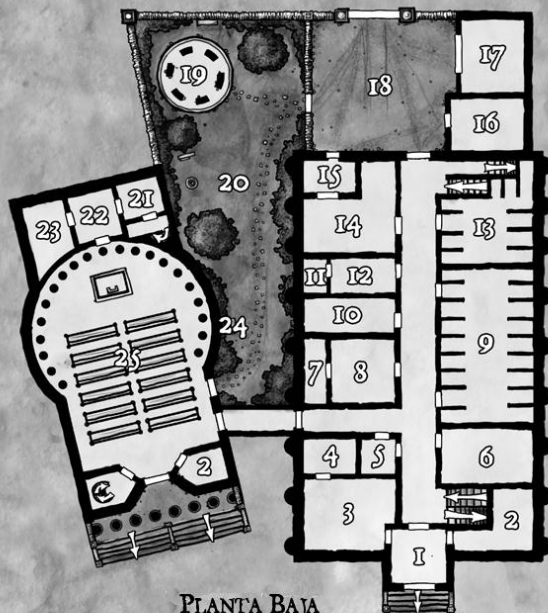
TEMPLO Y HOSPITAL SHALLYANO



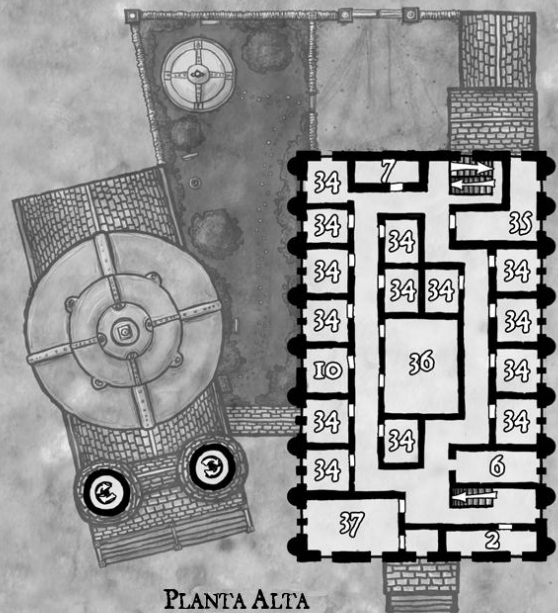
PLANTA MEDIA



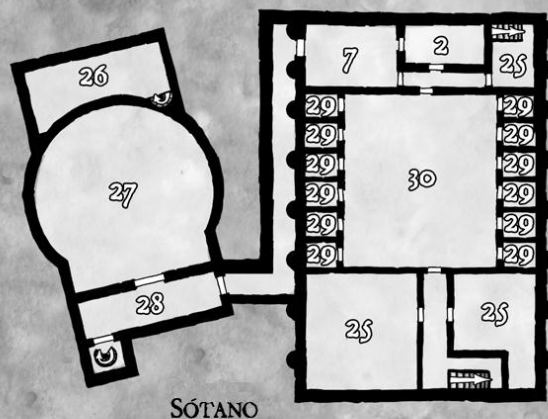
ÁTICO



PLANTA BAJA



PLANTA ALTA



SÓTANO

0 2 4 6 8 10
Escala en Metros

LEYENDA

1 - Vestíbulo	20 - Jardines de Meditación
2 - Sala de Guardia	21 - Sacristía
3 - Administración	22 - Capellanía
4 - Oficina de la Abadesa	23 - Sacristía de la Abadesa
5 - Central de Enfermeras	24 - Capilla de Morr
6 - Baños	25 - Sala del Templo
7 - Oficina	26 - Trastero
8 - Consultorio	27 - Bóveda
9 - Sala de Heridos Comunes	28 - Relicario
10 - Aseos	29 - Celda de Paciente
11 - Celda del Boticario	30 - Enfermería
12 - Boticario	31 - Sala de Heridos Graves
13 - Sala de Heridos Raros	32 - Sala de Heridos
14 - Cocinas	33 - Sala de Maternidad
15 - Trascocina	34 - Celda
16 - Lavandería	35 - Biblioteca/Capilla de Verena
17 - Establos	36 - Habitaciones de las Iniciadas
18 - Patio de Coches	37 - Celda de la Abadesa
19 - Mirador	38 - Ático

Los pacientes son hombres y mujeres que sufren lesiones traumáticas, extremidades rotas, tajos de espada, ojos perdidos, etc. Las hermanas entran y salen de la habitación constantemente. Cada minuto que permanezcan los PJs hay un 50% de posibilidades de que una entre o salga. Las hermanas llaman a la guardia si los PJs están extraoficialmente. Poner guardias cerca de las puertas da a los PJs dos asaltos de advertencia sobre cualquiera que se aproxime a la habitación.

Estlemann está a mitad de la pared interior -la única víctima quemada. Está densamente vendado, particularmente sus manos, y ambas piernas están entablilladas. Su cara está cubierta por quemaduras menores y capas de ungüento. Gime semi-consciente cuando los PJs le encuentran, pero despierta de pronto y se asusta cuando ve a los PJs, preguntando, “¿Quiénes sois? ¿Qué queréis?”.

Si los PJs le preguntan por Ansel, grita histérico, “¡Ya se los dije a los otros hombres! ¡Dejadme en paz!”.

Una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** permite a un PJ observar una paloma negra con pequeños y brillantes ojos rojos entre las palomas grises y blancas del alféizar de la ventana más cercana.

Si los PJs calman a Estlemann -una tirada **Rutinaria (+10) de Carisma**- y le preguntan sobre los otros hombres, él describe a Jan y sus guardias. No había niños con ellos. No les conocía. Quemó sus valiosos libros uno por uno hasta que les habló de Ansel, luego le partió las piernas y prendió fuego a su tienda. Se arrastró fuera y escapó usando solo sus manos.

Una tirada exitosa **Rutinaria (+10) de Intimidación** hace que Estlemann diga a los PJs lo que dijo a Jan. Dice que Ansel fue una vez un cliente fiel, comprando de la reserva especial de Estlemann. Luego se trasladó a Marienburg. El año pasado regresó, con una horrible cicatriz en la frente, penosamente flaco, y loco. Le amenazó a punta de espada, copió su lista de “clientes especiales” y le amenazó con matarlo si le decía a alguien que había regresado a Altdorf. Estlemann nunca lo vio de nuevo.

“El tipo que me rompió las piernas me obligó a darle la misma lista. Se la di a Ansel. Todos mis clientes especiales, anteriores y actuales. No tuve elección. Oh, nunca me perdonarán. ¡Les he traicionado dos veces!”.

Si los PJs preguntan por la lista, Estlemann dice que Jan tenía la única copia. Si le piden que recuerde la lista, vacila y dice que no puede, pero entonces hace una pausa y dice, “Hay una manera. Pero no, yo no puedo. Si me recupero de mis heridas será mi única oportunidad de ganarme la vida”.

Los PJs pueden presionarle, incluso torturarlo, pero no hablará. “¡No! Ni siquiera ante la muerte”.

¡CAZADORES DE BRUJAS!

Justo mientras Estlemann dice esto, los PJs escuchan pasos de botas pesadas y hermanas Shallyanas gritando en el pasillo. “¡No podéis entrar! ¡No tenéis autoridad aquí!”. Ásperas voces masculinas rugen, “¡Apartad o seréis acusada de albergar un instrumento del Caos”.

Estlemann grita, “¡Cazadores de brujas!”. Ruega a los PJs que le maten y le ahorren la tortura de los cazadores. Si los PJs no tratan de chantajearle con esto, ofrece revelar la lista de nombres si prometen matarle.

En 3 asaltos (5 si los PJs establecen un vigía) Golphus Drabben y sus seis cazadores de brujas entran en la sala, buscando en todas las camas a Estlemann y encontrándolo tras un par de asaltos.

Si algún PJ permanece en el vestíbulo cuando llegan los cazadores de brujas al hospital pueden intentar advertir a los de arriba. Los cazadores de brujas llegan justo cuando los PJs de arriba encuentran a Estlemann y les lleva 4 asaltos fanfarronear más allá de las hermanas y los guardias, tiempo durante el cual nadie presta atención a los PJs. Si un PJ del vestíbulo corre escaleras arriba y avisa a los otros, tienen 8 asaltos antes de que lleguen los cazadores de brujas.

Si los PJs acceden a matarle, Estlemann tantea una llave en una cadena de cuello.

“¡Tomad esto! En mi sótano, bajo una madera hay una trampa. Bajad por la trampa y llegaréis a una alcantarilla. Id al norte hacia una puerta de hierro cerrada aparentemente

MATANDO LA PALOMA

A lo largo de esta aventura los PJs podrían notar la constante (y quizás molesta) presencia de palomas negras. Si los PJs matan a la paloma (ver página 105 para el perfil), esta no reaparece. También, cuando el Vampiro Lahmian se revela al final del capítulo, solicita una compensación por la pérdida de sus esbirros y es generosamente hostil hacia los PJs.

oxidada. La llave abre la puerta. Dentro está mi... mi reserva especial. Las estanterías de la izquierda están marcadas con los nombres de mis clientes. Esa es donde pongo los libros que tengo para... Oh dioses, ¡aprisa! ¡Matadme! ¡Matadme ahora!”. Le lleva dos asaltos decir eso.

Cazadores de Brujas

Cazarrecompensas Humano

Estos recios hombres son cazadores de brujas independientes, que han vendido sus servicios a la Orden de la Llama Purificadora. Aunque algo afiliados con los templarios de Sigmar, a menudo usan tácticas que van en contra de las usadas por sus empleadores.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
36	42	36 (3)	31 (3)	44	28	37	29

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Rastrear (Int), Cotilleo (Em), Intimidar (F), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Buscar (Int), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Ambidiestro, Errante, Sexto sentido, Especialista en armas (Presa), Certero, Golpe conmocionador

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12

Armadura (Ligera): Justillo de cuero y gorro de cuero (Cabeza 1, Cuerpo 1)

Armas: Ballesta con 10 virotes (1d10 + 4; Alcance 30/60; Recarga Completa), Espada (1d10 + 3), Red (sin daño; Alcance 4/8; Recarga Completa; Apresadora)

Enseres

Cada cazador de brujas lleva uniforme negro, capa y un alto sombrero de ala ancha. De sus cintos cuelgan esposas y llaves, y en las mochilas todos cargan yesca y acero, aceite y una cuerda de unos 10 metros de largo. Por último cada uno lleva 1 ó 2 co y 1d10 Chelines.

LARGÁNDOSE

Si les pillan hablando con Estlemann, los cazadores de brujas pasan a arrestarlos junto a Estlemann. Si los jugadores se ocultan y no matan a Estlemann, los cazadores de brujas se lo llevan, llorando lastimosamente. Si los jugadores matan a Estlemann y se ocultan, los cazadores de brujas los buscan y tratan de arrestarlos. Si los cazadores de brujas no les encuentran, dejan el cuerpo de Estlemann y montan guardia en las salidas del templo y del hospital.

Si los cazadores de brujas encuentran a los PJs, luchan para doblegarlos. Quieren interrogarlos, no matarlos. Si tienen éxito, les encadenan de las muñecas y les emparejan fuera del hospital con Estlemann, si sigue vivo.

BENEFACTORES MISTERIOSOS

Si los cazadores de brujas arrestan con éxito a los PJs, o si les persiguen por las calles, mientras salen del hospital, los PJs advierten una paloma negra volando. Unas cuantas manzanas más tarde, una turba de 30 personas enojados armados con escobas y palas, bloquea el camino de los cazadores de brujas. “Estos son. Estos son los malditos fanáticos que no nos dejaba apagar el fuego. ¡Nos robasteis nuestras casas!”.

La turba ataca a los cazadores de brujas, permitiendo a los PJs escapar, o si los PJs están encadenados, ahuyentan a los cazadores de brujas. En este

caso, noquean al cazador de brujas con la llave y la turba persigue al resto, dejando los PJs con los grilletes pero sin vigilar, con las llaves a sus pies. Nadie de la turba se queda a responder preguntas. La paloma negra da vueltas en lo alto.

Una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** permite a los PJs percatarse de que la turba no se aproximó desde la tienda de Estlemann, y que ninguno de ellos se encontraba entre los que lucharon contra las llamas. Estas personas solo fingen odiar a los cazadores de brujas. ¿Por qué?

DÍA CUATRO - NOCHE

Armados con la localización secreta del almacén privado de Estlemann, los PJs son libres de seguir esta pista potencialmente peligrosa.

EL ESCONDRIJO DE ESTLEMANN

Solo hay restos carbonizados del edificio de Estlemann, así como en los adyacentes a él. La tienda de Estlemann estaba en la planta baja, y las cuatro plantas superiores se han derrumbado en una pila ennegrecida de madera y ladrillo. El fuego está extinguido, pero el lugar todavía irradia calor. En el fondo de las pesadas vigas aun arden rescoldos naranjas. La multitud se ha dispersado. Una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** permite a los PJs notar la paloma negra que les vigila desde un tejado.

Cazadores de brujas ocultos vigilan a los que vienen y van. Uno está oculto en el tejado de una vivienda de cuatro plantas al otro lado de la calle. Otro actúa como un mendigo en un callejón tras la tienda de Estlemann. Si dicen que están observando, realizan una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** para advertir a los vigilantes. Si no dicen que están buscando, realizan una tirada **Muy Difícil (-30) de Percepción**.

Infiltrarse a través de los cazadores de brujas es difícil, requiriendo una tirada de **Esconderse** contra la **Percepción** de los cazadores de brujas. Si los cazadores de brujas ven a los PJs entrar en la zona de Estlemann, uno va a por refuerzos mientras los otros siguen vigilando. Los PJs pueden también someter o matar los vigilantes, pero hay formas de entrar en las alcantarillas sin entrar en el lugar o ser visto.

La mayoría de los desagües pluviales de las esquinas están cubiertos por rejas de hierro, y hay letrinas en los patios de atrás de todas las viviendas. Los desagües son un camino más limpio pero más público. Se necesitan dos PJs para levantar una reja. Las letrinas están sucias, y son estrechas y claustrofóbicas hasta que llegan al canal principal, pero privadas. Todas conducen a la misma alcantarilla y, siete metros al norte de la tienda de Estlemann, la puerta de hierro oxidado.

Entrar hacia la tienda es difícil y peligroso pero posible. La madera está caliente y cubierta de carbón. Cada PJ debe pasar una tirada **Rutinaria (+10) de Agilidad** o pisa mal y cae al suelo aterrizando toscamente y recibiendo 1d10 + 1 de daño. La planta baja se ha derrumbado parcialmente al sótano. Las escaleras se han ido, pero hay un gran agujero en el suelo.

En el sótano hay cientos de libros carbonizados, baúles y estanterías quemadas. Nada de valor sobrevivió. En la habitación hay una mesa. Ha sido aplastada por una viga caída, con las patas extendidas, los libros sobre ella quemados y dispersos. La trampilla está bajo la mesa que está bajo la viga. La viga es pesada y sigue ardiendo en su interior.

Para levantar la viga se necesita que cuatro PJs superen una tirada **Rutinaria (+10) de Fuerza** al mismo tiempo (cada PJ por debajo de cuatro incrementa la dificultad un grado). Este ruido podría alertar a los cazadores de brujas -permitiéndoles una tirada **Desafiante (-10) de Percepción**- y podrían ir a investigar. Si un PJ falla, la viga se desliza de sus manos. Si el PJ tiene las manos desnudas debe pasar una tirada **Rutinaria (+10) de Resistencia** o recibir 1 Herida (ignorando Resistencia y Armadura) por quemadura en cada intento de levantamiento. Bajo la trampilla, una angosta chimenea con peldaños de hierro baja hacia las alcantarillas.

Cuando los PJs alcanzan la puerta de hierro oxidado, ¡la encontrarán abierta! Parece forzada con una palanca. El hierro está doblado y la cerradura dañada. Hay tenues sonidos de movimiento dentro.

Dentro hay un enorme armario con otra gigante puerta oxidada en el centro, sin uso reciente, y estanterías en tres paredes. Una rata en una esquina opuesta despedaza un libro caído. No hay más libros. Las estanterías están completamente vacías. Docenas de huellas en el polvo

se dirigen hacia la alcantarilla. El libro despedazado es un bestiario de Arabia, y en sus actuales condiciones vale 10 *co* para un coleccionista.

Las estanterías de la izquierda tienen pequeñas tiras de papel pegadas a ellas, todas con un nombre claramente impreso. Algunas estanterías tienen nuevos nombres pegados sobre los antiguos. Hay veintisiete nombres en total. Las tiras se desprenden fácilmente de los estantes. Da los PJs el **Documento #11**.

Si los PJs salen por Estlemann y no han evitado o derrotado a los cazadores de brujas vigilantes, se encuentran a Golphus Drabben y diez cazadores de brujas (ver página 97) esperándoles para arrestarlos en la planta baja. De nuevo, los cazadores esperan someterles, no matarles.

Golphus Drabben

Cazador de brujas Humano (ex Cazavampiros, ex Cazarrecompensas)

Pelo gris, ojos grises, adusto y sarcástico. Golphus Drabben es un cazador de hombres. Si hubiera sido más tonto sería un asesino, pero le gusta estar en el lado correcto de la ley. Se le permite cazar públicamente. No es un hombre particularmente religioso. Es cínico y no cree que la humanidad pueda salvarse ni que librar al mundo de brujos lo hará un lugar mejor. Caza brujos porque están en temporada.

Puntos de Locura: 5

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
61	63	53 (5)	55 (5)	55	46	55	35

Habilidades: Sabiduría académica (Magia, Nigromancia) (Int), Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 20), Esconderse (Ag), Esquivar (Ag), Rastrear (Int + 20), Cotilleo (Em + 10), Intimidar (F + 10), Supervivencia (Int), Percepción (Int + 20), Montar (Ag), Escalar (F), Buscar (Int + 20), Seguimiento (Ag + 10), Movimiento silencioso (Ag + 20), Hablar idioma (Clásico) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10)

Talentos: Recio, Parada veloz, Puntería, Amenazador, Disparo infalible, Don de gentes, Recarga rápida, Errante, Certero, Sexto sentido, Especialista en armas (Ballesta, Presa), Audaz, Golpe poderoso, Golpe letal, Pericia subterránea, Guerrero nato

Combate

Ataques: 3; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 18

Armadura (Media): Cota de mallas completa (Cabeza 3, Brazos 3, Cuello 3, Piernas 3)

Armas: Pistola ballesta con 10 virotes (1d10 + 3; Valor Crítico + 1; Alcance 8/16; Recarga Media), Ballesta de repetición con 10 virotes (1d10 + 3; Valor Crítico + 1; Alcance 16/32; Recarga Libre; Especial), Arma de mano superior (Espada) (HA 71; 1d10 + 6; Valor Crítico + 1)

Enseres

Golphus es el cazador de brujas por excelencia. Viste una traje completo de mallas bajo un abrigo largo y negro con hebillas de plata (10 *c* cada una para un total de doce hebillas). Sobre su cabeza se asienta un sombrero de ala ancha y a menudo muerde un puro. Lleva una maleta de cuero, que tiene cinco estacas, tres frascos de agua bendita, un símbolo de plata de Sigmar y una copia nueva de La Vida de Sigmar. Completa el equipo un rollo de cuerda de cinco metros de largo.

La Lucha

Combatir aquí es peligroso. Cada asalto, en su turno, un combatiente debe superar una tirada **Rutinaria (+10) de Agilidad** o caer por un punto débil del suelo, cayéndose al sótano de abajo (y recibiendo 1d10 + 1 de daño). Además, hay un 10% de posibilidades cada asalto de combate de que caigan escombros de arriba, golpeando combatientes al azar. Usa la plantilla pequeña. Todos los personajes bajo la plantilla reciben 1d10 + 2 de daño y deben hacer una tirada de **Agilidad** o caer boca abajo.

Si los PJs están en peligro o son arrestados, interviene el “destino” una vez más. Cae un ladrillo y rompe la cabeza a Drabben. Cae, inconsciente, y sus hombres se concentran en protegerle y les dejan escapar. Dejan de pelear a menos que los PJs continúen atacando.

Si los PJs miran el origen del ladrillo, ven una paloma negra volando.

INVESTIGANDO LA LISTA DE ESTLEMANN

Preguntar a campesinos o mercaderes por los primeros dieciocho nombres da pocos resultados. Los nobles locales son conocidos pero no el resto. Mencionar los nombres pegados encima da mejores resultados. Cualquier noble conoce la mayoría de los nombres y reconoce los pegados encima como víctimas de La Venganza.

Un Cavador de Zanja

“¿Grigor Vladek? ¿No fue uno de los magísteres negros que mató La Venganza de Sigmar? Un banquero era, cuando no estaba sacrificando vírgenes en su jardín trasero. La Venganza le sacrificó a él, bueno. Le ahorcó con sus propias tripas y le clavó el cometa de dos colas en la frente. Yo mismo lo vi, en la Harnplatz”.

Un Mercader

“Me suena el nombre de Maltus Dortinger. Un Hechicero Brillante bien visto en los Colegios, hasta que La Venganza le ahorcó desnudo y mostró que tenía un tercer brazo bajo sus túnicas. Nadie lo hubiera sabido de no ser por él, Sigmar le bendice. Erradica la corrupción, incluso en los de arriba”.

Un Artesano

“Ese Von Shtuck tuvo lo que se merecía. Hijo de un noble. Aficionado a la “filosofía natural” como la llamaba. Nada de natural en ello. Le encontraron colgando del cartel del Gavilla y Cizallas hace ahora dos meses, con la insignia de la Venganza de Sigmar clavada en su frente. Resultó ser el líder de alguna secta del placer. Sucio perverso”.

Lord Frederick

“¿Estos son los principales clientes de Estlemaan? Algunos de estos nombres... bueno, están muy bien posicionados. Los cazadores de brujas deberían... esto... ¿te importaría si copio esto? Hummm, estos más descoloridos están todos muertos, al menos todos los que reconozco. Este murió a manos de un conocido vigilante, La Venganza de Sigmar, mientras que este, y... ¡sangre de Sigmar! Al menos seis de estos hombres fueron asesinados y desenmascarados como Mutantes o siervos del Caos por la Venganza. Puede que Estlemaan estuviera asociado con... No, imposible. ¿Por qué mataría a sus mejores clientes? No tiene sentido”.

Él no recomienda investigar o tratar de hablar con ninguno de los hombres de la lista. Solo se meterán en problemas y llamarán la atención sobre ellos.

COMPLICACIONES

Los PJs emprendedores podrían pensar en chantajear a la gente incluida en la lista. O podrían pensar en entregar la lista a los cazadores de brujas. En el primer caso, es probable que los PJs ganen muchos enemigos, algunos de ellos probablemente poderosos. En el último caso, los cazadores de brujas lo agradecen pero arrestan a los PJs de todos modos. Los personajes deberán encontrar la manera de escapar de sus celdas, o quizás otra facción podría rescatarlos a cambio de información, servicios o algo mucho más extraño.

ENCONTRANDO ALOJAMIENTOS

A estas alturas debería ser de noche. Si Lord Frederick les está ayudando, les hospeda con mucho gusto, en otro caso hay muchas posadas con habitaciones disponibles, aunque los precios son algo caros.

DÍA CINCO: MAÑANA

Debería estar claro por las investigaciones del día anterior que La Venganza de Sigmar tiene alguna conexión con la situación por llegar.

SOBRE LA VENGANZA DE SIGMAR

Se cuentan muchas historias absurdas sobre La Venganza de Sigmar (siéntete libre de crear las tuyas propias), pero las cuestiones importantes son las siguientes.

- Su primer golpe fue hace un año.
- Lleva una máscara negra que cubre la mitad superior de su cara.
- Siempre deja un distintivo de estaño del cometa con dos colas de Sigmar clavado en la frente de sus víctimas.
- Ha matado y desenmascarado a ricos y a pobres. Mutantes y Brujos oscuros por igual.
- Muchas de sus víctimas vinieron de la lista de Estlemaan, pero otras tantas no. Panaderos, actores, traperos y comerciantes que eran Mutantes o cubrían a hechiceros.
- A los pobres y los mercaderes les encanta contar historias de las hazañas de la Venganza, particularmente historias sobre los ricos humillados, pero si los PJs preguntan sobre donde vive la Venganza, o quién es, cierran el pico. Es su héroe y no quieren que le encuentren. En todas las historias es alto y fornido, vestido todo de negro, con capa larga y sombrero ancho. Va y viene desde las sombras.
- Preguntar a los nobles o a ciudadanos ricos da más detalles, aunque los detalles podrían no ser correctos. Están ofendidos porque miembros de su clase estén siendo asesinados como criminales comunes, no importa el delito del que fueran acusado. Consideran a La Venganza un asesino corriente. *“Culpables o no, eran hombres acaudalados. Merecían ser juzgados antes de ser ejecutados. El estado de derecho debe prevalecer”.*
- Los ricos dicen que han oído que La Venganza es un plebeyo que vive en un barrio pobre. Dicen que es alto, delgado y ligeramente encorvado y ganguea como un perro de caza.

BUSCANDO A LA VENGANZA

Los PJs podrían estarse preguntando si Ansel y La Venganza son la misma persona. Nadie, ni ricos ni pobres, pueden decirle a los PJs exactamente quién es la Venganza ni donde vive, y en los barrios más pobres esas líneas de investigación acaban en nada y posiblemente les metan en problemas. Los plebeyos protegen mucho a su héroe. Incluso Lord Frederick es reacio a investigar a La Venganza. *“Cuando un hombre está erradicando el mal con un éxito tan milagroso, uno no debe buscar demasiado intensamente su procedencia”.*

Sin embargo pueden investigarse algunos puntos. Trata de no sugerir esto a los PJs. Es mucho más satisfactorio si lo piensan por sí mismo, pero si están completamente desconcertados, puedes darles algún indicio.

No importa lo que investiguen, entrevén la paloma negra siguiéndoles todo el día.

INVESTIGANDO LAS INSIGNIAS DE ESTAÑO

Si los PJs piensan buscar al vendedor de insignias que le vende a La Venganza sus insignias del cometa con dos colas, preguntar a todos los vendedores de insignias de la ciudad si han vendido insignias a alguien que responda a la descripción de Ansel es un trabajo agotador pero obtiene resultados tras cinco horas, siempre que la descripción de Ansel sea precisa -alto, delgado, con una horrible cicatriz en su frente. Se requieren cinco tiradas exitosas de Cotilleo, una por hora.

Finalmente, un vendedor de insignias de la Kaiserplatz dice, *“¿Una cicatriz? ¿En su frente, decís? ¿No os referiréis al Hermano Axel? Viejo zoquete. Delgado como un palo y no de todo bien. Las compraba a puñados. Regalos para los niños que vienen al templo, decía. Conseguirles jóvenes ¿eh? Yo mismo soy un seguidor de Taal”.*

Superar una segunda tirada **Fácil (+20) de Cotilleo** obtiene, *“El Hermano Axel trabaja en el Templo de Sigmar. Ese grande justo al bajar la calle. Un hermano laico o algo así. Vive al oeste de aquí. Creo. Al menos siempre camina al templo desde más allá, y regresa caminando al final del día”.*

Si le preguntan sobre la conexión entre el Hermano Axel y La Venganza de Sigmar se ríe. *“¿El viejo Axel la Venganza? No creo. Es algo delicado. Se rompería como una ramita en un vendaval”.*

INVESTIGANDO LA MÁSCARA

Si los PJs piensan buscar al fabricante que vendió la máscara a La Venganza, preguntar a los humildes no dará grandes resultados. No hacen mucho uso de máscaras y disfraces. Aunque una tirada **Muy Difícil (-30) de Cotilleo**, suministra “creo que he visto algo así en un escaparate subiendo por Jaegerstrasse. Cosas de lujo por la calidad de sus formas”.

Preguntar a comerciantes, mercaderes o nobleza funciona mejor. Seis tiradas **Fácil (+20) de Cotilleo** proporcionan cuatro nombres. Permite que los investiguen en cualquier orden.

- Gustaf Ziegler, sastre a medida, fabricante de trajes y fabricante de máscaras de tela para los ricos y la nobleza. Su tienda está al borde del rico Distrito Obereik.
- Artoine de Leonesse, fabricante de máscaras y pelucas exclusivas para la nobleza. Hace máscaras de tela extremadamente delicadas. Su tienda está en el Distrito Palast, una de las zonas más ricas de Altdorf. A menos que estén vestidos como sirvientes, nobles o guardias con librea, será difícil evitar los ojos de la guardia aquí.
- Paeter Kohl, fabricante de sillas de montar, armaduras y máscaras para las clases mercaderes y comerciantes, a menudo utilizadas para ritos secretos del gremio. Hace máscaras de cuero.
- Rickard Raush, cliente y fabricante de máscaras para actores, mercaderes adinerados y la nobleza. Hace máscaras cuero y tela.

Gustaf Ziegler

La tienda de Gustaf Ziegler está en una rica calle en el Obereik. Tiene hermosas ventanas de cristal precioso, con ropas de lujo, trajes y máscaras en las ventanas. Gustaf es regordete y de voz grave. Viste con un discreto buen gusto y es presumido y condescendiente.

“¿Un hombre con una cicatriz? A menos que os refiráis a cicatrices de duelos, creo que no. Nuestra clientela es muy exclusiva. Dudo que algún amigo vuestro pudiera permitirse mis máscaras. Ahora largaos antes de que llame a la guardia”.

ARTOINE DE LEONESSE

La tienda de Artoine de Leonesse está en la planta baja de su residencia en el Distrito Palast. El único indicio de que es una tienda es una pequeña placa de metal cerca de la puerta que pone, “Leonesse - Solo con cita”. Artoine es bajo y esbelto, con un fino haz de bigote, y un lubricado pelo rubio. Viste ropas extremadamente llamativas y encintadas. Es presumido y muy Bretoniano.

“Nou, nou, nou debe'iais esta' aquí. Is solo con sita. ¿Nou podéis lee? ¿eh? ¿Qué que'eis? ¿Nomb'e? ¡Io noou puedo deci' los nomb'es de mis clientes! ¿Un homb'e con sica'it'is? ¡Nou! Mis clientes zon los seño'es y damas más bellios y nobles de la tie'ra. ¡Eios nou tienen sica'it'is! ¡Aho'a lejos con ustedes! ¡Lejos!”.

PAETER KOHL

La tienda de Paeter está cerca de una curtiduría en el Distrito Werkstette, una zona de talleres y fábricas. No tiene ventanas, solo un cartel pintado en el muro de enfrente mostrando imágenes de sillas de montar, chaquetas de cuero y máscaras. Es un hombre canoso, delgado y fuerte con un delantal de cuero. Su tienda está oscura y desordenada, llena de piezas a medio terminar.

“Recibo un montón de hombres con cicatrices. Mayormente soldados. Quieren algo para cubrir sus heridas de guerra. Soy especialista en narices de cuero, parches de ojos, también máscaras para la peste. ¿Pero un hombre alto, y delgado, con una cicatriz en la frente? No lo recuerdo. No en este año. No lo creo”.

RICKARD RAUSH

La tienda de Rickard está en la Calle del Templo del Distrito Teatro. La calle está llena de tiendas de disfraces, fabricantes de zapatos y

calcetines, pañeros, teatros, cafeterías y burdeles. La tienda de Raush tiene ventanas de cristal que muestran la mercancía de mejor calidad y maniqués de moda y puestos de pelucas en la calle mostrando la mercancía más barata. Un letrero sobre la puerta muestra las máscaras de la comedia y la tragedia y las palabras “Raush – Disfraces”. Esta es la tienda que los PJs buscan.

La puerta de la tienda Raush está abierta. Cuando los PJs entran, parece al principio que no hay nadie. La tienda está vacía, pero salen gemidos de un cuarto trasero.

En el cuarto trasero hay una ancha mesa de sastre. Rollos de tela, maniqués medidores y tijeras, agujas e hilo, y todo el resto de utensilios del oficio de sastre están muy bien guardados por la habitación. Rickard Raush se encuentra despatarrado sobre la mesa, con las piernas atadas y las manos clavadas a la mesa por las palmas con tijeras dentadas. Su camisa ha sido desgarrada y su pecho está horriblemente mutilado. Es necesaria una tirada de **Voluntad** para evitar coger un Punto de Locura. Hay un charco de sangre en la mesa que gotea hacia el suelo.

Mira a los PJs semiconsciente con miedo. “¡No por favor! ¿Me vais atormentar más? ¡Ya les dije todo lo que sabía!”.

Cuando ve a los PJs con claridad se alivia. Si le preguntan quién le hirió, entre sollozos y señas describe a Jan y sus guardias. Si los PJs le preguntan qué contó a Jan él niega con la cabeza. Ha terminado de hablar. Solo quiere acabar con el dolor. Ruega que le maten. Solo si los PJs dicen que quieren detener a Jan Rickard accederá a hablar. “Ya que creo que he traicionado a un hombre bueno por ello, y lo enmendaría”.

Les ruega ir a buscar el brandy bajo su mostrador. Una vez ha tragado un par de sorbos habla, su dolor se calma, y se vuelve algo más lúcido, aunque sus ojos brillan y un brillo de sudor recorre su frente.

“Nunca supe quién era La Venganza de Sigmar pero cuando escuché la descripción de su máscara estuve seguro de que era una de las mías. Me siento orgulloso. Pienso que pudiera ser un actor o un noble, pues muchos de mis clientes son de esa clase, pero no me preocupé fisgonear. El que menos sabe es el que menos puede decir ¿no?”

“Pero cuando ese demonio, ese torturador, mencionó a un hombre con una cicatriz en la frente, Yo recordé un... hermano laico que solía pasar por la tienda –de figura lamentable, alto y terriblemente delgado, con una horrible cicatriz, como de quemadura, en su frente. Se paraba y miraba mi máscara todos los días. Todos los días. Luego dejó de pasar. Esto fue hace un año, quizás. Por esa época, alguien robó una de mis máscaras de las cabezas de fuera. Nunca los relacioné hasta que el torturador los obligó a salir de mí, maldita sea”.

“¿Cómo se llamaba? No lo sé. Pero por sus ropas era un hermano laico Sigmarita. Del templo. Ahora, por favor, no puedo soportarlo más. Matadme rápidamente, he hecho lo que he podido por arrepentirme de mi cobardía. Quiero acabar con este dolor”.

Si los PJs no hacen nada, Raush muere en 1d5 insoportables días, y hacia el final grita hasta quedarse ronco por el dolor de las toxinas que circulan por su sangre. Es poco probable salvarle sin magia poderosa, e incluso así, hay un 50% de posibilidades de que la magia no funcione. Lo mejor para los PJs es tener un poco de piedad y acabar con su vida.

DÍA CUATRO: TARDE

Armados con un nombre y una localización, los PJs podrían ir al Templo de Sigmar para encontrar al vigilante.

EL TEMPLO DE SIGMAR

El Templo de Sigmar es un enorme complejo de edificios, hogar y lugar de trabajo de numerosos sacerdotes y personal laico. Cualquiera es libre de entrar en el santuario, y la seguridad en general es laxa, por lo que deambular por los alrededores no es difícil a menos que los PJs hagan algo estúpido, momento en el que los templarios Sigmaritas y los Portadores del Martillo salen de la nada y les rodean.

Preguntar poa Ansel o Axel no funciona. Hay muchos Ansel y Anxel, algunos sacerdotes, otros hermanos laicos. Pero si le describen, da

resultados con una tirada **Rutinaria (+10) de Cotilleo**. “¿Con una cicatriz? ¿Aquí? Conozco al hombre que buscáis. Un hermano laico. Trabaja en una de las bibliotecas. Id a ver al Hermano Hiltveld en el Claustro del Yunque Sagrado, justo cruzando el patio central. Él es el encargado de los hermanos laicos”.

Cruzando el patio central está un edificio de cuatro plantas con ventanas altas y estrechas. Hay un yunque de piedra sobre su puerta principal. Cualquiera en la zona puede dirigirles al Hermano Hiltveld. “Directo por la entrada. Primera puerta a la izquierda”.

EL HERMANO HILTVELD

La oficina del Hermano Hiltveld está un oscuro corredor tras la entrada. De la puerta abierta salen sonidos de movimiento. Dentro, un gordo monje en un escritorio garabatea en un gran libro de registro y consulta pergaminos y listas. Más libros de registros llenan multitud de estanterías. El hombre es el Hermano Hiltveld, supervisor de los laicos, un monje atareado con anteojos y cabeza sin afeitar.

Si los PJs preguntan por Ansel o Axel y mencionan la cicatriz él fija su mirada con recelo en ellos. “¿Y quiénes sois ustedes, entonces? ¿Más cazadores de brujas? No lo parecéis”.

Si los PJs le preguntan a qué cazadores de brujas se refiere, describe a Jan y sus guardias. “Decían que el Hermano Axel era un hereje, un miembro de alguna secta. Le buscaban para interrogarle. Justo el tipo de cosa en el que caería un pobre tonto. ¿Qué queréis de él?”.

Si los PJs le dicen que Jan es un sectario y que está tras Axel, el Hermano Hiltveld les cree con una tirada **Rutinaria (+10) de Carisma** pero quiere saber quiénes son ellos y con qué autoridad le hacen esas preguntas. Soltar el nombre de Lord Frederick, el de su empleador o mostrar alguna credencial calmará todos sus temores.

“Maldito. Si no fuera ese bicho raro hubiera echado a esos hombres por las orejas. Sin importarme sus modales. Pero el Hermano Axel siempre ha sido extraño, irascible y de un humor de perros. Le destine a las órdenes del bibliotecario del Librarium Secularum para mantenerlo fuera de la vista. No serviría de nada tenerle deambulando por el santuario asustando a los fieles”. Suspira. “No ha venido ni ayer ni hoy, por lo que cuando esos tipos interrumpieron preguntando por él fue fácil creer que se hubiera ido y hecho alguna locura. Aquí. Vive en la Calle Bromelhoff próxima a la Heldenplatz, cerca de los teatros. No sé más que eso. Apresuraos. Si le llega a pasar algo nunca me lo perdonaré”.

Si cuentan al Hermano Hiltveld que piensan que Axel es La Venganza sale a reírse fuera de su oficina. “¿El Hermano Axel? ¿La Venganza? Ese viejo borrachín no podría ganar una pelea ni con un conejo enfermo. Fuera de aquí o llamo a los templarios”.

Hermano Hiltveld

Monje Humano (ex Iniciado)

El Hermano Hiltveld es un monje corpulento. Es burócrata de profesión, perfectamente feliz de gestionar el trabajo diario del Templo de Sigmar y luego irse a beber con sus amigos, los llamados “Club de Bebedores Teosóficos” por la noche. No tiene interés en ascender en la jerarquía eclesiástica. Es amigable, atareado y siempre suda un poco.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
34	33	35 (3)	34 (3)	28	45	45	54

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, leyes) (Int), Sabiduría académica (Teología) (Int + 10), Carisma (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Cotilleo (Em), Sanar (Int), Percepción (Int), Leer/Escribir (Int + 10), Hablar idioma (Clásico) (Int + 10), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 20)

Talentos: Recio, Reflejos rápidos, Lingüística, Don de gentes, Cortés, Genio aritmético

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 17
Armas: Sin Armas (1d10 + 1; Especial)

Enseres

El Hermano Hiltveld viste túnicas adecuadas para un monje. Lleva un colgante de un martillo de plata, aludiendo a su orden. Su escritorio está lleno de libros, papeles, tinteros, plumas y una bolsa de arena.

Hurtando la Dirección

Si el Hermano Hiltveld no habla con ellos, pueden intentar robar la información. Si vigilan la oficina, Hiltveld va a cenar al ocazo. Las direcciones de todo el personal laico están en el libro de registro. Una tirada de **Buscar** encuentra el libro correcto. Lleva 10 minutos encontrarlo, pero cada nivel de éxito reduce el tiempo en dos minutos. La entrada para el Hermano Axel pone: “Hermano Axel - Ayudante Bibliotecario / Librarium Secularum. Calle Bromelhoff en Reikerbahn. Frente al Teatro Grande”.

LA CALLE BROMELHOFF

El Reikerbahn es el barrio rojo de Altdorf, un barrio muy bronco de cervecerías y burdeles baratos, chozas de mendigos y guaridas de ladrones agrupados tras la principal zona ribereña de los muelles. La información de Hiltveld aproxima a los PJs a las habitaciones de Axel, pero tendrán que preguntar la dirección exacta. No es difícil. Todos en tres manzanas conocen al “Pobre Axel cicatrizado”. Cuanto más se acerquen, más precisa es la dirección. “Bajando por ahí”. “La siguiente manzana”. “Encima de los toneleros”. “Planta alta”.

Una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** revela que les sigue una paloma negra.

LA VIVIENDA DE ANSEL

La vivienda tiene seis plantas. Una estrecha escalera a la izquierda de la tonelería conduce a las plantas superiores. Los pasillos son lamentables y oscuros y huelen a desechos Humanos. Tras las puertas lloran bebés y gritan hombres y mujeres.

En el último tramo de escaleras, superar una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** revela débiles huellas de sangre, bajando. En la planta alta las huellas son más evidentes. La sangre aun está húmeda. A mitad del pasillo hay una puerta abierta. Las huellas ensangrentadas vienen de allí. Si escuchan, todo lo que oyen son los habituales sonidos de las viviendas.

TRAS LA MÁSCARA

La diminuta habitación de Ansel está tan vacía como el cuarto de un monje. Hay un catre, una pequeña mesa, un taburete y un baúl, todo destrozado. Hay levantado un tablón suelto antes escondido bajo la cama, revelando un pequeño escondite, ahora vacío. Los contenidos están esparcidos por el suelo, ropa negra remendada, un manto negro, una máscara de cuero negro, un ancho sombrero negro, dagas, una espada, ocho diarios encuadrados en tela atados con un cinturón y una pequeña cartuchera llena de insignias baratas del cometa con dos colas, clavos y un martillo.

Ansel se encuentra acurrucado en un charco de su propia sangre, gimiendo suavemente. Está desnudo y horriblemente mutilado. También está mutado, ligeras branquias diagonales bajo cada brazo se abren y cierran mientras respira, causando un resoplido perruno. Está casi muerto, murmurando oraciones medio coherentes con su aliento. “Sigmar, perdona este recipiente defectuoso. No le dejes morir llevando estas marcas de vergüenza”.

Si los PJs le hablan, despierta lentamente de su ensueño. “Lo siento, Frau Herlocher. No quería enredarlo. Espero que no te resulte difícil conseguir la sangre”.

Si le preguntan sobre Jan o lo ocurrido, Ansel llora, luego habla, tanto para sí como para ellos. “No debería haber regresado tras esconderlo, pero decidí quitarme la ropa de caza después de todo. Espérame... Yo... Intenté no decírselo, pero yo... el dolor era demasiado. Sabe dónde dejé el collar. Conoce el conjuro...”

Si los PJs le preguntan sobre el collar (Ver **El Plan Nurglista** en la página 91) o a donde va Jan, Ansel se muestra confuso. Sonríe y sacude la cabeza. “No, Tobias. Tus torturas ya no funcionan. Ya no siento dolor. Ya no siento...”

Muere. Las branquias bajo sus brazos se cierran y quedan inmóviles.

Hay ocho diarios numerados encuadrados en tela, del 8 al 13. El número 10 no está. De un vistazo, los PJs encuentran entradas del diario, notas y diagramas en Reikspiel y Clásico, críticas, poesía y lista de ingredientes. Los que puedan leer, pueden reconstruir el triste final de la vida de Ansel.

LA HISTORIA DE ANSEL

Del pequeño pueblo norteño de Keck, Ansel era hijo de un comerciante brillante y solitario con aptitudes para la magia. En su adolescencia se enamoró de la hija de un tallador de madera. Cuando ella le rechazó escapó a Altdorf decidido a unirse a los Colegios de la Magia, con la intención de encontrar una forma mágica de que ella se enamorara de él.

Cuando sus maestros no le decían lo que quería oír, empezó a buscar en libros prohibidos. Escapó de los Colegios y estudió por su cuenta, comprando libros a Estlemann hasta que los cazadores de brujas fueron a por él. Escapó a Marienburg y se juntó con Ruprecht, quien le prometió el poder reconquistar su amor perdido.

- TERCERA PARTE: LA NOCHE DE LAS ALAS NEGRAS -

El acto final de esta historia lleva a los PJs a una desesperada persecución por localizar a Jan/Tobias y encontrar al chico desaparecido.

DÍA CUATRO: NOCHE

El sol se oculta mientras los PJs dejan la vivienda de Ansel. Si los PJs persiguen a Jan (Tobias), su rastro se pierde en la ciudad. Él dejó el apartamento de Ansel 30 minutos antes de que llegaran los PJs. Si corren a las puertas de la ciudad, dándoles a los guardias de la puerta la descripción de Jan ganan esto: *"Vi al hombre, no hace ni una hora. Hablé con él. Regresaba con sus hermanos a su aldea natal. Querían enterrar a su chico en la parcela familiar. Tenían un ataúd de niño en su carromato"*.

Si siguen el rastro desde aquí, incluso aunque tengan caballos, este se pierde. Karl, Jan y sus hombres parecen haberse desvanecido. La única pista hacia donde van está en el Volumen 10 de las notas de Ansel.

EL DIARIO OCULTO

Así pues, ¿qué significa la Primera Sangre de Helmgart? Es la primera edición de Sangre en el Reik, de Tobias Helmgart. Si los jugadores están familiarizados con los productos de la Biblioteca Negra, pueden obtenerlo sin ninguna ayuda, pero si no, Lord Frederick o cualquier erudito enterado hará una suposición. *"Hummmm. La Primera Sangre de Helmgart. Bueno, Tobias Helmgart escribió un famoso libro llamado 'Sangre en el Reik'. No le atribuyo otra interpretación. Pero lo que puede significar primera sangre, no lo sé"*. Los PJs deben suponer que Ansel ocultó el diario en una biblioteca, pero si no logran hacer la conexión, Frederick puede decir, *"Quizás escondió el diario perdido en una biblioteca y escribió esto debajo para recordad donde. ¿Pero en qué biblioteca?"*.

DE REGRESO AL TEMPLO

Las Bibliotecas del Templo de Sigmar están cerradas por la noche, así como la oficina del Hermano Hiltveld. Si preguntan por Hiltveld les dicen que salió con su Club de Bebedores Teosóficos, llevando a Sigmar a las masas con una pinta. Cualquiera con autoridad está en la cama. Nadie está dispuesto a despertar a alguien o abrir la biblioteca. Se les dice que regresen por la mañana. Si montan un pollo o tratan de explicar lo que quieren se les dice lo mismo con más énfasis y luego son escoltados a la calle por los templarios.

REGRESANDO POR LA MAÑANA

Los PJs pueden realmente intentarlo de nuevo por la mañana, y esto no afectará a la historia, pero hacerles pensar que es de vital importancia que encuentren el libro de Ansel y persigan a Tobias inmediatamente creará situaciones más interesantes y aumentará el drama.

A Ansel no le gustaban Ruprecht ni Tobias, que también ayudó a Ruprecht, pero la promesa de conocimiento le mantuvo al servicio del hechicero. Hace dos años Ruprecht consiguió el *Collar de la Lealtad Indefectible*, un collar que haría a su portador amar a quien se lo hubiera puesto. Ansel decidió que lo robaría y usaría sobre su amor perdido.

Lo que ocurrió a continuación está en el desaparecido Volumen 10.

El volumen 11 comienza con Ansel en Altdorf, arrepiñéndose de sus investigaciones de los poderes oscuros y lamentando la muerte de su amor. No dice lo que ocurrió exactamente, pero está claro que el *Collar de la Lealtad Indefectible* mató a la chica y le dio su cicatriz y branquias Mutantes. Su mutación es a la vez una bendición y una maldición. Él odia sus branquias y reza a Sigmar para que se las quite, pero también le ayudan. Ha decidido hacer su penitencia hacia Sigmar matando tantos Mutantes y hechiceros como pueda, y sus branquias pueden oler otros Mutantes. Usa su poder para darles caza y matarles. En la última página del diario hay un último pasaje. Da a los jugadores el **Documento #12**.

Por la mañana, Hiltveld está en su oficina, irritable por la resaca. Está entristecido por escucharla muerte de Ansel, y accede a ayudar a los PJs si le muestran las notas de Ansel. Les lleva al Hermano Lundgrin, un bibliotecario, que les lleva al Librarium Secularum y les ayuda a encontrar el libro.

La Biblioteca es un laberinto de habitaciones interconectadas que serpentea a través de varios edificios. Algunas habitaciones son pequeñas, y algunas tienen varios pisos de altura, con libros en cada nivel. Incluso los pasillos entre las habitaciones están forrados con libros. Es un lugar tranquilo y con una gruesa alfombra de polvo.

En la primera habitación hay una plataforma con barandilla con veintiséis enormes tomos en estrados, todos con una gran letra en relieve en la tapa. Estos libros son el catálogo. Los libros se catalogan en el volumen adecuado, y luego en un aproximado orden alfabético, pero los libros recién adquiridos se añaden al final de cada tomo. Cada entrada tiene el título del libro y un código para su localización. Hay doce habitaciones y pasillos en la biblioteca, cada uno con muchas librerías, por lo que el código podría ser: 4 L3 5 cintura roja, que se traduce por: Habitación Cuatro, Nivel Tres, Librería Cinco, Estantería Nivel de Cintura, con Cubierta Roja. No hay ninguna clave para este código, pero hay placas de bronce numeradas en las puertas de cada habitación y librería.

El Hermano Lundgrin abre el Tomo B y busca Sangre en el Reik. Hay tres copias catalogadas una bajo la otra, todas en diferentes lugares. Da los PJs el **Documento #13**.

El Hermano Lundgrin les conduce por turnos a cada localización, y tras una pequeña búsqueda, encuentra las copias de *Sangre en el Reik*. Desafortunadamente, el décimo diario de Ansel no está oculto en ellas ni cerca.

Dales un tiempo, pero si los PJs no pueden descifrar el problema, el Hermano Lundgrin pide ver la nota de Ansel. *"¿La Primera Sangre de Helmgart? Bueno ¿Por qué no me lo dijisteis antes? Las primeras ediciones están en la habitación de los libros raros"*. O, si los PJs lo descifran, él dice, *"¿Una primera edición? ¿Por qué no me lo dijisteis antes? Están almacenados en la Habitación de Libros Raros"*.

Les lleva de nuevo a la habitación del catálogo y mira el Libro B del Catálogo de nuevo, pero esta vez hacia el final. *"Lo conseguimos hace poco, por lo que debe estar escrito por el final"*. Busca por las entradas recientes, hasta que encuentra *"Sangre en el Reik (1a ed.) - R 7 pecho negro"*.

El Hermano Lundgrin les conduce a la Sala del Mapa, una gran habitación llena de mapas, globos, atlas y grandes mesas. Una puerta cerrada pone "Libros Raros". Lundgrin la abre con una llave de su cinto. La habitación es pequeña y forrada de vitrinas de cristal que contienen libros raros (pero no arcanos o peligrosos) y textos antiguos. Hay una mesa redonda en el centro.

El Hermano Lundgrin encuentra *Sangre en el Reik*. Mientras lo saca, cae al suelo un pequeño diario encuadrado en cuero etiquetado como "10".

LIBRARIUM SECULARUM IMPERIUM

- I — Habitación 1 (2a planta)
- 2 — Habitación 2 (1a, 2a, 3a planta)
- 3 — Habitación 3 (2a planta)
- 4 — Habitación 4 (2a, 3a planta)
- 5 — Habitación 5 (3a planta)
- 6 — Habitación 6 (3a planta)
- 7 — Habitación 7 (1a, 2a, 3a, 4a planta)
- 8 — Habitación 8 (1a planta)
- 9 — Habitación 9 (3a planta)
- 10 — Habitación 10 (Pasadera 2a planta)
- 11 — Habitación 11 (1a planta)
- 12 — Habitación 12 (3a planta)
- 13 — Habitación de Libros Raros (3a planta)
- 14 — Oficina (1a planta)
- 15 — Habitación del Catálogo (1a planta)

Todas las flechas apuntan hacia abajo

0 2 4 6 8 10
Escala en Metros

INFILTRÁNDOSE EN LA NOCHE

Mucho más divertido: los pasos son los mismos, pero los PJs tienen que hacerlo todo ellos. Conseguir a alguien que les diga dónde está la Librarium Secularum, requiere una tirada **Rutinaria (+10) de Carisma**. “La biblioteca secular está en la planta baja de Edificio Anexo Occidental. Busca la fuente de Magnus el Piadoso, pero está cerrada hasta la mañana”.

La puerta principal del Edificio Anexo está abierta, pero la biblioteca está cerrada. Romper la puerta atrae hermanos y guardias. Forzar la cerradura requiere una tirada **Desafiante (-10) de Forzar cerraduras**. Además, la biblioteca está a oscuras por la noche, y tiene ventanas hacia el exterior. Cualquier patrulla ver la luz de las antorchas en las ventanas si los PJs no son cuidadosos. Asegúrate de que los PJs trabajen con luz de vela o de la luna.

No debería haber tirada para descifrar el sistema de catálogo. Haz que los PJs hagan el trabajo.

La Habitación de Libros Raros requiere tres tiradas seguidas de **Forzar Cerraduras** para abrirse. Un fallo implica empezar de nuevo desde el comienzo y un 10% de posibilidades de que un guardia escuche el intento fallido.

EL 10º DIARIO DE ANSEL VORMAN

Gran parte del diario está escrito en Magia. Hay un dibujo de un collar hecho con una cadena pesada, y varios diagramas ocultistas. Los PJs que tengan Lengua Arcana (Magia) pueden entender que algunas páginas tienen instrucciones para la *Ceremonia de la Lealtad Indefectible*, que requiere poseer el *Collar de la Lealtad Indefectible*. Sin embargo, el lenguaje es muy elevado y requiere una tirada **Muy Difícil (-30) de Leer/Escribir** para entenderlo completamente. También hay extensas entradas en Reikspiel. Requiere una hora de estudio encontrar los pasajes oportunos. Asumiendo que los personajes puedan traducir los pasajes, dales el **Documento #14**.

EL DIARIO ES ROBADO

Deja que los PJs decidan qué quieren hacer: ¿Mostrar el diario a Hiltveld? ¿A Lord Frederick? ¿Perseguir a Ansel de inmediato? ¿Consultarlo con la almohada? Los Lahmians van a robar el diario de una forma u otra, pero ocurre de manera ligeramente diferente dependiendo de las circunstancias. Permite solo que los PJs lo lean antes de robarlo.

Si se lo Muestran al Hermano Hiltveld

Hiltveld está atónito. “Por Sigmar, si ese hechicero se une al niño con este ritual, el culto estará firmemente bajo el control de las Fuerzas Malignas. El Gran Teogonista debe ser avisado. ¡Venid conmigo! Debemos despertar a su secretario al instante. No hay un momento que perder”. Hiltveld no les permite tener el diario, y llama a guardias si intentan cogerlo por la fuerza.

Carga el libro por las plazas del complejo del templo, dirigiéndose a los cuartos del Gran Teogonista. Pero mientras pasa por el santuario, Hiltveld y los PJs son atacados por una bandada de palomas, dirigidas por la paloma negra. Se ponen en las caras de todos durante 5 asaltos mientras hombres vestidos de negro saltan de las sombras y tratan de robar el libro de Hiltveld (asegúrate de hacerlo). Los hombres huyen antes de que pueda venir ningún guardia del templo. (Las palomas no hacen daño pero reducen HA, HP y Ag en -20 durante 5 asaltos).

Hiltveld está demasiado asfixiado y perplejo para seguir. Dice a los PJs que le den caza. “¡Traer el libro de vuelta! ¡El Gran Teogonista debe verlo!”.

Si se lo muestran a Lord Frederick

Lord Frederick también está atónito. “¡Esto es terrible! si ese hechicero se une al niño con este ritual, el culto estará firmemente bajo el control de las Fuerzas Malignas. El Emperador debe ser avisado. ¡Venid conmigo! Debemos despertar a su chambelán al instante. No hay un momento que perder”.

Frederick no les permite tener el diario, y llama a guardias si intentan cogerlo por la fuerza.

Mientras sale de su mansión hacia su carreta, escoltado por dos guardias de la casa de Frederick, los PJs y los PJs son atacados por una bandada de palomas, dirigidas por una negra, y hombres vestidos de negro, que roban el libro (como en la escena de Hiltveld) huyen luego por el muro de la finca. (Las palomas no hacen daño pero reducen HA, HP y Ag en -20 durante 5 asaltos).

En el muro, los ladrones lanzan el diario sobre el muro y se giran a luchar. Lord Frederick está demasiado asfixiado para ayudar. Manda a sus guardias a luchar contra los ladrones y ordena a los PJs salir de sus terrenos y darles caza. “¡Traer el libro de vuelta! ¡El Emperador debe verlo!”.

¡LADRONES!

Usa el perfil del **Bandolero** de la página 233 de WJDR. Debe haber dos por cada personaje presente. Da a esos tipos Armas de mano (Espadas).

Si los PJs no Tienen la Intención de Mostrar el Diario a Nadie

Donde quieran que lean el diario, la próxima vez que lo hagan fuera, son atacados por palomas y matones, que se concentran en robar el diario (o lo que el diario lleva dentro) y corren antes que luchar hasta el final.

Si los PJs se van a la Cama antes de Salir

Los matones Lahmian registran la habitación de los PJs por el diario pero hacen un ruido que les despierta justo mientras lo consiguen. Capturados, los ladrones lanzan el diario por la ventana, donde cómplices en la calle corren con él.

PERSIGUIENDO LOS LADRONES

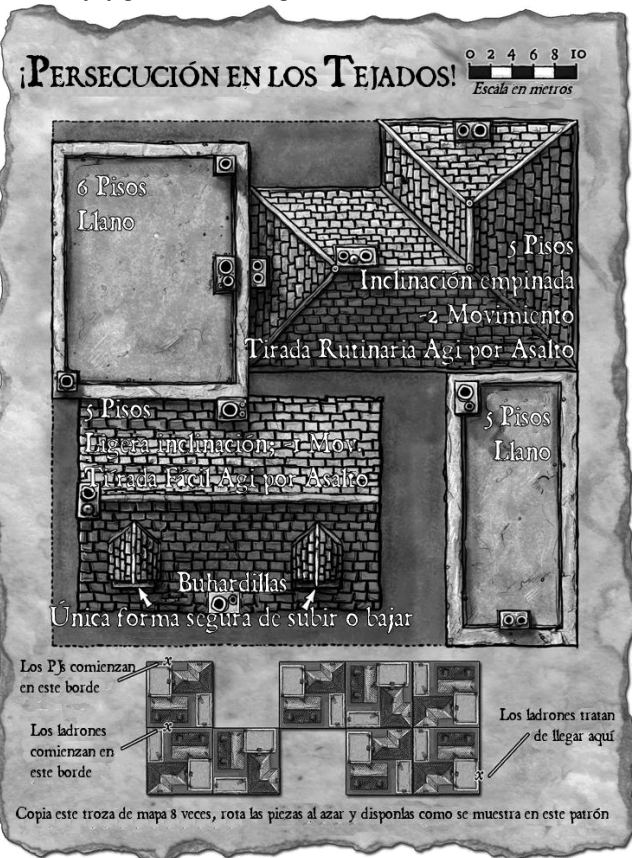
Donde quiera que se inicie la persecución, los ladrones tiran por una calle estrecha y abarrotada, luego cambian de táctica y entran en una vivienda de cinco plantas. Suben corriendo las escaleras, lanzando basura al camino de los PJs. Si los PJs los alcanzan aquí, uno de los ladrones desenfunda su espada y se gira, permitiendo a los otros retirarse por las escaleras.

En el momento en que los PJs derroten al primer PJ, los otros han alcanzado el tejado, allanando un apartamento del desván y escalando por fuera de la buhardilla. La puerta del apartamento está abierta. Una pareja de ancianos se esconde en su cama, gritando piedad.

Escalar fuera de la ventana requiere superar una tirada de **Escarlar**.

SOBRE LOS TEJADOS

Copia el mapa del tejado ocho veces y recórtalo. Vuelve las ocho copias boca abajo y gíralas al azar; luego, colócalas boca arriba, como se



muestra. Esta mezcla representa las manzanas de casas sobre las que se encuentran los PJs. Cualquier borde que no toque a otro representa un hueco demasiado grande para saltar. Los PJs comienzan en un borde y los ladrones en el borde cercano del segundo trozo. Los ladrones tratan de alcanzar al borde lejano de la última pieza.

Los mapas muestran tejados de diferentes alturas, tanto planos como inclinados. Cada uno tiene una altura, dificultad de agilidad y penalización al movimiento marcado sobre él. Saltar hacia abajo requiere una tirada de **Agilidad** pero no lentifica a los PJs. Un fallo en un tejado inclinado requiere una segunda tirada de **Agilidad** para parar de deslizarse antes del borde.

Mientras los PJs alcanzan el tejado uno de los ladrones llama al ave. “¡Consigue a Sophia! ¡Tráela aquí!” La paloma negra se va volando. Sophia llega en 8 asaltos.

Si los PJs le alcanza, el ladrón del diario se adelanta mientras los otros tratan de atraerlos. Combatir en los tejados es peligroso. Si un combatiente es noqueado mientras está en un tejado inclinado o cerca de un borde debe pasar una tirada de **Agilidad** o caer a la calle.

Si los PJs están cerca de alcanzar o matar al ladrón del diario, salta a su muerte con el diario para evitar ser capturado. Los resultados de los personajes que usen magia o armas a distancia contra los matones que huyen son similares a estar cerca de capturarlo, aunque el ladrón puede arrojar el libro a otro aliado.

Sophia aparece en 8 asaltos. Es una guardaespaldas Lahmian, una Vampira vestida con armadura de cuero negra de hombre. Salta como un gato de la oscuridad aterrizando cerca del ladrón del diario. Si está combatiendo, ella ataca a su atacante.

Los ladrones le dan el diario diciendo, “¡Llévalo a nuestra dama! ¡Nos ocuparemos de ellos!”.

Sophia se sale del combate y salta hacia el borde más alejado. Los ladrones protegen su huida y tratan de matar a los PJs. Cuando Sophia llega, salta del último edificio sobre una brecha de 14 metros del tejado a la azotea de un caro hotel, y luego entra en la planta alta a través de una ventana abierta.

Si los PJs están en el último mapa pueden ver esto. Si no, cuando derroten o escapen de los ladrones restantes, ven una carreta negro bien protegido dejando el hotel. Sophia está cerrando las cortinas de terciopelo. La carreta se mueve hacia las puertas principales de la ciudad (lejos de los PJs) pero las calles están abarrotadas. Se mueve lentamente. Pueden fácilmente llegar al suelo y alcanzarlo.

Sophia

Vampiro neonato Lahmian (ex Ladrón de guante blanco, ex Ladrón)

Sophia era una ladrona de guante blanco en Praag, conocida por sus atrevidos métodos de capa y espada. Una noche entró en la casa de un esclavo de la Baronesa Theodora e interrumpió la alimentación de la baronesa. La baronesa iba a matarla, pero le impresionó su belleza y audacia. En vez de eso convirtió a Sophia en una de sus hijas. Sophia es una esclava voluntaria, emocionada con su recién descubierta habilidad física y dispuesta a proteger a su señora. Tiene maneras arrogantes y seguras y le gusta jugar con su presa. También es una buena cantante.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
53	41	56 (5)	56 (5)	84	42	52	54

Habilidades: Sabiduría académica (Arte, Nigromancia) (Int), Canalización (V), Carisma (Em + 10), Mando (Em), Sabiduría popular (Kislev, El Imperio) (Int), Escondarse (Ag + 10), Disfraz (Em), Esquivar (Ag), Tasar (Int + 10), Cotilleo (Em), Regatear (Em), Intimidar (F), Sentir magia (V), Percepción (Int + 20), Actuar (Cantante) (Em), Forzar cerraduras (Ag + 10), Preparar venenos (Int), Leer/Escribir (Int), Escalar (F + 20), Buscar (Int + 20), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int + 10), Código secreto (Ladrón) (Int + 10), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag + 20), Prestidigitación (Ag), Lengua arcana (Magia) (Int), Hablar idioma (Kisleviano, Reikspiel) (Int), Tortura (Em)

Talentos: Gato callejero, Magia oscura, Etiqueta, Reflejos rápidos, Magia pueril (Arcana), Desenvainado rápido, Intrigante, Especialista

en armas (Parada), Audaz, Pelea callejera, Experto en trampas, Inquietante

Rasgos: Dones de la Sangre (Drenar sangre, Nigromante natural, Pasar por Humano, Maldición del vampiro), Sentidos desarrollados, Temible, Armas naturales (Colmillos, Garras), Visión nocturna, No muerto

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 22

Magia: 1; Magia Pueril (Arcana)

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero y grebas (Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1)

Armas: Arma de mano superior (Espada) (HA 63; 1d10 + 5), Main gauche superior (HA 63; 1d10 + 2; Defensiva)

Enseres

Sophia viste ropas negras de corte masculino. Lleva un par de anillos (cada uno vale 1 co). Colgado de su hombro hay un rollo de cuerda y garfio, y lleva un saco vacío en su cinto. Ocultas en su guante izquierda hay diversas ganzúas. Desde que aprendió Reikspiel, guarda un libro de Reikspiel de gramática en su mochila.

LA CARRETA NEGRO

La carreta no es difícil de detener. Las calles están demasiado abarrotadas y estrechas para eludirlas. La carreta parece estar protegido solo por dos guardias, dos cocheros y Sophia.

Si los PJs exigen el diario, Sophia sale dla carreta y les ordena que se aparten del camino. Si los PJs atacan sin parlamentar, Sophia y los guardias luchan para matarles y diez guardaespaldas más salen de las sombras.

Tras el segundo asalto de combate, o si los PJs no pelean pero no se van, la Baronesa Theodora Margrave aparece en la puerta dla carreta y llama a la calma. Es la mujer más hermosa que los PJs hayan visto nunca, vestida con terciopelo negro con barras blancas. Tiene una paloma negra sobre su hombro. “¡Alto! ¡No les matéis! Estos valientes aventureros nos han hecho un gran servicio. Merecen una recompensa mejor que el frío acero”. Se gira hacia los PJs. “Escuchadme, amigos. Vuestro enfado es comprensible. Habéis sido nuestras marionetas involuntarias, haciendo cosas y yendo a sitios a los que nosotros no podíamos. Pero ¿no os hemos ayudado también nosotros? ¿Protegiéndoos de quienes buscaban vuestro daño? Por favor, sabed que vuestros enemigos son los nuestros, y que no queremos ningún daño para el niño ni para vosotros. Ahora, tomad esta muestra de nuestra gratitud y dejadnos ir en paz”.

A una señal de Theodora, Sophia lanza un monedero negro de alce a los pies de los PJs. Suena como dinero (sobre 20 co de hecho). Los PJs deben hacer una tirada **Desafiante (-10) de Voluntad** contra el **Carisma** de Theodora o ésta sigue adelante dejando a los PJs vivos y el monedero donde está. Si superan la tirada y aun quieren luchar, sus guardias luchan a muerte y aparecen más sirvientes de las sombras hasta que los PJs mueran o huyan. Los PJs no son perseguidos.

Baronesa Theodora Margrave

Condesa Vampira Lahmian (ex Vampiro neonato - ex Señor noble, ex Cortesana, ex Noble)

De más de 300 años de edad, la Baronesa Theodora es nativa de Nuln pero ha vivido en muchos lugares bajo muchos nombres diferentes. Orgullosa miembro de la Hermandad de Lahmia, ha dedicado su no vida promocionar su agente. Aunque por lo general es una mujer tranquila y pacífica, que prefiere la manipulación sutil a la violencia, puede ser brutal si es necesario. Es mecenas de las artes. Particularmente músicos y cantantes, y todos sus sirvientes pueden cantar o tocar. Está tras el diario y el chico.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
61	50	61 (6)	74 (7)	66	58	67	84



Habilidades: Sabiduría académica (Arte) (Int + 20), Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Nigromancia) (Int + 10), Sabiduría académica (Historia, Filosofía, Estrategia y tácticas) (Int), Charlatanería (Em), Canalización (V), Carisma (Em + 20), Mando (Em + 20), Sabiduría popular (El Imperio, Tilea) (Int + 20), Sabiduría popular (Kislev) (Int), Esconderse (Ag + 10), Disfraz (Em), Esquivar (Ag + 10), Tasar (Int + 20), Cotilleo (Em + 20), Regatear (Em), Intimidar (F + 10), Sentir magia (V), Percepción (Int + 20), Actuar (Músico) (Em + 20), Actuar (Cantante) (Em), Preparar venenos (Int), Leer/Escribir (Int + 20), Montar (Ag + 10), Escalar (F + 10), Buscar (Int + 10), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int), Seguimiento (Ag + 10), Movimiento silencioso (Ag + 20), Lengua arcana (Magia) (Int), Hablar idioma (Clásico) (Int + 10), Hablar idioma (Kisleviano, Tileano) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 20), Tortura (Em + 10)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber oscuro (Nigromancia), Magia oscura, Negociador, Etiqueta, Orador experto, Amenazador, Magia pueril (Arcana), Don de gentes, Desenvainado rápido, Intelectual, Intrigante, Viajero curtido, Especialista en armas (Esgrima, Parada), Cortés, Inquietante

Rasgos: Dones de la Sangre (Máscara Aethírica, Drenar sangre, Aura Negra de Majestuosidad, Desafiar el Alba, Nigromante natural, Pasar por Humano, Maldición del vampiro), Sentidos desarrollados, Temible, Armas naturales (Colmillos, Garras), Visión nocturna, No muerto

Combate

Ataques: 4; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 24

Magia: 2; Magia Pueril (Arcana), Saber oscuro (Nigromancia)

Armas: Estoque superior (HA 71; 1d10 + 5; Rápida), Main gauche superior (HA 71; 1d10 + 3; Defensiva)

Enseres

La baronesa es fabulosamente rica, teniendo enormes fondos y casas esparcidas a lo largo de todo el Imperio, Praag y Miragliano. Emplea a un auténtico ejército de sirvientes, soldados y espías. Mientras se presenta aquí, viaja en su carreta negro tirado por seis sementales negros. Viste un hermoso vestido negro con barras blancas. Tiene al menos 600 co dentro dla carreta y joyería sobre ella por valor de otras 300 co.

Paloma Negra

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
15	0	15 (1)	25 (2)	50	42	42	25

Habilidades: Sabiduría académica (Nigromancia) (Int), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Esquivar (Ag), Percepción (Int + 10), Leer/Escribir (Int), Lengua arcana (Magia) (Int)

Talentos: Oído aguzado, Afinidad con el Aethyr, Gato callejero, ¡A correr!, Sentidos desarrollados, Resistencia al caos, Resistencia a la magia, Sexto sentido, Imperturbable, Inquietante

Rasgos: Volador, Vínculo de Psique

Vínculo de Psique

La paloma negra puede comunicarse con su amo telepáticamente hasta cierta distancia. Ambos ganan un bono de +10 a la Inteligencia y Voluntad mientras estén conscientes y cooperativos.

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 1Vuelo 5; **Heridas:** 5

Guardias de Theodora (4)

Cocheros Humanos Hombres y Mujeres

Estos hombres y mujeres son duros Kislevitas contratados para proteger a la baronesa.

Puntos de Locura: 4

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
43	40	36 (3)	34 (3)	33 (43)	27	34	31

Habilidades: Criar animales (Int), Sabiduría popular (Kislev) (Int), Conducir (F), Cotilleo (Em + 10), Orientación (Int), Percepción (Int), Montar (Ag), Código secreto (Montaraz) (Int), Hablar idioma (Kisleviano, Reikspiel) (Int)

Talentos: Desenvainado rápido, Especialista en armas (Pólvora), Muy fuerte, Guerrero nato

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14

Armadura (Media): Camisa de malla y Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 3)

Armas: Arma de fuego (1d10 + 4; Alcance 24/48; Recarga 2 Completa; Impactante, Poco fiable), Arma de mano (Espada) (1d10 + 3), Daga (1d10)

Enseres

Aparte de sus armas y armaduras, estos guardias tienen uniformes monótonos y monederos con 1d10 Peniques. Cada uno lleva munición y pólvora para 10 disparos de sus armas de fuego.

EL REGRESO DE LOS CAZADORES DE BRUJAS

Tan pronto termine el encuentro con los Lahmians, los PJs oyen, “¡Ustedes! ¡Alto en el nombre de Sigmar! ¡Nos habéis eludido suficiente tiempo!”.

Es Golphus Drabben con seis cazadores de brujas. Intentan de nuevo capturar (no matar) a los PJs. Si Drabben les captura no hay rescate milagroso esta vez pues los PJs ya no son de utilidad a los Lahmians. Una tirada **Difícil (-20) de Carisma** y algo de buena interpretación puede

convencer a Drabben que ayudar a los PJs a perseguir la carreta negro es más importante que su arresto, pero por el momento la discusión ha terminado, no importa lo mucho que busquen, no van a ser capaces de encontrar la carreta. Drabben cree que los PJs intentan jugársela y trata de arrestarles de nuevo.

Si son capturados, los PJs pasan la noche en un calabozo. Luego son liberados por la mañana por el Hermano Hiltveld o Lord Frederick, dependiendo de con quién contactaran amistosamente por último.

CONSIGUIENDO AYUDA

Si los PJs vuelven a Hiltveld o Lord Frederick y les cuentan lo ocurrido, se muestran comprensivos y extremadamente preocupados. Este discurso sirve para cualquiera de ellos.

“¡Otro jugador en el juego! Se pone peor y peor. Escuchad. El Emperador y el Gran Teogonista deben ser avisados de todo esto, pero si conozco la política de Altdorf, llevará semanas para una expedición dar los permisos para ir. Estas noticias no pueden esperar. Aquí. Tomad este monedero y comprar los caballos o carretas que necesitéis, luego id a la casa de Ansel tan rápido como podáis. Salvad al chico y detened a Tobas si podéis. Si el hechicero tiene éxito en el ritual, bueno, lo más amable que podéis hacer por el muchacho es matarlo. Hacedlo y volved luego y será vuestra diez veces esta cantidad. ¡Ahora id! ¡Aprisa!”.

Hiltveld o Lord Frederick les dan dinero (30 co) y notas semi oficiales diciendo que están trabajando para la Iglesia de Sigmar o la Casa Imperial. Y así termina la aventura, con los PJs listos para cabalgar tan rápido como puedan.

RECOMPENSAS

Los personajes jugadores deberían recibir entre 200 y 300 puntos de experiencia al final de la aventura.

Acción	PE
Congraciarse con el círculo interno	50
Hacerse amigo de Karl	25
Descubrir el complot de la Muerte Amarilla	25
Desenmascarar/Derrotar los sectarios	25
Identificar a Jan como Tobias	25
Evitar un combate en el hospital Shallyano	25
Cada vez que los PJs escapen de los cazadores de brujas	10
Hacerse amigos del Hermano Hiltveld	15
Identificar correctamente La Venganza de Sigmar	25
Juntas las pistas de Sangre en el Reik	25
Encontrar el décimo diario	25
Averiguar a donde se dirige Tobias	25
Buena interpretación	25
Excelente interpretación	50





CAPÍTULO V:

METAMORFOSIS DE VILLA HAHN

“Desde el oeste llega, esta turba ingobernable. Afirieron que servían al Niño, el verdadero heredero de Sigmar, el descendiente predicho. Cuán rápido olvidaron al valiente Valten y su gran sacrificio por nuestra gloriosa nación. Cuán rápido olvidaron a los valientes hombres y mujeres que dieron sus vidas por enfrentarse al espantoso horror. La gente hace todo lo posible por dejar atrás la Incursión, por reconstruir este futuro incierto, pero este erudito se aterroriza de la facilidad de los Viejo Mundanos por aferrarse a la esperanza, incluso cuando es tan claro que su salvador solo puede traer la desesperación”.

- ALTMAR NACHTMANN, ERUDITO

POR KEVIN HAMILTON Y ROBERT J. SCHWALB

La maravillosa Altdorf, la verdadera joya del Imperio y capital de la gran nación de Sigmar atrae a todos. Errantes, vagabundos, mendigos, viejos soldados, fanáticos, extremistas y otros, llegan a la ciudad, buscando alguna respuesta a las preguntas que se hacen, alguna guía mientras dan los primeros pasos vacilantes hacia un futuro incierto. Al igual que incontables vagabundos que se acercan a la ciudad, la Cruzada del Niño descendió sobre Altdorf con el mismo celo, las mismas preguntas, esperanzas y sueños compartidos por cualquier otro peregrino. Exigiendo del Gran Teogonista y el Emperador el reconocimiento de la divinidad del Niño, la Cruzada solo encontró rechazos y retrasos. La decepción floreció hacia el resentimiento y enojados murmullos inundaron a la hueste reunida. Sin embargo, en unos pocos, las antiguas lealtades que unen su destino a este joven que sabían que era el hijo de Sigmar han empezado a deshacer, y poco a poco los desplazados y perdidos empiezan a abandonar la santa Cruzada, llenos de vergüenza y confusión mientras toman el largo camino a casa. ¿Dónde está Karl? ¿Por qué no se muestra? ¿Por qué no ha sofocado las dudas, miedos y recelos que infectan a esos Cruzados?

TRASFONDO DE LA AVENTURA

La respuesta es simple. Karl está perdido. Desaparecido. El círculo interno, o más bien los que han quedado del círculo interno, han hecho todo lo posible por ocultar la ausencia del chico, haciendo un gran espectáculo de que se pasa el tiempo en su gran tienda, perdido en la oración, pero a pesar de sus explicaciones, el asimiento del aura sobrenatural del chico ha empezado a romperse y la devoción fanática mengua mientras las cabezas más claras retoman el día.

Contrario a los rumores de algunos Cruzados, Karl no les ha abandonado, fue secuestrado, arrancado de sus leales manos tras una imprudente misión para obligar al Gran Teogonista a contemplar la gloria de Karl y por tanto que reconociera su divinidad. El círculo interno sabía que se había sembrado corrupción en la Cruzada, pero el verdadero culpable era inteligente, desviando las sospechas hacia su rival. Así, mientras moría un hombre inocente, el villano se movió con más libertad y arrebató al chico, huyendo hacia el laberinto de calles y callejones, desapareciendo en la multitud.

Tobias, quién se enmascaraba como un rico Marienburgés llamado Jan, es solo otro peón en un gran plan de las fuerzas del Caos para aprovechar

el poder del niño para sus propios fines viles. Siguiendo las instrucciones de su terrible maestro, Ruprecht, Tobias batió la ciudad a por su contacto, Ansel, un antiguo sectario que se había juntado con Tobias en Marienburgo para aprender los modos de usar la hechicería para que el corazón de otro caiga hacia el afecto. Debido a sus preocupaciones, Ansel aprendió el ritual que enredaría su amado corazón, devolviéndole su afecto, y viajó a la casa de su infancia para realizar el retorcido encantamiento. En lugar de despertar el amor verdadero en su corazón, el ritual la convirtió en un monstruo, destruyéndola y maldiciendo a Ansel en el proceso. Dándose cuenta de su mortal error, Ansel regresó a Altdorf y se prometió matar y descubrir Mutantes, brujos y otros sirvientes del Caos con la esperanza de que Sigmar limpiaría su cuerpo de su corrupción física.

A Tobias no le importaba nada la nueva piedad encontrada por Ansel; el hombre tenía algo que él quería: el ritual. Ruprecht mandó a Tobias a recuperar el *Collar de la Lealtad Indefectible* de su antiguo compañero, ya que era un componente necesario en el ritual que uniría a Karl a Ruprecht y haría después por siempre al chico una criatura del Caos. Con el chico en su poder, Tobias recorrió la ciudad, perseguido por los PJs que buscaban al Niño para sus propios propósitos -lealtad, afecto o dinero- y finalmente localizó a Ansel. Torturó al hombre y averiguó que Ansel dejó el objeto en el lugar donde realizó el atroz ritual. Tobias reunió a sus esbirros y huyó de la ciudad, dejando a los PJs tras la desesperada búsqueda de pistas sobre el destino de Tobias y la ubicación del Niño, mientras luchaban con las otras facciones que habían surgido para reclamar sus propias demandas sobre el chico.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Una serie de desgracias, engaños y preocupantes revelaciones han dejado a los héroes con las manos vacías en Altdorf. El Niño ha desaparecido. El sectario que lo secuestró se ha ido. La Cruzada está siendo mantenida junta con un apresurado engaño. Los PJs han perdido el diario de Ansel a manos de la Baronesa Theodora Margrave, pero sin embargo saben que Tobias se dirige al hogar de la infancia de Ansel.

Encontrar a Tobias es ya un reto, pero los PJs han tenido una serie de extraños encuentros con Vampiros desde que se vieron envueltos en este lío.

Comenzando con un Dragón Sangriento, un Strigoi y ahora un Lahmian, debería estar claro que este Niño ha atraído el interés de fuerzas más allá del Caos. Los Lahmians saben ahora a donde se dirige Tobias, y salen corriendo de Altdorf para detenerle. Mientras, los PJs, que aun no tienen el lujo de saber exactamente a donde están yendo, deben encontrar algún medio de atraparle.

Tobias tiene una buena ventaja y se las arregla para recuperar el *Collar de la Lealtad Indefectible* del sótano. Deja el lugar hacia el hogar de la infancia de Ruprecht, llevando consigo al chico en apuros. Sabiendo que los PJs le siguen, escribió rápidamente una nota al líder del Padecimiento Eterno, los sectarios que se quedaron en el Templo de la Plaga tras la marcha de Ruprecht. Lo nota dice que reúne a unos cuantos hombres y persigan y maten a los PJs. Tobias no cree que los sectarios puedan detener a los PJs, pero espera que les ralenticen. Luego Tobias lleva a

Karl al templo subterráneo para realizar la ceremonia que unirá al chico con Ruprecht, dando a Ruprecht control sobre Karl y a su vez, control a un ejército de seguidores.

Los Lahmians también saben ir a la casa de Ansel y han averiguado su localización. Intentan capturar a Karl pero descubren que Tobias y el chico ya no están. Sin saber a dónde se dirige Tobias ahora, deciden ocultarse y seguir a los PJs con la esperanza de que les puedan llevar al chico.

Los diversos hilos se resuelven en Villa Hahn, en la finca de la familia de Ruprecht. Allí los personajes tienen que escudriñar a través de los horrores que le sucedió a la familia Hahn, averiguar sobre Ruprecht, y encontrar el templo oculto si quieren rescatar al chico.

- EL RASTRO DEL SECTARIO -

No debería ser difícil averiguar a donde se dirige Tobias. Del diario de Ansel, los PJs saben que Ansel realizó el malogrado ritual en la aldea de Ruhrhoff. Los PJs también deberían saber que Ansel huyó del lugar, dejando atrás el detestable *Collar de la Lealtad Indefectible* y los restos de su verdadero amor en el destrozado hogar. Ahora, donde se encuentra el pueblo es una buena pregunta, ya que no está en la mayoría de los mapas. Hay diferentes maneras de que los PJs puedan localizar la aldea, como las siguientes.

TIRADAS DE HABILIDAD

Un personaje podría haber oído hablar de este lugar con una tirada **Difícil (-20) de Sabiduría popular (El Imperio)**. Si usas la habilidad **Sabiduría académica (Geografía)** en tus partidas y un personaje la tiene, se puede localizar la aldea con una tirada **Desafiante (-10)**. Por último, un personaje con la habilidad de **Oficio (Cartógrafo)** podría recordar el lugar con una tirada **Difícil (-20)**.

VECINOS

Si no encuentran la aldea con el conocimiento de sus cabezas, los PJs podrían recurrir a guías locales a por ayuda. Una tirada **Muy Difícil (-30) de Cotilleo** permite encontrar a alguien que haya oído hablar del lugar, y un personaje consigue suficiente información para encontrar la localización con una tirada exitosa **Desafiante (-10) de Orientación** y un poco de suerte.

CONTRATANDO UN GUÍA

La mejor manera de localizar Ruhrhoff es contratar un guía que les lleve por el Drakwald. Una tirada **Desafiante (-10) de Cotilleo** dirige a los personajes hacia Devin Schausmann, un experto explorador y rastreador que está muy familiarizado con los bosques y las diversas comunidades que albergan las sombras de sus árboles. Devin ofrece conducirlos a la aldea por 3 *co* por semana. Si los PJs ganan una tirada enfrentada de **Regatear**, pueden rebajar el precio a 2 *co*. En total, el viaje les costará a los PJs 8 *co* antes de comprar suministros, pero esta es la mejor manera de conseguir llegar a su destino.

Devin Schausmann

Humano Batidor (ex Vagabundo)

De Después de que su aldea fuera quemada hasta los cimientos por una banda errante de Hombres Bestia, Devin Schausmann, contra toda posibilidad, logró sobrevivir. Vivió de la tierra y aprendió las costumbres de los cazadores locales, así como los caminos alrededor del Drakwald. Desde la pérdida de su comunidad, ha estado poco dispuesto a afincarse por mucho tiempo y prefiere la vida nómada. Antes de la reciente guerra, Devin vendía sus servicios como explorador a mercaderes y viajeros que se movían entre Middenheim y Talabheim, pero pasaba una temporada con Boris Todbringer, cazando Hombres Bestia en los bosques del Imperio. Ahora que la guerra ha terminado, trata de rehacer su vida una vez más, acabante de llegar a Altdorf.

Devin es un hombre rudo sobre el final de los treinta. Tiene pelo castaño corto, rasgos normales, y amables ojos marrones. Recibió una fea cicatriz en el cuello de la lanza de un Hombre Bestia y la herida ha sanado lentamente.

Puntos de Locura: 2

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
35	40	30 (3)	39 (3)	43	42	36	41

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Sabiduría popular (Kislev) (Int), Cotilleo (Em), Regatear (Em), Orientación (Int + 10), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Lengua secreta (Jerga montaraz) (Int), Código secreto (Montaraz) (Int), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Nadar (F)

Talentos: Oído aguzado, Orientación, Errante, Viajero curtido, Imperturbable

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14

Armadura (Media): Camisa de malla y Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 3)

Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 3), Escudo (1d10 + 1; Especial), Daga (1d10)

Enseres

Devin está preparado. Viste una sencilla camisa de tela y pantalones marrones del mismo material. Un largo manto marrón cuelga de sus hombros, usado para dar calor, no por moda. Una mochila cuelga de uno de sus hombros, llena de raciones, un par de odres de agua y un rollo de cuerda. También es propietario de un rocín inapropiadamente llamado Boris. El caballo lleva su silla, pienso, una tienda individual y algunos otros suministros mundanos para viajar. Devin tiene poco dinero, 12 *c*.

EQUIPAMIENTO PARA EL VIAJE

Antes de que los PJs se pierdan y mueran (o no) en el Drakwald y los bosques de más allá, animales a hacer primero algunas compras. El viaje debería durar cerca de un mes, y hay lugares donde detenerse y comprar suministros extras por el camino. Necesitan comida y agua para el viaje, más diversos artículos. Sin embargo, el tener prisa no deja mucho tiempo para regatear, por lo que deben pagar el precio completo de la lista de precios para sus artículos. Los personajes sin fondos podrían a tu elección exprimir algunas monedas más a Lord Frederick o sus empleadores.

SOBRE LAS COLINAS Y A TRAVÉS DE LOS BOSQUES

Ruhrhoff es una pequeña aldea a unos 560 kilómetros al noreste de Altdorf y a unos 110 kilómetros al sudoeste de Wolfenburgo, colocando la aldea en algún lugar al otro lado del Drakwald en la provincia de Hochland. Llegar a él significa viajar por tierra a través de una extensión de bosque bastante peligrosa presuntamente llena de todo tipo de cosas horribles. Por supuesto, los PJs podrían navegar el Talabec, y luego el Cauce de Lobos, lo que eliminaría gran cantidad del Drakwald, pero el pueblo no aparece en las vías fluviales, por lo que finalmente los PJs deberán desafiar al bosque.

Aunque el viaje por río es mucho más rápido, los PJs cruzando la campiña podrían cubrir sobre 25 kilómetros diarios por carretera a paso normal o, siendo ambiciosos casi 40 kilómetros diarios. Como este viaje

requiere viajar a través de bosque denso, en el mejor de los casos los personajes podrían ser capaces de recorrer sobre 20 kilómetros diarios. A este paso, llevaría los personajes poco menos de un mes llegar a la aldea, suponiendo que no haya problemas. Los caballos no aceleran mucho las cosas puesto que los caminos por el bosque son peligrosos y plagados con obstáculos que los corceles podría encontrar difícil sortear o esquivar. En resumen, si los aventureros pueden encontrar pasaje por el río, reducirán el tiempo de viaje a la mitad.

Sin embargo, el viaje por tierra podría ser la única opción y los personajes podrían cubrir 25 kilómetros diarios o 32 kilómetros por carretera y forzando la marcha. Al final de cada día de marcha forzada los personajes deben realizar una tirada de **Resistencia**. Un fallo en la tirada impone una penalización de -10 a todas las características y reducen la cantidad de terreno que cubren al día siguiente en 1,5 kilómetros. Los fallos múltiples son acumulativos y los personajes que ganen una penalización de -30 deben descansar durante un día o empezar a recibir Heridas, al final de cada día después de ello, reciben 1 Herida que no se cura hasta que el personaje descanse al menos un día por Herida ganada. En resumen, es un viaje duro.

PRINCIPALES ASENTAMIENTOS

Diversos asentamientos en la zona dan a los personajes un lugar donde reabastecerse y descansar. Ahlenhof, Feuerfahl y Schmiedorf son posibilidades, siendo como Delberz y Untergard, de los que siguen sus descripciones.

DELBERZ

Esta pequeña ciudad se encuentra en el Río Delb a lo largo de la carretera Middenheim-Altdorf. Esta próspera comunidad sobrevive con los negocios que les producen los viajeros. Los personajes acercándose a Delberz notan extensos viñedos rellenando las zonas despejadas de árboles centenarios, que producen un buen vino dulce preferido por la aristocracia de todo el Imperio. Dentro de esta comunidad hay una serie de posadas y albergues que atienden a las caravanas y viajeros. Las habitaciones son cómodas y razonables.

UNTERGARD

Hasta la incursión del Caos, Untergard era un pueblo próspero que se extiende a ambas orillas del Río Taub, pero durante la invasión de las fuerzas de Archaon, se libró aquí una terrible batalla, ya que era un valioso lugar de cruce. El resultado del conflicto dejó al pueblo en ruinas y los supervivientes huyeron a Middenheim en busca de refugio. En el vacío que dejaron, surgieron Mutantes del Drakwald y reclamaron la destrozada comunidad. Sobrevivieron secuestrando viajeros que se acercaban demasiado, arrastrándolos de vuelta a su ídolo de Piedra de Disformidad y sometiendo a su influencia corruptora, ampliando así su horrible número. Este lugar es peligroso para visitar o reabastecerse, pero los PJs tienen pocas opciones. Los personajes pueden aprender algo sobre Untergard y los peligros que se dice que se encuentran allí con el éxito en una tirada **Difícil (-20) de Sabiduría popular (El Imperio)** o **Desafiante (-10) de Cotilleo**.

ENCUENTROS EN EL DRAKWALD

El Drakwald es tan peligroso como oscuro y amenazante. Los viajes largos bajo el dosel de este antiguo bosque pone a los personajes en contacto con todo tipo de criaturas terroríficas, muchas de las cuales disfrutan de la idea de devorar aventureros. Además de los Mutantes y los Hombres Bestia, el Drakwald esconde Goblins, bandidos, y la ocasional banda de guerreros que luchan en nombre de Boris Todbringer, limpiando los bosques de Hombres Bestia y corrupción. También una profusión de aldeanos perdidos y antiguas ruinas de los Elfos o de otro origen, así como estatuas ocasionales como monolitos y Piedras de Manada. Es un bosque extraño e inquietante, y cualquier sombra podría ocultarse la muerte.

Mientras los personajes viajan por el bosque deberían tener una serie de encuentros. La frecuencia y naturaleza de esos encuentros depende de ti, pero un buen método es una posibilidad acumulativa de 5% por día de viaje, y si los PJs tienen un encuentro, deberían tener un 30% de posibilidades de tener un segundo encuentro el mismo día o noche. Al comenzar el siguiente día, las posibilidades se resetean al 5%. Si lo prefieres, lanza los encuentros cuando gustes. En vez de escudriñar

USANDO ESTE CAPÍTULO POR SEPARADO

Esta entrega de Los Mil Tronos puede funcionar fácilmente como una aventura independiente. Puedes insertarla en casi cualquier campaña. En lugar de que los PJs busquen activamente información sobre la villa, es posible que la recolecten tras escuchar rumores de algún lugar encantado. Otro gancho es sembrar la escena de aventureros desaparecidos que fueron a explorar esta vieja mansión, o simplemente hacer del lugar algo que los PJs puedan ver desde la carretera.

La batalla final en el Templo de la Plaga puede ser jugada de múltiples formas. Karl podría ser un inocente chico de Kietchdorf que los PJs salvan de ser sacrificado a los Dioses Oscuros, dando a los PJs un poco más de razón para salvarle y devolverle a su aldea. Sophia y los Lahmians pueden dejarse fuera por completo, o pueden llegar para la batalla final, dándote así un gancho para crear nuevas aventuras, quizás conduciendo a los PJs a futuras investigaciones para descubrir por qué los Vampiros estaban desde el principio.

TABLA 5-1: ENCUENTROS DEL DRAKWALD

Tirada	Acción	Fuente
01-10	Cadáveres	-
11-15	Troll	Bestiario del Viejo Mundo, pág. 113.
16-25	Claro	-
26-30	Goblins	WJDR página 229
31-40	Bandidos	WJDR, pág. 233
41-45	Piedra de Manada	-
46-50	Mutantes	WJDR pág. 230, <i>Bestiario del Viejo Mundo</i> pág. 106, <i>Tomo de Corrupción</i> pág. 25
51-60	Hombres Bestia	WJDR pág. 230, <i>Bestiario del Viejo Mundo</i> pág. 101, <i>Tomo de Corrupción</i> pág. 96
61-65	Mutantes	WJDR pág. 230, <i>Bestiario del Viejo Mundo</i> pág. 106, <i>Tomo de Corrupción</i> pág. 25
66-75	Cazadores	Ver entrada
76-80	Ruinas	-
81-85	Orcos	WJDR página 230
86-95	Hombres de Todbringer	Ver entrada
96-00	Tira dos veces más ignorando este resultado 50	

diversos libros de reglas buscando encuentros apropiados para el Drakwald, puedes tirar en la **Tabla 5-1: Encuentros del Drakwald**. Como el espacio es escaso, esta tabla hace referencia a otros libros de reglas de WJDR. Si se menciona un libro que no tengas, tira de nuevo o elige algún otro.

Cadáveres

Colgando de cuerdas atadas a los árboles hay 1d10 + 2 cadáveres en diversos estados de descomposición. Están hinchados, picoteados por cuervos y donde sus pies penden cerca del suelo, los carroñeros del bosque ya se han ocupado de ellos. Todas las víctimas están desnudas y los asesinos mataron a hombres y mujeres por igual. Los personajes que se queden aquí más de unos minutos automáticamente desencadenan otro encuentro. Tira en la **Tabla 5-1: Encuentros del Drakwald**, ignorando un resultado de 01 a 10.

Troll

Un Troll profundamente grasiento ha reclamado esta sección del bosque. El hedor de la putrefacción, vómito y excrementos empapa el pesado aire. La guarida del Troll está en el centro de un claro con un montón de cadáveres y huesos que forman una colina alrededor de su campamento. Hay un 10% de posibilidades de que sea un Troll del Caos.

Claro

Tras un muro de árboles y maleza hay un pequeño claro. Los personajes pueden detectar esta zona con una tirada exitosa de **Percepción**. Esta zona de hierba está salpicada de luz solar (o de luna, dependiendo de la hora del día). Puede haber algunas piedras pero poco más. Examinando la zona podría (a tu elección) aparecer algunos objetos de interés. Cada nivel de éxito en una tirada de **Desafiante (-10) de Buscar** descubre uno de los siguientes objetos: una flecha rota, un cuerno de caza partido, un trozo de carne sangrienta, un montón de appestoso estiércol, una calavera Humana, una extraña marca en uno de los árboles, una vieja salchicha o un par de pantalones. En algunos claros -sobre el 20%- hay un tapón en el suelo. Una tirada **Difícil (-20) de Buscar** la localiza. Levantar el tapón normalmente requiere una tirada **Desafiante (-10) de Fuerza**, pero puede ser más fácil o difícil dependiendo del tiempo pasado desde la última vez que se abrió. Dentro del agujero pasa agua potable fresca: en otros tiempos, cuando los Middelhandeses tenían un mayor control sobre el Drakwald, los cazadores cavaban hoyos en la tierra para aprovechar las corrientes subterráneas para rellenar sus odres.

Goblins

Una banda de Goblins tiende una emboscada en el bosque. Han froto los árboles con sus heces con la esperanza de atraer a sus presas. Cuando los PJs estén a 8 metros, sueltan flechas a los personajes. Debe haber 2 Goblins por cada personaje jugador más 1 Goblin por PNJ. Hay un 10% de posibilidades de que los Goblins estén liderados por un Orco (ver **Orcos** en *WJDR*, página 230).

Bandidos

Una banda de despiadados bandidos ronda por el bosque buscando abordar viajeros. Los bandidos podrían estar acechando a los PJs, en cuyo caso hay uno por cada PJ más uno por cada dos PNJs, en mitad del ataque a otros viajeros (una buena oportunidad de introducir personajes de reemplazo) o estar luchando por sus vidas contra otros moradores del Drakwald.

Piedra de Manada

Hay una gran piedra oscura sobresaliendo del suelo del bosque como un enorme diente podrido. Alrededor de su base hay restos carbonizados de madera. Brazos, piernas y trozos de armas y armaduras rotos sobresalen de la madera quemada. El hollín cubre la piedra, aunque el musgo se



aferra a ella en algunos lugares. Los personajes que inspeccionen la piedra encuentran diminutas marcas que la cubren. Los que puedan leer la Lengua de los Hombres Bestia pueden identificar las marcas como nombres de Hombres Bestia, oraciones a las Fuerzas Malignas o asquerosas maldiciones. Hay un 10% de posibilidades de que Diablillo (*WJDR* página 229) esté oculto cerca y vigilando, colocado allí por Ruprecht para estar pendiente de los PJs. Si está presente, podría trabajar para Ruprecht o para algún otro siervo del Caos a tu elección.

Con una tirada **Desafiante (-10) de Buscar** aparecen 2d10 Chelines, un arma de calidad superior (+10 a las tiradas de HA) o raciones para 1d5 días. También podría haber otros objetos de interés, especialmente si los PJs están pescando alguna pieza de equipo en particular para una futura profesión.

Mutantes

Una banda de Mutantes se esfuerza por sobrevivir en este maldito bosque. Tienen una desconcertante variedad de mutaciones, desde alteraciones estéticas a cambios más profundos. Debería haber 3 Mutantes por cada PJ más 1 por cada PNJ. Tienen poco de valor y atacan solo por necesidad de agua y comida, más que por perversidad (aunque puede haber de esos también). Los perfiles de los Mutantes presentados en *WJDR* y *Bestiario del Viejo Mundo* deberían ser suficientes para jugar este encuentro pero si te sientes creativo, siéntete libre de hacer rápidamente Mutantes usando tablas del *Tomo de Corrupción*. No te arrepentirás, pero tus jugadores quizás sí...

Hombres Bestia

Las criaturas más numerosas del Drakwald son los odiados Hombres Bestia. Solo es cuestión de tiempo antes de que los PJs se encuentren moviéndose en territorio de estos monstruos. Si solo tienes *WJDR*, debería haber un Hombre Bestia por cada PJ. Si tienes *Bestiario del Viejo Mundo* debería haber un Gor por cada PJ más un Bestigor por cada tres PJs. Por último si estás usando *Tomo de Corrupción*, aplica lo mismo que con el *Bestiario del Viejo Mundo*, pero puedes preparar una multitud particularmente repugnante de Hombres Bestia para aterrorizar a tus jugadores.

Cazadores

De los árboles surge un grupo de tres cazadores. Están cazando cerdos salvajes, faisanes y ciervos y están sorprendidos -si no algo suspicaces- de ver a un grupo de viajeros lejos de las preciadadas carreteras principales. Si los personajes están perdidos, estos hombres pueden dirigirles en la dirección correcta hacia Kietchdorf con una tirada exitosa de **Carisma**. Dos o más niveles de éxito indica que los cazadores están esperando ayudar a los PJs. Acompañan a los personajes durante un día, más un día por cada dos niveles completos de éxito. En compañía de los cazadores los personajes cubren el doble de la distancia normal y la posibilidad de un encuentro cae a un 2% por día.

Anden, Rupert y Trent

Humanos Cazadores

Los tres hombres son cazadores y tramperos canosos. Todos están muy a gusto en el Drakwald, habiendo aprendido a evitar a los peores moradores. Anden tiene pelo rojo brillante y ojos verdes. Rupert y Trent tienen ambos pelo y ojos marrones.

Puntos de Locura: 1

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
34	45	38 (3)	45 (4)	47	31	33	41

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Escondarse (Ag), Rastrear (Int), Cotilleo (Em), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Buscar (Int), Código secreto (Montaraz) (Int), Poner trampas (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Recio, Reflejos rápidos, Recarga rápida, Errante, Especialista en armas (Arco largo), Muy resistente

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14

Armadura (Ligera): Armadura de cuero completa (Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1)
Armas: Arma de mano (Hacha) (1d10 + 3), Arco largo con 10 flechas (1d10 + 3; Alcance 30/60; Recarga Libre; Perforante)

Enseres

Todos los cazadores visten cuero ligero y mantos marrones. Llevan sus arcos y aljabas colgados de sus hombros cerca de sus mochilas, que están llenas de raciones, material de contraveneno, odres de agua y un par de antorchas junto a yesca y acero.

Ruinas

El Drakwald está lleno de ruinas de aquellos que intentaron hacer vida bajo las ramas de este siniestro bosque. Las pruebas más evidentes del paso de colonos anteriores son simplemente un muro derrumbado, la estructura vacía de una casa abandonada o rarezas escultóricas como una caríatide abandonada sobre un antiguo puesto avanzado Elfo o la enorme cabeza cortada de un antiguo monstruo de piedra. Las ruinas no siempre están vacías. Cuando saques este resultado, tira otra vez. Si salen bandidos, Globins, Orcos o Mutantes, añádelos al encuentro. Si no, las ruinas están vacías y los PJs las pueden usar el lugar como albergue.

Orcos

Una banda de Orcos sedientos de sangre marcha a través del bosque en alguna misión de muerte y destrucción. Los Orcos atacan a cualquier cosa viviente que encuentran. Debe haber un Orco por cada PJ o PNI.

Hombres de Todbringer

Boris Todbringer asigna sus hombres para purgar las infestaciones del Caos del Drakwald. Emergiendo de los árboles o siguiendo uno de las muchas trochas de caza hay una docena de Caballeros Pantera. No son particularmente amistosos, ya que la gente que vaga por el Drakwald no suele ser para nada buenos. Sin embargo, si los personajes explican su misión y pasan una tirada **Desafiante (-10) de Carisma** pueden convencer a los caballeros de su honesta misión. Si Devin está con los PJs la tirada es **Fácil (+20)**. Si los PJs superan la tirada, los caballeros les avisan de que se ha desatado una plaga en las cercanías de Kietchdorf, e instan a los PJs a que eviten el lugar. Los personajes que fallen la impresión a los caballeros son detenidos. Si se resisten los caballeros luchan hasta que pierdan a cinco de sus miembros, momento en el que se retiran y difunden la descripción de los PJs en Middenheim y por toda la región, afirmando que son agentes de Caos. Este rumor impone una penalización de -20 a todas las tiradas de **Empatía** hechas en zonas pobladas a lo largo del resto del capítulo. Si los PJs se entregan voluntariamente, son enviados a un campamento a unos 16 kilómetros al norte, donde se les deja durante dos semanas, hasta que sus empleadores se enteran de ellos y les sacan. Como se juegue esto depende de ti.

A unos tres días de Ruhrhoff, los PJs llegan a una pequeña aldea llamada Kietchdorf. Tras un mes de viaje y desgarradores encuentros, una cama y comida caliente debería ser demasiado buena para dejarla pasar. Mientras se aproximan, los delgados árboles dan paso a pequeños campos, casas y granjas.

Durante la Incursión del Caos, los aldeanos huyeron de sus hogares hacia la seguridad de Middenheim y acaban de comenzar el lento regreso a casa. Muchas de las estructuras muestran signos de desentendimiento y abandono, principalmente en forma de ventanas y puertas tapiadas, agujeros en el techo de paja o simplemente pilas de basura. A pesar de las a menudo pobres condiciones, la gente del pueblo ha regresado y trabaja para construir un nuevo comienzo. Una vez sirvió como punto de parada para los viajeros que iban entre Wolfenburgo y Middenland, pero dado el estado de la antigua ciudad, ha habido pocos motivos para visitarla, y la gente que viene de allí son observados con aspecto oscuro y bruscas preguntas.

A pesar de los mejores esfuerzos de los vecinos por reconstruir y reanudar sus vidas, una oscuridad más profunda acecha fuera de su vista. La mayoría ha reabierto sus tiendas y abierto las puertas de sus tiendas y

Caballeros Pantera

Humanos Caballeros Pantera (ex escuderos)

Los Caballeros Panteras se distinguen por las altas crestas de Hombres Bestia que coronan sus yelmos y las moteadas pieles de grandes felinos tejidos en sus mantillas. Son severos y están acostumbrados a todo tipo de horrores. La mayoría son completamente leales al Graf Boris Todbringer, dando sus vidas en la defensa de Middenheim.

Puntos de Locura: 3

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
62	32	47 (4)	45 (4)	30 (40)	34	50	36

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Estrategia y tácticas) (Int), Criar animales (Int), Adiestrar animales (Em + 10), Carisma (Em), Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Esquivar (Ag + 10), Cotilleo (Em), Percepción (Int), Montar (Ag + 10), Lengua secreta (Jerga militar) (Int), Hablar idioma (Kisleviano) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 20)

Talents: Sangre fría, Etiqueta, Recio, Especialista en armas (Caballería), Golpe poderoso, Golpe letal, Guerrero nato

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 18

Armadura (Pesada): Placas completa (Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5)

Armas: Arma de mano (1d10 + 5; Valor Crítico + 1), Lanza de caballería (1d10 + 6; Valor Crítico + 1; Rápida, Impactante, Agotadora), Escudo (1d10 + 3; Especial)

Enseres

Todos los Caballeros Pantera montan poderosos destreros equipados con bardas de placas completa. Todos llevan material común de viaje, incluyendo comida para un par de días, agua, antorchas, yesca y acero y material de aseo.

EVOCANDO EL DRAKWALD

No hay en absoluto ninguna razón para que tengas que describir cada minuto de viaje a Ruhrhoff, hacerlo podría resultar en que tus jugadores se duerman, se apuñalen a sí mismos con tenedores o se golpeen las cabezas repetidamente contra la mesa de juego. En vez de eso, ofrece una narración descriptiva, dando algunos detalles del viaje, deteniéndote solo en describir cosas interesantes que los PJs podrían ver o encontrar. Asegúrate de que siembras tus descripciones con lugares para que los PJs exploren y da a los PJs oportunidades de tomar decisiones. Abundan las oportunidades de aventuras paralelas, con la oportunidad de perderse o pasar a través de fascinantes zonas de bosque o cerca de asentamientos inusuales o desagradables. Engalanar el viaje de la forma que desees.

- KIETCHDORF -

tabernas, y la vida se ha acercado a la normalidad tan desesperadamente deseada. Pero ha llegado una enfermedad.

No es seguro de donde vino esta plaga. Algunos culpan a la tierra contaminada dejada quemada por los enfurecidos Hombres Bestia. Otros murmuran sobre los Hombres Rata. Algunos incluso señalan a otros, sospechando que antiguos vecinos son sectarios del Viejo Padre Nurgle. Independientemente de la causa, la mayoría está bastante enfermo, incapaz de levantarse de la cama. Los síntomas son los mismos: palpitantes ampollas que estallan con inmundicia verde y luego rezuman sin cesar.

El brote ha tenido un efecto desastroso en la aldea. Los pocos viajeros que había ahora evitan Kietchdorf, pasando a buscar lugares más seguros en otros lados. Parece nada de lo que la gente ha podido hacer ha tenido suerte en estancar o detener la propagación de la plaga. Los sanadores han fallado todas las veces, y ahora, la aldea ha enviado mensajeros a Middenheim, rogando a las hermanas de Shallya que vengan y alivien su sufrimiento. Saben que tienen pocas oportunidades de recibir la ayuda que buscan, pero se aferran a la esperanza de evitar la creciente desesperación.

ENTRANDO AL PUEBLO

Cuando los PJs entran al pueblo no parece haber mucha gente alrededor y los que hay parecen pálidos y enfermos. Algunos tosen continuamente, y otros están cubiertos de forúnculos y lesiones. Los pocos que parecen sanos están haciendo el trabajo de varios o atienden las necesidades de los enfermos.

Dependiendo de sus acciones anteriores, podría haber carteles de se busca describiendo a los PJs y sus presuntos crímenes. Si este es el caso, no tiene importancia si toman precauciones pues los ciudadanos del pueblo tienen sus propios problemas y no tienen interés en prender o informar del grupo, aunque los personajes tienen un penalizador de -10 a todas sus tiradas basadas en Empatía.

Solo hay unos pocos lugares abiertos: la tienda tradicional, la herrería y la taberna.

EL VIAJERO EXPERTO

La tienda tradicional de la aldea es un edificio de tamaño modesto con un techo bruscamente puntiagudo y una chimenea escalando el lateral del edificio. Tras la veranda está la entrada principal. Algunas ventanas de cristal rotas en el frente de la tienda ofrecen una vista del interior, revelando una tienda tradicional de suministros. Pintados sobre las paredes hay un buen retrato de un vagabundo silbando, levantando un palo sobre sus hombros del que cuelga una bolsa.

Uli Ghets regenta el Viajero Experto. Es un hombre mayor pero no muestra signos de enfermedad y es amable, aunque un poco brusco. Tiene disponible un limitado suministro de mercancías comunes pero no tiene ningún producto perecedero. Los precios están algo por debajo de la media ya que no hay demanda, y lo vende todo con un 20% de descuento.

TABLA 5-2: TIRADAS DE COTILLEO

Cotilleos Sobre Ansel Vorman

Niveles
de éxito Rumor

- | | |
|----|--|
| 0 | "¿Ansel Vorman? Creo que una familia con ese nombre vivía en Ruhrhoff. No estarán allí pos ya. Poque no hay nadie allí ya. Poque no hay nadie en ese pueblo ya". |
| 1 | "Conocí a algunos Vorman que vivieron en Ruhrhoff en el borde norte del pueblo. Tenían una casita de dos pisos, que hicieron, bastardos afortunados. Claro, ahora que pienso lo que le ocurrió al pueblo, quizás no eran tan afortunados". |
| 2 | "Ahora que lo mencionas, podría jurar que vi a alguien cerca de la vieja casa Vorman mientras cabalgaba de regreso de Schweisbach tras mis repartos de ayer". |
| 3+ | "Vi una mujer extrañamente vestida con un grupo de gente saliendo de la casa Vorman". |

Cotilleos Sobre Ansel Vorman

Niveles
de éxito Rumor

- | | |
|----|--|
| 0 | "¿Ruprecht? Me pregunto si te refieres a uno de los muchachos de Lucius Hahn. No creo que sea de nacimiento noble, pero de seguro que actúa como si lo fuera". |
| 1 | "Villa Hahn es una enorme mansión construida por Lucius Hahn para su familia. Ni idea de si aun está allí tras lo ocurrido en Wolfenburgo". |
| 2 | "Villa Hahn está a unos seis kilómetros al oeste de Wolfenburgo de la carretera principal. Un montón de cosas extrañas ocurren allí desde los dos últimos años. La mayoría de la gente se mantiene alejada". |
| 3+ | "Villa Hahn está encantada desde que uno de sus muchachos se volvió loco y mató a toda la familia". |

No sabe mucho sobre lo que está ocurriendo en el pueblo, y si se le presiona, sugiere que hablen con Gerhard Dietrich en El Bebedero. Los PJs pueden preguntarle sobre Ansel (ver **Cotilleos** para más detalles).

EL BRAZO Y EL MARTILLO

El Brazo y el Martillo es la herrería del pueblo, propiedad de un tipo desanimado llamado Timm Backer. La tienda está enfrente y carece de paredes para mantenerla fresca. En cambio, su techo está sostenido por gruesas columnas de madera que se alinean a cada lado. En el centro se encuentra la forja. Está en brasas, y un rápido vistazo alrededor muestra que no hay nadie próximo; una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción** revela un herrero cubierto de hollín sentado como un bulto en un taburete con la mirada perdida. Pasa desapercibido fácilmente porque se confunde con el entorno y no se mueve.

Tras la tienda está la casa del herrero: es pequeña, sencilla y pintoresca. Todas las ventanas están rotas y hay algo de daño por fuego.

Los personajes que consigan localizar al herrero en la tienda le asustan. Se disculpa rápidamente, frotándose las manos en el delantal de cuero. Balbucea un poco, por lo que es difícil entenderle. Puede reparar objetos sencillos pero carece de los materiales para forjar algo de nuevo.

Si se le pregunta, Backer revela la situación que sufre el pueblo (nunca mejor dicho). Un personaje con éxito en una tirada de **Carisma** encuentra que el hombre se viene abajo, derramando enormes lagrimones. Gime, "Los Hombres Bestia se llevaron mi esposa y chico. No les he visto en semanas. Temo que estén muertos". Les describe con detalle. Si los personajes encontraron los cadáveres en el Drakwald una tirada de **Inteligencia** recuerda ver cuerpo que coincide con la descripción del hombre. Si se le revela esto a Backer, se ahorca esa noche.

EL BEBEDERO

La única taberna abierta es El Bebedero. Gerhard Dietrich la mantiene abierta porque es lo único que le queda y porque también hace de ayuntamiento. Dentro hay una colección de mesas y sillas con una barra en un lateral. Cuando entran los PJs hay tres hombres dentro: dos hombres en mesa separadas, Gerhard Dietrich y Lukas Schmidt, y un hombre tras la barra llamado Niklas Petersen. Si los PJs preguntan al tabernero por Gerhard o dicen su nombre en alto, él habla en alto y permite al grupo que se siente con él. Gerhard Dietrich es un hombre mayor, en los cincuenta. Parece como si hubiera visto su parte de duro trabajo así como de su tristeza.

Gerhard da a gusto su opinión sobre casi cualquier tema. Cree que los Hombres Bestia son los únicos culpables del actual estado del pueblo. Cree que aun hay un montón de cosas innombrables en la zona abandonada por la guerra. También cree que hay gente en la zona que adora a los Dioses Oscuros.

Los PJs pueden volver al Bebedero siempre y cuando quieran adquirir información adicional. Si le preguntan por Ruprecht Hahn, Gerhard dice que conoce la mansión a las afuera de Wolfenburgo que fue propiedad de Lucius Hahn, pero no sabe si un tal Ruprecht vive allí. Si se le pregunta por Ansel Vorman, responde que Ansel vivía con sus abuelos en Ruhrhoff, justo al borde del pueblo. Si le preguntan por el chico, a Gerhard se le hace un nudo en la garganta y no puede hablar. Le brotan lágrimas de sus ojos, y no dice nada relacionado con los niños. El silencio se debe a que su hijo mayor, Johann, ha desaparecido. Cuando los PJs hayan agotado sus preguntas y empiecen a marcharse, Gerhard dice lo siguiente.

"Por la manera en la que vuestra gente hace la preguntas y la manera en que miras, has visto un montón. Mi hijo lleva desaparecido desde hace unos cuatro meses. Simplemente desapareció una noche. Creo que son los sectarios quienes lo tienen. De cualquier manera, me preguntaba si vuestra gente podría estar pendiente de él. Sé que es una posibilidad remota, pero tengo que pedirlo".

Si el grupo rechaza buscar a su hijo, agacha la cabeza y dice, "Es duro ahí fuera, y no necesitáis que os endosen la carga de otra persona". Si los PJs se ofrecen a estar pendiente, él dice, "¡Gracias! Se llama Johann, y tiene diecinueve años. Podría llevar un anillo familiar en su mano derecha. No lo he encontrado por ningún lado de la casa". Entonces muestra a los PJs un anillo de su propia mano con un elaborado blasón familiar sobre él. El anillo parece de fabricación barata, y es un obvio

¿QUÉ ESTÁ PASANDO REALMENTE?

De hecho, los verdaderos culpables son los sectarios de Nurgle. Con la milicia aun esparcida por la Incursión del Caos, los sectarios se han vuelto descarados con sus planes, golpeando casi abiertamente. Su último plan para convertir a los aldeanos a su enfermo amo es contaminar el agua potable con fluidos tomados de un Portador de Plaga obligado. Se infiltran en la aldea por la noche y vierten la dulce savia en los pozos. Tienen la esperanza de que los lugareños se conviertan a las Fuerzas Malignas en busca de socorro. Quizás podrían, si los mensajeros no llegan a Middenheim.

intento de que el propietario parezca importante. Johann Dietrich no ha sido capturado por sectarios y de hecho es, el sumo sacerdote del Templo de la Plaga.

COTILLO

Los PJs pueden preguntar a otras personas del pueblo, o si siguen adelante hacia Ruhrhoff, pasan otros varios viajeros durante los tres días que quedan de viaje. Nadie sabe nada sobre la enfermedad que azota Kietchdorf, pero podrían responder preguntas relacionadas con Ansel, Tobias y/o Ruprecht si no saben nada sobre ellos aun. Si los PJs

preguntan sobre Ruprecht o Ansel tienen que hacer una tirada **Muy Fácil (+30) de Cotilleo** y consultar la **Tabla 5-2: Tiradas de Cotilleo**. Lo que consaquen depende de los niveles de éxito. Cada persona que los PJs pregunten solo sabe sobre uno de los individuos preguntados. Si los PJs hacen preguntas sobre Tobias, nadie sabe nada por el nombre. Si preguntan sobre un hombre con un chico, una tirada **Muy Fácil (+30) de Cotilleo** revela lo siguiente.

“Sabes, ahora que lo dices, vi a un hombre viajando con un chico. Lo recuerdo porque el chico tenía una capucha o algo sobre su cabeza, y el hombre parecía realmente nervioso y mantenía al chico tras él, por lo que no podía verle bien”.

- VORMANHAUS -

El pueblo de Ruhrhoff ha sido completamente devastado, otra víctima de la Incursión del Caos. La mayoría de edificios y casas han sido quemados hasta los cimientos, y los que aun quedan están tapiados. Ocasionalmente los PJs ven una “X” amarilla en las puertas de algunos edificios. Los personajes saben se usa comúnmente para marcar la plaga. Se puede ver a vagabundos y osamenteros rebuscando entre los escombros y buscando en los cuerpos de los muertos por algo de valor. Corren y se esconden cuando ven venir a los PJs. Las carreteras se han agrietado y roto, y el suelo está irremediamente quemado. Los PJs deben ir al centro del pueblo para llegar a la casa de Vorman, que es fácilmente localizable.

Milagrosamente, la casita sigue en pie. Una modesta construcción de dos pisos, la casa Vorman debió haber sido un lugar idílico para vivir cuando el pueblo era próspero. Pero ahora el techo y la mayoría de la primera planta ha desaparecido, las ventanas y puertas están tapiadas, el almacén en ruinas y el patio descuidado. Los tablones que se cruzaban en la puerta principal están ahora a un lado en el suelo y la puerta está abierta.

El interior de la casa está casi vacío, el contenido tomado por los propietarios o saqueado hace tiempo. Sobre el suelo yacen destrozados trozos de madera y piedra irregular que formaban parte de las paredes o techo. Hay una escalera que conduce a lo que queda de la primera planta. Todo está cubierto de una gruesa capa de hollín y suciedad. Un olor asqueroso cuelga del aire, digno de producirle náuseas a cualquiera.

Una tirada exitosa **Rutinaria (+10) de Rastrear** o **Percepción** revela diversas huellas abriéndose paso entre los escombros desde la puerta principal hacia el sótano y volviendo. Con una tirada exitosa **Difícil (-20) de Rastrear** o **Percepción** los PJs pueden contar que varias personas, no solo dos, han estado aquí recientemente. Estas huellas son de Tobias, Karl y los Lahmians.

Si algún PJ valiente decide buscar en la planta alta de la casa, el suelo podrido está en peligro de derrumbarse. Hay un 15% de posibilidades por PJ en la primera planta de causar el derrumbamiento del suelo. Haz este chequeo cada asalto que pasen en la primera planta. Si el suelo se hunde, los PJs caen a la planta principal donde reciben un daño de 1d10 + 1 por el problema. No hay nada de valor en la primera planta.

Siguiendo lo que pueden recordar del diario de Ansel, los PJs podrían finalmente dirigirse al sótano. Una vez lo hagan, son golpeados inmediatamente por un olor horrible y una visión incluso peor. La sangre seca cubre el suelo y las paredes. Fragmentos de hueso y trozos de carne disecada extrañamente preservada ensucian gran parte del suelo del sótano en una gran mancha oscura. Es lo que queda de la amada de Ansel, Ermaline. Los PJs deben hacer una tirada **Rutinaria (+10) de Voluntad** o verse inmediatamente obligados a abandonar el sótano. Cualquiera capaz de permanecer puede hacer una tirada **Muy Fácil (+30) de Percepción** y ver un contorno donde se encontraba el *Collar de la Lealtad Indefectible*.

Mientras los PJs exploran el sótano, un grupo de sectarios del Padecimiento Eterno desciende a la casa en ruina. Los sectarios acechaban en el bosque y a menos que los PJs hicieran el esfuerzo de explorar los alrededores, estos sectarios deberían conseguir saltar sobre ellos, si los PJs aseguraron el terreno, pueden luchar con los sectarios antes de explorar la casita. Tobias les ha enviado a destruir, o al menos a lentificar a los PJs. Hay un sectario por PJ y 1 por cada PNJ que aun siga con los personajes. Los personajes huyendo del sótano debido a los horrores encontrados allí, tropiezan con las armas esperando de estos miserables siervos de Nurgle. Lleva 1 asalto a los PJs que aun están en el sótano reunirse con sus compañeros arriba.

Debido los pequeños cuartos de la casita en ruinas, luchar con un arma a dos manos y o un arma a distancia lleva una penalización de -10 a las tiradas pertinentes. Luchar sobre los escombros también impide el movimiento (se reduce a la mitad). Peor aun, cada asalto, un combatiente debe superar una tirada **Fácil (+20) de Agilidad**. Fallar por 10 o menos significa que el personaje se tambaleó y solo puede hacer media acción este asalto. Fallar por más de 10 indica que el personaje resbala y cae.

Sectarios del Padecimiento Eterno

Forajidos Mutantes

Los sectarios encontrados en este capítulo son un grupo llamado el Padecimiento Eterno, un pequeño culto de Nurgle comenzado por Ruprecht cuando comenzó la construcción del templo. Tras la finalización del sitio profano, los seguidores siguieron con Ruprecht, y él les usó para capturar víctimas para sacrificar en sus rituales. Muchos se fueron tras la Incursión del Caos, pero Ruprecht ordenó a varios que se quedaran atrás y guardaran el templo por si lo volvía a necesitar alguna vez.

Los sectarios atacan en momentos específicos de la aventura, pero siéntete libre de que ataquen en cualquier momento que creas necesario. Momentos adecuados son cuando los PJs están haciendo mucho ruido o cuando se dirigen en una dirección que no quieres que vayan. Los sectarios vagan por Villa Hahn, dentro y fuera, en un intento de agradar a los benditos ocupantes. La proporción de sectarios debería ser uno a uno, pero siéntete libre de incrementar o decrementar esta cantidad basado en lo bien que los PJs lo estén haciendo o lo heridos que estén.

Puntos de Locura: 4

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
45	35	27 (2)	32 (3)	39	29	40	29

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Escondarse (Ag + 10), Esquivar (Ag), Percepción (Int), Montar (Ag), Escalar (F),

Código secreto (Ladrón) (Int), Movimiento silencioso (Ag + 10), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Nadar (F)

Talentos: ¡A correr!, Errante, Golpe conmocionador

Rasgos: Mutación, Inquietante

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12

Armadura (Ligera): Justillo de cuero (Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano (Espada, Maza o Hacha) (1d10 + 2; Especial),

Arco con 10 flechas (1d10 + 3; Alcance 24/48; Recarga Media)

Enseres

Aparte su arma y armadura, los sectarios llevan poco. Cada sectario tiene un 10% de posibilidades de llevar un pequeño monedero con 1d5 - 1 Chelines y 1d10 - 1 Peniques.

Mutaciones

Cada sectario tiene al menos una mutación. A continuación hay diez mutaciones y las modificaciones adecuadas al perfil. Si necesitas más, siéntete libre de tirar en cualquier tabla de mutaciones que tengas (*WJDR*, *Bestiario del Viejo Mundo* o la tabla de Mutaciones de Nurgle en el *Tomo de Corrupción*).

- **Excreción de Ácido:** Los poros de la piel del Mutante emiten un asqueroso líquido cáustico verde. Este Mutante no lleva armadura. Cuando golpea en combate, el PJ atacado debe superar una tirada de **Agilidad** o ser salpicado con la materia, perdiendo 1 Herida que ignora armadura y Resistencia.
- **Bestia con Mil...:** Selecciona una parte del cuerpo -orejas, ojos, pezones, pies- el Mutante está cubierto de ellos.
- **Coloración Extraña:** El Mutante es color verde enfermizo, amarillo orina o azul moratón.
- **Sustitución de Sangre:** Toda la sangre de los Mutantes ha sido reemplazada por pus y bilis. Cuando este Mutante es golpeado en combate su carne se raja y se derrama, y si muere, su cuerpo explota, esparciendo pus y bilis en 1d10 x 2 metros en todas direcciones. Modifica el perfil a: F 37 (3)
- **Nube de Moscas:** Una nube de tábanos revolotea sobre el Mutante, entrando y saliendo de su boca y nariz. Cualquier personaje a 2 metros (1 casilla) del Mutante recibe una penalización de -10 a su tirada de **Habilidad de Armas** ya que el enjambre de moscas interfiere en sus ataques.
- **Vómito Corrosivo:** Una vez por combate, como media acción, el Mutante puede rociar con el contenido de sus tripas una casilla adyacente. El vómito causa automáticamente daño 2 e ignora cualquier armadura. El vómito puede esquivarse pero no parado.

- **Hedor Asqueroso:** El cuerpo del Mutante produce un olor terrible, oliendo a vómito, leche agria y jamón rancio. Cualquier PJ que pueda olerlo recibe una penalización de -5 a su tirada de **Habilidad de proyectiles** cuando permanezca a 2 metros (1 casilla) del Mutante.

- **Extremadamente Gordo:** Bajo la piel del Mutante se han formado gruesas capas de grasa en manchas y borrones. Modifica el perfil a: F 20 (2); V 13.

- **Portador de Plaga:** El Mutante lleva la Podredumbre Neíglica y trata de tocar a uno de los PJs. Ver *WJDR* página 136 para detalles de esta enfermedad.

- **Piel Verrugosa:** Cada centímetro del cuerpo del Mutante está cubierto de grandes y palpitantes verrugas. El Mutante gana 1 punto de armadura en todas las localizaciones.

Cada vez que un PJ busque en algún sectario en este capítulo, descubre una marca en algún lugar de su cuerpo, describiendo tres círculos con una mosca asentada en el centro. Se ha marcado mágicamente en su carne un Sello de Moscas permanente (ver **Sello de Moscas** en la página 116). Si se retira del cuerpo el sello no retiene su magia.

Registrar a alguno de los sectarios atacantes de la casa Vorman revela una nota garabateada seguida por una descripción de los PJs (ver **Documento #15**). Después de que los sectarios sean derrotados es posible que los PJs no sepan qué hacer a continuación, ni siquiera con la nota. Si no han recibido suficiente información, es posible que tengan que regresar y preguntar a la gente del pueblo algunas cuestiones más. Finalmente deberían averiguar sobre Villa Hahn, pero no necesariamente el templo, y decidir que viajar allí es la única pista.

EL PUENTE ROTO

Llegar a Villa Hahn lleva como una semana de viaje desde Wolfenburgo. Como a seis días de travesía, los PJs llegan a los restos en ruinas de un puente de piedra, una víctima de la Tormenta del Caos. El ancho del río es de unos 20 metros y se mueve lentamente con grupos de algas verdes congregadas en las orillas. Cruzar el río no es tan peligroso ya que la corriente no es tan fuerte como para arrastrarles río abajo, pero el agua está hasta el tope de enfermedad y cualquier valiente debe hacer una tirada de Resistencia o ser la orgullosa víctima de la Viruela Verde (ver *WJDR* página 136).

Los PJs podrían buscar otra ruta para esquivar o cruzar el río, encontrando finalmente un cruce seguro a 1d10 + 8 kilómetros río arriba. Pueden viajar por la orilla río arriba o río abajo y finalmente encontrarán un método seguro de cruzar. Este retraso añade otro día al tiempo de viaje.

- VILLA HAHN -

Tras casi una semana de viaje por la solitaria carretera a Wolfenburgo, los PJs llegan a un pequeño camino ahogado por matojos que conduce a una vieja y hundida finca. Los PJs son libres de explorar la finca en el orden que deseen, aunque la mayoría de los grupos son propensos a empezar por la mansión. La mayoría de lugares esconde algún peligro siniestro, alguna vil amenaza engendrada de los horrores de la secta que reclamó el lugar antes de la Incursión del Caos. Aunque aterradora y despiadada en su maldad, los PJs tendrán casi éxito en reconstruir la identidad del villano tras el secuestro del joven Karl.

A. PUERTA

El camino serpentea sobre 200 metros entre espesos bosques envueltos en sombras hasta que termina en una puerta de hierro oxidada colgando en el centro de una pared mayormente en ruinas. Una placa de bronce en una de las columnas anuncia que esta finca es Villa Hahn. La puerta está en mal estado, la mitad de ella se encuentra en el estiércol, casi hundida en el barro. Una tirada **Rutinería (+10) de Rastrear** revela evidencias de tráfico reciente en este lugar. Surcos de ruedas en el barro blando revelan que un pesado carromato o coche llegó recientemente al lugar, pero se

desvanece cuando alcanza la carretera adoquinada que conduce a la casa señorial.

Poco queda del antiguo esplendor de la Villa. Los ejércitos de Archaon devastaron la región y la Villa no fue una excepción, a pesar de que la propia mansión escapó indemne. Sin embargo, la tierra fue misteriosamente envenenada, el suelo una vez fértil ahora es una marisma pantanosa de agua fétida y barro maloliente. La mansión bebió de la corrupción de los jardines y la antiguamente reluciente pintura está ahora descolorida y el brillante lustre del nauseabundo aceite cubre la estructura, dándole una tonalidad ocre. Las ventanas están todas tapiadas.

Los hermosos paisajes que existieron una vez son cosa del pasado. El empapado suelo escupe corrientes de gas tóxico que recuerda la decadencia que infestan los jardines. Los arriates antiguamente prístinos y ordenados están ahora ahogados por la maleza, plantas horribles y misteriosas enredaderas. Molestas nubes de insectos llenan el aire, buscando carne suave y húmeda en la que depositar sus huevos, mientras crean un terrible ruido de zumbido como un enjambre.

Al anochecer la oscuridad envuelve el lugar, atenuando antorchas, extinguiendo velos y produciendo un malestar de tristeza que parece

contaminar al mismo aire. Por la tarde, los jardines están vivos con el parpadeo de las verdes luces de las luciérnagas, aunque poco hacen para ahuyentar la opresiva desolación del ambiente.

B. ESTANQUE ESPEJO

El fangoso camino mejora tras unos pocos metros, dando paso a un camino empedrado que conduce a la parte delantera de la mansión y rodea un largo estanque rectangular. El estanque contiene un líquido verde oscuro, como lodo.

La secta usa el estanque para el desove de Nurgletes. El líquido es el residuo aceitoso verde de estos Demonios. Todo PJ lo suficientemente tonto de tocar el líquido contrae inmediatamente algo mucho peor que una enfermedad. El líquido entra en el cuerpo de víctima a través de la piel, viajando a través del torrente sanguíneo hasta que se fusiona en un tumor dentro del abdomen, donde gesta un nuevo Nurglete. El Demonio se alimenta de los desechos de la víctima y crece a una velocidad aterradora. Cuando alcanza su tamaño completo, se vuelve aburrido y deja el cuerpo su anfitrión por el orificio del cuerpo que más le convenga. Esta salida no es mortal, pero increíblemente aterradora y desagradable, provocando que el PJ gane de 1 a 3 Puntos de Locura. El tiempo de incubación del Nurglete es generalmente de varios días, pero siéntete libre de acortar o extender el tiempo para que el “nacimiento” tenga lugar en el momento más embarazoso o inconveniente para el personaje.

Nurglete

Un Nurglete solitario no es una gran amenaza, y por ello estos diminutos Demonios se reúnen en enjambres. Cuando el Nurglete nace, le lleva unos pocos bocados salir del PJ más cercano –típicamente el anfitrión– antes de largarse para esconderse de sus inmediatos predadores. Un Nurglete tiene un cariño extraño por su antiguo anfitrión, viendo al pobre desgraciado como una especie de figura materna. El Nurglete recién nacido podría seguir a su anfitrión, arrastrándose a su saco de dormir para amamantarse de su piel o enterrándose en un resquicio cálido. Generalmente estos Demonios son molestos, estropeando los alimentos, contaminando los suministros de agua con sus desechos y comiendo familiares, niños y mascotas.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
20	30	21 (2)	23 (2)	60	25	30	25

Habilidades: Esconderse (Ag +10), Esquivar (Ag), Percepción (Int), Movimiento silencioso (Ag), Lengua arcana (Demoníaca), Hablar idioma (Lengua oscura) (Int), Nadar (F)

Talentos: Ambidiestro

Rasgos: Nube de moscas, Aura Demoníaca, Intrépido, Inestabilidad, Visión nocturna, Plaga, Inquietante

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 7

Armas: Garras y Dientes (1d10 + 2)

Nube de Moscas

Una nube de tábanos revolotea sobre el Demonio, entrando y saliendo de su boca y nariz. Cualquier personaje a 2 metros (1 casilla) de él recibe una penalización de -10 a su tirada de **Habilidad de Armas** mientras las moscas revoloteen en ellos.

Aura Demoníaca

La Resistencia del Nurglete se incrementa hasta 4 contra armas no mágicas. Los ataques de un Nurglete cuentan como mágico y son inmunes al envenenamiento y ahogamiento.

Inestabilidad

Todo asalto en que el Nurglete sea herido en combate cuerpo a cuerpo y no consiga infligir Heridas a cambio, deberá conseguir una tirada de Voluntad para no ser expulsado de regreso al Reino del Caos.

Plaga

Cualquier personaje que reciba al menos 1 Herida en combate con un Nurglete debe hacer inmediatamente una tirada de **Resistencia** o contraer una enfermedad de tu elección.

C. ESTABLO

El establo es una de las edificaciones más grandes del jardín. Aunque está intacto, no hay mucho aquí excepto viejo estiércol que se ha blanqueado por el tiempo, algunas herramientas oxidadas y sillas de montar podridas. En un puesto yace el esqueleto completo de un caballo. Arriba, una placa verde de bronce picado identifica los huesos como “Bella”.

Lo más interesante es el pequeño carro atado a un caballo muy muerto. Tobías no se molestó en desenganchar la bestia del carro, dejando al animal en el puesto. Los lobos la han emprendido contra la bestia y la han despedazado donde estaba. En la parte trasera del carro hay un ataúd de niño. La tapa ha sido removida y permanece cara arriba en el suelo. Hay marcas de arañazo en su interior.

D. LA MANSIÓN

Hace años, este edificio podría haber rivalizado con las casas solariegas más importantes del Imperio. Una extensa casa de tres plantas con una docena de dormitorios, cocinas, cuartos de sirvientes, biblioteca y otras numerosas cámaras, simbolizaba la riqueza y poder de la familia Hahn. La mancha del Caos ha dejado una marca indeleble, manchando el exterior vilmente y deformando algunas de las esculturas que decoran la estructura exterior. Lo que antes eran iconos de Sigmar, Myrmidia y Taal ahora son Demonios danzantes, sucios engendros del Caos, y formas de mutados sufriendo. Extrañamente, el edificio desafía a la razón, pues donde antes había ventanas ahora hay extrañas juntas como si algún gran gigante pellizcara las paredes para sellar permanentemente estos portales.

LOS BOSQUES

Los bosques de alrededor de la mansión están infestados de Lobos Gigantes. Atraídos por la carroña de la zona y las presas fáciles, husmean los alrededores en busca de carne fresca. Cada vez que un PJ llegue a una nueva ubicación, hay un 10% de posibilidades de un encuentro con los Lobos Gigantes. Hay un Lobo Gigante por cada PJ o PNJ.

Lobos Gigantes

Estos enormes monstruos tienen más de un metro de altura en la cruz. Tienen alguna de las características de los lobos comunes pero son mucho mayores y más feroces en apariencia.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
36	0	35 (3)	37 (3)	36	18	35	10

Habilidades: Esconderse (Ag), Rastrear (Int), Percepción (Int + 10), Movimiento silencioso (Ag), Nadar (F)

Rasgos: Sentidos desarrollados, Armas naturales (Mordida), Visión nocturna

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 9; **Heridas:** 12

Armas: Mordida (1d10 - 3)

LOS VAMPIROS

Los PJs pueden notar que aun no se han encontrado a los Vampiros. El hecho es que los Lahmians vuelven a dejar que los PJs hagan el trabajo sucio por ellos. La Baronesa Theodora Margrave, Sophia y una docena de siervos acechan en el margen de los bosques, más allá del laberinto de setos. Ya han reparado que en algún lugar del laberinto está el templo sectario, pero no están seguros de cómo entrar. Sabiendo que los PJs están pisándoles los tales, los Vampiros esperan por ellos para que hagan camino y abran la entrada al templo. Una vez los PJs entren en el laberinto armados con un Sello, Sophia y sus esbirros encuentran otro Sello y entonces siguen a los PJs, llegando 3 asaltos después de que los personajes encuentren el Santuario de la Plaga. Como resultado, los personajes que vuelvan atrás una vez hayan entrado al Templo de la Plaga tienen una buena oportunidad de toparse con los furtivos Lahmians y sus esbirros.

La entrada más obvia es por las puertas dobles delanteras. Son puertas sólidas de grueso roble tallado para mostrar el símbolo de Handrich, el dios del Comercio. Una de las puertas está entreabierta, revelando oscuridad más allá. Con un poco de fuerza los personajes pueden empujar la puerta para abrirla más, provocando que la puerta haga un terrible gemido como si le doliera. En la parte trasera de la mansión está la entrada de servicio, consistente en una única puerta cerrada. Un personaje puede echarla abajo con una tirada **Difícil (-20) de Fuerza** o abrirla con una tirada **Desafiante (-10) de Forzar cerraduras**. En ambos caos, si los PJs fuerzan las puertas, los habitantes son conscientes de los intrusos y los sectarios podrían (a tu elección) venir a investigar.

El interior de la mansión está oscuro y debería hacer que los PJs se muevan incluso con más cautela de lo que harían en otras ocasiones. Sonidos de otras habitaciones, la sensación de ojos que les observan y rápidos movimientos tras ellos son buenas maneras de mantener a los personajes bajo tensión.

Dentro no se ha tocado nada; todo está exactamente como se dejó, excepto que todo está cubierto por una gruesa capa de moho nocivo y los Avispones Verdes anidan sobre las paredes (ver página 122), aunque los insectos no acosarán a los PJs mientras exploran la mansión. El aire está particularmente viciado y cada 10 minutos que los PJs permanezcan dentro deben pasar una tirada de **Resistencia** o recibir una penalización de -10 a todas las tiradas mientras tosen y vomitan por el venenoso aire. La penalización permanece hasta que pasen una tirada o hasta que salgan fuera al menos 1 minuto.

1. Vestíbulo

La entrada a la mansión parece muy transitada. Todo está cubierto por moho y polvo, y el mildiu cubre el papel pintado. Una tirada **Fácil (+30) de Rastrear** o **Percepción** revela huellas fangosas por toda esta zona, dirigiéndose hacia el salón principal de más atrás y subiendo las escaleras de allí.

2. Salón Principal

El salón principal es una habitación grande y abierta dominada por una gran escalera que conduce a la primera planta. Dos conjuntos de armaduras de placas completas oxidadas y picadas, pintadas con excrementos permanecen a ambos lados de la escalera, y de las paredes cuelgan múltiples pinturas. Hay dos puertas en las paredes este y oeste.

MERCANCÍAS ILEGALES

El negocio de la importación y exportación ilegal de objetos prohibidos está más allá del alcance de esta aventura, pero aquí hay algunas ideas para fomentar la aventura por ese camino.

Los PJs pueden querer tratar de localizar los objetos usando las iniciales como pistas. Un camino que podrían seguir pudiera ser localizar e interrogar a Frederick Geisten, el hombre que escribió las cartas de aviso. Luego pueden llevar a esa gente a las autoridades o intentar conseguir los objetos para su propio uso.

Los PJs pueden sentirse obligados a llevar el libro de registro a alguien de alto rango en el Imperio con la esperanza de ganar alguna recompensa o simplemente por deber moral. Tras alertar a las autoridades de los objetos, los PJs son contratados para localizar los objetos y luego, a través de un proceso muy peligroso, destruirlos.

SELLO DE MOSCAS

El Sello de Moscas está hecho de un metal opaco con forma del símbolo de Nurgle con una gran mosca en lo alto. Por lo general está unido a una simple cadena y colgado alrededor del cuello. Originalmente Ruprecht creó el Sello de Moscas para permitir a los sectarios acceder al templo oculto. De esta forma, el sello servía como llave. Luego hechizó el laberinto de setos, haciendo casi imposible para alguien que no llevara el Sello de Moscas alcanzar el centro. Por último, Ruprecht ideó una ceremonia que podía “bendecir” a los sectarios de forma permanente uniendo la magia del Sello directamente a la carne del sectario. Fue un proceso muy doloroso para los sectarios, y los indignos perecieron durante el ritual, pero terminó con la necesidad de Ruprecht de producir más Sellos. Por ello, solo hay en las tierras de la mansión un puñado de Sellos.

Cuando los PJs entren en el salón principal haz tiradas de **Percepción**. Los que la saquen escuchan bastantes lloriqueos que vienen de lo alto de la escalera. Los lloriqueos son de Genevieve Hahn (ver **Habitación 12** para detalles).

3. Biblioteca

La biblioteca es una habitación impresionante con estanterías desde el suelo hasta el techo. Hay diversos sofás, sillas y mesas formando un semicírculo en medio de la habitación. El extremo abierto del semicírculo encara una chimenea colocada en la pared oeste. La biblioteca contiene diversos libros antiguos sobre la historia de Wolfenburgo, la historia de Villa Hahn y libros sobre importación y exportación. Hay un libro sobre la familia Hahn con un árbol familiar. Grandes retratos de la familia Hahn cubren las paredes, pero no hay letreros o signos para distinguir quién es quién.

4. Estudio

El estudio de Lucius es una habitación impresionante. Un gran escritorio de roble, varios sofás y algunas estanterías ocupan la habitación. Buscando por el escritorio los PJs pueden encontrar libros de registros sobre los negocios de Lucius con fechas de transacciones, números de cuentas y notas personalizadas. Nada de ello es relevante y son anotaciones típicas del negocio. En el cajón principal puede encontrarse una pipa y tabaco mohoso.

El cajón inferior está cerrado. Una inspección por encima revela que tiene rasguños y viruta de madera donde alguien falló en su intento de apalancarlo. Dos tiradas exitosas de **Forzar cerraduras** pueden abrir el cajón. Si no, el personaje debe superar una tirada **Difícil (-20) de Fuerza**, usar una barra de palanca o algo similar da una bonificación de +10 a la tirada. El cajón contiene un simple libro de registro. Retirar el libro causa que se caiga un trozo de papel suelto de sus páginas. El libro contiene notas detallando las importaciones y exportaciones ilegales de mercancías desde Wolfenburgo a todo el Imperio y más allá. Hay una lista de precios muy altos próxima a los objetos acompañados de iniciales, pero no hay nombres. La nota que cayó del libro está dirigida a Lucius de uno de sus gerentes en los muelles. Da a los jugadores el **Documento #16**.

Las estanterías de la habitación contienen multitud de libros pero están todos dañados por el polvo y el mildiu. Tienen que ver en gran parte con negocios, economía y viajes.

5. Antesala del Servicio

Usada como zona de ocio para el servicio, esta habitación es sencilla y simple. Se puede encontrar un par de sillas de madera y una mesa. Las puertas conducen hacia el salón principal, los cuartos del servicio y la cocina. La puerta que conduce fuera está cerrada.

6. Cuartos del Servicio

Los cuartos del personal de servicio están decorados más sencillamente que el resto de las habitaciones de la casa; son sencillos y sin nada. En cada habitación hay una única cama de madera y un tocador. Se pueden encontrar ropa y sábanas enmohecidas, pero no objetos personales más allá de eso y nada de valor.

7. Alacena

Esta amplia alacena empotrada contiene sacos de comida abiertos violentamente y que ahora se pudren. La comida está cubierta de insectos y el olor es horrible. Escudriñar completamente los sacos con una tirada exitosa de **Buscar** descubre un **Sello de Moscas** (ver lateral).

8. Cocina

La cocina es grande y está diseñada para que varios cocineros puedan trabajar simultáneamente. Hacia la pared norte se alinean diversas zonas de preparación, chimeneas y hornos de piedra. Las moscas envuelven varias pilas de comida podrida y de las paredes cuelgan cuchillos normales y de carnicero. Cacerolas, ollas y utensilios cuelgan del techo y yacen dispersos por los mostradores. Una mancha de sangre cubre la esquina más alejada de la cocina y tirado en el centro del lio del suelo hay un repugnante cuchillo de carnicero. No hay señales de un cuerpo.



9. Comedor

El comedor es una gran habitación con puertas al salón principal y a la cocina. En el centro de la habitación hay una gran mesa de roble con una docena de sillas alrededor. Sobre la mesa hay polvorientos platos cubiertos de palpitante moho grumoso y cubiertos dispersos.

Tras examinar unos segundos esta habitación resuena un gemido incorpóreo. Momentos después, aparece una brillante manifestación del fantasma de una mujer, el Fantasma de Irmella Hahn. A medida que se materializa comienza a murmura, la sombra de su cuerpo se intensifica con cada palabra. Se mueve de forma brusca, su cabeza se tambalea de lado a lado mientras rezuma una bilis negra de su boca. Los PJs pueden entender, “*Matar al asesino... matar al asesino... matar al asesino*”, mientras su forma fantasmal se retuerce en agonía. No responde preguntas, solo gime y murmura, temblando todo el tiempo. Una vez los PJs destruyan a Lucius en la Bodega, el fantasma nunca reaparecerá.

Irmella Hahn

Lucius (ver **La Historia de Ruprecht Hahn**) asesinó brutalmente a su esposa poco después de que los insectos invadieran su cuerpo. Tan aterradora fue su muerte, que su espíritu ha sido incapaz de irse a los Campos de Morr y está atrapado en esta casa infernal. Ella es muy pálida, translúcida, y lleva un vestido algo pasado de moda. Su pelo se retuerce en una imperceptible brisa, moviéndose, aunque su vestido cuelga inmóvil.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
25	0	30 (3)	30 (3)	42	31	18	30

Habilidades: Escondarse (Ag + 20), Cotilleo (Em), Percepción (Int + 20), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Rasgos: Etéreo, Toque Temeroso, Temible, Invisible, Visión nocturna, Lugar de la Muerte, No muerto

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 15

Toque Temeroso

Irmella puede intentar una tirada de Habilidad de Armas para tocar a una criatura adyacente. Si tiene éxito la criatura debe superar una tirada de Miedo. Este ataque puede esquivarse pero no pararse. Para usar esta habilidad, Irmella debe estar visible. Las criaturas con el Rasgo No muerto son inmunes a este Rasgo.

Invisible

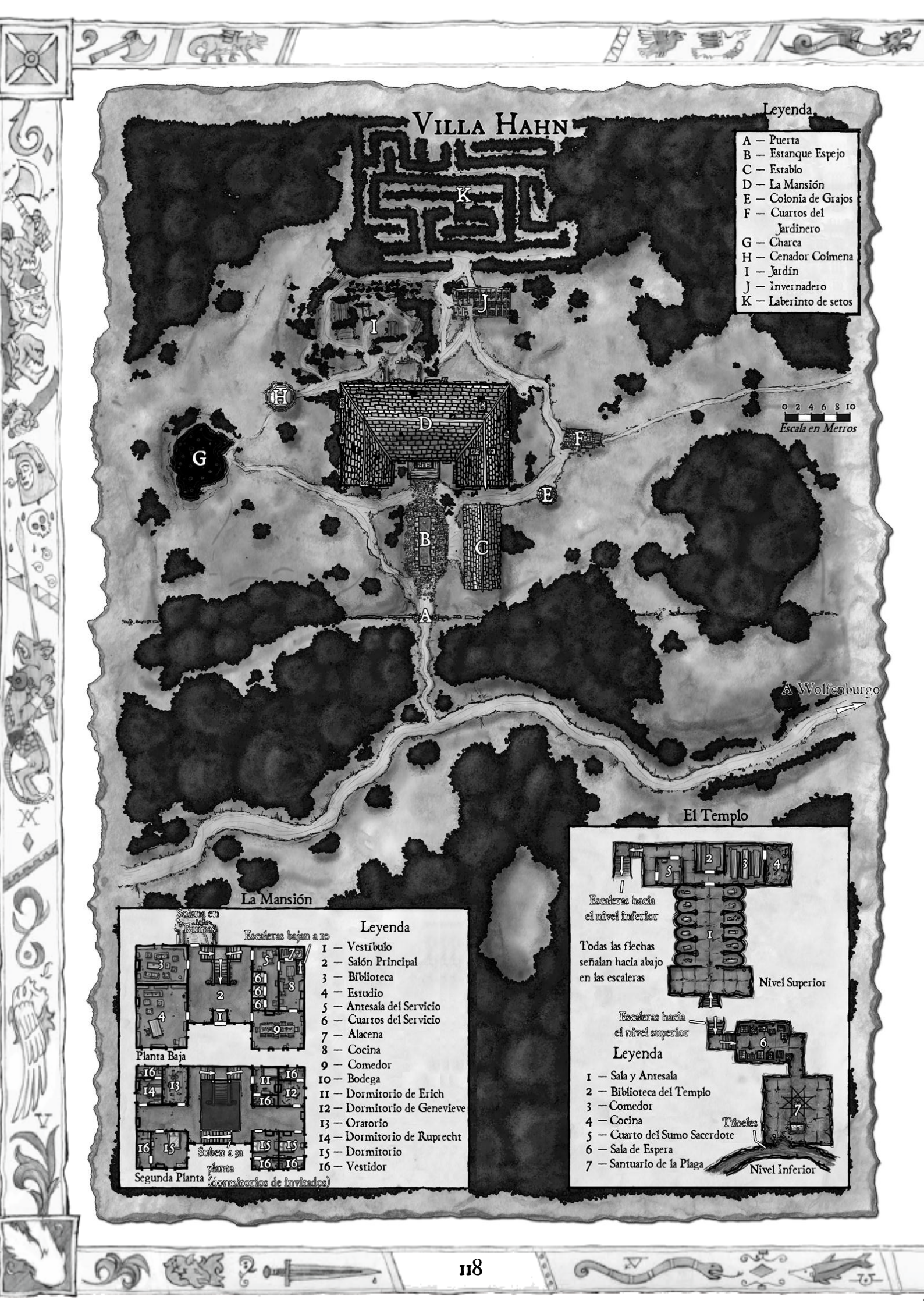
En su turno, Irmella puede volverse invisible con una acción libre. Mientras está invisible no puede ser objetivo de ataques a distancia, incluyendo misiles mágicos. Ya que tiene el rasgo Etéreo, no puede ser atacada con armas no mágicas ni de cuerpo a cuerpo.

Lugar de la Muerte

Irmella no puede moverse más de 36 metros del lugar de la muerte sin algún tipo de compulsión mágica.

10. Bodega (no dibujada)

Una escalera de piedra conduce a la bodega. Mientras los personajes descienden, el hedor del vino estropeado mezclado con un fétido tufo de descomposición se vuelve más fuerte. Las escaleras paran en la bodega, donde muchos barriles y botellas rotas alrededor de filas de estantes de vinos llenan la habitación. La bodega es lo suficientemente grande como para que los PJs no puedan ver la pared opuesta desde donde acaban las escaleras. En la penumbra, los PJs notan que el suelo parece moverse ligeramente. Olas de escarabajos negros corren de un lado a otro por el suelo. Los escarabajos simplemente se mueven fuera del camino de cualquiera que entre en la cámara, fluyendo alrededor del intruso de tal forma que ninguno de ellos es aplastado ni siquiera tocado. Una tirada exitosa de **Buscar** mientras exploran la bodega entrega una botella sin romper de vino Tileano valorada en 10 co para un coleccionista, y un nivel de éxito en la tirada revela un Sello de Moscas (ver lateral **Sello de Moscas**) tirado en el suelo. Ya sea que busquen o no, los PJs moviéndose por la habitación atraen obligadamente la atención de una sombría forma que se mueve de maneras que ningún Humano puede reproducir. Cuando se acerquen un poco más, esta se habla, revelándose como el señor de la casa, Lucius Hahn.



VILLA HAHN

Leyenda

- A — Puerta
- B — Estanque Espejo
- C — Establo
- D — La Mansión
- E — Colonia de Grajos
- F — Cuartos del Jardinero
- G — Charca
- H — Cenador Colmena
- I — Jardín
- J — Invernadero
- K — Laberinto de setos

0 2 4 6 8 10
Escala en Metros

La Mansión

Señala en Ruinas

Escaleras bajan a 10

Escaleras bajan a 10

Planta Baja

Segunda Planta (dormitorios de invitados)

Suben a 3a planta

Leyenda

- I — Vestíbulo
- 2 — Salón Principal
- 3 — Biblioteca
- 4 — Estudio
- 5 — Antecala del Servicio
- 6 — Cuartos del Servicio
- 7 — Alacena
- 8 — Cocina
- 9 — Comedor
- 10 — Bodega
- 11 — Dormitorio de Erich
- 12 — Dormitorio de Genevieve
- 13 — Oratorio
- 14 — Dormitorio de Ruprecht
- 15 — Dormitorio
- 16 — Vestidor

El Templo

Escaleras hacia el nivel inferior

Todas las flechas señalan hacia abajo en las escaleras

Nivel Superior

Escaleras hacia el nivel superior

Leyenda

- 1 — Sala y Antecala
- 2 — Biblioteca del Templo
- 3 — Comedor
- 4 — Cocina
- 5 — Cuarto del Sumo Sacerdote
- 6 — Sala de Espera
- 7 — Santuario de la Plaga

Túneles

Nivel Inferior

HISTORIA DE RUPRECHT HAHN

La historia de la familia han comienza con su patriarca, un ambicioso hombre llamado Lucius Hahn. Inexperto, sin entrenamiento y con pocas perspectivas, trabajó como obrero en Wolfenburgo. A pesar de su baja estatura tenía grandes sueños, planes para sobresalir por encima de la chusma común del campesinado. Molestaba a sus compañeros y era propenso a las peleas por sus gruñidos insultando a sus compañeros de trabajo o después de que unos pocos matones se hubieran hartado por fin de su actitud de superioridad. Los ojos amoratados y las roturas de nariz nunca lograron acabar con su motivación, y él siguió adelante, ahorrando cada penique que llegaba a sus manos con la esperanza de construir una fortuna para escapar de la casualidad de su nacimiento. Y entonces conoció a Irmella.

Irmella Drall era la hija de un rico exportador de Wolfenburgo. Bajo cualquier otra circunstancia, una niña de su condición nunca se hubiera dignado a mirar a un humilde campesino, pero algo le atraía de Lucius. Pudieron haber sido sus fuertes y hermosos rasgos o quizás el deseo de rebelarse contra los deseos de su padre por pasar tiempo con un plebeyo, pero el hecho fue que, se enamoró. A Lucius, quién la encontraba bastante hermosa, le llamaba más la promesa de fabulosas riquezas. La familia Drall era bien conocida por sus conexiones con el mundo financiero, teniendo representantes en Marienburgo, Altdorf e incluso Nuln. También tenían contactos políticos a pesar de su falta de sangre noble. La familia Drall representaba la floreciente clase media cuya riqueza e influencia podían y eran rival de algunas de las familias más antiguas del Imperio. El matrimonio con Irmella era exactamente lo que necesitaba.

Descaradamente, se acercó a su padre para pedir su mano en matrimonio. La propuesta fue rechazada. Tal matrimonio sería escandaloso, y Herr Drall no tenía intención de mancillar su posición y reputación por casar a su querida (y valiosa) hija con un simple trabajador. Sin embargo, Lucius sabía que Herr Drall hizo la mayor parte de su fortuna pasando contrabando al Imperio. De hecho, era uno de los mayores suministradores de drogas y mercancías ilegales en todo el Viejo Mundo, aunque encubría bien sus actividades ilegales. Antes de que pudiera ser expulsado de las oficinas de Herr Drall, Lucius le amenazó con exponer el origen de la fortuna Drall si no consentía al matrimonio.

Por qué Herr Drall permitió ser chantajeado es una historia en sí misma. Es posible, incluso probable, que Drall viera algo de él en el ambicioso joven, y en lugar de matarle en el acto, accedió a los términos, sintiendo alguna esperanza y habilidad en el joven Lucius. También es posible que Lucius tuviera otra ventaja, aunque lo que pudo haber sido ha sido enterrado bajo años de mentiras y medias verdades.

En cualquier caso, Lucius se casó con Irmella y fue bien recibido, aunque a regañadientes, en la familia. Lucius entró en el negocio familiar y demostró ser tan inteligente y corrupto como su suegro. No pasó mucho tiempo antes de que Irmella quedara embarazada, y después de que ella fuera atacada en las calles de Wolfenburgo, Lucius tenía una finca construida en las afueras de la ciudad, tanto para su protección como para distanciarse de su pasado. Allí, Irmella dio a luz a su primer hijo, Erich. Cuatro años más tarde, dio a luz a Ruprecht.

Los dos hijos eran tan diferentes como la noche y el día. Erich apoyaba a su padre, tenía cabeza para los negocios y era obediente en todas las cosas. Ruprecht por otro lado, era un joven hosco y callado; era irrespetuoso y se aburría con las lecciones que su padre trataba de inculcar en él. Ninguna cantidad de golpes hacía que el chico viera las cosas del modo de Lucius, y así, Lucius se desentendió de su hijo menor, confiando en privado a sus compañeros que no creía que el muchacho hubiera salido de sus entrañas.

La relación dio un giro para peor cuando Ruprecht empezó a mostrar algo de talento para la magia. Empezaron a suceder cosas extrañas alrededor de la finca, y Ruprecht veía con frecuencia cosas que los otros no veían. No solo fue una vergüenza para Lucius, sino que también le tenía miedo. Prohibió a su hijo decir nada a nadie sobre su "maldición" y rechazó sus súplicas de ser enviado a los Colegios de la Magia en Altdorf. Si Lucius no tratara con mercancías ilegales, podría haber cedido solo para quitarse al chico de encima, pero colocar al joven en la proximidad de tal poder político podría arruinarle.

Por desgracia, una vez que despierta la capacidad de acceder al Aethyr en una persona, ya no se va. Ruprecht se entrenó en secreto y recorrió Wolfenburgo en busca de grimorios, conociendo expertos brujos y brujos oscuros, aprendiendo todo lo que podía. Sus estudios dieron su fruto y se convirtió en todo un maestro de la hechicería, a pesar de que acechaba peligrosamente cerca de lo prohibido. No fue hasta que descubrió un libro oculto en uno de los envíos de su padre que Ruprecht aprendió el significado del verdadero poder. Un tratado sin importancia de Magia Oscura era todo lo que el joven necesitaba.

Tras un par de años, el dominio de Ruprecht sobre la Magia Oscura era asombroso. Tan grande era su poder que las Fuerzas Malignas lo notaron. Un emisario de Nurgle llegó a Ruprecht y le pidió que construyera un templo en nombre del Abuelo Nurgle para ser usado como zona de ensayo para una batalla inminente. Esta batalla produciría que el Caos dominara el mundo entero. A cambio de la construcción del templo, Ruprecht sería bendecido por Nurgle y recibiría incluso un poder aun mayor, llegando a ser un hechicero del Caos de Nurgle de pleno derecho. Ruprecht accedió en seguida.

Lucius tiene la precaución de permanecer escondido en las sombras, imponiéndose en una voz extraña para los PJs para mantener sus distancias. Siempre y cuando se queden atrás ven una figura envuelta en la penumbra que se mueve de forma extraña. Una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** da un PJ una vista mejor y un Punto de Locura si falla una tirada de **Voluntad**. Lucius aparece muy pálido y sus extremidades cuelgan de su cuerpo. La razón de estos extraños movimientos es porque una monstruosa criatura se ha metido dentro de su cuerpo, empujando sus piernas hacia los brazos, piernas, cabeza y torso de Lucius. Pero Lucius no está muerto; el insecto le controla como una marioneta y le usa para incubar sus huevos y como despensa viviente, usando su larga y horrible lengua para degustar sus llorosas heridas. Si los PJs se le aproximan, Lucius les advierte que se queden atrás, pero hace una mueca de dolor porque el insecto quiere que la comida se acerque.

Lucius habla con el grupo e incluso responde algunas preguntas. La conversación con Lucius debe ser desconcertante ya que Lucius y el insecto luchan por el control de la carne. Él tiene conocimiento de los hechos que han tenido lugar aquí y que el templo está en el laberinto de setos. Si le preguntan cosas que no sabe o simplemente cuando tú quieras, Lucius dice frases como las siguientes.

"Fallé a mi hijo".

"Las atrocidades vienen, pero no se van".

"Yo no quería matarla. No fui yo".

"Acercaos para averiguar más..."

"Liberarme".

Por último, si le preguntan, Lucius relata la triste historia de su vida. Habla como si estuviera buscando en la vida de alguien más. Sabe que su hijo tiene la culpa y ha logrado juntar los detalles de la caída de su hijo de un diario y de sus propias reflexiones. Lee o parafrasea la **Historia de Ruprecht Hahn** del cuadro.

Lucius no sigue a los PJs si dejan la bodega.

Lucius Hahn

Bajo una inspección detallada, Lucius es poco más que un saco de carne viviente, manteniéndose vivo por la horrible voluntad de la espantosa criatura que robó su piel. El enorme insecto es como un escarabajo con largas y crispantes antenas y una lengua increíblemente larga que mantiene enroscada hasta que desea beber los fluidos de Lucius. Se apoya en la espalda de Lucius con sus seis patas alojadas sobre él, que es como controla sus movimientos y acciones. Lucha usando el cuerpo de Lucius como una armadura improvisada hasta que caiga, y luego lucha por su cuenta. El insecto solo tiene sus patas dentro de Lucius, por lo que



si los PJs pueden rodear al insecto y golpearle en su espalda, podrían dañarle directamente. Por ello, el insecto siempre mantiene su espalda hacia la pared.

Puntos de Locura: 5 (solo Lucius)

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
42	30	41 (4)	34 (3)	23	37	36	12

Habilidades: Esconderse (Ag + 10), Esquivar (Ag), Percepción (Int), Movimiento silencioso (Ag), Lengua arcana (Demoníaco) (Int), Hablar idioma (Lengua oscura, Reikspiel) (Int)

Talentos: Ambidiestro

Rasgos: Intrépido, Armadura de carne, Armas naturales (Pinzas), Visión nocturna, Aterrador

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 5 (Lucius) 7 (Insecto)

Armas: Pinzas (1d10 + 4)

Armadura de carne

El insecto usa a Lucius como una armadura, y cada Herida despoja lentamente esa armadura, matando a Lucius en el proceso. Lucius grita de dolor cada vez que es golpeado en combate. A menos que se le golpee específicamente en la espalda, la criatura ignora las 5 primeras Heridas sufridas en combate, ya que las recibe la carne de Lucius. Tras las 5 primeras Heridas se despoja del cuerpo de Lucius y lucha normalmente. El insecto imbuye a Lucius con una especie de falsa vida por lo que si el insecto muere, Lucius muere horriblemente poco después.

11. Dormitorio de Erich Hahn

El dormitorio de Erich está lleno de muebles aparentemente valiosos, incluyendo una cama con dosel. Es evidente que en esta habitación vivieron un hombre y una mujer. El vestido está lleno de vestidos y trajes mohosos. Buscando en la habitación se descubre el diario personal de Erich en una mesita de noche. El diario contiene entradas mundanas sobre el trabajo, fiestas a las que asistieron y el amor de su vida, Camille, y su hija, Genevieve. Hay varias páginas arrancadas del centro del diario, y la escritura que sigue parece ser de una persona diferente (ver **Documento #17**).

12. Dormitorio de Genevieve

A medida que los PJs se acercan a esta habitación, escuchan automáticamente el sonido del grito de una joven. La habitación es grande y asquerosa. Cualquier mueble o decoración civilizada es cosa del pasado, habiendo sido reemplazado con paredes empapadas en sangre, pilas de huesos y trozos de carne podrida. Los PJs ven a un hombre Gregor Schlossberger, con armadura de cuero y sosteniendo una espada frente a él. A sus pies se encuentra lo que parece ser el cuerpo de una mujer mutilada en un vestido empapado en sangre. El hombre mira a través de la habitación a una aterradora masa de carne y tendones. Entre él y el horro hay una niña, Genevieve Hahn, que llora. Una tirada exitosa **Muy Difícil (-30) de Percepción** revela que Genevieve tiene una gran llaga en el cuello y su camión está pegado a ella como si hubiera estado sudando.

La criatura es un Engendro del Caos, y dos personas, un hombre y una mujer se han fusionado en ángulos imposibles para crearla. Algunas partes de su cuerpo se reconocen como Humana, pero sobresalen de lugares inverosímiles. La piel de la criatura es de un negro aceitoso, como la de una babosa, y está cubierta de horribles llagas y pus que escurre. Afiladísimos picos y tentáculos sobresalen de la criatura en lugares al azar y los dedos de sus cuatro manos y cuatro pies están palmeados y parece que tienen aguijones en sus extremos. No hay cabezas discernibles, pero hay una cara donde debería estar el estómago y otra en la espalda. La criatura se contonea hacia los PJs, soltando un húmedo y burbujeante grito.

Engendro del Caos de Nurgle

El Engendro del Caos se enrolla, se desliza y se contonea alrededor, atacando aparentemente al azar. Ataca a un PJ distinto cada asalto si puede.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
30	0	36 (3)	52 (5)	18	10	58	0

Habilidades: Percepción (Int + 20), Nadar (F)

Rasgos: Temor al fuego, Nube de moscas, Sentidos desarrollados, Armas naturales (Tentáculos), Visión nocturna, Parálisis, Plaga, Piel Gomosa

Combate

Ataques: 4; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 23

Armadura: Ninguna (Masa 2)

Armas: Tentáculos (1d10 + 3)

Temor al Fuego

El Engendro de Nurgle debe superar una tirada de Miedo cuando encuentre fuego.

Nube de Moscas

Una nube de tábanos revolotea sobre el Engendro, entrando y saliendo de sus orificios. Cualquier personaje a 2 metros (1 casilla) de él recibe una penalización de -10 a su tirada de **Habilidad de Armas** mientras las moscas revoloteen en ellos.

Parálisis

Cuando el Engendro tiene éxito en una tirada de **Habilidad de Armas** su objetivo debe superar una tirada **Desafiante (-10) de Resistencia** o queda paralizado durante 2d10 minutos. Las criaturas paralizadas están indefensas.

Plaga

Cualquier personaje que reciba al menos 1 Herida en combate con un Engendro debe hacer inmediatamente una tirada **Desafiante (-10) de Resistencia** o contraer la Podredumbre Neíglica.

Piel Gomosa

La piel gomosa del Engendro le proporciona 2 puntos de armadura en todas las localizaciones.

GENEVIEVE Y SUS PADRES

Genevieve Hahn era una niña energética, el orgullo y la alegría de Erich y Camille Hahn. Vivió en la mansión toda su vida no permitiéndosele interactuar con los plebeyos por su padre ni por su abuelo. Debido a la mutación heredada de su padre aparenta tener sobre trece o catorce años, pero tiene mucha más edad. Sus padres sucumbieron a la mutación primero, infectando a Genevieve accidentalmente mucho más tarde. Un día, durante un abrazo siniestro, sus padres se fusionaron en una espantosa bestia con la bendición de Nurgle. Incluso en su enfermedad y estado caótico, Genevieve creía que el Engendro del Caos aun era sus padres y le traía comida, como los PJs, cuando podía. Lleva un Sello de Moscas alrededor de su cuello dado por uno de los sectarios justo antes de que ella le presentara a sus padres.

Gregor Schlossberger

Perista Humano (ex Osamentero)

Gregor Schlossberger es un cazador de tesoros llegado de Wolfenburgo en busca de botín. No es un hombre valiente, prefiriendo robar a los muertos o inconscientes. Mide más de 2 metros de alto y tiene el pelo corto, liso y negro. Se alejó de Wolfenburgo debido a los peligros de las ruinas, los sectarios que quedan infestando el lugar y las noticias de la rápida aproximación de La Cruzada del Niño. Gregor decidió que Wolfenburgo ya había sido limpiada de cualquier cosa útil o de valor, y que era el momento de trasladarse a ciudades más grandes y con mejores perspectivas. Entró en Villa Hahn buscando algo que robar y cayó en la trampa de Genevieve.

Si parece que los PJs están teniendo problemas con las peleas anteriores o están gravemente heridos de anteriores batallas, Gregor interviene y proporcionad algo de ayuda.

Depende de ti si Gregor permanece o no con los PJs el resto del capítulo o si huye tras la escaramuza. Gregor es un buen reemplazo de PJ o un buen compañero para los PJs para ir junto a Nils u otros personajes que los PJs hayan podido recoger por el camino.

Puntos de Locura: 2

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
38	37	43 (4)	46 (4)	40	38	40	42

Habilidades: Criar animales (Int), Carisma (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Conducir (F), Tasar (Int + 10), Cotilleo (Em + 10), Regatear (Em + 10), Percepción (Int + 10), Buscar (Int), Prestidigitación (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Sangre fría, Negociador, Recio, Callejeo, Genio aritmético, Muy resistente

Rasgos: Visión nocturna

Combate

Ataques: 2; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 17
Armadura (Ligera): Armadura de cuero completa (Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1)
Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 4), Arco con 10 flechas (1d10 + 3; Alcance 24/48; Recarga Media)

Enseres

Gregor perdió su carro a la salida de Wolfenburgo y su mula a unos cinco kilómetros de la finca. Tiene poco a su nombre aparte de su ropa raída y remendada, un manto verde desgastado, botas embarradas, y una cinta para la cabeza de seda verde. Lleva un pequeño monedero con 1 co y 9 c.

Desarrollo

Tras la pelea, los PJs consiguen un buen vistazo de Genevieve. Su cara está extremadamente pálida, y sus brazos y piernas están cubiertos de llagas supurantes. Cuando los PJs derroten al Engendro del Caos, Genevieve grita y arremete contra el PJ más cercano gritando, “¡Matasteis a mis padres!” Muerde a un PJ para infectarlo con una enfermedad. La pelea contra Genevieve se supone que es más inquietante que un desafío real. Si los PJs la matan y registran el cuerpo, advierten que lleva un Sello de Moscas alrededor del cuello.

Genevieve Hahn

Noble Mutante

Puntos de Locura: 6

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
26	31	31 (3)	34 (3)	37	29	32	27

Habilidades: Charlatanería (Em), Carisma (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Escondarse (Ag), Cotilleo (Em), Actuar (Músico) (Em), Leer/Escribir (Int), Montar (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10)

Talentos: Etiqueta, ¡A correr!, Don de gentes, Intelectual, Intrigante

Rasgos: Enferma, Mutación (Enana)

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 10

Armas: Mordisco (1d10 - 1)

Enseres

Genevieve lleva un vestido mugriento.

Enferma

Las criaturas dañadas por la mordida de Genevieve deben superar una tirada de **Resistencia** o contraer la Podredumbre Neiglica.

Enana

Genevieve dejó de crecer cuando se infectó. Tiene la estatura de una niña de trece años.

El Cadáver y la Habitación

El aspecto del cuerpo de la mujer hinchado y sangriento sugiere que lleva muerta algún tiempo. Numerosas marcas de mordiscos y trozos de carne que faltan también revela que ha sido la comida de alguien o algo.

Una sustancia mucosa cubre el techo, paredes y suelo de un vestidor anexo al dormitorio principal, el cual usa el Engendro como su nido. Si algún PJ entra en la habitación y toca algo del apestoso residuo aceitoso, obtiene un Nurglete justo como si hubiera tocado el agua del estanque de fuera (ver **Estanque Espejo**).

13. Oratorio

Esta sala antes sagrada ha sido horriblemente contaminada. Los bancos y el altar han sido hecho pedazos y manchados de excrementos. Los tapices manchados se apilan en el suelo, ensuciados por los residuos de los sectarios. Un símbolo de Handrich astillado y dañado aun permanece en la pared del fondo pero tiene una cara sonriente de heces sobre él. Hay símbolos y marcas en las paredes, incluyendo el predominante símbolo de Nurgle. Cualquier PJ con el Talento Saber oscuro (Caos) o Saber oscuro (Nurgle) es capaz de traducir los símbolos como un ritual de “limpieza” para cubrir el área con la esencia de Nurgle.

14. Dormitorio de Ruprecht Hahn

El dormitorio de Ruprecht contiene los mismos muebles que los otros dormitorios, pero de alguna manera todo parece más oscuro. Una gran cama ocupa la mayoría de la habitación y contra las paredes se asientan un escritorio, un tocador y una cómoda. La puerta al vestidor está cerrada pero puede ser forzada con una tirada exitosa de **Fuerza** un éxito en **Forzar cerraduras**. El suelo del vestidor está lleno de cajas y tapas, como si su contenido hubiera sido vaciado precipitadamente y las cajas tiradas a un lado. Los estantes están vacíos. Parece como si Ruprecht se lo hubiera llevado todo con él cuando se fue. Debajo de las cajas tiradas en el suelo los PJs pueden encontrar el diario de Ruprecht (ver **Documento #18**).



Lo único interesante que hay en el resto de la habitación si se busca es el diario personal de Ruprecht. Las fechas de las entradas del diario indican que fueron escritas cuando Ruprecht era joven (ver **Documento #19**).

E.COLONIA DE GRAJOS

De todas las estructuras de los jardines, solo la colonia de grajos permanece completamente intacta. Dentro de esta enorme jaula de pájaros hay una docena de pájaros negros que graznan y cacarean locamente. En la parte inferior de la jaula están los restos de lo que es claramente un campesino. El cuerpo está hinchado de corrupción, ha perdido los ojos y la lengua y tiene terribles heridas en los lugares de carne más cortos. Los personajes hurgando en el cuerpo provocarán que estalle y chorree una babaapestosa a 2 metros en todas las direcciones. Los salpicados deben pasar una tirada de **Resistencia** o ganar 1 Punto de Locura. No es posible identificar el cuerpo de la jaula. Los grajos miran a los PJs con ojos negros, pequeños y brillantes, ladeando sus cabezas y graznando locamente. La jaula se puede abrir con una tirada de **Forzar cerraduras**. Hacerlo provoca que los grajos se enfurezcan y pululen alrededor de los PJs por 1d5 asaltos picándoles y pellizcándoles. Usa la Plantilla Grande. Todos los personajes dentro reciben 1d10 + 2 de daño ignorando armadura. Los personajes pueden escapar del enjambre de pájaros como una acción completa. Tras atacar, el enjambre de pájaros vuela para posarse en los árboles del borde del bosque. Podrían volver y acosar a los PJs algo más adelante si la aventura ha sido fácil hasta el momento.

F. CUARTOS DEL JARDINERO

Esta estructura de mala calidad no ha envejecido bien. Consistente en una sala de estar unida a un cobertizo, el lugar está en ruinas. Una pared se ha derrumbado completamente, causando que el techo se incline terriblemente hacia el suelo. La puerta hace mucho tiempo que se cayó y

ahora es una madriguera de ácaros y escarabajos. El interior consta de un misterioso catre manchado y una vieja mesa que soporta una torcida y rota linterna. La superficie de la mesa revela una intensa mancha aceitosa que está afelpada con moho y mugre. El cobertizo está algo mejor, está vacío salvo por el hedo del estiércol y la putrefacción.

G. CHARCA

No lejos del cenador hay una charca de lodo negro. Su superficie aceitosa y opaca arroja un arco iris cuando la luz incide sobre ella. El viejo banco de madera al otro lado sugiere que una vez fue un lugar de paz y tranquilidad. Ahora, es un pozo de inmundicia. Los personajes que lleguen a menos de 4 metros de la charca automáticamente llaman la atención de una docena de Nurgletes, que emergen del fango y atacan.

Nurglete

Los Nurgletes son manifestaciones en miniatura de la inmunda voluntad de Nurgle. Son bastante pequeños, con maliciosas caras y gordos cuerpecillos equipados con extremidades desproporcionadas.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
20	30	21 (2)	23 (2)	60	25	30	25

Habilidades: Escondarse (Ag +10), Esquivar (Ag), Percepción (Int), Movimiento silencioso (Ag), Lengua arcana (Demoníaca), Hablar idioma (Lengua oscura) (Int), Nadar (F)

Talentos: Ambidiestro

Rasgos: Nube de moscas, Aura Demoníaca, Intrépido, Inestabilidad, Visión nocturna, Plaga, Inquietante

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 7

Armas: Garras y Dientes (1d10 + 2)

Aura Demoníaca

La Resistencia del Nurglete se incrementa hasta 4 contra armas no mágicas. Los ataques de un Nurglete cuentan como mágico y son inmunes al envenenamiento y ahogamiento.

Inestabilidad

Todo asalto en que el Nurglete sea herido en combate cuerpo a cuerpo y no consiga infligir Heridas a cambio, deberá conseguir una tirada de Voluntad para no ser expulsado de regreso al Reino del Caos.

Nube de Moscas

Una nube de tábanos revolotea sobre el Demonio, entrando y saliendo de su boca y nariz. Cualquier personaje a 2 metros (1 casilla) de él recibe una penalización de -10 a su tirada de **Habilidad de Armas** mientras las moscas revoloteen en ellos.

Plaga

Cualquier personaje que reciba al menos 1 Herida en combate con un Nurglete debe hacer inmediatamente una tirada de **Resistencia** o contraer una enfermedad de tu elección.

H. CENADOR COLMENA

Conectado a la parte trasera de la casa están los restos de un solárium. Todo el cristal está hecho añicos y la puerta que conduce al interior de la casa ha sido tapiada. Un pequeño camino de piedra conduce desde el

VIRUELA MARRÓN

Descripción: Esta horrible enfermedad crea pequeñas ampollas no mayores a medio centímetro de diámetro por todas partes de los cuerpos de sus víctimas. Las ampollas pueden estar limitadas a una zona concreta, como la espalda, brazos o cuello, o en casos extremos cubren el cuerpo entero. Estallan y liberan un espeso moco marrón que pueden llevar a algunas situaciones sociales incómodas, por decir lo menos.

Duración: Diez días.

Efectos: Los personajes afectados reciben una penalización de -20 a todas las tiradas de Empatía. Cuando la enfermedad acaba, la víctima debe hacer una tirada de Resistencia de nuevo o recibir una penalización permanente de -10 a todas las tiradas de Carisma debido a sus horribles cicatrices.

solárium lejos de la casa y a un cenador. La una vez brillante pintura blanca del cenador está resquebrajada y sin brillo y ahora está cubierta con manchas de musgo.

El zumbido se hace más fuerte a medida que los PJs se aproximan al cenador. Al menos un enjambre de Avispones Verdes ataca a los PJs si llegan a menos de 3 metros del cenador. Si los PJs continúan moviéndose cerca del cenador, emergen más y más enjambres hasta que los PJs se retiren. No hay nada de valor o de interés en el cenador.

Enjambres de Avispones Verdes

Los Avispones Verdes son abejas comunes modificadas por la influencia corrupta de Nurgle sobre la mansión. Se reúnen en grandes enjambres, zumbando y picando a cualquiera que se acerque demasiado. Un enjambre de Avispones Verdes se asemeja a una oscura nube que zumba. Por lo demás, un Avispón Verde individual es similar a cualquier otro avispon excepto que tiene seis pequeños tentáculos verdes saliendo de su abdomen. Cuando pica, uno de estos tentáculos se desprende en la piel.

En combate, usa la plantilla pequeña. La plantilla puede moverse 8 metros por asalto. Cualquier criatura bajo la plantilla recibe 1d10 + 1 de daño ignorando puntos de armadura. Un personaje dañado por los Avispones Verdes recibe un penalizador acumulativo de -10 a todas las tiradas. Cada hora, el personaje pierde -10 de las penalizaciones acumuladas. Si las penalizaciones exceden la **Resistencia** del personaje, el personaje muere.

Cada vez que el personaje recibe daño, debe hacer una tirada de **Resistencia**. Con una tirada fallida, el personaje gana un punto de corrupción mientras el tentáculo excava su camino hacia la carne de la víctima. Tras veinticuatro horas, el personaje debe volver a tirar **Resistencia**. La dificultad depende de cuantos puntos de corrupción ha acumulado: 1 – Fácil (+20); 2 – Rutinaria (+10); 3 – Media (+0); 4 Desafiante (-10); 5- Dificil (-20); 6 – Muy Dificil (-30). Si se falla la tirada el personaje gana una mutación.

Pelear contra el enjambre de Avispones Verdes es difícil. Los Avispones Verdes son inmunes a todas las armas, pero el fuego y el frío les mata. Causar 5 o más daño por cualquiera de los dos destruye el enjambre.

I. JARDÍN

Está claro de un simple vistazo que esta zona fue una vez un jardín. Curiosamente hay pocas cosas creciendo en la espesa maraña de hierbajos y zarzas. Una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción** es todo lo que se necesita para notar una hinchada fruta roja rociada de humedad. Un personaje debe pasar una tirada de Voluntad o lograr arrancar el delicioso manjar. Una vez un personaje lo haga, las espinosas enredaderas envuelven el brazo del personaje sin un efecto perjudicial inmediato; sin embargo, cuando el personaje toca la fruta, ésta se abre de golpe, esparciendo su podrida semilla por toda la mano del personaje. El pringue es ácido, causando 1d10 + 2 puntos de daño, y obligando al

personaje a hacer una tirada de **Resistencia** o perder el uso de esa mano durante 1 hora. Aparte de la extraña fruta no hay nada de interés o valor aquí.

J. INVERNADERO

Justo tras la mansión están los restos de un viejo invernadero. El cristal hace tiempo que está roto, dejando tras de sí un marco de hierro oxidado. Dentro de la doblada y casi derrumbada estructura hay cuatro grandes mesas que una vez tuvieron preciosas flores y plantas. Los sectarios ahora usan esta zona para cultivar tipos de plantas completamente diferentes. Llenando las mesas y el suelo, y trepando por el marco metálico hay todo tipo de terribles plantas y hongos. Examinar el Invernadero es arriesgado, ya que cada minuto que los PJs pasen aquí hay un 20% de posibilidades de que una de esas plantas rocíe a los personajes con néctar, esporas o alguna otra baba similar. Un personaje puede hacer una tirada de **Agilidad** (o **Esquivar**) para evitar la sustancia nociva. Una tirada fallida indica que el personaje debe tirar otra vez o contraer una enfermedad a tu elección. Una tirada de **Buscar** descubre un Sello de Moscas bajo la segunda mesa.

K. LABERINTO DE SETOS

Más allá del invernadero y del jardín hay un descuidado laberinto de setos. En el centro de esta descuidada maraña de maleza, espinosas enredaderas y flores raras, se encuentra el Templo de la Plaga. Sin haber conseguido un Sello de Moscas (ver página 116) los PJs tienen pocas posibilidades de encontrar el camino hacia el centro, ya que la magia oscura infunde las plantas, causando que giren y se retuerzan, cerrando pasajes y abriendo otros nuevos en todo el esfuerzo de extraviar a los desventurados vagabundos y echándoles fuera del laberinto.

El laberinto de setos se compone generalmente de arbustos sin podar y desatendidos que se alcanzan a 4 metros de altura. Infestándolo todo hay una espesa maraña de enredaderas espinosas de las que brotan flores de trompetilla de amarillo pálido. Las espinas están lo suficientemente afiladas como para cortar el cuero, y los personajes que entren en contacto con ellas con cualquier tipo de fuerza reciben 1d10 puntos de daño. Las flores, si son molestadas, rocían su polen en el aire, cegando a todos los personajes en 2 metros durante 1d5 asaltos a menos que tengan éxito en una tirada **Difícil (-20) de Resistencia**. Un personaje cegado no puede realizar ninguna tirada de habilidad o característica que implique la visión. Además, un personaje blandiendo un arma de mano tiene un penalizador de -30 a su tirada. Por último, un personaje que se mueva lo hace en una dirección al azar a menos que el personaje tenga el Talento Orientación y tenga éxito en una tirada **Difícil (-20) de Orientación**. El movimiento, independientemente de la tirada de Orientación, se reduce a la mitad.

Abrir hueco a través del laberinto tiene poco efecto. Además de rociar al personaje que hace el corte con el polen y someterles a 2 golpes causando 1d10 de daño por las espinas, los setos se reparan poco a poco.

TABLA 5-3: PELIGROS DEL LABERINTO DE SETOS

Tirada	Resultado
1-2	Los PJs deambulan y finalmente regresan a la entrada del laberinto.
3	Los PJs han llegado a un callejón sin salida y deben dar la vuelta o cortar su camino fuera de los setos.
4-5	Los PJs se cruzan con un grupo de sectarios que vienen o van al Templo de la Plaga. Los sectarios atacan a los PJs. Hay 1 sectario por cada PJ y PNJ. Usa los perfiles de los sectarios del Padecimiento Eterno de la página 126.
6-7	Los PJs salen del laberinto por un lugar diferente del que entraron.
8	Los PJs encuentran una parcela de setas azules. Tocar las setas produce que eyecten sus esporas. El personaje que las toque debe superar una tirada de Resistencia o adquirir la Podredumbre Neíglica. Un PJ buscando la muerte que coma el hongo debe superar una tirada Muy Dificil (-30) de Resistencia o ganar 1d5 Puntos de Locura mientras es atormentado con extrañas alucinaciones. Además, el berzotas adquiere automáticamente la Podredumbre Neíglica.
9	En un pequeño claro los PJs encuentran una talla de un guerrero con armadura. Tiene la forma de un hombre pero en vez de su mano derecha tiene un grupo de tentáculos que agarra una siniestra alabarda. La estatua representa a Rolth, un Campeón de Nurgle.
10	Un cadáver hinchado yace enterrado bajo un montón de gusanos y moscas picantes. Buscar en el cuerpo revela que la víctima era un cazador de brujas, por sus ropas negras, sombrero de ala ancha, y palo de antorcha de plata parcialmente disuelto – si estás usando el gancho del cazador de Al Servicio de Sigmar del Capítulo I , este cuerpo es el empleador de los PJs.

Por otro lado, un personaje haciéndose camino a través del follaje finalmente sale a uno de los otros lados sin encontrar realmente el centro.

Examinar la suave tierra arcillosa hace aparecer un buen número de rastros, pero están mezclados en direcciones discordantes. Un personaje que tenga éxito en tres pruebas consecutivas **Muy Difícil (-30) de Rastrear** puede elegir un camino para dirigir a los PJs a través de la maleza y encontrar el templo del centro.

Los personajes pueden usar la habilidad de Orientación para encontrar el camino a través del lío. Naturalmente, la atmósfera mágica interfiere con la mayoría de intentos frustrando por completo los efectos del Talento Orientación. Lleva cuatro tiradas **Muy Difícil (-30) de Orientación** consecutivas para encontrar el corazón del laberinto.

La mejor manera de orientarse en el laberinto es usar la habilidad Sentir Magia. Un personaje necesita solo dos tiradas consecutivas **Difícil (-20) de Sentir Magia** para encontrar el camino correcto.

Por último, el lanzamiento de cualquier hechizo dentro del laberinto provoca que el personaje tire un Dado de Caos. El dado no cuenta para la dificultad pero sí para la Maldición de Tzeentch.

Los personajes que fallen alguna de esas tiradas o entren a ciegas en el laberinto deben tirar 1d10 en la **Tabla 5-3**.

Si los personajes han recuperado un Sello de Moscas del interior de la casa tienen pocos problemas para llegar al centro del laberinto. Solo uno

de los personajes necesita un Sello para conducir al resto de los PJs. Cuando lo hace, descubren un gran claro con un montículo de aceitosa carne negra azulada en el centro. El montículo tiene como medio metro de alto y aproximadamente 3 de diámetro. Varios bulbos o raíces negras se extienden desde el montículo y penetran en la suciedad cercana. El montículo late ocasionalmente como si estuviera vivo, y pueden verse fluidos verdes y amarillos compitiendo a través de venas translúcidas justo debajo de la superficie de la piel. Cuando los PJs se acercan, el montículo abre su centro con un húmedo sonido de desgarrar, tensando su carne hacia el borde exterior, como un esfínter. Varios sectarios (usa los **Sectarios del Padecimiento Eterno** de la página 126) salen del recién formado agujero. Los sectarios se sorprenden de ver a los PJs en su templo tanto como los PJs se sorprenden de ver a alguien salir caminando de un montículo gigante de carne amoratada. Los sectarios atacan a los PJs y el montículo se cierra tras ellos. Hay 1 sectario por PJ.

Tras despachar a los sectarios van al interior del templo. El esfínter no se abre para los PJs cuando se aproximan. Los sectarios saben el lugar correcto y el modo adecuado de frotar el montículo para que se abra. La única manera de los PJs para entrar al templo es cortar el material. Este método no es agradable ni huele bien. La piel del montículo es realmente dura por lo que los PJs deben trabajar bien para atravesarla. Deberían cubrirse con pus, sangre y otros pringues repugnantes mientras hacen un agujero suficientemente grande. El montículo no tiene forma de evitar la lucha, pero se puede escuchar un fuerte gorgoteo cada vez que los PJs le golpean. Todos los que tomen parte o incluso miren deben hacer una tirada de **Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura. Además, cualquiera cubierto por los fluidos del montículo debe realizar una tirada de **Resistencia** o sufrir de Viruela Marrón (Ver lateral).

- EL TEMPLO -

Los descubrimientos de Ruprecht en el contrabando de su padre llamaron finalmente la atención de Nurgle. El Señor de la Plaga ordenó a su siervo la construcción de un terrible templo, y para tal fin, el Dios Oscuro le dio sirvientes para ayudarlo. Ruprecht también reclutó vecinos de Wolfenburgo para su secta. La amenaza de la guerra consiguiente y la promesa de ser perdonados, atrajo al servicio incluso a más de los que Ruprecht podía haber imaginado.

Las paredes, suelos y techos del templo están hechas de piedra azul negruzca que hacen que todos los pasillos y habitaciones parezcan como de carne magullada. El aire del templo es casi inaguantable: el olor de la putrefacción y la podredumbre lo impregna todo.

A lo largo de todo el complejo rezuman nubes mucosas desde las grietas de las piedras, goteando de las paredes y el techo y burbujeando desde el suelo. En algunos lugares, estas pegajosas hebras de pringues forman realmente membranas. Los personajes pueden evitar estos lugares fácilmente, pero en el fragor del combate es posible tropezar accidentalmente. Una vez por encuentro, selecciona un PJ o PNJ al azar. Ese personaje debe hacer una tirada **Fácil (+20) de Agilidad** o tropezar en las "telas". El pringue impone una penalización de -10 a todas las tiradas físicas durante 1d10 minutos, momento en el que se seca y se desprende en escamas.

1. SALA Y ANTESALA

Quitando la oscura carne, los PJs encuentran una escalera de piedra azul que desciende hacia la tierra. Hay nueve escalones en total, finalizando en una antesala vacía. A través de un arco, los PJs pueden ver un largo pasillo que atraviesa una hilera de nichos a cada lado. Al otro lado de los arcos hay huecos para dormir los sectarios. Guardan trozos de tela y sacos de dormir manchados de bilis carcomidos por los gusanos. La sala huele a vómito y orina. Las paredes están cubiertas de dibujos de tizas amarilla de lo que parecen ser moscas y otros insectos junto con símbolos y runas. Un personaje que pueda Leer/Escribir y tenga éxito en una tirada **Desafiante (-10) de Lengua Arcana (Demoníaco)** interpreta los signos como alabanzas de los sectarios al Dios de la Plaga e invocaciones a su fétido maestro para que les honre con nuevas plagas, para poder amamantar la decadente supuración que destila de sus cuerpos.

2. BIBLIOTECA DEL TEMPLO

La biblioteca del templo es bastante escasa. Fue usada principalmente como zona de almacenamiento para los libros de Ruprecht y los objetos

demasiado peligrosos para guardar en la casa. Un par de estanterías con unos pocos libros, cubriendo principalmente temas como la historia de las sectas de Nurgle y algunos representando simples rituales y rutinas religiosas de naturaleza no mágica. Si los PJs buscan en las estanterías descubren un libro forrado en cuero de calidad claramente superior a los demás, el *Libram Pandemic*.

El Libram Pandemic

Escrito por Hadred hace más de 150 años, este libro podría ser el objeto individual más mortal conocido. Catalogando cientos de enfermedades, el libro es más una lista de control que la forma de conjurarlas. Describe las enfermedades, ubicaciones en las que suele darse e incluso algunas curas para un par de ellas. Como bono especial, Hadred tenía en cada página una muestra de la enfermedad mostrada en ella. Cualquier PJ que toque el libro debe superar una tirada de Resistencia por cada página que toque o contraer una enfermedad de tu elección.

3. COMEDOR

Esta habitación contiene filas y filas de largas mesas y bancos. Usada como comedor por los sectarios durante la Incursión del Caos, actualmente se usa solo por los pocos que quedan aquí. Cubiertos de madera y platos yacen en las mesas y el suelo cubiertos de moho. Al otro lado del comedor está la entrada a la cocina.

4. COCINA

La cocina es una terrible cámara de los horrores. Piernas humanas, brazos y torsos cuelgan de ganchos de hierro fijados en el techo. Heaps of entrails and viscera clutter the butcher blocks that bristle with stuck cleavers and knives. El suelo está resbaladizo por los despojos y manchado de mugre asquerosa. Una profusión de huellas de botas sugiere que esta habitación es de uso frecuente. Tocar cualquier cosa que hay aquí lleva a los personajes al riesgo de contraer la Podredumbre Neíglica, a menos que superen una tirada de **Resistencia**.

5. CUARTO DEL SUMO SACERDOTE

Cuando Ruprecht huyó al norte, presumiblemente hacia el Territorio Troll, dejó el templo al cuidado de Johann, un talentoso acólito de Nurgle. Johann está actualmente en el Santuario de la Plaga ayudando a Tobias con el ritual que unirá a Karl con Ruprecht.

La habitación contiene una única cama y una cómoda. Si se busca, la cómoda revela ropa común y un libro destrozado lleno de escritos y marcas ininteligibles. Los personajes que puedan leer Demoníaco ven que el libro es un manual de ritos y rituales para realizar diariamente en honor a Nurgle. Los rituales son alabanzas a Nurgle y no son mágicos.

6. LA SALA DE ESPERA

Descendiendo una serie de escalones de piedra, el grupo entra en la parte inferior del templo. Ven una sala alargada orientada hacia el este que de repente gira hacia el sur. Hay una docena de jaulas con barrotes oxidados y puertas a ambos lados del pasillo, probablemente usadas como celdas para las víctimas sacrificadas. Muchas de las jaulas contienen grumosas masas que probablemente fueron Humanos en algún momento. Si es posible, el olor de la descomposición es incluso peor aquí abajo. Desde el pasillo y cerca de la esquina los PJs pueden escuchar un constante zumbido, el canto de los sectarios. El ritual para unir a Ruprecht con Karl mediante el *Collar De La Lealtad Indefectible* ha comenzado.

Mientras los PJs pasan por una de las jaulas, un hombre se les acerca a través de los barrotes, gritando. Su boca, manos y pecho están cubiertos de sangre. El cuerpo en la siguiente jaula tiene marcas de dientes Humanos en él. El hombre se ha comido la carne en descomposición de la persona de la celda de al lado para seguir con vida. El hombre parlotea incoherentemente a los PJs y no responde a nada de lo que le digan.

El loco no es peligroso para los PJs, pero el ruido que hace podría alertar a los sectarios en el Santuario de la Plaga sala abajo. Los PJs deben encontrar un método de silenciar al hombre si quieren seguir sin ser detectados. Haz a los sectarios una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** para escuchar el alboroto. Fíjate que estos sectarios sufren de la Tintinabulación de Ruprecht y por ello son más o menos inmunes al aura del chico. Mira el **Capítulo IV** para más detalles de esta plaga. Si lo escuchan, uno se retira del Santuario de la Plaga y va a investigar y sin duda llamará la atención de los demás si es necesario.

El enfoque directo sería matar al hombre. Una tirada **Muy Fácil (+30) de Habilidad de Armas** mata del todo al hombre debilitado. Los PJs también pueden intentar liberarle. La puerta puede ser forzada con una tirada exitosa **Difícil (-20) de Fuerza**. Tras ser liberado, ataca al personaje más cercano de forma enloquecida, mordidiéndole y arañándolo.

Loco

Campesino Humano

El anónimo hombre ha estado encerrado durante mucho tiempo y se ha vuelto totalmente loco. Ha estado comiendo ratas, insectos y al prisionero de la celda de al lado para sobrevivir. En un momento dado, hace mucho tiempo, tenía esperanzas de escapar, pero esos días pasaron, y trata de mantenerse con vida por costumbre más que cualquier otra cosa.

Puntos de Locura: 6

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
28	29	24 (2)	36 (3)	34	24	30	22

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Cotilleo (Em), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Sexto sentido, Imperturbable

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 3 de 10

Armas: Sin Armas (1d10 – 2; Especial)

Enseres

El loco viste harapos con estiércol incrustado.

7. EL SANTUARIO DE LA PLAGA

Cuando los PJs tuerzan la esquina ven el Santuario de la Plaga. Un altar en el lado opuesto de la habitación que se alza a un metro de alto y está decorado con lo que parecen ser vísceras. En el centro de la habitación

hay un octograma fijado al suelo con baldosas de color moco verdoso. Tras el altar hay un gran agujero.

En el suelo, frente al agujero hay trozos desmenuzados de piedras, como si alguien fuera del Santuario hubiera forzado su entrada.

Si los PJs han sido capaces de tratar con el loco en silencio, los sectarios no están prevenidos de la presencia de los PJs. Cuando entran al Santuario, 9 sectarios están de rodillas alrededor del octograma encarando el altar. Tobias, Karl y el sumo sacerdote permanecen en el altar con el sumo sacerdote cantando y levantando el *Collar De La Lealtad Indefectible* por encima de su cabeza a punto de bajarlo sobre el cuello de Karl.

Si el loco ha alertado a los sectarios, están en pie preparados para luchar cuando entran los PJs. Tobias y el sumo sacerdote permanecen tras el altar, mientras Karl está sentado tras ellos mirando a los PJs.

En cualquier caso, cualquier PJ (y acompañante si los hay) que no sea inmune al poder de Karl siente un impulso increíble de salvar al chico (ver el **Capítulo III** para los detalles del poder de Karl). Si los sectarios no son conscientes de la presencia de los PJs, estos pueden intentar parar el ritual atacando a Tobias o al sacerdote. Si los sectarios son conscientes, los PJs pueden intentar negociar por el chico con Tobias, o pueden amenazarlo directamente. Tobias se entretiene un tiempo, pretendiendo considerar cualquier idea que se le presente, mientras él y Karl se dirigen lentamente hacia el agujero en el muro. Si los PJs avanzan hacia Tobias, ordena de inmediato a los sectarios que ataquen.

Tres asaltos después del comienzo del combate, o cuando elijas, Sophia y doce de sus aliados llegan a la habitación detrás de los PJs. Sophia dice, *“Sabía que nos conduciríais al chico. Los Humanos son tan simples. Ninguno de ustedes se llevará al chico. Le necesitamos. Debe seguir su destino. Debe ser el Campeón de la Noche”*.

Tobias

Mutante Acólito sectario de Nurgle (ex Charlatán, ex Hechicero Adepto, ex Aprendiz de Hechicero)

Tobias ha abandonado toda pretensión de ser Jan y ahora lleva la repugnante túnica verde que indica su condición de Acólito sectario de Nurgle. Su largo viaje a Wolfenburgo le ha dado una joroba en la espalda.

Puntos de Locura: 6

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
39	41	36 (3)	61 (6)	47	56	46	59

Habilidades: Sabiduría académica (Demonología, Magia) (Int + 10), Charlatanería (Em), Canalización (V + 10), Carisma (Em), Sabiduría popular (Bretonia) (Int), Sabiduría popular (El Imperio, Las Tierras Desoladas) (Int + 10), Escondarse (Ag), Disfraz (Em + 10), Tasar (Int), Jugar (Int), Cotilleo (Em + 20), Regatear (Em), Intimidar (F + 10), Sentir magia (V + 10), Supervivencia (Int), Percepción (Int + 10), Leer/Escribir (Int + 10), Buscar (Int), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int), Movimiento silencioso (Ag), Prestidigitación (Ag), Lengua arcana (Magia) (Int + 10), Lengua arcana (Demoníaco) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 20), Hablar idioma (Clásico) (Int + 10), Hablar idioma (Bretón) (Int), Nadar (F), Tortura (Em)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber oscuro (Caos o Nurgle *), Magia oscura, Manos rápidas, Intrépido, ¡A correr!, Recio, Acostumbrado al Caos, Magia menor (*Armadura de Aethyr, Disipar*), Proyectil infalible, Imitador, Magia pueril (Arcana), Don de gentes, Resistencia a enfermedades, Intelectual, Intrigante, Viajero curtido, Inquietante, Muy resistente

* Nurgle si tienes el Tomo de Corrupción

Rasgos: Mutación, Viscera del Caos, Joroba

Combate

Ataques: 1; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 24

Magia: 2; Magia pueril (Arcana), *Armadura de Aethyr, Disipar* y Saber oscuro (Caos o Nurgle)

Armas: Arma de mano (1d10 + 3), Daga (1d10)

GESTIONANDO EL GRAN COMBATE

Una batalla tan grande como la presentada aquí puede y va a lentificar el juego. Es posible que lo que debe parecer una excitante gran conclusión épica termine para el arrastre, aburriendo a todo el mundo mientras continúa la rutina del combate. No es necesario jugar la batalla con lujo de detalles, en vez de eso, narra los sucesos que ocurren alrededor de los PJs y mantén la acción sobre los personajes. Lo más importante es mantener el juego fluido. La pelea de los Lahmian contra los sectarios no necesita ser jugada usando las reglas, así que no es necesario hacer tiradas de dados.

Al final de cada asalto, al menos un esbirro ha muerto a mano de la facción contraria, y, si quieres mantener un registro del número de esbirros, ajústalo en baso a los bien que los PJs lo estén haciendo. Haz que el progreso de la batalla se incline a uno u otro bando si los jugadores están teniendo problemas, de esa manera los sectarios y los Lahmians hacen gran parte del trabajo difícil. O, si piensas que sería más fácil, haz que una de las facciones aniquile por completo a la otra en cuestión de unas cuantas asaltos, por lo que los PJs solo tendrán que enfrentarse a una de ellas. Ten en cuenta que esto podría ser una batalla difícil para los PJs, dependiendo de lo bien que lo hayan hecho y lo que hayan encontrado hasta el momento. Pero recuerda, si los jugadores son tontos, reciben lo que se merecen.

Igualmente, mantén la acción de la batalla cinematográficamente. Aunque los jugadores no estén involucrados, descríbeles lo que está ocurriendo alrededor suyo con las otras facciones. Piensa en las posibilidades de Mutantes contra Esbirros, como un Vampiro muerta a un Mutante que excreta ácido o un Mutante que vomite sobre un Neonato.

Si mantienes la emoción sobre la acción que se desarrolla alrededor, no te arrepentirás.

Enseres

Tobias viste túnicas verdes adornadas en ocre. Sobre su cuello cuelga un putrefacto amuleto de Nurgle. Su boca vomita costras.

Víscera del Caos

Tobias tiene una murmurante Víscera del Caos creciendo en sus tripas. Si Tobias es asesinado, la víscera se desgarrará de la carne muerta, le brotan miembros y contonea cerca rociando fluidos por doquier. Usa el siguiente perfil:

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
19	20	18 (1)	30 (3)	23	28	23	29

Rasgos: Armas naturales (Mordisco)

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 8

Armas: Mordisco (1d10 + 1)

Johann

Mutante Acólito sectario de Nurgle (ex Artista)

El pobre Johann cayó en manos de un mal grupo, seducido por su poder e influencia en la región. Se unió a Ruprecht, vendiendo su alma a las Fuerzas Oscuras a cambio del poder que ofrecían. Trágicamente, su ingenuidad le condujo a su corrupción física e involución hacia algunas cosas profundamente equivocadas. Sus mutaciones y destreza para la magia le permitió ganar su posición de acólito de la secta por delante de sus compañeros.

Puntos de Locura: 4

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
39	44	39 (3)	68 (6)	42	36	34	33

Habilidades: Sabiduría académica (Demonología) (Int), Charlatanería (Em), Canalización (V), Carisma (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Escondarse (Ag), Disfraz (Em), Cotilleo (Em), Intimidar (F), Sentir magia (V), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Actuar (Actor, Cantante) (Em), Leer/Escribir (Int), Movimiento silencioso (Ag), Lengua arcana (Demoníaco) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10), Nadar (F), Tortura (Em)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Magia oscura, Intrépido, ¡A correr!, Acostumbrado al Caos, Reflejos rápidos, Magia pueril (Caos o Arcana), Don de gentes, Resistencia a enfermedades, Inquietante

Rasgos: Mutaciones (Sustitución de Sangre, Vómito Corrosivo)

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 16

Magia: 1; Magia pueril (Caos o Arcana)

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano (Maza) (1d10 + 3)

Enseres

Johann viste túnicas oscuras manchadas de verde con sangre y vómito.

Sustitución de Sangre

La sangre de Johann ha sido reemplazada por una colonia de insectos voraces. Si muere su cuerpo explota en 1d10 x 2 metros en todas las direcciones. Cada vez que Johann sea herido en combate, su cuerpo pulveriza a su atacante con bichos que pican, obligando al enemigo al éxito en una tirada de **Agilidad** o recibir 1d10 + 1 de daño y recibir una penalización de -10 a todas las tiradas hasta que gaste media acción en sacudirse los parásitos de encima.

Vómito Corrosivo

Como media acción, una vez cada 1d10 asaltos, Johann puede arrojar el contenido de sus tripas a un enemigo adyacente. El vómito golpea automáticamente y causa 1d10 + 2 de daño ignorando armadura. El objetivo puede esquivar el vómito pero no pararlo.

Sectarios del Padecimiento Eterno (9)

Mutantes Forajidos

Como los otros sectarios del Padecimiento Eterno, estos individuos son completamente leales a Ruprecht y dan sus vidas con alegría al hechicero del Caos y su dios Oscuro.

Puntos de Locura: 4

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
45	35	27 (2)	32 (3)	39	29	40	29

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Escondarse (Ag + 10), Esquivar (Ag), Percepción (Int), Montar (Ag), Escalar (F), Código secreto (Ladrón) (Int), Movimiento silencioso (Ag + 10), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Nadar (F)

Talentos: ¡A correr!, Errante, Golpe conmocionador

Rasgos: Mutaciones (varias), Inquietante

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12

Armadura (Ligera): Justillo de cuero (Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano (Espada, Maza o Hacha) (1d10 + 2), Escudo (1d10, Especial), Arco con 10 flechas (1d10 + 3; Alcance 24/48; Recarga Media)

Enseres

Aparte de su armadura y sus armas los sectarios llevan poco. Cada sectario tiene un 10% de posibilidades de llevar un pequeño monedero conteniendo 1d5 - 1 Chelines y 1d10 - 1 Peniques.

Mutaciones

Cada sectario tiene una o más mutaciones, como sigue.

- **Alfrida:** Alfrida tiene un rostro retorcido no muy diferente del de una gárgola. De su espalda surgen dos alas vestigiales, aunque son muy débiles y torcidas para permitirle volar. De su boca puede escupir su lengua larga y afilada para hacer ataques a distancia contra oponentes situados a 4 metros. Una cabeza al final causa 1d10 + 2 de daño con un golpe exitoso. La lengua tiene la propiedad Perforante. Alfrida usa el perfil común de Mutante, excepto su Empatía que es 21.
- **Eckhardt:** Eckhardt tiene el cuerpo y complexión de un Humano ordinario excepto que en lugar de cabeza tiene una enorme cabeza de rata babeante, haciéndole parecer un Hombre Rata (prueba de que todas esas tonterías sobre Hombres Rata no son más que informes erróneos de Mutantes). Eckhardt gana el talento Oído aguzado y su Empatía se reduce a 23.
- **Leopold:** Preocupantemente obeso, Leopold avanza sobre sus piernas gruesas como bloques. Usa el perfil normal, excepto su Fuerza que se reduce a 20 y las Heridas que se incrementan a 13.
- **Mathilde:** Mathilde sería una chica bastante normal si tuviera boca. Su Empatía es 24, pero por lo demás, su perfil no cambia.
- **Pieter:** Pieter tiene la cara derretida, reduciendo la Empatía a 18.
- **Rudiger:** Esta horrenda criatura mezcla la forma de un hombre con un ciempiés. Su torso, cabeza y brazos son de un Humano, pero en vez de piernas tiene el cuerpo segmentado de un enorme ciempiés. El Movimiento de Rudiger es 5, y su Resistencia sube a 47 (4). Gana el talento Armas Naturales. Esta forma alterada ha hecho de él un cobarde, imponiendo una penalización de 20 a sus tiradas de Miedo y reduciendo su Voluntad a 30.
- **Siegfried:** Siegfried sufre de horribles forúnculos negros que le cubren todo el cuerpo. Complementando a estas supurantes pústulas tiene una miríada de brillantes lunares de colores. Siegfried modifica su perfil como sigue: Resistencia 23 (2), Agilidad 38 y Empatía 12. Gana un bono de +20 a las tiradas de Intimidar y Tortura.
- **Theodora:** Esta joven antes atractiva está casi doblada por su mutación, transformándola en un horrible cuadrúpedo. Sus brazos ahora son piernas, incrementando su Movimiento a 5. Su Habilidad de Proyectiles se reduce a 0. Por último, su retorcida forma desnuda emite una débil luz púrpura, equivalente a una vela.
- **Ulrich:** La carne del cuerpo de Ulrich ha sido reemplazada por cristal vivo. Su Resistencia se incrementa a 59 (5) pero sus Heridas caen a 6.

Sophia

Vampiro neonato Lahmian (ex Ladrón de guante blanco, ex Ladrón)

El perfil de Sophia no ha cambiado desde al anterior capítulo pero se incluye aquí para tu comodidad.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
53	41	56 (5)	56 (5)	84	42	52	54

Habilidades: Sabiduría académica (Arte, Nigromancia) (Int), Canalización (V), Carisma (Em + 10), Mando (Em), Sabiduría popular (Kislev, El Imperio) (Int), Escondarse (Ag + 10), Disfraz (Em), Esquivar (Ag), Tasar (Int + 10), Cotilleo (Em), Regatear (Em), Intimidar (F), Sentir magia (V), Percepción (Int + 20), Actuar (Cantante) (Em), Forzar cerraduras (Ag + 10), Preparar venenos (Int), Leer/Escribir (Int), Escalar (F + 20), Buscar (Int + 20), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int + 10), Código secreto (Ladrón) (Int + 10), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag + 20), Prestidigitación (Ag), Lengua arcana (Magia) (Int), Hablar idioma (Kisleviano, Reikspiel) (Int), Tortura (Em)

Talentos: Gato callejero, Magia oscura, Etiqueta, Reflejos rápidos, Magia pueril (Arcana), Desenvainado rápido, Intrigante, Especialista en armas (Parada), Audaz, Pelea callejera, Experto en trampas, Inquietante

Rasgos: Dones de la Sangre (Drenar sangre, Nigromante natural, Pasar por Humano, Maldición del Vampiro), Sentidos desarrollados, Temible, Armas naturales (Colmillos, Garras), Visión nocturna, No muerto

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 22

Magia: 1; Magia Pueril (Arcana)

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero y grebas (Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1)

Armas: Arma de mano superior (Espada) (HA 63; 1d10 + 5), Main gauche superior (HA 63; 1d10 + 2; Defensiva)

Enseres

Sophia viste ropas negras de corte masculino. Lleva un par de anillos (cada uno vale 1 co). Colgado de su hombro hay un rollo de cuerda y garfio, y lleva un saco vacío en su cinto. Ocultas en su guante izquierda hay diversas ganzúas. Desde que aprendió Reikspiel, guarda un libro de Reikspiel de gramática en su mochila.

Esbirros Lahmian (12)

Matones Humanos

Estos humanos adoran a Sophia y su señora como dioses, inclinándose en cada orden y sometiendo a su monstruosa sed.

Puntos de Locura: 3

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
46	30	43 (4)	41 (4)	33	32	41	41

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Consumir alcohol (R), Esquivar (Ag), Jugar (Int), Cotilleo (Em), Intimidare (F), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Sangre fría, Desarmar, Desenvainado rápido, Golpe letal, Golpe conmocionador, Imperturbable, Guerrero nato

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 13

Armadura (Media): Camisa de malla y Justillo de cuero (Cuerpo 3)

Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 4; Valor Crítico +1), Puños de hierro (1d10 + 1; Valor Crítico + 1; Contundente)

Enseres

Todos estos esbirros visten ropas negras bajo sus largos mantos negros. Cubren sus caras con máscaras de animales. Cada uno lleva un pequeño monedero que contiene 1d20 - 2 Chelines y 1d10 Peniques.

UNA GRAN REFRIEGA

El combate debería empezar entre los PJs, los sectarios y los Lahmians. Las acciones de los PJs deciden el flujo del combate. Si algún PJ que no esté bajo la influencia de Karl intenta atacarle, Sophia y su grupo (y posiblemente Gregor) intervienen para detenerles y Tobias escapa con Karl a través del túnel tras el altar. Si los PJs ignoran a Tobias y Karl y atacan a los Lahmians o los sectarios, Tobias también escapa con Karl a rastras por el túnel.

En ambos casos en que Tobias y Karl escapen, Sophia y su grupo entienden que no es necesario seguir luchando. Se repliegan hacia el templo, luchando contra cualquiera que se interponga en su camino.

Si los personajes atacan a Tobias y logran matarle, presencian algo moviéndose debajo de su manto. Un trozo de carne negra se desgarró y se retuerce por el suelo, rociando fluidos por doquier. Brotan miembros de la carne y parece como una versión en miniatura de Tobias. Esta criatura, una Viscera del Caos, se libera del cuerpo de su anfitrión. La Viscera del Caos contonea hacia el túnel y escapa. Mientras ocurre esto, los Lahmians hacen su movimiento para arrebatar al chico, obligando a los

PJs a desviar su atención a los Vampiros y sus aliados, mientras la cosa consigue liberarse.

Por último, es posible que los PJs logren despachar a los sectarios, los esbirros, el Vampiro y Tobias, dejando solo a Karl. Lloro en agradecimiento, arrojándose a los brazos de los personajes que han sido sus amigos en el pasado o que parecen los menos imponentes. Pide a los PJs que le escolten a su familia, la Cruzada. Cree que le están esperando en Wolfenburgo aunque no explica cómo sabe eso.

Si alguien trata de seguir a Tobias (en su forma natural o de Viscera del Caos), o si los PJs quieren llevar a Karl a través del laberinto de túneles para llegar a Wolfenburgo, hay una posibilidad de que se pierdan. Hay un 30% de posibilidades de que un grupo sin nadie con la habilidad de Rastrear termine regresando al Santuario de la Plaga o saliendo a la superficie en alguna zona al azar, o una de tu elección. Cualquiera con éxito en una tirada de **Rastrear** puede encontrar un camino a través de los túneles en busca del huido sectario pero a paso de Movimiento Limitado. Tobias conoce muy bien los túneles y llega fácilmente a Wolfenburgo por delante de los PJs.

Si los PJs matan al sumo sacerdote y registran su cuerpo, descubren un anillo en su mano derecha con el blasón de la familia Dietrich, demostrando que era Johann. Corresponde a los PJs si quieren o no realizar el largo camino de vuelta a Kierchdorf para devolver el anillo a Gerhard.

CONSECUENCIAS

Si los PJs fueron capaces de matar a Johann en el Santuario de la Plaga y recuperan el *Collar De La Lealtad Indefectible*, deben decidir ahora qué hacer con él. Pueden intentar usarlo sobre ellos con horribles resultados (como decidas) o, lo más sabio, dándoselo a alguien más competente en tales materias, como un sacerdote de Sigmar o Ulrich en Wolfenburgo, para que pueda ser destruido. También pueden darlo a las autoridades de algunas de las principales ciudades, y por tanto sea su problema.

Si los PJs deciden colgarse el *Collar De La Lealtad Indefectible*, hay una posibilidad de que Ruprecht, o alguien o algo peor, se lo puedan robar más tarde. Si los PJs se olvidaron del *Collar De La Lealtad Indefectible* y se van del Santuario de la Plaga, algún sectario podría encargarse de él más tarde....

AVENTURAS COMPLEMENTARIAS

Los PJs dan el Collar a una de las órdenes religiosas y son tratados como herejes. Ninguna explicación convence a los sacerdotes de que son inocentes y no los propietarios originales del collar.

Los PJs dan el *Collar De La Lealtad Indefectible* a una de las órdenes religiosas y se les pide que hagan un peligroso viaje para destruir el

artefacto. Debe ser destruido de una cierta manera, como lanzarlo a un pantano sin fondo o derretido en la lava de un volcán, o por una persona específica, como machacado por el martillo de Gromril de un Señor de las Runas Enano en particular o liberado de su magia por un solitario hechicero Elfo.

Si los PJs se dejan el *Collar De La Lealtad Indefectible* atrás, oyen más tarde historias de un importante político haciendo actos inusuales. Si los PJs investigan, descubren que un sectario ha conseguido el control del político con el *Collar De La Lealtad Indefectible* y ahora siembra el descontento y la agitación por la ciudad. Los PJs deberían descubrir un modo de tratar con el sectario mientras tratan de convencer a la gente que rodea al poderoso político de que está siendo controlado.

RECOMPENSAS

Los personajes jugadores deberían conseguir sobre 300 puntos de experiencia al finalizar esta aventura.

Acción	PE
Los personajes contratan a Debin como guía	15
Cada personaje que sobreviviera al Drakwald	5
Acceder a encontrar a Johann	10
No revelar al herrero la muerte de su familia	15
Encontrar pistas claves en Kierchdorf (por pista)	5
Explorar la casa Vorman	15
Derrotar a los sectarios	25
Encontrar un Sello de Moscas	25
Salvar a Gregor Schlosserber	15
Destruir a Genevieve	20
Destruir a los padres de Genevieve	25
Orientarse en el laberinto de setos	25
Silenciar al loco	10
Derrotar a los sectarios	10
Matar a Ruprecht	25
Derrotar a los Lahmians	25
Salvar a Karl	50





CAPÍTULO VI:

HERALDOS DE UN NUEVO AMANECEER

“Mientras sales al escenario, hazlo siempre de espaldas; nunca sabes cuándo te apuñalará tu compañero actor. Una cosa es seguro, algún día lo hará”.

- DETLEF SIFRCK, FAMOSO DRAMATURGO

POR DAN WHITE

La sombra de la sección oriental de las Montañas Centrales se encuentran las ruinas de Wolfenburgo, el antes hermoso centro de comercio y capital de Ostland. Las hordas del Caos no fueron amables con esta antigua ciudad, y durante la Incursión del Caos azotaron desde el Bosque De Las Sombras, derribaron las murallas de la ciudad y arrasaron su impresionante arquitectura, dejando la antes rebotante ciudad en una ruina humeante llena de sueños desvanecidos, vidas destrozadas y embrujados recuerdos de un mar de chillones Mutantes, atroces Hombres Bestia y otras incontables atrocidades. Estas almas sitiadas que arañan una vida en los escombros de la civilización están amputadas, desligadas de la mayor parte de sus compatriotas, abandonadas a defenderse por sí mismas de los males de los oscuros bosques. Aunque muchos se aferran a la promesa del imperio, buscando expectantes hacia el oeste el alivio bajo las banderas de Karl-Franz, muchos han desistido, volviéndose hacia alguno de los extraños nuevos cultos que ofrecen alivio o escape de la dura e intolerable existencia. Y así, cuando la chusma de la quebrada, confundida y dividida Cruzada del Niño tropezó con la puerta de esta ciudad en ruinas, se encontraron con una gente buscando respuestas, que se sumaron prontamente a esta turba aunque el campeón que les conduciría estuviera perdido, pues tenían que creer en algo, y las medias verdades y los murmullos demenciales de los líderes de la Cruzada eran tan razonables como los oscuros susurros de los buhoneros que caminaban a la sombra de la perdida grandeza de Wolfenburgo.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Altdorf fue un desastre. La infiltración de sectarios del Caos, el rechazo general del Emperador y el Gran Teogonista, la gente harta con poco interés en el mensaje difundido por la gente de la Cruzada y finalmente la pérdida del joven Karl resultó demasiado para la ya maltrecha Cruzada, y a pesar de los mejores esfuerzos del círculo interno, los golpes fueron demasiado grandes para la turba para mantener su vigilia más allá de las poderosas murallas de la capital del Imperio. Si bien hubo bastantes problemas, escasez de alimentos, delincuencias, plagas, por nombrar solo algunos, el cemento que unía las diferentes personas, procedentes de todos los ámbitos de la vida, estaba perdido, y lo que empezó como un goteo pronto se convirtió en una marea mientras los Cruzados se marchaban y hacían el largo camino de vuelta a sus hogares, confundidos y algo preocupados sobre las vidas que habían dejado atrás. Solo los más devotos, aquellos miembros que vieron más allá de la fascinación del chico y reconocieron su divinidad, eligen quedarse. Antes de que la Cruzada pudiera perder más miembros, el círculo interno decidió seguir la marcha, dirigiéndose al este ya que el chico hablaba con frecuencia de

viajar a Kislev para encontrar su verdadero destino. Prepararán el camino para su señor y estarán listos para la siguiente etapa de su apoteosis.

Con resolución firme, Helmut informó a su revoltoso rebaño sobre plan, y poco después, la Cruzada se dirigió al este una vez más, dejando atrás Altdorf y partiendo hacia el destrozado paisaje del este devastado por la guerra. Marcharon más adelante, y se propagó la enfermedad, nacieron facciones, gente huyó y gente se unió, por lo que en el momento de que la Cruzada cruzó sobre Ostland, poco quedaba de las fervientes multitudes que marcharon hacia su futuro y en su lugar estaba un nido de avispas, hombres y mujeres ambiciosos que buscaban beneficiarse de la turba de una manera u otra. En el momento en que la Cruzada alcanzó las ruinas de Wolfenburgo, estaba tan fracturada en grupos rivales que la gente no podía ponerse de acuerdo sobre la dirección para viajar.

Durante los últimos días, la Cruzada se ha asentado, comerciando con los vecinos y despojando a la tierra de cualquier cosa comestible. Una nube de desesperanza se ha asentado en la multitud y parece gobernar el conflicto. Parece no haber un día donde se encuentre muerto a alguien y para empeorar las cosas, el contagio que ha seguido a la Cruzada desde antes de la próspera Altdorf, reclama más vidas aún. La presión crece, y a menos que Karl regrese pronto, la Cruzada implosionará.

En medio de este angustioso ambiente, se han deslizado un Señor de los Vampiros del clan Necrarcas llamado Trois y sus macabros esbirros. Buscando al chico para sus propios fines nefastos, se han movido por las multitudes, haciéndose pasar por víctimas de la plaga y compañeros seguidores. Peinan el campamento, pero para su frustración, descubren que no se puede encontrar a Karl por ningún lado, y masacrarán a toda la Cruzada si no llega pronto.

Además, Lorinoc, el elfo del bosque del **Capítulo III**, ha conducido su fuerza de Guerreros de Camarilla por todo el Imperio con la esperanza de eliminar al Niño. Recién llegado, la condición del clima de la Cruzada ha disipado las dudas que pudiera haber tenido respecto al sangriento acto que debe realizar. Sin saber que Karl está desaparecido, están listos para infiltrarse en la turba y poner fin a esta abominación.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Es en este feo ambiente que los PJs pasan unos días tras los problemas de Villa Hahn. Dependiendo del resultado del capítulo anterior, los personajes podrían estar buscando al chico, haber matado al chico y estar

ahora necesitando alimentos desesperadamente, o escoltando al joven Karl al campamento. Si los personajes piensan que mataron al chico o que todavía le están persiguiendo, le encuentran recién llegado (¡un buen uso de un Punto de Destino por parte del joven maestro!), sano y salvo y firmemente en manos del círculo interno. Por lo demás, los personajes jugadores pueden llevar al chico a los líderes de la Cruzada donde serán recibidos con deleite y alivio, por devolver al chico a salvo de nuevo a sus manos. Si los PJs buscan herir al chico, Karl realiza una gran muestra de perdón de sus crímenes y se les muestra con su aura fortalecida.

Independientemente del inicio, los personajes jugadores son considerados héroes, verdaderos campeones del Niño, y les nombran Templarios del Niño. Para celebran el regreso del chico, una facción secundaria pero ruidosa y adinerada, los Heraldos del Nuevo Amanecer, declaran que van

a montar una gran obra para festejar la vida de Sigmar y la reavivación de la fe en los corazones de los siervos de Karl. Mientras se realizan las preparaciones, Nils se acerca a los personajes con un asunto de extrema urgencia. Cree que algún cruel organismo intenta asesinar a Karl.

Para empeorar las cosas, los personajes descubren asesinado a un viejo amigo, lo que les lleva a una retorcida investigación en las ruinas de Wolfenburgo, encontrar varias de las facciones dominantes y más. Antes de que los personajes puedan solucionar por completo todos los peligros contra Karl, la obra comienza y a pesar de sus protestas, el espectáculo continúa. Las pruebas apuntan a esta gran actuación como la noche en la que ocurrirá algo terrible, y ante la insistencia de varios personajes que los PJs han conocido durante el camino, los PJs participan, hasta cierto punto, en la obra, alertas ante el ataque que temen que ocurra.

- COMENZANDO -

Como se mencionó, el resultado del Capítulo V influye directamente en cómo empieza esta capítulo, todo depende de lo bien que les fue a los PJs contra los sectarios, si lograron o no rescatar a Karl, o si

LO QUE HA OCURRIDO ANTES

Con toda probabilidad, los personajes jugadores habrán sufrido muchos infortunios en su camino desde Altdorf a Wolfenburgo, como la horrenda experiencia en Villa Hahn. Es bastante posible que uno o más personajes hayan contraído desagradables enfermedades tales como la Podredumbre Neiglica, Sarpullido Esfinteriano, o cualquier otra dolencia contraída del uso del *Libram Pandemic*. Los personajes sensatos deberían tratar de recibir cuidados para estas dificultades antes de avanzar demasiado en el campamento de la Cruzada.

Si los PJs aún están en posesión del *Collar de la Lealtad Indefectible*, intentar deshacerse de este artefacto sin llamar la atención debería ser prioritario. Sin embargo, encontrar el modo de hacerlo podría ser peligroso. Entregárselo a Helmut o cualquiera de los otros líderes de la Cruzada podría ver con malos ojos a los PJs y podría causar alguna dificultad más tarde en la campaña, mientras que el acercamiento de empedernidos hechiceros vulgares a la Cruzada podría conducir a todo tipo de complicaciones con Sectas del caos.

WOLFENBURGO

Hasta la incursión del Caos, Wolfenburgo fue la próspera capital de Ostland, un centro de comercio clave en los límites orientales del Imperio. Como otras comunidades en esta parte del mundo, se llevó la peor parte de las fuerzas de Archaoon e incluso sus altas murallas y valientes defensores no fueron suficientemente fuertes para rechazar la ola de terror. Al final, la ciudad fue saqueada, quemada, su gente esclavizada, asesinada o diseminada. De la próspera población que vivía aquí, solo un millar de almas aproximadamente todavía llaman a Wolfenburgo su hogar, y de ellas, muchas están desesperadas, deprimidas y harapientas. Extraños cultos, no pocos de los cuales eran finas máscaras para ocultar su lealtad a las Fuerzas Malignas, han descendido sobre los escombros como aves carroñeras, convirtiendo a los ciudadanos desesperados y llevándoles hacia su despreciable redil. Cuanto más espere Karl-Franz en enviar ayuda, peor será la corrupción obtenida hasta que Wolfenburgo esté rebosante de sectarios del Caos, locos y cambiados.

Las ruinas de Wolfenburgo son el telón de fondo de esta aventura y poco más. Los personajes jugadores son libres de explorar esta zona como deseen, pero ninguno de los sucesos descritos aquí tiene lugar en la ciudad y en consecuencia se te deja describir los horrores que los PJs descubrirán en ella. Wolfenburgo no es un lugar agradable, y lo que se ve, oye y huele son cosas terribles. Arrastrándose por los escombros hay gente famélica y bandas de niños desnutridos armados con afilados cuchillos que solo piensan en emprenderla contra algún gordo mercader, mientras que bajo la oscuridad de la noche, emergen los Mutantes de los viejos sótanos para desplegar su maldad sobre la poca gente honrada que aún lucha por sobrevivir aquí.

decidieron tomar cartas en el asunto y destruir al chico ellos mismos. Los siguientes escenarios describen los posibles desenlaces del capítulo anterior e incluye consejos para enganchar a los personajes en la trama de este capítulo.

Los PJs Rescatan a Karl

Este resultado es ideal, así como el más probable. El aura de Karl debería ser suficientemente fuerte para “alentar” a los PJs a buscar lo mejor para él y protegerle del daño. Una vez los personajes han derrotado a todos los sectarios y Vampiros, Karl ruega a los personajes que le ayuden a llegar a Kislev. Expone, “*Tengo que ir. Por favor. Ayudadme*”. Un viaje a Kislev lleva al final a los personajes a pasar por Wolfenburgo, donde Karl espía a la Cruzada. Suspira y señala a la multitud. Dice, “*Parece que primero debemos ir allí*”.

Solo Escapan Tobias o la Viscera del Caos

Con toda probabilidad, algo de Tobias escapa por los túneles que conducen fuera del Templo de la Plaga hacia las ruinas de Wolfenburgo. Si Tobias escapa intacto, un grupo de inexistentes Skaven le asesina. La Viscera del Caos de Tobias se libera de los restos y se contonea en una rabieta, chorreando fluido y eyaculando maldiciones al azar mientras hace su camino hacia Kislev. Ver el **Capítulo VIII** para el destino de este trozo de carne.

Tobias Escapa con Karl

Este no es el mejor resultado pero tampoco es el peor. Si Tobias logra huir con Karl a cuestas, huye hacia Wolfenburgo, donde espera conseguir/robar suministros para hacer el viaje hacia el Territorio Troll, donde espera su maestro. Desafortunadamente para Tobias, es emboscado por los Skaven como arriba dando a Karl la oportunidad de escapar y salir de las cuevas hacia Wolfenburgo, donde poco después se reúne con la cruzada.

Los Vampiros Escapan con Karl

Malas noticias, pues si los Vampiros logran capturar al chico le animan a alejarse de Kislev, hacia la guarida de la Bruja Negra donde creen que el chico será coronado Campeón de la Noche. Este resultado podría convertirse en una terrible persecución por la campiña, y si los PJs logran alcanzarlos, por interés de la coherencia de la campaña, deberían capturar, derrotar o ahuyentar a los No Muertos y recuperar a Karl. De lo contrario, Karl es efectivamente eliminado de la campaña hasta el final. El desarrollo de este capítulo y los siguientes puede continuar más o menos como están escritos, aunque necesitarás modificar muchas de las motivaciones de los personajes y muchas de las razones por la que las cosas se despliegan de esa manera hasta que llega el momento de que los personajes desafíen las entrañas de la matriz de la Bruja Negra.

Los PJs Matan a Karl

Los PJs podrían pensar que tienen motivos -de hecho, probablemente los tienen- para matar a Karl, y si ocurre, puedes sentir que la campaña está hecha y terminada. Terminar aquí está bien ya que has tenido una buena racha con las aventuras anteriores y puedes adaptar las aventuras que

quedan para eliminar la presencia de Karl. Quizás los Vampiros aún están dirigiéndose hacia Kislev para hacer su gran ceremonia y quizás la Bruja Negra puede lograr sus objetivos sin Karl. Se flexible.

Otra solución, quizás torpe, es que el chico que los PJs mataron sea un doble. A la luz de los problemas que aquejan a la Cruzada en Altdorf y sus sospechas sobre Tobias, Helmut podría haberlo sustituido por un doble. Ya que Tobias no está bajo el aura del chico, no fue consciente del cambio y el chico es tan similar a Karl que los PJs no se dieron cuenta de que era un doble. Una vez la siniestra tarea está hecha, los PJs podrían

apresurarse hacia Wolfenburgo, es el asentamiento más cercano a Villa Hahn, para aprovisionarse solo para encontrar que Karl está con la Cruzada y es más poderoso que nunca.

Otra opción es que los PJs realmente consigan matar al chico. En lugar de que la Bruja Negra busque poseerlo (como se describe en los últimos capítulos), espera convocar su espíritu desde los campos de Morr usando el No Muerto para facilitar este repugnante ritual. Cree que trayendo su esencia, podría ganar una parte de su poder y por tanto conquistar el Imperio en venganza por su estado miserable.

- REUNIÉNDOSE CON LA CRUZADA -

Para alcanzar el campamento de la Cruzada los PJs primero tienen que hacer una larga caminata de dos horas por los túneles del hogar de la familia Ruprecht. Como probablemente estén heridos, buscar ayuda en la ciudad les dé la oportunidad de recuperarse. El hecho de que la Cruzada esté ahora acampada allí es un bono añadido. Una vez los PJs salgan de los túneles, ven los restos lamentables y desorganizados de la Cruzada.

De pie sobre una pequeña colina al borde del bosque podéis ver un caótico revoltijo de tiendas, parcelas y zanjas desde vuestra elevada posición. La extensa masa humana está dispuesta en un semicírculo de 800 metros de ancho alrededor de las derruidas murallas de la una vez poderosa Wolfenburgo, donde las ruinas de esta famosa ciudad siguen enviando espirales de humo al aire de las pocas almas que aún viven aquí. Por encima del campamento se eleva un mar de banderas, ondulando con la brisa helada, y bajo ellas los toldos de las tiendas penden tristemente, la gente empobrecida deambula sin rumbo y los carroñeros vuelan en círculo sobre sus cabezas.

Una repentina ráfaga de viento lleva consigo el hedor del populacho, de alcantarillado y la muerte. También trae el débil murmullo de fondo que solo una gran multitud puede generar, salpicado de vez en cuando por los gritos de los enfermos o las letanías religiosas de los piadosos.

Mientras observáis la abarrotada masa de abajo, encontráis un recinto que encapsula un grupo de tiendas de colores. El campamento se ha levantado contra el largo de una de las murallas de la ciudad que parece haber escapado a la destrucción. El interior de este recinto está repleto de figuras que se mueven constantemente de un lado a otro, y ondeando de un mástil de madera unido a la tienda más grande está la bandera del Niño.

Un sendero escabroso baja desde la colina y es fácil de sortear. Una vez los PJs hayan llegado al llano de abajo, descubren que se ha talado una gran extensión de bosque para hacer espacio a los Cruzados. Tocones de madera salpican el suelo y la tierra entre ellos es una maraña empapada de barro, excrementos y otros restos de la Cruzada mezclados con el suelo en ruinas de las hordas del Caos que arrasaron a través de esta zona.

El saneamiento del campamento es horrible, lo que deriva en un lodazal asqueroso bajo los pies y un espantoso olor que impregna el aire, que atrae nubes de moscas imposibles de eludir. Solo las parcelas más organizadas tienen letrinas. La mayoría de Cruzados cambia el agua al canario donde puede, lo que deriva en visión común a hombres y mujeres en cullillas mientras se observa a través del gentío. Tales condiciones antihigiénicas son otra razón para que los PJs vigilen donde pisan.

La mayor parte de los Cruzados reflejan el descuidado estado de sus tiendas: están sucios, malolientes y muchos acarrean enfermedades. El hacinamiento y la pobre limpieza ha hecho mella en ellos, ayudados sin duda por el gran número de alimañas correteando entre los efluvios.

Una cosa que los personajes deberían tener en cuenta mientras se abren camino por la aglomeración son las miradas precavidas, la heráldica desconocida y las peleas ocasionales entre Cruzados que llevan diferentes insignias, trajes o incluso tatuajes. Una tirada de **Percepción** da a notar que la composición de la Cruzada ha cambiado desde la última vez que los PJs estuvieron aquí. Muchos grupos diversos tienen ahora banderas propias ondeando encima de las sucias tiendas.

SIN KARL

Si Karl volvió aquí sin los PJs, el tono de la multitud es más excitado y los Cruzados hablan entre sí incluso mientras lanzan miradas recelosas a

los rivales que se cruzan en los caminos fangosos. Algunos se arrojan en los efluvios, hundiéndose sus caras en el barro en agradecimiento por el regreso sano y salvo de Karl, esperando el momento en que el chico de su siguiente orden, mientras otros renuevan su frenética flagelación para purgarse de los pensamientos impuros y la falta de fe que soportaron mientras Karl estaba fuera. Poco después de la llegada de los PJs, crece la emoción y el estruendo de muchas voces hablando, rezando gritando todas a la vez que se convierte en abrumador. Finalmente, Nils encuentra a los PJs como se describe en **La Historia de Nils**.

Nota: Si Nils ya es un personaje jugador o ha acompañado a los PJs en sus aventuras hacia Altdorf y Villa Hahn, reemplázalo con otro sacerdote que busque a los PJs por su reputación.

CON KARL

Es una situación mucho más interesante si los PJs están escoltando ellos mismos a Karl hacia el campamento. El cambio sobre los Cruzados es asombroso. Mientras el chico camino con cuidado por el lodazal, se paran las discusiones, se detienen las peleas y callan las riñas como si uno por uno los Cruzados cayeran de rodillas en la aproximación del chico. Como una ola, el campamento entero deja lo que está haciendo y se gira para encarar a este, por otro lado, joven ordinario. Los personajes sienten que esto incomoda a Karl y él incluso se detiene para mirar a los PJs con los que tiene una relación más estrecha y dice, *“demasiadas caras... No reconozco a ninguna de ellas... decidme... ¿quién es esta gente?”*

Poco después, llega el propio Helmut en compañía de otros miembros del círculo interno junto con una guardia de honor de una docena de caballeros con armadura. Como todos los demás, cae al sucio suelo, susurrando oraciones de alivio. Helmut, con lágrimas brillando en sus mejillas, extiende la mano para tomar la mano de Karl y besa su suave piel antes de poner la mano en su rostro mojado, sonriendo, sus ojos brillan con alivio y alegría. Tras unos momentos incómodos, Helmut se levanta, sus túnicas azules están manchadas de verde cieno, y grita a la multitud *“Sigmar ha tenido piedad con todos nosotros y ha regresado de entre sus enemigos. ¡Regocijaos amigos pues nuestro destino está en sus manos!”* La multitud responde con aplausos y la música se extiende por todas partes mientras los Cruzados celebran el regreso de su campeón.

Helmut y el resto del Concilio Interno se llevan pronto al chico hacia el centro del campamento, el sumo sacerdote se detiene solo lo justo para dar las gracias brevemente a los PJs y les invita a unirse al Concilio dentro de una hora para dar sus informes. Mientras el círculo interno se dirige a través de la multitud y los sectarios locos saltan, bailan, cantan y tocan alrededor, los personajes se quedan solos en medio pero con un rostro familiar: Nils.

LA HISTORIA DE NILS

Hace un mes más o menos que los PJs vieron por última vez a su aliado. Nils ha envejecido mucho. El entusiasta rostro juvenil del joven acólito de La Recompensa Del Segador se ha ido, y de pie ante ellos hay un hombre demacrado, con ojos ojerosos y rasgos pálidos. A pesar de su evidente fatiga y preocupación, Nils sonríe a los personajes, revelando dientes amarillentos y labios agrietados que sangran con el gesto. *“Amigos”, dice, “que bueno verles. Alabado sea Sigmar por permitirnos regresar a salvo”*. Se acerca de un paso y susurra, con los ojos desorbitados, *“Pero no es seguro hablar aquí. Los enemigos nos rodean. Venid, conozco un lugar donde podemos hablar antes de vuestra audiencia con el Círculo Interno”*. Luego aprieta uno de los hombros de un PJs y se abre camino a través de la aglomeración de gente, esperando que los personajes le sigan.

Nils, asumiendo que los PJs acepten su invitación, camina unos 10 minutos o así, evitando hábilmente los grandes charcos de loco, pasando desapercibido por las exuberantes celebraciones y llegando finalmente a una gran tienda blanca, manchada de marrón del uso y los elementos. Se agacha hacia dentro y luego se gira para levantar la solapa para permitir que los personajes le sigan. El interior de la tienda está oscuro y ahumado, impregnado con el olor del incienso. Un pequeño santuario a Sigmar se alza en la parte trasera y húmedas alfombras de color rojo óxido cubren el suelo. Nils se sienta y hace un gesto a los PJs para que hagan lo mismo. *“Temo que este sea el único lugar sagrado que han dejado en el campamento. Notad que está vacío”*, dice frunciendo el ceño, *“no es el asunto. Debemos ir al grano”*. Nils resume rápidamente lo que le ha sucedido a la Cruzada como se describió en el **Trasfondo de la Aventura** y luego pasa a discutir sus crecientes preocupaciones.

“Este asunto con el chico nunca se asentó mucho en mí. A ver, no estoy negando que pudiera ser la Reencarnación de Sigmar, ¡oh, no!, no osaría, pero el muchacho no parece tener el mismo efecto sobre mí como sobre los demás. Quizás mi fe no es lo suficientemente fuerte... No importa, si no puedo verlo, debo esforzarme más en aceptar la revelación de mis compañeros, y hasta entonces, puede trabajar para salvar a este chico del mal que se arremolina a su alrededor”.

“Amigos, hay enemigos por todas partes. Al igual que Karl ha atraído a la piedad, la locura y la esperanza a sus filas, hay quién ha usado al chico para algún asqueroso fin. Ya hemos visto sus esfuerzos de nuevo en Altdorf y mientras no estabais, han crecido, extendiéndose como una plaga por nuestras filas. Todo a nuestro alrededor, los Cruzados, antes unidos por su devoción al chico, está ahora fracturado, divididos en diferentes facciones construidas sobre sus propias interpretaciones de la divinidad de Karl. La división ha permitido que elementos indeseables se deslicen dentro de la Cruzada y realicen sus maldades desde dentro. Las señales están por todas partes. Sin duda, el regreso de Karl debería suavizar algo estos problemas, pero temo que el daño ya esté hecho. El Círculo Interno, con lo tontos que son, se niegan a ver las señales, se niegan a escuchar a la razón y si no actúan ahora, será demasiado tarde. El asunto es menos claro ahora que Karl ha regresado, porque... ¿Cómo me atrevería a decir?... Temo que alguien o algo quiere matar al Niño”.

“¿Pruebas? No tengo ninguna excepto un creciente sentimiento de temor. Podéis verlo en los rostros, en los harapos de los afligidos, en la propia inmundicia en que se revuelcan. Su vida está en peligro. Os pido... no, os ruego, si tenéis algún cariño por ese chico, que por favor busquéis esa oscuridad y la destruyáis antes de que sea demasiado tarde. Incluso si negáis la divinidad del chico, debemos ver esta alocada campaña como el fin ya que Sigmar ha abierto este camino ante nosotros y donde nos lleva su voluntad divina. Os ruego una vez más ¿Me ayudaréis?”

Realmente Nils no tiene ni idea de por dónde deberían empezar los PJs su investigación o con quienes deberían hablar, y realmente no tiene nada de ayuda para conseguir que los personajes comiencen, pero les aconseja mantener los ojos abiertos y vigilar las señales, poner su fe en Sigmar y verán la maldad en todo su horror. En estos momentos, Nils tiene poco que añadir y sugiere a los personajes que acudan al recinto del círculo interno a su audiencia, si los PJs tienen esta reunión programada, de lo contrario procede con **El Campamento de la Cruzada**. Camina un rato con ellos, pero antes de que lleguen al centro del campamento, se va, diciendo, *“No soy bienvenido allí, pero sabéis dónde encontrarme. Buscad la capilla y estaré allí”*.

Nils Freiborg

Frailé Humano (ex Iniciado)

Nils ha sufrido mucho desde que se unió a la Cruzada. Siendo aún joven, ha envejecido antes de tiempo y su otrora espeso cabello oscuro empieza a clarear y sus ojos tímidos están ahora ojerosos y hundidos. Tiene la piel pálida, los labios agrietados y generalmente no se encuentran bien debido al deficiente ambiente del campamento.

Nils tuvo una discusión con el Padre Johannes durante la travesía de Altdorf a Wolfenburgo y por ello disolvió su asociación. Ya no se le permite sentarse en las reuniones del Concilio Interno -su antiguo maestro se las arregló para conseguir un asiento, reemplazando a

Jan/Tobias (ver página 133 para el Padre Johannes). Habiendo perdido estatus y ante la desesperación de la Cruzada, Nils ha trabajado para mejorar los montones de Cruzados, atendiendo a los enfermos, mediando en disputas y luchando para ser un buen ejemplo de un Sigmarita temeroso de dios.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
38	35	31 (3)	37 (3)	37	47	44	42

Habilidades: Sabiduría académica (Historia) (Int), Sabiduría académica (Teología) (Int + 10), Carisma (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Cotilleo (Em), Sanar (Int + 10), Supervivencia (Int), Percepción (Int + 10), Leer/Escribir (Int), Hablar idioma (Clásico, Kisleviano) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10)

Talentos: Reflejos rápidos, Don de gentes, Resistencia a enfermedades, Viajero curtido, Genio aritmético, Guerrero nato

Combate

Ataques: 1; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 15✓✓
Armas: Daga (1d10)

Enseres

Nils viste túnicas marrones con el símbolo del martillo cosido en su pecho. Lleva un zurrón que contiene una copia estropeada de La Vida de Sigmar, un pequeño bote de tinta, una pluma, tres plumines adicionales, varios rollos de vendas, aguja e hilo, un par de bálsamos curativos y unas pocas pociones de curación.

EL RECINTO

Hay un marcado contraste entre el campamento general y el recinto. Mientras los PJs se acercan, la miseria mengua dando lugar a condiciones más higiénicas. Marcando el borde del recinto hay una hilera de gruesas estacas con la punta hacia arriba. Guardias con armadura de rostro sombrío permanecen listos con sus immaculados tabardos azules a pesar del pegajoso barro. Lanza en mano y espada al lateral, están preparados para dar sus vidas protegiendo al Niño. Tras el perímetro hay un gran pabellón, también azul y adornado con el martillo de Sigmar y el cometa con dos colas, identificando el lugar como el corazón de la Cruzada.

Cuando llegan los PJs, los guardias les preguntan y luego les conducen dentro de la gran tienda, a través de un pasillo de paredes de lona hasta que llegan a una gran sala de audiencia. Las paredes son llamativas, decoradas con oro y plata y adornadas con brillantes tapices que representan momentos claves de *La Vida de Sigmar*. Una gruesa alfombra cubre el suelo de esta sala oval y cómodas sillas tapizadas rodean el borde exterior de la cámara. En el centro de la habitación se alza una plataforma de madera cubierta con hojas de oro y sobre él un trono para el tamaño de un niño.

Cuando entran los PJs, Karl está ya sentado en el trono, y seis de las sillas están ocupadas por los consejeros. Hay sillas para los personajes jugadores y son invitados a sentarse. Karl sonríe cálidamente a los PJs y les ofrece unas palabras de bienvenida. Los consejeros, que se describen a continuación, observan a los PJs con una mezcla de complacencia, orgullo, miedo, preocupación e incluso disgusto.

Helmut

Demagogo Humano (ex Sacerdote Ungido, ex Sacerdote, ex Iniciado)

Helmut sigue siendo el líder espiritual de la Cruzada y su embajador oficial. Con la agitación que rodea la Cruzada tras el secuestro de Karl en Altdorf y con la reorganización del círculo interno, tiene más responsabilidades, incluso yendo tan lejos de convertirse en el profeta de la Cruzada. Ha acusado algo el peso de sus tareas y lleva su fatiga como un pesado manto.

Para Helmut, los PJs son siervos divinos de Sigmar, ya que rescataron al chico, y demostraron ser dignos de tan importante tarea. Como resultado, Helmut se convierte en su principal partidario y defensor mientras se desarrolla esta aventura y los personajes tendrán mucho más éxito en convencerle de sus sospechas siempre y cuando informen de sus descubrimientos al círculo interno. Ver el **Capítulo III** para más información sobre Helmut.

Lord Wilhelm Eisenbach

Señor Noble Humano (ex Caballero, ex Escudero, ex Noble)

Cuando Karl estuvo perdido, su influencia sobre este anciano caballero y señor feudal se apagó y finalmente desapareció por completo. Eisenbach se sorprendió de verse arrastrado por toda esta chusma y no puede recordar lo que le condujo a abandonar sus tierras en Middenland. Podía haberse ido con sus hombres, pero su posición de responsabilidad y honor le impiden hacerlo. Sospecha que algo no va bien, lo que se ve reforzado por el regreso del chico. A diferencia de Helmut, no ha sucumbido al aura del chico y le ve como un joven flacucho aunque bien parecido. Por esta razón, Eisenbach sospecha que el chico es un impostor y los PJs están intentando hacerle una jugarreta a Helmut. Eisenbach no está preparado para actuar aún, pero ve la corrupción, la desesperación y la decadencia por todas partes, y es solo cuestión de tiempo antes de que ordene a sus hombres limpiar este desastre. Ver el **Capítulo III** para más información sobre Wilhelm Eisenbach.

Padre Johannes Seibolt

Administrador Humano (ex Sacerdote, ex Iniciado, ex Noble)

Más gordo que nunca, el Padre Johannes se ha encontrado muy a gusto en la Cruzada, incluso después de disiparse la influencia del Niño. Siempre un político astuto, trabajó rápidamente para congraciarse con el círculo interno, trabajando para llenar el vacío dejado por Jan (Tobías). Su posición en el templo, su condición de sacerdote de Sigmar y su cabeza para las finanzas le dieron el impulso que necesitaba para asegurarse una posición entre los líderes de la Cruzada. Johannes es responsable de financiar la Cruzada y gestionar los alimentos, la ropa y otras necesidades para los Cruzados, un trabajo que ha descuidado a fin de proveerse de todas las comodidades que podría querer. Su egoísmo y corrupción han llegado al punto de enfrentarle a su sirviente Nils y por último conducirlo a una ruptura entre los dos. El obeso sacerdote es tan arrogante y ensimismado que apenas puede recordar como es el aspecto de Nils e incluso que una vez disfrutaba de la compañía del joven.

Ahora que Karl está en el círculo interno una vez más, el Padre Johannes está nervioso. Siente el mismo RUG de lealtad hacia el chico, pero su mente traviesa siempre busca la manera de convertir su obligado servicio para su beneficio. Johannes tiene poco aprecio por los PJs y no confía en ellos, y puede que incluso trabaje en contra de ellos. Por ahora, sin embargo, se contenta con vigilar, esperar y comer.

Puntos de Locura: 5

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
37	38	35 (3)	36 (3)	32	52	45	56

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Teología) (Int + 10), Sabiduría académica (Leyes) (Int), Canalización (V), Carisma (Em + 20), Mando (Em + 10), Sabiduría popular (Enanos) (Int), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 20), Consumir alcohol (R), Tasar (Int), Jugar (Int), Cotilleo (Em + 10), Regatear (Em), Sanar (Int), Intimidar (F), Sentir magia (V), Percepción (Int + 10), Leer/Escribir (Int + 20), Montar (Ag), Buscar (Int), Lengua arcana (Magia) (Int), Hablar idioma (Bretoniano) (Int), Hablar idioma (Clásico) (Int + 10), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 20), Oficio (Mercader) (Em)

Talentos: Etiqueta, Vista excelente, Orador experto, Magia pueril (Divina), Don de gentes, Intelectual, Intrigante, Golpe letal, Cortés, Genio aritmético, Muy fuerte

Combate

Ataques: 1; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 16

Magia: 1; Magia pueril (Divina)

Armas: Daga (1d10; Valor Crítico + 1)

Enseres

El Padre Johannes lleva gruesas túnicas negras que ayudan poco en ocultar su gran peso. Colgando alrededor de su cuello tiene un pequeño



martillo de plata deslustrada. Anillos enojados rodean cada dedo por valor de al menos 100 co cada uno. En su baúl hay ropa de repuesto, varios libros sobre temas teológicos, historia y filosofía Tileana, así como una pila de cartas en diversos estado de finalización dirigidas a celebridades como el Gran Teogonista, Electores y Condes Electores.

Koller

Héroe Humano (ex Veterano, ex Soldado)

Koller es un veterano de la reciente Incursión del Caos y superviviente de la caída de Wolfenburgo. Un hombre alto y rígido en pose así como en principios, es cabezota y no es fácil disuadirle de su curso de acción elegido. Sus miradas intensas pueden ser inquietantes y no tarda en desenfundar sus armas si se avecinan problemas. Se toma sus responsabilidades muy en serio, algunos dicen que demasiado en serio, y por ello ha sido ascendido a la posición de Campeón de Karl hace poco tiempo. Es un cargo que disfruta.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
65	58	59 (5)	65 (6)	55	29	59	37

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 20), Consumir alcohol (R), Esquivar (Ag + 20), Tasar (Int), Jugar (Int), Cotilleo (Em + 20), Sanar (Int), Intimidar (F + 20), Percepción (Int + 10), Montar (Ag), Lengua secreta (Jerga militar) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Desarmar, Pies ligeros, Parada veloz, Reflejos rápidos, Desenvainado rápido, Especialista en armas (Mangual, A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Muy resistente, Muy fuerte, Guerrero nato, Lucha

Combate

Ataques: 3; **Movimiento:** 3; **Heridas:** 20

Armadura (Pesada): Coraza, Camisote de malla, Chaqueta de cuero (Brazos 3, Cuerpo 5)

GUARDIAS DE KOLLER (20)

Humanos Fanáticos

Estos hombres protegen a Karl con sus vidas e incluso toman posibilidades suicidas para hacerlo. Pasan la mayor parte de su tiempo perfeccionando sus habilidades marciales.

Puntos de Locura: 4

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
46	31	40 (4)	43 (4)	34	35	43	36

Habilidades: Sabiduría académica (Teología) (Int), Carisma (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Cotilleo (Em), Intimidar (F), Leer/Escribir (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Recio, Don de gentes, Especialista en armas (Mangual), Imperturbable, Muy fuerte, Guerrero nato

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 13

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Mangual (1d10 + 5; Impactante, Agotadora)

Enseres

Todos los guardias de Koller visten túnicas arpilleras bajo sus chaquetas de cuero. La mayoría ha prendido en sus túnicas alguna reliquia del joven Karl incluyendo pedazos de uña, cabellos o incluso manchas de sus heces. Todos tienen botellas de cerveza negra Enana para hacerles caer en un fervor religioso.

Armas: Arma de mano superior (Espada) (HA 75; 1d10 + 6; Valor Crítico + 1), Gran arma superior (HA 75; 1d10 + 6; Valor crítico + 1; Impactante, Lenta), 2 Dagas superiores (HA 75; 1d10 + 3; Valor Crítico + 1), Mangual superior (HA 75, 1d10 + 7; Valor Crítico + 1; Impactante, Agotadora)

Enseres

Bajo la bien cuidada armadura de Koller tiene una robusta camisa, pantalones y ropa pequeña de todo tipo expedida por el Imperio para sus soldados. Tiene un pequeño guardapelo que contiene un retrato en miniatura de un amor perdido alrededor de su cuello en una fina cadena de oro. Guarda sus impresionantes 20 co en un pequeño cofre cerrado en sus cuartos. Conserva la llave en sus botas. Manda diversos pelotones de duros soldados, todos fanáticamente leales al Niño.

LA AUDIENCIA

Una vez los PJs han tomado asiento, Helmut les invita a volver a contar sus recientes aventuras, compartir con ellos todo lo que ha sucedido. Una vez los PJs hayan concluido su historia, y asumiendo que no trataron de dañar al chico, Helmut se levanta y dice:

“Habéis probado ser verdaderos campeones de Sigmar y ejemplos vivientes de obedientes siervos de nuestros dios. Yo, en nombre de este estimado Consejo, os lo agradezco. En recompensa por vuestro valor y grandes hazañas, os nombro a todos Templarios del Niño”.

Helmut sonríe mientras chasquea los dedos para que aparezca un sirviente. Una chica escuálida, que se ha perdido demasiadas comidas se desliza en la habitación sosteniendo un tabardo negro para cada personaje. Haz que los personajes realicen todos tiradas de **Percepción** para notar como Johannes frunce el ceño, Eisenbach mueve la cabeza y Koller pone mala cara. Helmut coloca el tabardo en cada PJ y una vez hecho añade,

“Amigos, temo que este título también acarrea algo de responsabilidad, ya veis, pese a que habéis tenido éxito contra los sucios sectarios que se han infiltrado entre nuestras filas,

temo que eso villanos aún permanecen en campamento trabajando contra nuestra sagrada causa e interfiriendo en nuestros progresos. Os pido que paseéis junto a la gente, observando y escuchando las señales de corrupción y donde quiera que encontréis agentes del caos, tenéis la autoridad de este Concilio, es más, de este Niño para eliminar a estos villanos con la llama sagrada. ¿Qué decís?”

Los personajes jugadores tienen pocas razones para rechazarlo y si están bajo la influencia del joven Karl, deben estar dispuestos a proteger al chico. Si dudan, Karl suplica a los personajes, obligándoles quizás a otra tirada de **Voluntad** para resistir sus fervientes súplicas. Incluso si los PJs se niegan, sin embargo, Nils puede atarles a la trama o los personajes pueden tropezar con las diversas conspiraciones explorando el campamento.

Una vez los personajes accedan, la reunión termina mientras el Consejo interno pasa a la apremiante cuestión de dónde ir después. Se da permiso para que los personajes se vayan, mientras la atención de todo el mundo está en esta nueva discusión. Cualquier PJ que permanezca es ignorado el tiempo suficiente para saber que el chico pretende ir a Kislev. Una vez deslizado este dato, Helmut mira al personaje, aun sonriendo y dice, “*Creía que teníais asuntos más urgentes que atender*”. Esta declaración debe ser todo el impulso que el personaje necesite para ponerse en marcha. De lo contrario, Koller hace que se vayan.

Como regla, el Consejo interno no está disponible para conversar con los PJs. Cada uno tiene sus propios intereses y objetivos, pero si los PJs son persistentes pueden ser capaces de descubrir alguna información de sus descripciones anteriores si lo decides. Estas reuniones deben de ser cortas, infrecuentes (si acaso) y tensas.

UNA MUY MALA IDEA

Poco después de que los personajes abandonen la cámara del círculo interno, encuentran un par de hombres esperando por su turno para hablar con Helmut y el chico. Los hombres son claramente DANDIES, vestidos finamente, si bien ataviados con desgastados sombreros flexibles con plumas marchitas y armados con esbeltos floretes. Tras ver a los PJs uno se inclina profundamente y dice, “*El Niño os bendiga*”. Se endereza, sonríe y pregunta, “*¿Confío en que nuestro chico está bien de salud?*” Independientemente de lo que digan los PJs, el hombre cabeza. Justo cuando está a punto de volver a su conversación, se detiene y su boca se abre, mientras mira a uno de los PJs (elige uno).

“¡Por el aliento de Sigmar! Porque tienes arte ¿sabes? ¿Por qué no estás de acuerdo Rory?” El otro hombre da un paso adelante sacudiendo su cabeza. “¡Sin lugar a dudas! Parece hecho (hecha) para el papel”. El primer hombre dice, “Amigo/a, vamos a hacer una gran representación en pocos días para dar la bienvenida al regreso del Niño y debo decir que serías perfecto para el papel de Muchacha/Orco/Jefe/Soldado Tres. Me llamo Wilhelm Schumacher, ¿has oído hablar de mí? Ya veo. Bien, si estás interesado/a en participar en el espectáculo más grande en las tierras, búscame en el escenario. Confío en que tengas entrenamiento en teatro, ¿no? No importa. Si, ¡eres perfecto/a! por favor, ahora que te hemos conocido, ¡no puedo imaginar el espectáculo sin ti!”.

Wilhelm Schumacher es el director del auto sacramental y espera que su gran representación unifique a los Cruzados, así como que le traiga alguna pequeña ración de fama. Lo que él no sabe, es que sus actores están siendo asesinados y reemplazados por asesinos conocidos como los Heraldos del Nuevo Amanecer. Estos malvados hombres sirven a aun Vampiro Necarca llamado Señor de Trois. Con el Niño recién retornado, el Vampiro tiene la intención de robar al chico mientras los guardias, el círculo interno y el resto están distraídos por la representación. Dieter von Dorf conoce a los PJs por su reputación y espera distraerles de proteger al chico involucrándolos en la obra. Accedan o no los personajes, los PJs tendrán multitud de oportunidades para verse envueltos como se muestra en las siguientes páginas.

Si alguno de los PJs acepta la oferta de Schumacher, el PJ consigue el papel de un personaje secundario y ahora tiene acceso a la obra, lo que es de considerable importancia más tarde en la aventura.

- EL CAMPAMENTO CRUZADO -

Habiendo sido nombrados Templarios del Niño, o quizás solo ayudando a Nils, los personajes son libres de explorar el campamento. La Cruzada está dividida en docenas de pequeñas facciones, cada una con sus propios conceptos particulares sobre el Niño, su propósito y lo que en última instancia hará por ellos. De todas las facciones, siete mandan al resto, teniendo recursos, dinero y fuerza para mantener a los grupos más pequeños y extraños a raya. Mientras los personajes jugadores exploran este entorno inusual, pueden encontrar todo tipo de locura.

CONDICIONES DEL CAMPAMENTO

El campamento no es un lugar agradable, estando abarrotado, sucio y siendo peligroso. Debido a las condiciones de hacinamiento en el campamento el movimiento es **Limitado** (ver *WJDR*, página 137). Además, es difícil mantener conversaciones privadas o ser subrepticio dentro de los confines del campamento. En el peor de los casos las tiradas de **Percepción** son dificultad **Normal (+0)** para escuchar conversaciones o advertir actividad cercana. La higiene es también atroz y vivir con estas condiciones puede hacer enfermar. Los PJs deben hacer tiradas **Desafiantes (-10) de Resistencia** a las cuarenta y ocho horas de unirse a la Cruzada para evitar contraer la Diarrea Galopante.

IMPEDIMENTOS

Además de lo desagradable del campamento, hay muchas oportunidades para los personajes de enfrentarse a obstáculos. Usa los siguientes como están o como inspiraciones para impedimentos de tu propia creación.

- Un PJ se desliza a un retrete destapado y está empapado de todo tipo de fluidos innombrables. Sufre un penalizador de -10 a Empatía hasta que encuentre un modo de bañarse.
- Un personaje pisa y rompe accidentalmente algo perteneciente a un Cruzado, quién, a su vez, exige una compensación a gritos, llamando la atención de sus vecinos.
- Una zona particularmente insalubre del campamento obliga a los PJs a realizar tiradas de **Resistencia**. Un fallo indica que el personaje recibe un -5 de penalización a todas las tiradas durante una hora.
- Los personajes escuchan una conversación cercana sobre ellos poco halagadora.

TABLA 6-1: TIPO DE FACCIÓN

Tirada	Resultado
1-2	Militar
3-4	Política
5-8	Religiosa
9-10	Criminal

TABLA 6-2: TAMAÑO DE LA FACCIÓN

Tirada	Resultado
1-4	Pequeña (1d10 + 1 miembros)
5-7	Media (2d10 + 5 miembros)
8-9	Grande (5d10 + 10 miembros)
10	Enorme (5d10 + 50 miembros)

- Un personaje tropieza con una cuerda enterrada y extendida hacia una tienda, aterrizando en gran medida sobre sus ocupantes. La dignidad de todos está herida y posiblemente hay una airada confrontación.

CREANDO UNA FACCIÓN

Dada la enorme cantidad de gente que se encuentra en la Cruzada, puedes querer expandir la investigación de los personajes creando tus propios subcultos y facciones para complicar las cosas. La tabla de creación de facciones de esta página y la siguiente puede ayudarte a improvisar un grupo sobre la marcha.

ENCUENTROS EN EL CAMPAMENTO

Los siguientes encuentros pueden usarse para añadir color a las exploraciones de los personajes. Cada encuentro ofrece un punto de partida, dejándote a ti el dar cuerpo de los detalles que necesites. Cuantos más de estos encuentros afronten los PJs más textura y profundidad añades a este extraño lugar. Ten en cuenta que la noticia de las hazañas de los personajes se ha extendido rápidamente por el campamento, haciéndoles celebridades. Añade a esto sus posibles nuevos títulos, y a los ojos de los Cruzados, los PJs son siervos santos que defienden y apoyan a Karl en su camino para encontrar su destino.

TABLA 6-3: EJEMPLOS DE NOMBRES

Tirada	Resultado
01-04	Terrores de Talabheim
05-08	La Sociedad de Veteranos de Wolfenburgo
09-12	Los Queridos de Rumster
13-16	La Compañía Parda de Magus Teirich
17-20	Los Horribles Compañeros
21-24	El Cáliz de Plata
25-28	La Sociedad para la Nacionalización de Extranjeros
29-32	La Sociedad Gastronómica Bretoniana
33-36	El Puño Carmesí
37-40	Los Hijos de Streissen
41-44	Los Negrasangre
45-48	El Lazo
49-52	Guardianes de Gruyden
53-46	Confederación para la Igualdad del Plebeyo
57-60	Frente Popular del Pueblo de Averland
61-64	Frente del Pueblo Popular de Averland
65-68	Los Creyentes
69-72	Caliviari
73-76	La Bruma
77-80	Los Martillos
81-84	La Voz de la Minoría Moral
85-88	Los Diletantes
89-92	Círculo de Artistas de Altdorf
93-96	Hijos Valerosos
97-00	Los Diez

TABLA 6-4: CITAS & PECULIARIDADES

Tirada	Resultado
01-05	<i>"Eh, tengo una camisa marrón para ti".</i> Viste uniforme distintivo.
06-10	<i>"Solo mueve la rata de dos colas".</i> Usa signos secretos de la mano.
11-15	<i>"El respeto se gana, el miedo se aprende".</i> Tiene un lema
16-20	<i>"Si eres de más metro y medio, no consigues entrar".</i> Solo miembros no Humanos
21-25	<i>"Odiamos a los Elfos, lo hacemos".</i> La facción odia a los no Humanos
26-30	<i>"Me voy a sajar mis forínculos".</i> La facción está acosada por enfermedades de la piel
31-35	<i>"Pásame mi sierra ¿quieres?"</i> Facción aguerrida con muchos miembros con extremidades perdidas
36-40	<i>"¿Qué olor?"</i> El campamento no tiene saneamiento
41-45	<i>"Mataría a mi propia madre por un trozo de pan".</i> Las reservas de comida se están agotando
46-50	<i>"Nosotros le coronamos".</i> Un martillazo en la cabeza inicia a los miembros.
51-55	<i>"Aquí está Johann. El mejor amigo que un hombre pueda tener".</i> Las ratas invaden el campamento, no preguntes qué hay para cenar.
56-60	<i>"Inspira, mantén la respiración..."</i> Los miembros toman frecuentemente extraños brebajes.
61-65	<i>"¿Qué estás mirando?"</i> Locos, malos y peligrosos de conocer
66-70	<i>"Tendrás que conseguir cita".</i> Pomposos pero líderes comunes.
71-75	<i>"Podemos hacer que ocurra, si sabes lo que quiero decir".</i> La facción tiene contactos con un Hechicero Vulgar renegado.
76-80	<i>"El fuego purificará a los no creyentes".</i> Fanáticos
81-85	<i>"No puedes usar eso aquí, quitatelo".</i> Reglas extrañas y dictatoriales sobre la ropa
86-90	<i>"Aclamemos todos al Grande".</i> El centro de adoración frecuente es una efigie de Karl, sin embargo, la nariz de zanahoria está un poco torcida
91-95	<i>"Mantén la sangre en funcionamiento, ya sabes".</i> Los miembros de la facción retiran cualquier cosa que se interponga entre ellos y la adoración a Karl, incluyendo sus ropas.
96-00	<i>"Moriré el primero".</i> Rabiosamente protectores del Niño

¡Salven a mi Bebé!

Una mujer con un niño enfermo se acerca a los personajes y les ruega que le ayuden a conseguir ver a Karl. Está convencida de que el chico será capaz de realizar un milagro y salvar al bebé. Por supuesto, el círculo interno no permite que nada ni nadie contagioso está cerca de Karl y alguno incluso piensa que la mujer es una asesina. El círculo interno se niega a cualquier petición de ver a Karl, y expulsa a la mujer del campamento de Karl. Este acto revela la distancia y el aislamiento de los miembros del círculo interno y enfatiza la tragedia que ha llegado a definir las vidas de los Cruzados. Los PJs con habilidades médicas podrían ser capaces de ayudar al niño enfermo. Si lo hacen, la agradecida madre le nombrará más tarde al sanador.

¡Salvenme!

Turbas miserables de Cruzados rodean a los personajes jugadores rogándoles que lleven peticiones el chico. Estos documentos han sido escritos por un notario sin escrúpulos. Está timando a los desesperados Cruzados de las escasas pertenencias que tenían a cambio de sus escritos.

TABLA 6-5: PROFESIONES DE INTEGRANTES

Militar	Política	Religiosa	Criminal
Guardaespaldas	Agitador	Iniciado	Guardaespaldas
Cazarrecompensas	Alguacil	Noble	Miembro de séquito
Cazador	Burgués	Forajido	Artista
Mercenario	Mensajero	Campesino	Sicario
Miliciano	Noble	Fanático	Bribón
Noble	Escriba		Contrabandista
Forajido	Estudiante		Ladrón
Soldado			Matón
Vigilante			

TABLA 6-6: PROFESIONES DE LÍDERES

Dado	Militar	Política	Religiosa	Criminal
1	Capitán	Cortesano	Sacerdote ungido	Asesino
2	Héroe	Señor del Crimen	Fraille	Ladrón de guante blanco
3	Duelista	Demagogo	Sumo sacerdote	Charlatán
4	Flagelante	Maestre de gremio	Interrogador	Señor del Crimen
5	Caballero	Heraldo	Campeón judicial	Demagogo
6	Herruero	Señor noble	Caballero	Perista
7-8	Sargento	Político	Sacerdote	Ladrón experto
9	Tirador	Espía	Erudito	Jefe de forajidos
10	Veterano	Administrador	Cazador de brujas	Extorsionador

Si los personajes están alfabetizados, se dan cuenta de que los llamados "pergaminos de peticiones" no son más que autos fiscales y otros formularios legales sin valor. El notario apenas sabe leer y escribir y era simplemente un copista antes de unirse a la Cruzada. Ha escrito los pergaminos de memoria, careciendo de las habilidades para reproducir cualquier otra cosa que no haya copiado cientos de veces antes. Si los personajes localizan a este oportunista, huye.

Compartir Nuestro Pan

Una facción menor invita a los PJs a un gran banquete en su honor. Una vez allí, los PJs notan que los Cruzados están todos hambrientos, flacos y enfermizos, pero que la comida que sirven es suntuosa y buena. Si consultan sobre la comida, los Cruzados se disculpan por su mala educación, explicando que es lo último de sus reservas.

Hombres Bestia entre Nosotros

Un grupo de Cruzados preocupados conduce a los personajes a una "bruja" que en realidad es una matrona que atendió a una mujer que dio a luz a Turnskin -un Humano que rápidamente reveló sus tendencias de Hombre Bestia poco después del nacimiento. Cuando los personajes llegan a la tienda de la matrona, la encuentran rodeada de una turba enojada de Cruzados que piden su muerte. Quieren tirarla colina abajo en un barril lleno de clavos porque *"todo el mundo sabe que las brujas tienen la piel dura. ¡Cuando y siempre sobreviva, la quemamos! ¡Cuando y siempre no, bueno, ninguno de nosotros la mató!"*.

La Balada de los valientes

Poco después de que los personajes comiencen sus patrullas por el campamento empiezan a escuchar canciones en su honor, todas relatando sus hazañas y proezas. Unos días más tarde, los personajes escuchan las mismas canciones, pero el tono ha cambiado, y se han vuelto obscenas, implicando varios versos sobre una hija de un Halfling, los PJs, y un pato bastante ruidoso (al menos, eso es lo que parece).

Admiradores

Mientras se mueven por una zona particularmente multitudinaria, los PJs se encuentran seguidos por hombres y mujeres extraños con ojos abiertos y expresiones de adoración. Poco después, la extraña gente se arremolina alrededor de los personajes hasta que los PJs están rodeados. Extrañamente, ninguno de ellos habla, pero todos estiran el brazo para tocar a los personajes jugadores. Mientras toquetean, uno de ellos grita, “¡Karl!” mientras todos los demás gritan “¡Alabadle!”. Esta adulación continua unos minutos, momento en el que la multitud se dispersa.

Niños Serviciales

Multitud de pequeños niños siguen a los personajes por todas partes y piden ser sus portadores de espadas, cuidadores de caballos y pulidores de botas. Si los PJs ceden, encuentran que cada vez que se giran de espaldas, los niños están acusando a otros de permitirles sostener la espada/ponerse las botas/montar el caballo y cosas así, mientras proclaman a viva voz que los objetos de los personajes tienen “milagrosos poderes curativos” y están “benditos por Karl”. ¡Los PJs podrían no alegrarse de encontrar leprosos que están usando sus botas con la esperanza de curarse!

Una Propuesta

Un hombre alto se acerca a uno de los personajes jugadores y le pide que se case con su hija. “*Siempre he dicho que solo lo mejor es lo suficientemente bueno para ella, y, si eres lo suficientemente bueno para proteger a Karl, lo eres para guardar la virtud de mi Gurda también*”. Por desgracia, la chica tiene la cara como un asno abofeteado y una

personalidad malhumorada para emparejar. El hombre ofrece un cerdo como dote, así como un par de faisanes más bien viejos. Cuando el personaje le rechaza, él parece molesto. “*¡Puñetero cerdo! No sabes lo que te estás perdiendo... ¿Estás diciendo que mi hija no es lo suficientemente buena para ti?*” Y cosas así. Unos días más tarde observan a la joven del brazo de un tipo flaco. El joven lleva un justillo rociado con grasa de cerdo y mirada avergonzada en su cara.

Plagado

No importa donde vayan los PJs, siempre parece haber alguna víctima de la plaga cerca. Este hombre (o mujer) viste harapos teñidos de oscuro que cubren cada centímetro de piel excepto sus ojos oscuros bajo un pesado manto. Si los personajes se acercan a este tipo inquietante, huye hacia la multitud, escapando en cuestión de segundos. Deja que los personajes hagan algunas tiradas de **Agilidad** para hacerles sentir que tienen la oportunidad de atrapar a su presa si le persiguen, pero al final, el hombre en harapos debe escapar. Esta persona, por cierto, no es otra que Lord de Trois, y mantiene un ojo sobre los PJs para vigilar sus progresos y evaluar sus capacidades.

Una Oferta de Trabajo

El actor que interpreta el papel de Grimgut en el auto sacramental se aproxima a un personaje jugador rudo y corpulento con una propuesta. El actor, un tal Sir Phineas Rucht, está viejo y cansado y no quiere saber nada del desafío, por lo que ofrece pagar al PJ, que es más o menos del mismo tamaño que el actor, una brillante Corona de Oro si participa por él. Esta es una gran oportunidad para los PJs y les permite participar en la obra, y es de esperar que de frustrar el plan de los malvados asesinos.

- PRIMERA PARTE: DEMASIADOS DELINCUENTES -

Las tramas entre los Cruzados se han estado moviendo a buen ritmo desde que los personajes estuvieron la última vez, y un grupo en particular se ha vuelto más importante. Son los Heraldos del Nuevo Amanecer, una colección de agitadores, demagogos y alborotadores que han sido subvertidos en una trama para asesinar a Karl.

Para tal fin, los Heraldos han planeado infiltrar un grupo de actores adecuados para interpretar para el Niño. Han comprado tres viales de un potente veneno de un herbolario que vive en las ruinas de Wolfenburgo. Su plan es asesinar a los actores que interpretarán el auto sacramental y reemplazarlos, dándoles a ellos y a su señor, Lord de Trois, acceso al chico.

Para asegurarse de que el veneno es lo suficientemente potente para sus necesidades, los Heraldos lo prueban antes. La desafortunada víctima elegida para esta prueba es Ali, el Strigani que el grupo tuvo que conocer en el temprano **Capítulo III**. Aunque la víctima de este crimen es totalmente al azar, los PJs deben creer que Ali fue un objetivo a propósito como una advertencia hacia ellos, lo cual es una buena cosa.

COMPLICACIONES

Si Ali muere antes o si los PJs no son lo suficientemente amigos de él para estimular su participación en los sucesos posteriores, considera toma a uno de los personajes como víctima de la prueba del veneno. Esta acción debería llamar su atención y colocarles en el camino correcto. Se insta al DJ a que recupere rápido al PJ afectado del veneno para que pueda jugar plenamente el resto de la aventura.

UN PAR DE DÍAS MÁS TARDE

Una llovizna cae sobre la fétida ciénaga del campamento, haciendo el deprimente lugar aún más desagradable. Mientras raspáis el pegadizo barro de vuestras botas, un repentino grito resuena por encima del perpetuo estruendo del campo y levantáis los ojos desde la suciedad.

Un hombre se tambalea borracho por el gentío, aferrándose su garganta, su cara está amoratada.

Sus piernas ceden finalmente derrumbándose en vuestra parcela, un último estertor escapa de sus labios.

Conmocionados, os dais cuenta de que el muerto es Ali el Strigani, el padre de Ahmed. Su negra lengua cuelga de su boca flácida y un odre vacío cuelga de sus dedos sin vida. El odre tiene el diseño de una estilizada serpiente enroscada labrada en su superficie.

Dada la identidad de la víctima y el hecho de que murió en la parcela de los PJs los personajes probablemente están nerviosos en este momento. Sin embargo, tras no materializarse ninguna otra amenaza, pueden investigar el cuerpo más detalladamente y entrevistar a los Cruzados cercanos para ver si saben algo.

Tras la investigación, el cuerpo de Ali se encuentra por lo demás en buenas condiciones; no tiene heridas reales. Los PJs que busquen la causa de la muerte y superen una tirada **Desafiante (-10) de Sanar** descubren que la causa de la muerte fue la asfixia y no estuvo causada por la obstrucción de ningún objeto extraño. Oliendo el odre sospechando de un veneno, una tirada **Desafiante (-10) de Oficio (Herbolario)**, revela que estaba envenenado y que el veneno usado fue Extracto de Hierba Gallinera. Es probable que los PJs sospechen de un envenenamiento incluso si no tienen fundamentos de este hecho.

Rastrear los pasos de Ali es difícil, ya que ha deambulado por la turba y cualquier huella que haya podido dejar ha sido pisoteada por los transeúntes. Deja que los jugadores tiren algunos dados para que tengan la impresión de que pueden rastrearle.

Interrogar a los vecinos sobre el significado del diseño de la serpiente enroscada encontrada en el odre revela que lo más probable es que fuera la marca del fabricante que hizo la bota. A los personajes preguntando por alguien cuya marca de fabricante coincida con la del odre se les dice que lo mejor para encontrar esa información es visitar la sede del Gremio de Peleteros & Fabricantes de Sillas de Marienburgo. Les advierten antes de enfrentarse a la ciudad, que es probable que el edificio esté en ruinas. Sin embargo, es la única guía que tienen los PJs. Una tirada exitosa de **Cotilleo** consigue para los personajes la dirección del Gremio.

Los PJs también podrían informarse sobre el veneno que mató a Ali, si tienen establecido que fue la causa de la muerte. Una tirada **Rutinaria (+10) de Cotilleo** les consigue de un Cruzado la dirección de la casa de Boris en Wolfenburgo explicando que es un fabricante de brebajes exóticos. Cualquiera que sea el rumbo que tomen encontrarán que todos los caminos conducen a la puerta del herbolario.

LOS RESTOS DE LA CIUDAD

Con el fin de progresar en su investigación, los aventureros deben enfrentarse a las ruinas de Wolfenburgo. La ciudad es un desastre. Golpeada duramente durante la Incursión del Caos, solo quedan algunos de los edificios, siendo una masa de escombros, madera carbonizada y los huesos de los que murieron aquí. Han comenzado a reconstruirla, pero

EXTRACTO DE HIERBA GALLINERA

Este veneno se prepara fermentando las raíces de la planta Hierba Gallinera con los fluidos drenados del conducto biliar de un gato común. Este desagradable proceso requiere que la víctima felina esté sana, por lo que se necesita un suministro de gatos para producir grandes cantidades de veneno.

El líquido resultante debe ser embebido para que sea efectivo. El que lo beba debe hacer una tirada **Difícil (-20) de Resistencia** o empieza a asfixiarse. Mientras se asfixia, el personaje debe hacer una tirada de **Resistencia** por minuto, con un penalizador acumulativo de -10 por tirada. Por ejemplo, la tercera tirada de **Resistencia** debería tener un penalizador de -20. Al fallar dos tiradas el personaje cae inconsciente. La víctima muere a menos que reciba curación mágica o una tirada **Desafiante (-10) de Sanar**. La asfixia causada por el Extracto de Hierba Gallinera dura 1d10 minutos. Las víctimas de esta nauseabunda infusión normalmente presentan la lengua negra e hinchada.

Cada dosis de este veneno cuesta 40 co y requiere una tirada **Rutinaria (+10) de Preparar venenos** para hacerla.

TABLA 6-7: ENCUENTROS EN WOLFENBURGO

Tirada	Resultado
01-10	Una banda de 1d10 mendigos, osamenteros y vagabundos surge de los escombros para mendigar comida y suministros a los PJs.
11-20	Un grupo de 1d10 desertores escondidos en los escombros de una vieja casa. Son un grupo muy castigado y no amenazan a los PJs.
21-30	Un trozo de mampostería se cae de un edificio en ruinas. Selecciona a un personaje al azar. El personaje debe superar una tirada de Agilidad o recibir 1d10 + 2 de los escombros.
31-40	Una jauría de seis perros salvajes deambula por la zona. Están hambrientos y son agresivos. Usa el perfil del Perro de <i>WJDR</i> , página 233.
41-50	Un montón de 1d10 cadáveres putrefactos tirados en la calle. Perturbarlos hace que levante el vuelo una nube de tábanos y acose a los PJs.
51-60	Un cuerpo humanoide quemado tirado en la calle. Está demasiado dañado para identificarlo adecuadamente pero posee incisivos extraordinariamente grandes.
61-70	Una bandada de aves carroñeras observa a los PJs con ojos apagados y luego regresa a su comida.
71-80	Un cráter en la carretera contiene una cantidad de cadáveres insepultos que los carroñeros están consumiendo. Todos los PJs deben superar una tirada de Voluntad o ganar 1 Punto de Locura. Una jauría de cuatro Necrófagos (ver perfil en la página 79) surge de las sombras para atacar a los PJs tras algunos asaltos.
81-90	Un edificio cercano se derrumba, enviando nubes de humo asfixiante al aire. La visibilidad se reduce a unos pocos metros y los PJs deben superar una tirada de Resistencia o perder 1 Herida por el aire sucio.
91-00	Un tropel de gordas ratas marrones cruza la calle. Saltando sobre sus cuerpos hay miles de pulgas. Los personajes a menos de 2 metros de la calle deben superar una tirada Rutinaria (+10) de Resistencia o contraer la Viruela Verde.

como Ostland nunca fue una provincia rica anteriormente, lo hace lentamente. Las otrora poderosas murallas que rodean la ciudad están casi derribadas y las que aún permanecen en pie tienen los hoyos de los impactos de las piedras lanzadas por las catapultas.

Por suerte, los PJs no tienen que rebuscar demasiado en la ciudad para encontrar la Casa Gremial de Peleteros. La taberna reformada está situada justo delante de las murallas de la ciudad y si los PJs logran conseguir la dirección, deberían tener pocos problemas.

Sin embargo, los personajes que no consiguieran la información necesitan varias horas deambulando por las calles casi desiertas. Encontrar la Casa Gremial requiere que los PJs hablen con la andrajosa población Humana que se encuentra en la ciudad y éxito en una tirada **Desafiante (-10) de Cotilleo** que lleva 1d5 - 1 horas y valiosa comida para varios días usada como soborno. Una tirada exitosa revela que *"La Casa Gremial están en una taberna en ruinas. Puedo llevarlos si queréis. Por... ¿5 Chelines?"* Cada hora que los PJs busquen tienen un encuentro al azar. Tira 1d100 y consulta la **Tabla 6-7: Encuentros En Wolfenburgo** para ver qué ocurre.

GREMIO DE PELETEROS & FABRICANTES DE SILLAS DE MARIENBURGO

Por suerte esta taberna reformada ha sobrevivido al saqueo de la ciudad relativamente intacta. Aunque el techo se ha derrumbado en algunas zonas y hay algo de daño por fuego, una vez dentro el deslucido interior se encuentra intacto cuando se compara con otros edificios de la zona, obviamente, el lugar no era digno de saqueo, aunque merece señalar que toda la reserva de cerveza de la taberna hace tiempo que fue robado. No lleva mucho tiempo a los PJs escudriñar entre los escombros y localizar la puerta que conduce a la oficina principal del Gremio.

La sede del Gremio De Peleteros & Fabricantes De Sillas es una simple habitación ubicada en la trasera de la taberna. El polvo cubre el suelo y la media docena de mesas ubicadas alrededor del perímetro de la habitación, causado sin duda por la madera que ha caído a través del techo. Aparte de eso, se encuentra en un estado decente. El lugar está desierto, pero los PJs buscando pruebas tienen multitud de papeleo que escudriñar. Les lleva más o menos una hora localizar libros de registros detallando artesanos en activo, marcas de fabricantes y facturas de venta.

Tras leer un poco forzando la vista, los personajes encuentran un libro de registro forrado en cuero con una serpiente enroscada grabada en su cubierta. ¡Éxito! El libro revela que el diseño de la serpiente es la marca de fabricante de un tal Burgher Felix Vendt, un artesano en mala racha, a juzgar por las facturas de ventas del libro de registro. Un poco de trabajo de investigación revela que los odres no eran su principal línea de negocio, sin embargo, todas las ventas están listadas. Los PJs tienen media docena de nombres que investigar.

PAPELEO

Con esta información en sus manos los PJs tienen buenas posibilidades para encontrar al asesino. Sin embargo, la entrada más reciente en el libro de registro es de hace más de dos meses y la más antigua de hace más de un año, por lo que las cosas no parecen tan simples... y así resultan ser. El Tribunal de Desuelle es un páramo de escombros esparcidos, el Mercado de Lúpulo es el hogar de algunos soldados ebrios que llegaron a casa de la guerra con miembros amputados y locuras en sus cabezas, y el Cuartel Imperial es tan penoso que escudriñar los cuerpos enfermos allí requiere voluntad de hierro.

Usa la **Tabla 6-7: Encuentros En Wolfenburgo** una vez por hora que los personajes busquen por la ciudad en ruinas. Los PJs necesitan hacer una tirada de **Cotilleo** para localizar cada una de esas ubicaciones a menos que sean nativos de la ciudad.

LA VIUDA CURST

El Tribunal de Desuelle es un yermo estéril despojado de cualquier cosa de utilidad y habitado solamente por ratas. Escudriñar los escombros es un trabajo muy largo si los PJs deciden hacerlo, pero los que perseveren

LOS SOSPECHOSOS

Nombre	Ubicación	Unidades Compradas	Pago Recibido
Viuda Curst	Tribunal de Desuelle 12b	3	16 c
Bernt Hessler	Gremio de Cervecedores, Mercado de Lúpulo	20	12 co
Boris Leichgart	Herrería, Inferior del Adarve	10	2 gansos, 1 piedra de afilar y 2 tónicos
Capitán Yeller	Alojamientos de Oficiales, Cuartel Imperial	10	10 co
Ernst Krantz	Posada Violinista	5	60 c
Ollo Veorhoven	Panorama de Ollo	5	65 c

verán su paciencia recompensada. Entre los escombros, los PJs encuentran un almacén de odres como los que buscan. Prendida en los sacos que los guardan hay una carta escrita torpemente prometiendo que se enviarán más botas brevemente mientras el ejército “*los sobrecargue tanto*”. No se puede encontrar más información en este sospechoso y todas las demás indagaciones se vuelven callejones sin salida.

BERNT HESSLER

Cuando los personajes se acercan al Mercado de Lúpulo, notan que los signos de habitabilidad se incrementan comparados con otras partes de la ciudad. Hay pequeños cobertizos junto a los muros derrumbados y aparecen caras sucias entre los escombros mientras los personajes pasan. El perímetro del mercado, sin embargo, está totalmente desierto y la propia plaza es una imagen de caos: vagones volcados, barriles de cerveza derramados y alimañas por los retretes compiten por la atención de los personajes. Tan pronto como empiezan a buscar se vuelve evidente para los PJs que no están solos; una bota golpeando suavemente los adoquines o un subrepticio resoplido les siguen en los alrededores de la plaza en ruinas. Al entrar los PJs al gran almacén de lúpulo que se abre al mercado es cuando se muestran los autores de esos ruidos. Tres soldados borrachos acechan aquí y han evitado que los vecinos vengán dentro. Ebrios hasta casi no mantenerse en pie, cargan no obstante contra los PJs.

Usa el perfil de **Espadas A Sueldo** de *WJDR*, página 234 para estos miserables borrachos.

BORIS LEICHGART

Ver **La Casa de la Muerte** en la página 140 para detalles sobre Boris.

CAPITÁN YELLER

El Cuartel Imperial es un edificio fácil de encontrar, siendo uno de los más grandes de la ciudad y ubicado cerca del palacio. Una vez se llega, la devastación es impactante. Cuando hicieron brecha en las murallas, este fue uno de los principales objetivos del ejército del Caos y los cadáveres aún siguen donde cayeron hace muchos meses. Soldados Imperiales se amontonan sobre Hombres Bestia y están diseminados con desorden sobre las murallas como si alguna mano gigante los hubiera recogido y lanzado contra la mampostería. Incluso hay un cuerpo empalado en lo alto del mástil de la bandera, a unos siete metros del suelo. Esto es solo el exterior. Dentro del cuartel hay docenas de soldados que ni siquiera actuaron fuera. Yacen asesinados en las bases de sus catres, en las puertas y una pobre alma aún reside con su cabeza en el agujero del retrete y sus piernas sobresaliendo hacia arriba.

Es una experiencia desagradable buscar entre los escombros. Los Personajes deben hacer una tirada de **Voluntad** o caer gravemente enfermos tras 10 minutos de exposición, lo que deriva en una penalización de -5 a todas las tiradas hasta que abandonen la zona. También podrían contraer una desagradable enfermedad si hurgan demasiado. La Viruela Verde en concreto, está muy extendida en esta zona de la ciudad.

Debido a la devastación pocas almas valientes se han aventurado aquí desde el asalto del Caos; historias de muertos vengativos y el riesgo muy real de enfermarse mantiene alejados a los saqueadores. Como consecuencia, los PJs pueden encontrar un montón de botín aquí, en caso de estar interesados en este tipo de cosas: se puede recoger objetos por valor de 10d10 co cada día de búsqueda (lo que sin duda hace levantar las cejas a los Cruzados. A nadie le gustan los saqueadores). De más interés

quizás, la oficina del Capitán Yeller puede ser localizada tras un día o dos (junto con su torso superior, las piernas están devoradas). El cuerpo tiene una de las botas de Vendt sobre él. El momento de la muerte excluye a Yeller de la investigación.

ERNST KRANTZ

La Posada Violinista fue una vez un reconocido espacio por acoger el último talento musical en el camino a la fama de la ciudad. Por tanto era el lugar predilecto de los hijos menores de la nobleza y aquellos con algún ingreso disponible. Sin embargo, todo terminó con el asalto a Wolfenburgo. Ahora, la posada está vacía tanto de músicos como de mecenas... excepto uno. Entre la destrucción se puede encontrar aquí a Ernst Krantz. Duerme en una esquina de una de las habitaciones del ático mientras echa un ojo al Panorama de Ollo, que está cruzando la calle.

Cuando oye ruido abajo en la posada se desliza de su escondrijo para ver quién es el responsable y a menos que los PJs sean hostiles con él, se les acerca con bastante facilidad. Ernst es miembro de la facción Calaveras (ver el **Capítulo VII** para detalles) y está espionando a su rival que reside en la tienda de arte de enfrente. No es que él reconozco algo de eso. Ernst dice a los PJs que desde que saquearon la ciudad, se quedó sin hogar y como venía al Violinista a menudo en tiempos más felices, decidió montar aquí su nuevo hogar. Si se le presiona sobre los odres (uno de los cuales lleva encima) cuenta una versión de la verdad, que es que compró algunos para sus amigos de la Cruzada de las afuera de la ciudad. Dice a los PJs que se han trasladado (es mentira, los Calaveras aún pueden encontrarse en la cruzada).

Ernst toma nota del poder de deducción de los PJs y su ingenio durante su conversación ya que bien podría acercarse a ellos más tarde en la campaña (**Capítulo VII**) con trabajo.

OLLO VEORHOVEN

Cruzando la calle frente a la Posada Violinista están los restos del Panorama de Ollo. Un edificio de una sola planta que antes vendía retratos de paisajes a los adinerados de la ciudad. El interior del edificio está sorprendentemente limpio de escombros. La razón de ello es que Ollo Veorhoven de la facción de los Martillos (Ver **Capítulo VII** para detalles) ha establecido su residencia aquí hace tiempo. Era el encargado de buscar en las galerías del edificio pistas sobre el paradero del panel de Sigmar del tríptico de Lanfranchi (para detalles ver el **Capítulo VII**). Aunque no ha tenido suerte, se ha quedado en la estancia para mantener ocupado a Ernst (se dio cuenta pronto de que su rival se mudó en frente).

Una vez los PJs se hayan anunciado, Ollo es agradable y responde todas sus preguntas lo mejor que puede (aunque guarda en secreto la verdadera razón de su presencia). Una vez más, los PJs ven que lleva uno de los odres de Vendt y el Martillo cuenta una historia similar a la de Ernst.

Al igual que Ernst, Ollo también toma nota de la efectividad del interrogatorio de los PJs. Pueden serle de utilidad una vez empiecen a desarrollarse los sucesos del **Capítulo VII**.

LA CASA DE LA MUERTE

Boris Leichgart vive en un estrecho ático sobre los restos quemados de una herrería. Las paredes ennegrecidas de la planta baja dan fe de la ferocidad del fuego que reclamó la vida del herrero y su aprendizaje, pero esas mismas paredes salvaron al ático de la destrucción.

Tras el saqueo de la ciudad, Boris encontró el lugar de su agrado y se trasladó, destruyendo lo que quedaba de las escaleras interiores para asegurar privacidad. La única entrada ahora al domicilio es a través de la única ventana sobre la planta baja. Cuando Boris recibe algún visitante o necesita viajar, tiende una cuerda con nudos para permitir el acceso. Considerando la naturaleza de su profesión, esta disposición se adapta bien a Boris.

Una vez los PJs han localizado la herrería, la única manera de conseguir llamar la atención del herbolario es gritarle y esperar a que aparezca e la ventana. Si los PJs son amenazadores o groseros, Boris no lanza la cuerda bajo ninguna circunstancia, sin embargo, si demuestran algún interés en sus habilidades o mercancías, cede y les permite subir.

La figura densamente vestida de Boris lanza una deshilachada cuerda con nudos de la ventana abierta. Haciéndoos señas en silencio, se retira a los confines ensombrecidos del ático. Escalar la cuerda, aunque incómodo, no es difícil y pronto caéis sobre el umbral de la ventana hacia el oscuro interior de olor rancio.

Los inclinados aleros del tejado te obligan a agacharte mientras caminas hacia el hueco donde Boris se sienta tranquilamente. Manojos de hierbas secas cuelgan del techo, cubriendo otro olor más desagradable con su dulce aroma. Mientras os aproximáis por la alcoba en sombras, veis un banco a un lado, su superficie desordenada con dispositivos arcanos; tubos de vidrio, embudos de cobre, mecanismos reductores y otra parafernalia.

Un maullido lastimero atrae vuestras miradas hacia una fila de jaulas bajo el banco, donde veis cierta cantidad de animales que han sido asegurados. Solo una jaula tiene un habitante vivo, una pequeña criatura que yace inmóvil en el suelo de su prisión, indicando vida solo su lastimero grito. Cuerpos destrozados y en descomposición llenan las otras jaulas, uno de las cuales tiene sus órganos cuidadosamente extraídos y colocados junto al cuerpo. Sin duda los brebajes de Boris requieren extraños ingredientes.

Boris Leichgart

Artesano Humano (ex Menestral)

Boris es de complejión media y cubre su cuerpo con túnicas negras bien ajustadas. El lado izquierdo de su cara es una masa quemada de tejido



cicatrizado adquirido durante el saqueo de Wolfenburgo. Se extiende por debajo de su cara hacia su pecho y estómago. Tiene terribles dolores y debe masajear su piel con aceites y ungüentos dos veces al día. Si no lo hace, se vuelve irritable.

Aunque escapó con vida del saqueo de Wolfenburgo, el fuego al que tuvo que enfrentarse para escapar estuvo a punto de terminar con él. La experiencia dejó más que cicatrices corporales sobre Boris, ha empezado a crear más brebajes exóticos que antes y no tiene remordimientos sobre su utilidad final o a quién se los vende. Boris se ha vuelto egoísta y ha perdido humanidad, conservando sus formas cobardes.

Su conciencia puede haberle abandonado, pero su piedad aún permanece, por lo que una vez que apareció la Cruzada del Niño ante las murallas derruidas de Wolfenburgo, puso sus servicios a su disposición. Le da mucha importancia a la confidencialidad de sus clientes, por lo que es un hueso duro de roer para sonsacarle información.

Puntos de Locura: 5

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
37	31	39 (3)	43 (4)	41	44	41	23

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Conducir (F), Tasar (Int + 10), Cotilleo (Em + 20), Regatear (Em + 10), Percepción (Int + 10), Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Jerga gremial) (Int + 10), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Hablar idioma (Tileano) (Int + 10), Oficio (Cerveceros, Herbolarios) (Int + 10), Oficio (Embalsamador) (Int)

Talentos: Negociador, Etiqueta, Resistencia a venenos, Sexto sentido

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14

Armas: Daga (1d10)

Enseres

Boris viste largas túnicas negras que esconden su carne estropeada. En una pequeña cartuchera sobre su cintura tiene viales de pomada que usa para evitar el agrietamiento de su carne. Su casa está llena hasta los topes de botellas y extrañezas. Bajo un tablero del suelo Boris guarda toda su riqueza, 25 co.

TRATANDO CON BORIS

Boris es educado y sociable siempre que la conversación tenga que ver con la compra o el encargo de brebajes y preparados. Tiene diversos preparados a la venta si los PJs están interesados. Aunque Boris acepta su dinero actualmente está más interesado en el trueque por artículos de valor equivalente que tomar dinero contante y sonante.

Si los PJs le preguntan por detalle sobre el veneno que mató a su amigo o los odres con el diseño de la serpiente enroscada, cierra el pico y se pone en guardia. La única manera de conseguir información de él es este estado es o bien haciendo una tirada **Desafiante (-10) de Intimidar** o de **Carisma**. Si uno de los personajes jugadores fue víctima del veneno, las tiradas de Intimidar y Carisma se vuelven **Difícil (-20)** y **Desafiante (-10)** respectivamente. Sin embargo, los PJs buscando en el ático encuentran pronto un montón de odres como los que han rastreado, y esta evidencia reduce la dificultad de las tiradas de Intimidar o Carisma en un nivel.

Lo que Boris Sabe

- El Extracto de Hierba Gallinera puede usarse para otros propósitos que el asesinato. Si se diluye una parte de veneno en diez partes de agua, la solución resultante puede usarse para eliminar verrugas, pelo y manchas comunes de la piel. Diluido en veinte partes de agua, es un colorante muy bueno. Aún se tiene que tener cuidado al preparar esas soluciones alternativas.
- El Hermano Marcus, el líder de la Orden del Velo (ver página 142), adquirió un vial de veneno. Los miembros de la orden son devotos seguidores de Karl y emplean un misterioso artefacto como el centro de su culto.
- Un hombre de aspecto malvado llamado Karl adquirió tres viales de veneno. Boris estaba demasiado asustado para insistir mucho

en el canje con el hombre y le vendió los viales por menos de su valor actual. El hombre llevaba un característico cinturón azul.

- Un caballero de aspecto distintivo que se hacía llamar Dieter van Dorf le compró tres viales. Pago en Coronas de Oro.
- Si tienes creadas facciones propias para usar con el Culto, Boris también le ha podido vender viales a ellos.

A LA ANTIGUA USANZA

Si los PJs no tienen las habilidades necesarias para conseguir la información, pueden buscar en el ático pruebas documentales. Encuentran facturas de ventas que confirman los nombres de los compradores y notas garabateadas por Boris que contienen la información detallada arriba.

Si los personajes dañan a Boris de alguna manera, él nunca tratará de nuevo con ellos y considerando los preparados que pueden comprarle, no es una buena idea.

Si los deseos puedes añadir a la lista brebajes de otras procedencias o de tu propia creación.

Preparado	Coste
Material de contraveneno	3 co
Poción de curación	5 co
Bálsamo curativo	5 p
Extracto de Hierba Gallinera	40 co

DE VUELTA AL CAMPAMENTO

Encontrar al asesino de Ali requiere inevitablemente que los PJs pasen bastante tiempo trabajando duro en el campamento Cruzado e interactuando con los vecinos. La información real conseguida sobre los tres hombres que compraron el veneno se detalla por separado, pero recopilar esta información es difícil y costoso.

Cada tirada de Cotilleo intentada por los PJs representa un día de investigación y recopilación de información. Determinadas condiciones en el campamento pueden obstaculizar algo sus investigaciones, por tanto vale la pena tirar impedimentos mundanos (ver página 136) mientras llevan a cabo sus investigaciones.

INVESTIGANDO LA ORDEN DEL VELO

Este grupo de monjes tranquilos y contemplativos deambula constantemente entre la Cruzada del Niño difundiendo comodidad por donde pueden. Están liderados por el decidido pero respetuoso Hermano Marcus.

Rodeado por ocho devotos hermanos y hasta cincuenta laicos, la Orden del Velo de Marcus está ganando tranquilamente conversos entre los elementos más pobres que se encuentran en la Cruzada.

Un misterioso Velo constituye la piedra angular de sus ceremonias y sirve como centro para sus oraciones. Está cuidadosamente protegido por Marcos y solo se saca a la luz del día cuando está oficiando servicios o tratando de demostrar la veracidad de las afirmaciones de Karl.

HACIENDO PREGUNTAS

Cuando los PJs empiecen a investigar a este sospechoso, haz que los personajes hagan una tirada de Cotilleo y luego consulta la **Tabla 6-8: Cotilleos de la Orden del Velo**.

EL SERVICIO

Todos los días, al mediodía, el Hermano Marcus realiza un oficio en honor a Karl a una corta distancia del recinto del chico. Este servicio

atrae a muchos de los miembros más pobres de la Cruzada, quienes buscan tocar el Velo del Niño y llevarse los trozos de comida gratuita entregados al final de la ceremonia.

Los PJs no corren el riesgo de ser observados desde el recinto porque la presión de la gente es demasiado grande, pero estando tan cerca tras haberles dicho que se mantengan alejados puede ponerles nerviosos. Algunas tiradas de dados al azar en este punto ayudarán a ponerlos aún más nerviosos.

Hay una multitud decente de personas esperando por la llegada del Hermano Marcus, y a eso del filo del mediodía aparece junto con sus hermanos.

El silencio desciende sobre la congregación mientras una línea de majestuosos monjes aparece de entre el gentío. Un hombre alto, con su rostro arrugado por la preocupación conduce la procesión. Alza un tosco bastón delante de él; un travesaño formado por otro bastón está clavado en él. Cubriendo estas astas hay una prenda manchada. Mirando de cerca se puede ver el contorno de una forma de superficie manchada del lienzo, quizás la forma de un niño. Esta tela debe ser el misterioso Velo.

La gente respetuosamente extiende sus manos para tocar la prenda mientras la procesión continúa, con pequeñas oraciones en sus labios.

Finalmente el hombre alto pide silencio, con rostro serio explora a sus discípulos congregados.

“Puedo ver algunas caras nuevas entre vosotros, amigos”, entona gravemente. “Para su beneficio, hoy relataré la historia del Velo milagroso”.

Hay un suave murmullo de aprobación entre los presentes que desaparece rápidamente a medida que la historia comienza.

“Fue mientras viajaba de Fraile la primera vez que nos topamos con las historias de un notable joven en Marienburg. No perdí tiempo en llegar a esa gran ciudad portuario pues estaba buscando sentido a mi errante vida, desilusionado con el culto de Sigmar”.

“Bueno, encontré qué significaban una vez me asenté. Hablé con los pescadores que habían visto al Niño. Hablé con la abadesa del orfanato donde estubo a salvo. Incluso vi al muchacho de lejos en una ocasión y la convicción de que de hecho era alguien especial creció en mí. No puedes mirar a la cara a la divinidad y no quedar afectado”.

“Fue años más tarde cuando se produjo el milagro. Los hombres malvados habían venido a por el muchacho y se lo llevaron lejos de la tierna cuna de las Hermanas de Shallya. Estaba inmerso en una masa de humanidad barriendo las calles de Marienburg, en busca del chico”.

TABLA 6-8:

COTILLEOS DE LA ORDEN DEL VELO

Niveles de éxito	Resultado
0	“Veamos ahora, sí. Creo recordar el nombre mencionado. Creo que oficia servicios donde todos son bienvenidos. ¿Dónde? Lo siento, no lo sé”
1	“Gente agradable son. Siempre tienen un pedazo de comida para aquellos de nosotros que no tienen nada. Hombre muy piadoso ese Hermano Marcus”
2	“Ah, ellos, sí, esos idiotas hacen un servicio en el recinto de nuestro bendito Niño cada día al mediodía”.
3	“¿Dicen que el Velo que muestran proviene del propio bendito Karl y lleva su rostro!”
4	“El Hermano Marcus parecía muy preocupado la última vez que lo vi. Es una pena que un hombre tan bueno como él tenga las preocupaciones de tantos sobre sus hombros”

“Finalmente terminé donde debía estar para ver a nuestro querido Karl luchar contra sus captores. Martillo en mano y con la marca del cometa en su pecho, los hombres no tuvieron oportunidad y fueron muertos. Me quedé como embelesado con la visión mientras Karl huía de la escena. Fue en mi trance que mis ojos se posaron sobre una prenda rasgada en el suelo donde el chico se había resistido. ¡Mientras lo recogía, mis miedos se evaporaron y la cinta que cubría mis ojos desapareció, mostrándome la Verdad!”

“Tenía en mis manos un artefacto del chico, una prenda que había llevado y había tomado sus huellas de él. ¡Este Velo!”

El Hermano Marcus sostiene en alto la prenda para gran aclamación de su audiencia antes de pedir silencio una vez más.

“Desde ese día, amigos, nunca he dudado del origen de la herencia de Karl ni de dónde vino. Nos ha llevado a grandes cosas, cosas que nos mejorarán a todos”.

Una vez más hay un estruendo de aplausos. Cuando las cosas se calman por fin los congregados hacen cola delante del Hermano Marcus para que les bendiga y tener la oportunidad de tocar la reliquia del Velo”.

La mejor posibilidad de los PJs para descubrir más sobre el Hermano Marcus es hablar con él. Aunque debido a su popularidad rara vez está solo y no tiene parcela permanente, prefiriendo deambular y predicar por donde va. Si los PJs se unen a la fila de demandantes que se forma tras el sermón, tienen la oportunidad de pedirle una audiencia. Aunque Marcus parece algo distraído, concede naturalmente la solicitud y sugiere que hablen después de que el último de los piadosos se haya ido.

LA CONFESIÓN

Una vez den muestras de privacidad, los PJs pueden preguntarle. Si se enfrenta con la información suministrada por Boris, niega la acusación rotundamente y mira nerviosamente a su alrededor. Se niega a hablar más a menos que los PJs hagan una tirada **Desafiante (-10) de Intimidar** o **Carisma** exitosa, o accedan a guardar en secreto todo lo que diga y le ayuden a recolectar comida para futuros sermones –la Orden está baja de suministros. Si están de acuerdo con lo último habla con ellos al día siguiente, una vez se haya recibido la entrega de los suministros. Este acuerdo podría ser una oportunidad para los PJs de interactuar con más de los Cruzados del campamento, quizás incluyendo algún encuentro con algún infame carnicero que no parezca nunca quedarse sin suministros.

La carga de preocupación que lleva Marcus no tiene nada que ver con el asesinato y sí todo con su fe. Hizo comprar el veneno de Boris, pero lo ha estado usando con tinte. En voz baja, informa a los PJs que las marcas milagrosas del Velo se han estado desvaneciendo. Por lo que para asegurarse de que el artefacto del chico permanece para el disfrute de todos, Marcus ha estado usando Extracto de Hierba Gallinera para retocar el Velo, asegurándose de que las marcas permanecen claras.

Tras extraerle esta confesión, Marcus se derrumba llorando en el fangoso suelo, derramando de su boca oraciones de tormento. Los personajes que hagan con éxito una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción** son capaces de escuchar susurros de los Cruzados cercanos mientras las noticias de una “falsificación” se extienden como un reguero de pólvora por la turba. Poco después, los Cruzados enojados se enfrentan al Hermano Marcus y las cosas comienzan ponerse feas. Aunque ni los PJs ni Marcus son el blanco del ataque se forma una aglomeración alrededor de ellos mientras la enojada turba arranca el Velo de su montura y lo rasga. A menos que los PJs se vayan, corren el riesgo de ser arrastrados junto con la multitud, mientras la presión es tan densa. Los que sean arrastrados deben superar una prueba de **Fuerza** o perder cualquier cosa en sus manos. Pasará una hora antes de que los PJs puedan intentar recuperar cualquier objeto perdido y deben tener éxito en una tirada de **Percepción** para recuperarlos. De lo contrario, los objetos se pierden o se los lleva un agradecido Cruzado. Los PJs han descubierto que el Hermano Marcus no es el asesino, sin embargo, han dejado a un hombre destrozado.

Hermano Marcus

Frailé Humano (ex Iniciado de Sigmar)

El Hermano Marcus ha sido siempre un hombre bastante tranquilo y pacífico. Durante sus viajes llevó la buena palabra de Sigmar a las comunidades aisladas. Sin embargo, se llegó a desilusionar co la rígida estructura del culto y decidió ir en solitario como monje. Una de sus

primeras paradas fue Marienburg, donde, quiso la suerte, aparecieron pronto los primeros rumores del Niño.

Su vida tuvo de nuevo un propósito, Marcus hizo de ello asunto suyo documentando la vida del Niño y entrevistó muchos testigos de los sucesos que le rodearon. Fue el rapto de Karl del orfanato lo que realmente puso los pies de Marcus en su curso actual. Encontró el Velo tras ser testigo de la batalla entre Karl y sus raptos.

Desde aquel día, ha predicado por el Niño, alardeando la milagrosa prenda para que todos la vieran. El reciente deterioro del Velo le ha dado un aspecto preocupado y distraído.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
42	41	43 (4)	42 (4)	34	53	50	48

Habilidades: Sabiduría académica (Historia) (Int), Sabiduría académica (Teología) (Int +10), Carisma (Em), Cotilleo (Em), Sanar (Int + 10), Supervivencia (Int), Percepción (Int + 10), Leer/Escribir (Int), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel) (Int +10)

Talents: Vista excelente, Reflejos rápidos, Don de gentes, Viajero curtido, Cortés, Guerrero nato

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 17

Armas: Sin Armas (1d10; Especial)

Enseres

El Hermano Marcus viste túnicas arpilleras marrones con un pequeño martillo de madera colgando de su cuello. Su más atesorada posesión es el Velo, que él realmente cree que es auténtico. Si lo es o no, no importa realmente... ¿o sí?

INVESTIGANDO LOS CINTOAZULES

Los Cintoazules predicán la supremacía de la divinidad de la herencia divina de Karl sobre todos los demás demandantes y creencias. Su líder Morgan Schloppel (Karl 2º) ha inculcado la xenofobia, arrogancia e intolerancia en sus seguidores.

Llamados así por los cinturones de cuero teñidos que todos los miembros llevan, los Cintoazules son sectarios religiosos del peor tipo, intolerantes, hoscos y fanáticos.

Dando buen uso al fanatismo de sus seguidores, Morgan ha empezado a amasar una pequeña fortuna en bienes “confiscados” de aquellos que no dan la talla para los exigentes estándares de los Cintoazules. Él mismo se ha encargado de enunciar varios principios para los adoradores del Niño (todos diseñados por Morgan para llenar sus propios bolsillos), y a veces se ven grupos de Cintoazules entre la turba asegurándose de que se siguen dichos principios.

Aunque la mayoría de los miembros de los Cintoazules creen que actúan a favor de los intereses de la Cruzada haciendo cumplir esos principios donde pueden, los dirigentes los presentaron para desplumar a los ignorantes de sus objetos de valor. Morgan y sus amigos más cercanos llevan los Cintoazules como una empresa criminal bajo esta tapadera.

HACIENDO PREGUNTAS

Armados solo con un nombre y la información sobre el cinturón azul distintivo de Karl, los PJs pueden pensar que el soplo que les dio Boris es de poca ayuda para perseguir a este sospechoso. Sin embargo, haciendo preguntas sobre él, descubren que incluso esta escasa descripción da sus frutos. Una vez los PJs empiecen a investigar, haz que hagan una tirada de Cotilleo y luego consulta la **Tabla 6-9: Cotilleos de los Cintoazules**.

ASELINATO AZUL

La parcela de los Cintoazules está ubicada en el borde este del campamento Cruzado, en los márgenes del bosque circundante. Llamativas tiendas azules están dispuestas en círculo alrededor de la zona central de reunión donde Morgan celebra una corte a diario.

En un momento dado, diez miembros ocupan el círculo de tiendas y el resto se suelen mezclar en otros lugares de la Cruzada por negocios de Morgan. Solo por la noche todos los Cintoazules se retiran a la parcela.

No hay seguridad digna de mención por lo que acercarse sin ser visto no es problema. Sin embargo, llegar al centro de la parcela sin ser visto o entrar en alguna tienda requiere ambos una tirada **Difícil (-20) de Movimiento silencioso** y una **Difícil (-20) de Esconderse** para pasar desapercibido, ya que el lugar es bastante estrecho.

Los que entren en el campo subrepticamente encuentran poco de interés en las llamativas tiendas. Los miembros de los Cintoazules entregan todas sus riquezas y posesiones (armas de barra y chaquetas de cuero) a Morgan para entrar en el grupo. La única tienda con algo de interés para los PJs, que no sean Cruzados descansando, claro, es la de Morgan. Dentro tiene una caja fuerte cerrada enterrada en el suelo bajo su cama - una tirada **Difícil (-20) de Forzar Cerraduras** la abre- con un pequeño alijo de objetos de valor. La caja fuerte contiene 112 *co*, 234 *c*, un rollo de seda valorado en 25 *co* y un viejo diario que contiene detalles de los primeros años de Morgan en el sacerdocio de Sigmar. Este diario arroja algo de luz sobre su vida criminal desde una edad temprana.

A los intrusos encontrados les dan una paliza y les expulsan; los Cintoazules son gente dura con métodos duros pero normalmente entran solo en peleas sin armas. No son asesinos (con una notable excepción). Si se desenvainan las hojas, harán lo mismo, pero no inician un combate armado.

Los PJs que se aproximen abiertamente con el fin de hablar con Morgan encuentran el campo bastante tranquilo, con miembros rezando y ofreciendo pequeños sacrificios por la seguridad del Niño. Aquí hay poco que alarme.

A la llegada de los PJs se informa a Morgan rápidamente y pide que traigan un refrigerio y lo coloquen en la mesa central. En poco tiempo hay preparado un modesto banquete para honrar al Niño, el Día del Martillo (Morgan acaba de hacer este “festejo” ya que quiere adivinar lo que los personajes quieren de él, y en su experiencia, poner a gusto a sus enemigos es más efectivo que los métodos más físicos). Los PJs y el círculo más íntimo de amigos de Morgan están invitados a participar en este improvisado banquete.

Aunque de modales bastante apasionados y franco en su opinión de como la Cruzada del Niño debería adorar a Karl, el ambiente no es amenazante. Si los PJs mencionan su investigación a Morgan o acusan a uno de sus hombres de envenenar a Ali, se muestra realmente sorprendido.

“Francamente caballeros, me ha impactado que pudierais sospechar de uno de mis hombre en este atroz crimen. Somos un grupo religioso pacífico, no asesinos comunes. Si me lo preguntan, este herbolario que habéis mencionado os ha mentido; nosotros nunca haríamos una cosa así. Como sois mis invitados, no voy a ir más allá de esto”.

Si piden permiso a Morgan para registrar pertenencias o interrogar miembros de los Cintoazules, educadamente rechaza la solicitud. Frente a la violencia llama a sus esbirros y los PJs pueden enfrentarse a una pelea desagradable si insisten.

Los personajes que pregunten a Morgan por información sobre los otros dos miembros de su lista, averiguan lo siguiente:

“Hummm, no he oído hablar de este Dieter que mencionáis, pero el Hermano Marcus sí sé quién es. Es un tío devoto. Estoy seguro de que no tiene nada que ver en esto. Le podéis encontrar al medio día en las comunidades fuera del recinto del bendito Niño. Oficia un servicio allí todos los días”.

Morgan puede ser inocente de adquirir el veneno, pero uno de sus socios realmente no lo es. Karl 3º, su confidente más cercano, adquirió el veneno para matar a Morgan y usurpar el liderazgo de los Cintoazules.

Con la llegada de los PJs, Karl 3º ve la oportunidad de matar a Morgan y desviar la culpa sobre ellos. Intenta envenenar la comida de Morgan y acusa a los personajes del hecho. Se requiere una tirada **Muy Difícil (-30) de Percepción** durante la comida para pescarle en el acto.

PRINCIPIOS DE LOS CINTOAZULES

El color preferido del Niño es el azul y debe usarse algo de ese color en las ceremonias religiosas.

Los miembros deben cambiarse el nombre para venerar al niño llamándose Karl o se enfrentan a la confiscación de bienes.

No se permite pronunciar el nombre de un falso dios (cualquier otro que no sea Sigmar) de alguna manera que no sea despectiva.

Los blasfemos deberán renunciar a todos los bienes terrenales.

TABLA 6-9: COTILLOS DE LOS CINTOAZULES

Niveles de éxito	Resultado
0	<i>“He oído que un montón de sinvergüenzas se hacen llamar los Cintoazules. Tal vez él sea uno de ellos”</i>
1	<i>“Si, He oído de un Karl en los Cintoazules. La cruzada pura mantienen. Más poder pa' ellos, digo yo”</i>
2	<i>“Que no se te pegue su lado malo joven, de lo contrario visitarás a Herr Bofetón y Frau Puñetazo, ya sabes lo que quiero decir. No se cortan en decir a la gente cómo deben actuar y sí, no se cortan en machacar a la gente este hecho”</i>
3	<i>“Si, los Cintoazules, buen grupo de muchachos, tienen un campamento en el borde del bosque al este”</i>
4	<i>“¡Já! Manada de locos, en mi opinión, esos Cintoazules. ¿Sabéis que todos se hacen llamar Karl en honor de nuestro amado Niño? Buena suerte en vuestra búsqueda, la necesitaréis”</i>



Una vez Morgan muestre signos de haber sido envenenado, Karl 3º se pone en pie, apuntando con un dedo acusador a los PJs.

“¡Todo ha sido un engaño! ¡Vinieron a matarnos! No comer más de estos alimentos contaminados. ¡Vamos hermanos, vamos a enseñarles lo erróneo de su camino!”

Con esto, los Cintoazules se aproximan a los PJs, decididos a matarles si Morgan muere, o darles una paliza de muerte y entregarlos al Niño si Morgan resiste el veneno. Es inútil razonar con ellos; Karl 3º ha elegido muy bien el momento.

Si los PJs descubren a Karl 3º envenenando la comida de Morgan, no puede desviar la culpa a ninguna otra parte y es llevado, atado de pies y manos a la espera de justicia. Morgan parece absolutamente traicionado, pero da las gracias profusamente a los PJs.

“Gracias caballeros, no tenéis ni idea de lo mucho que duele. Le conozco desde hace muchos, muchos años y ¿para hacer esto? ¿Era cuestión de poder? Probablemente. De todas formas, se me olvidaba algo que podría ayudaros en vuestras investigaciones. Ese Dieter que mencionaron. Tiene una organización muy extraña si es el mismo tipo. Ha sido visto con un Elfo hace pocos días según mis chicos. Creo que es uno de esos políticos, ya sabéis, siempre en su pedestal”.

Con eso, Morgan se despide y los PJs pueden irse.

Morgan Schloppel (Karl 2º)

Señor del Crimen Humano (ex Demagogo, ex Iniciado)

Habiendo pasado su juventud ligado a un sacerdote Sigmarita, Morgan tuvo una buena base en los artículos de la fe desde una edad muy temprana. Él y su círculo más íntimo de amigos sobrevivieron al saqueo de Wolfenburgo (dos veces) pidiendo ayuda del templo Sigmarita.

Con sus discípulos, Morgan vagó por la devastada Ostland hasta hace poco, cuando se topó con la Cruzada del Niño. Moviéndose entre las hordas de seguidores del Niño, Morgan aprovechó su oportunidad para la grandeza. Transformando con facilidad los principios de la Cruzada, Morgan comenzó a ejercer su considerable poder de persuasión y reunir más seguidores.

Aunque dirige los Cintoazules como una organización criminal, a Morgan le disgusta la violencia y es felizmente ignorante de los métodos usados por sus discípulos para extorsionar dinero. Tiene sus sospechas pero está satisfecho de que ojos que no ven, corazón que no siente.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
55	46	39 (3)	45 (4)	57	62	44	66

Habilidades: Sabiduría académica (Historia) (Int + 10), Sabiduría académica (Leyes, Teología) (Int), Charlatanería (Em), Carisma (Em + 20), Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 20), Esconderse (Ag), Disfraz (Em), Esquivar (Ag + 10), Cotilleo (Em + 20), Sanar (Em), Intimidar (F + 10), Percepción (Int + 10), Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int), Código secreto (Ladrón) (Int), Hablar idioma (Clásico) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10)

Talentos: Vista excelente, Orador experto, Don de gentes, Resistencia a venenos, Pelea callejera, Callejeo, Cortés, Muy fuerte, Guerrero nato

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 19

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Cuerpo 1, Brazos 1)

Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 3), Pistola ballesta con 10 virotes (1d10 + 2); Alcance 8/16; Recarga Completa)

Enseres

Además de su tesoro escondido, Karl 2º viste las túnicas caseras comunes a todos los de su facción. Lleva el cinturón de cuero teñido de azul en su cintura. Esconde un juego extra de ropas de superior calidad adecuadas para un noble junto con 100 co en otro lugar empleado si tiene que hacer una escapada rápida.

Karl 3º

Extorsionador Humano (ex Matón)

Incluso Morgan no conoce el verdadero nombre de Karl 3º. Creció en los barrios bajos de Wolfenburgo y se encontró con Morgan cuando le dieron una oportunidad de hacer algo de dinero a expensas de otros. Es un hombre malicioso que se deleita con la mano dura de las prácticas de los Cintoazules; de hecho, ha instigado en gran parte esta política.

Cree que le ha llegado el momento de tomar las operaciones de Morgan, que se ha vuelto perezoso. Karl 3º pretende forjar los Cintoazules en una fuerza temible.

Puntos de Locura: 2

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
55	40	46 (4)	43 (4)	38	29	46	39

Habilidades: Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Consumir alcohol (R), Esquivar (Ag + 10), Tasar (Int), Jugar (Int), Cotilleo (Em + 10), Intimidar (F), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int), Seguimiento (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Desarmar, Reflejos rápidos, Desenvainado rápido, Resistencia a la magia, Pelea callejera, Callejeo, Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Imperturbable

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 16

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Cuerpo 1, Brazos 1)

Armas: Arma de mano (Mazo) (1d10 + 5; Valor Crítico + 1), Puños de hierro (1d10 + 2; Contundente)

Enseres

Karl 3º viste el mismo atuendo que llevan todos los demás Cintoazules. La única diferencia es un gorro redondeado que lleva en la cabeza. Ha escondido 25 co en un agujero cerca de donde caga.

Cintoazul Típico

Campesino Humano

El típico miembro de los Cintoazules no es más que un crédulo campesino atraído por el carisma de Morgan o la intimidación de Karl 3º. Generalmente son muy piadosos, pero tienen a seguir las órdenes ciegamente.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
34	30	32 (3)	35 (3)	31	29	32	34

Habilidades: Criar animales (Int), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Esconderse (Ag), Conducir (F), Jugar (Int), Cotilleo (Em), Supervivencia (Int), Remar (F), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Nadar (F), Oficio (Cocinero) (Em)

Talentos: Vista excelente, ¡A correr!, Recio, Errante

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12

Armas: Arma de mano (Mazo) (1d10 + 3)

Enseres

Los Cintoazules entregan sus posesiones materiales al unirse a esta facción. Luego se les equipa con túnicas marrones o grises y un cinturón de cuero teñido de azul.

INVESTIGANDO LOS HERALDOS DEL NUEVO AMANECER

Este grupo de agitadores políticos existe desde hace cinco años. Fundado por Dieter van Dorf como una reacción a los excesos políticos percibidos de la nobleza de Middenland, demostraron ser un grano en el culo de más

de un pequeño noble antes de desaparecer hace dos años. Muchos pensaron que habían sido asesinados por un terrateniente exasperado, pero Dieter y su pequeño grupo de compinches realmente cayeron bajo el dominio de Lord de Trois. Con este grupo clandestino bajo su control, de Trois usó a Dieter para investigar rumores sobre la Cruzada del Niño.

Enojado de que las Profecías Vampíricas hubieran sido subvertidas por los mortales, de Trois incorporó a los Heraldos a la Cruzada con la intención de matar al Niño y demostrar de una vez por todas que él es el elegido de las profecías. Para ello, los Heraldos planifican un ataque contra Karl y a través del envenenamiento de los actores tienen la intención de tomar parte en el auto sacramental que se representará para el chico. A pesar de que no se les ve mucho por el campamento, los que conocen a los Heraldos les ven como satíricos de los escépticos del Niño, una tapadera que utilizan muy bien.

HACIENDO PREGUNTAS

Los PJs que investiguen a los Heraldos deberían hacer tiradas Desafiantes (-10) de Cotilleo y luego consultar la **Tabla 6-10: Cotilleos de los Heraldos del Nuevo Amanecer**.

EL PABELLÓN VERDE

El campamento de los Heraldos es un gran pabellón verde situado al norte del campamento Cruzado. Se ha montado en un anillo de escombros recogidos de la murallas caídas de Wolfenburgo y se ha dispuesto con astucia por un ingeniero contratado (asesinado más tarde), por lo que solo hay un pasillo seguro entre los escombros. Esta disposición permite a Dieter y sus compañeros cierta privacidad; algo bueno teniendo en cuenta las diversas personas con las que tratan. Los Heraldos conocen bien la ruta entre los escombros y son reacios a compartirlas con extraños para que sus insidiosos planes no se vean comprometidos.

A menos que los personajes obtengan una invitación y un guía, que puede disponerse de la forma que consideres apropiada, los PJs deben abrirse paso por los restos y superar una tirada de **Agilidad**. Si la fallan reciben 1d5 + 1 de daño por las afiladas rocas. Un fallo por 20 o más indica que han armado jaleo, -maldiciendo, causando un desprendimiento, maldiciendo algo más- que 1d5 Heraldos salen de la tienda a investigar.

Dentro del anillo de escombros la tierra está despejada en un radio de 10 metros alrededor del pabellón. Los Heraldos no tienen puestos de guardia, dependiendo de la barrera de escombros para avisarles de visitantes o espías.

Si los PJs se han orientado con éxito por el anillo de escombros y quieren cubrir discretamente la zona despejada alrededor del pabellón, deben hacer una tirada exitosa de **Movimiento silencioso** tras la tirada de **Agilidad** para conseguirlo. Un fallo indica que han sido escuchados.

El pabellón no solo alberga a Dieter y su segundo, Frederick Manning, sino también a cinco miembros de los Heraldos que aún no han sido incorporados a las filas de los actores del auto sacramental. El pabellón también alberga a Lord Trois cuando les visita para estar al día de los progresos de los Heraldos. Sin embargo, de Trois no está presente en ningún momento durante las investigaciones de los PJs.

LA APROXIMACIÓN DIRECTA

Acercarse al pabellón descaradamente hace salir a Dieter y Frederick. Los otros Heraldos permanecen cerca de la entrada para poder salir rápidamente si hay problemas.

Enfrentarse abiertamente a los Heraldos, incluso si no han oído la trama, aún da a los PJs alguna información valiosa. Aunque los Heraldos niegan tener conocimiento de la compra del veneno, los personajes con ojo avizor que tengan éxito en una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** encuentran el tercio superior de un odre asomando por el ancho cinturón de Dieter. Puede verse un diseño de una serpiente estilizada grabada sobre el cuero. Es el diseño impreso en cualquier preparado que ellos mismos compraran, de Burgher Felix Vendt, a quién los PJs ya investigaran y el mismo que los PJs vieron cuando visitaron a Boris Leichgart. También observan a los Heraldos en la tienda moviendo un par de elaborados trajes de actor alejándolos de la entrada.

Si cuestionan la marca del fabricante del odre, Dieter y Frederick piden ayuda y sus compañeros salen de la tienda buscando problemas, no

TABLA 6-10:

COTILLEOS DE LA ORDEN DEL VELO

Niveles de éxito	Resultado
0	“¿Dieter van Dorf dices? Recuerdo haber visto alguien llamado Dieter predicando sobre los peligros del sistema de saneamiento por aquí. Tenía una brillante bandera verde con él, tal vez sea él”
1	“¿Un caballero bien vestido? Si, es uno de esos predicadores de tarima. Siempre diciéndote lo que está mal pero no dándote nunca una alternativa. Conoces esa calaña. Siempre llevan un séquito de adoradores con ellos ¿no es así?”
2	“Que no te engañe esa imagen respetable, tiene extrañas compañías. Mi primo George le vio hablando con un Demonio del bosque. Por mi vida ¿es verdad!”
3	“Dieter, sí, buen hombre. Él y sus compañeros tienen un gran pabellón verde escondido de miradas indiscretas entre los escombros de la muralla hacia el norte”
4	“¡Ven aquí! Calla, chitón. La última persona que empezó a preguntar sobre ese van Dorf fue hallada en un foso una mañana tan pálido como un fantasma y muerto como un lirón. Te lo aviso, ¡no te entrometas o podrías ser el siguiente”

pueden permitir que los PJs escapen. Los Heraldos son algo más circunspectos si los PJs han escuchado su trama, intentando buscar una salida de la situación afirmando que los personajes solo escucharon una parte de la obra. Sin embargo, finalmente, si esta táctica falla, los Heraldos salen de la tienda para matar a los PJs.

Dieter van Dorf

Espía Humano (ex Charlatán, ex Agitador)

Dieter van Dorf siempre ha sido problemático. Si no estaba sondeando los cambios de legislación locales, estaba intentando extorsionar dinero a los que hacían la legislación. Finalmente las cosas se pusieron un pelín caliente para él y huyó a Tilea con algunos amigos que compartían una perspectiva similar. Dieter permaneció allí tres años. Fue mientras estaba de regreso al Imperio que Lord de Trois embelesó a su grupo y comenzó a usarles como espías en el Imperio, donde se rumoreaba que había aparecido Karl.

Dieter es un hombre culto, aunque no sus métodos. No se opone al asesinato, por lo que no le preocupa que le hayan encargado matar a un niño. Se aferra con fuerza a las riendas de los Heraldos y su liderazgo solo se cuestiona cuando Trois hace acto de presencia.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
50	46	42 (4)	41 (4)	56	53	77	50

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Leyes) (Int), Charlatanería (Em), Carisma (Em + 10), Sabiduría popular (El Imperio, Tilea) (Int + 10), Escondarse (Ag + 10), Disfraz (Em + 10), Tasar (Int), Jugar (Int), Cotilleo (Em + 10), Regatear (Em), Leer labios (Int), Percepción (Int + 10), Actuar (Actor) (Em), Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int + 10), Prestidigitación (Ag + 10), Hablar idioma (Eltharin) (Int), Hablar idioma (Reikspiel, Tileano) (Int + 20)

Talentos: Sangre fría, Vista excelente, ¡A correr!, Lingüística, Imitador, Don de gentes, Intrigante, Viajero curtido, Sexto sentido, Imperturbable

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 16

Armadura (Ligera): Justillo de cuero (Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 4), Arma de mano (Martillo) (1d10 + 4)

Enseres

Dieter viste ropa fina que consiste en camisa verde, pantalones negros y botas marrones de cuero. De sus hombros cuelga una negra capa corta, y atado alrededor de su cuello un broche de plata (valorado en 2 co). Guarda un estuche de maquillaje en su tienda junto con un disfraz para la actuación. Tiene 15 co escondidas en el fondo del estuche.

Frederick Manninger – Segundo de Dieter

Político Humano (ex Alguacil)

Frederick Manninger fue una vez un hombre con algo de poder, pero Dieter lo cambió todo cuando apareció en la aldea de Frederick y abrió los ojos del joven alguacil de las injusticias sobre él. Frederick huyó con Dieter hacia Tilea y cuando Trois encontró a los Heraldos, fue una de las conquistas más fáciles del Vampiro.

Frederick hace ya lo que se le dice, a pesar de que alberga algunas dudas sobre las actividades de los Heraldos. Está demasiado asustado para huir, ya que sabe que de Trois le encontrará, no importa lo lejos que vaya.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
39	34	28 (2)	33 (3)	31	51	44	54

Habilidades: Sabiduría académica (Historia) (Int), Sabiduría académica (Leyes) (Int + 10), Carisma (Em + 10), Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Cotilleo (Em + 20), Intimidar (F), Percepción (Int + 10), Actuar (Actor) (Em), Leer/Escribir (Int), Montar (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Etiqueta, Recio, Orador experto, Don de gentes, Intrigante, Genio aritmético

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 17

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero superior (Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano superior (Espada) (HA 49; 1d10 + 2)

Enseres

Frederick viste ropa buena, aunque usada que consiste en pantalones azules y camisa blanca bajo chaleco rojo. Cubre sus pies con zapatos marrones de cuero. Lleva unos 30 folletos del auto sacramental y 10 co en un monedero en su cinturón.

Heraldos Típicos

Artistas Humano

Estos subordinados son los recaderos de la organización. No son actores lo bastante cualificados para haber sido metidos en la obra y son usados por Dieter para todo tipo de trabajos sucios, incluido repeler intrusos.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
36	32	30(3)	31 (3)	39	25	33	31

Habilidades: Criar animales (Int), Charlatanería (Em), Carisma (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Tasar (Int), Cotilleo (Em), Percepción (Int), Actuar (Actor, Cantante) (Em), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10)

Talentos: Reflejos rápidos, Imitador, Don de gentes, Cortés

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12

Armadura (Ligera): Justillo de cuero (Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 3)

Enseres

Todos los Heraldos llevan ropa de calidad y 1d10 – 2 p.

LA APROXIMACIÓN FURTIVA

Si los PJs deciden acercarse desapercibidos al pabellón y tienen éxito, escuchan a Dieter y Frederick conversando. Asegúrate de soltar alguna

conversación mundana como el tiempo, una historia divertida o el precio de los huevos en el campamento antes de que ocurra la siguiente discusión importante.

“Una vez hayamos terminado aquí debemos asegurarnos de que todo se empaquete y se traslade”, dice una voz sonora.

Un crujido de pergamino sigue a la declaración.

“Aún no me siento cómodo con todas mis líneas, Dieter”, replica otro hombre.

Se oye un largo suspiro de sufrimiento. La voz sonora responde, “Muy bien, Frederick, podemos repasar tu discurso del segundo acto, pero creo que primero debemos repasar el plan de escape. Hay cosas más importantes que recordar algunas líneas de la condenada obra”.

“Claro, Dieter”, sigue una respuesta punzante. “Tras su muerte habrá mucha confusión en el campamento que no podemos desaprovechar. El humo solo se sumará a la confusión”.

“¿Estás seguro de que aún es utilizable?”

“Sí, lo comprobé yo mismo. El túnel discurre por las murallas hacia el sur, luego salimos al punto más cercano donde las murallas están derrumbadas y salimos por patas. Nadie sabrá lo que ha ocurrido”.

“Y la distracción funcionará ¿no?” Pregunta la voz sonora.

“Absolutamente. Una vez se dispare, podemos saltar del escenario con los otros y pasar a la acción”.

“De acuerdo, estoy convencido. Ahora, vamos a pulir un poco tu discurso. No hay aviso de realizar una chapuza ¿verdad?;Déjame escuchar tu trabajo!”

Esta conversación sin duda hace sonar las alarmas de los personajes. Dado los problemas que Karl ya ha traído, deben hacer la conexión de que es un complot para matar al Niño. Lo que hagan a continuación podría determinar si están en posición de detenerlo o no. Pueden abordar a los Heraldos de frente o tratar de avisar a Karl y sus asesores.

BUSCANDO EN LA TIENDA

En el improbable caso de que los PJs de algún modo se infiltren en la tienda de los Heraldos, encuentran que está lleno de sillas acolchadas y colchones de plumas, revelando un alojamiento relativamente rico. Está claro por el número de camas que los Heraldos que los PJs se han encontrado en la reunión -tanto espiando como por asalto directo- son solo una fracción de una total y que debe haber muchos más en el campamento, al menos ocho.

Sobre una mesa de madera en el centro del pabellón hay un panfleto del auto sacramental, que se ha de interpretar de aquí en un día en honor a Karl. También pueden descubrirse dos fajos de pergaminos que contienen diálogos de la obra, en las que dos partes han sido subrayadas. Da los PJs el **Documento #20**.

Una búsqueda rápida por las posesiones de los Heraldos da dos disfraces de actor detallados y algunos atavíos extra equipados menos ricamente. Con una tirada exitosa **Desafiante (-10) de Sabiduría popular (El Imperio)**, un personaje reconoce los disfraces como representativos de Grimut Rompehuesos, el famoso Señor de la Guerra Orco, y el Rey Enano Barbahierro. También hay un vial de líquido viscoso negro (un veneno de contacto destinado a ser aplicado en los guantes del disfraz del Rey Barbahierro, si el plan original de Trois sale mal).

Una tirada **Difícil (-20) de Buscar** revela que los colchones contienen la riqueza de sus antiguos dueños. Dentro de ellos puede encontrarse un total de 56 co, 207 c y un anillo de sello conteniendo un rubí, valorado en 50 co.

SUMANDO DOS MÁS DOS

Una vez se han involucrado a los Heraldos y buscado en la tienda, los PJs deben tener suficiente información para deducir que Karl va a ser asesinado en la representación de la obra del día siguiente. Los PJs también deben saber que hay muchos Heraldos en paradero desconocido y ya podrían estar involucrados en la obra. Con los disfraces de actores disponibles, y el guión de la obra a mano, los jugadores deberían unir cabos y tratar de infiltrarse en la obra para acabar con el asesino. Sin embargo, si los jugadores no escuchan la trama podrían necesitar otra pista para involucrarlos en la obra. Ver que los disfraces de actores están ocultos por los Heraldos debería indicar sin duda que están involucrados en la obra, y habiendo los personajes topado con un panfleto en cualquier

parte del campamento puede respaldar esto. Sin embargo, si los PJs son conscientes solo del papel de los Heraldos en la muerte de Ali pero no de su involuación en la obra, más tarde en la noche, deberían toparse con la última víctima de los Heraldos; un actor jadeando su último aliento. Una advertencia desesperada como “*El Niño, el Niño. Planean matar al Niño*”, debería poner a los personajes en el camino correcto.

AVISANDO AL CONCILIO INTERNO, A NILS O A AMBOS

Los mejores aliados que tienen los PJs son Nils y Helmut, y lo mejor sería que informaran sus hallazgos a sus amigos. Independientemente de a quién se acerquen primero responde con lo siguiente.

“Amigos, está claro que los Heraldos que habéis encontrado son solo unos pocos y que su complot ya está en marcha. Debemos cancelar la obra y apuntalar nuestras defensas antes de que los enemigos de Karl asesten su ataque. Esta situación es preocupante, verdaderamente, ya que tenía esperanzas de que esta obra elevara el espíritu de los Cruzados y les recordara su propósito unido. Si solo hubiera una forma de que la representación pudiera continuar y nos fuera posible capturar a los asesinos”.

Si uno de los PJs lo sugiere, Helmut o Nils sonríe ampliamente y dice:

“¡Ya lo tengo! Los Cruzados necesitan la obra y Karl necesita capturar a quienquiera que esté tras esta trama. ¿Y si uno o más de vosotros participa en este drama, con algún papel en la representación? Entiendo que tenéis poco tiempo para prepararlo, pero os daría acceso detrás los escenarios así como una visión considerable del público. ¿Qué decis?”

Helmut opta por mantener esta información entre él y los personajes ya que no confía plenamente en los otros miembros del Concilio Interno, por lo que advierte a los personajes que actúen con precaución. Si los PJs se acercan a ambos hombres, el segundo sale con una solución similar pero añade también que alguno de los personajes debería mezclarse entre el público para reaccionar ante la amenaza cuando se revele.

Ahora los PJs deben obtener algunos disfraces. Si no hay ninguno disponible los personajes podrían intentar hacérselos ellos. La elaboración de un disfraz requiere una tirada **Desafiante (-10) de Oficio (Sastre) u Oficio (Carpintero)** para que sea pasable. Por supuesto, también es posible que alguno de los PJs ya esté implicado en la obra, habiendo sido “descubierto” por Wilhelm Schemacher.

Por último, si los personajes alertan a Helmut, una vez se vayan, éste se acerca a Karl y le informa del inminente peligro. Karl accede a permanecer en su tienda, mientras Helmut disfraza a otro chico que tiene un cierto parecido con las ropas de Karl. Si los PJs están en lo cierto, Karl no debe correr riesgos. Helmut oculta este hecho a los PJs porque es lo suficientemente inteligente para no confiar en nadie.

- SEGUNDA PARTE: A ESCENA POR LA IZQUIERDA -

Los PJs tienen un día antes de que tenga lugar la obra. Deben aprenderse su papel en ese tiempo si quieren infiltrarse entre los intérpretes sin problemas. El texto de la obra no se detalla aquí (aunque se suministra algún texto para aderezar cada acto). Es recomendable que se haga una tirada **Desafiante (-10) de Inteligencia** para dominar el papel y evitar sospechas de los otros actores de Wilhelm Schumacher, el dramaturgo.

¡TODOS A SUS PUESTOS!

Los intérpretes montan el escenario y los decorados en la zona justo enfrente del recinto del Niño. Esta zona es un caótico revoltijo de tiendas, atrezos, carros y actores. La zona del escenario no está vallada respecto al campamento del Culto, por lo que también pululan Cruzados curiosos por alrededor y generalmente por el camino, con gran disgusto para Wilhelm quién está a punto de tirarse del pelo.

Los actores vestidos con sus elaborados disfraces dan zancadas por el caos practicando sus papeles con voces retumbantes o tratando de encontrar algo pequeño e indefenso que patear. Mientras tanto, masas pululantes de mugrientos extras charlan con entusiasmo.

Tras unos minutos, los PJs han descubierto no menos de cuatro personajes de Sigmar en el gentío. Si se hace una tirada **Difícil (-20) de Lengua Secreta (Jerga de ladrones)**, los PJs advierten que uno de esos Sigmar chasquea una señal diciendo “*todo está preparado*”.

Los PJs pueden hacer preguntas en un intento de descubrir a los Heraldos antes de que empiece la obra. En este caso, hazles hacer tiradas **Difícil (-20) de Cotilleo o Carisma**, indicando con un éxito que descubren a uno de los falsos actores. Cada tirada representa una hora de investigación y solo revela un Heraldo. Los personajes deben hacer ocho tiradas para descubrirlos a todos. Guarda el descubrimiento del Heraldo representando a Sigmar para el final.

Lo siguiente que hagan, una vez hayan descubierto a los Heraldos determina si pueden quitar su tapadera o no (ver **Representando la Obra** para consejos de cómo gestionar las acciones de los personajes jugadores).

Toda esta investigación incluso puede alertar a los Heraldos de que los PJs no son lo que parecen, especialmente si los personajes llevándolos disfraces encontrados en el pabellón de los Heraldos no devuelven los gestos y miradas de complicidad.

REPRESENTANDO LA OBRA

Manejar esta parte de la aventura es un desafío. Los PJs se dividirán, lo más probablemente, entre las zonas del escenario y los bastidores de la obra y tal vez en el público. Ya que los sucesos tienen lugar en ambas zonas simultáneamente, y con el desarrollo inesperado de las acciones de los personajes, y teniendo no menos de tres grupos de gente separados intentando influenciar el rumbo de la obra, vas a tener mucho que hacer.

Karl se enfrenta al menos a dos asesinos (sin incluir a los PJs si tienen similares motivos siniestros): Lorinoc y Lord de Trois. Si cualquiera de ellos tiene oportunidad, la aprovechan y ponen fin a la vida del muchacho (ver **Primeros Pasos** para opciones si Karl muere), sin embargo, aquí se asume que los PJs tienen los mejores intereses para el muchacho en el corazón y toman medidas para protegerle. Ya que los personajes no tienen del todo seguro de qué dirección vendrán los ataques, deberían diseminarse por la zona de representación, idealmente con algunos personajes disfrazados sobre el escenario, algunos trabajando en la trasera, y otros sentados cerca o a la vista de Karl.

La consideración más importante debe ser considerar como las acciones de los PJs influyen en los sucesos posteriores. La mejor herramienta es

PALABRAS DE SABIDURÍA DE DETLEF WIERCK, DESTACADO DRAMATURGO

“Nunca trabajes con Halflings o animales”.

“El nivel del premio del Sigmar Dorado para la excelencia en la composición y la actuación realmente ha ido cuesta abajo en los últimos años. Ahora lo celebran nada más que un puñado de gacetilleros venidos a menos que gastan el dinero del Gremio en vino barato y una tarde de palmaditas en la espalda. El año que viene voy a instigar el premio del Snotling Dorado para actuaciones que realmente dejen apestando el lugar”.

“¿Dinero? ¿Crees que se puede hacer dinero con la interpretación? Querido amigo, si hubiera recibido una Corona de Oro cada vez que he escuchado eso, tendría dos mansiones veraniegas en vez de solamente una”.

BOLSAS DE SANGRE Y PALOS CRUJIENTES

Los autos sacramentales del Viejo Mundo colocan al espectador en medio de la acción y le dan una sensación de inmersión. Como mucha gente del público ha tenido diversa experiencia de violencia, aferrar simplemente una espada a su lado y caerse cuando se golpea no engaña a nadie. Por ello, Englebert Keutscher, antiguo tramoyista de Detlef Sierck, se le ocurrió lo de la Bolsa de Sangre y Palos Crujientes.

La Bolsa de Sangre es una vejiga llena de sangre de cerdo que se coloca en lugares estratégicos del cuerpo del actor. Luego, cuando el actor es herido perfora el envase para que la vejiga chorree sangre, salpicando a veces a los ilustres sentados en las primeras filas para más alegría(es por ello que estos asientos de las primeras filas tienen gran demanda y por lo general cuestan mucho más dinero que los asientos de más atrás).

Del mismo modo, los Palos Crujientes son pequeñas varillas de maderas insertadas en los brazos y piernas de los disfraces del actor y diseñados para crujir sonoramente cuando se les golpea con una espada o martillo de madera, dando la impresión de huesos rompiéndose en el campo de batalla.

TABLA 6-II: GUÍA DE LA OBRA DE LOS PJs

Esta tabla está diseñada para hacer funcionar la obra un poco más fácil y ha sido dividida en secciones del escenario y fuera de él. Asegúrate de que los jugadores que toman los papeles de Grimgut Rompehuesos y el Rey Barbahierro saben cuándo deben estar en el escenario y cuando dejarlo.

	Tiempo	Escenario/Bastidores/Público
Acto I	- 30 minutos	<i>Público:</i> Los Cruzados llenan la zona. Lord de Trois, llevando el vestido de víctima de la plaga, merodea cerca del perímetro del público. Detectarle requiere una tirada Muy Difícil (-30) de Percepción .
	5 minutos	<i>Escenario:</i> Los PJs de campesinos suben al escenario. Tirada de Actuar .
	15 minutos	<i>Escenario:</i> Los PJs de campesinos dejan el escenario. <i>Bastidores:</i> Los PJs pueden intentar una tirada de Leer labios o Código secreto (Ladrón) para advertir la conversación de los Heraldos sobre la bomba.
	20 minutos	<i>Bastidores:</i> Se pone la bomba en el jabalí de atrezo, puede detectarse con una tirada exitosa de Percepción .
Acto II	21 minutos	<i>Público:</i> Lord de Trois consigue un asiento mejor, ocultándose entre el público. Una tirada Difícil (-20) de Percepción detecta a la víctima de la plaga. Los personajes en el público ven movimiento en las galerías si tienen éxito en una tirada Muy Difícil (-30) de Percepción . El movimiento son Lorinoc y sus Guerreros de Camarilla tomando posición para matar a Karl.
	25 minutos	<i>Bastidores:</i> Tirada de Percepción para advertir la conversación sobre la bomba.
	27 minutos	<i>Bastidores:</i> Los portadores buscan el jabalí.
	28 minutos	<i>Escenario:</i> Se lleva el jabalí al escenario. Intentos de desactivar la bomba, tiradas de Fuerza y Ventriloquía .
	35 minutos	<i>Escenario:</i> El jabalí deja el escenario. <i>Bastidores:</i> Tirada de Percepción para notar Heraldos enfadados y una tirada adicional para notar que empuñan armas reales.
Acto III	36 minutos	<i>Público:</i> Lord de Trois se acerca un poco. Una tirada Desafiante (-10) de Percepción le detecta.
	40 minutos	<i>Bastidores:</i> El actor que interpreta a Sigmar enferma. Tirada de Cotilleo para determinar el sustituto.
	50 minutos	<i>Escenario:</i> El PJ que interpreta a Grimgut sube al escenario. Tirada de Actuar .
	52 minutos	<i>Bastidores:</i> Guardias buscan en la zona de bastidores. Tirada de Carisma .
	55 minutos	<i>Escenario:</i> Duelo entre Grimgut y Sigmar. Sigmar tiene un arma real. La multitud abuchea si el PJ golpea a Sigmar. Posiblemente se necesite Golpe conmocionador, Desarmar o Pelea callejera.
	60 minutos	<i>Bastidores:</i> Los guardias dejan la zona de bastidores.
Acto IV	61 minutos	<i>Público:</i> Lord de Trois se acerca al escenario. Tirada Normal (+0) de Percepción para detectarle.
	65 minutos	<i>Bastidores:</i> PJ envenenado por una hoja.
	70 minutos	<i>Escenario:</i> El PJ que interpreta a Barbahierro sube al escenario. Tirada de Actuar .
	75 minutos	<i>Escenario:</i> Tirada de Percepción para ver indicaciones por los Heraldos para envenenar al actor de Sigmar. <i>Bastidores:</i> Notar la llegada de Trois, Tiradas de Sexto sentido o Sentir magia .
	80 minutos	<i>Escenario:</i> PJ actor tropieza cayendo del escenario.
Acto V	81 minutos	<i>Público:</i> Lord de Trois está muy cerca del escenario y cerca de Karl. Una tirada Rutinaria (+10) de Percepción le detecta. Un personaje en el público que tenga éxito en una tirada Desafiante (-10) de Percepción ve misteriosas figuras en la galería con arcos preparados.
	85 minutos	<i>Escenario:</i> PJs adicionales combaten a los Heraldos en el escenario.
Acto VI	90 minutos	<i>Escenario:</i> El Necarca se revela y ataca a Karl. <i>Bastidores:</i> Los Elfos del Bosque atacan.
	91 minutos	<i>Escenario:</i> Los Elfos el Bosque atacan.

la **Guía de la Obra de los PJs** que se divide entre los sucesos de Público, Escenario y Bastidores por comodidad. Usa los sucesos en el orden especificado para que nadie se sienta abandonado y asegúrate de que participen por igual en la acción. Si quieres añadir algún suceso en respuesta a las acciones de los PJs simplemente pon una nota cerca del momento en el que debería ocurrir.

A Lord de Trois no le preocupa nada de la obra excepto cómo tener la mejor oportunidad para eliminar a Karl de una vez por todas. Podría haber ignorado por completo a los actores, pero sus movimientos en el público son más evidentes para la gente del escenario, así que quería aliados allí para asegurarse que no era detectado hasta que estuviera listo para revelarse. Lo que de Trois no espera es la presencia de los personajes sobre el escenario y una vez muestren sus cartas, los esbirros de Lord de Trois trabajan rápido para matarles, sin alterar la actuación ni la oportunidad de Lord de Trois para matar a Karl.

Ahora, los personajes jugadores podrían tener de aliados a Nils y posiblemente en Helmut, pero si no están trabajando con alguno de ellos, se les ha aconsejado mantener una actitud discreta pues ninguno confía en el resto de hombres del Concilio y sospechan que puede haber alguna complicidad entre el Concilio y los llamados Heraldos. Cualquier intento directo de detener la obra antes de que haya una amenaza clara y evidente termina con los personajes -Templarios o no- siendo expulsados. Aseñar a los agentes del Necarca en los bastidores o comenzar una pelea probablemente termine de la misma manera.

El truco del éxito radica en frustrar los planes del Necarca mientras permanecen en el anonimato para el Niño y el resto de sus asesores. Esta maniobra requiere algo de pensamiento lateral por los PJs. Si parecen atascados, dales alguna palabra de ánimo o ten a un actor mencionando algo de paso de lo que sacar provecho. Por ejemplo, cuando los PJs estén intentando apagar la bomba de humo pero no puedan pensar una manera de hacerlo sin llamar la atención, un extra mascullando sobre una Bolsa de Sangre goteando podría darles una insinuación muy necesaria.

OBSTÁCULOS Y DESASTRES

Por prometedoras que sean las secuencias de la obra, el desastre acecha en cada sombra y si los PJs dan un paso en falso, todo podría venir abajo como un castillo de naipes. El desenlace ideal es que toda la escena estalle en violencia al comienzo del **Acto VI**, sin embargo, el escenario entero puede resolverse rápidamente si los PJs advierten a Lord de Trois rápidamente, descubren a los Elfos del Bosque ocultos en las galerías o simplemente lían las cosas. No te preocupes si ocurre. *¡No tienes que terminar la obra!* De hecho, cuanto antes “arruinen las cosas” los personajes más fácil será salvar la vida de Karl. Deja que las cosas fluyan de forma natural y no las fuerces a desarrollarse como un guión.

LOS INTÉRPRETES

Los siguientes personajes participan en el drama sobre el escenario o entre el público.

Lord de Trois

Vampiro Necarca

Lord de Trois es un Vampiro Necarca de antiguo linaje. Su nombre real se perdió en los anales de la historia, pero si sus estudios son los que cree, es el tercer mortal que recibió el Beso de Sangre del Descendiente de Nagash, cuando huyó de Arabia.

Tales historias son fáciles de creer una vez has contemplado su rostro; piel curtida por la gran edad y ojos poseyendo la sabiduría de siglos mirando fijamente desde una cara llena de corrupción. Verlo sin máscara es tan horroroso que pocos sobreviven.

Lord de Trois es un Nigromante de habilidad incomparable, habiendo tenido siglos para perfeccionar su arte. Sin embargo, lo que le impulsa es su devoción por las profecías de Los Mil Tronos. Ha visto un patrón surgiendo de su investigación y se ha estado preparando durante años para los sucesos que han sido jugados en esta campaña.

Todo va de números. Los números nunca mienten. Lord de Trois fue el tercer beneficiario del Beso de Sangre del Descendiente perdido. El

propio Nagash regresó al mundo en tres ocasiones. Sigmar ha regresado al mundo dos, como Valten y como Karl, y el propio Trois ha sido transformado dos; primero cuando recibió el beso de sangre y luego cuando atravesó los misterios de las Profecías. Para que se cumplan la segunda y la tercera condición, Lord de Trois debe actuar.

Una leyenda poco conocida entre los rangos del clan Necarca es que cuando Sigmar viajó al Árbol de la Esperanza, más allá del reino de Morr, conoció a Nagash y recibió el Beso de Sangre de uno de sus lugartenientes, mezclando así los linajes de Sigmar y Nagash. Para que llegue la Era de los Mil Tronos, debe suceder de nuevo. Debe someterse a la tercera transformación de su no vida y Sigmar debe regresar una vez más.

Lord de Trois debe beber la sangre de Karl, la reencarnación de Sigmar. El acto traerá la tercera transformación de Lord de Trois y termina con el tercer renacimiento de Sigmar, cautivo dentro del propio clan del Vampiro. Así, se cumplirá el triunvirato de condiciones y de Trois será el elegido de la Era de los Mil Tronos.

Se podría argumentar que de Trois ha pasado demasiado tiempo a solas con sus libros y ahora patina hacia la locura, pero ha convencido lo suficiente a sus hermanos de su teoría para que ellos no intervengan. Así, de Trois tramó su plan para matar a Karl una vez oyó sobre la Cruzada del Niño.

Puntos de Locura: 6

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
51	48	65 (6)	59 (5)	58	54	72	20

Habilidades: Sabiduría académica (Astronomía) (Int + 10), Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Nigromancia, Numerología, Filosofía) (Int), Canalización (V), Carisma (Em + 20), Mando (Em), Sabiduría popular (Tilea, El Imperio) (Int + 10), Escondarse (Ag), Disfraz (Em), Esquivar (Ag), Tasar (Int), Cotilleo (Em), Intimidar (F), Sentir magia (V), Percepción (Int), Preparar venenos (Int + 10), Leer/Escribir (Int + 10), Montar (Ag), Buscar (Int), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Prestidigitación (Ag), Lengua arcana (Magia) (Int + 10), Hablar idioma (Eltharín, Khazalid) (Int), Hablar idioma (Reikspiel, Tileano) (Int + 10), Tortura (Em)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber oscuro (Nigromancia), Magia oscura, Manos rápidas, Magia menor (*Disipar*, *Cierre mágico*), Meditación, Magia pueril (Arcana)



POLVO NECRÓTICO

Polvo gris transportado en una cartuchera creada alquímicamente.

Sabiduría académica: Nigromancia

Poderes: El Polvo Necrótico envejece mágicamente cualquier cosa que toque, ya sea carne viva o acero sólido. Solo los practicantes de la Nigromancia son inmunes a este efecto. Normalmente el Nigromante sopla un puñado de la sustancia a un objetivo (tirada de Habilidad de Proyectiles si el blanco no está parado) que causa inmediatamente 2d10 Heridas ignorando Resistencia y Armadura. Este ataque puede esquivarse pero no pararse. El Polvo Necrótico puede usarse para oxidar metal, pudrir madera o causar que el papel se desmorone en polvo.

Historia: Desarrollado por Necrarcas usando métodos descritos originalmente por Nagash, el polvo necrótico es *Dhar* destilado a una forma física usando polvo de Piedra de Disformidad como base. Los portadores de la sustancia han demostrado ser imposibles de capturar ya que un puñado es suficiente para corroer cualquier cerradura y varios guardias.

Rasgos: Dones de la Sangre (Drenar sangre, Maestro de las Artes Oscuras, Nigromante natural, Maldición del vampiro), Sentidos desarrollados, Armas naturales (Garras, Colmillos), Visión nocturna, Aterrador, No muerto

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 24

Magia: 3; Magia pueril (Arcana), *Disipar*, *Cierre mágico*, Saber oscuro (Nigromancia)

Armas: Garras o Colmillos (1d10 + 6)

Enseres

Durante la representación, Lord de Trois acecha en el público, vistiendo un pesado y manchado manto con capucha y harapos sucios. Con este disfraz, puede moverse en general sin ser visto entre la multitud. Mientras oculta su rostro tras los harapos, no tiene el talento Aterrador. Lleva dos puñados de Polvo Necrótico (ver **Lateral**)

Wilhelm Schumacher

Menestral Humano (Dramaturgo)

Wilhelm vio una representación de *Grandes Días del Imperio* mientras crecía de niño en Altdorf. Desde entonces, ha decepcionado a sus padres intentando hacerse un nombre como dramaturgo en vez de continuar con la carnicería de su padre. Hasta la fecha, Wilhelm ha tenido poco éxito, casi quebrando en varias ocasiones. La aparición de la Cruzada del Niño le ha dado una oportunidad de oro. Escribió *Heldenhammer*, una nueva toma de la vida de Sigmar. Espera que la obra cimiente su reputación como dramaturgo de renombre.

Es un pequeño hombre ansioso, con rasgos anodinos y una voz nasal que crispera rápidamente. No tolera los malos actores en su conjunto, lo que exactamente no son la mayoría de ellos, son terribles.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
32	30	31 (3)	36 (3)	40	41	42	34

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Conducir (F), Tasar (Int), Cotilleo (Em + 10), Regatear (Em), Percepción (Int), Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Jerga Gremial) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Oficio (Carnicero, Dramaturgo) (Int)

Talentos: Intelectual, Genio aritmético, Guerrero nato

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14

Armas: Arma de mano (Mazo) (1d10 + 3)

Enseres

Wilhelm camina sobre el escenario. Está nervioso, y para calmar sus recelos lee y relee el guión, haciendo algunas notas en los márgenes.

Lleva una camisa de lino sudada y pantalones marrones, zapatos de cuero y una gorra de color marrón en la cabeza. Es más bien pobre, teniendo solo 10 c a su nombre.

Sigmar, Herald Disfrazado

Sargento Humano (ex Mercenario)

Este Herald mantiene su nombre en secreto para todos salvo para Dieter y Frederick, y ellos no se lo dicen a nadie. Ha sido contratado por los Heraldos como una necesidad de fuerza en bruto, y es de confianza para actuar como enlace entre el mando y los miembros comunes. A menos que Dieter, Frederick o de Trois digan lo contrario, “Sigmar” puede dar órdenes a los otros miembros; algo que le divierte. Si el plan de la bomba de Lord de Trois se frustra, este Herald tiene la misión de matar al PJ que hace el papel de Grimgut Rompehuesos.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
56	51	41 (4)	41 (4)	30 (40)	42	43	36

Habilidades: Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio, Tilea) (Int), Esquivar (Ag + 10), Conducir (F), Jugar (Int), Cotilleo (Em + 10), Intimidar (F), Percepción (Int), Lengua secreta (Jerga militar) (Int), Hablar idioma (Reikspiel, Tileano) (Int)

Talentos: Desarmar, Puntería, Sexto sentido, Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe letal

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14

Armadura (Media): Cota de mallas completa (Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3)

Armas: Arma de mano (Martillo) (1d10 + 5; Valor Crítico + 1), Escudo (1d10 + 3; Valor Crítico + 1; Defensiva, Especial), Sin Armas (HA 66; 1d10 + 2; Valor Crítico + 1; Especial)

Enseres

“Sigmar” camina por el escenario llevando la beatífica máscara de Sigmar, rodeada de un halo de luz. Su armadura es parte de su disfraz, así como el largo manto blanco suelto. Guarda una docena de Coronas de Oro en una bolsa en su cinturón.

Lorinoc

Veterano Elfo (ex Guerrero de Camarilla, ex Cazador)

Tras el fracaso de los Elfos del Bosque en su anterior intento de matar a Karl (detallado en el **Capítulo III**) Lorinoc recibió nuevas instrucciones de su capitán. Se le dijo que siguiera a la Cruzada y lo ha estado haciendo desde entonces.

Cuando la turba se asentó alrededor de Wolfenburgo, Lorinoc vio su oportunidad para otro intento de asesinato e infiltró a uno o dos guerreros bien disfrazados en el gentío por noche. Su plan estaba casi terminado cuando ocurrió el desastre. Justo cuando estaba preparado para matar a Karl, los hombres de Lord de Trois secuestraron a dos de sus guerreros.

Lorinoc dejó su plan en espera y trató de localizar a los guerreros perdidos. Es en la noche del auto sacramental que los localiza dentro de la tienda de Lord de Trois de los bastidores de la obra.

Cuando el Necarca se revela en la multitud, Lorinoc teme que el Vampiro se proponga algo que no sea la muerte del chico, y por ello acribilla al No Muerto a flechazos, dando quizás al joven Karl la oportunidad que necesita para escapar.

Puntos de Locura: 4

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
50	65	36 (3)	42 (4)	62	51	52	30

Habilidades: Sabiduría popular (Elfos) (Int), Escondarse (Ag + 10), Esquivar (Ag + 10), Rastrear (Int + 10), Sanar (Int), Supervivencia (Int + 10), Percepción (Int + 20), Escalar (F), Buscar (Int), Código secreto (Montaraz) (Int), Movimiento silencioso (Ag + 10), Hablar idioma (Eltharin, Reikspiel) (Int)

Talentos: Vista excelente, Recio, Reflejos rápidos, Puntería, Disparo infalible, Recarga rápida, Errante, Intelectual, Especialista en armas (Arco Largo), Golpe poderoso, Guerrero nato
Rasgos: Visión nocturna

Combate

Ataques: 2; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 17
Armadura (Ligera): Cuero completa y Yelmo (Cabeza 3, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1)
Armas: Arco Élfico con 10 flechas (1d10 + 4; Alcance 36/72; Recarga Libre; Perforante), Arma de mano (Espada) (1d10 + 4), Daga (1d10 + 1)

Enseres

Lorinoc lleva una chaqueta de cuero teñida de gris y verde para mezclarse con el entorno. Sobre sus hombros cuelga un manto verde bosque agarrada fuertemente por un broche de plata. Una pequeña cartuchera de su cintura contiene material de contraveneno.

Guerreros de Camarilla

Guerreros de Camarilla Elfos

Estos guerreros silenciosos y profesionales llevan a cabo las órdenes del experimentado Lorinoc sin cuestionarlas. Están acostumbrados a las privaciones pero el estado del campamento de la Cruzada del Niño les ha angustiado. Quieren terminar este trabajo para poder volver a casa. No dudan en asaltar el escenario cuando lo ordene Lorinoc.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
40	54	31 (3)	34 (3)	48	41	39	24

Habilidades: Sabiduría popular (Elfos) (Int), Esconderse (Ag), Esquivar (Ag), Rastrear (Int), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Escalar (F), Buscar (Int), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Eltharin, Reikspiel) (Int)

Talentos: Vista excelente, Puntería, Visión nocturna, Recarga rápida, Intelectual, Especialista en armas (Arco Largo)

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 12
Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)
Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 3), Daga (1d10), Arco Élfico con 10 flechas (1d10 + 3; Alcance 36/72; Recarga Media; Perforante)

Enseres

Los Guerreros de Camarilla visten almidonadas chaquetas de cuero bajo sus mantos color verde bosque. Llevan buenas espadas y dagas en vainas colgando de sus cintos, y aljabas de flechas colgando en sus espaldas.

Heraldos

Matones Humanos

Los Heraldos que ya están alojados asumen una serie de papeles en la obra, desde extra a guiones más complejos, dependiendo de las acciones de los PJs. Están muy motivados ya que de Trois les destruirá si fallan.

Puntos de Locura: 2

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
43	34	42 (4)	36 (3)	22 (32)	26	41	37

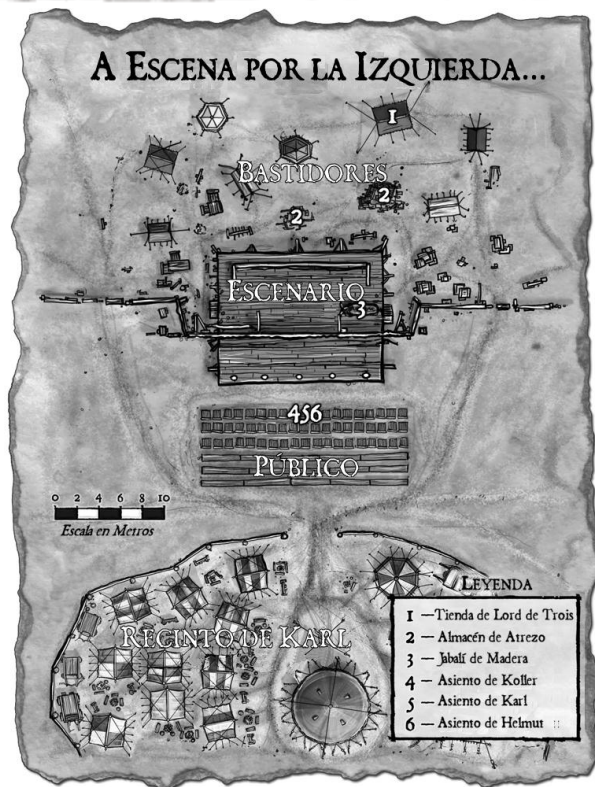
Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Consumir alcohol (R), Esquivar (Ag), Jugar (Int), Cotilleo (Em), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Desarmar, Reflejos rápidos, Desenvainado rápido, Golpe letal, Golpe conmocionador, Muy fuerte

Rasgos: Visión nocturna

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14



Armadura (Media): Camisa de malla y Justillo de cuero (Cuerpo 3)
Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 4; Valor Crítico + 1) Puños de hierro (1d10 + 1; Valor Crítico + 1; Contundente)

Enseres

Todos los Heraldos visten disfraces apropiados a su papel en la obra.

LA OBRA

La obra tiene seis actos y es poco probable que se desarrollen como el dramaturgo pretende.

ACTO I: EL NACIMIENTO DE SIGMAR

“Bajo un cielo lleno de presagios, le encontré”.

ACTO I, ESCENA II, GRANDES DÍAS DEL IMPERIO POR KLEGHEL

El primer acto de la obra detalla el nacimiento de Sigmar y su juventud.

Público

La multitud acalla mientras las cortinas de retales se separan. Un mar de rostros mira fijamente al escenario, ávidos de la experiencia religiosa que se les ha prometido como parte de esta función. Mientras los jugadores se ponen en sus puestos, Lord de Trois surge de las sombras y acecha en el borde del público. Los personajes sobre el escenario podrían verle, pero solo si superan una tirada **Muy Difícil (-30) de Percepción**.

SELECCIÓN DE TEXTO DEL ACTO I

“En verdad, Señora mía, es mi propio padre el que decide la mejor manera de proceder. Entre esto y las malas acciones de esta verde hierba, estamos muy presionados”.

“No, buen porquero. Este no es el nuevo día que hacen doler mis ojos, sino la gloria que yace bajo el sol naciente y que hace arrojar ese cuerpo poderoso a la sombra. Es el chico que hace que me arroje la sombra sobre mis ojos. Es a la vez fuerte y frágil; un verdadero rompecabezas para un hombre piadoso como yo”.

“¡Ay!, pobre Frederick, porque ha mirado a los grandes y su poderoso corazón podría no abandonar el esfuerzo”.

Escenario

El primer acto involucra a una docena de actores interpretando los papeles de pastores, guerreros y matronas. Uno llega tarde a la escena y Wilhelm pide a un PJ presente (si lo hay) que tome el papel de Campesino Tres. El papel requiere poco menos que permanecer de pie pero tiene una línea de diálogo. “No. Nunca he visto antes na’ como esto milord”.

El PJ actor tomando este papel puede intentar una tirada **Rutinaria (+10) de Actuar (Actor)** para estar convincente en su papel. De lo contrario se acongoja y recibe una regañina al dejar el escenario.

Si no hay PJs presentes, el propio Wilhelm interpreta el papel.

Bastidores

La zona de bastidores palpita de actividad. Actores a la espera de su señal abarrotan las salidas del escenario mientras otras partes interesadas observan, articulando las palabras de la obra junto a los que están en el escenario. Los personajes alertas con **Leer Labios** o **Código Secreto (Ladrón)** pueden intentar una tirada **Desafiante (-10)** para advertir una conversación subrepticia, que está teniendo lugar entre dos extras. Hablan sobre colocar la bomba de humo en el jabalí de atrezo que será el centro de atención del **Acto II**.

Si los personajes fallan en captar la discusión, tienen otra oportunidad de advertir algo inapropiado -la colocación de la bomba en el atrezo es específica- si están vigilando activamente la acción de los bastidores y tienen éxito en una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción**. El atrezo está en el centro de la melé de gente, manteniendo realmente el atrezo fuera del alcance.

ACTO II: SIGMAR Y EL JABALÍ COLMILLONEGRO

“Momentos desesperados crean hombres desesperados y son esos momentos en que nuestras manos se mueven mejor”.

- ACTO III, ESCENA IV, LA EXTRAÑA HISTORIA DEL DR. ZHEIKHILL Y MR. CHAIDA POR DETLEF SIERCK

Este acto narra la batalla del joven Sigmar contra el infame jabalí que aterrorizó la campiña.

Público

Cuando el telón se levanta para el segundo acto, cualquier personaje vigilando el público puede notar un mendigo repelente en la multitud con una tirada exitosa **Difícil (-20) de Percepción**. Los personajes en el público tienen una oportunidad de notarlo también, pero la tirada es **Muy Difícil (-30)**. Los grotescos y afligidos fueron separados del teatro para que no ofendieran al público con su humor picante, un hecho que los personajes pueden confirmar con un éxito en una tirada **Rutinaria (+10) de Cotilleo**. Ten en cuenta que si los personajes se enfrentan al mendigo, le pillan in fraganti y Lord de Trois, en su locura, ataca.

Por último, cualquier personaje que forme parte del público y tenga éxito en una tirada **Difícil (-30) de Percepción** nota una rápida ráfaga de movimiento en las galerías. El movimiento es los Guerreros de Camarilla de Lorinoc que están tomando posiciones para matar a Karl. Si alguno de

SELECCIÓN DE TEXTO DEL ACTO II

“El joven Sigmar se acobardó, pensaba que todo era en vano / Al instante vio el hocico erizado / Los colmillos de un puerco pero el doble de lo usual / Las historias cuentan la verdad, no era un cerdo habitual”.

“Mira allá, no es la temible rabia la que atormenta a esta bestia sino el sufrimiento cuya carga roba de su calmada naturaleza”.

“Espacio y suave, a menos que quieras dejar a tu esposa viuda”.

los personajes está en las galerías, las cosas se vuelven algo más complicadas. Los Guerreros de Camarilla tienen órdenes de matar a cualquiera que encuentren y rápidamente, por lo que si uno o más PJs está ahí arriba, estalla seguro un combate. El público piensa que todo es parte del espectáculo, pero la lucha es lo suficientemente real y con gran participación ya que los Guerreros de Camarilla luchan a muerte. Al final del combate, el público aplaude. Independientemente del resultado, Lorinoc y los guerreros supervivientes abandonan la escena y no se les encuentra de nuevo hasta el **Capítulo IX**.

Bastidores

Los PJs de pensamiento rápido que noten la bomba colocada en el atrezo pueden presentarse voluntarios para ser los porteadores, lo que requiere una tirada **Rutinaria (+10) de Carisma** o **Regatear**. Si los personajes se retrasan, otros dos hombres hacen el trabajo y ruedan el atrezo hasta el escenario.

Cualquier conversación sobre bombas es motivo de burla, o peor aún, es visto como un intento de los encargados de atrezo de mejorar la escena.

Un examen del atrezo revela una mecha de combustión lenta. Ha sido recortada por expertos para detonar la bomba en el momento justo. Los PJs pueden lanzar agua sobre el jabalí o vaciar una de sus Bolsas de Sangre sobre él, ya que generalmente no hay agua disponible en los bastidores. Hacerlo apaga la mecha. No hay tiempo de sacar la bomba antes de que pongan al jabalí debidamente sobre el escenario, por lo que si no han apagado la mecha en los bastidores, deben hacerlo en el escenario.

Los PJs que permanezcan en los bastidores pueden ver una actividad interesante. Los personajes que vigilen la zona de actores con atención pueden intentar una tirada **Desafiante (-10) de Leer labios, Percepción o Código secreto (Ladrón)** para advertir a dos Heraldos hablando sobre el complot. Esta conversación se vuelve animada y enojada si los Heraldos ven a los PJs porteadores frustrar su plan. Si los personajes se pierden este intercambio, los dos PJs que frustraron el plan de la bomba son cogidos en una emboscada por sorpresa más tarde cuando los Heraldos busquen vengarse.

Una tirada más de **Percepción** revela que los porteadores tienen armas reales escondidas bajo sus disfraces.

Escenario

Como en el **Acto I**, hay una docena de actores involucrados en esta parte de la obra, con el joven Sigmar y los guerreros de sus padres. La pieza central del acto es el atrezo de madera del Jabalí Colmillonegro –un gran mecanismo montado en una rueda que requiere dos porteadores para posicionarlo sobre el escenario y manipularlo. El atrezo tiene la bomba.

Para poder mover el jabalí sobre el escenario y maniobrarlo una vez allí, ambos porteadores deben hacer una tirada **Muy Fácil (+30) de Fuerza**. Si ambos la superan, el jabalí se mueve de manera muy realista. Si uno falla, se requiere algo de esfuerzo para detener a la multitud de reírse por el espasmódico atrezo. Si ambos fallan, la cosa apenas se mueve nada y lanzan al escenario fruta podrida y huevos.

No solo es difícil mover el atrezo, sino que también se espera que los porteadores imiten los resoplidos y gruñidos que haría un cerdo. Una tirada **Rutinaria (+10) de Ventriloquía** exitosa consigue una buena interpretación, así como usar el talento Imitador. De lo contrario, las masas que lo contemplan lanzan uno o dos chillidos burlones. ¿Quién dijo que actuar era fácil?

Los PJs porteadores aún pueden verter agua o sangre sobre el jabalí mientras está en el escenario. Otra alternativa es intentar una tirada **Difícil (-20) de Prestidigitación** para quitar la bomba mientras tiene lugar la obra y ocultar la acción a la multitud. Si no se toma ninguna de esas acciones, otra opción es llevarse la cosa al bastidor para preservar a la multitud. Esta acción deriva simplemente en una nube de humo en la zona de actores, frustrando así el plan del Necarca. Todo es culpa del equipo de atrezo. Si la bomba no se desactiva o es llevada al bastidor antes de que estalle, Lord de Trois se abalanza a través de la multitud, agarra al chico, e intenta escapar para matarle. Si Lorinoc y sus Guerreros de Camarilla aún están presentes, atacan, soltando flechas hacia el humo con la esperanza de dar al chico. Procede con **Estalla el Caos**.



ACTO III: LA BATALLA DEL PUENTE DE ASTOFEN

“... y le cortó la cabeza”.

- ACTO III, ESCENA V, LA VERDADERA HISTORIA DE SIGMAR HELDENHAMMER POR DETLEF SIERCK

Este acto está relacionado con el joven Sigmar ganando su escudo en la batalla contra el batallón del Señor de la Guerra Orco Grimgut Rompehuesos.

Público

Lord de Trois se arrastra cada vez más cerca y entre actos se mueve un poco más hacia el escenario. Los personajes en el escenario pueden detectarlo con una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** exitosa. Los que la saquen por 10 o más notan sus ojos brillando. Si los PJs atacan o llaman la atención del Vampiro, procede con **Estalla el Caos**.

Bastidores

Los sucesos aumentan. Mientras comienzan el **Acto III**, se vuelve evidente para los PJs que el actor que hacía de Sigmar ha caído enfermo. Si quieren indagar sobre su sustituto le localizan con una tirada **Desafiante (-10) de Cotilleo**. El sustituto es un agente de los Heraldos (dependiendo de sus investigaciones previas, los PJs podrían conocerle o no). Una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** revela que el Heraldo tiene un arma auténtica a su lado.

Para empeorar las cosas, los guardias del recinto de Karl patrulla la zona de actores durante este acto. Cualquier comportamiento sospechoso que llame la atención de los guardias requiere una tirada de **Carisma** por los personajes para no meterse en problemas. Si se ocultan cuerpos en los bastidores hay un 10% de posibilidades de que los guardias los descubran. Los guardias han dejado por ahora que Grimgut y Sigmar terminen su duelo, pero este suceso podría interrumpir la atención de los personajes para ayudar a su compañero luchando en el escenario.

Ahora bien, anteriormente en esta aventura, un PJ podría haberse enfrentado al actor que se supone que interpreta a Grimgut y si es así,

aquí está la oportunidad que el PJ necesita para mostrar su temple actuando. De lo contrario, Wilhelm se aproxima a cualquier PJ que esté en los bastidores y apresuradamente viste al personaje con el disfraz, oprimiendo el guión en sus manos, y afirmando que el actor que tenía que interpretar esta parte está atontado y es incapaz de continuar. En unos momentos, el desdichado personaje es lanzado sobre el escenario. Si no hay personajes presentes, Wilhelm interpreta esta parte él mismo y es apuñalado con un arma envenenada cerca del final del acto para evitar que el quisquilloso director interfiera con el complot de los Heraldos.

Escenario

En su momento más caótico, la escena de la gran batalla de este acto ve hasta cuarenta actores sobre el escenario; vestidos como Orcos, Goblins y guerreros Humanos. También es la primera oportunidad para un actor PJ de mostrar de lo que está hecho.

Grimgut Rompehuesos entra pronto en escena y permanece hasta el final del acto. Tiene gran cantidad de diálogo, la mayor parte del cual se habla

BOMBA DE HUMO

Lord de Trois ha fabricado este inusual dispositivo tras realizar una exhaustiva investigación de las armas de pólvora y las propiedades del humo caustico. Le llevó muchos intentos, pero finalmente consiguió crear una bomba que era estable y se podía confiar en que arrojara humo incluso si se usaba una mecha de combustión lenta.

Una vez prendida la mecha, usa la Plantilla Grande para medir la zona cubierta por el humo. La bomba continúa arrojando humo durante 5 asaltos. Durante ese tiempo, la visibilidad se reduce en 2 metros (1 casilla) en la zona afectada. El humo no causa ningún otro efecto perjudicial. Dependiendo de las condiciones climatológicas imperantes, el humo podría ir a la deriva o dispersarse rápidamente.

Estas bombas funcionan mal con una tirada de 1 en 1d10.

Teniendo en cuenta los materiales de referencia y los ingredientes correctos, las bombas de humo podrían elaborarse por aquellos con la habilidad Oficio (Arcabucero) o por los que tienen décadas de sobra para prueba y error. Cada bomba cuesta 15 co.

SELECCIÓN DE TEXTO DEL ACTO III

“¡Snargh schmiss ach mardar! ¡Morrgrhh! ¡Arghh! ¡Kneiss ablh Waaagh!” Muchos historiadores creen que esta cita es incorrecta, ya que cuando se traduce tiene demasiado sentido.

“No pases este día en cama, sino lleva tu desdén al enemigo. Que sean tu armadura y tu espada los que muestren tu justa ira pues tales bestias mientras permanecen delante de nosotros aún ven la luz del sol. Muchos de los que no están de pie a nuestro lado mirarán atrás con gran pesar pues no derrotaron su parte; pues se demoraron donde debían haber sido rápidos, pues la gloria que nos espera les debió ser negada. ¡Hacedles llorar de vergüenza, hermanos!”.

SELECCIÓN DE TEXTO DEL ACTO IV

“Este pacto prometo, delante de todos los congregados este día, y honor le haré, aunque todo el mundo facierame oferta de renunciar a él. Te doy mi palabra de honor”.

“Nunca en tal campo de conflicto tienen los Enanos debida una deuda de gratitud, incluso aunque somos pocos”.

en una lengua que podría o no ser la auténtica Lengua Goblin. Nadie ha tenido el coraje para enfrentarse a Wilhelm sobre la autenticidad de sus diálogos.

Dada la dificultad de sus diálogos, la mayor parte de los cuales son un completo galimatías, el personaje interpretando a Grimgut necesita improvisar. Debe hacer una tirada **Difícil (-20) de Actuar (Actor)** para sacar adelante su papel de forma realista. Si el PJ no tiene la habilidad Actuar (Actor) debe intentar entonces una tirada **Muy Difícil (-30) de Empatía**. Una tirada exitosa evita que los elementos más escandalosos de la multitud le lancen puñados de barro, estiércol o verduras podridas.

Dejando a un lado las malas actuaciones, el final frenético del **Acto III** es lo que mantiene el peligro real para un personaje interpretando a Grimgut. El actor que hace de Sigmar ha enfermado (envenenado realmente por los Heraldos) y ha sido reemplazado por un Heraldo, quién empuña un arma real.

Una vez comience el mítico duelo entre Grimgut y Sigmar, el Heraldo que interpreta a Sigmar intentar matar al PC. Considerando las Bolsas de Sangre y los Palos Crujientes contenidos en todos los disfraces, el Heraldo tiene una tapadera efectiva para su intento de asesinato. A menos que el PJ logre traer un arma de su propiedad al escenario, hay una buena oportunidad de que esté en verdaderos problemas una vez comience el duelo.

¡Para poder sobrevivir a este duelo, el personaje que interpreta a Grimgut debe trastocar la historia y derrotar a Sigmar! Este movimiento provoca la ira de la multitud, que abuchea cada golpe descargado por Grimgut. Si esto ocurre, Lord de Trois hace su movimiento, y deberías proceder con **Estalla el Caos**.

El PJ podría tener que idear algo un poquito más sutil para sobrevivir. Los talentos Golpe conmocionador, Desarmar y Pelea callejera podrían ayudar a enmascarar esta pelea por la supervivencia como una escena coreografiada. Debe asegurarse, incluso si mata a Sigmar, que la multitud no tenga razón para alarmarse. Esta tarea no es fácil y podría requerir algo de ayudar de los personajes que están en bastidores. Por supuesto, el personaje puede simplemente huir del escenario, y si lo hace, la multitud ruge de risa.

ACTO IV: EL REY BARBAHIERRO

“El oro robado relucirá más brillante, pero dado libremente eclipsa al sol”.

- ACTO II, ESCENA I, LA TRAGEDIA DE LA CORTESANA BRETONIANA
ANÓNIMO

Este acto enfatiza al PJ interpretando al Rey Barbahierro, y se ocupa del rescate de Sigmar del rey Enano y su posterior alianza. En su apogeo, hay hasta veinte actores en el escenario, y el hecho de que los Enanos estén interpretados por Humanos y sean por tanto demasiado altos parece haber sido ignorado por Wilhelm.

Público

Cualquier personaje en el público con el talento de Sexto sentido siente de repente escalofríos por su columna y un sentimiento de perdición. Lord de Trois se acerca cada vez más al escenario y está ya muy cerca. Un personaje vigilando desde el escenario puede detectarle a él o a su progreso con una tirada exitosa de **Percepción**. Cualquier personaje cerca de Karl (o su doble) nota al Vampiro con la misma tirada. Los éxitos de esas tiradas por 10 o más revelan los ojos brillantes del Vampiro. Atacar al Vampiro desencadena **Estalla el Caos**.

Bastidores

Si Wilhelm aún vive y hay algún PJ en los bastidores busca frenéticamente a alguien que interprete el papel del Rey Barbahierro, preferiblemente un Enano –aunque cualquier personaje puede hacerlo. Como en el acto anterior, el personaje es secuestrado y vestido contra su voluntad, se le mete en sus manos los diálogos y se le empuja sin miramientos al escenario.

A estas horas los Heraldos probablemente han identificado a cualquier PJ que esté en los bastidores y movido para eliminarlos. Durante un momento particularmente heroico cuando los accesorios se muevan o los extras se reúnan un Heraldo pincha a un PJ con una hoja embadurnada de Rastro de Mantícora. En el gentío, el asesino solo necesita una tirada **Muy Fácil (+30) de Habilidad de Armas** (70 o menos) para impactar, y si el personaje sucumbe al veneno se desploma al suelo. Cualquier personaje intentando localizar al atacante debe tener éxito en una tirada **Difícil (-20) de Percepción**.

Escenario

El Rey Barbahierro entra al escenario cerca del comienzo del acto y permanece allí hasta su conclusión. Una vez más, el personaje que interpreta este papel tiene una gran cantidad de diálogo que memorizar. Para permanecer convincente debe hacer una tirada **Desafiante (-10) de Actuar (Actor)**. En ausencia de esta habilidad, una tirada **Desafiante (-10) de Empatía** exitosa detiene lo peor de la burla de la multitud.

Se supone que el plan de contingencia de los Heraldos se llevará a cabo durante este acto, y si no son conscientes de que un PJ está llevando el disfraz de Barbahierro, esperan el momento oportuno para provocarle. La idea era que los guantes del disfraz de Barbahierro tendrían veneno aplicado. Una vez Sigmar se de la mano con el Enano, el veneno haría su trabajo en el organismo del actor, permitiendo a otro Heraldo acceder al escenario en los actos posteriores.

Para coordinar este plan, dos de los Heraldos hacen señas manuales sobre el escenario desde las bambalinas. Si el PJ actor hace una tirada de **Lengua secreta (Jerga de ladrones)** es capaz de entender las instrucciones. De otra manera, simplemente observa como algunos extras le envían extrañas señales manuales.

Una vez finalice el acto y el personaje de Barbahierro abandone el escenario, los Heraldos descubren que hay un impostor entre sus filas. Hacen tropezar al PJ mientras deja el escenario, requiriendo una tirada **Normal (+0) de Agilidad** para evitar caer boca abajo. Los Heraldos luego desaparecen entre las filas de actores congregados en el bastidor.

ACTO V: BATALLA DEL PASO DE FUEGO NEGRO

“Huir o no huir”.

- ACTO IV, ESCENA III, ROMULUS Y BRUNHILDE POR MAGNUS
OPPERHEIM

El acto V cubre la enorme batalla del Paso de Fuego Negro y presenta oportunidades para tantos personajes para tomar al escenario como deseen. Los litros de sangre de cerdo, derramados de las Bolsas de Sangre rotas en el escenario, mejoran hábilmente este espectáculo.

Público

Lord de Trois está ya muy cerca de golpear y cualquier personaje en el escenario o el público le detecta con una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción**. Un personaje en el público que tenga éxito en una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** ve figuras misteriosas de pie en la galería y preparando arcos.

Bastidores

Al inicio de este acto, cualquier PJ aún entre bastidores tiene una oportunidad de golpear a los Heraldos, por lo que los esfuerzos por deslizarse hacia la turba para esta enorme escena de batalla tienen éxito. Los PJs que permanezcan en los bastidores se encontrarán solos excepto por algunos encargados de atrezzo y extras. Si los personajes no han detectado a Lord de Trois en el público, da a estos personajes una oportunidad de detectar al Vampiro como arriba. Si piensan atacar a de Trois, procede con **Estalla el Caos**.

Escenario

Este acto da a los personajes una oportunidad de cambiar sus armas de mano con libertad y enfrentarse abiertamente en el escenario a los Heraldos que quedan. Es evidente que sería de ayuda para los PJs que hubieran conseguido armas reales en este punto, ya que los Heraldos que aún quedan atacan a los PJs y ellos tienen armas reales.

El combate sirve como cobertura excelente para todo tipo de tácticas sucias y asesinatos. Aun cuando el combate sea coreografiado, aún hay algunas heridas feas que sufrir, y ver como sacan actores inconscientes fuera del escenario es una visión poco común en este tipo de eventos.

Si es posible, los Heraldos tratan de compartir objetivos, incrementando las posibilidades a su favor.

ACTO VI: SIGMAR COMBATE A NAGASH

“Cuidate de las novias de los Necrarcas”.

- ACTO II, ESCENA I, FARSA EN LA NIEBLA POR DETLEF SIERCK

“Todo el Viejo Mundo es nuestro escenario, aunque somos meros asesinos”.

- ACTO IV, ESCENA IV, EL SOLITARIO PRISIONERO DE KARAK KADRIN POR JACOPO TARRADASCH

En este acto final, se libra la batalla entre Sigmar y Nagash. Sin embargo, la hostilidad que ha fermentado tras las escenas se saca pronto a la luz por dos sucesos y la obra desemboca en el caos, si no lo ha hecho ya.

Estalla el Caos

Cualquier personaje que siga en los bastidores durante este acto tiene poco que ver hasta que de Trois se revela en el público. Procede con **Estalla el Caos**.

Este acto se abre con una docena de actores en el escenario, interpretando a Sigmar y a sus partidarios. Las cosas van según lo planeado hasta que Nagash entra al escenario. En este punto es cuando todo se desmorona (si no se han ido a pique antes). Debe ocurrir lo siguiente.

- Lord de Trois arroja su disfraz, infundiendo terror en todo el que le ve. A continuación se abalanza sobre Karl (o el doble de Karl)
- La multitud estalla en pánico. Si el verdadero Karl está presente, sobre la mitad avanza para proteger al chico, pero si no, la gente lucha por huir, desbordando los pasillos y pisoteándose unos a otros en pánico.
- Si los Elfos del Bosque aún están en la galería, colman a flechas a de Trois pensando que el Vampiro va a robar al chico.
- Los Heraldos supervivientes atacan a los PJs en la confusión.

Cualquier PJ que vea a Lord de Trois debe pasar una tirada de **Terror** o huir. Los que la saquen o no puedan ver al Vampiro pueden actuar normalmente, luchando con el Vampiro, los Heraldos o los Elfos del Bosque. Koller y sus hombres dan a los PJs algunos asaltos, y luego dan sus vidas por proteger al chico (falso o no). Muchos combates deberían ser uno contra uno y cada personaje debería tener 1d5 peleas con oponentes individuales o pequeños grupos.

El combate continúa tanto como necesites. Lorinoc saca a sus Elfos del Bosque de la pelea si caen dos o más de ellos. Los Heraldos luchan hasta la muerte y Lord de Trois hasta que tenga 5 Heridas o menos, momento en el que huye por cualquier medio disponible, y no se le ve otra vez hasta el capítulo final de esta aventura. En la batalla, el doble de Karl debería morir. De lo contrario, Helmut trata de ayudar a escapar al chico.

SELECCIÓN DE TEXTO DEL ACTO V

“Ellos ennegrecen la tierra con su aspecto venenoso. No permitan que sus rostros influyan en vuestro valor, ni que sus acobardantes gritos roben vuestra habilidad. Antes de que termine este día, yacerán sin rumbo en este campo de batalla”.

“Siete veces siete les aniquilé, y aun así muchos tomaron sus lugares. Los hombres cayeron sobre mí, pero mantuve mis armas en movimiento hasta que con sangre palpitando detrás de mis ojos al fin tomé el campo”.

SELECCIÓN DE TEXTO DEL ACTO VI

“Los Humanos son castillos”.

“Condenada colina y condenado semblante, pero aun así seguía matando con talante/ Muertos andantes y andantes arpiás, el poderoso Sigmar no caería / Magia sombría y magia cruel, se esforzaron por acobardarle a él / Luces y espadas resplandecientes, la leyenda de Sigmar estaba naciente”.

CONSECUENCIAS

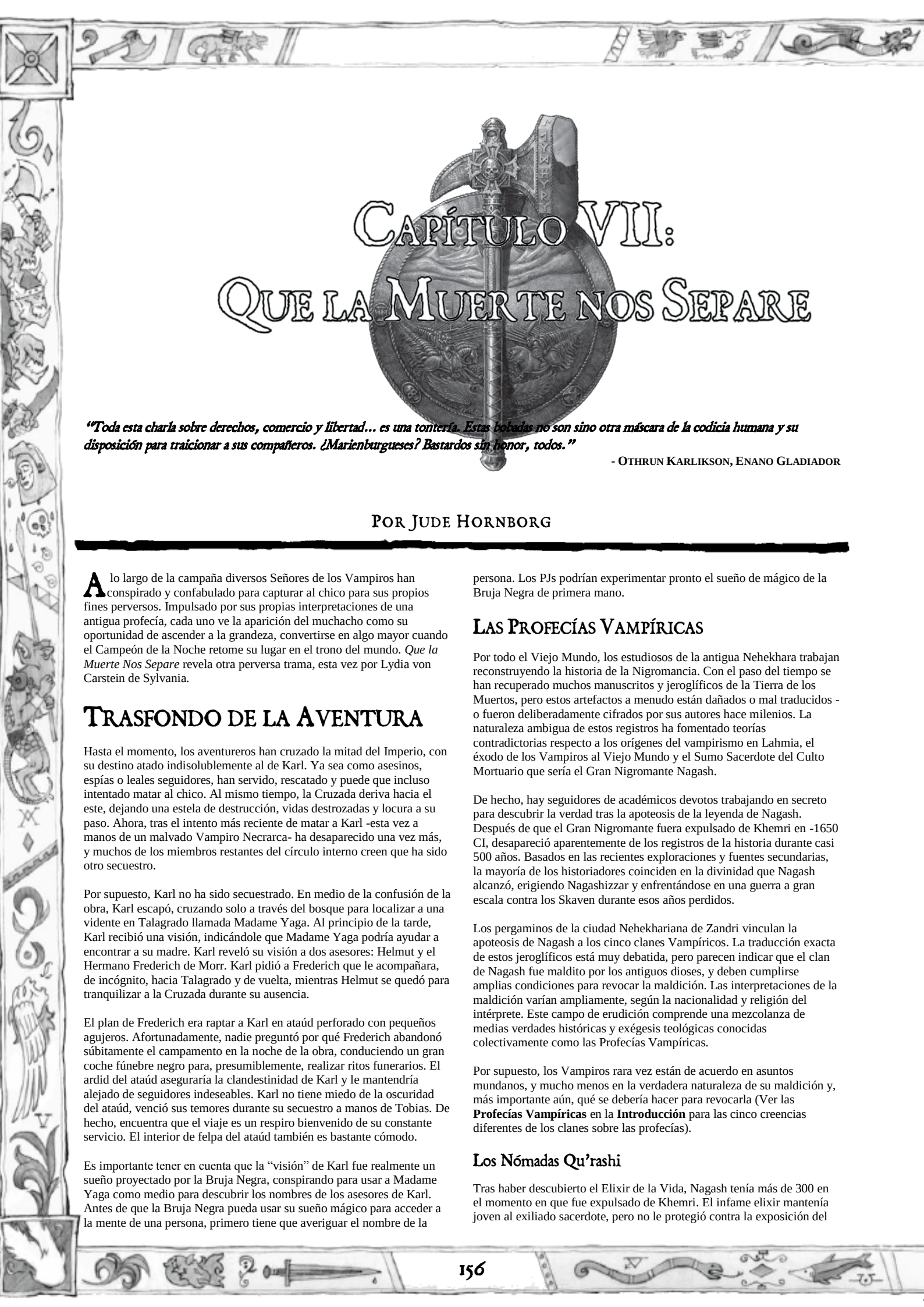
Al final, si de Trois mata a Karl, su doble o si de Trois huye sin conseguirlo, en algún punto de la batalla, deja caer un diario encuadernado en cuero sobre el escenario. Los PJs que se den cuenta pueden recoger el libro sin demasiados problemas. El estudio posterior de este tomo revela lo que es un conjunto de adivinanzas y profecías. Este tomo es el diario escrito a mano de Lord de Trois sobre las profecías Vampíricas presentadas en el **Capítulo VII** y puede actuar como presagio de los sucesos de ese capítulo. Da los PJs el **Documento #21**.

Koller y sus hombres (o los hombres de Eisenbach si Koller está muerta) aseguran la zona. Tienen preguntas y pretenden conseguir respuestas. Ya que los bastidores están abiertos al resto del campamento, los PJs pueden deslizarse libremente con pocos problemas. Sin embargo, si se quedan, ellos, junto con el resto de actores que queden, son detenidos y encarcelados. Durante los siguientes 15 días, los PJs y los actores son interrogados sobre lo que está pasando. Los personajes capturados con intenciones de matar a Karl durante la obra son colgados por su participación, aunque un Punto de Destino bien gastado puede dar a los PJs un pretexto y un posible gancho para el siguiente capítulo. Los que ayudaron a proteger a Karl son aclamados como héroes una vez más y Helmut se les acerca como se describe en el **Capítulo VII** a por su ayuda.

RECOMPENSAS

Los personajes jugadores deberían conseguir sobre 300 puntos de experiencia al final de esta aventura.

Acción	PE
Los PJs devuelven a Karl al Círculo Interno sin incidentes	10
Los PJs encuentran y ayudan a Nils	10
Cada PJ que encuentre un modo de involucrarse en la obra	10
Encontrar el creador del veneno	20
Descubrir el secreto del Hermano Marcus	10
Ayudar a mantener el secreto del Hermano Marcus	15
Los personajes matan/frustran a Karl 3°	5
Los personajes escuchan a escondidas con éxito en el pabellón verde	10
Por cada Acto de la obra en la que los PJs participen	10
Detener a los Elfos del Bosque	20
Detener a de Trois	20
Salvar la vida de Karl o de su doble	50
Derrotar a todos los Heraldos	20
Buena interpretación	50-100



CAPÍTULO VII:

QUE LA MUERTE NOS SEPARE

“ Toda esta charla sobre derechos, comercio y libertad... es una tontería. Estas bobadas no son sino otra máscara de la codicia humana y su disposición para traicionar a sus compañeros. ¿Marienburgueses? Bastardos sin honor, todos.”

- OTHRUN KARLIKSON, ENANO GLADIADOR

POR JUDE HORNBERG

A lo largo de la campaña diversos Señores de los Vampiros han conspirado y confabulado para capturar al chico para sus propios fines perversos. Impulsado por sus propias interpretaciones de una antigua profecía, cada uno ve la aparición del muchacho como su oportunidad de ascender a la grandeza, convertirse en algo mayor cuando el Campeón de la Noche retome su lugar en el trono del mundo. *Que la Muerte Nos Separe* revela otra perversa trama, esta vez por Lydia von Carstein de Sylvania.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Hasta el momento, los aventureros han cruzado la mitad del Imperio, con su destino atado indisolublemente al de Karl. Ya sea como asesinos, espías o leales seguidores, han servido, rescatado y puede que incluso intentado matar al chico. Al mismo tiempo, la Cruzada deriva hacia el este, dejando una estela de destrucción, vidas destrozadas y locura a su paso. Ahora, tras el intento más reciente de matar a Karl -esta vez a manos de un malvado Vampiro Necarca- ha desaparecido una vez más, y muchos de los miembros restantes del círculo interno creen que ha sido otro secuestro.

Por supuesto, Karl no ha sido secuestrado. En medio de la confusión de la obra, Karl escapó, cruzando solo a través del bosque para localizar a una vidente en Talagrado llamada Madame Yaga. Al principio de la tarde, Karl recibió una visión, indicándole que Madame Yaga podría ayudar a encontrar a su madre. Karl reveló su visión a dos asesores: Helmut y el Hermano Frederick de Morr. Karl pidió a Frederick que le acompañara, de incógnito, hacia Talagrado y de vuelta, mientras Helmut se quedó para tranquilizar a la Cruzada durante su ausencia.

El plan de Frederick era raptar a Karl en ataúd perforado con pequeños agujeros. Afortunadamente, nadie preguntó por qué Frederick abandonó súbitamente el campamento en la noche de la obra, conduciendo un gran coche fúnebre negro para, presumiblemente, realizar ritos funerarios. El ardid del ataúd aseguraría la clandestinidad de Karl y le mantendría alejado de seguidores indeseables. Karl no tiene miedo de la oscuridad del ataúd, venció sus temores durante su secuestro a manos de Tobias. De hecho, encuentra que el viaje es un respiro bienvenido de su constante servicio. El interior de felpa del ataúd también es bastante cómodo.

Es importante tener en cuenta que la “visión” de Karl fue realmente un sueño proyectado por la Bruja Negra, conspirando para usar a Madame Yaga como medio para descubrir los nombres de los asesores de Karl. Antes de que la Bruja Negra pueda usar su sueño mágico para acceder a la mente de una persona, primero tiene que averiguar el nombre de la

persona. Los PJs podrían experimentar pronto el sueño de mágico de la Bruja Negra de primera mano.

LAS PROFECÍAS VAMPÍRICAS

Por todo el Viejo Mundo, los estudiosos de la antigua Nehekara trabajan reconstruyendo la historia de la Nigromancia. Con el paso del tiempo se han recuperado muchos manuscritos y jeroglíficos de la Tierra de los Muertos, pero estos artefactos a menudo están dañados o mal traducidos - o fueron deliberadamente cifrados por sus autores hace milenios. La naturaleza ambigua de estos registros ha fomentado teorías contradictorias respecto a los orígenes del vampirismo en Lahmia, el éxodo de los Vampiros al Viejo Mundo y el Sumo Sacerdote del Culto Mortuario que sería el Gran Nigromante Nagash.

De hecho, hay seguidores de académicos devotos trabajando en secreto para descubrir la verdad tras la apoteosis de la leyenda de Nagash. Después de que el Gran Nigromante fuera expulsado de Khemri en -1650 CI, desapareció aparentemente de los registros de la historia durante casi 500 años. Basados en las recientes exploraciones y fuentes secundarias, la mayoría de los historiadores coinciden en la divinidad que Nagash alcanzó, erigiendo Nagashizzar y enfrentándose en una guerra a gran escala contra los Skaven durante esos años perdidos.

Los pergaminos de la ciudad Nehekhariana de Zandri vinculan la apoteosis de Nagash a los cinco clanes Vampíricos. La traducción exacta de estos jeroglíficos está muy debatida, pero parecen indicar que el clan de Nagash fue maldito por los antiguos dioses, y deben cumplirse amplias condiciones para revocar la maldición. Las interpretaciones de la maldición varían ampliamente, según la nacionalidad y religión del intérprete. Este campo de erudición comprende una mezcla de medias verdades históricas y exégesis teológicas conocidas colectivamente como las Profecías Vampíricas.

Por supuesto, los Vampiros rara vez están de acuerdo en asuntos mundanos, y mucho menos en la verdadera naturaleza de su maldición y, más importante aún, qué se debería hacer para revocarla (Ver las **Profecías Vampíricas** en la **Introducción** para las cinco creencias diferentes de los clanes sobre las profecías).

Los Nómadas Qu'rashi

Tras haber descubierto el Elixir de la Vida, Nagash tenía más de 300 en el momento en que fue expulsado de Khemri. El infame elixir mantenía joven al exiliado sacerdote, pero no le protegió contra la exposición del

desierto. Solo un encuentro casual con una tribu de nómadas salvó a Nagash de una muerte segura. La tradición oral Qu'rashi mantiene que Nagash fue rescatado y vivió entre ellos durante un tiempo antes de que se dieran cuenta de su verdadera identidad. Cuando el mortal Nagash se enamoró de una mujer de la tribu, se reveló a los ancianos.

Al principio, los Qu'rashi entraron en conflicto, ya que conocían la notoria caída en desgracia del sumo sacerdote. Pero Nagash encarnaba los ideales nómadas de la astucia y el ingenio, y además, los Qu'rashi ya habían participado de su fertilidad mágica. Aunque los Qu'rashi y Nagash estaban de acuerdo en la mayoría de los temas, la visión nómada de la santidad de la muerte obligaba a los ancianos a rechazar el elixir. Finalmente, Nagash fue aceptado como miembro de pleno de derecho de la tribu y se le permitió casarse con su verdadero amor. Poco después, nació el último hijo el Gran Nigromante. Es probable que este niño viviera y muriera sin saber el significado de su infame herencia.

Durante 50 años Nagash continuó bebiendo el elixir de la longevidad, evitando los estragos de la edad. Debido al rechazo de la tribu a usar el elixir, su esposa envejeció y murió. El corazón de Nagash se destrozó, su existencia siempre joven le prometía solo una eternidad de anhelo sin respuesta. Nagash dejó pronto a los Qu'rashi en busca de un remedio para reunirse con su amada. Su búsqueda le llevó al reino de Morr.

Es interesante notar que dentro de los extensos volúmenes de memorias completas de Nagash (interpretadas por Kadon), los habitantes del desierto son mencionados a la vez y nunca por su nombre.

Nagash y el Árbol de la Esperanza

Al borde del mundo se encuentra un gran árbol que lleva los secretos ocultos de la vida sobre sus ramas. La leyenda dice que el árbol está custodiado por Morr, y se debe cruzar sus dominios para poder llegar a él. Sigue siendo un misterio cómo llegó Nagash al árbol. Solo los más grandes campeones de la humanidad han estado alguna vez delante del árbol, y presumiblemente, Morr negaría el acceso a Nagash. Sin embargo, se recuperaron lápidas Lahmianas que sugieren que el Gran Nigromante estuvo delante del árbol, y fue allí donde experimentó la apoteosis y alcanzó la divinidad.

La Maldición de los Antiguos Dioses

Por último, sin Nagash, el reformado Culto Mortuario recuperó su estatus respetable en la sociedad Nehekhariana. Pero en la profundidad del “reformado” culto, un grupo secreto leal solamente a Nagash continuó conspirando en su nombre. En Lahmia, el Sumo Sacerdote W'soran volvió a la reina Neferata contra los reformistas, y muchos de los desleales fueron desterrados o asesinados en el acto. Tras erradicar su oposición, W'soran y la Reina Neferata erigieron el Templo de la Sangre como lugar de reunión para los acólitos dispersos de Nagash. En lo profundo del templo, las mentes diabólicas trabajaron febrilmente para recuperar los secretos perdidos del elixir de Nagash. Tras un tiempo, los sectarios fueron capaces de simular parcialmente la fórmula de Nagash, pero con terribles efectos secundarios. El defectuoso elixir concedió a Neferata una forma limitada de inmortalidad y una abundante sed de Sangre Humana.

La era del Vampiro ha comenzado.

Los dioses de Nehekhara se enfurecieron mucho; sus sacerdotes habían sido expulsados de la ciudad y sus seguidores se convirtieron a esta nueva Secta de Sangre. Los vengativos dioses convocaron un apresurado concilio, en el que maldijeron a Nagash y su clan por el nacimiento indirecto de la amenaza Vampírica. Lo que se cita más comúnmente es el pronunciamiento de Ptra el dios Sol, regente del panteón, que estableció que el clan de Nagash se mantendría sin hijos durante el tiempo que Ptra gobernara el cielo. Las variantes de la maldición también se han atribuido a la diosa Áspid Asaph y Phakth, el dios Halcón entre otros. En un amargo giro de ironía, Nagash invocó posteriormente a estos mismos dioses para comandar los vampiros contra los ejércitos de Khemri.

Los Tres Regresos de Nagash

Durante el siguiente milenio Nagash regresó tres veces. El primer regreso de Nagash se produjo cuando una gran multitud de nehekaharianos unificados fueron expulsados del Culto de Sangre Lahmia. Al principio, Neferata y los vampiros creyeron que Nagash estaba actuando por su



propio interés. Habían sido humillados por los nehekharianos y estaban ansiosos por la ayuda mágica de Nagash en el próximo contraataque. Desafortunadamente para Neferata y sus semejantes, esta misma “ayuda” mágica también vinculaba a los Vampiros a la voluntad de Nagash. Por supuesto, el contraataque fracasó y los Vampiros fueron empujados hacia el norte. Finalmente, Neferata y sus compañeros fueron capaces de liberarse del control directo de Nagash, pero el legado de su traición viviría para siempre en el Culto de Sangre. En su segundo regreso Nagash lanzó un Gran Ritual y transformó el Reino de Nehekhar en la Tierra de los Muertos. Nagash regresó una vez más durante la era de Sigmar Heldenhammer.

Sigmar y el Gran Nigromante

La Corona de la Hechicería de Nagash jugó un papel fundamental en la victoria de Sigmar sobre el Gran Nigromante en el 15 CI. Justo como Kadon había hecho muchos años antes, Sigmar ganó conocimiento de la historia de Nagash simplemente llevando la corona forjada con el alma. Afortunadamente para el Imperio, Sigmar no era tan fácilmente de corromper como lo había sido Kadon, por lo que fue capaz de transformar el conocimiento del nigromante en su contra. La victoria de Sigmar sobre Nagash fue la última gran batalla antes de que partiera del Imperio para convertirse en un dios. Los eruditos afirman que Sigmar presenció el Árbol de la Esperanza en su viaje desde el mundo, justo como había hecho Nagash.

Las conexiones directas entre Sigmar y Nagash se negaron con vehemencia por los eruditos Sigmaritas. Cualquier que sugirió que Sigmar fue manchado por la Corona de la Hechicería fue acusado de blasfemia. Sin embargo, la resurrección del Gran Teogonista Volkmar tras la Tormenta del Caos causó que se extendieran cuchicheos por todo el Imperio. Aunque la mayoría de leales a Esmer prefieren adornar sus ataques contra Volkmar en términos de corrupción del Caos, los teólogos escépticos de otros dioses -particularmente los de Morr y Ulric- han comenzado a preguntarse si la apoteosis de Sigmar fue adquirida a un precio moral terrible.

Los Pergaminos Zandri

Durante el siglo 15, el príncipe Tileano Giovanni Lanfranchi desembarcó equivocadamente su ejército de cruzados en la costa norte de Nehekhar. Saquearon antiguas tumbas en la ciudad de Zandri y recuperaron montones de oro y pergaminos que datados del primer regreso de Nagash. Lanfranchi condujo su ejército sobre Arabia, prestando poca atención a los pergaminos. Pero años más tarde, tras la retirada de los cruzados, Lanfranchi tradujo los Pergaminos Zandri con la ayuda del Sacerdote de Morr Aethelbert. El contenido de los pergaminos era de lo más inquietante.

Entre los pergaminos había una serie de testimonios cifrados escritos para el Rey Alcadizzar por sus sumos sacerdotes. Estaban fechados en torno al -1190 CI, justo tras la caída de Lahmia. Alcadizzar había sido impulsado a enviar su flota y cazar a los Vampiros dispersos, ya que entre ellos se encontraba un individuo que podría deshacer la maldición de los antiguos dioses y traer la oscuridad sobre el mundo. La identidad de este Lahmian errante nunca fue comprobada, pero Aethelbert concluyó que uno de los descendientes de Nagash debía haber sido pasado por alto cuando los antiguos dioses maldijeron su clan. *“Aunque buscando el Templo de la Sangre”,* había escrito el sumo sacerdote *“fueron halladas pruebas de que se desatará un cataclismo si la maldición de los antiguos dioses se deshace”*. Solo 40 años más tarde, toda Nehekhar había sido destruida por el Gran Ritual de Nagash. Los supervivientes que habían conocido las advertencias de los sumos sacerdotes supusieron que ese fue el cataclismo predicho. Estaban equivocados.

Nunca se supo la identidad del Lahmia errante, pero Aethelbert concluyó que uno de los descendientes de Nagash debió haber sido pasado por alto

cuando los antiguos dioses maldijeron su clan. Lanfranchi y su capellán también descubrieron una serie de códigos numéricos que no fueron capaces de descifrar, pero que Lanfranchi incorporó en un tríptico para que futuros eruditos los desentrañaran. Estos numerales representan codificaciones de palabras poderosas y consagradas a los antiguos dioses Nehekharianos. Las palabras sagradas fueron pronunciadas por Nagash tras su primer regreso, y junto con el poder del anillo de Vashanesh permitió a Nagash ligar a los vampiros a su voluntad.

Priorato de la Lanza

Lanfranchi se preocupó seriamente por los Pergaminos Zandri y utilizó su considerable fortuna para establecer una orden de élite Myrmidiana de cazadores de Vampiros llamada el Priorato de la Lanza. La sede de la orden se encontraba Monte Negro, el pueblo natal de Lanfranchi, cerca de Remas. También se construyó una base cerca de la aldea de Siegfriedhof en Stirland, elegida por su proximidad a Sylvania, donde Aethelbert creyó que se escondía Vashanesh, un conocido descendiente de Nagash. El verdadero propósito del Priorato se ocultó bien, ya que si los vampiros averiguaban que un descendiente de Nagash había escapado a la maldición de los antiguos dioses, tomarían todas las medidas necesarias para protegerlo. El Priorato de la Lanza fue implacable en su persecución de los descendientes de Nagash, asesinando a cualquier druida, Strigani o Árabe emigrante que pudiera justificarse que tenía conexiones con el Gran Nigromante.

En el momento de la muerte de Lanfranchi, el Priorato de la Lanza había ganado considerable notoriedad. Anton Aethelbert, ahora santo y comandante de la fortaleza de Siegfriedhof, implementó una reforma en la orden bajo la guía de una secta de Morr llamada La Compañía del Sudario. La fortaleza de Siegfriedhof se convirtió en una abadía y los estatutos de la orden fueron reescritos oficialmente para enfatizar un papel defensivo. Extraoficialmente, La Compañía del Sudario sigue siendo en gran medida una orden defensiva a día de hoy; su principal misión consiste en cazar y matar a los Descendientes de Nagash. Personajes históricos famosos han prestado su apoyo durante los 1000 años de la existencia del Sudario, incluyendo a Leonardo da Miragliano y la Emperatriz Magritta I.

La Vieja Fe

Durante la historia Vampírica del siglo 16, los druidas de la Vieja Fe fueron ejecutados para realizar rituales de sangre similares a los de los nómadas Qu'rashi. Los druidas también estaban vinculados con los Reyes Tumularios; campeones No Muertos de las tribus pre imperiales que se alzaron de sus túmulos para castigar a los intrusos en su tierra sagrada. También se ha vinculado un campo oscuro de la tradición druídica con las profecías Vampíricas, la más intrigante de las cuales vincula el antiguo dios Sol Oermath -antiguo marido de la Madre Tierra Ishernos- con el dios Nehekhariano del Sol Ptra. Los eruditos han afirmado que la hermana de Ishernos, una oscura de la luna, otorgó la apoteosis de Nagash para algún propósito oculto en la disputa con Oermath. Según estas teorías, el cuarto retorno de Nagash sería una señal de la restauración de la Madre Tierra.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

A raíz de la obra de Wolfenburgo, la simple asignación de aventureros a seguir de nuevo a Karl se vuelve una complicada búsqueda del niño desaparecido. Su búsqueda lleva a los personajes al sur a través de Talagrado hacia Wurtbad y luego al este por el Río Stir hacia Siegfriedhof, donde encuentran la Orden de Morr. La información obtenida en la abadía conduce a los PJs a Sylvania, y a un enfrentamiento final con una varonesa Vampiro llamada Lydia. Posteriormente, los jugadores se dan cuenta de que han perseguido al chico equivocado y

CORTINA DE HUMO

Básicamente, los sucesos de este capítulo sirven para desviar a los PJs del trayecto de la Cruzada al norte de Kislev. Si en algún momento los jugadores pierden la paciencia persiguiendo esta cortina de humo, no te sientas obligado a forzar la conclusión de la aventura. Simplemente deduce los gastos del viaje y resume el viaje de regreso en unos pocos minutos de juego. Si los jugadores no están ansiosos de volver a unirse a la Cruzada de inmediato, es posible que desees jugar el viaje de regreso usando las mejoras web de *Los Mil Tronos* de www.blackindustries.com.

deben salir corriendo para salvar al verdadero Karl en Kislev. Para obtener una guía detallada de las pistas y subtramas de esta aventura, ver el lateral **Pergaminos Antiguos, Piedras Sagradas y Pintores Muertos** en la página 184.

RITMO DEL TRAYECTO Y RUTAS ALTERNATIVAS

Las localizaciones de este capítulo siguen una ruta lineal, requiriendo tres o cuatro semanas de viaje en el juego. Con algo de preparación, la ruta de viaje de los PJs puede modificarse para avanzar hacia el este desde Wolfenburgo y luego al sur, en lugar de primero al sur y luego al este. Reemplaza Talagrado por Küsel, Hermsdorf/Wurtbad por Stahlhof y Siegfriedhof por Essen. También puedes querer mover el castillo de Lydia más cerca de Waldenhf o Eschen. Si estás usando *Que la Muerte Nos Separe* fuera de la campaña de *Los Mil Tronos*, los aventureros procedentes de la región de Altdorf podrían viajar a través del Río Talabec hacia Talagrado y continuar desde allí. En cualquier caso, las partes de viaje de esta aventura pueden abstraerse para incrementar el ímpetu o ser jugadas con detalle usando material adicional del sitio web de Black Industries, www.blackindustries.com

JUGÁNDOLA COMO AVENTURA INDIVIDUAL

Que la Muerte Nos Separe es idónea como aventura independiente dividida en tres o cuatro sesiones. El siguiente texto de trasfondo puede usarse para actualizar a los jugadores en la historia hasta ahora. Ten en cuenta que este resumen se ha modificado ligeramente para simplificar.

Hace dos meses, un grupo escindido del Culto de Sigmar salió de Marienburgo, viajando en una gran caravana. En el centro de la Cruzada estaba un joven llamado Karl, del que se dice que es la nueva encarnación de Sigmar. Karl predicaba la tolerancia y compasión, y su Cruzada reunió seguidores a una velocidad asombrosa. Tras su peregrinación al este a través de Altdorf y Middenheim, la Cruzada fue a parar a las afueras de Wolfenburgo, la destrozada capital de Ostland. Entre crecientes tiendas, la historia del chico se revela al fin mediante un auto sacramental representado por un grupo de mimos llamados los Heraldos del Nuevo Amanecer. Cuando la obra se acercaba a su clímax, estalló la violencia en el escenario y el público fue sumergido en la confusión por pirotecnia irregular. Alguien había saboteado la obra y cuando el humo se estableció, Karl no estaba.

Llegasteis a Wolfenburgo hace algunas noches, buscando audiencia con Karl. El círculo interno del culto del chico descubrió que era inaccesible, pero os la arreglasteis para haceros amigos de uno de los principales asesores de Karl, un hombre llamado Helmut. Esta es la mañana siguiente a la desaparición de Karl y Helmut os visita con un asunto urgente.

IDEAS ADICIONALES PARA TRAMAS

Además de las facciones que crearas en el **Capítulo VI**, hay dos facciones Sigmaritas más con las que puedes enganchar a los PJs. Estas facciones están involucradas en una disputa doctrinal sobre la resurrección de Volkmar y la naturaleza de la apoteosis de Sigmar. Cualquier de estas facciones podría contratar a los PJs para recuperar el panel de Sigmar del tríptico de Lanfranchi, robado a los Calaveras una semana antes de la obra. Si los PJs han perdido anteriormente la confianza de Helmut y no son amigos de ningún otro asesor de Karl, la idea del tríptico es la mejor opción. Hay una tercera idea disponible a los grupos que se hicieron amigos de Suri, la madre de Ahmed en el capítulo anterior. Los PJs podrían ser contratados por la temerosa mujer Strigani para visitar Talabheim y servir como guardaespaldas de Ahmed hasta que la Orden de Morr decida cómo proceder. La madre de Ahmed paga a los PJs con mercancías exóticas.

Flagelantes Sigmaritas de la Calavera

Tipo de Facción: Religiosa

Tamaño de Facción: 21 (Mediana)

Peculiaridad de la Facción: Fanáticos

Miembros: 12 Fanáticos, 8 Flagelantes

Líder: Erudito

Los Calaveras son una banda de frívolos fanáticos dirigidos por el genio loco Ludwig Buchholz. Sus gritos pueden oírse por encima del estruendo de la multitud, pero Ludwig es un erudito reservado que rara vez hace apariciones públicas. Antiguo académico y teólogo de renombre de Nuln, Ludwig adquirió el panel de Sigmar del tríptico de Lanfranchi hace tres años y se volvió loco por sus descubrimientos posteriores. Según la exégesis personal de los textos sagrados Sigmaritas, el famoso héroe fue corrupto por la Corona de la Hechicería de Nagash antes de su partida definitiva del mundo. La reciente resurrección del Gran Teogonista Volkmar proporcionó pruebas convincentes de una teoría que Ludwig ya sospechaba, y fue capaz de ganar adeptos con conferencias elocuentes y bien documentadas.

Los PJs podrían haber conocido a Ludwig en Wolfenburgo a través de **Ernst Krantz** (página 139). Los recursos de Ludwig son limitados, pero está dispuesto a pagar 50 co la devolución del tríptico de Lanfranchi robado recientemente. Ludwig sabe que el ladrón era Corpus Aeternum secretario de sangre de Wurtbad, y revela esta información a los PJs si parecen simpatizar con su causa.

Irónicamente, Ludwig nunca ha tenido la intención de crear un culto de blasfemos. Su propia fe en Sigmar es fuerte, pero adorar abiertamente a dios tras hacer dichas declaraciones heréticas habría tenido acusaciones de Nigromancia, por lo que Ludwig se declara ateo. Espera tranquilamente a que los Sigmaritas reconozcan algún día la mancha oscura de su dios y modifiquen sus doctrinas en consecuencia.

La facción de la Calavera está formada principalmente por antiguos clérigos que han perdido la fe en Sigmar conforme a las continuas invasiones del Caos, y han sido convencidos por Ludwig de que Sigmar estaba corrupto con la magia negra antes de alcanzar la divinidad. Llevan calaveras ornamentales y túnicas harapientas, y llevan toscos mayales improvisados. Los Calaveras entran a menudo en conflicto con otras facciones, y su número sería mayor si fuera por las frecuentes bajas.

Los Martillos Virtuosos de Sigmar

Tipo de Facción: Religiosa

Tamaño de Facción: 82 (Enorme)

Peculiaridad de la Facción: Liderazgo pomposo pero popular

Miembros: 57 Iniciados, 10 Sacerdotes, 9 Forajidos, 6 Nobles

Líder: Sacerdote Ungido

Los Martillos Virtuosos de Sigmar son una facción bien financiada de leales de Volkmar dirigidos por el Prelado Jan Richter -uno de los asesores más leales del Teogonista. La directiva principal de los Martillos es defender al Gran Teogonista Volkmar de las acusaciones de corrupción del Caos tras su polémica resurrección tras la Incursión del Caos.

Los Martillos Virtuosos están comprometidos con una guerra de propaganda con los Calaveras. Su enemistad se ha tornado violenta a veces, pero Jan Richter prefiere contrarrestar sus declaraciones heréticas con un debate razonado en vez de la fuerza cuando es posible. Secretamente, Richter teme que Sigmar pudiera, en efecto, haber estado corrupto por la *Corona de la Hechicería*. Obteniendo el panel del tríptico de Lanfranchi podría limitar la propagación de las blasfemas enseñanzas de Ludwig.

Richter podría acercarse en persona a los PJs si han sido especialmente visibles en el campamento Cruzado. Se comporta como un noble arrogante y está acompañado por un mínimo de dos heraldos portando banderas en todo momento. Richter ofrece a los PJs una gran suma de oro por la recuperación de la pintura pero evita citar una cantidad exacta. Ten en cuenta que Richter podría aparecer por sorpresa al final del **Capítulo VII** si los PJs no aceptan el empleo.

La mayoría de Martillos son iniciados y sacerdotes que fueron purgados del clero por el sustituto de Volkmar, el Gran Teogonista Esmer. Entre los Martillos también hay varios nobles Reiklandeses y un puñado de criminales habituales que obtuvieron el indulto por jurar servir a Sigmar. Solo la mitad de los Martillos viajan con la Cruzada del Niño en un momento dado. Los miembros restantes sirven como agentes en otras partes (ver **Ollo Veerhoven** en Wolfenburgo, página 139) o llevan mensajes entre Richter y sus sacerdotes asesores.

- EL CÓDIGO LANFRANCHI -

El Capítulo VII comienza en las afueras de Wolfenburgo tras las consecuencias de la malograda obra. Karl ha desaparecido y los aventureros son abordados por uno de sus asesores, Helmut, con información sobre su paradero.

LA OFERTA DE HELMUT

Los PJs podrían ser las únicas personas en el campamento en quién Helmut confía. Un consternado Helmut se acerca a los PJs a primera hora de la mañana tras la desaparición de Karl.

“Buenos días amigos. Todo un escándalo anoche ¿no? Yendo directo al grano, esta mañana vengo con una confesión y una petición. ¿Estamos solos? Bien.

Karl no fue secuestrado en la obra. Se escapó con la ayuda del Hermano Frederich, un Supremo Sacerdote de Morr que se sienta conmigo en el consejo interno del chico. Karl tuvo una visión que le convenció de visitar Talagrado para recibir sabiduría sobre un asunto de gran importancia para él, de una vidente en Pequeña Kislev. El nombre de la mujer es Madame Yaga... o algo así. El Hermano Frederich escondió al chico en un coche fúnebre negro y se lo llevó bajo el pretexto de realizar tareas funerarias. Actualmente, no pongo en duda los recursos del sacerdote, pero tengo mis reservas en cuanto a su competencia y -ahora que me he vuelto implicado en este plan- quizás también sus motivos. Aunque nuestro maravilloso muchacho insistió en viajar sin escolta, aliviaría mis

preocupaciones si estuvierais dispuestos a seguir al carreta y asegurar que está a salvo. Podría pagar 10 Coronas de Oro a cada uno y otras 20 por cabeza tras el regreso de Karl”.

Si los PJs no poseen sus propios medios de transporte, Helmut les organiza un pasaje a bordo dla carreta de la Compañía del Túnel. Los cocheros han sido sobornados para tener un ojo sobre el Hermano Frederich, alertar a los PJs cuando el vehículo se detecte y luego seguirle. Los viajes adicionales más allá de los alrededores de Talagrado deben ser pagados por los PJs, pero Helmut asegura que se les reembolsará tras su regreso. Todo lo que necesita es una nota sellada de la compañía de carretas indicando el precio total.

VIAJANDO A TALAGRADO

El viaje de Wolfenburgo a Talagrado lleva casi seis días en carreta. La primera etapa dura tres días y sigue la Carretera Hergig hacia el sur atravesando aldeas devastadas. Cada noche, los PJs podrán encontrar alojamiento en varias posadas de carretera (ver **Alojamiento** en *WJDR*, página 121 para pautas). Mientras que Karin y Lothar obtienen caballos frescos en Hergig, a los PJs se les da una hora para comprar. Desde Hergig, la ruta sigue hacia el oeste a través de más devastación, antes de girar hacia el sur por la Vieja Carretera del Bosque hacia Talagrado. Los PJs deberían llegar a la ciudad portuaria durante la noche del sexto día.

CABALLOS FRESCOS EN HERGIG

Los PJs tienen poco tiempo para explorar los restos quemados de la capital de Hochland, y no hay mucho que ver. La pequeña población de Hergig se compone mayormente de obreros, comerciantes y artesanos que participan en la reconstrucción de la fortaleza dañada del Conde Ludenhof y la puerta del Puente Este, ambos revestidos de andamios. El tráfico de paso por Hergig se concentra en el Distrito del Mercado Viejo, que ha sido restaurado en gran medida y cuenta con la posada del Asno de Madera. Cualquier compra que los PJs gestionen está limitada a mercancías comúnmente disponibles.

TALAGRADO Y TALABHEIM

Talagrado es bastante ruidosa y huele a humo de leña y pescado crudo. La ciudad portuaria está abarrotada de Hochlandeses, creando tensión con la gran comunidad de Kislevitas de la ciudad. Los PJs llegan por la Vieja Carretera del Bosque a los puertos del norte de Talagrado, desde donde el Cruce del Hechicero atraviesa el Río Talabec hacia los muelles del sur y la Pequeña Kislev.

Más allá de Talagrado, el cráter Taalbaston se eleva desde el bosque, protegiendo la ciudad de Talabheim con su perímetro. No es probable que los PJs se entretengan tras la visita a Madame Yaga y el Templo de Morr; por lo tanto, solo se incluyen unas pocas localizaciones. Se pueden encontrar detalles adicionales sobre Talabheim y Talagrado en *Terror en Talabheim*.

Karin y Lothar pasan el tiempo en El Gato de Diez Colas, una famosa taberna de mala muerte, hasta que el grupo esté preparado para partir. Los PJs preguntando sobre Pequeña Kislev o Madame Yaga son dirigidos hacia la taberna La Balalaica. Acercarse a uno de los trabajadores portuarios les consigue un guía personal hacia la casa de Madame Yaga, por el módico precio de 1 p. Merodear por Pequeña Kislev sin un guía puede llamar la atención de algún carterista, quién roba el monedero de un PJ al azar con una tirada enfrentada exitosa de **Agilidad (40)** del ratero contra la **Percepción** de la víctima. Si el carterista es sorprendido, se denigra y menciona a sus tres esposas, ocho hijos y a su anciana madre.

I. La Balalaica

La Balalaica es una taberna tradicional Kislevita que sirve arenque en escabeche, kvas fuerte y otras comidas Kislevitas. Madame Yaga es popular entre los parroquianos. Sus predicciones son asombrosamente

COCHEROS DE LA DILIGENCIA DEL TÚNEL

Karin y Lothar han trabajado en la ruta Wolfenburgo-Wurtbad durante años y conocen cada posada del camino. La pareja a menudo complementa su exiguo salario con unos pocos trabajos “en negro”, evitando la oficina de expedición de Talabheim. Por lo general, Karin monta guardia mientras Lothar conduce. La pareja guarda una copia falsa del Sello del Túnel para trayectos especiales como este. Karin es una pelirroja sensata y el rostro de Lothar está demasiado arrugado para su edad. Inventan chistes verdes para pasar el tiempo (los mejores de los cuales comparten con sus pasajeros), pero su relación es totalmente platónica.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
34	39	30 (3)	32 (3)	36	29	31	31

Habilidades: Criar animales (Int), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Conducir (F), Cotilleo (Em), Regatear (Em), Orientación (Int), Percepción (Int), Montar (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Oído aguzado, Recio, Viajero curtido, Especialista en armas (Pólvora)

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 11

Armadura (Media): Camisa de malla y Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 3)

Armas: Trabuco con Munición para 10 disparos (1d10 + 3; Alcance 32/-; Recarga 3 Completa; Metralla), Arma de mano (Espada) (1d10 + 3)

Enseres

Ambos cocheros llevan sombríos uniformes grises consistentes en jubones, pantalones, botas de cuero negro y capas de lana. Llevan bocinas de carreta de bronce y cada uno tiene 3 co y 11 c. Oculto bajo el banco de la carreta hay una caja fuerte que contiene un Sello del Túnel y 20 co que usan para sobornos.

TRES SECTARIOS, DOS CHICOS Y UN SACERDOTE

En este momento, Karl aún no ha llegado a Talagrado porque el coche fúnebre del Hermano Frederich ha perdido una rueda a 32 kilómetros al sur de Hergig. Afortunadamente, el coche fúnebre se estrelló solo a tres kilómetros de una granja. Mientras el hijo mayor del granjero repara la rueda, Karl juega con los otros niños. Los niños se llevan tan bien que Karl quiere quedarse -y realmente, ¿quién negaría al Elegido de Sigmar su recreo? Puedes ajustar la duración de la visita de Karl y Frederich a la granja de Gruyer. Karl llega a Talagrado aproximadamente dos días después de que los PJs hayan partido (persiguiendo al chico equivocado). Por tanto, Karl solo podría ser interceptado si los PJs esperan por él en Talagrado.

El chico secuestrado es un Strigani llamado Ahmed -el mismo chico Strigani que los PJs probablemente han visto un par de veces en la Cruzada, a quién Lydia cree que es un Descendiente de Nagash y sometido a las Profecías Vampíricas. Cuando se descubrió que un Culto de Sangre de Nagash llamado el Corpus Aeternum buscaba a Ahmed, su madre Suri confió su protección al Culto de Morr de Talabheim. Antes de la llegada de los PJs a Talagrado, el principal asesino del Corpus Aeternum se infiltró en el Templo de Morr, mató al sacerdote y secuestró a Ahmed disfrazándose como un carbonero con cara de hollín. En sus últimos momentos, el sacerdote dejó una serie de pistas sobre las Profecías Vampíricas. El huidizo Farouk -el principal sacerdote asesino del Corpus Aeternum- dijo a Ahmed que estaba siendo llevado a Mama Raluca, una amiga de la madre de Ahmed, manteniendo al chico tranquilo por el momento.

precisas y los PJs no tienen problemas para obtener instrucciones hacia su casa. Este lugar también es perfecto para plantar semillas de futuras aventuras. Cualquier tirada de Cotilleo hecha aquí es **Desafiante (-10)** si los PJs no hablan Kisleviano pero mejora a **Rutinaria (+10)** si el chismoso participa en una de las estridentes canciones de borrachos de los clientes. Usa solo el resultado que aparece bajo “General” o “Kislevita” del lateral Cotilleos en Talagrado para la información reunida aquí.

2. Madame Yaga

Escondida en un oscuro callejón está la morada de Madame Yaga. Un adolescente llamado Yuri se sienta en el escalón de entrada gestionando los clientes de Yaga. Yuri informa a los PJs que Madame Yaga está ocupada, pero toma el nombre de un personaje (¡esto es importante!) y recomienda que esperen unas dos horas en la Balalaica. Yuri no recuerda a Karl, pero muchos chicos visitan la Madame, y solo ella lo recordaría con certeza.

Regresando más tarde, los PJs son admitidos en una oscura habitación individual llena de humo de incienso y sombras. Madame Yaga es una decrepita con una larga nariz y plumas entretejidas en el pelo. Nadie en Pequeña Kislev conoce la verdadera fuente de sus habilidades pero se rumorea que Madame Yaga está en comunión con los espíritus de la naturaleza. Últimamente, la Bruja Negra de Kislev ha estado acechando los sueños de Madame Yaga y aunque la vieja vidente es consciente de la presencia de la Bruja Negra, no comprende los motivos de la bruja. Debido a ello, Yaga es especialmente cautelosa.

“¿Habéis sido enviados por alguien o habéis venido por propia voluntad?”

Si los personajes responden que han sido enviados, Madame Yaga exige el nombre de su patrón. Los personajes que mientan deben hacer una tirada enfrentada de **Carisma** contra la **Inteligencia (53)** de Madame Yaga, o ella detectará el engaño. Yaga no se molesta con mentirosos, incluso les da consejos mediocres. Una vez complacida de que los PJs no son espías, Yaga realiza su primera lectura. Organiza un patrón de ramas retorcidas, semillas y hierbas sobre la mesa, y pide a uno de los PJs que dé un paso adelante. Los personajes impacientes podrían preguntarle directamente sobre si Karl ha estado allí.

“¿Karl? ¿Qué Karl? ¿Karl Vasil el pescadero? ¿O ese Karl con cojera que me preguntó sobre su verdadero amor? ¿No? Entonces quizás estuvo bajo otro nombre. ¿Cómo era el muchacho? ¿Qué edad tenía? ¿Está en peligro?”

Si los PJs dicen a Yaga que Karl lidera la Cruzada del Niño, ella insiste en que no le ha visto, pues sin duda una presencia tan grande habría dejado huella en ella. A los PJs que inicialmente mintieran sobre sus asuntos se les dice que pregunten sobre Karl en El Albañal (**Localización 3**), donde algunos otros videntes menos competentes ejercen su negocio. En cualquier caso, no da a los PJs más información sobre Karl, ya que no le ha visto. En su lugar, invita a los PJs a preguntar sobre su propia suerte.

Los PJs que deseen leer su suerte deben proporcionar su nombre y Signo Astral -el Signo Astral se generan durante la creación del personaje. Si lo

COTILLEOS EN TALAGRADO

Generales

- Es seguro que el precio de la carpa ahumada estará por las nubes este invierno. Guarda toda la que puedas.
- El Gran Teogonista ha rechazado la afirmación de Karl de ser la reencarnación de Sigmar. Agentes de Altdorf trabajan para desacreditar a sus seguidores.
- Algunas personas están diciendo que uno de los nobles de Talabheim proporciona refugio al Conde Elector Feuerbach, quién regresó de la guerra horriblemente mutado.

Refugiados Hochlandeses

- Los trabajadores portuarios kislevitas están robando alimentos y suministros enviados por el Emperador para aliviar el hambre de los refugiados.
- Se han propagado nuevas enfermedades tras la devastación de Hochland, y los galenos no saben cómo curarlas.
- Cuando se reconstruya Hergig, el Conde Elector Ludenhof tiene intención de pagar sus deudas vendiendo las tierras de los Hochlandeses que regresen sin la documentación adecuada.

Kislevitas

- Un perro endemoniado llamado Hielo Negro vaga por las estepas de Kislev. Se rumorea que si te mira, mueres.
- Los comerciantes de Talabheim planean reemplazar a los “trabajadores kislevitas perezosos” con desesperados Hochlandeses baratos.
- El Gobernador de Praag está siendo chantajeado por uno de sus propios boyardos que sirve a las Fuerzas Malignas.

hacen, los PJs son sentados en la mesa de uno en uno, mientras se quema incienso almizclado en un plato de madera. A continuación se presentan algunas lecturas de ejemplo que puede dar Madame Yaga. Ten en cuenta que los PJs que mintieran sobre sus asuntos recibirán lecturas falsas.

“Lo que buscas no es lo estás destinado a encontrar. Aprende a amar a la gente fea y disfruta de los pequeños placeres, y la felicidad será tuya”.

“Veo grandes peligros por delante. Bajo la montaña hay un lago estancado por un pozo contaminado, y ahí radica tu destino. El miedo es tu peor enemigo”.

“Antes de la gran boda debes familiarizarte con la novia. Así sabrás como proceder. No dejes que tu vanidad te engañe”.

“Hay quién ha ido por delante para despejar tu camino. Cuando llegues al árbol, comprende que el camino solo te le llevará a donde tu explorador pudo ir”.

(Lectura falsa) “Explora cada cueva, pues una tendrá tesoros desguarnecidos. No duermas de espaldas, o podrás ahogarte con tu lengua”.

(Lectura falsa) “El signo del Cuervo cuelga sobre tu cabeza como una espada. Rompe el ala del ave, dando una oportunidad, y tu condenación podría posponerse”.

Madame Yaga cobra 5 s a los no Kislevitas y considerablemente menos a los suyos. Yuri cobra la minuta en la puerta. Mientras los PJs se están preparando para irse, el suelo tiembla un poco y Yaga se pone rígida recibiendo una auténtica visión, aunque no exactamente la que los PJs buscan.

“¡Esperad! ¡Veo un muchacho y está en gran peligro! Los hombres con cara de carbón se lo han llevado del jardín de piedras. ¡Si os dais prisa, puede que lleguéis a tiempo!”

Luego Yaga se desploma en su silla. Yuri explica que cuando ocurre esto se despierta horas después sin recordar sus palabras. La visión se refiere al Templo de Morr en Talabheim, donde un asesino disfrazado de carbonero mató a un sacerdote y secuestro al joven Ahmed hace solo unas horas. Yaga ha sido visitada por un presagio de Morr.

- Con una tirada **Rutinaria (+10) de Sabiduría popular (El Imperio)** los personajes recuerdan que a los cementerios se les conoce comúnmente como “Jardines de Morr”. Cualquier transeúnte puede darles la dirección del templo (**Localización 4**). Se tarda media hora en ascender por el Paseo del Hechicero, descender al otro lado del cráter en Talabheim y trotar hacia el templo.
- Se puede tirar otra tirada de **Sabiduría popular (El Imperio)** para darse cuenta de que “cara carbón” es un término del argot para un carbonero. La mayoría de ciudadanos son conscientes del Pozo Ardiente (**Localización 5**) justo al sur de Talagrado, ya que su humo ha ido a la deriva de forma intermitente hacia la ciudad desde la semana pasada.

Si se falla alguna de estas tiradas de **Sabiduría popular**, los PJs podrían no estar seguros de cómo proceder. Se puede obtener la misma información a través de tiradas de **Cotilleo** o preguntando a los cocheros del Túnel. Sin embargo, si los PJs se retrasan en su visita al templo por más de una hora, la escena del crimen se habrá limpiado.

3. El Albañal

Los visitantes que se aproximen por la puerta norte pasan a través del “Albañal” como lo llaman los lugareños. Este destartado campo de refugiados contiene más de mil Hochlandeses desplazados por la Incursión del Caos. Los personajes a pie son rodeados por 2d10 hombres, mujeres y niños desnutridos pidiendo ayuda.

Si los PJs dan a entender a cualquier refugiado que Karl podría estar en Talagrado, las noticias se extienden como un reguero de pólvora. Un grupo de 2d10 refugiados insiste en seguir a los PJs con la esperanza de recibir la bendición del chico. Estos suplicantes son débiles combatientes y es más probable que sean una molestia a que ofrezcan ayuda significativa. Usa el perfil del **Mendigo** de WJDR, página 235. Ninguna de los videntes charlatanes del Albañal ha visto a Karl, aunque cuesta algunos Peniques averiguarlo.

4. Templo de Morr

El templo consiste en un mausoleo abovedado rodeado por filas de esqueléticas estatuas aladas que llevan guadañas. El templo está protegido por una verja de hierro cubierta de rosas negras. La puerta exterior está abierta, y un solitario vigilante guarda la entrada al interior

del mausoleo. Se requiere una tirada de **Carisma** o **Rutinaria (+10) de Intimidación** para pasar al vigilante. Mencionar al Hermano Frederich o “asuntos relacionados con el crimen” gana la entrada automáticamente.

Dentro, un grupo de sacerdotes, vigilantes y funcionarios de la ciudad permanecen en pie en un amplio círculo hablando en voz alta e ignorando a los PJs que se aproximan. Yaciendo en un charco de sangre en el centro de la habitación hay un sacerdote de Morr asesinado. La escena del crimen ha sido acordonada mientras la guardia la limpia. El sacerdote agonizante dejó una serie de pistas para sus colegas, algunas de las cuales pueden reconocer los PJs.

- Sus piernas están cruzadas y su cabeza vuelta hacia un lado, con una mano doblada en su pecho y la otra extendida a su lado. Los personajes con **Sabiduría académica (Teología o Arte)** pueden intentar una tirada **Rutinaria (+10)** para reconocer la pose tantas veces esculpida de Myrmidia, la diosa Tileana de la Guerra (menos su lanza y escudo). Una vieja y famosa pintura en el Templo de Myrmidia de Wurtbad representa a la diosa en pie en esa posición delante del Árbol de la Esperanza.
- El ensangrentado dedo índice de su mano señala extendido hacia el sudeste, donde se alza una desmoronada estatua del Árbol de la Esperanza. Los personajes con **Sabiduría académica (Teología)** pueden intentar una tirada **Fácil (+20)** para recordar que Sigmar es a menudo citado como testigo del marchitamiento del Árbol de la Esperanza (ver **Profecías Vampíricas** en la página 157), antes de salir del mundo hacia la divinidad.
- Se ha dibujado en el suelo con sangre una serie de formas geométricas. Da los héroes el **Documento #22**. Los personajes con **Sabiduría académica (Ingeniería)** pueden intentar una tirada **Rutinaria (+10)** para reconocer la subyacente combinación rectángulo/triángulo como el “*Modelo Miragliano*”, una clave de los principios fundamentales de la ingeniería (aunque la mayoría de ingenieros no lo entiendan). Los personajes con **Sabiduría académica (Runas, Ciencias o Filosofía)** pueden intentar una tirada **Rutinaria (+10)** para darse cuenta de que los siete círculos conectados son una Runa de Vida que se encuentra comúnmente en los obeliscos de la Vieja Fe. Patrones similares aún se usan en las ciencias naturales para esquematar la taxonomía (clasificación de especies). El modelo ha sido adoptado por filósofos naturalistas para explicar las estructuras de la lógica y la retórica.

Da a los personajes 30 segundos para copiar el patrón de sangre antes de que un sargento de la guardia les empuje fuera de la puerta.

5. El Pozo Ardiente

Justo al sur de Talagrado está el campamento de los carboneros. La secta del Corpus Aeternum -un siniestro grupo con planes y teorías propias sobre Nagash- se ha quedado clandestinamente aquí por algunos días. Si los PJs preguntan sobre actividades sospechosas, deben hacer una tirada **Desafiante (-10) de Cotilleo**. Los carboneros rara vez se traicionan unos a otros, y se requieren sobornos para obtener información si se falla la tirada.

“Hubo algunos carboneros que compartían una tienda, pero no parecían trabajar mucho. Dos o tres, supongo, realmente no les presté especial atención. Hace poco, dos dellos empacaron sus cosas y se dirigieron al sur en carreta. Un tercer carbonero pasó por el campamento un par de horas más tarde con un chico que pensé que era su hijo, aunque nunca nos lo pareció antes. Al ver que sus amigos ya se habían ido, se fue tras ellos a caballo. Parecía tener prisa. Se dirigió hacia abajo, al sur por la Vieja Carretera del Bosque, creo”.

Los personajes astutos podrían preguntarse como los carboneros lograron resistir el carisma de Karl. Si los jugadores sospechan que el chico no es Karl, puedes querer mantenerlos en el rastro haciendo que el próximo PNJ haga un comentario oportuno (p.e. “Parecía un muchacho realmente especial, lo hizo”)

- DESTINO WURTBAD -

Por ahora, el grupo tiene un montón de razones para dirigirse hacia el sur a través de la Vieja Carretera del Bosque. Karin y Lothar aún les esperan en El Gato de Diez Colas, y si los PJs solicitan pasaje al sur, se les pedirá pagar con dinero —la tarifa del trayecto está a cargo del reembolso de Helmut. La tarifa es 7 co por día, con un recargo de 3 co por salidas nocturnas. La duración total del viaje a Wurtbad es de 5 días en carreta. Los PJs que no paguen a los cocheros pueden caminar, lo que duplica el tiempo de viaje, o pueden comprar su propio transporte.

PERSIGUIENDO A LOS SECTARIOS

El Corpus Aeternum tiene al menos dos horas de ventaja sobre los PJs, posiblemente más. Jorgen y Jamal cargaron su carromato con provisiones y luego se reunieron con Farouk en un punto preestablecido. Los sectarios condujeron durante la noche para conseguir alejarse de Talabheim, aunque no se dan cuenta de que están siendo perseguidos. Treinta kilómetros al sudeste de Talagrado, en la base meridional del cráter de Talabheim, se encuentra la aldea de Waldfärhte. Si Karin y Lothar han estado viajando todo el día, Waldfärhte es el lugar más lejano al que llegan antes de dejar descansar los caballos. Hay una posada en Waldfärhte llamada El Codo de la Condesa, donde los sectarios (aún disfrazados de carboneros) pararon a comer. El posadero revela que los hombres se dirigieron al sur a toda prisa con un chico a cuesta asustado y agotado, “*Por Taal, na es adecuado para los niños trabajar a una edad tan tierna*”.

Tras Waldfärhte hay dos aldeas (Liebstedt y Warghafen) antes de que la Vieja Carretera del Bosque entre en las boscosas Colinas de Färlie. Las posadas de la región están amuralladas para protegerse de los diversos clanes de pastores que se han vuelto forajidos. A pesar de la creciente atención de los Patrullas de Caminos, las estaciones de peaje desiertas son una visión común. La Vieja Carretera del Bosque está llena de baches, haciendo imposible dormir en el trayecto. En todas las posadas los carboneros han sido vistos pasando al menos medio día antes. El grupo puede darse prisa (ver **Sobre las Colinas y a Través de los Bosques del Capítulo V** en la página 108) para tratar de reducir la ventaja de Farouk, pero Karin y Lothar no lesionarán sus caballos. Si los PJs no pueden reducir la ventaja de los sectarios, Farouk permanece por delante de ellos hasta Hermsdorf. Sin embargo, la Bruja Negra alcanzará a los PJs durante el camino.

SOÑANDO EN BLANCO Y NEGRO

Durante la segunda o tercera noche del camino hacia Wurtbad, la Bruja Negra comienza a sondear los sueños de los PJs buscando información. Solo los personajes que revelaron sus nombres a Madame Yaga son visitados, comenzando con el primer PJ en revelar su nombre y siguiendo en orden secuencial. Si se dio el nombre de Helmut (o cualquier otro empleador) a Madame Yaga, es sondeado durante la segunda noche en lugar del PJ; sin embargo, Helmut resiste su magia. Para evitar incurrir en la ira de Morr, la Bruja Negra solo sondea un individuo por noche. Si ninguno de los PJs dio a Madame Yaga su verdadero nombre, no son visitados por la Bruja Negra.

CRONOLOGÍA DE LOS SUEÑOS

Los sueños siguen más o menos esta cronología.

Primera Noche

Es visitada Madame Yaga. La Bruja Negra extrae nombres del subconsciente de Yaga pero está confusa por la visión de Morr en cuanto a Ahmed, a quién la vidente reexamina en sus sueños.

Segunda Noche

Es visitado Helmut. Si los PJs no dieron el nombre de un patrón a Yaga (o si el nombre era falso), es visitado un PJ en su lugar, según la noche tercera. Karl llega a Talagrado y visita a Yaga durante el día.

Tercera Noche

Es visitado el primer PJ, o si los PJs no dieron el nombre de un patrón a Yaga, es visitado el segundo PJ.

Lee el siguiente texto a los PJs visitados.

*Estás en un enorme campo blanco en la convergencia de mil escalones entrelazados. Encima de ti, cientos de escalones negros se extienden hacia el infinito hacia el espacio blanco. Debajo, cientos de escalones blancos descienden a un negro vacío. Bajo el negro hueco de la escalera se aproxima una figura —tu madre. Es exactamente como la recuerdas, salvo porque está hecha enteramente de (tira en la **Tabla 7-1: Material Aleatorio del Sueño de la Madre**). Se detiene durante un momento en la gran convergencia y luego habla: “Me voy”. Luego desciende una de las escaleras blancas.*

TABLA 7-1: MATERIAL ALEATORIO DEL SUEÑO DE LA MADRE

Tirada	Resultado
1-2	agua
3-4	jade
5-6	humo
7-8	barro
9-10	madera

Si se deja marchar a la “madre” o se le toca de alguna manera antes de alcanzar la escalera, el durmiente despierta. Si se le sigue, el sueño continúa.

Tienes que correr para seguir el ritmo de tu madre, aunque ella solo camina. Llegas a un estanque en calma y tu madre no está. Aparecen dos reflejos en el estanque. Uno es Karl. El otro eres tú de niño. Ambos niños intentan alcanzarte con las palmas de sus manos rozando la superficie.

Si el soñador toca la mano de Karl, la Bruja Negra asume que está siguiendo a Karl e intenta encantar al grupo en la quinta noche. Si el soñador no toca la mano de Karl, asume que su encuentro con Yaga fue una coincidencia pero intenta engañarlos en la quinta noche para asegurarse. De cualquier forma, el mundo del sueño se desvanece tras esta secuencia y el PJ despierta.

FLAGELANTES DE LA CALAVERA

Es posible que quieras que los PJs encuentren una banda de 1d5 + 2 enloquecidos Flagelantes Sigmaritas de la Calavera (ver página 159) regresando de Wurtbad. Los flagelantes viajan incansablemente, durmiendo solo unas pocas horas por noche, y no llevan dinero. Confían en la bondad de los extraños (como los PJs) para comida y amparo. En este punto del viaje, los flagelantes solo unirán sus fuerzas con los PJs que apoyen a viva voz su causa, pero aceptarán una alianza de conveniencia si son encontrados más tarde en Sylvania.

El líder de la turba, un antiguo sacerdote llamado Zigmund, es el único coherente entre ellos. Los PJs pueden reconocer a Zigmund del campamento Cruzado de capítulos anteriores. Su turba dejó el campamento unos días antes que los PJs a instancia del líder espiritual de los Calaveras, Ludwig Buchholz, tras recibir un aviso del agente **Ernst Krantz** (página 139). Zigmund otorga a bendición de Su Oscuro Señor Sigmar sobre los PJs que ofrezcan comida, y luego revela que está buscando un artefacto religioso. Habiendo ya recibido la orientación divina en el viejo Templo de Myrmidia en Wurtbad, la turba ahora se dirige hacia el este.

Cuarta Noche

Si algún PJ revela que están siguiendo a Karl, la Bruja Negra descansa esta noche y Yaga no es visitada de nuevo.

Si ninguno de los PJs revela que están siguiendo a Karl, Madame Yaga es visitada una vez más, y la Bruja Negra extrae información esencial recibida del niño tras llegar a Talagrado, lo que ya ha hecho. Madame Yaga se da cuenta del plan de la Bruja Negra cuando despierta, y luego muere, su viejo corazón sucumbe a la presión de los acontecimientos de la semana pasada. Sin embargo, incluso en el reino de Morr, Yaga puede ser una útil aliada para los aventureros.

Quinta Noche

Si los PJs no han revelado que están siguiendo a Karl, la Bruja Negra se manifiesta en este momento en sus sueños para confundirlos y llevarlos incluso más lejos aún de la Cruzada.

*Estás en una despejada llanura de piedra negra. El cielo es color blanco puro y tú mismo de niño estás delante de ti, a kilómetros de distancia pero casi al alcance de la mano. Un enorme cuervo con (tira en la **Tabla 7-2: Apariencia Aleatoria del Cuervo del Sueño**) desciende desde el cielo y lleva al niño en sus garras. En el horizonte, puedes ver un jardín de piedras, en el centro del cual se alza un árbol marchito.*

TABLA 7-2: MATERIAL ALEATORIO DE LA APARIENCIA DEL CUERVO

Tirada	Resultado
1-2	Ardientes ojos rojos
3-4	Correosa piel sin plumas
5-6	Garras como manos Humanas
7-8	Pico puntiagudo inusualmente largo
9-10	Hojas gigantes de plantas por alas

Si el PJ ya reveló que están siguiendo a Karl, la Bruja Negra sondea su subconsciente para obtener información.

Estás en la base de una montaña. Por un lado, un sendero escarpado conduce a la cumbre, y por el otro, hay una escalera tallada en la roca. Karl se encuentra en la parte alta de la escalera, mirándote desde arriba.

Si el personaje sube el sendero, evita la trampa sueño de la Bruja Negra y el sueño finaliza. De otra forma, continúa.

COTILLEOS EN WURTBAD Y HERMSDORF

- Una familia entera desapareció la semana pasada mientras buscaba comida cerca de los montículos de los Reyes Tumularios.
- Los manantiales termales más famosos de Wurtbad han empezado a burbujear con un gas nocivo, manchando a muchos visitantes de púrpura.
- El Conde Vampiro Mannfred von Carstein de Sylvania se ha hecho fuerte el último año y planea reclamar pronto todo Stirland. El Emperador no va a intervenir.
- Los Halflings han impuesto un Arancel del Molino sobre los comerciantes de grano de Stirland para elevar el precio de la harina de Mootland. El excedente de grano de Stirland se ha dejado pudrir en los campos.
- Se han encontrado cadáveres completamente drenados de sangre justo al norte de Wurtbad.

Mientras te acercas al final de la escalera observas una cueva abriéndose tras de Karl. Lentamente se gira y entra.

Si el PJ sigue a Karl al interior de la cueva, todo se vuelve negro y deben pasar una tirada de Voluntad. Haz una marca en el PJ que falle, ya que será importante para futuros encuentros. De cualquier manera, despiertan tras tomar la decisión.

Es importante recordar que este efecto ocurre simultáneamente a todos los PJs que dieran sus nombres reales a Yaga. Puedes querer llevar a cada jugador se forma individual o pasar notas para evitar que colaboren durante la secuencia del sueño. Tras esto la Bruja Negra descansa unos días y luego dirige su atención una vez más sobre Karl, que acaba de regresar a salvo a Wolfenburgo en compañía de Frederick tras su tardía visita con Yaga.

HERMSDORF

El asentamiento más meridional de la Vieja Carretera del Bosque es un pequeño pueblo forestal con cerca de 400 habitantes. Hermsdorf está construido cerca de la cima de una pequeña colina, con vistas al valle Wurtbad que se extiende 25 kilómetros hacia el sur. El gobernante local, el Barón Waldemar von Züten, gasta la mayor parte de su tiempo de juerga en Wurtbad y deja las tareas administrativas rutinarias a su alguacil. Hermsdorf está situado en el cruce de dos carreteras principales a lo largo del Río Stir y recibe una gran cantidad de tráfico.

Por ello, localizar a los carboneros en el abarrotado pueblo requiere una tirada **Desafiante (-10) de Cotilleo**. El Corpus Aeternum se aloja en la más pequeña de las dos posadas Hermsdorf, La Sierra de un Diente. Su carromato de carbón está estacionado junto al establo, a plena vista. Si los PJs no se retrasan en el camino de Talagrado, se puede encontrar a los sectarios aquí.

Si los PJs se retrasaron en su viaje a Hermsdorf, entonces Ahmed ya sido trasladado a Mama Raluca para su envío a Sylvania y los sectarios se han retirado a su escondite. Encontrar la cueva de los sectarios en este punto debería ser casi imposible, pero una tirada **Difícil (-30) de Rastrear** puede identificar el rastro del carromato sobre la densamente transitada carretera. Incluso si los PJs no pueden atrapar aquí a los sectarios, puede ser que deseen ver el fresco de Miragliano al otro lado del río en Wurtbad, lo que a su vez puede obligar a visitar Siegfriedhof.

LA SIERRA DE UN DIENTE

Esta pequeña posada apropiadamente llamada es frecuentada por leñadores emigrantes y está situada justo al frente del almacén de madera de la ciudad. Si los jugadores preguntan al posadero, no ha visto a Ahmed. El posadero observó la apariencia y acento extranjero de Farouk pero no pudo determinar su origen, “¿Estaliano quizás?”. La historia de Farouk es que su equipo vino a Hermsdorf para recoger residuos baratos para quemar. Solo se puede convencer al posadero de que los carboneros realmente son secuestradores con una tirada **Desafiante (-10) de Carisma**. El chico fue silenciosamente contrabandeado por delante del posadero durante la noche.

El carromato de carbón de los sectarios y dos caballos están estabulados en la posada. El carromato contiene carbón equivalente a 200 de Carga, dos espadas y una lona.

Luchando contra el Corpus Aeternum

Arrinconar a Farouk en la posada es muy difícil. Uno de los tres está siempre de guardia, y durante el día, Farouk permanece despierto el 50% de las veces, vigilando a sus discípulos a través de ojos medio cerrados. Durante la noche, hay un 50% de posibilidades de que uno de los discípulos está robando suministros. En otro caso, los tres hombres permanecen juntos en la habitación. Si los PJs asaltan a los sectarios, ellos (y Farouk) descubren cuán fanáticos son Jorgen y Jamal con su juramento de sangre. Para complicar las cosas, corre un manantial de agua directamente bajo su ventana, ofreciendo una ruta de escape y mejorando las tiradas de **Movimiento silencioso** en +10.

Derribar la puerta, que está cerrada, requiere una tirada de Fuerza. La puerta tiene **BR 3** y **10 H**. El discípulo de guardia frena la puerta, haciendo que los siguientes intentos de derribar la puerta sean **Difícil (-20)**. Los ruidos fuertes despiertan a Farouk y al discípulo que duerme en

ESBIRROS DEL CORPUS AETERNUM

Farouk, Sacerdote Asesino del Corpus Aeternum

Asesino Humano (ex Sacerdote *, ex Iniciado)

Hace cuatro años, la división de Wurtbad fue destruida por una banda de cazadores de brujas, y Farouk y sus discípulos fueron los únicos supervivientes. Desde ese día, Farouk y sus seguidores han estado huyendo. Farouk cree que la secta fue arruinada por un traidor (posiblemente un agente del Sudario) que se infiltró en sus filas. Ahora pasa cada momento cuidándose las espaldas, sin estar siquiera seguro de cuán leal son sus discípulos. Cuando llegó la carta de Lydia, Farouk vio la oportunidad de desempeñar un papel en el siguiente regreso de Nagash.

El estilo de vida nocturna de Farouk le ha dado una tez más clara que al típico arábigo, y a menudo se le confunde con un Estaliano o Tileano. Experto y despiadado asesino, Farouk está capacitado tanto en la esgrima como en el antiguo arte de la hechicería de sangre.

Puntos de Locura: 4

Pensamientos venenosos (WJDR, página 207): Farouk no confía en nadie, incluyendo a los miembros de su propia secta.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
63	51	45 (4)	41 (4)	56	49	49	50

Habilidades: Sabiduría académica (Teología) (Int + 10), Sabiduría académica (Historia, Nigromancia) (Int), Canalización (V), Carisma (Em), Sabiduría popular (Arabia) (Int + 10), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Escondarse (Ag), Disfraz (Em), Cotilleo (Em + 20), Sanar (Int), Sentir magia (V), Percepción (Int + 20), Preparar venenos (Int), Leer/Escribir (Int), Montar (Ag), Escalar (F), Código secreto (Ladrón) (Int), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Lengua arcana (Magia) (Int), Hablar idioma (Árabe) (Int + 10), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel, Tileano) (Int)

Talentos: Hechizos con armadura, Parada veloz, Reflejos rápidos, Suerte, Magia pueril (Divina), Don de gentes, Desenvainado rápido, Especialista en armas (Parada, Arrojadiza), Pelea callejera, Callejeo, Golpe letal, Brioso, Muy fuerte, Guerrero nato

Combate

Ataques: 3; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 15
Magia: 1; Magia pueril (Divina); Vitae Tonificante (WJDR, página 162)
Armadura (Ligera): Yelmo y Justillo de cuero (Cabeza 2, Cuerpo 1)
Armas: 4 Dardos (1d10 + 1; Valor Crítico + 1; Alcance 6/12; Recarga Media), 2 Armas de mano (Cimitarras) (1d10 + 4; Valor Crítico + 1), Sin Armas (73, 1d10 + 1; Especial)

* La secta de sangre de Farouk añade asesino a las profesiones de salida de sacerdote

Enseres

Farouk viaja tan discretamente como sea posible. Viste una pesada capa gris con capucha y lleva una mochila que contiene raciones para unos días, un odre de agua, 10 metros de cuerda, un garfio y algunos efectos personales. En una pequeña bolsa de su cinturón, tiene dos viales de acero conteniendo cada una dosis cada uno de Beso de Víbora (*Arsenal del Viejo Mundo* página 73), un pequeño icono que representa la Garra de Nagash, 12 co y 18 c. Por último, lleva el panel de Sigmar del tríptico de Lanfranchi (ver **Documento #30**)

Beso de Víbora

Se requiere una tirada **Desafiante (-10)** de **Preparar venenos** para usar este veneno. Si un arma envenenada con este veneno causa al menos 1 Herida a un objetivo, el objetivo debe superar una tirada **Difícil (-20)** de **Resistencia** o morir en un número de minutos igual a su Bonificador de Resistencia. Cada minuto hasta que el objetivo muere, la víctima recibe un penalizador acumulativo de -10 a todas las tiradas y pierde 1 Herida.



Discípulos del Corpus Aeternum

Iniciados Humanos

Jorgen y Jamal son los únicos miembros supervivientes de la división del Corpus Aeternum de Farouk. La pareja se comunica en Árabe la mayor parte del tiempo, evitando el contacto innecesario con otros. Aunque Farouk no está seguro, tanto Jorgen como Jamal son incuestionablemente leales a su maestro.

Jorgen tiene la piel pálida y una tos crónica. Jamal tiene piel morena estropeada por cicatrices auto infligidas. Tienen las caras manchadas de hollín cuando se hacen pasar por carboneros. Ocultan dagas y colgantes bajo pliegues de tela.

Puntos de Locura: 3

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
36	29	31 (3)	35 (3)	34	33	37	26

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Teología) (Int), Carisma (Em), Sabiduría popular (Arabia) (Int), Cotilleo (Em), Sanar (Int), Percepción (Int), Leer/Escribir (Int), Hablar idioma (Árabe, Clásico, Reikspiel) (Int)

Talentos: Sangre fría, Recio, Reflejos rápidos, Don de gentes, Guerrero nato

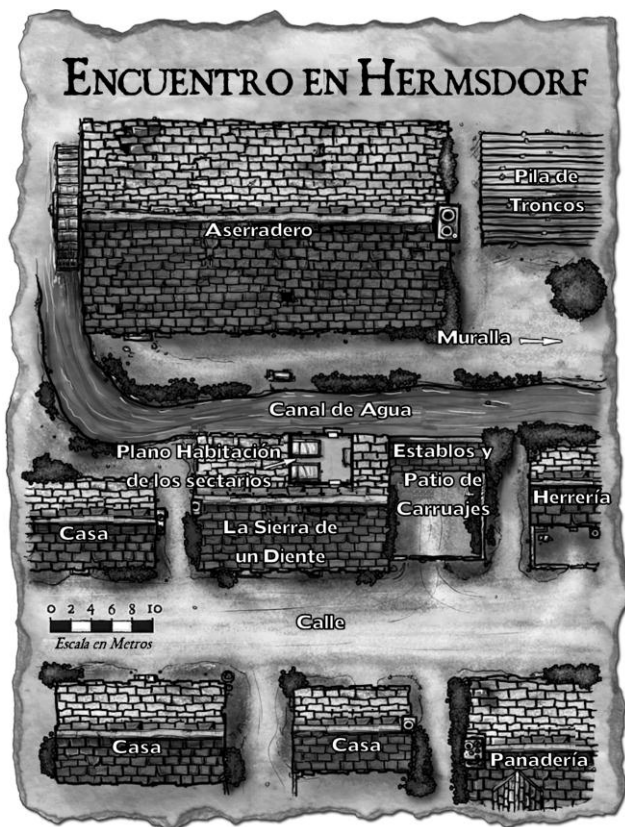
Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12
Armas: Daga curvada (1d10)

Enseres

Bajos sus grises capas de viaje encapuchadas, visten túnicas moradas. Ocultan iconos religiosos de la Garra de Nagash bajo sus camisas. Jorgen tiene 1 co y 4 c y Jamal tiene 3 co y 1 c.

ENCUENTRO EN HERMSDORF



tras un asalto. Al primer signo de problemas, Farouk mira por la ventana y dispara un *Dardo Mágico* a los PJs de abajo, usando un dardo normal y el talento Magia oscura para bonificar el lanzamiento. Continúa haciendo esto hasta que echen abajo la puerta y luego agarra a Ahmed y salta al canal de agua. Si no hay PJs bajo la ventana, Farouk escapa sin demora. La reacción del segundo discípulo depende de los PJs. Si algún personaje espera bajo la ventana, salta antes de Farouk para cubrir su huida. En otro caso, se une a su condiscípulo en la puerta.

El agua hasta la cintura reduce el daño por caídas y saltos (*WJDR* página 138) a $1d10 + 1$. El canal fluye rápidamente hacia la muralla del pueblo a través de un agujero, descendiendo por un barranco empinado hacia el Río Stir. Surcar los rápidos requiere una tirada **Muy Difícil (-30) de Nadar** para evitar recibir $1d10 + 6$ de daño por las rocas. Recuerda que Farouk tiene un Punto de Destino que podría usar aquí. Llevar a Ahmed requiere un brazo, añadiendo un -10 de penalización a todas las tiradas físicas que Farouk realiza. Los PJs que reaccionen rápidamente tienen una oportunidad de seguir al asesino a su escondite con una tirada **Desafiante (-10) de Rastrear**; de lo contrario, Farouk cubre sus rastros y escapa. Si Farouk escapa sin oposición por los rápidos, se puede asumir que Ahmed es entregado con éxito a Mana Raluca para enviarlo a Sylvania. Los PJs que sean testigos de la huida de Farouk con Ahmed (que está envuelto en una capa) pueden intentar una tirada **Difícil (-20) de Percepción** para darse cuenta de que el niño no se parece a Karl.

Interrogar a los discípulos capturados requiere una tirada **Desafiante (-10) de Tortura** contra su **Voluntad**. Jorgen y Jamal se han vuelto resistentes al dolor por los años de sacrificio de sangre. Un interrogatorio exitoso revela que el chico debe ser llevado a un pueblo llamado Helfurt en Sylvania, donde servirá a los planes del Maestro Oscuro. Los discípulos torturados también revelan la ubicación de su escondite al sur de Hermsdorf. El no poder reunir información de los sectarios no debería impedir el progreso de la aventura, ya que las pistas que conducen a Helfurt también pueden encontrarse más tarde en Siegfriedhof.

El Escondite del Corpus Aeternum

En los cuatros años transcurrido desde su huida por los pelos de Wurtbad, Farouk y sus discípulos se han trasladado a una cueva a ocho kilómetros al norte. La cueva está oculta de la carretera y solo puede ser localizada interrogando a Jorgen y Jamal o siguiéndoles desde Hermsdorf.

La cueva contiene 3 sacos de dormir, una roca manchada con sangre seca, una daga de sacrificio, provisiones rancias, y dos tomos escritos a mano que contienen oraciones a Nagash. En el hueco de la chimenea hay una carta de Lydia parcialmente quemada (**Documento #24**). Si Farouk

fue herido en Hermsdorf, se descubre el cadáver de un campesino con la sangre drenada -la víctima de la capacidad especial del sacerdote-asesino, el Vitae Tonicante (ver *WJDR* página 162).

WURTBAD

La capital de provincia de Stirland es visible a kilómetros de distancia, con sus encalados edificios blancos reluciendo bajo el sol. El valle alrededor de la ciudad está salpicado de villas y viñedos privados. Con menos de 9000 habitantes, Wurtbad es una de las capitales de provincia más pequeñas, aunque importante, sin embargo, debido a su condición de retiro para el ocio de la élite. A los visitantes de Wurtbad se les aconseja llevar suficiente dinero para los clubes de caballero, casas de baño y restaurantes de alta cocina que salen a cada paso. Los PJs vestidos como vagabundos pueden esperar acoso constante por los vigilantes.

Wurtbad contiene suficiente intriga para alimentar una campaña entera, pero en esta aventura solo se detalla el viejo Templo de Myrmidia. Los descubrimientos de los PJs en el templo deberían alentar una visita a Siegfriedhof sin retraso.

TEMPLO DE MYRMIDIA

Durante las primeras guerras con los Condes Vampiros de Sylvania, los mercenarios Tileanos inundaron Wurtbad en busca de empleo. El Templo de Myrmidia se completó en el 2011 CI como lugar de culto de los mercenarios. El techo abovedado está pintado con un famoso fresco de Leonardo da Miragliano, el brillante inventor y artista talentoso. El fresco fue el último trabajo por encargo de Miragliano antes de entrar al servicio del Emperador.

El templo está mal cuidado y solo lo mantiene un sacerdote. Las columnas están derrumbándose y las paredes están manchadas por el mal tiempo. Pocos mercenarios visitan Wurtbad actualmente, pero el templo sigue siendo un punto de referencia histórico.

Fresco — Myrmidia, Hija Amada de Morr, en el Árbol de la Esperanza

Muestra a los jugadores el **Documento #23**. La pintura se ha descolorido en esta fascinante pieza de la historia del arte, conocida como *Myrmidia en el Árbol de la Esperanza*. El fresco está basado en una pintura anterior del aguerrido Príncipe Mercader Tileano Giovanni Lanfranchi de Remas, un artista sumamente experto y devoto teólogo de 500 años antes de la época de Miragliano. Los originales de Lanfranchi están perdidos, pero se cree que Miragliano copió *Myrmidia en el Árbol de la Esperanza* de un panel del tríptico. Se desconoce el contenido de los otros dos paneles, pero una tirada **Difícil (-20) de Sabiduría académica (Arte)** revela que uno de los paneles describe la visión de Sigmar en el Árbol de la Esperanza. En verdad, los historiadores de arte Tileanos han suprimido evidencias que sugieren que la apoteosis de Myrmidia comparte alguna similitud con la de Sigmar.

UNA MANO AMIGA

Cuando los PJs examinan el fresco, estalla un gran estruendo de una alcoba cercana. “¿Les importaría echarme una mano aquí?” Dice una voz desde las sombras. El sacerdote Pirello yace enterrado bajo un montón de armas caídas antes colgadas en la pared. Si los PJs ayudan a Pirello, se lo agradece y murmura sobre reparaciones urgentes del templo. A los PJs que ofrezcan ayuda para reparar el templo les dan tres tareas. Pirello ofrece a los PJs información adicional mientras le ayudan. Si los PJs preguntan sobre el fresco, Pirello ofrece la información básica de arriba. Para más detalles, los PJs necesitan realizar sus tareas.

Primera Tarea: Limpiar las Telarañas de las Vigas

Pirello va a por una escalera larga. Con una tirada **Muy Fácil (+30)** de Escalar las telarañas se limpian en una hora.

Segunda Tarea: Reemplazar Baldosas Rotas del Suelo

Cualquier personaje con Oficio (Carpintero, Joyero, Minero o Cantero) tiene éxito automático. El resto de personajes tiene que superar una tirada de Agilidad o dañan incluso más baldosas, creando el riesgo de hacer tropezar. Esta tarea lleva 3 horas (el doble para los personajes sin una habilidad de Oficio).

Tercera Tarea: Arreglar una Fuga en la Bóveda del Ábside

Si no se controla, esta fuga podría causar daños irreparables al fresco. Los personajes con éxito en una tirada **Muy Fácil (+30) de Escalar** podrían escalar y rellenar la grieta con alquitrán, un arreglo temporal que lleva 15 minutos. Para una reparación permanente se requieren habilidades de Oficio relevantes y algunas horas en el techo. Cualquier personaje en lo alto de una escalera puede intentar una tirada **Muy Fácil (+30) de Percepción** para detectar un ladrillo suelto en el fresco, en la base del árbol. Una tirada exitosa de Buscar en el fresco desde este ventajoso punto de vista descubre el ladrillo automáticamente. Extraer el ladrillo provoca que caiga fuera un objeto de metal, la Caja Puzzle de Miragliano.

LO QUE AVERIGUAN LOS PJs

Dependiendo del número de tareas completadas los PJs pueden averiguar más información.

Una Tarea Completada

Los PJs averiguan que Lanfranchi recogió artefactos y pergaminos en sus cruzadas de Arabia y fundó la orden que precedería a La Compañía Del Sudario, una secta de Morr con sede en Siegfriedhof.

Dos Tareas Completadas

Los PJs averiguan que una de las expediciones de Lanfranchi le llevó a Nehekhara por accidente, donde su ejército luchó contra los Reyes Funerarios Zandri. Más tarde Lanfranchi se convirtió en un renombrado cazador de Vampiros.

Todas las Tareas Completadas

Los PJs averiguan que se rumorea que la desconocida tercera sección del tríptico original está enterrada en la cripta de Lanfranchi en Siegfriedhof.

LA CAJA PUZLE DE MIRAGLIANO

Esta pequeña e ingeniosa caja, hecha de latón y acero, fue elaborada por Miragliano para salvaguardar el secreto de los druidas de Siegfriedhof. Miragliano entendió que Lanfranchi había perseguido injustamente a los druidas, pero Miragliano retuvo sus revelaciones hasta que desapareció la histeria del Vampiro. La caja puzzle de Miragliano ha permanecido intacta durante 500 años y solo tiene un matiz oxidado.

Abrir la caja requiere conocimiento del Modelo de Miragliano. Los PJs pueden recordar el modelo como el patrón de triángulos establecidos dentro de la Runa De Vida druidica en la escena del crimen de Talabheim (ver **Documento #22**). Los PJs descubren que la caja tiene muchas partes móviles, que pueden configurarse en diferentes formas. Si se resuelve, la caja se convierte en un cubo con una tapa piramidal en una cara. Los PJs podrían intentar una tirada **Muy Difícil (-30) de Inteligencia** cada hora que pasan trabajando en la caja puzzle. Tomar como referencia el Modelo Miragliano facilita la tirada a **Fácil (+20)**. La caja puede forzarse para abrirse con un poco de esfuerzo, pero hacerlo libera un ácido que disuelve el pergamino oculto en su interior a menos que se pase una tirada de **Agilidad** para recuperarlo.

Dentro de la caja, los PJs descubren un pequeño pergamino con seis palabras formando un círculo en escritura Clásica. En sentido horario desde la parte superior las palabras son: Portal, Hombre, Sangre, Tierra, Vida y Madre.

- HACIA EL ESTE A SIEGFRIEDHOF -

El viaje entre Wurtbad (o Hermsdorf) y Siegfriedhof lleva ocho o nueve días. La carretera del norte atraviesa el Gran Bosque cruzando el Río Stir en Marienburg, antes de entrar en Hundsheim Wald. La carretera sur es una opción más pintoresca, ofreciendo una vista de las ondulantes colinas y nebulosos campos al oeste de Stirland.

Mama Raluca y su clan eligen la carretera del sur para eludir Siegfriedhof. Los PJs pueden dar alcance a Raluca y Ahmed manteniendo un buen ritmo. Ahmed se siente seguro con Mama Raluca y no la abandonará voluntariamente. A menos que rebusquen en las diligencias, el chico permanece oculto.

PRESAGIO DE MORR

En algún punto del trayecto entre Wurtbad y Siegfriedhof, se les concede una visión directamente de Morr en forma de sueño.

Estás en una cámara oscura. Ante ti descansa un sarcófago de piedra, con la tapa ligeramente ladeada. Una rata sale de su interior, seguida por otra y otra, hasta que la tapa es forzada a apartarse por un creciente torrente de alimañas chillando. Las ratas están por todas partes. Despiertas justo mientras te abruma.

SIEGFRIEDHOF

En la orilla norte del Lago Svarsee, está construido el pueblo de Siegfriedhof en la pared de una cumbre de roca muy por encima del paisaje circundante. Bajo el nuevo pueblo yacen las ruinas del Viejo Siegfriedhof, destruido por un asalto Skaven hace medio siglo. Todo lo que queda ahora es un descuidado desorden de cimientos calcinados. Aún existen túneles Skaven bajo las ruinas del Viejo Siegfriedhof, pero están inundados y son inseguros.

Cuando la Orden de Morr reconstruyó Siegfriedhof, el pueblo fue trasladado a zonas más altas cerca de la Abadía Aethelbert el Bendito. De los 300 habitantes de la ciudad, casi un tercio reside dentro de la abadía. Los dos tercios restantes están compuestos por granjeros, leñadores y oblatos sirviendo a la Orden.

UNA FRÍA BIENVENIDA

Cuando llegan los PJs, se les acerca una variopinta patrulla de cuatro milicianos suspicaces. Hacen preguntas sobre el propósito y destino de los PJs. Si se habla de No Muertos, Morr, sueños o el Sudario, el grupo es invitado a conocer al Gran Abad de Aethelbert el Bendito. Pero primero, la patrulla sugiere que la carreta y los caballos deberían estabularse en El Consuelo del Viudo. Si los PJs se oponen a la invitación, la milicia insta con rotundidad al grupo a reconsiderarlo. Si los PJs se niegan en rotundo, la milicia pide ayuda e intenta sojuzgarles. La milicia solo persigue a los PJs hasta los límites del pueblo. Si se desenvainan las armas, la milicia abandona la moderación e intenta matar a los PJs. Los alborotadores son linchados a menudo, sin una oportunidad de hablar en el tribunal del templo. Usa el perfil estándar de **Guardia Local** de WJDR página 234.

AUDIENCIA CON EL ABAD

Si los PJs llegan a la abadía de buen grado o no, son recibidos por dos silenciosos Guardias Negros (página 171) que bloquean la entrada con hachas cruzadas. Un iniciado cercano hace sonar un grave gong. Tras un momento, aparece el Hermano Horatius y da la bienvenida a los PJs en el vestíbulo.

Horatius pregunta a los PJs de forma amistosa, asintiendo con la cabeza en acuerdo con la historia de cada PJ. Horatius emplea esta táctica amistosa para aprender hechos incriminatorios para un futuro chantaje. Durante el intercambio, un enorme gato negro se roza contra las piernas de los PJs (ver **Los Gatos de la Abadía** en el lateral de la página 173).

Una vez satisfecho, Horatius pide al grupo que espere (5 minutos), mientras consulta con el abad. Si los PJs mencionaron sus sueños, Morr, los No Muertos o el Sudario, Horatius les acompaña a través del claustro hasta la cámara privada de Geistwächt. En el paseo, Horatius solicita que no se haga mención de las ratas en presencia del abad. Si los PJs no dicen nada de interés, Horatius realiza un breve recorrido por la abadía antes de despedirse.

Un Guardia Negro hace guardia fuera de la habitación de Geistwächt. Horatius permanece cerca durante la entrevista. Se sienta a los PJs ante el abad, quién los examina de atentamente detrás de su escritorio.

COTILLEOS EN SIEGFRIEDHOF

Algunos hombres del norte ven a Manfred von Carstein como salvador del Imperio y creen que Middenheim había caído sin su intervención.

Vampiros de todos los rincones de la tierra están formando en secreto una alianza impía.

Los Skavens están planeando un segundo ataque contra Siegfriedhof. Una de sus reliquias fue capturada por la Orden de Morr y los Hombres Rata quieren recuperarla.

Un Zombi alado fue derribado cerca de Vanhaldenhof.

Evite Templehof, pues sus habitantes se han convertido todos en Necrófagos. El Templo de Morr, vacante durante 400 años, ahora se está usando como matadero.

El Strigani Rumanyik ha comenzado a servir a señores de Sylvania tras siglos de persecución por parte de la nobleza de Stirland.

MANEJANDO A AHMED

La visita de los PJs a Siegfriedhof podría resultar difícil si previamente han rescatado a Ahmed del Corpus Aeternum en Hermsdorf. Las noticias del secuestro de Ahmed llegaron al abad dos semanas antes a través de sueños mágicos del sacerdote de Morr de Talabheim. Un mensajero Strigani recientemente capturado con conexiones con el Corpus Aeternum ya ha revelado que los secuestradores del chico se dirigían a Helfurt.

Agentes del Sudario en Siegfriedhof están en busca del travieso chico Strigani. A menos que Ahmed esté disfrazado o viaje de polizón, el grupo es detenido por un grupo de Milicianos o Caballeros del Cuervo sin explicación. Los PJs son maltratados, despojados de sus posesiones, y posiblemente torturados. Juega directamente **Audiencia con el Abad**, pero los PJs son encerrados en la Enfermería (**Localización E**) durante el intercambio. Cualquier historia razonable debería convencer a Geistwächt de la inocencia de los PJs, tras lo que ordena liberarlos, y la aventura continúa de forma normal.

Ahmed permanece encerrado en la Enfermería de forma indefinida a menos que los jugadores puedan diseñar un ingenioso plan de rescate y ejecutarlo a la perfección.

"Son tiempos difíciles para la Orden de Morr, y para el Imperio. Los No Muertos están inquietos, no sólo en Sylvania, sino también en Reikland, Middenland y Ostland. Reclutan siervos de entre los vivos a una escala sin precedentes, estúpidos peones que creen que sus sucios maestros les recompensarán en la muerte".

El abad hace una pausa, esperando la reacción de los PJs. Si hacen preguntas sobre el despliegue de la Orden, las Tierras del Sueño, Miragliano, Lanfranchi o el Sudario, el abad permanece en silencio. Las preguntas generales sobre los No Muertos o Siegfriedhof son respondidas si parecen relevantes.

Si los personajes dan información voluntaria sobre sus sueños, el abad se muestra extremadamente interesado y les dice que tienen que ver al Anciano Gerhard inmediatamente. Los PJs que prueben que han luchado contra el Corpus Aeternum (mostrando un colgante de Nagash) son elogiados e invitados a permanecer en la abadía.

Si se menciona el crimen de Talabheim, Horatius interrumpe al abad con un intercambio de susurros. El abad agradece a los PJs la información y evita el tema desde entonces. Geistwächt es consciente de la Cruzada de Karl pero no sabe nada de su secuestro. El abad no dice nada sobre las Profecías Vampíricas en este momento.

Si los PJs tardan en revelar sus asuntos, Geistwächt se inclina hacia adelante, con las manos cruzadas delante: "Decidme la verdad, forasteros, ¿qué buscáis exactamente?" Si los PJs siguen siendo imprecisos, Geistwächt pierde la paciencia y les manda a ir a El Consuelo del Viudo.

Mencionar cualquiera de los temas calientes (Profecías Vampíricas, Lanfranchi, las Tierras del Sueño o los No Muertos) hará ganar a los PJs una estancia de 3 noches en la abadía.

LOS REQUERIMIENTOS DEL ABAD

La posición del gran abad en Aethelbert el Bendito es difícil, a pesar de que Geistwächt ha hecho bien mediando en las actuales disputas doctrinales. Está instruido en las Profecías Vampíricas, pero solo discute de ellas con colegas de confianza. Los PJs deben cumplir tres condiciones con Geistwächt para discutir las profecías:

- Éxito en sus ordalías
- Evitar avergonzar al abad en cuanto a su fobia a las ratas
- Permanecer en armonía con los sacerdotes de la abadía durante su estancia

Si los PJs tienen éxito en las condiciones en el momento en que estén listos para partir, Geistwächt responderá preguntas generales sobre las **Profecías Vampíricas** (ver página 4). Le gustaría mucho estudiar al joven Descendiente de Nagash que fue secuestrado en Talabheim y, por tanto, se opone a la oferta de los Caballeros del Cuervo de matar a Ahmed en el acto. El abad no conoce nada sobre el ritual del *Círculo de la Vida* o la línea ley mágica.

Por otra parte, Geistwächt saca el **Documento #25** de su escritorio y solicita seriamente a los PJs que confirmen las actividades de Lydia antes de que él de rienda suelta a los Caballeros del Cuervo o Helfurt. Si Lydia resulta ser una Vampiro, debe ser destruida y sus Pergaminos Zandri robados devueltos a la Orden de Morr. Geistwächt ha mantenido esta carta en secreto durante años y ahora teme que su indecisión haya podido ser costosa. Geistwächt prefiere que un grupo de forasteros de confianza resuelva la situación, pues su viejo amigo Lord Voss se vería obligado a pedir la abdicación del abad si se conociera la fecha de la carta.

Si los PJs logran capturar o matar al espía Skaven Sikki-tik, Geistwächt revela un Colgante de la Putridez y les permite entrar en la librería prohibida.

Geistwächt proyecta autoridad; su solemne expresión es una máscara contra los que quieran explotar sus miedos.

INTÉRPRETE DE SUEÑOS

El Anciano Gerhard es un viejo que vive en una habitación adyacente al abad. Gerhard está ciego y es débil. El viejo nunca sale de su cama, por lo que los PJs no le conocerán a menos que hablen con Geistwächt sobre sueños o presagios. Si los PJs van directamente desde la entrevista con Geistwächt, son escoltados a la habitación de Gerhard por el abad y un Guardia Negro (Horatius espera fuera). Sientan a los PJs en una estera mientras Gerhard el guardia levanta a Gerhard de su cama. Luego Gerhard pregunta a los PJs sobre sus sueños. La respuesta de Gerhard varía dependiendo de su contestación.

Mil Escaleras

Una tirada de **Percepción** nota la ligera contracción del anciano al mencionar las escaleras. La imagen de la escalera vincula directa o indirectamente a los PJs con la profecía de Mil Tronos, que Gerhard revela al gran abad en privado.

Madre Avatar

Si único PJ describe la madre avatar, Gerhard no sospecha nada. Si la describen múltiples PJs, Gerhard reconoce un patrón indicando hechicería y lo dice. Tras la interpretación concluye, Geistwächt permite a los PJs afectados probar que no han sido infectados por la hechicería a través de una Ordalía de Morr (**Localización 4**). Los PJs que se nieguen a la ordalía son entregados a Lord Voss para juzgarlos (ver **El Juicio de Lord Voss**, página 170).

Niño en el Estanque

Si Gerhard sospecha de hechicería (ver **Madre Avatar**), reconoce este dilema como una "trampa sueño"; de lo contrario, no sospecha nada.

FUNCIONARIOS DE LA ABADÍA

Darius Geistwächt, Gran Abad de Aethelbert el Bendito

Sumo Sacerdote Humano, ex Sacerdote ungido, ex Sacerdote, ex Iniciado

Puntos de Locura: 3

Puñales del Recuerdo: Aunque Geistwächt solo era un niño en esa época, recuerda vívidamente la destrucción del Viejo Siegfriedhof en 2464 CI. Desde entonces, el abad se ha visto atormentado todas las noches con horribles sueños de atrocidades Skavens. Al ver una rata, Geistwächt la aplasta con su maza y ordena a la abadía estar en alerta máxima. Ciertos días, las pesadillas le abruman y Geistwächt los pasa encerrado en su estudio.

Persecuciones Profanas: Geistwächt ha creado inadvertidamente un clima de temor y paranoia en torno a Siegfriedhof. Geistwächt advierte constantemente contra “su” vuelta, Geistwächt recuerda a quién pregunta que “ellos” tienen oídos en todas partes.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
51	46	46 (4)	54 (5)	37	58	63	60

Habilidades: Sabiduría académica (Teología) (Int + 20), Sabiduría académica (Nigromancia) (Int + 10), Sabiduría académica (Arte, Historia, Filosofía) (Int), Canalización (V + 10), Carisma (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 20), Sabiduría popular (Kislev, Tilea,) (Int), Cotilleo (Em), Sanar (Int), Intimidar (F), Sentir magia (Int + 10), Percepción (Int), Leer/Escribir (Int + 10), Montar (Ag), Lengua arcana (Magia) (Int + 10), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel) (Int + 10), Hablar idioma (Árabe, Kisleviano, Nehekhariano) (Int), Oficio (Embalsamador) (Int)

Talentos: Saber divino (Morr), Manos rápidas, Magia menor (*Alarma Mágica*, *Cierre Mágico*), Reflejos rápidos, Orador experto, Meditación, Magia pueril (Divina), Don de gentes, Intelectual, Viajero curtido, Golpe letal, Cortés, Muy fuerte

Combate

Ataques: 2; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 15
Magia: 3; Magia Pueril (Divina); *Alarma mágica*, *Cierre mágico*; Saber de Morr

Armas: Arma de mano (Maza) (1d10 + 4; Valor Crítico + 1)

Enseres

Darius viste largas túnicas negras con capucha que ocultan sus manos y pies. De su cuello cuelga un medallón del Cuervo y guarda cerca un libro de oraciones de Morr. En su celda tiene 155 co y 16 c.

Horatius, Maestro de Novicios

Sacerdote Humano, ex Iniciado

Horatius es un ambicioso sacerdote que se ganó su puesto por ser amigo de todos. Tiene un misterioso don para calumniar a la gente a sus espaldas, mientras inclina al oyente a coincidir con sus críticas, incluso si no están de acuerdo realmente. Horatius tiene a muchos de sus hermanos implicados en su red de cotilleos, y mantiene un registro mental de quién dijo qué sobre quién, por si llega a ser necesario el chantaje. Horatius es demasiado ingenuo para darse cuenta de que estas tácticas podrían dañarle a largo plazo, pero hace suficientes recados para Geistwächt para asegurar por ahora su posición. Horatius es un hombre gordo y perezoso con un ojo vago.

Puntos de Locura: 2

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
39	33	25 (2)	38 (3)	33	46	47	48

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Nigromancia, Teología) (Int), Carisma (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Cotilleo (Em + 10), Sanar (Int), Intimidar (F), Percepción (Int), Leer/Escribir (Int), Lengua arcana (Magia) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10), Hablar idioma (Clásico) (Int)

Talentos: Sangre fría, Recio, Reflejos rápidos, Orador experto, Magia pueril (Divina), Don de gentes, Cortés

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14

Magia: 1; Magia Pueril (Divina)

Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 2)

Enseres

Horatius viste largas túnicas negras que se amontonan en el suelo. Alrededor de su cuello cuelga un medallón forjado para parecerse a un cuervo. Nunca va sin su enorme libro de oraciones de Morr.

Caverna en la Montaña

Gerhard reconoce esto instantáneamente como una trampa sueño. Gerhard anuncia que el PJ afectado está siendo influenciado por una fuerza externa. Geistwächt exige inmediatamente una Ordalía de Morr en el Túmulo Estirigeno. Si el PJ afectado se niega Geistwächt lanza *Sueño de la Muerte* y ordena a la guardia que someta a los que pasen su tirada de **Voluntad**. Esta batalla podría volverse confusa en los reducidos cuartos.

Cuervo Mutante

Gerhard jadea de consternación ante la mención del cuervo mutado pero no dice nada. En privado, informa a Geistwächt que los propios sueños de los PJs han sido visitados por una falsa imagen de Morr. Gerhard sugiere que los PJs afectados sean “purificados” en una **Ceremonia del Sueño** (ver a continuación).

Si se requiere una Ordalía de Morr y una ceremonia del sueño resuelve primero la ceremonia del sueño.

Ratas en los Sarcófagos

Si los PJs identifican el sarcófago lleno de ratas como de Lanfranchi, de un sueño o tal vez una buena conjetura o una tirada **Desafiante (-10) de Sabiduría académica (Historia)**, Geistwächt desenfunda su maza y ordena a la abadía que se prepare para un asalto Skaven (ver **Día Tres**,

página 176). Si no se identifica el sarcófago como de Lanfranchi, Geistwächt simplemente suspira fuertemente y permanece en silencio.

CEREMONIA DEL SUEÑO

Una hora después de visitar al anciano Gerhard, los PJs que fueron testigos del cuervo mutado son abordados por Horatius y dos miembros de la Guardia Negra. Horatius informa a los PJs que deben ser purificados en una ceremonia del sueño o si no serán enviados a juicio ante Lord Voss (ver **El Juicio de Lord Voss**, página 170).

La ceremonia del sueño se lleva a cabo en el templo con el Padre Gregor. Si los PJs se someten a la ceremonia, se les obliga a permanecer ante el estrado central. Se coloca un incensario delante del grupo, y el humo azul pálido llena el aire. En tono bajo, el Padre Gregor da instrucciones a los PJs para ingerir un amargo pedazo de materia correosa.

Os sentís mareados, y el suelo desaparece bajo vuestros pies. Un oscuro portal se abre en el ojo de vuestra mente. Todo alrededor, el espacio se expande y se contrae. El portal os envuelve en oscuridad.

Los PJs que fallen una tirada de **Voluntad** no recuerdan nada de la visión y reciben un penalizador de -10 a las tiradas de Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles y Agilidad durante las siguientes 24 horas.

LA COMPAÑÍA DEL SUDARIO

La Compañía del Sudario existe como orden secreta dentro de la orden en Siegfriedhof (ver **Priorato de la Lanza**, página 158). Los miembros del Sudario creen que debe eliminarse la amenaza de los No Muertos a toda costa, incluso sacrificando vidas inocentes. Las filas de la Compañía incluyen espías, cazadores de brujas y eruditos, aunque se admite abiertamente a pocos sacerdotes, ya que los métodos del Sudario son considerados cuestionables. Aunque el Sudario ha existido durante siglos, solo unos pocos extranjeros selectos han oído hablar de la orden hasta hace poco, cuando los líderes actuales empezaron una campaña de reclutamiento por todo el Imperio. La sede del Sudario se encuentra en la ciudad Tileana de Remas.

La rama combativa del Sudario se conoce como los Caballeros del Cuervo. Con sede en la abadía de Aethelbert el Bendito, estos fanáticos guerreros se han dado a conocer por arrasar pueblos enteros para erradicar un único nigromante. Los Caballeros del Cuervo están liderados por Lord Voss, un curtido veterano de las duras campañas contra los Condes Vampiros. Aunque Siegfriedhof ha pertenecido oficialmente a los Caballeros del Cuervo desde la Batalla de Hel Fen en 2145, Lord Voss prefiere permanecer en segundo plano mientras la Orden de Morr gobierna el día a día de Siegfriedhof. El Gran Abad Geistwächt se lleva bien con Lord Voss y asiste a las reuniones secretas del Sudario en ocasiones (ver El Consuelo del Viudo en la página 174). Geistwächt lleva las disputas doctrinales que implican al pueblo laico en deferencia a Lord Voss. Los PJs podrían encontrarse a merced de Lord Voss durante su estancia en la abadía.

Sucesos anteriores a la campaña de Los Mil Tronos y hechos similares por todo el Viejo Mundo se han traducido en un incremento de la actividad de No Muertos reportada. En consecuencia, los Caballeros del Cuervo se han desplegado en el extranjero, quedándose solo Lord Voss en Aethelbert el Bendito para supervisar las operaciones. Para más información sobre la Compañía del Sudario, ver la página 14 de **Los Amos de la Noche**.

Los PJs que superen la tirada ganan 1 Punto de Locura y recuerdan lo siguiente:

Más allá del portal hay un vasto campo blanco. Karl se encuentra solo en el borde de un estanque. Una mujer vestida enteramente de negro se eleva desde el agua y llega a Karl. El chico vacila por un momento y se gira para que le guíes. Ya no es Karl sino otro chico. Intentas hablar pero no puedes. El chico extiende su mano hacia la mujer, y al hacer contacto, su carne se desmenuza, dejando solo un esqueleto detrás. Un cuervo vuela por encima, y la mujer se hunde en el estanque, que ahora está lleno de sangre. Despiertas temblando con sudor frío.

Si los PJs han identificado previamente a Ahmed en Hermsdorf, le reconocen como el chico del sueño. De lo contrario, describe al chico como un muchacho tímido de piel oscura.

Los PJs sometidos a la purificación están ahora protegidos de la influencia de la Bruja Negra. Tras la ceremonia del sueño, los PJs son llevados directamente al Túmulo Estirígeno o liberados para explorar la abadía en su tiempo libre. A los personajes que se les permita permanecer en la abadía serán tratados con bálsamos curativos en los próximos días si es necesario.

EL JUICIO DE LORD VOSS

El Gran Maestro de los Caballeros del Cuervo, Lord Voss es un veterano guerrero límite a lo senil. El maestro de ojos legañosos ya no está en su sano juicio. Lúcido y misericordioso en un momento y cascarrabias e implacable en el siguiente, Lord Voss es temido en Siegfriedhof por sus juicios impredecibles e inapelables. Voss se habría retirado hace mucho tiempo, pero le falta fe en su cruel y ambicioso lugarteniente Sir Rolph van Loenen. Tanto Geistwächt como Lord Voss aprecian el fervor de Sir Rolph sobre el terreno, pero el hombre no puede ni leer.

Los PJs que desobedezcan la ley canónica podrían ser llevados a la cámara de Voss en los cuarteles para ser juzgados. No debería concederse a los PJs audiencia con Voss excepto para enfrentarse a un juicio legal. El tiempo siempre es valioso en la guerra contra los No Muertos, y el destino de miles pesa sobre cada decisión de Voss.

Dos Guardias Negros flanquean al acusado mientras Horatius les anuncia al Gran Maestro Voss, que está sentado en una mesa. Lord Voss hace una pausa antes de saludarlos. Un hilillo de humo de pipa es todo lo que se ve tras una enorme pila de documentos.

“Que Morr guíe vuestras almas. Debo sellar esta orden de partida, y luego escucharé vuestro caso. Ya está. Por favor Horatius, presenta ya los hechos”.

Horatius describe el caso de los PJs con absoluto detalle, comenzando con su salida de Marienburgo. Lord Voss solo escucha a medias mientras hojea páginas aparentemente al azar de su desordenado estrado. Voss

interrumpe constantemente con anécdotas non sequitur e inapropiadas. Los PJs con **Sabiduría académica (Historia o Estrategia y tácticas)** podrían darse cuenta de que las fechas de Voss están completamente mezcladas. Cuando el exasperado Horatius finalmente es capaz de concluir su informe, él se lo agradece y le despidе.

En la cámara solo permanecen los PJs, Lord Voss y dos Guardias Negras. Voss pide a los PJs que tomen asiento. Luego, Voss vuelve su atención a los papeles de su escritorio. En ese punto, Voss se olvida completamente de los PJs, hasta que ellos atraigan de nuevo su atención. Cuando lo hacen, mira hacia arriba con ojos en blanco y trata de colocar exactamente quién es el que está delante de él. Tras unos momentos de duda, sus ojos se iluminan y dice:

“Así que ese ladino bastardo de Dirksnieder finalmente se libró de sus perezosos comicastrós, ¿verdad? Sois lo mejor que Marienburgo tiene para ofrecer ¿eh? El reclutamiento debe ser penoso. Estoy seguro de que Dirk os instruyó en la operación, así que no me molestaré en repasarla de nuevo. Podéis quedaros en El Consuelo del Viudo. Sabéis la señal, y el santo y seña es ‘el gallo canta al amanecer’, a menos que llueva, en cuyo caso sabéis qué hacer. Sir Rolph regresa mañana. Llevad estas insignias en todo momento”.

De una caja de madera, Voss extrae broches de plata de un cuervo sosteniendo una lanza.

Identidad Confundida

En este momento los jugadores se dan cuenta de que Lord Voss, en un momento de demencia senil, les ha confundido con un grupo de agentes del Sudario de Marienburgo. Los PJs tienen dos opciones:

Desempeñar el papel y evitar el castigo

En este escenario Voss da instrucciones a los PJs para mostrar sus insignias en El Consuelo del Viudo, donde se les proporciona alojamiento y comida gratis. Los PJs se están uniendo a Sir Rolph en una misión secreta para localizar y matar a un Descendiente de Nagash, pero no lo saben todavía.

Los sacerdotes de Aethelbert el Bendito se sorprenden del giro de los acontecimientos, pero no desafían la decisión del Gran Maestro. A los PJs se les permite permanecer en la abadía en vez de en la posada si quieren. El Hermano Horatius, sin embargo, sospecha el engaño, y mantiene un ojo vigilante sobre los alojamientos de invitados. Las tiradas posteriores de **Carisma** y **Cotilleo** con Horatius son **Difíciles (-20)**.

Admitir la verdad y enfrentarse al castigo

Voss está visiblemente avergonzado, pero también agradecido por la honestidad de los PJs. Reduce la sentencia de linchamiento al destierro permanente de Siegfriedhof. No les hace más preguntas.

ABADÍA DE AETHELBERT EL BENDITO CUSTODIO

La fortificada abadía de granito y pizarra domina Siegfriedhof y el Lago Svarsee abajo. Una única carretera desciende desde la entrada principal y se ramifica hacia las calles en hileras que entrecruzan el pueblo. Desde Siegfriedhof no se ven entradas poternas a la abadía; sin embargo, estas puertas ocultas se abren a una red de túneles y catacumbas excavadas en la cima.

A. Templo

El techo abovedado de este templo contiene un óculo por el que las almas de los muertos pueden pasar al reino de Morr. El exterior cuenta con almenas fortificadas decoradas con estatuas de gárgolas esqueléticas. El interior no tiene asientos, solo una plataforma elevada sobre la que se colocan los cuerpos durante los ritos funerarios. Durante las ceremonias del sueño se encienden los incensarios.

B. Cuarteles y Armería

La parte delantera de la abadía está diseñada como dormitorios para 14 miembros de la Guardia Negra alojados en la planta baja y 21 Caballeros del Cuervo ocupando el nivel superior (vacío actualmente). Los miembros de la Guardia Negra fuera de servicio duermen aquí, meditan en el templo o realizan ejercicios de armas tras la abadía. Lord Voss estudia a fondo mapas e informes en su cámara privada adyacente al dormitorio principal. La armería de la planta baja contiene 6 lanzas de caballería, 7 escudos, 11 arcos largos, 550 flechas, 5 grandes hachas, 5 juegos de armadura de placas de obsidiana y 75 armas de mano variadas, así como arena y aceite para su mantenimiento. La arena y el aceite también pueden combinarse en enormes calderos calentados para desplegarse contra fuerzas invasoras. Es importante notar que los Templos de Morr por lo general no tienen puertas. En caso de asedio, se deja caer una gran losa de piedra frente al portal abierto a modo de barricada. La pesada losa es muy difícil de recolocar en caso de falsa alarma, requiriendo la fuerza combinada de 20 hombres y una grúa.

C. Alojamiento del Abad

Geistwächt pasa la mitad del tiempo en su habitación leyendo, orando y llorando. La habitación contiene una cama, un armario, una alfombra para rezar, un escritorio cerrado (conteniendo el **Documento #25**), dos sillas y un banco acolchado. La habitación está cerrada cuando Geistwächt está ausente, requiriendo dos tiradas de **Forzar Cerraduras** para abrirla. La antorcha de pared en la esquina sudeste es realmente una palanca para acceder a una escalera que baja a la biblioteca prohibida. La palanca puede descubrirse con una tirada **Desafiante (-10) de Buscar**.

D. Refectorio y Cocina

Seis grandes mesas proporcionan asiento para 120 personas. La mesa central está reservada para los sacerdotes y en la de enfrente se sienta Geistwächt. Los Caballeros del Cuervo tienen su propia mesa, así como la Guardia Negra. Los visitantes de la abadía son sentados con los Guardias Negra, cuyo voto de silencio enmudece las conversaciones de la cena.

La cocina adyacente está a cargo de los oblatos de la aldea. La pared norte, en la que están tallados los hornos y fogones, está hecha de piedra natural en bruto. En la roca hay excavados tres respiradores para la chimenea.

E. Enfermería

La mitad de la enfermería es un dormitorio público para los enfermos y heridos. La otra mitad está dividida en celdas para los locos, poseídos o pacientes terminales. Esta zona también se puede usar como prisión temporal.

Un vagabundo Strigani del campamento de Mama Raluca llamado Khalid ocupa una de las celdas. Fue encontrado conspirando con el Corpus Aeternum y está sometido a interrogatorio. Si Khalid y los PJs comparten un momento a solas, Khalid apela a los PJs para que le ayuden a escapar de la prisión.

Khalid fue capturado cerca de Siegfriedhof llevando la correspondencia de Farouk a Lydia. El interrogatorio reveló que Khalid era también el encargado de contratar una compañía de famosos músicos de Wurtbad

para tocar en la boda de Lydia (ver **Campanas Nupciales en Sylvania**, página 178).

Khalid conoce a Lydia como una erudita brillante y a Farouk como un guerrero del clan Rumanyik. Khalid sospecha que ambos son sectarios de sangre, pero ignora las Profecías Vampíricas y la participación de Ahmed. Hasta el momento, Khalid no ha revelado los secretos más oscuros de Lydia, pero una segunda ronda de tortura lo hará. Si los jugadores ayudan a escapar a Khalid, les ofrece refugio en el campamento de Mama Raluca cerca de Helfurt.

Una escalera desciende a la morgue y a la cámara de tortura.

F. Alojamientos para Invitados

Los alojamientos consisten en una única habitación grande, con siete camas designadas para los visitantes de la abadía. La habitación está equipada con biombos, lavabos y libros de oraciones. Si los PJs no han completado la Ordalía de Morr (ver **Intérprete de sueños**, página 168) o si han hecho demasiadas preguntas sobre Lanfranchi, se aposta un Guardia Negro fuera del dormitorio de los invitados durante la noche.

ESCABULLIRSE POR LA ABADÍA

La Abadía de St. Aethelbert ofrece a los PJs sigilosos un montón de recovecos oscuros y sinuosas escaleras donde ocultarse. Debes describir la arquitectura para animar a los personajes a husmear. Los iniciados y sacerdotes que asisten a los servicios religiosos del templo dejan vacías la mayoría de las zonas, excepto por los gatos de la abadía.

La Guardia Negra vigila desde sus puestos estáticos (ver el mapa de la página 172) y tiene un penalizador de -10 a las tiradas de **Percepción** hechas para detectar PJs moviéndose más allá de su campo de visión. Los yelmos de la Guardia Negra le dan un penalizador de -10 a las tiradas enfrentadas de **Movimiento silencioso**.

Guardias Negros de Aethelbert el Bendito

Humano Guardia Negro, ex Escudero

Los miembros de la Guardia Negra han hecho voto de silencio prohibiendo el habla. Los guerreros de Morr con armaduras de obsidiana se apostan a lo largo de la abadía como centinelas. Entrenados en el arco largo y el hacha, la Guardia Negra son luchadores versátiles. La mayoría de los miembros de la Guardia Negra son antiguos escuderos de Caballeros del Cuervo, pero algunos eran sacerdotes con una excepcional aptitud para el combate. Puedes ajustar el perfil de abajo para considerar las trayectorias de profesión alternativas (ver página 99 de *Los Amos de la Noche* para más sobre la Guardia Negra).

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
54	42	38 (3)	41 (4)	29 (39)	35	41	33

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Nigromancia, Teología) (Int), Criar animales (Int), Adiestrar animales (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Esquivar (Ag), Cotilleo (Em), Intimidar (F), Percepción (Int), Montar (Ag), Lengua secreta (Jerga militar) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10)

Talentos: Etiqueta, Recio, Amenazador, Especialista en armas (Caballería, Arco largo, A dos manos), Certero, Audaz, Golpe poderoso, Guerrero nato

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 3; **Heridas:** 15

Armadura (Pesada): Placas completa (Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5)

Armas: Gran arma (Hacha a dos manos) (1d10 + 4; Impactante, Lenta), Arco largo con 20 flechas (1d10 + 3; Alcance 30/60; Recarga Media; Perforante, Certero)

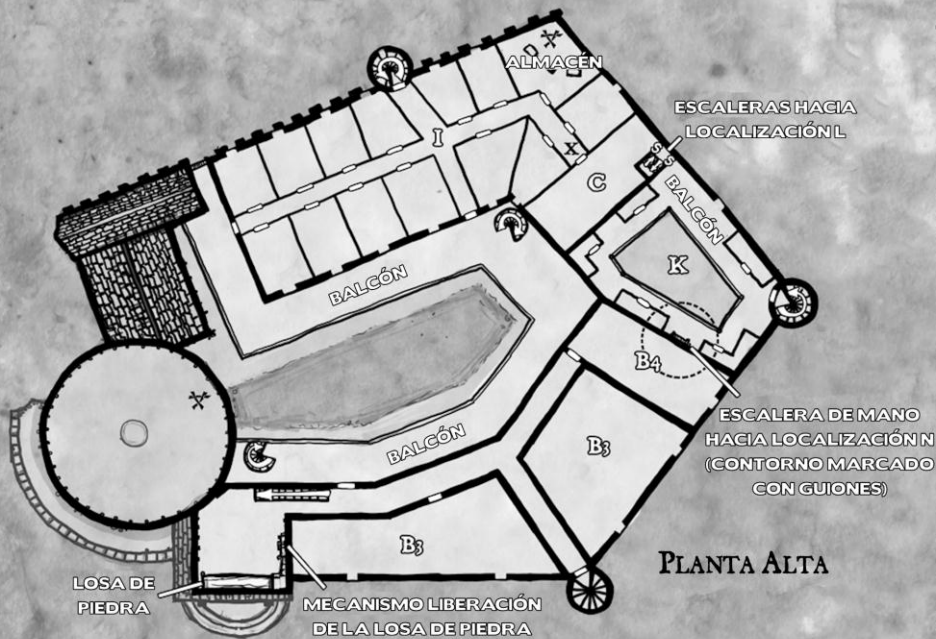
Enseres

Los miembros de la Guardia Negra son casi idénticos, hombres silenciosos encerrados en una siniestra armadura negra. Todos llevan un medallón que representa el cuervo y un frasco de agua bendita a su lado.

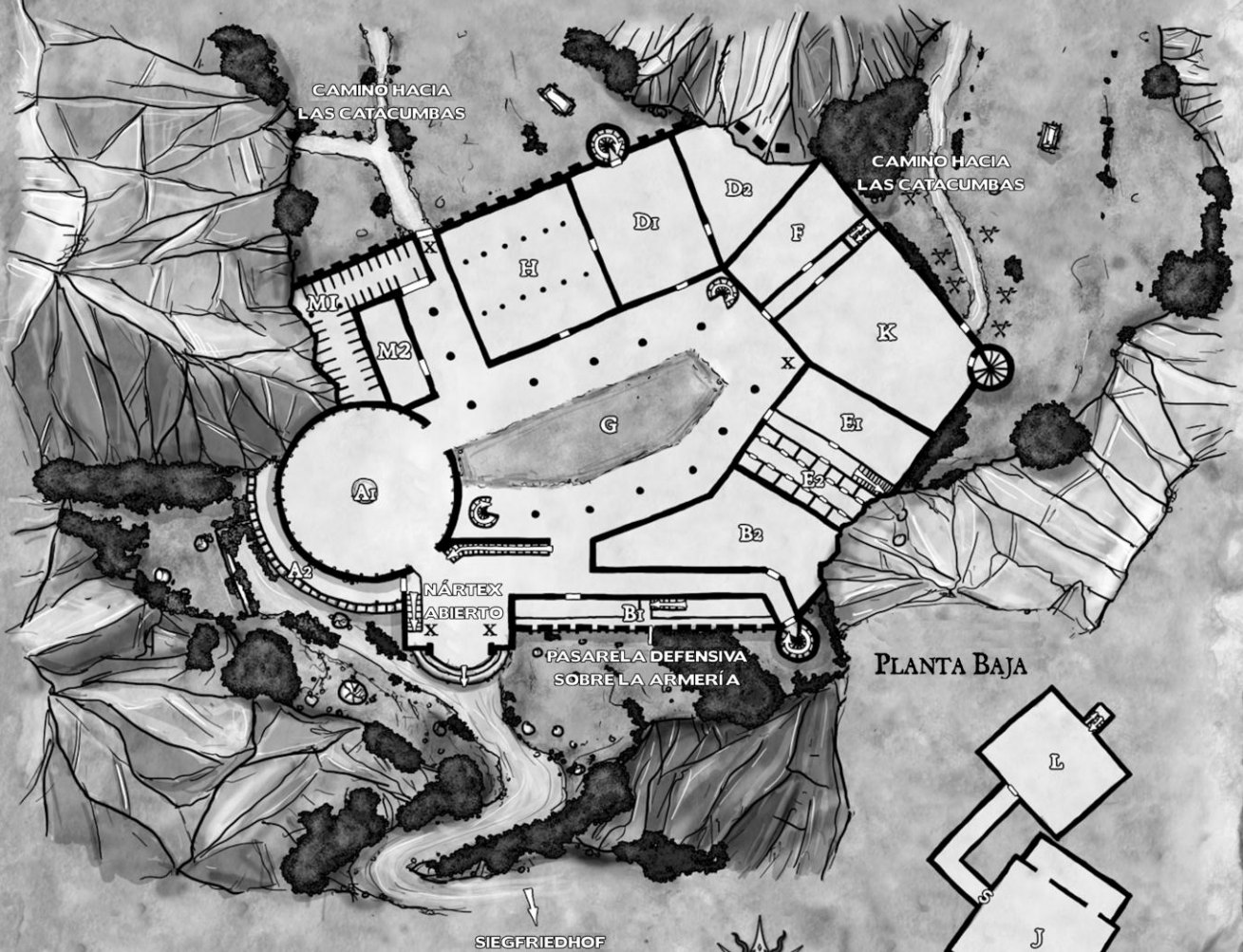
ABADÍA DE AETHELBERTH EL BENDITO

LEYENDA

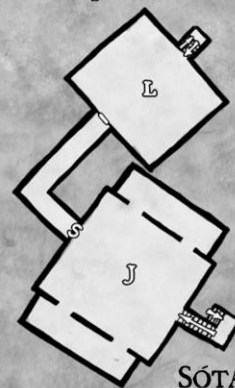
- A1 — Templo
- A2 — Almenas
- B — Armería
- B2 — Cuarteles de la Guardia Negra
- B3 — Cuarteles Caballeros del Cuervo
- B4 — Alojamiento de Lord Voss
- C — Alojamiento del Abad
- D1 — Refectorio
- D2 — Cocinas
- E1 — Enfermería
- E2 — Celdas de la Enfermería
- F — Alojamientos para Invitados
- G — Claustro
- H — Dormitorio de Novicios
- I — Alojamientos de los Sacerdotes
- J — Morgue
- K — Biblioteca y Scriptorium
- L — Biblioteca Prohibida
- M1 — Establos
- M2 — Taller
- N — Observatorio
- X — Puesto de la Guardia Negra
- * — Posición Skaven (día 3)



PLANTA ALTA



PLANTA BAJA



SÓTANO

0 2 4 6 8 10 12
Escala en Metros

Todas las flechas apuntan
hacia abajo en las escaleras



G. Claustro

El patio es un lugar de meditación para los sacerdotes de la abadía. Cualquiera que haga mucho ruido aquí recibe miradas airadas. El claustro también es donde pasan la mayor parte del tiempo los gatos de la abadía, descansando bajo escaleras o encaramados en balcones. Se pueden encontrar hasta 40 de estos bichos aquí en cualquier momento dado. Ver la barra lateral **Los Gatos de la Abadía** para más información.

H. Dormitorios de los Novicios

Esta gran sala es el espacio vital de los iniciados de la abadía, conteniendo muchas filas de camas. A los pies de cada cama hay un pequeño cofre (tirada de **Forzar Cerraduras** para abrirlo) con objetos personales como ropa, cartas, libros y algunas monedas (1d10 co). Muchos nobles envía a sus hijos e hijas a la abadía para educarlos (10% de todos los iniciados), y estos iniciados guardan 1d10 co más que los de estirpe corriente. Hay 52 camas en total, de las que 43 está ocupadas actualmente.

I. Alojamientos de los Sacerdotes

Además del Gran Abad Geistwächt, hay nueve sacerdotes, dos sacerdotes ungidos y Gerhard el Anciano en la residencia (ver **Intérprete de sueños** en la página 168). Los sacerdotes reciben una modesta habitación en la que almacenan sus pertenencias mundanas (ropa, libros, armas de mano, 1d10 co). Generalmente los sacerdotes confían unos en otros, por lo que solo hay un 25% de posibilidades de que alguna puerta esté cerrada (tirada exitosa de **Forzar Cerraduras** para abrir).

J. Morgue

Antes de llevar los cadáveres al templo para los procedimientos funerarios son traídos a la morgue para su limpieza y embalsamamiento. Aquí se puede encontrar todo tipo de cuchillos, agujas hilos y fluidos de embalsamamiento. Una puerta secreta conduce a la biblioteca prohibida, pero está hábilmente oculta en un arco de bajo relieve similar a cualquiera del templo. Se necesita una tirada **Difícil (-20) de Buscar** para localizarlo. La morgue también funciona como cámara de tortura.

K. Biblioteca y Scriptorium

Abarcando dos plantas de la abadía, la biblioteca es una galería abierta con un balcón en el segundo piso. Las estanterías de la planta baja contienen textos de historia, teología y filosofía. La segunda planta contiene tratados científicos sobre anatomía y embalsamamiento, así como montones de revistas encuadernadas con cordel sobre análisis del sueño y nociones de literatura. Irónicamente, hay muy poco material disponible en relación a los No Muertos; sin embargo, los PJs que pasen al menos dos horas a la búsqueda de dicho material encontrarán la nota de investigación de Geistwächt (ver **Documento #27**) escondida en una espeluznante balada Vampírica. Hay cinco habitaciones de lectura y copia extendiéndose desde el balcón del segundo piso, todas equipadas con pergaminos y material de escritura. Un panel oculto revela una escalera que desciende a la biblioteca prohibida. Los PJs deben superar una tirada **Difícil (-20) de Buscar** para encontrar el panel.

L. Biblioteca Prohibida

El acceso a la biblioteca prohibida solo es posible por una de las tres entradas ocultas. La entrada desde la morgue está guardada por un hechizo de Alarma Mágica de Geistwächt desde que pilló a la Hermana Hildegard hojeando códigos prohibidos. Solo se permite estar en la biblioteca prohibida sin supervisión a Geistwächt, Gerhard y a los sacerdotes ungidos. Los intrusos no Morrianos serán juzgados por robo si tienen suerte, y por Nigromancia si no. El segundo peldaño por el final de la escalera tiene una placa de presión que activa una trampa de péndulo. Las víctimas que no superen una tirada de **Esquivar** sufren un impacto que causa 1d10 + 4 de Daño. Los personajes sin esquivar son golpeados automáticamente. En las estanterías se apilan los siguientes elementos.

- Cuatro Pergaminos Zandri de Lanfranchi de vitela, atados con una cuerda. Metido en el paquete hay un trozo de pergamino doblado (escrito en Bretoniano). Ver **Documento #28**.
- Cinco Lápidas Estirígenas con un pergamino (mezcla de Tileano antiguo y Reikspiel) clavado bajo una de ellas. El Tileano antiguo requiere una tirada **Fácil (+20) de Hablar idioma (Tileano)**. Ver **Documento #29**.

LOS GATOS DE LA ABADÍA

Además de los habitantes Humanos la abadía está poblada por más de 120 gatos, criados por el Hermano Dagmar para el beneficio de Geistwächt. La orgullosa madre es Tanira, grande, negra y de pelo largo, y el vestíbulo frente a la abadía le pertenece en exclusiva. Todas las habitaciones, incluido el templo, contienen 1d10 gatos. Usa el perfil normal de Gato (página 79 del *Arsenal del Viejo Mundo*). Si se acaricia a Tanira, se la conquista con una tirada de **Carisma Animal** o **Difícil (-20) de Criar Animales**. Tanira puede ser una aliada útil para localizar al espía Skaven escondido en el Día Dos.

LOS SACERDOTES DE AETHELBERT EL BENDITO

Los sacerdotes y sacerdotes ungidos guardan Voto de Estoicismo, requiriéndoles permanecer serios en todo momento. El servicio de Morr no debe ser tomado a la ligera. A los iniciados se les da la opción de guardar el voto, lo que hacen muchos de ellos.

- **Gran Abad Darius Geistwächt (Sumo Sacerdote, Guardián de Almas):** ver perfil de PNJ en la página 169.
- **Anciano Gerhard (Intérprete de sueños):** Gerhard es un adivino de la Compañía del Sudario y nunca ha sido sacerdote.

Sacerdotes Ungidos

- **Padre Gregor (Maestro de Ceremonias):** Respetado líder de oración; amante secreto de la Hermana Maja.
- **Madre Alexia (Maestra de Armas):** Organiza la defensa de la abadía; una mujer dura y astuta.

Sacerdotes

- **Hermano Horatius (Maestro de Novicios):** Ver perfil de PNJ en la página 169.
- **Hermano Dagmar (Maestro de las Bestias):** Maneja los animales de la abadía; encuentra al abad tedioso.
- **Hermano Gottlieb (Escribano):** Bibliotecario jefe; no se lleva bien con la Hermana Tanja.
- **Hermano Heinz (Maestro Carpintero):** Construye ataúdes, repara muebles; un manitas en todos los aspectos.
- **Hermano Erich (Maestro de la Piedra):** Supervisa las expansiones de la catacumba. Sospecha de un complot Skaven.
- **Hermano Winfried (Patrón de Armas):** Asegura que se mantengan las armas y armaduras; tiene un irónico sentido del humor.
- **Hermana Hildegard (Maestra Funeraria):** Prepara los muertos para la incineración; ha visto la librería prohibida.
- **Hermana Tanja (Maestra de la Casa):** Supervisa las tareas domésticas; enemistada con el Hermano Gottlieb. Vio la carta de Geistwächt (**Documento #25**) mientras limpiaba; lo mencionará a un PJ de confianza si gana su amistad con una tirada de **Carisma** o **Cotilleo**.
- **Hermana Maja (Matrona de Ceremonias):** Organiza los enseres rituales; amante secreta del Padre Gregor.

- Una descascarillada caja revestida de plomo descansa sobre un pedestal de piedra. Si los PJs abren la tapa, el interior emite un fétido humo verdoso. Mirando en la caja, los PJs descubren un cráneo de rata fijado a una cadena de hierro. El *Colgante de la Putridez* es el origen del humo verde y se mantiene en una caja de plomo porque contiene Piedra Bruja. El *Colgante de la Putridez* otorga 2 puntos de armadura a cada localización, además de la armadura normal. El amuleto fue prendido de un campeón Skaven caído durante una batalla (ver página 83 de *Hijos de la Rata Cornuda* para más información sobre el *Colgante de la Putridez*).

- Extractos de las memorias de Nagash (en Clásico), transcrito por el Nigromante Kadon. Puedes decidir lo que detallan los extractos pero Kadon estaba loco de atar, y cualquiera que lea las memorias debe superar una tirada de Voluntad o ganar 2 Puntos de Locura.
- Una selección de libros prohibidos sobre Vampiros y No Muertos, incluyendo Bestias Peligrosas de Odric de Wurtbad, Vampiros y sus Parientes de Maximilian Sommers, Treatis Necris por Gottlieb el Severo y la Enciclopedia de los No Muertos por J. Gotthard Melber.
- Incontables páginas de testimonios, diarios y registros de ensayos que cubren la actividad Vampírica y Nigromántica en el oeste de Sylvania fechadas hace mil años.

M. Establo y Taller

Aquí están estabulados los 3 caballos de monta, 2 caballos de tiro y 26 destreros de la abadía, junto con arreos, sillas y bardas. Actualmente solo hay 6 destreros. Junto al establo está el taller donde se fabrican ataúdes.

N. Observatorio

Esta cúpula abovedada es accesible por una escalera de la biblioteca. El interior está pintado con planetas y constelaciones, todas meticulosamente etiquetadas en Clásico. Los PJs podrían reconocer los siguientes Signos Astrales en las pinturas: La Estrella Bruja, El Caldero de Rhya y El Pato Dragomas. Una docena de escotillas de observación independientes se abren al firmamento. Los personajes con **Sabiduría académica (Astronomía)** pueden ver que Mannslieb está a 3-6 días de la luna llena, a punto de entrar en el Caldero de Rhya. Mórrslieb brilla en un color amarillo enfermizo mientras pasa por el Pato Dragomas.

El observatorio contiene un cuadrante y un único telescopio (30 aumentos). El telescopio es útil solo para la astronomía, su campo de visión abarca solo una cuarta parte de la superficie lunar en cualquier momento dado.

OTROS LUGARES ALREDEDOR DE SIEGFRIEDHOF

A continuación se detallan localizaciones importantes de Siegfriedhof con su correspondiente numeración en el mapa. Puedes inventar otras localizaciones, recordando que las principales exportaciones de Siegfriedhof son la agricultura y la madera. La mayoría de habitantes del pueblo están vinculados a la abadía -escuderos, armeros, tintoreros especialistas en telas negras y sastres para vestimentas de moda. Además, 10 Caballeros del Cuervo tienen propiedades ancestrales en el pueblo.

I. Capilla de Verena

Este pequeño edificio abovedado contiene una estatua de la diosa Verena sentada con un libro abierto y una balanza. Los residentes de Siegfriedhof tributan a la esposa de Morr de manera regular. El sacerdote encargado, Ulrik Wasser, asesora a la Orden sobre materias legales complejas y media en los casos que caen fuera de las competencias de la abadía.

Este pequeño edificio con cúpula contiene una estatua de la diosa Verena sentado con un libro abierto y escalas. Residentes Siegfriedhof homenaje a la esposa de Morr sobre una base regular. El sacerdote encargado, Ulrik Wasser, informa la Orden de complejas cuestiones legales y los casos que caen fuera del ámbito de media en la abadía.

2. El Consuelo del Viudo

El Consuelo del Viudo es un edificio somero de tres plantas construido en la roca. "El Consuelo" como se le conoce localmente, es famoso por sus néctares de frutas. El propietario, Otto, es un antiguo Caballero del Cuervo, caído en desgracia por un misterioso crimen. Nunca habla de su pasado, pero cuando se encuentra inmerso en copas podría mencionar su cobardía. El personal y la mayoría de clientes regulares son agentes del Sudario, y la Compañía a menudo se reúne en el sótano. Los PJs podrían reconocer al personal laico de la abadía, algunos de los cuales son agentes encubiertos del Sudario.

Los PJs mostrando las insignias del cuervo dadas por Lord Voss reciben alojamiento y comida gratis. Sir Rolph llega a El Consuelo del Viudo un

día después que los PJs y es remitido a ellos por Otto (ver **Dejando Aethelbert el Bendito**, página 177).

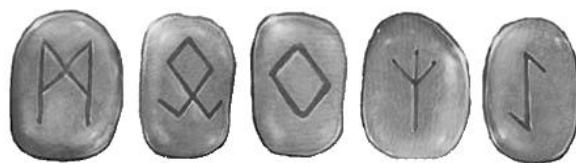
3. Túmulo Estirígeno

Cuando Lanfranchi construyó su puesto avanzado en Siegfriedhof hace mil años, vivía una pequeña congregación de druidas cerca del Bosque Voraz. Las ceremonias druidas incluían una forma benigna de sacrificio ritual llamado *El Círculo de la Vida*, en el que los participantes mezclaban su sangre para fertilizar la tierra. Luego de recibir informes exagerados sobre el ritual del *Círculo de la Vida*, Lanfranchi estaba consternado por las similitudes con los siniestros cultos de sangre de Lahmia y se encargó de los druidas como si fueran Vampiros.

El infame ritual del *Círculo de la Vida* se llevó a cabo en un claro en el Bosque Voraz en torno a un gran túmulo Estirígeno. Los PJs que visiten el túmulo durante el día lo encuentran silencioso y tranquilo. El montículo está rodeado por un círculo de cinco obeliscos de piedra, culminando en un gran portal megalítico en la cara sudeste. El megalito está inscrito con runas que coinciden con las Lápidas Estirígenas de la biblioteca prohibida de la abadía, además de muchas otras. Los PJs con **Sabiduría académica (Runas)** pueden tirar una tirada **Rutinaria (+10)** para interpretar las runas, revelando la información que se muestra en la sección **Vieja Fe** de la página 158. Pasar la tirada por 3 o más niveles de éxito revela la fórmula litúrgica para el ritual del *Círculo de la Vida*.

Si los PJs realizan el ritual del *Círculo de la Vida*, se liberan los fantasmas druidas de la no muerte y se dispersan. Cada PJ participante gana 1 Punto de Suerte temporal que no se recarga tras su uso.

En la cima del alto túmulo se asienta un montón de piedra de un metro de alto. Recolocando las Lápidas Estirígenas (**Documento #29**) en el orden correcto sobre el montón de piedra se permite a los Vientos de la Magia que fluyan libremente de nuevo por el Bosque Voraz. Las lápidas deben ser colocadas según las agujas del reloj desde el portal megalítico en el orden siguiente: Hombre, Sangre, Tierra, Vida y Madre. El patrón de la sangre (**Documento #22**) y la Caja Puzzle Miragliano puede proporcionar pistas para descubrir la secuencia correcta, pero en última instancia, los PJs necesitarán traducir algunas de las runas usando la habilidad de Sabiduría académica (Runas), preguntar a un PNJ para que las traduzca o tener mucha suerte. Aquí se muestra la secuencia correcta de las lápidas, según las agujas del reloj desde el portal:



Ver el Estanque de *Dhar* en el Castillo Helfurt para más información sobre los efectos de recolocar la línea ley mágica.

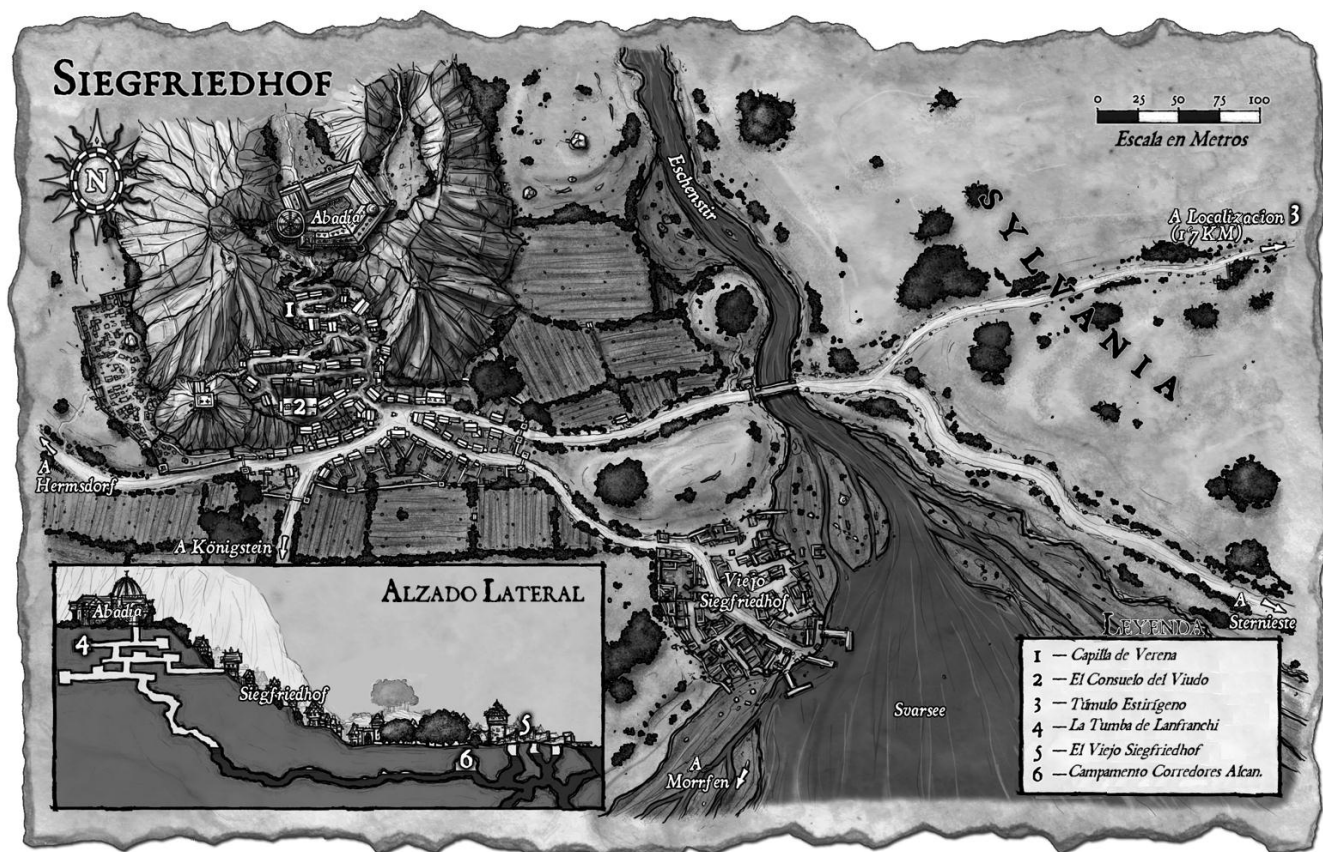
La Ordalía de Morr

Los PJs son escoltados al montículo por Geistwächt, Horatius y dos soldados de la Guardia Negra a caballo. Los personajes sometidos a la ordalía (ver el **Intérprete de sueños** en la página 168) tienen instrucciones de ascender al túmulo, tocar el montón de piedras y regresar. Geistwächt explica al PJ que debe enfrentarse solo a su ordalía. Si interviene algún miembro del grupo, los guardias les retienen y les presentan a Lord Voss para ser juzgados (ver **El Juicio de Lord Voss** en la página 170).

En el instante en que un PJ camina por el arco megalítico, se materializa un anillo de druidas fantasmales fuera de los obeliscos, bloqueando la retirada. Los PJs que intenten correr a través del anillo de fantasmas son atacados dos veces con HA 25; los ataques no causan daño pero obligan a realizar una tirada de **Miedo**. Pasar a menos de 2 metros de un fantasma obliga a una tirada de **Miedo**. Los druidas fantasmales no pueden ser afectados por armas que no sean mágicas y se desvanecen si se usa magia contra ellos. Para más información sobre Fantasmas, ver la página 93 del *Bestiario del Viejo Mundo*. Los PJs pueden intentar una tirada de **Percepción** para notar que las manos de los fantasmas están laceradas.

Desafío Esquelético

Los personajes reducen su movimiento (limitado) ascendiendo por el empinado túmulo. Si un PJ siguió al avatar de la madre en el sueño de la



Bruja Negra, brotan manos esqueléticas de la tierra, arañando sus piernas. Cada asalto que el personaje permanezca en el montículo debe evitar dos ataques de presa (HA 25). Los personajes apresados por las manos durante 3 asaltos consecutivos son arrastrados hacia la tierra y se convierten en esqueletos.

Desafío Estirígeno

Si un PJ siguió al “Karl de ensueño” hacia la caverna y también falló la tirada de **Voluntad** asociada, debe enfrentarse a un Tumulario. El campeón Estirígeno revestido de bronce no está animado por Nigromancia sino por la voluntad de alguna antigua diosa olvidada. Si muere, el Tumulario se hunde de regreso a la tierra. Usa el perfil del Tumulario de la página 231 de *WJDR*.

Es importante tener en cuenta que los desafíos mencionados arriba pueden ocurrir juntos, por separado o no ocurrir. Es muy posible que los PJs débiles sucumban a las ordalías y sean obligados a gastar un Punto de Destino para sobrevivir. No te sientas culpable por dejar que los dados rueden donde sea, el mundo de Warhammer no es justo.

Si el personaje alcanza el montón de piedras se da cuenta de que las piedras han sido alteradas (Lanfranchi saqueó originalmente las Lápidas Estirígenas de aquí). El túmulo puede descenderse a la velocidad de movimiento normal.

4. La Tumba de Lanfranchi

Cuando los PJs ven por primera vez la tumba de Lanfranchi deben reconocerla inmediatamente del presagio de Morr. La tapa del sarcófago puede moverse por dos personas o por solo una con un éxito en una tirada de **Fuerza**. Dentro del sarcófago está el esqueleto de Lanfranchi con armadura. Las manos entrelazadas de Lanfranchi agarran la lanza mágica Donnacanto junto al panel central de su famoso tríptico (**Documento #26**). Los PJs pueden examinar los objetos sin molestias, pero ninguno puede ser retirado sin activar la *Alarma Mágica* del Padre Gregor y dañar los restos de Lanfranchi.

Donnacanto

Esta arma es una lanza pesada con mango de serbal encajado en una brillante cabeza de plata. Se usa como una pica de jinete.

Sabiduría académica: Magia

Poderes: Cuando el portador carga, *Donnacanto* canta como un coro divino, permitiendo a los aliados al alcance de oído repetir tiradas de Miedo fallidas anteriormente. Esta nueva tirada -y todas las posteriores tiradas de Miedo- tiene un +10 siempre que se pueda escuchar a Donnacanto. La lanza sigue cantando hasta que termina el combate.

Historia: Según la leyenda, a través de *Donnacanto* se canaliza la voz de Myrmidia.

5. El Viejo Siegfriedhof

Todo lo que queda del Castillo Siegfried y el viejo pueblo está cubierto de escombros. El astillero es la única sección del viejo pueblo que sigue en uso. Los PJs extraviados en los escombros deben superar una tirada de **Agilidad** si se mueven más rápido de la mitad de su velocidad. El inestable terreno está plagado de socavones Skavens inundados.

Hay cuatro líneas principales de túneles bajo el Viejo Siegfriedhof. El túnel situado más al norte está inundado tras 33 metros, y se requiere una tirada **Difícil (-20) de Nadar** para bucear por el túnel y alcanzar la **Localización 6**.

CATACUMBAS DE AETHELBERT EL BENDITO

Las criptas de las catacumbas de Aethelbert el Bendito están bien mantenidas e identifican claramente a sus ocupantes. Placas de bronce listan los nombres, fechas y a menudo un pequeño elogio. Las familias están enterradas juntas en una cripta común y la mayoría son de fácil acceso. Solo tras terminar un linaje se cierra su cripta de forma permanente.

El Sequestrium es una cripta especialmente preparada, construida para almacenar los restos carbonizados de Vampiros y Nigromantes. El Sequestrium está sellado con una losa de piedra y protegido por un hechizo de *Alarma Mágica* de la Madre Alexia.

El Sequestrium y la parte más antigua de las criptas están situados en el primero nivel de las catacumbas. Se han excavado nuevas secciones de criptas y expandido cada vez más profunda en la roca. Cualquiera declarado culpable de alterar las criptas es descoyuntado frente a la abadía.

La cripta de Anton Aethelbert el Bendito está sellada pero sin alarma.

6. Campamento de los Corredores de Alcantarillas

El túnel inundado emerge en un hueco poco profundo donde 8 Corredores de Alcantarillas Skavens han hecho un pequeño campamento. Usa el perfil estándar de Skaven en de la página 231 de *WJDR*, pero añade la habilidad de Esquivar y el talento Pies Ligeros.

SUCESOS EN SIEGFRIEDHOF

Los siguientes sucesos comienzan la mañana después de la ceremonia del sueño y la ordalía del túmulo. Si los jugadores deciden irse antes del Día Tres, puedes condensar estos sucesos en una franja de tiempo menor.

DÍA UNO

Durante el primer día ocurren los siguientes sucesos.

Mañana

Los PJs descubren sobre la mesa del desayuno una rueda de queso roída. Si algún PJ se queja, se llama a la hermana Tanja. Si los jugadores mencionan la palabra “rata”, Tanja mira nerviosamente alrededor pero se alivia al no encontrar a Geistwächt. Si algún personaje menciona a Geistwächt o su fobia, Tanja pide al PJ que baje la voz y promete investigar el asunto (sin molestar al abad). Si los PJs insisten en el tema, un exhausto Geistwächt se involucra y ordena registrar el almacén de comida de inmediato. Cuando no se encuentre nada, Tanja culpa a un sirviente al azar en un vano intento por disipar los temores del abad.

Tarde

Tras la oración del mediodía, el Hermano Gottlieb se acerca al grupo y les invita a echar un vistazo a la biblioteca. Si los PJs involucraron a la Hermana Tanja en el desayuno, el Hermano Gottlieb quiere “chismes” y conduce la conversación por esa vía. Si los PJs mencionan la palabra “rata”, Gottlieb revela que el Hermano Erich ha sospechado de un complot Skaven durante años.

Los PJs que deseen investigar el complot Skaven pueden encontrar al Hermano Erich en las catacumbas o en la oración nocturna. Si los PJs encuentran al Hermano Erich en la oración nocturna, les ofrece hacer una recorrido por las catacumbas en el **Día Dos**.

Si los PJs encuentran a Erich en las catacumbas y le preguntan sobre los Skavens, les conduce a una zona recién excavada y les muestras grandes rastros como de ratas. Una tirada **Difícil (-20) de Rastrear** conduce al grupo a un estrecho túnel. Los PJs sin armadura pueden entrar en el inclinado túnel, que termina en una turbia orilla de agua. Se requiere una tirada **Difícil (-20) de Nadar** para bucear por el túnel y alcanzar el campamento de los Corredores de Alcantarillas al otro lado (ver **Localización 6**). Si los jugadores informan del campamento de los Corredores de Alcantarillas, Geistwächt ordena poner la abadía en alerta, y la Madre Alexia organiza un asalto contra los Skavens.

DÍA DOS

Durante el segundo día ocurren los siguientes sucesos.

Tarde

Los PJs son llamados para el funeral de Sir Engelmann, un Caballero del Cuervo descubierto hace poco cerca de Templehof, medio comido por Necrófagos. El funeral podría ser la única oportunidad del grupo de encontrarse con Lord Voss, quién de otra manera no está disponible, a menos que los PJs sean enviados a él para ser juzgados. Voss echa un vistazo bajo la visera cerrada del caballero caído, se estremece, y ofrece un breve elogio. Tras el elogio, asiente con la cabeza a un par de nerviosos iniciados para trasladar el cadáver desde el altar a un féretro con ruedas. Cuando los iniciados levantan el cuerpo, Sir Engelmann se deshace por la mitad con un gran chapoteo, dejando a cada iniciado sujetando a medio caballero. La Hermana Hildegard corre adelante para ayudar a los iniciados a poner el cuerpo en el féretro, antes de poner puñados de serrín en las articulaciones de la sangrienta armadura.

Si se acercan después, Hildegard se avergüenza y admite que la amenaza Necrófaga está empeorando. Está segura de que las Profecías Vampíricas vienen para irse, pero si se le presiona, Hildegard se excusa y regresa a la morgue.

Anocheceer

Horatius pregunta si los PJs han sido atendidos. Menciona que la Guardia Negra llevará a cabo un simulacro de combate mañana (**Día Tres**) detrás de la abadía. Si a algún personaje guerrero le gustaría participar, deben hablar con la Madre Alexia.

Si los PJs se encontraron con Hildegard en el funeral, Horatius menciona que escuchó sin querer la charla y avisa a los PJs de que eviten la morgue.

Noche

Si los PJs se hicieron amigos de Tanira (ver el lateral **Los Gatos de la Abadía** de la página 17), se encuentran a la gata negra dormida en su cama. Más tarde esa noche, Tanira despierta al personaje maullando en la puerta cerrada. Si se abre la puerta, Tanira corre a través de la abadía hacia el balcón fuera de los Alojamientos de los Sacerdotes (**Localización 1**) y araña la puerta. Tanira ha detectado a Rikki-tik, el espía Skaven, escondido en las vigas del pasillo de la segunda planta. Los PJs pueden detectar a Rikki-tik si entran en el pasillo y superan una tirada de **Buscar** contra el **Esconderse** del Skaven.

DÍA TRES

Durante el tercer día ocurren los siguientes sucesos.

Mañana

Los PJs se despiertan por una fuerte conmoción en el claustro. El Hermano Erich ha sido encontrado asesinado por un dardo venenoso (ver **Rikki-tik**) y un gran grupo de iniciados le acordonan tratando de determinar lo ocurrido. Si los PJs se encontraron a Erick el **Día Dos**, son interrogados por Horatius. Si algún personaje falla una tirada de **Carisma** por 30 o más, Horatius retiene al PJ en la enfermería (**Localización E**) en espera de futuras investigaciones.

Rikki-tik espera a que caiga la noche en el techo de la biblioteca antes de infiltrarse en la biblioteca oculta.

Noche

A medianoche, los PJs se despiertan por una cacofonía de maullidos y siseos. Dos Corredores de Alcantarillas están organizando una distracción, por lo que Rikki-tik puede pasar inadvertido por los gatos hacia la librería oculta. Encaramado encima del claustro, el Corredor de Alcantarilla está armado con hondas y apedrea a los gatos desde arriba. Dos gatos yacen muerto en el patio. Los personajes pueden localizar a los Corredores de Alcantarillas pasando una tirada enfrentada de **Percepción** contra el **Esconderse (40)** del Skaven. Los personajes sin Visión Nocturna tienen un penalizador de -20 a su **Percepción** y **Habilidad de proyectiles**. La acción se desarrolla de la siguiente manera.

Asalto I

Un Guardia Negro portando una linterna está perplejo en el claustro ya que gatos de todas partes se revuelven para alcanzar a los Corredores de Alcantarillas.

Asalto 2

Sacerdotes a medio vestir llenan el balcón, mientras los iniciados miran embobados desde el dormitorio de novicios. Dos Guardias Negra llevando arcos largos entran en el claustro. Rikki-tik corre por la librería hacia la escalera secreta. Los PJs en el vestíbulo le escuchan con una tirada **Difícil (-20) de Percepción**.

Asalto 3

Uno de los Guardias Negra divisa a un Corredor de Alcantarilla y grita “¡Hombres Rata!” mientras proyectiles de honda apedrean su armadura. El otro guardia dispara su arco largo a ciegas al techo en respuesta. Rikki-tik desciende a la biblioteca prohibida.

Asalto 4

Geistwächt entra completamente vestido, empuñando una maza. Tres nuevos Guardias Negra entran armados con arcos largos, mientras Geistwächt da órdenes al enjambre de iniciados. Rikki-tik localiza el Colgante de la Putridez.

Asalto 5

Una gran losa de piedra (ver **Localización B**) cae para bloquear la entrada principal de la abadía. Tres gatos llegan al techo y atacan a un Corredor de Alcantarilla. El otro Skaven es golpeado por una flecha y se retira hacia la roca. Rikki-tik regresa hacia la escalera oculta.

Asalto 6

Un Corredor de Alcantarilla continúa luchando contra los gatos, mientras los iniciados armados toman posiciones bajo la serena supervisión de la Madre Alexia. Rikki-tik llega a la biblioteca (puede ser oído de nuevo, como en el **Asalto 2**)

Asaltos 7-9

Geistwächt finalmente termina ronco de gritar mientras el caos continúa. Rikki-tik desciende en cuerda por la torre de la biblioteca para unirse a 6 Corredores de Alcantarillas que esperan debajo. El pelotón de Rikki-tik ataca a cualquier que salga de la biblioteca por la poterna para cubrir la retirada de su maestro.

Asalto 10

El Skaven se retira a las catacumbas.

CONSECUENCIAS DE LA INCURSIÓN

En su precipitada retirada por la biblioteca, Rikki-tik dejó entreabierta la puerta secreta. Quienes pasen por ella antes del amanecer la descubren.

Si Tanira se hizo amigo de un PJ, la gata reaparece con una gran oreja de rata en su boca y la deja caer a sus pies. Tanira se mueve hacia la biblioteca y conduce a cualquier PJ que la siga a la puerta secreta. Los PJs que deseen explorar la biblioteca podrían hacerlo sin molestias hasta el amanecer, cuando el Hermano Gottlieb llega. Los residentes de la abadía están demasiado ocupados vigilando un segundo ataque Skaven.

Los PJs observadores pueden notar que la cuerda de Rikki-tik aún cuelga de la ventana. Una tirada **Desafiante (-10) de Rastrear** permite al grupo rastrear el pelotón de Rikki-tik a la **Localización 6**. El pelotón pasa el día siguiente en la **Localización 6** antes de partir la siguiente noche al amparo de la oscuridad.

DEJANDO AETHELBERT EL BENDITO

Aunque *Que la Muerte Nos Separe* sigue una estructura lineal, las acciones de los PJs pueden haber generado ya varios giros argumentales mientras parten de Siegfriedhof. De hecho, es totalmente posible que la ciudad fuera evitada por completo. Por otra parte, podrían haber surgido teorías contradictorias en relación al papel de Karl (o de Ahmed) en las Profecías Vampíricas. Antes de jugar el Acto 3 deberías dar tiempo de preparación adicional para profundizar en temas y PNJs de especial interés hasta el momento.

- Tras unos días en la abadía, los PJs podrían haber sido contratados para investigar Helfurt por uno de los superiores de Aethelbert el Bendito.
- La carta en el escritorio de Geistwächt vincula a Lydia von Carstein con Aethelbert el Bendito. Geistwächt podría pedir a los PJs investigar Helfurt si se ganan su confianza, en cuyo caso asigna 2 Guardias Negra de escoltas para protección en el viaje.
- Lord Voss podría confundir a los PJs con agentes del Sudario retrasados que se esperaban de Marienburg. Los PJs son escoltados a Helfurt por 4 Caballeros del Cuervo y su capitán, Sir Rolph. Rolph supone que los PJs son agentes experimentados y no les hace preguntas.
- Si se rechazan las ofertas de Lord Voss y Geistwächt, los PJs aún podrían llegar finalmente a Helfurt de forma independiente.
- Si se interrogó a los discípulos de Farouk en Hermsdorf, revelaron Helfurt como el destino de Ahmed y la carta parcialmente quemada en su cueva lo confirma.

LA RATA EN LA ABADÍA

Rikki-tik, Espía del Clan Eshin

Maestro Asesino Skaven, ex- Corredor de Alcantarilla, ex Acechante Nocturno

“Capucha-negra hombre-cosa oculta amuleto especial bajo libro-polvoriento. Ahora es momento de colarse-robar, cuando todo luchador hombre-cosa no en casa. Malos-repugnantes gato-cosas nos huelen, pero rata más lista que hombre-mascota. Tú y Tú escalar a la alta cima y disparar-piedras a los gatos, luego yo rápido-rápido cojo el amuleto. Nuestra robar-habilidad será el orgullo de Eshin”.

Su combinación de Maestría de las Habilidades, Talentos y Enseres da a Rikki-tik un bono de +40 a Escalar, +30 a Esconderse y +20 a Movimiento silencioso. Es un maestro de la infiltración.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
54	42	38 (3)	41 (4)	29 (39)	35	41	33

Habilidades: Sabiduría popular (Skaven) (Int), Esconderse (Ag + 20), Disfraz (Em), Esquivar (Ag), Tasar (Int), Leer labios (Int), Orientación (Int), Supervivencia (Int), Percepción (Int + 10), Forzar cerraduras (Ag), Preparar venenos (Int), Escalar (F + 10), Buscar (Int), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag + 10), Prestidigitación (Ag), Hablar idioma (Queekish) (Int), Nadar (F)

Talentos: Gato callejero, Vista excelente, Pies ligeros, Orientación, Desenvainado rápido, Errante, Especialista en armas (Ballesta, Presa, Arrojadiza), Experto en trampas, Pericia subterránea, Corremuros *

*Ver la siguiente sección de **Notas** para una descripción.

Rasgos: Armas naturales (Garras), Visión nocturna

Combate

Ataques: 3; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 15

Armadura (Ligera): Chaqueta y Capucha de cuero (Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Cerbatana con 10 Dardos (1d10; Alcance 8/16; Recarga Media), Arma de mano (Espada) (1d10 + 3), Red (-, Alcance 4/8; Recarga Completa; Apresadora), 4 Estrellas arrojadizas (1d10; Alcance 6/12; Recarga Media)

Enseres

La armadura de Rikki-tik está teñida de negro con su propia orina. Mantiene su pelaje gris libre de parásitos. En cada mano lleva una Garra de rata*, y en una bolsa alrededor de su cuello guarda tres fragmentos de Piedra de Disformidad. Rikki-tik también usa veneno. Prefiere Rompecorazones, del que tiene tres dosis. Rikki-tik lidera un pelotón de 8 Corredores de Alcantarillas. Usa el perfil de Skaven de la página 231 de *WJDR* pero dales la habilidad de Esquivar y el talento Pies ligeros.

Notas

Algunas de las habilidades disponibles para este Skaven se detallan en *Hijos de la Rata Cornuda*. Aquí están resumidas.

- **Corremuros:** Este talento otorga un bono de +20 las tiradas de Escalar.
- **Enseres Especiales:** Las Garras de rata se colocan en las manos para una bonificación de +10 a las tiradas de Escalar e infligen 1d0 de Daño si se usan en combate. La cerbatana puede servir como tubo de respiración en los túneles inundados.
- Farouk y sus discípulos pudieron haber sido vistos en su carromato de carbón en la carretera hacia o desde Helfurt.
- El vagabundo encarcelado en Aethelbert el Bendito (Ver **Localización E**) vincula a Farouk con Helfurt.
- La Hermana Tanja podría confesar que encontró una inquietante carta (**Documento #25**) limpiando el estudio del gran abad.

- CAMPANAS NUPCIALES EN SYLVANIA -

El viaje entre Siegfriedhof y Helfurt lleva 6 ó 7 días por la carretera principal, rodeando el borde sur del Bosque Voraz. Las feroces criaturas de Sylvania se alimentan sobre todo de los débiles por lo que viajar con Caballeros Negros o Guardias Negras permite llegar a Helfurt sin incidentes. El viaje a Helfurt puede describirse muy brevemente: piras de cadáveres de Necrófagos en las calles de Templehof, desgraciados hambrientos en los callejones de Vanhaldenhof y las torres góticas de Vanhaldenschlosse proyectando sombras sobre el valle de abajo.

Los PJs que viajen sin escoltas pueden ser atacados por No Muertos, Lobos Funestos o Murciélagos Gigantes poco después de salir de Siegfriedhof. Si los PJs quieren conservar a los cocheros del Túnel, deben pagar el doble de la tarifa para un pasaje hacia la temida Sylvania (14 *co* por día por cinco días, la mitad por adelantado, es decir, 35 *co* solo por cruzar la frontera).

TROVADORES CLANDESTINOS

Si los caballeros de Sir Rolph escoltan a los PJs continúan hasta 8 kilómetros de Helfurt antes de hacer campamento en un bosquecillo de árboles. Sir Rolph abre el carromato de suministros y ofrece a los PJs diversos instrumentos musicales (arpas, violas, flautas, tambores de mano) y coloridos trajes de trovadores cosidos con campanas. Rolf no da explicaciones pero si le preguntan, recuerda ásperamente a los PJs su tapadera como músicos para la boda de la Baronesa Plecticos. Sir Rolph insta a los PJs que avancen hacia la siguiente etapa de su misión y les dice que le informen cuando hayan conseguido acceso al Castillo Helfurt.

Sir Rolph compartió cotilleos con el Hermano Horatius en la abadía, su trato hacia los PJs debería ajustarse según su reputación con el sacerdote. Los PJs que intenten desertar son perseguidos sin piedad por Sir Rolph y sus cuatro caballeros.

MANEJANDO A AHMED

El final en Helfurt debería ajustarse según el actual estado de Ahmed. En la mayoría de escenarios finales, Ahmed ya ha llegado a Helfurt con Mama Raluca. En este caso los motivos de los PJs están influenciados por los PNJs que les enviaron:

- **Geistwächt:** quiere que Ahmed regrese con vida para ser interrogado, pero quiere matar a Lydia y recuperar sus Pergaminos Zandri.
- **Sir Rolph:** tiene la intención de matar a Ahmed, Lydia, sus colaboradores y cualquiera que le desafíe. Sin embargo, los PJs tienen poco conocimiento de las intenciones de Rolph cuando entran en Helfurt como espías de su parte.
- **PJs independientes:** a menos que los PJs vieran a Ahmed en el último sueño de la Bruja negra, podrían creer que aún están persiguiendo a Karl. Los PJs solo pueden cerciorarse de que Ahmed es un Descendiente de Nagash visitando el campamento Rumanyik (Localización 5) y superando una tirada de Cotilleo.

En el improbable caso de que Ahmed no hay alcanzado Helfurt en el Acto 3, el final podría requerir amplias modificaciones:

- **PJs independientes:** si los PJs han traído a Ahmed a Helfurt de forma independiente, Lydia intenta negociar la custodia del chico (ver **Llegando a Helfurt**). En este escenario los PJs podrían incluso unirse a Lydia contra Sir Rolph si la Vampiro ha mantenido oculta su verdadera naturaleza.
- **Ahmed encarcelado en Siegfriedhof:** Lydia está profundamente preocupada de que Ahmed aún no haya llegado. Malgasta poco tiempo con los visitantes a menos que sepan el paradero del chico. Lydia pasa todo el Acto 3 en su castillo preparando el ritual, que en realidad no llega a acontecer. Sir Rolph retrasa su misión de matar a Lydia por varias semanas mientras Ahmed es interrogado y por lo tanto, no llega a Helfurt como está planeado.

HELFURT

Helfurt está situado en una pequeña meseta bajo las ruinas de la fortaleza pre-Imperial llamada Mistgarten y no se encuentra en ningún mapa. Aún más arriba en la montaña se asienta el relativamente moderno Castillo Helfurt desde el que se gobierna la pequeña baronía. En los últimos años, la Baronesa Lydia von Carstein la fortuna de su difunto marido para restaurar el castillo y revitalizar el pueblo. Sin embargo, los gabletes recién pintados y los maceteros no pueden enmascarar la inquietante mácula que acecha bajo la fachada de Helfurt.

El foco de los esfuerzos de reconstrucción son los antiguos baños alojados bajo la fortaleza en ruinas. Lydia ha restaurado meticulosamente la casa de baños para dejarla funcional pero con un nuevo propósito siniestro. Lydia espera mejorar sus poderes mágicos bañándose en la sangre y el sebo de sus adoctrinados súbditos, que en realidad compiten por el "privilegio".

LLEGANDO A HELFURT

Poco después de la llegada de los PJs, Lydia se dirige a Helfurt en su trineo engalanado de campanas para saludarles. Lydia se presenta con el nombre de su marido, Plecticos, en vez de por el nombre de la familia Von Carstein (ella no mencionará Von Carstein). Lydia es cortés y encantadora, posiblemente incluso lanzando miradas seductoras a algún PJ masculino con una **Empatía** mayor a 35. Lydia no es vulnerable a la luz del sol como lo son muchos Vampiros, por lo que los PJs pueden encontrarla a cualquier hora del día.

La principal preocupación de Lydia es Ahmed. Si los PJs llevan a Ahmed a Helfurt son recibidos por Lydia y Mama Raluca. Ahmed está encantado de que Raluca conozca a su madre, y Raluca convence al niño de que Lydia puede ayudar a reunirse a la familia. Este intercambio acontece en presencia de los PJs con Raluca reconfortando a Ahmed mientras Lydia permanece cerca mirando inofensiva. Los PJs tienen varias opciones:

- Si los PJs entregan a Ahmed voluntariamente a Lydia, ella les invita a quedarse en el castillo.
- Si los PJs entregan a Ahmed a regañadientes a Lydia, se les proporciona alojamiento gratuito en Mistgarten.
- Si los PJs se niegan a desprenderse de Ahmed, consulta la barra lateral de la página 181, **Enfrentándose a Lydia**.
- Si Ahmed ya está en Helfurt cuando llegan los PJs, puedes suponer que Lydia planea casarse con él al día siguiente. Se proporciona a los PJs alojamiento gratuito en Mistgarten.
- Si Ahmed ya está en Helfurt cuando llegan los PJs, puedes suponer que Lydia planea casarse con él al día siguiente. Se proporciona a los PJs alojamiento gratuito en el balneario de Mistgarten.
- Si los PJs están disfrazados de músicos ambulantes, Lydia cree que son los que ha contratado para tocar en su boda y pide una canción a la compañía. Si dos PJs o más superan una tirada de **Actuar (Músico)**, Lydia invita al grupo a asistir a su baile de máscaras en el castillo esa misma noche, donde deberán acompañar a sus músicos de la corte. De lo contrario, se les proporciona a los PJs alojamiento gratuito en el balneario de Mistgarten y les recomienda cortésmente ensayar para la ceremonia de mañana.

LUGARES ALREDEDOR DE HELFURT

Geográficamente, Helfurt está situada en una amplia meseta con vistas al Río Hel. El pueblo cuenta con una única calle principal terminando en una plaza nevada y el ayuntamiento. Los residentes vivos de Helfurt residen en la calle principal y esos edificios son casas bien cuidadas. Los que aún esperan la oscura invitación de Lydia viven en la sección en ruinas más antigua.



Helfurt se encuentra en un intenso estado de actividad ya que los habitantes preparan las inminentes nupcias de Lydia. Todas las puertas están adornadas con Fragantes guimaldas de Edelweiss anunciando un ambiente festivo. Los más o menos 50 “nobles” del pueblo trabajan afanosamente entre los más o menos 100 plebeyos que están cocinando, limpiando, construyendo y decorando para el evento.

I. MISTGARTEN

El edificio gótico conocido como Mistgarten es el último ala que queda de una fortificación pre-Imperial destruida hace tiempo, que data de los Reyes Estirígenos. Construido sobre una red de manantiales termales naturales, Mistgarten contiene un magnífico balneario y una casa de baño que cuentan con un mosaico representando el emblema de un Ciervo. Prohibido a los extranjeros desde su finalización, Lydia ha abierto las puertas del Mistgarten recientemente a los visitantes.

Estructuralmente, el viejo ala oeste consistió en un balneario, una sala de guardia y establos. La sección del balneario ha sido cuidadosamente restaurada y es plenamente funcional. La sala de guardia y una sala común se han convertido en una taberna calurosamente amueblada. Los establos se han restaurado y son completamente plenamente funcionales.

Mistgarten está operado por un irritable posadero llamado Bärzil y su gruñona esposa Prunehilda, quién destaca entre la “nobleza” de Helfurt. Bärzil es un esnob tipo sapo con un patológico deseo de complacer a Lydia. Bärzil cree que ningún cliente del Mistgarten es realmente digno de estar allí. Prunehilda es todo lo contrario, y está agradecida cuando pasan los nada frecuentes clientes. Bärzil y Prunehilda discuten constantemente pero intentan parecer cívicos en presencia de los PJs.

Taberna

La taberna se construyó a partir de la sala común de la vieja sala de guardia y cuenta con dos filas de mesas de banquetes y bancos de roble. La taberna está decorada con temas de caza, y las paredes están cubiertas con trofeos de cabezas de un exótico surtido de animales y monstruos. Una cabeza de ciervo mal disecada, infestada de polillas, se cae con frecuencia de la pared, y las terminaciones afiladas de sus cuernos se atascan en el suelo o en un infeliz huésped que tiene la mala suerte de estar debajo de ella.

Habitaciones Privadas

Las habitaciones privadas se construyeron a partir de los viejos cuarteles de la guardia y alojan hasta a cuatro huéspedes cada uno. Se eliminaron las antiguas literas y se reemplazaron con antiguas grandes camas con dosel y otras comodidades adquiridas de la colección de Lydia.

Balneario Privado

La puerta al balneario privado permanece siempre cerrada (Tirada de **Forzar cerraduras** para abrirla).

Los personajes que consigan entrar a los baños privados pueden intentar una tirada de Percepción para detectar una puerta oculta dentro de un lavatorio en la parte trasera. La trampilla no está perfectamente sellada y pequeñas burbujas rompen periódicamente la superficie de un graso líquido residual que contiene los azulejos. La trampilla se abre a una escalera de metal oxidada que conduce a un túnel de escape totalmente oscuro abajo (**Localización J**), que a su vez conecta con las mazmorras del castillo de Lydia. El lavatorio privado más grande, manchado de ocre de los baños de luna nueva de Lydia, tiene capacidad para siete personas. Otro pequeño lavatorio está a medio llenar con agua de baño usada.

2. PLAZA DE HELFURT

La plaza en el centro de Helfurt es un pequeño parque con una pequeña glorieta para música y el enorme Auditorio de Helfurt. Los bancos nevados alrededor de la plaza de Helfurt proporcionaron una vez una zona de juego popular donde los niños creaban muñecos de nieve y tenían batallas de bolas nevadas. En los bancos nevados, Lydia ha enterrado a 8 Esqueletos (página 231 de *WJDR*), que pueden ser levantados con magia Nigromántica.

3. AUDITORIO DE HELFURT

La Plaza de Helfurt está dominada por una estructura de piedra maciza llamada Auditorio de Helfurt. El Auditorio de Helfurt es un edificio polivalente que sirve como palacio de justicia, zona de reunión pública y sala de ceremonias. Actualmente, el Auditorio de Helfurt está sometido a cambios de última hora antes de acoger la ceremonia nupcial.

4. CHARCA Y CEMENTERIO

La charca sirvió antiguamente como área de recreo popular para los niños de Helfurt, que ahora brillan por su ausencia. Durante los meses de invierno, se podía encontrar grupos de niños patinando sobre el hielo y jugando, pero ahora el hielo está silencioso.

5. CAMPAMENTO RUMANYIK

En la frontera sur de Helfurt hay instalado un campamento de diligencias y tiendas de Strigani. En el campamento viven veintitrés hombres, mujeres y niños del linaje Rumanyik, que descienden de sus antepasados

ENFRENTÁNDOSE A LYDIA

Debes familiarizarte con el perfil de Lydia antes de jugar el encuentro en Helfurt. Sus fortalezas y debilidades son diferentes de las de un Vampiro típico y más incluso en los Von Carsteins (ver **Debilidades** en la página 113 de *Los Amos de la Noche*). La respuesta de Lydia depende de la naturaleza del desafío.

- **Vampirismo o Nigromancia:** Lydia rompe a llorar y suplica compasión. Lydia insiste en que es un Vampiro benévolo, a diferencia de los otros (falso), y su gente disfruta una calidad de vida superior a la mayoría de los sylvanianos (verdadero). Los Zombis fueron asesinados por el último marido de Lydia o murieron de causas naturales (falso). Los aldeanos testifican a favor de Lydia, ya que consideran un privilegio ser seleccionados como sus esclavos de sangre.
- **Ahmed:** Lydia no revela su plan para drenar el alma del chico en un ritual nigromántico (ver el lateral Unión de Almas de la página 182). En su lugar, Lydia dice a los PJs que su matrimonio con Ahmed estaba pre convenido para impulsar las relaciones entre la nobleza de Stirland y los perseguidos clanes de gitanos (falso). Raluca corrobora ingenuamente esta mentira. Lydia promete que Ahmed no se convertirá en Vampiro (verdad). Si los PJs llevan a Ahmed a Helfurt pero se niegan a entregarle, Lydia ofrece a los PJs mercancías exóticas (valoradas en 200 co) a cambio del chico. Si los PJs rechazan esta oferta, Lydia suspira y ordena a los aldeanos cercanos detener a Ahmed.
- **¡Combate!** Lydia usa magia a distancia para luchar con los PJs que se resistan activamente. Gana 1 dado extra al lanzamiento del estanque de *Dhar* bajo Mistgarten (a menos que los PJs restauraren la línea ley en Siegfriedhof). Lydia siempre mantiene al menos cuatro cortesanos Zombis cerca para cubrir su retirada. Si la atacan, Lydia se retira a su castillo a través del túnel de Mistgarten, de acuerdo a **El Día de la Boda** de la página 182. Lydia no es un combatiente fuerte y prefiere montar un combate defensivo desde dentro de su estudio oculto, animando los Esclavos Suturados de Voislav (Localización C) para protegerla, usando el hechizo de *Llamada de Vanhel* para vigorizar los Esclavos Suturados en combate. Si es acorralada, Lydia activa su habilidad de Bruma Etérea y huye al norte de Kislev.

nómadas Qu'rashi originales. Los Rumanyik prefieren no mezclarse con los lugareños, sabiendo que se irán a otro pueblo diferente después de que concluyan los asuntos de Mama Raluca. Ahmed y Farouk son ambos Rumanyik de nacimiento.

Mama Raluca

Al frente del campamento hay una vieja vidente llamada Mama Raluca. Raluca provenía originalmente de un clan Strigani asentado en Marienburgo y se unió a los Rumanyiks a través de un matrimonio concertado con su jefe, Slava. Cuando Slava murió, Raluca asumió el liderazgo del clan.

Una noche, abandonaron a una niña a las puertas de Raluca sin otras marcas de identificación que una insignia dorada con una calavera lapislázuli grabada en relieve. Raluca reconoció la insignia como una marca identificando la verdadera descendiente del linaje de Nagash y acogió al bebe Suri.

Durante años, Raluca guardó el secreto de la herencia de Suri hasta el nacimiento de Ahmed. Raluca reconoció la importancia de un descendiente varón, pues la Maldición de los antiguos dioses era de conocimiento común entre los Rumanyik. Cuando Raluca se acercó a Lydia con la noticia, esta se mostró al principio indiferente, hasta que recordó una segunda cláusula oscura indicando que el Elegido debía nacer bajo el Signo Astral del Caldero de Rhya, ¡cómo Ahmed!

Lydia temía lo que haría su marido Voislav si descubría la verdadera identidad de Ahmed. Voislav era leal a Mannfred von Carstein y traicionaría al chico al legendario Vampiro. Lydia instó al joven Suri a raptar a Ahmed y esconderle entre el clan ancestral de Mama Raluca en Marienburgo.

Tras la muerte de Voislav, Lydia comenzó a representar a su propio plan, persuadiendo a Raluca de que Ahmed estaría a salvo en Helfurt. Raluca accedió, enviando a su sobrino Farouk a buscar al chico a Marienburgo.

CASTILLO HELFURT

Tras la muerte de su marido Voislav, Lydia no reparó en gastos en renovar el Castillo Helfurt. Las ventanas se cubrieron con banderas de colores, la mampostería se limpió y fregó, y exótico mobiliario de todo el Viejo Mundo amuebló el restaurado palacio. Al igual que la revitalizada aldea de Helfurt, el palacio de libro de cuento de Lydia tiene un marcado contraste con la sombría Sylvania.

Los actuales habitantes del Castillo Helfurt incluyen 22 sirvientes Zombis y 6 sirvientes vivos, todos vistiendo extravagantes uniformes. La puerta principal está atendida por un blancuzco sirviente vivo que anuncia los visitantes a Lydia antes de admitirlos.

A. Vivero

Antiguo salón de banquetes esta habitación se convirtió más tarde en un vivero. La habitación está ahora llena de juguetes y dulces mohosos.

B. Dormitorio Principal

La cama estilo alto de Lydia domina esta habitación. Dos armarios guardan la ropa de Lydia; un tercero es hogar de un nido de polillas y adornos en descomposición. El aparador de Lydia (en el que destaca la ausencia de un espejo) está lleno de frascos de perfume y maquillaje. Las cenizas de Voislav están en una urna junto a la ventana. Seis elegantes trajes de Arabia de calidad (de pequeño tamaño) se muestran en los bastidores.

C. Cuarto de los Sirvientes

Solo se usan dos de estas habitaciones. Los otros están llenos de sin orden ni concierto de viejos trastos de Voislav, incluyendo ropa, muebles y retratos. Apilados en una esquina hay nueve de los queridos Esclavos Suturados de Voislav: abominaciones aladas cosidas a partir de partes del cuerpo de Humanos. Los Esclavos Suturados pueden ser animados como Zombis que tienen el talento Volador.

D. Gran Salón de Baile

Suspendida sobre la pista de baile hay una enorme lámpara de araña construida a partir de cajas torácicas Humanas. Debajo, una música misteriosa emana de las paredes, incrementando el volumen con la cantidad de actividad de la habitación. En presencia de Lydia aparecen rostros atormentados en las paredes, moviendo sus labios con la música. Estos Fantasma son los antiguos músicos de Voislav, confinados a las paredes hace siglos por avergonzar al Barón. Los PJs deben superar una tirada de **Voluntad** para poder dejar de bailar una vez hayan comenzado. Los PJs que asistieran al baile como músicos deben tocar acompañados con los Fantasmas, requiriendo una tirada **Fácil (+20) de Actuar (Música)** para evitar la burla de los vengativos fantasmas.

El piso está pulido de un brillo vidrioso, haciendo que se manifieste la ausencia de reflejo de Lydia con una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción**. Moverse más rápido de la velocidad Normal requiere una tirada **Fácil (+20) de Agilidad** para evitar caer.

E. Pasillo de Retratos

Este largo pasillo contiene más o menos una docena de retratos de sujetos no identificados, pero las caras están notablemente pálidas. El retrato central y el más reciente es obviamente Lydia, mirando bastante triste. Hay cuatro retratos notablemente ausentes; incluyendo el de Voislav y tres de sus parientes más groseros. Los retratos que faltan están actualmente almacenados en cuartos de los sirvientes (**Localización C**).

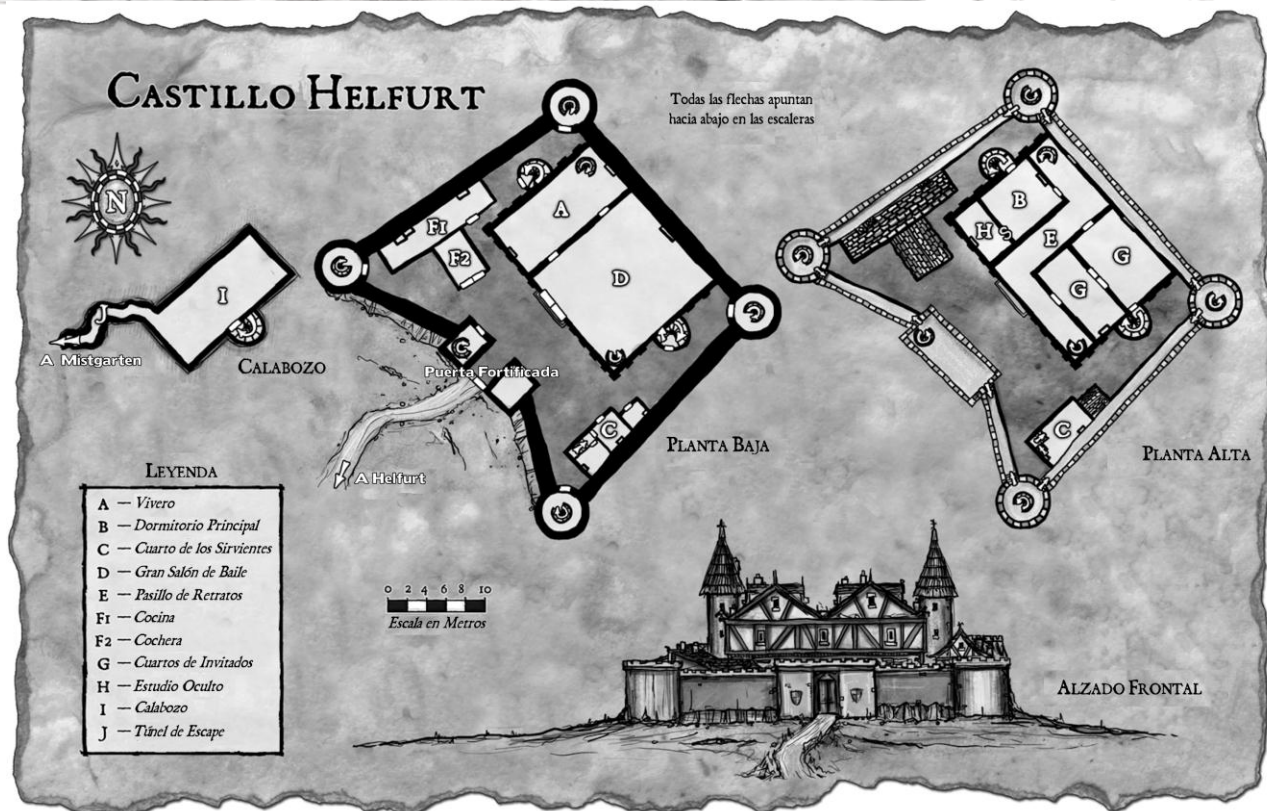
F. Cocina y Cochera

Dos sirvientes preparan afanosamente el banquete nupcial con exóticos ingredientes importados de Bretonia y Arabia. Algunos de los manjares más delicados incluyen: testículos de camello escalfados, ranas al amaranto en salmuera de coquillo y el favorito de la casa, brochetas flameadas de globos oculares caramelizadas.

En la cochera adyacente se guarda la carreta de Lydia y dos caballos. El carro actualmente está equipado con esquíes para el invierno.

G. Cuartos de Invitados

Estas habitaciones bien amuebladas están conectadas por una puerta que puede cerrarse desde ambos lados. Voislav tenía las paredes perforadas



con mirillas con mirillas que Lydia aún usa para espiar. Una cuerda de seda hace sonar la campana de los sirvientes, que llama a un Zombi que lleva una jarra de agua.

H. Estudio Oculto

La entrada está inteligentemente camuflada, lo que requiere una tirada **Difícil (-20) de Buscar** para localizarla. Hileras de estanterías cubren las paredes, y el escritorio está abarrotado con pergaminos e ingredientes. Del techo cuelgan cables donde los Esclavos Suturados de Voislav (**Localización C**) fueron exhibidos con anterioridad, pero las pertenencias del Vampiro muerto han sido eliminadas. Aquí se pueden encontrar los siguientes objetos:

- Uno de los *Nueve Libros de Nagash*. Escrito en Alto Nehekhariano, este maltrecho códice ha perdido más de la mitad de sus páginas, pero aún explica la Maldición de la Sangre, el Beso de Sangre y los Dones de la Sangre con gran detalle. Los PJs que se las arreglen para leerle deben superar una tirada de **Voluntad** o ganar un Punto de Locura. Lydia ha subrayado palabras cifradas por todas partes, y la última página está escrita en Reikspiel (ver **Documento #31**). La traducción de Lydia puede proporcionar pistas sobre las palabras de poder cifradas en los paneles del tríptico.
- Los dos Pergaminos Zandri desaparecidos y notas de la traducción de Lydia (ver **Documento #32**). Junto con el *Libro de Nagash*, estas notas deberían dar a los PJs suficiente información para desbloquear las palabras de poder de los antiguos dioses (página 185).
- Diversas lápidas de piedra de Mistgarten, muchas de las cuales están agrietadas o reconstruidas a partir de fragmentos. Las runas se parecen a las encontradas en el Túmulo Estirigeno cerca de Siegfriedhof.
- Antiguas lápidas de jeroglíficos del Templo de Sangre Lahmian, en sorprendente buen estado. Los jeroglíficos están en Alto Nehekhariano y detallan el ritual de *Unión de Almas*.
- El panel de Sigmar del tríptico de Lanfranchi (a menos que haya sido recuperado anteriormente)

I. Calabozo

Esta polvorienta habitación fue utilizada por Voislav para torturar a los presos. Lydia no tiene reparos en tortura a los que cree que se interponen

entre ella y Ahmed. Bajo el suelo del calabozo hay una celda accesible por una rejilla del suelo. La celda contiene un esclavo Vampiro hambriento llamado Reingard y los restos desecados de Sir Constantin. Hace mucho tiempo, el Cazavampiros Reingard fue derrotado y se le dio el Beso de Sangre para diversión de Voislav. La única fuente de sangre del encarcelado Reingard era un desafortunado caballero llamado Constantin, y ahora que Constantin está muerto, Reingard debe mendigar sangre a Lydia.

Los instrumentos de tortura incluyen: espitas de sangrado, diversos alicates para la extracción de uñas y dientes, grandes calderos y una rueda giratoria sobre la que pueden dar vueltas los prisioneros hasta llegar al vértigo. Estos dispositivos los operan torturadores Zombis por orden de Lydia. Cuando no, simplemente se tambalean en silencio.

El túnel secreto de escape puede bloquearse con un rastrillo de hierro y conduce a la casa de baño en Mistgarten (**Localización 1**).

J. Túnel de Escape y Estanque de Dhar

El aire en el húmedo túnel está cargado de vapor y el agua se acumula en charcos sobre el suelo. Los personajes no familiarizados con los giros y vueltas del túnel deben proceder con cautela. El túnel conecta los calabozos del Castillo Helfurt (**Localización I**) con el balneario Mistgarten (**Localización 1**).

Cerca del extremo occidental del túnel una estrecha bifurcación lateral desciende traicioneramente hacia la oscuridad. Los personajes que pasen una tirada **Fácil (+20) de Sentir magia** pueden detectar la presencia de un mal arcano emanando de las profundidades. Esta tirada se vuelve **Difícil (-20)** si el montón de piedras en Siegfriedhof se reparó y se restauró el flujo de la magia por el Bosque Voraz.

Esta bifurcación lateral se abre a una pequeña caverna tras 20 metros. El aire de esta caverna está tan fuertemente impregnado de magia oscura (o *Dhar*) que las fuentes de luz no mágicas son completamente inútiles. Los hechiceros usando el Saber de la Nigromancia ganan +1 dado al lanzamiento a menos de 100 metros de esta fuente de *Dhar*. Lydia se ha armonizado con el estanque y por tanto, recibe el bono de lanzamiento hasta ochocientos metros de distancia.

Por cada 30 minutos que los personajes permanezcan en esta caverna deben superar una tirada de **Resistencia** o ganar un Efecto Secundario aleatorio (página 159 de *WJDR*). Debes describir una devastadora sensación antinatural en la carne de los PJs antes de pedir las tiradas a los jugadores, en caso de que tengan dudas sobre quedarse en los alrededores.

VÍSPERA DE LA BODA

Esta noche se celebra un baile de máscaras en el Castillo Helfurt. A los PJs sin máscaras y ropas de calidad superior se les proporciona disfraces en la puerta. Los “nobles” de la aldea están presentes, incluyendo Bärzil, Prunehilda y Mama Raluca. Ahmed, por supuesto, está presente y vestido con hermosas sedas de Arabia. La mayoría de los bailes se llaman “villancicos” donde los participantes forman dos círculos concéntricos. Los dos círculos se entremezclan a través de una compleja serie de cambios de parejas pero siempre vuelve a su configuración original al final de la canción. El baile concluye con un baile privado entre Ahmed y Lydia.

DÍA DE LA BODA

Durante este día ocurren los siguientes sucesos.

Día

Ahmed es retenido en el campamento Rumanyik (**Localización 5**) hasta media tarde, momento en el que es acompañado por Mama Raluca a los cuartos de los sirvientes en el Castillo Helfurt (**Localización C**) y vestido para la boda. Ahmed está contento de jugar con los niños Rumanyik. Lydia permanece en su estudio preparando el ritual hasta comienzo de la tarde, cuando entra en el dormitorio principal por dos siervas que permanecen alrededor sin decir nada mientras ella se viste sola.

Anocheecer

La ceremonia nupcial se lleva a cabo en el Salón Helfurt, lleno a rebosar por vivos y No Muertos. Lydia es la última en llegar, con un espectacular vestido de seda bermellón y encaje blanco. Cuatro sirvientes Zombis llevan su cola nupcial. Los PJs disfrazados de músicos ambulantes deben superar una tirada **Muy Fácil (+30) de Actuar (Música)** o Lydia expulsa a los ofensivos músicos del Salón Helfurt antes de reanudar la ceremonia.

Una vez la ceremonia está en marcha, los PJs con **Lengua arcana (Magia)** pueden darse cuenta de que Lydia está llevando a cabo un ritual con la ayuda involuntaria de Raluca. Debes permitir que el ritual se lleve a cabo hasta que se descubra este hecho o hasta que comience la parte de unión de manos, lo que ocurra primero.

NUEVO RITUAL: UNIÓN DE ALMAS

Tipo: Arcano

Lengua Arcana: Magia

Magia: 2

PE: 300

Ingredientes: El cuerpo vivo de un ser consciente, un metro de cordel trenzado del pelo tanto del lanzador como de la familia de la víctima y las cenizas de un Vampiro.

Condiciones: Debe asistir al ritual al menos un ayudante dispuesto a unir las manos de los participantes y espolvorearlas con las cenizas.

Consecuencias: Si fallas la tirada de Lanzamiento, una parte del alma de la víctima queda a la deriva en el Reino del Caos, y la víctima se vuelve “medio muerta” (ver la **Descripción**). Hasta que se recupere el fragmento del alma, tu propia alma languidece en estasis esperando la unión. No puedes ganar ningún punto de experiencia.

Factor de dificultad: 21

Preparación: 2 horas

Descripción: Este ritual divide al alma de la víctima en dos fragmentos, transfiriéndote la mitad que siente esperanza y júbilo. Automáticamente curas 1 Punto de Locura y ganas una vida útil ampliada de 3d10 años. La víctima entra en un estado de semi-mortis (o “medio muerto”), adquiere la Locura de *Corazón desesperado* y pierde permanentemente 15 puntos de Voluntad y Empatía. Cuando el cuerpo de la víctima muere, el resto fragmentado de su alma huye al reino de Morr como una Sombra o permanece en la tierra como un *Espectro inferior* (ver *Los Amos de la Noche*).

Especial: Unión de Almas se ha vinculado con muchas interpretaciones diferentes de la Profecía Vampírica. Se dice que si alguna vez se logra la combinación correcta de almas, comenzará la era de Los Mil Tronos con el lanzador gobernando soberanamente sobre más de mil reinos bañados en sangre.

SE ARRUINA LA BODA

De repente, las acciones son interrumpidas por el sonido de caballos al galope y gritos desde fuera del Salón Helfurt. Ha llegado Sir Rolph con 4 Caballeros del Cuervo y 2 Guardias Negros para matar a Lydia y a todo el que se interponga en el camino. Sir Rolph también tiene la intención de matar a Ahmed. La secuencia siguiente debe ser modificada según las acciones de los jugadores:

Asalto 1

Lydia coge a Ahmed y sale por la puerta trasera, protegida por sus lacayos Zombis. Lydia sube a su trine que le espera atrás. Tres Caballeros del Cuervo a pie (incluyendo a Sir Rolph) cierran con cadenas la puerta de enfrente, mientras que otros dos prenden fuego al edificio con antorchas. Dos Guardias Negros con arcos largos desmontan y toman posiciones al final de la calle principal.

Nota: Si los PJs presentaron un informe detallado de espionaje a Sir Rolph antes de la boda, la puerta trasera del Salón Helfurt también está encadenada. Todos los presentes, incluyendo a Lydia, Ahmed y posiblemente, incluso los PJs, están atrapados dentro de un salón ardiendo.

Asalto 2

El trineo de Lydia va a toda prisa por el ayuntamiento pasados los arqueros, que disparan contra ella. Ella empieza a lanzar *Levantar a los Muertos*. Sir Rolph y dos de sus caballeros montan sus caballos para perseguirla mientras los otros dos comienzan a luchar con los cuatro sirvientes Zombis de Lydia a pie. Ahmed salta del trineo en marchad e Lydia y corre hacia los PJs por protección.

Asalto 3

Lydia lanza *Levantar a los Muertos* invocando hasta 8 Esqueletos de los bancos nevados. Los arqueros comienzan a disparar a los aldeanos que huyen del Salón Helfurt, que ahora está envuelto en llamas. Sir Rolph envía a dos caballeros montados a perseguir el trineo de Lydia, mientras él se queda atrás para hacer frente a los PJs gritando, “¡*Dadme al chico! ¡Mataré a este Descendiente de Nagash con mis propias manos!*”.

Asalto 4

El destacamento de Sir Rolph sigue persiguiendo y Lydia lanza un *Dardo Mágico* a sus perseguidores. Los arqueros de la Guardia Negra continúan disparando a los aldeanos. Los dos caballeros con antorchas están ocupados con los Esqueletos y piden ayuda a los PJs cercanos. Si los PJs no entregan a Ahmed a Sir Rolph, el enfurecido caballero les ataca. De lo contrario, Rolph arrebató al chico y persigue a Lydia a caballo.

Asalto 5

Los arqueros cambian para luchar con hachas y se apresuran a ayudar a los Caballeros del Cuervo asediados. Lydia se lanza *Carne Cadavérica* y se prepara para salir pitando de su trineo al balneario de Mistgarten.

Asalto 6

El combate en Helfurt continúa. Lydia escapa con Ahmed hacia el túnel en los baños privados, usando la ventaja de su velocidad sobre los Caballeros del Cuervo completamente blindados.

Asalto 7 y Posteriores

Lydia se retira a su castillo con Ahmed, dejando caer una pesada reja de hierro para bloquear la entrada al calabozo. Anima a los Esclavos Suturados voladores de Voislav (**Localización C**) y se encierra en el estudio oculto (**Localización H**) para defenderse contra el asedio venidero.

ASALTANDO EL CASTILLO HELFURT

Los Esclavos Suturados solo pueden atacar objetivos al aire libre. Si el castillo es asaltado desde abajo, Sir Rolph y los PJs solo tienen que hacer frente a los 18 sirvientes Zombis restantes de Lydia. A menos que los PJs ayudaran contra los No Muertos de retaguardia en Helfurt, puedes asumir que los dos Caballeros del Cuervo fueron heridos de gravedad, siendo aún menos para atacar el castillo. El asalto final es una caótica escaramuza con los hombres de Rolph yendo por cada habitación aniquilando Zombis. No necesitas resolver la batalla al detalle, permite

simplemente que los PJs hurguen por el castillo mientras los Zombis son sistemáticamente reducidos a su alrededor. Si los PJs no encuentran el estudio oculto de Lydia en 10 minutos los hombres de Sir Rolph lo descubren primero. Si acorralan a Lydia luchará hasta que sus Heridas bajen de 10 o hasta que entre en escena un guerrero de Morr. En ese momento activa su habilidad de *Bruma Etérea* (ver página 104 de *Los Amos de la Noche*) y huye a Kislev. Sir Rolph confisca toda prueba encontrada en el estudio de Lydia a menos que los PJs pasen una tirada de **Prestidigitación** para escamotear objetos o ideen un plan inteligente.

LYDIA VON CARSTEIN

Tercera hija de un noble Kislevita, Lydia fue educada en el extranjero, en la Abadía de Morr de Aethelbert el Bendito. Lydia fue una estudiante brillante y el gran abad empleó rápidamente sus talentos lingüísticos para descifrar textos teológicos previamente impenetrables. En la abadía, Lydia se encontró con pergaminos y lápidas prohibidas sobre antiguas profecías y la Tierra de los Muertos.

Tras enterarse del aprendizaje no autorizado de su alumna, el gran abad despidió precipitadamente a Lydia de la Abadía. Sin embargo, en vez de regresar a Kislev, Lydia siguió su camino de búsqueda hacia el este, hacia el prohibido interior de Sylvania. Sus traducciones indicaban que se rumoreaba que existía una poderosa fuente de *Dhar* en las estribaciones al este del Bosque Voraz. El camino de Lydia terminó en la puerta de Voislav Plecticos, un Vampiro del clan Von Carstein. Plecticos fue embelesado por Lydia, quién vio una oportunidad cuando le vio. En su noche de bodas, Voislav concedió el Beso de Sangre a Lydia.

Al principio, Lydia estaba contenta de absorber la gran riqueza de conocimiento arcano que había acumulado en su largo viaje. Muchos de sus tomos y pergaminos estaban escritos en lenguaje Alto Nehekhariano del que evolucionó el Strigano moderno. Lydia se hizo amiga de Mama Raluca y pasó muchas noches entre los Rumanyik, aprendiendo su idioma y tradiciones. Cuando se entregó a Ahmed bajo la protección de Raluca, Lydia reconoció de inmediato los correspondientes signos que identificaban a Ahmed como el Descendiente de Nagash.

Temiendo que la débil voluntad de su marido pudiera entregar al chico a Mannfred von Carstein, Lydia envió a Ahmed al extranjero hasta que pudiera quitar a Voislav de la situación. Para ello, Lydia manipuló a un grupo de aventureros para que destruyeran a Voislav, y así heredar sus tierras y títulos. Tras la muerte de Voislav, Ahmed podría regresar a salvo a Helfurt y cumplir con su parte del ritual, permitiendo la ascensión de Lydia como la nueva Reina de la Oscuridad.

Lydia es una Vampiro delicada y hermosa. Se ha vuelto cada vez más supersticiosa en la no muerte y recientemente ha tomado baños de sangre y cartílagos de los mortales en los equinoccios lunares.

Lydia von Carstein

Condesa Vampiro von Carstein, ex-Vampiro neonato, ex-Escriba

Puntos de Locura: 3

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
44	28	53 (5)	59 (5)	68	54	61	57

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Historia, Nigromancia, Teología) (Int), Canalización (V), Carisma (Em + 10), Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Sabiduría popular (Arabia, Kislev) (Int), Esquivar (Ag), Tasar (Int), Cotilleo (Int + 10), Sanar (Int), Intimidar (F), Sentir magia (V), Percepción (Int + 10), Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Jerga gremial) (Int), Montar (Ag), Escalar (F), Buscar (Int), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Lengua arcana (Alto Nehekhariano, Magia, Vieja Fe) (Int), Hablar idioma (Bretón, Clásico, Kisleviano, Reikspiel, Tileano) (Int), Oficio (Calígrafo) (Ag)

Talentos: Saber oscuro (Nigromancia), Magia oscura, Desarmar, Recio, Lingüística, Orador experto, Magia pueril (Arcana), Don de gentes, Intrigante, Sexto sentido, Especialista en armas (Esgrima, Parada)

Rasgos: Dones de la Sangre (Drenar sangre, Inocencia corrompida, Visión de la muerte, Bruma etérea, Nigromante natural, Pasar por humano, Mirada paralizante, Maldición del vampiro), Temible, Sentidos desarrollados, Armas naturales (Garras, Colmillos), Visión nocturna, No muerto, Inquietante



Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 23

Magia: 3; Magia pueril (Arcana), Saber oscuro (Nigromancia). Lydia gana +1 dado de lanzamiento a menos de 800 metros del Estanque de *Dhar* (**Localización J**), mientras la línea ley a través del Bosque Voraz permanezca interrumpida. Tiene ingredientes para todos los hechizos de Nigromancia.

Armas: Garras (1d10 + 5), Estilete de Gromril (1d10 + 3; cuenta como Daga), Colmillos (1d10 + 5)

Enseres

Lydia viste un hermoso y escotado vestido carmesí adornado con encaje negro. Posee el Castillo Helfurt y todo lo que contiene.

Maldición del Vampiro

Además de necesitar sangre para vivir, Lydia tiene las siguientes debilidades:

- **Serrín:** Debe hacer una tirada de **Terror** siempre que entre en contacto con serrín o líquidos de embalsamar.
- **Raíz demoníaca y Matabrujas:** Debe superar una tirada de **Voluntad** para acercarse a menos de 2 metros de estas hierbas.
- **Ajo:** Sufre una penalización -20 a todas las tiradas mientras esté a 6 metros o menos del ajo.
- **Ausencia de reflejo:** Los espejos no reflejan la imagen de Lydia.
- **Piedra de Disformidad:** Debe hacer una tirada de **Miedo** si pasa a menos de 6 metros de la Piedra de Disformidad. Cada hora de contacto obliga a volver a tirar uno de sus Dones de la Sangre y Debilidades (ver página 114 de *Los Amos de la Noche*).

CABALLEROS DEL CUERVO DEL SUDARIO (3)

Los Caballeros del Cuervo son enemigos implacables de los No Muertos. El estandarte de la compañía de Sir Rolph representa una estilizada ala de cuervo sobre dos espadas cruzadas. Puedes ajustar el perfil de abajo para considerar las trayectorias de profesión alternativas (para más información ver Los Caballeros del Cuervo en la página 99 de *Los Amos de la Noche*).

PERGAMINOS ANTIGUOS, PIEDRAS SAGRADAS Y PINTORES MUERTOS

Se expone aquí un resumen condensado de las diversas pistas encontradas en este capítulo, junto con su relevancia tanto histórica como en la campaña de *Los Mil Tronos* en particular.

- **Pergaminos Zandri:** Ocultos en la biblioteca prohibida de Aethelbert el Bendito (ver **Biblioteca Prohibida** en la página 173), estos pergaminos fueran saqueados hace mil años de Nehekhar por el ejército de Lanfranchi durante las cruzadas Arábicas. Estos pergaminos fueron la primera mención registrada de las profecías de los *Mil Tronos* y el Descendiente Mortal de Nagash de quién desciende Ahmed.
- **Lápidas Estirigenas:** Estas lápidas de piedra (**Documento #29**) almacenadas en la biblioteca prohibida en Aethelbert el Bendito (ver **Biblioteca Prohibida** en la página 173) son parte de una antigua línea ley mágica inconscientemente profanada por Lanfranchi hace mil años. Cuando se colocan en el orden correcto sobre el Túmulo Estirigeno cerca de Siegfriedhof (ver **Túmulo Estirigeno** en la página 174), se restaura el flujo de los Vientos de la Magia, y el Estanque de Dhar en Helfurt se dreña (ver **Túnel de Escape y Estanque de Dhar** en la página 181). Ver la Caja Puzzle de Miragliano para más información.
- **Tríptico de Lanfranchi:** esta pintura de 1000 años de antigüedad incluye tres paneles que representan las apoteosis de Myrmidia, Nagash y Sigmar respectivamente. Cada panel contiene información sobre el Signo Astral asociado con estas legendarias figuras y su importancia en la lucha a tres bandas entre un antiguo dios Sol, la Madre Tierra y la diosa Luna. También contienen pruebas de la corrupción de Sigmar por la Corona de la Hechicería e insinuaciones sobre la magia de sangre de la fertilidad de Nagash. Por último, los paneles del tríptico están todos marcados con tres palabras codificadas como secuencias numéricas. Los códigos revelan palabras de poder sagradas de los antiguos dioses Nehekharianos que Nagash usó para esclavizar a los vampiros hace eones. Ten en cuenta que los jugadores pueden aprender las palabras de poder sin hacer en realidad matemáticas; solo necesitan encontrar los documentos importantes y conectar las pistas.

El panel de Myrmidia está perdido, pero se pintó una réplica en la cúpula del templo en Wurtbad (ver **Templo de Myrmidia** en la página 166). El panel de Sigmar ha cambiado de propietario varias veces, el más reciente de los cuales es el dirigente de Los Calaveras Ludwig Buchholz (ver **Los Calaveras** en la página 159) antes de ser robado por Farouk el sectario de Nagash para entregarlo a Lydia von Carstein. El panel de Nagash está enterrado en Siegfriedhof con Lanfranchi. Se pueden encontrar las pistas relacionadas con el tríptico en el diario del Necarca de Trois (ver **Consecuencias** en la página 155), la escena del asesinato en el templo de Talabheim (ver **Templo de Morr** en la página 162) y el libro de Nagash de Lydia (ver **Estudio Oculto** en la página 181).

- **Caja Puzzle de Miragliano:** Oculta en el Templo de Myrmidia en Wurtbad (ver **Templo de Myrmidia** en la página 166) esta caja contiene el secreto de la restauración de las Lápidas Estirigenas (**Documento #29**) en el montón de piedras del túmulo cerca de Siegfriedhof (ver **Túmulo Estirigeno** en la página 174). El montón de piedras es parte de una antigua red de líneas ley construida hace eones por los Antiguos para extraer el exceso de magia del mundo antes de que se estancara y se convirtiera en magia oscura, o *Dhar*. Reparar el montón de piedras permite a la magia fluir de nuevo libremente a través del Bosque Voraz. Aunque lleva muchos años que se disipe la saturación de *Dhar* en el Bosque Voraz, el efecto es inmediatamente perceptible en un lugar tan lejos como Helfurt, donde el Estanque de Dhar de Lydia (ver **Túnel de Escape y Estanque de Dhar** en la página 181) esta drenado casi completamente en el momento en que llegan los PJs.

Los PJs reciben pistas sobre la Caja Puzzle de Miragliano y el montón de piedras en el Templo de Morr en Talabheim. El sacerdote de Morr asesinado era un erudito tanto de Miragliano como de las Profecías Vampíricas. Mientras la esencia del sacerdote se derramaba por el suelo, dejó pistas que pudieran conducir a alguien a investigar el legado de Lanfranchi, el Priorato de la Lanza y los druidas. El sacerdote temía que los Caballeros del Cuervo de Siegfriedhof simplemente mataran al Descendiente, Ahmed, sin comprender antes la verdadera naturaleza de las Profecías Vampíricas.

Caballeros del Cuervo del Sudario (s)

Caballero del Cuervo Humano, ex Guardia Negra, ex Escudero

Puntos de Locura: 5

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
64	47	48 (4)	46 (4)	34 (44)	40	56	38

Nota: Sir Rolph van Loenen usa el perfil de arriba con un +5 a V, F y Em.

Habilidades: Sabiduría académica (Nigromancia) (Int + 10), Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Historia, Teología, Estrategia y tácticas) (Int), Criar animales (Int), Adiestrar animales (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Esquivar (Ag), Rastrear (Int), Cotilleo (Em), Intimidar (F), Percepción (Int), Leer/Escribir (Int), Montar (Ag), Lengua secreta (Jerga militar) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10)

Talentos: Etiqueta, Amenazador, Especialista en armas (Caballería, Arco largo, A dos manos), Viajero curtido, Certero, Audaz, Golpe poderoso, Golpe letal, Imperturbable

Combate

Ataques: 3; **Movimiento:** 3; **Heridas:** 16

Armadura (Pesada): Placas completa (Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5)

Armas: Lanza de caballería (1d10 + 6; Valor Crítico + 1; Impactante, Rápida, Agotadora), Arco largo con 20 Flechas (1d10 + 4; Valor Crítico + 1; Alcance 30/60; Recarga Media; Perforante), Escudo (1d10 + 3; Valor Crítico + 1; Defensivas, Especial), Gran arma (Espada a dos manos) (1d10 + 5; Valor Crítico + 1; Impactante, Lenta), Arma de mano de plata (Espada) (1d10 + 5; Valor Crítico + 1)

Enseres

Los Caballeros del Cuervo montan un destrero con barda negra y cada caballero tiene un símbolo del cuervo grabado en su coraza. Como parte de su vestimenta típica cargan frascos de agua bendita y cuatro estacas de espino. En sus alforjas, cargan raciones para 1d5 días y 1d5 odres de agua. Cada caballero lleva 2d10 co.

SIR ROLPH VAN LOENEN

Esta excepcional compañía de los Caballeros del Cuervo está dirigida por Sir Rolph van Loenen, un astuto y despiadado comandante obsesionado con convertirse en el siguiente gran maestro de su orden. Sir Rolph cree que Lord Voss ha aplazado deliberadamente su nombramiento. Por otra parte, Sir Rolph sospecha que Geistwächt está utilizando esta táctica para localizar un sustituto más manejable y no tomar en cuenta a Sir Rolph para el puesto. En este sentido, Sir Rolph cree que hay una compleja trama de conspiraciones para evitar su legítimo destino.

La verdad es que Sir Rolph es analfabeto, lo que le descalifica inmediatamente para el puesto. Geistwächt y Voss han dejado claro este punto en muchas ocasiones, pero Sir Rolph cree que podría aprender a leer rápidamente si solo le dan la oportunidad. Mientras tanto, Rolph se conforma con extraer sus frustraciones con cualquier No Muerto cercano y añadirlo a su temible reputación. Su compañía había estado investigando asentamientos Necrófagos cerca de Templehof cuando un agente del Sudario llegó con noticias de un Descendiente de Nagash activo en Sylvania. A Sir Rolph le importa poco que el supuesto Descendiente sea un chiquillo.

Sir Rolph es un hombre larguirucho e imponente que lleva largas trenzas grises y camina con una pequeña cojera.

Nota: Si Rolph van Loenen usa el anterior perfil de los **Caballeros del Cuervo** del Sudario con un +5 a su V, F y Em.

Nota Especial: Aunque requisito para ser miembro de los Caballeros del Cuervo, de alguna manera Sir Rolph nunca aprendió a leer ni a escribir.

EL MARTILLO VIRTUOSO

Mientras el polvo se asienta en Helfurt, un toque de trompeta resuena en el valle. El Prelado Richter del Martillo Virtuoso cabalga hacia la aldea,

seguido por un séquito de 9 rufianes armados y 5 iniciados portando coloridas banderas. Se aproxima a los PJs:

“Un trabajo espléndido, mis buenos amigos. Los enemigos de Sigmar recibirán un golpe demoledor. Dejad que los adoradores de Niños se congelen las orejas en Kislev. Hay mucho trabajo que hacer en Altdorf reuniendo a la gente del Imperio bajo su legítimo Gran Teogonista Volkmar”.

Sería prudente que los PJs entregaran el tríptico, pues probablemente ellos están heridos, y los hombres de Richter usarán la fuerza si es necesario. Si se pide un pago, se proporciona a los PJs un buen alojamiento en una agradable posada a las afueras de Sylvania, baños, ropa nueva, 100 co a dividir entre ellos, caballos para acelerar su viaje al norte y cualquier elemento necesario para que el PJ alcance su próxima profesión.

Si los Caballeros del Cuervo fueron derrotados pero Lydia sobrevivió, Lydia entrega gustosamente el tríptico a Richter, evitando más problemas (ya ha obtenido el conocimiento que buscaba). Richter hace la vista gorda ante cualquier aldeano muerto, caballeros o Zombis presentes. Básicamente se embolsa la pintura y se va sin más.

CONCLUSIÓN

Si se juega este escenario de manera aislada, puedes decidir el resultado del ritual de Lydia. La Era de los Mil Tronos no traerá cambios inminentes en el orden natural sino más bien una ascendencia gradual de los Vampiros y la subyugación de la humanidad en unos pocos años. Los PJs notan que carreteras y edificios se van envolviendo por la vegetación, incluso en las zonas pobladas, y los Vampiros son promocionados cada vez más a posiciones de poder. La caza de Vampiros se prohibirá por decreto Imperial.

Como maniobra de distracción en la campaña de *Los Mil Tronos*, la interpretación de Lydia de las profecías es errónea. Su sangre Von Carstein podría estar demasiado diluida, es posible que haya descuidado una parte importante del ritual, o el verdadero ritual podría exigir un Descendiente femenino en vez de uno masculino. En un giro inesperado, Ahmed podría resultar ser una niña, o Raluca podría haberse confundido sobre la ascendencia de Suri.

En cualquier caso, Lydia sale corriendo hacia Kislev en su coche negro tras el fracaso del ritual, en parte por la voluntad de la Bruja negra, pero también por sus lecturas de los Libros de Nagash. Los PJs deberían enterarse de la repentina salida de la baronesa (posiblemente por un vagabundo Rumanyik) poco después de los encuentros de Helfurt. Esta razón les incentivará para viajar a Kislev al encuentro de los sucesos del **Capítulo VIII**.

RECOMPENSAS

Cada jugador debería recibir una recompensa base de 75 PE por sesión, más bonos por interpretación y logros de los objetivos de la trama. A menos que se especifique como una recompensa individual, las recompensas de la trama se dan a todo el grupo.

Acción	PE
Ser sincero con Madame Yaga	5
Frustrar las trampas sueños del estanque y la caverna de la Bruja Negra (individual)	10
Rescatar a Ahmed del Corpus Aeternum	20
Cada tarea completada en el Templo de Myrmidia (individual)	5
Abrir la Caja Puzzle de Miragliano (individual)	10
Hacer amistad con la gata Tanira de la abadía (individual)	10
Descubrir la tumba de Lanfranchi y el tríptico de Nagash	25
Capturar o matar al espía Skaven	20
Descubrir la biblioteca oculta de Aethelbert el Bendito	15
Devolver las lápidas drúidicas al Túmulo Estirígeno	50

PALABRAS DE PODER DE LOS ANTIGUOS DIOS

Analizando las pistas encontradas en los **Capítulos VI y VII**, los PJs pueden descubrir una serie de palabras de poder sagradas pronunciadas originalmente por los Antiguos dioses de Nehekhar para maldecir a los vampiros, y más tarde subvertidas por Nagash para mandar sobre ellos. Durante siglos, los Antiguos dioses han permanecido latentes, pero ahora, mientras se despliegan las Profecías Vampíricas, los dioses Nehekharianos se revuelven. El poder mágico de estas palabras es mucho mayor con el *Anillo de Vashanesh*, pero incluso úsalas solas pueden producir efectos menores. Estas palabras de poder solo deberían usarse dentro de la campaña de *Los Mil Tronos*.

Las siguientes cuatro palabras están codificadas en los paneles de Sigmar y Nagash del tríptico de Lanfranchi. Se sabe que las palabras de poder de Ptra el Dios Sol y una diosa de la fertilidad, también están vinculadas con las Profecías Vampíricas, pero ahora están perdidas y olvidadas.

- **Taru:** Esta palabra de poder permite a quién la pronuncia percibir brevemente un resplandor impío rodeando a todos los vampiros cercanos que fallen una tirada enfrentada (ver reglas abajo). El Anillo de Vashanesh permitió una vez a Nagash leer la mente de su portador usando esta palabra de poder. “Taru” fue la maldición de Phakth, el dios Halcón.
- **Yxus:** Esta palabra de poder retrasa a un vampiro 1 asalto de combate. Nagash pudo repeler un ejército entero de vampiros usando esta palabra en la proximidad del anillo. Khsar, dios del Viento del Desierto fue el primero en pronunciar la maldición de “Yxus”.
- **Odet:** Este ataque inflige 1d10 + 2 de daño contra cualquier vampiro que falle la resistencia. Usando el poder del anillo, una vez Nagash mutiló vampiros desobedientes con una simple frase. “Odet” fue la maldición de Djaf, el dios de Cabeza de chacal.
- **Luna:** Quizás la más potente de las palabras de poder conocidas, “Luna” invierte el Beso de la Sangre si se pronuncia en el primer minuto de infección. Nagash usó esta palabra para revertir vampiros recién creados que él desaprobaba. Asaph, la diosa Áspid pronunció la maldición de “Luna”.

Reglas

Las Palabras de Poder de Nehekharan son consideradas Magia Divina, sin embargo, no requieren ningún punto de **Magia** para usarse, y pueden ser empleadas por cualquier personaje de cualquier profesión que las pronuncie con convicción (requiere Media Acción)

Tira una tirada de **Empatía** enfrentada a la **Voluntad** del Vampiro. Ambos personajes pueden modificar sus dificultades objetivos en Magia x 10. Usa los Niveles de éxito para resolver empates.

Ejemplo: un personaje con Em 45 y Magia 1 tiraría contra 55.

Si una Palabra de Poder tiene éxito, mira arriba sus efectos. Si se falla la tirada no pasa nada. Si se sacan dobles en una tirada fallida de **Empatía**, usa la tabla de La Cólera de los Dioses (página 144 de *WJDR*), restando 10 para reflejar la menor potencia de los Antiguos Dioses.

Los Vampiros son hipersensibles a estas palabras de poder. Cualquier personaje diciéndoselas a menos de 50 metros hará que las escuche automáticamente, e incluso susurrando las palabras de poder, -aunque ineficaz- podrían escucharlas si el vampiro supera una tirada de **Percepción**.

Acción	PE
Realizar la ceremonia de sangre en el Túmulo Estirígeno	10
Descubrir el estudio oculto de Lydia antes que Sir Rolph	15
Salvar a Ahmed de los Caballeros del Cuervo	15
Salvar a Ahmed del ritual de Lydia	25
Desencriptar las palabras de poder los Antiguos Dioses	75 + 1 PD



CAPÍTULO VIII: LA BRUJA NEGRA

“Si usted ve un perro negro, lo mejor es que usted lo ignore. Puede ladrar. Puede aullar. Puede morderle a usted en el trasero. Pero ignóralo de todas formas. Si mira a sus ojos, seguro que encuentra vuestra perdición”.

- EL VIEJO SHUCK

POR ROBERT J. SCHWALB Y ROBERT VAUGHN

Tras perder casi un mes de viaje dirigiéndose tras el Karl equivocado, los PJs descubren -probablemente para su horror- que Karl les ha eludido. Afrontando con dejar la Cruzada logrando cualquier objetivo que tenga, los PJs deben correr de vuelta al norte para encontrar el rastro una vez más. Si fracasan, el Viejo Mundo está con seguridad condenado.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Como se describió en el Capítulo VII, el joven Karl experimentó visiones de una vidente ayudándole a encontrar a su madre. Ante la sospecha de traición, Karl usó la confusión del ataque durante la obra para escabullirse del campamento y dirigirse a Talagrado, donde se reuniría con el mística y aprendería todo lo que pudiera sobre como reunirse con su madre. Helmut, uno de los dos únicos hombres a los que Karl reveló sus intenciones, pidió a los PJs que fueran tras el chico para asegurarse de que no le sucediera nada malo. Por desgracia, los PJs terminaron siguiendo el chico equivocado, ya que Karl se entretuvo con otra familia por el camino. Y así, mientras los PJs se dirigían hacia el sur, Karl se reunió con la vidente, aprendiendo lo que necesitaba, y dirigiéndose de vuelta a la Cruzada.

La repentina desaparición de Karl tuvo consecuencias imprevistas. Los Cruzados, que acababan de recuperar la vitalidad errante tras casi un mes de ausencia, entraron en pánico y se amotinaron. Se culparon unos a otros, facciones rivales, al Gran Teogonista, al círculo interno. En las revueltas, la turba se volvió contra sí misma, matándose unos a otros con desenfreno. La lucha duró dos días, mermando mucho su número y añadiendo a Helmut y al resto del círculo interno a la lista de bajas. Cuando finalmente Karl regresó, la mayoría de los Cruzados yacían muertos o había abandonado como secuela. Entristecido, Karl se unió a los pocos que quedaron, explicándoles que quedaba un último viaje.

Los andrajosos restos de la turba se amontonan al norte y al este, cruzando por las devastadas tierras del Imperio oriental. Por el camino, el aura de Karl atrajo a más almas desesperadas y miserables, reaprovisionando sus filas para reemplazar a los que habían perecido en las ruinas de Wolfenburgo. Estos no eran guerreros, eran curtidora chusma de hombres y mujeres que lo habían perdido todo. Entre ellos había Mutantes, sectarios del Caos y delincuentes comunes arrastrados por el aura de Karl. Viajaban incesantemente, cruzando lentamente los óblast, perdiendo más de sus miembros por depredadores, monstruos y el mortal frío de las noches de Kislev, hasta que por fin, llegaron a los Riscos de Shargun.

La atormentada masa trepó hacia la cima y descendió sobre la apacible aldea de Zhidovsk, donde se asentaron a por la gran revelación que

vendría a continuación. Poco después, el joven Karl se dirigió a la hueste, explicando que se dirigiría solo hacia la cima para encontrar la verdad sobre sí mismo y el propósito de su causa. Pidió a su gente que le esperara en la aldea, prometiendo que regresaría y les conduciría a la gloria. Con eso, él y un grupo de guardias liderados por el Viejo Shuck, un arrugado cazador y guía, partieron, desapareciendo en los espesos bosques que cubrían las laderas.

En la semana siguiente, se reúnen en la aldea coches negros y gente extraña, sumándose en número a los harapientos seguidores. Estos nuevos visitantes son un grupo cruel, teniendo solo desdén hacia la masa, y se arremolinan los rumores de que son Vampiros de todo el Viejo Mundo reunidos para presenciar el gran espectáculo de la revelación de Karl. Sobre el lugar se ha aposentado una inquieta paz mientras los dos grupos se consideran con recelo, conscientes de que ha brotado una extraña enfermedad y la desaparición de Cruzados al azar en la intensidad de la noche.

RESUMEN DE LA AVENTURA

El **Capítulo VIII: La Bruja Negra**, revela el verdadero villano de esta larga y reñida aventura. Tras haber seguido al Karl equivocado, los PJs están lejos del muchacho, perdidos en un oscuro rincón del Imperio. A pesar de su fracaso en proteger o seguir al muchacho, han averiguado que se cierne una terrible amenaza sobre el Viejo Mundo, y pueden haber averiguado que de alguna manera el chico está conectado con las antiguas Profecías Vampíricas. La necesidad de alcanzar a Karl es más grande que nunca, pero los PJs han perdido semanas por sus tramas secundarias. Sin embargo, deben perseverar y así recuperar el distante rastro una vez más.

Sus viajes les llevan a través de tierras mortales, cerca de la ciudad maldita de Mordheim, a través del Bosque Muerto, y de nuevo al rastro de la ruina dejada por la turba. A medida que se acercan a Wolfenburgo, escuchan cada vez más informes de que la Cruzada ha dejado el Imperio, con destino al norte a Kislev. Seguir el camino dejado por la Cruzada no es difícil, ya que no se esfuerzan por ocultar su paso. Además, el lento ritmo de la turba significa que los personajes pueden estrechar la distancia.

Tras algunos encuentros extraños en los yermos de Kislev, los PJs finalmente localizan los restos de la Cruzada en la remota aldea de Zhidovsk.

Después de algunos encuentros extraños en el desierto de Kislev, los PJs finalmente localizan los restos de la Cruzada en la remota aldea de Zhidovsk. Es inmediatamente evidente de que está ocurriendo algo con la

presencia de los Cruzados, coches negros y otros refugiados que sofocan las calles y callejones de esta pequeña comunidad. Estando retenidos por la molesta turba, los lugareños sospechan que surgirá algo terrible, un hecho confirmado por la aparición de un feo perro negro, la desaparición de hombres y mujeres honestos y los rumores de que algo terrible acecha

en las sombras. Es contra esta situación general que los personajes averiguan que Karl no está muerto y de hecho está muy cerca. Los PJs deben orientarse por las intrigas de Zhidovsk para descubrir la corrupción que destruye a los buenos campesinos y localizar la guarida de la Bruja negra, donde espera el bendito o condenado niño.

- COMENZANDO DESDE AQUÍ -

Los PJ pueden haberse desviado del camino, pero el destino de Karl debería ser evidente. Los PJs han de haber pasado mucho tiempo con Karl, viajando hacia Altdorf, o rescatándolo de Tobías. Cualquier PJ que viviera en el campamento durante un tiempo puede recordar con una tirada exitosa de Inteligencia que Karl hablaba a menudo de Kislev. Si ninguno de los personajes lo recuerda o fallan la tirada, no te preocupes. Mientras regresan a Wolfenburgo, seguro que escuchan rumores acerca de dónde fue a continuación la Cruzada.

RUTAS

Esta aventura asume que los PJs siguen los acontecimientos del capítulo anterior hasta su conclusión y ahora parten de los encantados páramos de Sylvania. No necesariamente tiene que ser el caso. Es posible que los PJs piensen un poco con anticipación y estén pisándole los talones a la Cruzada, si es así, siéntete libre de ignorar toda la información que sigue.

Uno de los componentes que debería guiar la transición entre los encuentros es el tiempo. Karl tiene que tener algo de ventaja, escabulléndose por delante de los Personajes Jugadores para asegurarse de que pueda alcanzar el pueblo de Kislev, asentar al resto de seguidores y aventurarse en la Matriz descrita al final del capítulo. Por esta razón, puedes necesitar parar a los PJs, colocando obstáculos adicionales en su camino, inyectando algunas pistas falsas adicionales o simplemente usar el clima como herramienta para ralentizarlos a paso de tortuga.

En cualquier caso, una vez los personajes salen, hay una serie de rutas viables hacia Kislev. Una gran cantidad de carreteras y vías fluviales establecidas que conducen hacia las heladas tierras del norte y los PJs solo tienen que seguir las o reservar pasaje en un barco para llegar a Kislev sin muchos problemas. Dicho esto, los personajes podrían perderse, podrían dirigirse en la dirección equivocada, o incluso regresar a Wolfenburgo si no se han dado cuenta aún de que el destino final es Kislev. Deambular por esta parte del mundo es peligroso. Las laderas de las Montañas del Fin del Mundo están llenas de Orcos y Píeles verdes, mientras que la Hondonada de la Muerte es infame por los No Muertos merodeando por la niebla. Las Ruinas de Ostermark están infestadas de Bárbaros del Caos y cosas peores, mientras que los bandidos y piratas de río se aprovechan del tráfico a través del extremo oriental del Imperio.

Es evidente que tal viaje es una aventura en sí misma, llevando a los aventureros a través de algunos de los tramos más peligrosos del Imperio. Si bien estas posibilidades de aventura están más allá del alcance de esta campaña, cualquiera de estos lugares puede expandir tu juego de formas interesantes y potencialmente mortales, dándote más obstáculos, rastros falsos, aventuras paralelas o incluso el tiempo justo a tus jugadores de discutir lo que ha ocurrido y reforzar los lazos que los mantienen juntos. Si los PJs se saltaron encuentros anteriores en la campaña es posible que desees insertarlos aquí, modificados por supuesto. O puedes crear un par de aventuras paralelas basadas en las rutas que los personajes puedan tomar para llegar a la frontera de Kislev. En última eres tú quién define los detalles de este viaje.

BECHAFEN

Bechafen, la asediada capital de Ostermark, es un pueblo fortificado en lo profundo de las Marcas. Durante siglos, el principal comercio de Bechafen ha sido el suministro de armas y armaduras a los ejércitos de Kislev. Los PJs deberían ser capaces aquí de obtener pasaje, al menos durante un tiempo.

EL BOSQUE MUERTO

Formando la frontera sur de Ostermark está el bosque supuestamente embrujado conocido como El Bosque Muerto. La razón de su siniestra reputación es que en algún lugar de sus profundidades se encuentran las

ruinas de Mordheim, una ciudad tan corrupta y tan viciada que Sigmar la destruyó en el yunque de la tierra. El Bosque Muerto es completamente inhabitable, y nada, ni siquiera la alimaña más insignificante puede vivir mucho tiempo aquí. Los árboles son esqueléticos, con hojas muertas colgando de las ramas secas. Cuando el viento sopla por la zona, suena a traqueteo de huesos, y el susurro de las hojas sisea una risa seca. Mientras se pasa por el bosque o bordeando las fronteras, los personajes pueden escuchar débiles gritos provenientes de algún lugar de sus profundidades. Ir a investigar puede conducirlos a todo tipo de problemas, pues ¿quién puede decir lo que encontrarán? Una cosa es segura, la mutación es el menor de sus problemas.

LA HONDONADA DE LA MUERTE

Es posible que los PJs entren en la melancólica Hondonada de la Muerte. Escasamente pobladas y en las fronteras de Sylvania, este tramo de bajío fue escenario de una gran batalla entre los Condes Vampiros y el Imperio. Fue aquí donde los Vampiros cambiaron la situación, lo que propició su invasión hacia las Tierras de Sigmar al inicio del siglo veintiuno del Imperio. A medida que los personajes se abren camino por ella, deben divisar mortificadores, espíritus y otros seres sobrenaturales. Si estas entidades constituyen una amenaza o no es cosa tuya.

KARAK KADRIN

Las Montañas del Fin del Mundo se levantan al este formando una barrera natural para contener la marea de hordas errantes de Píeles verdes, ejércitos del Caos y cualquier cosa que habite en Las Tierras Oscuras. Las montañas no son mucho más seguras. Dispersos por las cimas están los restos del Imperio Enano en declive, y los pasillos vacíos del refugio albergan horribles criaturas y antiguos secretos que es mejor no descubrir. De los pocos asentamientos aún en la zona, Karak Kadrin se mantiene firme, no habiendo caído nunca, mientras que el Gran Altar de Grimnir atrae matadores de todo el Viejo Mundo.

La fortaleza de Karak Kadrin asegura que el Paso del Pico permanezca abierto pues los enanos veteranos y matadores que vienen a rendir homenaje en el Altar prestan su fuerza para mantener la ruta hacia el Reikwald libre de Orcos, Trolls y otros horrores que habitan las montañas. Gracias al número inusualmente alto de Matatrolls y Matagigantes, esta región de las Montañas del Fin del Mundo está benditamente libre de los demonios más comunes. Los huesos de los cadáveres de Trolls, Orcos y demás ensucian las alturas de esta fortificación, dando testimonio de la entereza y la entereza de su gente.

VOLVIENDO AL RASTRO

Es perfectamente posible que los PJs, habiendo sido engañados, sientan el deseo de renunciar, de abandonar al joven Karl a lo que quiera que le espere en Kislev. En cierto modo, los jugadores podrían justificar sentirse de esta manera, y sin duda están en su derecho de dejar a un lado la responsabilidad empujándoles a buscar fortuna en otra parte. Por supuesto, dicha acción no es divertida para ti, el DJ, que tiene que dirigir este capítulo y todavía el siguiente antes de que la historia llegue a su fin.

Si los personajes pasan demasiado tiempo preocupándose de qué hacer a continuación, siempre puedes darles un empujoncito en la dirección correcta con algunos encuentros adicionales. Ten en cuenta que este tipo de encuentros no obligan a los PJs a regresar al curso de la aventura sin más bien les dan la información que necesitan para tomar buenas decisiones sobre qué es mejor para su patria. Los encuentros deberían ser percibidos como una guía patosa (¡el horror!), así que trátalos con cuidado. Si los jugadores prefieren perder su tiempo de brazos cruzados, allá ellos.

Dependiendo de los resultados del capítulo anterior, los PJs podrían estar buscando un lugar para refugiarse durante un tiempo mientras se recuperan de sus heridas hasta que estén preparados para adentrarse en Kislev. Los Enanos del grupo saben con una tirada **Rutinaria (+10) de Sabiduría popular (Enanos)** que la ciudad está cerca y que puede ofrecer refugio a los personajes por un tiempo.

OTRAS AVENTURAS

Como opción este tiempo también puede servir como un momento excelente para insertar otras aventuras. Ya que los personajes podrían pasar por el Gran Bosque, pueden dirigirse a Talabheim para reponer suministros. Allí, podrían verse envueltos en los sucesos descritos en *Terror en Talabheim*, enfrentándose a los odiados Skavens en un desesperado intento de salvar la ciudad y ser curados de la plaga, todo al mismo tiempo que regresan al camino de la Cruzada. Sin embargo debes comprender que los sucesos de *Terror en Talabheim* ocurren en el lapso de un par de meses.

Otras buenas aventuras para encajar durante el viaje a Kislev podrían incluir *El Horror Hechizante* o *Una Noche Agitada en las Tres Plumas*, pudiendo ser encontradas ambas en *Tumbas Saqueadas*. En particular, *Cosas Bonitas*, que se encuentra en Enseres del DJ es bastante adecuada para servir como interludio, ya que tiene lugar en la orilla norte del Río Stir, a lo largo de la frontera Stirland-Talabecland. Ya que los PJs tienen que dirigirse por aquí para llegar a Kislev, ¿Por qué no darles algo que hacer en el camino?

ALDEAS, PUEBLOS Y COMUNIDADES

Por el camino es seguro que los PJs pasan por una serie de pequeños asentamientos. Mientras lo hacen, pueden preguntar para conocer noticias sobre la Cruzada. Las tiradas de **Cotilleo** son **Muy Difícil (-30)** pero son un nivel más fácil por cada semana que se acerquen más a Kislev. Cada nivel de éxito otorga uno o más rumores, partiendo de arriba y yendo hacia abajo. Así, a cuatro semanas de Zhidovsk, los PJs hacen una tirada de **Cotilleo** obtienen el primer rumor. Una semana más tarde en otra aldea, los PJs obtienen dos niveles de éxito, lo que deriva en el segundo y el tercer rumor. La tendencia continúa por cada comunidad por la que los PJs viajen.

Al Norte y al este del Imperio se asienta la tierra de Kislev. Es un país duro que forma la frontera entre el Imperio y los terribles Desiertos del Caos. En su mayor parte, Kislev es famosa por su gélido clima; soporta los peores inviernos -rivalizando con el aterrador frío de Norsca- y sin embargo, a pesar de eso, la vida continúa. Kislev es burdo, en su mayoría incivilizado, y su gente es tan acogedora como el clima.

Gran parte de la tierra de Kislev son colinas ondulantes y estepas desiertas que desfilan hasta las laderas de las Montañas del Fin del Mundo. Dichas tierras están cruzadas por ríos que drenan las montañas en las estaciones más cálidas y forman glaciares que cruzan las tierras durante el resto del año. Los pocos bosques existentes se encuentran dispersos en pequeñas arboledas de abetos y pinos. El resto del terreno generalmente son llanuras desiertas.

Puede parecer salvaje y sin civilización, quizás parecido a lo que el Imperio parecía antes de que la humanidad atravesara el Paso del Fuego Negro; de hecho, la mayoría de Kislev está virgen de las manos humanas, permaneciendo igual a como era hace siglos, pero hay focos de personas que se agrupan para mantenerse firmes contra los horrores que a veces manifiesta las Tierras de los Trolls o de más al norte. Aún con todo Kislev no carece de ciudades. Superior a los *stanitsas* (pueblos) destacan tres centros multitudinarios: Kislev, Praag y la ciudad portuaria de Erenggrado. Cualquiera rivaliza en tamaño y esplendor con cualquier ciudad-estado del Imperio aun conservando el carácter de la identidad cultural idiosincrásica de Kislev.

“¿La Cruzada? No he oído nada de cruzadas”.

“Oh, claro, la Cruzada del Niño. He oído de ellos. Montón de problemáticos, creo, que el Gran Teogonista llamando a templarios de todo el Impero para acabar con ella”.

“Seguro, he oído hablar de la Cruzada del Niño. Fueron aniquilados en Talabheim. He oído que Mutantes y Hombres Bestia”.

“He oído hablar de la Cruzada del Niño. Fueron aniquilados cerca de Wolfenburgo. Los hombres del Gran Teogonista hicieron el trabajo. Murieron por los hombres”.

“Nah, el Gran Teogonista no tuvo nada que ver con ello. Oh, estoy seguro de que al viejo Volkmar le hubiera gustado aniquilarlos, pero no lo hizo. Por lo que escuché, se volvieron unos contra otros, pero no puedo decir por qué”.

“Se volvieron unos contra otros po'que el chico había muerto”.

“Se volvieron unos contra otros po'que el chico ascendió”.

“Se volvieron unos contra otros po'que el chico desapareció”.

“Si, pero el regresó, lo hizo. Cogió lo que quedaba... los fieles, les llamó... y se dirigió a Kislev”.

“Perdí a mi hijo por esa turba. Dijo que se dirigía a Kislev. A algún lugar llamado los Riscos de Shargun”.

Armados con esta información un PJ que tenga éxito en una tirada **Desafiante (-10) de Sabiduría popular (Kislev)** sabe dónde están los Riscos. Se trata de una hilera de montañas bajas que recorren de este a oeste la esquina occidental de Kislev, no lejos del Territorio Troll. La mejor ruta es seguir el Río Erenggrado hacia el norte, a su origen en la montaña. Los personajes que no tengan esa habilidad o que fallen la tirada tienen una oportunidad de averiguar la ubicación cada vez que lleguen a una nueva comunidad en Kislev con un éxito en una tirada **Desafiante (-10) de Cotilleo**.

Lentifica esto tanto como gustes o aceléralo para mantener la acción en constante avance. Finalmente, los PJs deben averiguar que los restos de la Cruzada se dirigieron hacia Kislev, hacia los Riscos de Shargun.

- KISLEV -

Para los extranjeros, Kislev es una tierra con un pueblo, pero en realidad, es una nación que proviene de diversas tribus, cada una con sus propias costumbres, valores y puntos de vista. La historia de Kislev es de conquistadores y conquistados, de guerras tribales salpicada de terroríficas Incursiones del Caos mientras los esclavos de las Fuerzas Malignas salían en estampida desde el norte para hacer la guerra a los del sur. Kislev está formada por dos pueblos, aunque los restos de otras tribus perdidas hace tiempo aún sobreviven entre los conquistadores.

El norte está en gran parte en manos de las tribus Ungol. Un pueblo semi-nómada que tiene mucho en común con las tribus bárbaras de las Estepas Orientales, y cuya similitud cultural entre ellos y los Kurgan está muy marcada, lo que lleva a muchos a cuestionar sus lealtades. A pesar de ello, los Ungols son gente libre; ejercen poco la pompa y majestuosidad de sus primos del sur, aunque si sus tierras cayeran bajo el manto de la condenación, los Ungols permanecerían junto a sus compatriotas.

El sur -las regiones más civilizadas de Kislev- está en manos de los Gospodars. Reclamaron sus tierras de los Ungols, que a su vez dispersaron a los Ropsmenn -una antigua tribu- durante su huida al norte. Los Gospodars levantaron la gran ciudad de Kislev, que da nombre a la tierra, y suavizaron el yermo. En los años que siguieron, Kislev hizo grandes esfuerzos por hacer avanzar la nación en términos de tecnología y cultura, consolidando pactos de paz y una alianza con el Imperio. Aunque es una nación joven, al menos en comparación con el Imperio, está creciendo rápidamente en términos de importancia e influencia en el Viejo Mundo.

Kislev se describe en detalle en *Realm of the Ice Queen*.

VIAJANDO POR KISLEV

Una vez los PJs crucen la frontera y entren en Kislev, poco debería distinguirse de Ostermark, excepto por un intenso frío que entumece los huesos soplando desde el norte, -incluso en verano, el viento sopla frío. El paisaje está salpicado con algunas arboledas y la tenaz nieve aferrándose todavía en montones a la hierba. En realidad no hay ninguna carretera, solo senderos de caza y ocasionales caminos con surcos que han sido testigos de incontables carros y diligencias que van y vienen a la campiña.

- DEJADO ATRÁS -

La Cruzada ha pisado duro por la tierra. Tras ella hay toda clase de vidas rotas, comunidades destrozadas y destrucción en general. Por supuesto, dicho paso no es en ningún lado cercano al causado por la reciente Incursión del Caos, pero el daño sigue ahí, y necesitará recursos, tiempo y un gasto considerable de oro restaurar las vidas de la gente afectada. Mientras los personajes cruzan al camino de los partidarios de Karl, enfatiza el impacto del paso de la Cruzada. Los campos están pelados y las haciendas saqueadas y quemadas. La propagación de enfermedades y los siempre presentes problemas de mutaciones parecen más pronunciados a lo largo del camino.

Además de los problemas causados por la turba, los cazadores de brujas también han estado activos. Los personajes detectan cuerpos ahorcados de ramas, estacas chamuscadas con ennegrecidos cadáveres fundidos a la madera y la presencia de figuras oscuras que vigilan a los transeúntes con entrecerrados ojos recelosos.

Tras dejar Karl la Cruzada en la aldea de Zhidovsk, los efectos de su aura disminuyeron, y mucha de la gente que dejó atrás se sintió frustrada y preocupada. Algunos se fueron a buscar fortuna en otro lugar, en busca de una nueva en un mundo hostil. En este pequeño escenario, los PJs se ven comprometidos con un grupo de ex Cruzados. La banda de ex Cruzados huye de un cazador de brujas, Phineas Vanderhoff (ver **Cazador de Brujas** en la página 190) quién cree que uno de ellos es un Mutante, y tiene intención de purificarlos a todos con fuego. La banda, recelosa de su compañero, huye de todos modos, ya que saben que si son capturados serán condenados. Los fugitivos habían llegado hasta Ostermark pero ahora se dirigen hacia Kislev para buscar la protección de los restos de la turba y con suerte reunirse con Karl.

Puedes llevar este escenario de dos maneras. En la primera los PJs se topan con los fugitivos. Los personajes deben decidir si ayudarán a los hombres a seguir su camino hacia el norte o virar hacia el cazador de brujas que les sigue. En la segunda, el cazador de brujas encuentra a los PJs y les obliga a ayudarles a trastear a los Mutantes en el buen nombre de Sigmar.

FUGITIVOS

El diverso grupo de fugitivos era, hasta hace poco, miembros de la Cruzada. Llegaron a Karl en momentos diferentes, pero su desagradable naturaleza general y poca reputación les hizo aliados naturales. En Zhidovsk, tras la partida de Karl y que los efectos de su encanto disminuyeran, los hombres fueron liberados de la compulsión y se percataron de que estaban bastante lejos de casa. No queriendo ser atrapados con el resto de la desintegrada turba, dejaron el campamento y emprendieron camino a Talabheim, donde creían que podían desvanecerse en la ciudad. Por desgracia para ellos, estaban muy mal preparados y se dieron la vuelta rápidamente, deambulando por la estepa y evitando a los Hombres Bestia, bandidos y cosas peores en su huida.

Originalmente eran seis, pero ahora solo son cuatro. Uno tropezó y se cayó mientras el grupo huida de una manada de lobos -sus gritos aún rondan sus sueños. El otro cogió una terrible enfermedad de una mujer de poca reputación, y le dejaron atrás cuando el hedor se hizo demasiado asqueroso al estómago. Ahora, parece que van a perder a otro. Ham ha estado actuando de forma extraña últimamente.

Todos visten túnicas marrones bastante manchadas. La mayoría atrae moscas y cuando se paran por más de un momento, los insectos se cuelan en sus ropas para darse un festín de la inmundicia de sus asquerosos

Los personajes deben saber que el chico se dirigía hacia algún óblast del norte, y pueden haber averiguado que se dirigía en concreto a los Riscos de Shargun, pero lograrlo no es tarea fácil. El trayecto requiere viajar a través de las llanuras prácticamente desiertas, hasta que se encuentren con el Río Erengrado. Desde allí, deben seguir el río hacia el este y luego al norte hasta que lleguen a su nacimiento. Los personajes con éxito en una tirada de **Sabiduría popular (Kislev)** tienen una idea de dónde está su localización, y por cada nivel de éxito, otorgan a otro personaje un +10 (máximo de +30) a las tiradas de **Orientación** para evitar perderse.

Hay una ruta bastante directa para llegar a los Riscos de Shargun pero no es nada fácil. Por el camino, los PJs se cruzan con otros que caminan por la misma carretera.

cuerpos. La mayoría de los bichos cuelgan de Ham, quién no parece darse cuenta o preocuparse.

Frank

Ladrón Humano, ex Sicario

“ola jefe, ¿Tiene algo suelto?”

El líder de esta variopinta banda es Frank. Es un hombre grande con una negra barba rizada y ojos de loco. Tiene gruesos brazos y piernas y pecho fuerte y grueso. Tiene ojos entrecerrados ojos porcinos y un fuerte ceceo.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
48	23	48 (4)	37 (3)	44	39	41	37

Puntos de Locura: 3

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Escondarse (Ag), Esquivar (Ag), Cotilleo (Em), Regatear (En), Intimidar (F), Percepción (Int), Montar (Ag), Buscar (Int), Código secreto (Ladrón) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Recio, Amenazador, Desenvainado rápido, Pelea callejera, Callejeo, Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Cortés

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 15

Armas: Arma de mano (Porra) (1d10 + 5; Valor Crítico + 1)

Enseres

Frank viste sucias túnicas marrones y lleva un húmedo saco mohoso que antes contenía su comida. Escondido en una manga guarda un paquete de cuero que contiene un juego de ganzúas.

Rolf y Wensley

Sirvientes Humanos

“Hee Hee Hee” y “...”

Rolf es alto y delgado y tiene dedos finos y nariz larga. Tiene los ojos grandes y llorosos y se ríe por lo bajo cuando está nervioso.

Wensley era un hombre corpulento, pero ha eliminado la grasa tras unas semanas de marcha. Su piel cuelga en pliegues sueltos sobre un cuerpo casi esquelético. Sus labios están ensangrentados y con ampollas. No habla, le arrancaron la lengua de la boca, y nunca ha explicado por qué, aunque de todos modos tampoco podría.

Puntos de Locura: 4

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
33	34	32 (3)	36 (3)	52	26	29	29

Habilidades: Charlatanería (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Esquivar (Ag), Tasar (Int), Cotilleo (Em + 10), Percepción (Int),

Buscar (Int), Prestidigitación (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Oficio (Cocinero) (Int)

Talentos: Vista excelente, ¡A correr!, Recio, Reflejos rápidos, Muy resistente

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 15

Armas: Daga (1d10)

Enseres

Ambos hombres llevan sucias túnicas marrones. Wendell tiene un cinturón azul de cuero ceñido a la cintura. Los piojos infestan sus pelos.

Ham

Escriba Mutante

“¿Qué estás mirando?”

Ham es el más extraño del grupo. Hace dos días comenzó a actuar extrañamente. Se despertó en medio de la noche gritando y mirándose bajo la luz de la luna. Cuando sus compañeros se acercaron para ver qué le ocurría, Ham les gritó y les dijo que se “largaran”. El grupo le dejó solo, pero se han preocupado más porque su comportamiento se ha vuelto más y más errático. Frank sospecha que el viejo Ham ha adquirido una alteración, pero aún no ha expresado su preocupación. Ham es un guerrero duro, y perderle por culpa de una corrupción sin importancia podría significar el fin del grupo. Si Ham comenzara realmente a actuar de forma extraña, Frank tiene decidido matarle. Ham es un compañero demacrado con ojos nerviosos y boca decaída. Se queja un montón.

Puntos de Locura: 4

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
35	26	25 (2)	27 (2)	31	39	34	38

Habilidades: Sabiduría académica (Teología) (Int), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Escondarse (Ag), Percepción (Int), Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Jerga gremial) (Int), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10), Hablar idioma (Bretón, Clásico) (Int), Oficio (Calígrafo) (Ag)

Talentos: ¡A correr!, Lingüística

Rasgos: Mutaciones

Enseres

Ham viste asquerosas túnicas marrones manchadas con una inquietante mugre verde. Huele horrible y los que le siguen ven gusanos cayendo por debajo de sus túnicas.

Mutaciones

Ham sufre dos mutaciones. La primera es un esfínter lloroso creciendo justo por encima de su ombligo. Esta mutación apesta a muerte y atrae a las moscas. Alguien osado que se atreva a inspeccionar este extraño orificio nuevo descubre un nido de gusanos bastante furiosos que reclaman el maduro lugar como su nuevo hogar.

La segunda mutación es Locura (ver página 43 del *Tomo de Corrupción*). Ham ha adquirido algunos Puntos de Locura extra durante el camino. Como efecto secundario de sus crecientes delirios, cree que él, y solo él, es el único en el mundo libre de corrupción, lo que según él es porque tiene ese accesorio especial en su estómago. Sospecha que sus compañeros quieren robar su preciado órgano.

El Encuentro con los Fugitivos

El primero encuentro con este grupo podría ir de un par de maneras diferentes. Los heridos, mal equipados o simplemente los aventureros harapientos podrían parecer una presa fácil para los fugitivos. Frank levanta una mano en forma de saludo mientras sujeta su porra con la otra. Explica: “Solo somos un grupo de pobres peregrinos que nos hemos perdido en el camino. ¿Tenéis algo suelto?” Los otros se quedan uno o dos metros atrás para ver qué sucede. Cuando el primer personaje se acerca, digamos a dos o tres metros, Frank carga hacia adelante, intentando golpear al PJ hasta la muerte y cogiendo su comida. Rolf y Wensley se adelantan para apoyar a su líder. Ham, por otro lado, podría ayudar a sus compañeros, podría quedarse quieto y callado, huir hacia el bosque o atacar a sus propios compañeros. Existe la misma probabilidad para cada caso.

Todo cambia si los PJs parecen ser mínimamente competentes. Frank piensa que son hombres de Vanderhoff y se pone a sollozar de rodillas. De nuevo, el resto se queda atrás, con grandes lágrimas brotando de sus ojos. Ham hurga en su nariz. Frank suplica piedad, “Os digo que somos inocentes. No tuvimos nada que ver con la hija del granjero. Lo juro por la gran salchicha de Sigmar”. Los PJs podrían sospechar, pero si revelan que no están buscando bandidos, a ellos, ni a nadie como a ellos de alguna manera, Frank seca sus lágrimas y les suplica ayuda, diciendo, “Amigos, nos persigue un hombre malvado. Un cazarrecompensas, dicen, pero digo los, mató a una chica allá atrás. Está compinchado con el...” suelta un susurro, “... los Oscuros!” Frank pide a los PJs que les acompañen hasta la Cruzada y les protejan la cruel espada del ruín canalla que les acosa.

Permitir a estos hombres acompañar a los PJs es peligroso. No solo son personajes desagradables que traicionarán y asesinarán a los PJs en la primera oportunidad, sino que también posiciona una buena oportunidad de reconocer a los PJs de su tiempo pasado con Karl, de su anterior periodo en Altdorf. Cada día de viaje (que puede ser tan largo como quieras), Frank realiza una tirada **Difícil (-20) de Inteligencia**. Si tiene éxito, les reconoce y engulle la información para más tarde.

Para empeorar las cosas, Ham se vuelve más y más inestable. Las moscas empeoran a su alrededor, y el hedor se vuelve insoportable. Frank confiesa que cree que algo va mal con su amigo, y está abierto a cualquier curso de acción que libere al grupo de la presencia del Mutante. Por supuesto, Ham sospecha la traición y cada noche hay un 20% de posibilidades de que el Mutante se levante en la noche y ataque a quién esté de guardia.

Los viajes con este grupo son bastante tranquilos, y tras algunos días, el grupo llega al Río Erengrado. Desde aquí, se trata de caminar una semana a paso ligero para llegar a los Riscos de Shargun, donde los PJs alcanzarán presumiblemente a la turba. Tras 1d5 días de agradable viaje, Vanderhoff y sus compinches alcanzan a la banda. Si los PJs aún están con ellos procede con **Confrontación** de la página 192.

¡MATARON A MI MUTANTE!

Tras unos días del persistente hedor de Ham, moscas y hoscas modales, los PJs están obligados a sospechar. ¡Este desgraciado tiene que estar contaminado! Los bienhechores podrían pensar que es su responsabilidad enfrentarse a los Mutantes, y si lo hacen, él se defiende. Los personajes probablemente tienen poco trabajo con Ham. Frank lo sabe y se queda atrás con sus aliados. Una vez los personajes acaben con el corrupto, Frank les da las gracias por salvarle a él y a sus “muchachos”. Explica que “*Ham -nos hizo prisioneros. ¡Nos dijo que si decíamos o hacíamos algo sobre su lamentable condición, nos sacaría los ojos! Estamos en deuda con usted. Si no importa, nos gustaría viajar con usted un poco más.*”

Hay multitud de razones para los PJs para patear a estos hombres al río y no tener nada que ver con la pandilla, pero Frank juega el papel de vagabundo desesperado, suplicando y rogando ayuda a los poderosos PJs. Si los personajes se niegan, asiente con la cabeza y él y los otros se van por su propio camino. Como era de esperar, Vanderhoff alcanza al trío. Desesperado, Frank afirma que todos los PJs son Mutantes, sectarios y herejes de la peor calaña. Proporciona sus descripciones al cazador de brujas y ofrece guiar al hombre hacia los PJs. Hace todo esto una vez sus compañeros han sido colgados. Por lo que cuando Vanderhoff encuentra a los PJs, no solo está en compañía de su escuadrón de brutos, tiene un chillón Frank con él, que salta y señala a los personajes, condenándoles a la hoguera.

Eso les enseñará...



EL CAZADOR DE BRUJAS

Pisando los talones a los fugitivos hay un cazador de brujas llamado Phineas Vanderhoff. Cree que los hombres son responsables de una ola de asaltos y asesinatos en un pueblo del Imperio (escoge o haz uno). Basado en informes de los lugareños, algunos obtenidos por la fuerza, Phineas está seguro de que el cuarteto entero está transformándose en Mutantes. El cazador de brujas lleva la compañía de cuatro brutos para hacer la mayor parte del trabajo sucio.

Phineas Vanderhoff

Cazador de Brujas Humano, ex Cazavampiros, ex Cazarrecompensas

“Ríndete y la muerte será rápida. Resístete y te aguarda una lenta muerte por fuego”.

Phineas es algo así como un profesional independiente. No afiliado al Culto de Sigmar comenzó su campaña privada hacia unos diez años, ganándose la vida capturando criminales fugitivos. Dado que muchos delincuentes eran sectarios de los dioses Oscuros, hechiceros perversos y el tipo de escorio habitual que ahogan las honorables ciudades del Imperio, amplió sus intereses para ocuparse den nigromantes y criaturas similares. Actuó brevemente como Cazavampiros pero abandonó ese camino para ocuparse de verdaderos enemigos. Aunque no trabaja para ningún culto, per se, en el pasado ha unido sus fuerzas con los templarios y goza de una gran libertad en su trabajo, y a menudo afirma ser un templario para asustar su presa.

De más de dos metros de alto, Phineas lleva armadura negra mate de placas completa grabada con símbolos pintados de Sigmar, Verena y Myrmidia. Su casco está forjado para parecer una sonriente calavera cornuda. Para rematar su imponente aspecto, viste un manto negro forrado con seda roja de Catai, un artículo conseguido del último Vampiro que mató.

Puntos de Locura: 5

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
62	56	47 (4)	57 (5)	47 (57)	55	55	36

Habilidades: Sabiduría académica (Magia, Nigromancia, Teología) (Int), Carisma (Em), Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Escondarse (Ag), Esquivar (Ag), Rastrear (Int + 10), Cotilleo (Em + 10), Intimidar (F + 10), Supervivencia (Int), Percepción (Int + 20), Montar (Ag), Escalar (F), Buscar (Int + 10), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag + 10), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10), Hablar idioma (Clásico) (Int)

Talentos: Oído aguzado, Parada veloz, Reflejos rápidos, Puntería, Recarga rápida, Errante, Especialista en armas (Ballesta, Presa), Audaz, Golpe poderoso, Golpe letal, Pericia subterránea, Muy resistente

Combate

Ataques: 3; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 18

Armadura (Pesada): Placas completa (Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5)

Armas: Arma de mano superior (HA: 72; 1d10 + 5; Valor Crítico + 1), Pistola ballesta con 10 virotes (1d10 + 2; Alcance 8/16; Recarga Media), Red (-; Alcance 4/8; Recarga Media; Apresadora), 4 Cuchillos arrojadizos (1d10 + 1; Alcance 6/12; Recarga Libre)

Enseres

El cazador de brujas monda un gran destrero negro blindado con bardas de plata. El corcel también está equipado con silla, arreos y un par de alforjas que guardan comida extra, raciones y odres. Del pomo de la silla cuelgan diez metros de cuerda y vainas para estacas cuelgan de diversas correas y cuerdas. Vanderhoff tiene dos juegos de esposas colgando de su cinturón de arma, junto con un frasco de agua bendita.

Escuadrón de Brutos

Guardaespaldas Humanos, ex Carceleros

“¿Lo hice bien jefe?”

Estos cuatro brutos son solo fuerza bruta contratada. El cazador de brujas ni siquiera sabe sus nombres, ni tampoco le importa, ya que para él son desechables. Los hombres están todos feamente uniformados, sucios y huelen a leche agria. La única diferencia entre ellos y es el sonido de sus gruñidos y que no coinciden las manchas de sus ropas.

Puntos de Locura: 1

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
46	28	47 (4)	42 (4)	39	29	32	26

Habilidades: Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Consumir alcohol (R), Esquivar (Ag + 10), Cotilleo (Em), Sanar (Int), Intimidar (F + 10), Percepción (Int), Buscar (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Pies ligeros, Reflejos rápidos, Desenvainado rápido, Resistencia a enfermedades, Resistencia a venenos, Especialista en armas (Presa), Golpe conmocionador, Muy fuerte, Lucha

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 15

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano (Mazo) (1d10 + 4), Red (-; Alcance 4/8; Recarga Completa; Apresadora), 4 Hachas arrojadizas (1d10 + 2; Alcance 8/-; Recarga Media)

Enseres

Los brutos visten ropas sucias manchadas con sospechosas manchas. La mayoría tiene incómodos picores. Llevan sacos con JARS OF TAR, una botella de vino corriente y una jarra para beber.

El Encuentro con el Cazador de Brujas

Si los PJs encuentran primero al cazador de brujas, ocurre pocos días después de que Vanderhoff ahuyentara un grupo de Hombres Bestia. El combate dejó a todos sus esbirros muertos o moribundos. Vanderhoff no tiene tiempo que perder por lo que abandonó a los que no podían seguir el viaje por sí mismos. También culpa a los fugitivos de este revés y está más furioso que nunca.

Antes de que los PJs le vean, le escuchan. Automáticamente detectan los sonidos de armadura pesada resonando y el entrecortado aliento de un corcel. El jinete tarda unos momentos en salir a la vista. Permite a los PJs zambullirse detrás de los arbustos, esconderse en los árboles o lanzar un hechizo. Si lo desean, pueden emboscar al cazador de brujas, aunque el acto podría recompensarles aún con más problemas. Una vez preparados, Vanderhoff y su corcel salen a la vista. Él monta un gran semental negro. De los flancos del caballo cuelgan las rentas de los Hombres Bestia, y tiene manchas de espuma en sus labios. Sus ojos se mueven con miedo y dolor. Vanderhoff es grande y sombrío, con su sonriente calavera cornuda acentuándolo. De su negra armadura revolotean pergaminos y sellos de pureza, y una espada aparentemente buena con un cráneo por pomo cuelga en una vaina de la silla.

Si los PJs están escondidos deben hacer una tirada enfrentada de su **Esconderse** contra la **Percepción** de Vanderhoff. Cualquier personaje que no supere la tirada del cazador de brujas es descubierto por sus penetrantes ojos. Grita, “¡Lacayos, mostraos! ¿No sabéis que jaceis frente a un Templario ungido de Sigmar?” Saca su afilada hoja y la agita a los PJs, mientras examina sus rasgos para ver si coinciden con la descripción de su presa. Obviamente no deberían, por lo que aunque libre de culpa, Vanderhoff aún sospecha.

Los personajes podrían apelar al hombre, alegando que son hombres honestos (aun siendo Elfos) que viven con temor de Sigmar o alguna tontería semejante. Mientras hacen un esfuerzo por demostrar su lealtad al poderoso Sigmar, Vanderhoff se relaja. Si les traiciona cualquier signo de corrupción, Vanderhoff suelta un profundo suspiro y aplasta a los irresponsables PJs.

De lo contrario, Vanderhoff se detiene, envaina la espada y levanta su visera. “Hombres del imperio”, dice, ignorando a las mujeres presentes, “hoy es el día de tu destino. No es por casualidad que nuestros caminos se crucen. Nah. Se ha ordenado”. Sus ojos van a la deriva hacia arriba y su cara cuelga floja. Pasa un embarazoso minuto, sus ojos se aclaran y se posan sobre los PJs como la primera vez. “Sí, lo veo ahora. Lo haréis bien. ¡Venid! ¡Los herejes están en marcha!”. Con esto, saca su espada una vez más, grita “¡Por Sigmar! ¡Por el Imperio!” y cabalga en dirección a los fugitivos.

Los PJs pueden seguirle, encogerse de hombres, seguir adelante en la dirección a la que se dirigieran o sentarse en el suelo y rascarse un rato la

cabeza. Dales unos minutos para discutan, debatan, comprendan o se rasquen la nariz. Cuando estén listos, hazles una tirada **Fácil (+20) de Percepción**. Los que tengan éxito escuchan sonidos de combate que vienen de delante, si es en un bosque, la lucha tiene lugar en un claro fuera de la vista; si es en un llano, ocurre en un barranco que oculta a los combatientes. Si los PJs van a ver qué ocurre, procede con **Confrontación**.

CONFRONTACIÓN

Cuando se encuentran Vanderhoff y los fugitivos, se desata el infierno. Convencido de que esos prófugos son Mutantes y criminales, Vanderhoff tiene la intención de llevarles a la justicia. Si se resisten, estará encantado de hacer de juez, jurado y verdugo. La manera en que figuren los PJs depende de cómo se encontraran la primera vez. Si se enfrentaron a Vanderhoff mientras estaban en compañía de los fugitivos, el cazador de brujas y su escuadrón de brutos no hacen distinción entre los aventureros y los refugiados. Por otro lado, si los PJs están con el cazador de brujas, Vanderhoff espera que le ayuden a acorralar a la banda.

En cualquier caso, Ham no tiene ninguna intención de cocinarse en el espetón del cazador de brujas. Enloquecido, suelta un horrible grito desde el esfínter en su vientre y carga contra el guerrero montado. Esta exhibición es todo lo que necesita Vanderhoff para cortar al hombre con su espada. Mientras luchan el guerrero y los Mutantes, Frank y sus aliados venidos a menos usan esto como su oportunidad para escapar. Sin pararse a despedirse, se lanzan en diferentes direcciones.

SI LOS PJs ESTÁN CON LOS FUGITIVOS

El ataque de Ham y la huida de los refugiados, deja a los PJs enfrentándose con el cazador de brujas y su escuadrón de brutos. El sentido común debería decir a los PJs que huyan ya que probablemente no tienen que estar asociados con el Caos, y enredarse con estos enemigos solo les retrasará. Es probable que los PJs tomen uno de los tres cursos de acción.

Si los PJs huyen como un grupo, el escuadrón de brutos les persigue, lanzando redes para retrasarles. Los brutos siguen durante 1d10 asaltos antes de darse por vencidos. Vanderhoff derrota a Ham tras 1d5 asaltos y se pone en marcha tras los refugiados. Finalmente alcanza a Frank, le interroga, y si Frank identificó con éxito a los PJs mientras estaban en compañía de la Cruzada, le ruega por su vida, prometiendo que puede conducir al cazador de brujas a los verdaderos campeones del Caos. Frank ofrece llevar a Vanderhoff al destino de los personajes, por lo que puede llevarlos a la justicia también. Así, Vanderhoff y Frank reaparecen en Zhidovsk. En cualquier caso, una vez los personajes hayan huido o derrotado a los brutos perseguidores, procede con **Hielo Negro** bajo **Donde Viven las Cosas Salvajes** (ver página 193).

O, los PJs podrían seguir el ejemplo de los refugiados y separarse, yendo cada uno en una dirección diferente. Si es así, el escuadrón de brutos se separa para seguir a cada PJ. De nuevo, los brutos continúan durante 1d10 asaltos antes de darse por vencidos y regresan con Vanderhoff. El cazador de brujas derrota fácilmente a Ham y luego se dispone a seguir a los refugiados. Tira 1d10. Si el resultado es impar sigue a Frank y si es par sigue a uno de los PJs. Si sigue a Frank el resultado es el mismo que en el escenario anterior. Si sigue a uno de los PJs, es implacable y finalmente se une a los miembros supervivientes del escuadrón de brutos. El cazador de bruja persigue los pasos del personaje hasta que finalmente le alcanza. Un personaje puede ocultar su rastro haciendo una tirada **Desafiante (-10) de Rastrear** o **Difícil (-20) de Supervivencia**. Si el personaje tiene éxito, el cazador de brujas pierde el rastro y deambula por la zona hasta que alcanza a los personajes en Zhidovsk. Cualquier PJ que no sea seguido por el cazador de brujas debe tener uno de los tres encuentros descritos bajo **Donde Viven las Cosas Salvajes** (ver página 193).

Por último, los personajes podrían posicionarse aquí y encargarse de Vanderhoff. Aunque es un esfuerzo loable, Phineas no es un guerrero novato, y es más que un desafío para la mayoría de la gente. Resuelve esto como un combate normal. Si caen dos o más brutos, el resto huye. Sin embargo, Phineas lucha hasta la muerte. Una vez finalice el combate procede con **Hielo Negro** bajo **Donde Viven las Cosas Salvajes** (ver página 193).

SI LOS PJs ESTÁN CON EL CAZADOR DE BRUJAS

Si los personajes están con Vanderhoff, ellos son el escuadrón, y les toca a ellos tratar con los refugiados. Como Frank y compañía, SANS Ham, se dividen, los personajes pueden ayudar a Vanderhoff a tratar con el Mutante o podrían perseguir a los hombres que huyen.

Si los personajes se quedan derrotan a Ham con bastante facilidad. Una vez despachado el Mutante, Vanderhoff ordena a los PJs que sigan a los forajidos, mientras él construye una pira. Los personajes que se dividan deberían tener un encuentro de **Donde Viven las Cosas Salvajes** (ver debajo) mientras siguen a su presa. Rastrear a los refugiados requiere una tirada de **Rastrear**. Rolf y Wensley se rinden de inmediato si los personajes les alcanzan. Sin embargo, Frank trata de negociar.

Frank implora a los personajes, ofreciéndoles llevarles a donde está Karl, Zhidovsk. En este escenario, Frank realmente sabe dónde está Karl (tal vez a través de un sueño, o podría incluso haber ayudado al chico durante un tiempo). Si los PJs acceden, Frank conduce a los personajes a Zhidovsk pero no antes de que los personajes tengan un ominoso encuentro con el **Hielo Negro** (ver entrada abajo). Finalmente Vanderhoff recupera el rastro de los PJs y se enfrenta a ellos y a Frank en la aldea al final de la aventura.

Los personajes que tomen la iniciativa de seguir a los refugiados pueden dividirse o seguir solo a uno. Mientras recorren la campiña, cada PJ o grupo de PJs debería tener uno de los encuentros descritos bajo **Donde Viven las Cosas Salvajes**. Los personajes pueden rastrear a su presa de la misma manera, haciendo una tirada de **Rastrear**, y si encuentran a Frank, él negocia como se describe en el párrafo anterior.

DONDE VIVEN LAS COSAS SALVAJES

Los yermos de Kislev tiene muchas cosas extrañas -secretos que es mejor dejar ocultos y horrores indescriptibles. Los personajes merodeando por los yermos pueden tropezar con uno o más de estos inusuales habitantes, pero los que vayan solos -tras un refugiado que huye o huyendo del cazador de brujas- están destinados a encontrarse alguna extrañeza.

HIELO NEGRO

Ya sean solos en grupo, antes de que los PJs lleguen a Zhidovsk deberían encontrarse con Hielo Negro. Hielo Negro, una ominosa bestia con una siniestra reputación, es un enorme perro negro con ardientes y brillantes ojos verdes. La bestia acecha en los páramos alrededor de Zhidovsk, donde sigue los pasos de las marchas de Los Riscos de Shargun. Los lugareños creen que esta bestia es un perro condenado y posar los ojos sobre él presagia que el mortal morirá pronto horriblemente. Aunque es cierto que muchos de los que ven a Hielo Negro encuentran un terrible fin, la razón es porque es tan terrorífico de observar que la mayoría entra en pánico y hace algo temerario en un alocado esfuerzo por escapar.

Hielo Negro es una criatura sobrenatural, pero no es un sirviente de Morr (o cualquier otro aspecto de la muerte para el caso). En cambio, esta bestia sirve a la vil Bruja Negra de los Riscos, que envía a su esbirro como su heraldo, lo que significa que es hora de que Zhidovsk deba dar a una de sus hijas en sacrificio. Sin embargo, no es el momento, por lo que la aparición de Hielo Negro en estas tierras sirve para otro propósito.

La Bruja negra, que está a punto de conseguir a Karl, quiere mantener a su cautiva, y mientras las otras agencias de villanos convergen sobre Zhidovsk, ella cree que los aventureros son su mejor oportunidad de interrumpir al hechicero del Caos que podría usar al chico para sus propios fines nefastos. Por ello, envía al monstruo para conducir al grupo a la aldea con la esperanza de que se las arreglen para destruir a las huestes reunidas y darle el tiempo que necesita para completar su ritual.

En algún momento, mientras uno o más personajes deambulan por las extensiones vacías, escuchan un solitario aullido a través de la estepa. Parece reverberar alrededor de ellos, viniendo de todas las direcciones y de ninguna. Unos minutos después, aparece Hielo Negro.



Un banco de niebla fría avanza por el suelo, moviéndose a velocidad alarmante. Retorcidas espirales blancas de vapor cubren el sol y le hacen parecer como un pálido disco plateado en el cielo. La temperatura desciende, y cada exhalación se suma a la niebla espesándola. Y entonces lo veis. Allí. Una nube negra toma forma y en el centro de la masa, dos fuegos verdes arden con luz impía. Da un paso adelante, revelando la naturaleza de la terrible forma: un perro, mucho más enorme que cualquiera que hayáis visto. Cubierto con un largo pelaje negro, manchado con hielo sucio. Unas fauces enormes llenas de dientes apuntando al interior dominan la cabeza en forma de cuña del sabueso. Gruñe, fijándose en vosotros con su ardiente mirada.

Todos los personajes deben hacer inmediatamente tiradas de Terror. Hielo Negro observa a los PJs restantes con mirada siniestra y luego se da la vuelta, regresando a la niebla. Se mueve a un ritmo razonable, lo suficientemente rápido para que a los PJs les cueste seguir el ritmo pero no tanto para dejarlos muy atrás. Si los personajes se rezagan, el sabueso se sienta y espera hasta que le alcancen de nuevo. Esta rutina continúa durante varios días, hasta que los personajes llegan a Zhidovsk y los amenazantes Riscos de más allá. Su misión está completa, Hielo Negro se adentra corriendo en la niebla a toda velocidad, probablemente superando a los PJs. Si algún personaje tiene la manera de mantenerse a la par que el monstruo, este lleva al personaje a una alegre persecución, hasta que finalmente llega a las negras aguas del borde de la guarida de la bruja. Se ve al personaje una última vez y luego se sumerge en el estanque. Ver el **Capítulo IX: La Matriz de la Bruja Negra** en la página 216 para detalles sobre este lugar de la aventura.

Los PJs pueden tener la tentación de atacar a la bestia, si ocurre, su perfil está debajo. El monstruo no está buscando pelea, pero se defiende si es atacado. Cada vez que un personaje golpee a la bestia, esta replica. Si los PJs se detienen en cualquier momento, Hielo Negro anda a zancadas hacia el norte.

Hielo Negro

Hielo Negro es un enorme sabueso de proporciones y rasgos monstruosos. Tiene un pelaje lanudo y negro y una gran cabeza dominada por sus babeantes fauces. Un par de ardientes ojos verdes miran fijamente, enviando un escalofrío de terror a los que los contemplan.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
51	0	43 (4)	46 (4)	42	22	38	15

Habilidades: Esconderse (Ag + 10), Esquivar (Ag + 10), Rastrear (Int), Percepción (Int + 20), Movimiento silencioso (Ag), Nadar (F)

Talentos: ¡A correr!, Golpe letal

Rasgos: Intrépido, Aliento frígido, Sentidos desarrollados, Armas naturales, Visión nocturna, Aterrador, Piel Gruesa

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 8; **Heridas:** 17

Armadura: Ninguna (Cabeza 1, Patas delanteras 1, Cuerpo 1, Patas traseras 1)

Armas: Mordisco (1d10 + 4; Valor Crítico + 1)

Aliento Frígido

Una vez cada 4 asaltos Hielo Negro puede soltar un cono de escarcha como acción completa. Usa la plantilla de cono. Toda criatura dentro del cono recibe 1d10 + 4 de daño que ignora puntos de armadura.

Piel Gruesa

El denso pelaje y las áreas heladas confieren 1 punto de armadura a todas las localizaciones de Hielo Negro.

LA CABAÑA DE SHABRAK

Gran parte de la campiña de Kislev consiste en grandes tramos de planicies salpicadas de algunas arboledas, extrañas formaciones rocosas y los restos esqueléticos de los que se pierden en los implacables páramos. Aunque se puede ver a kilómetros, es un lugar donde esconderse de los ojos de la justicia, los cazadores de brujas, las leyes opresivas y las expectativas de la sociedad. Así, esparcidos por algunos de los lugares más desolados hay comunidades aisladas, focos de casi civilización que acogen gente olvidada que prefieren seguir estando así. La mayoría de estos lugares consta de una o dos familias, pero los más alejados, podrían albergar a solo una persona. Este es el caso de Shabrak la Bruja.

Shabrak no fue siempre una bruja, y de hecho, fue una de las mujeres más bellas de Zhidovsk. Como muchas mujeres jóvenes, soñaba con casarse con un poderoso Lancero Alado y escapar de la monotonía de su pequeña comunidad. Aunque tenía muchos pretendientes, los rechazó a todos porque sabía que un día, su campeón caería rendido a sus pies. Pero ese día nunca llegó. En cambio, Shabrak fue seleccionada para uno de los sacrificios que su aldea hacía cada década para apaciguar a la Bruja Negra.

La joven conocía su deber, aunque la pérdida de su vida y los sueños ardían en su interior. Arremetió contra su mala suerte y buscó desesperadamente algún medio para escapar a su destino. Antes de que ideara un plan, los hombres vinieron a por ella, esposándola y ciñéndole una venda en su cara. La ayudaron a montar y la condujeron muchos kilómetros hacia el interior de los Riscos. Shabrak tenía poco concepto del tiempo, y el viaje llenó su mente con miedo y odio. Sin saberlo sus guías, liberó sus manos de los hierros que la ataban, aunque arrancó su carne para hacerlo. Luego se deslizó la venda y observó a los que la rodeaban.

Ella y sus compañeros viajaron a través de una desolada región cubierta de árboles muertos con las cortezas tan blancas que parecían hechas de hueso. El suelo era blando y resbaladizo por el barro maloliente, a pesar de la temporada invernal. Los riscos se cernían sobre ella. Mientras trataba de encontrar una manera de escapar, pesados copos de nieve cayeron de las hinchadas nubes de arriba, mientras un vendaval azotaba

sus caras. Viendo esto como una señal de los dioses, Shabrak se deslizó de su caballo y huyó, corriendo tan fuerte y rápido como podía. Escuchó los gritos de su escolta, pero cuando desmontaron, el terror era demasiado traicionero para cabalgar rápido, Shabrak se había ido.

Durante los siguientes cuarenta años, sobrevivió de alguna manera en los páramos. Se alimentaba de gusanos y cualquier baya y planta que podía reunir. Se convirtió en una criatura salvaje, más bestia salvaje que Humana. Durante su exilio, reclamó una vieja y extraña choza que se topó en sus viajes. Quizás las cosas más grandes que aprendió en su tiempo de soledad fue la magia. Sin entrenamiento formal, empezó a coquetear con una pequeña variedad de trucos mágicos, sobre todo para sobrevivir a las estaciones duras. Pero nunca se dio cuenta de que las energías mágicas eran peligrosas, y los efectos de sus experimentos la volvieron loca y contaminaron las tierras alrededor de su choza. Su locura se ha intensificado y ha empezado a soñar con un Lancero Alado imaginario que viene a llevársela y protegerla de los diversos horrores que soportó. En sus delirios, ha venido a acosar a los perdidos y cansados, atrayéndolos de nuevo a su sucia choza, donde los esclaviza para siempre.

El Encuentro con Shabrak

Shabrak solo elige como blanco uno o dos personajes a la vez, por lo que si el grupo entero está deambulando por la campiña, les permite pasar sin molestarlos. Sin embargo, si los personajes están perdidos o no han averiguado la localización de la Bruja Negra o Karl, se aproxima.

Un viento frío sopla a través de las hierbas, portando la promesa de hielo y nieve a través de la tierra. Momentos después, parece que veis una figura distante seleccionando su camino a través de los campos.

Los personajes que tengan éxito en una tirada Difícil (-20) de Percepción pueden decir que la figura parece femenina, basado en el vaivén de sus caderas. Su lenguaje corporal sugiere que está buscando algo en la hierba. Shabrak, la figura, está a unos 200 metros de distancia, por lo que lleva un rato llegar hasta ella. Mientras los PJs se acercan, sigue leyendo.

Mientras os acercáis a la mujer, podéis ver que es joven, con largo cabello marrón sujeto con un cordón de cuero. Su vestido es negro, como si estuviera de luto. Tiene una bonita figura, rasgosuntuosos, pero sus ojos parecen viejos. Lleva un corto bastón negro, mientras se mueve a través de la hierba alta. Mientras se gira para miraros, sentís una extraña sensación que brota dentro de vosotros.

Elige un personaje, Humano, masculino y atractivo. Si no hay varones atractivos, elige uno al azar. Si no hay varones Humanos asiente silenciosamente con la cabeza y se va sin decir una palabra. Los que la persigan son conducidos a su cabaña (ver a continuación). De lo contrario, el personaje que has seleccionado debe tener éxito en una tirada **Desafiante (-10) de Voluntad**. Un éxito significa solamente un extraño sentimiento, pero un fallo indica que el personaje está lleno de inclinaciones románticas y siente una fuerte necesidad de proteger a la mujer. Transmite esta información al jugador en secreto.

Shabrak sonríe a los personajes, revelando una boca de dientes negros y una lengua azulada. Invita a los personajes a unirse a ella para comer y refugiarse, exclamando que amenaza mal tiempo desde el norte. A los personajes que accedan les queda una corta caminata, y mientras viajan, el suelo se inclina hacia abajo, convirtiéndose en un pastoso cenagal de hierba seca y barro. Además, Shabrak sufre una pequeña transformación que no puede percibirse al principio. Mientras se mueve, su liso pelo negro cambia, un pelo cada vez, a un blanco hueso casi translúcido. Mientras ocurre, su carne se arruga, su piel borbotea con feos lunares y manchas de la edad, y comienza a oler un poco como a excremento. Esta

PJs AISLADOS

Los personajes que se encuentren a solas con Shabrak están en problemas. Una vez hayan sucumbido a sus encantos, no pueden irse de su lado a menos que sean convencidos por otros personajes. No te preocupes demasiado. Si el resto del grupo llega a Zhidovsk sin el personaje perdido, Shabrak despacha su amor para ayudarles a derrotar a la Bruja Negra. Al final del **Capítulo IX**, el personaje regresa luego a Shabrak para vivir sus últimos días como su juguete. El resto del grupo podría oponerse a esto, pero estos desenlaces son los temas de futuras aventuras.

transformación no disuade al personaje afectado por su aura mágica, pero sin duda otros personajes podrían empezar a replanteárselo. Si los PJs quieren irse, Shabrak se lo permite, pero el personaje encantado podría titubear en dejarla, “¡Una mujer como esa no debería ser abandonada sola en esta peligrosa tierra!” De hecho, la única manera de que un personaje deje a la bruja es si sus aliados tienen éxito en una tirada **Desafiante (-10) de Carisma o Intimidar**. Si tienen éxito, Shabrak se decepciona, pero le deja ir.

Si los personajes siguen en compañía de la bruja, como una hora más tarde, rodean una colina y llegan a una pequeña cabaña montada sobre cuatro postes. Está inclinada, amenazando con derrumbarse al menor contacto. Su techo es poco más que un manojo de juncos y hierbas del pantano que se mantienen unidos por cordones hechos de tendones. El suelo está sucio por huesos y un cran cráneo de Ogro cuelga sobre la puerta. Para llegar a la choza, los PJs necesitan encaramarse por una tosca escalera que pasa por un porche. Shabrak sube sin problemas, y en lo alto, hace una pausa para llamar a los PJs hacia arriba antes de desaparecer en las oscuras fauces que sirven como puerta de la cabaña. Los PJs que entren ven lo siguiente.

Lo que hay dentro de la choza es imposible. Es un verdadero palacio, extendiéndose más allá de los límites de las paredes exteriores. Los pisos son de dura madera pulida, brillando con un resplandor color. De las paredes cuelgan tapices, mientras braseros de hierro emiten una dulce humareda y llenan el aire con una bruma. En el suelo yacen cojines esparcidos, y cerca de cada uno hay una pequeña mesa cargada con platos de carne, pan y frutas. Los decantadores de vino de color ámbar tienen gotas de humedad.

Es probable que por el momento los personajes estén preocupados de que hayan entrado en algo malo, algo del Caos. En cierto sentido, tienen razón, aunque Shabrak no se considera una sirvienta de las Fuerzas Malignas. Además, los personajes pueden sospechar que todo lo que ven y tocan es falso. De nuevo están en lo cierto, y una tirada **Difícil (-20) de Inteligencia** hace ver a través de la ilusión para revelar el miserable contenido de la choza. Los cojines son los restos podridos de las anteriores víctimas de la bruja. La comida de las mesas consiste en jarras de barro llenas de agua fangosa, y los platos trincheros están cubiertos de gusanos retorciéndose con fauces succionadoras. Asumiendo que los personajes guarden las formas, Shabrak no realiza ninguna acción contra ellos pero coquetea mucho con el PJ hechizado, pasando sus leprosos dedos por su pelo y dejando manchas marrones sobre su cara de sus besos húmedos.

Mientras tenga invitados no hechizados, les pregunta sobre sus cuestiones en estas tierras, sus aventuras y las descripciones de los lugares que han visto. Asimismo, responde a las preguntas. A continuación hay algunos ejemplos de preguntas y respuestas.

¿Has visto pasar a un joven por esta zona? Sí, lo vi. Iba en compañía de una turba, un grupo de revoltosos fanáticos, vagabundos y escoria. Curiosamente, unos días más tarde, divisé una caravana de Strigani pasando por este territorio. Había un aire melancólico y una naturaleza siniestra sobre ellos, por lo que les dejé pasar.

Vimos un perro terrorífico. ¿Sabes lo que es? Es Hielo Negro. No supone un mal, aunque sirve a una espantosa dueña.

¡Oh! ¿Quién es esta dueña? La Bruja Negra.

¿Tú quién eres? Soy Shabrak. No lo parezco, pero en realidad soy una ermitaña, contenta de vivir entre las cosas naturales del mundo ¿Podéis creer que algunos me llaman bruja?

¿Qué es este lugar? Pues... mi casa, tonto. La encontré hace años y decidí vivir aquí hasta que su legítimo dueño volviera. Por ahora, no lo ha hecho.

¿De dónde sacaste toda esta comida y este vino? De otros viajeros que han cenado en mi mesa y aceptado mi hospitalidad. Compensaron mi hospitalidad por este refugio con provisiones de su propia despensa.

¿Cómo has llegado aquí? Dejé mi pueblo cuando era una jovencita. Mi padre se negó a dejarme con mi verdadero amor y trató de casarme con algún horror de las montañas para salvar su miserable vida. Huí y encontré mi camino hacia aquí, donde he esperado todos estos años a que regresara mi único y verdadero amor. (Si hay un personaje hechizado, añade “Y parece que lo he encontrado”).

¿Dónde está esta aldea? Unos días más al norte a pie.

¿Su nombre? Zhidovsk.

Este horror... ¿qué es? La Bruja Negra ¿no lo sabéis? Maldijo mi aldea mucho antes de yo nacer.

¿Dónde está La Bruja Negra? Al norte de aquí, al norte de mi antigua aldea. Descansa bajo la sombra de los Riscos.

¿Qué queréis de nosotros? Pues... solo vuestra compañía. Sois libres de irlos cuando deseéis.

¡He visto a través de tus mentiras! ¡Eres una sirvienta del Caos! No lo soy. Lo juro. Es cierto que he inventado algunos hechizos para mejorar el estado de mi casa pero solo para enfatizar sus mejores rasgos.

Me temo que debe arder, mujer. Siento que os sintáis de esa manera. Iros. No tolero la grosería en mi casa.

Shabrak no da información sobre su verdadera naturaleza o lo que ha hecho con sus anteriores invitados o el hecho de que no tiene intención de liberar al PJ hechizado, aunque el personaje afectado es libre de irse si sus compañeros le convencen de ello. Los PJs podrían sospechar que Shabrak es la Bruja Negra y podrían, -especialmente si miraron a través de la ilusión que escondía el lugar- atacarla. Este camino es una tontería ya que Shabrak es cualquier cosa menos débil. Ella responde con la fuerza contra cualquiera que pretenda hacerle daño, usando sus terribles hechizos para echar a los PJs de su casa.

Shabrak

Bruja Mutante, ex Hechicero vulgar, ex Vagabundo

“Vaya, eres guapo.”

Shabrak es horrorosa, pero oculta su verdadera apariencia tras una fachada que puede hechizar a los hombres. En su verdadera forma, es de altura modesta y tiene michelines bajo sus asquerosas túnicas negras. La carne de su cara cuelga de los huesos y llagas supurantes marcan las partes expuestas de su piel. No tiene ni un diente en su cabeza -de hecho tejó una ilusión para colocarse algunos incisivos- y sus ojos están empañados, aunque puede ver perfectamente. Tiene un largo pelo blanco, frágil, que se rompe al tocarlo. Cuando caen esos pelos rotos, se disuelven en un extraño líquido aromático que intoxica como si fuera el mejor brandy. Ella huele inequívocamente a queso.

Puntos de Locura: 5

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
33	36	35 (3)	41 (4)	43	40	47	49

Habilidades: Canalización (V), Carisma (Em + 10), Sabiduría popular (Kislev) (Int + 10), Escondarse (Ag), Regatear (Int), Sanar (Int), Intimidar (F), Sentir magia (V), Orientación (Int), Supervivencia (Int), Percepción (Int + 10), Buscar (Int), Lengua secreta (Jerga montaraz) (Int), Código secreto (Montaraz) (Int), Movimiento silencioso (Ag + 10), Hablar idioma (Kisleviano) (Int), Nadar (F), Oficio (Boticario) (Int)

Talentos: Magia oscura, Pies ligeros, ¡A correr!, Magia vulgar, Orientación, Magia pueril (Vulgar), Viajero curtido, Brujería (desconcertar, maldición de las espinas, doble, relámpago)

Rasgos: Fragancia embriagadora, Mutaciones, Aterrador

Combate

Ataques: 1; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 14
Magia: 2; Magia oscura; Magia vulgar, Magia pueril (Vulgar),
desconcertar, maldición de las espinas, doble, relámpago
Armas: Daga (1d10)

Enseres

Shabrak viste ropas podridas que hacen poco por protegerla del duro entorno.

NUEVO TALENTO: BRUJERÍA

Has logrado sobrevivir a los peligros de la hechicería vulgar y has aprendido por tu cuenta técnicas más poderosas para controlar la magia. Ahora tienes acceso a hechizos que van más allá de la Magia pueril, pero como debes descubrir cada hechizo por ti mismo, tu progreso es más lento que el de un magister. La Brujería te permite aprender cualquier hechizo de un Saber arcano cuyo Factor de dificultad sea 15 o menor, pero debes pagar 200 PE por cada uno. Puedes lanzar estos hechizos aunque no poseas la habilidad Lengua arcana. Sin embargo, debes tirar d10 extra cuando lances uno de estos hechizos. El resultado no se añade a tu tirada de hechizo pero cuenta a la hora de determinar la Maldición de Tzeentch. Cuando hayas aprendido una Lengua Arcana y un Saber arcano ya no tendrás que tirar más este dado adicional.

Mutaciones del Caos

Shabrak tiene tres mutaciones. Bajo sus sucias túnicas tiene un par de escamosas patas de avestruz que terminan en dos dedos con garras, incrementando su Movimiento (incluido). También es horrible a la vista, dándole el talento de Aterrador (incluido), lo que significa que los PJs deben empezar a hacer tiradas de Terror al ver a través de sus ilusiones. Finalmente, la pobre Shabrak está afectada por desagradables sarpuillos que cubren las partes expuestas de su piel. A estas feas protuberancias rojas les encanta el aire fresco, así que cuando se cubren, se levantan y corretean a otro lugar donde se puedan ver.

Fragancia Embriagadora

Como acción completa Shabrak puede elegir como objetivo a un varón Humano a menos de 6 metros, y el objetivo debe pasar una tirada **Desafiante (-10) de Voluntad**. Si el personaje falla, se enamora de ella, respirando profundamente su fétida fragancia. No puede atacarla o herirla de ninguna manera, aunque tampoco pondrá en riesgo su vida por ella – así es el camino del amor en el Viejo Mundo. Está dispuesto a permanecer cerca de ella pero puede ser convencido de abandonarla con una tirada **Desafiante (-10) de Carisma** o **Intimidar**. No hay límite al número de hombres que puede hechizar, cuantos más mejor.

DIENTES DE DZEDVEN

Los tramos entre las aldeas aisladas pueden parecer vacíos, pero es todo lo contrario. Dispersos por los ondulados campos están los huesos de los perdidos y los incautos, aldeas abandonadas y viejas máquinas de guerra pertenecientes a la Gran Guerra contra el Caos o de antes. Extrañas criaturas reclaman estas estériles extensiones que se desvían hacia el Territorio Troll o peor aún, hacia las Tierras Oscuras de los Desiertos del Caos. Tal vez las más extrañas presencias en el óblast son las extrañas formaciones rocosas que sobresalen del suelo helado como dientes. Viejos y erosionados, se cree que estos círculos de piedra son fuentes de gran poder, similar a las encontradas en el Imperio y más allá. Para lo que sirven, y el poder que puede ser arrebatado de los antiguos monolitos, poco se puede decir. Los que lo saben no dicen nada.

Si los PJs entran en el yermo, huyendo del cazador de brujas, Shabrak o algo peor, puede que lleguen a uno de estos extraños lugares. Mientras deambulan por los pastizales, se dan cuenta de que la plana línea del horizonte se quiebra por objetos oscuros que se inclinan y retuercen, llegando a lo alto del cielo azul. Las distancias pueden ser engañosas en Kislev y aquí no es diferente. Lleva 1d10 horas alcanzar las piedras y cuando los personajes llegan a la mitad del camino se dan cuenta de que los enormes objetos son piedras grises. Si siguen adelante los detalles se vuelven más claros.

Quince enormes monolitos se alzan entre tres y diez metros de altura. Su textura rugosa se ha quebrado y gastado por el viento. En las grietas las aves han hecho nidos y sus desechos manchan los laterales de las grandes piedras. Están dispuestas sin orden aparente pero están situadas de un modo que uno no puede ver a través de ellas el otro lado. El aire es un poco más frío aquí, y cada vez que sopla el viento lleva un leve olor a putrefacción.

La fuente del mal olor es un Troll del Caos que demanda el lugar. Atraído por el zumbido de las corrientes mágicas que salen de aquí, vive de las aves que captura. Ya que estas criaturas proporcionan una comida escasa, está hambriento de cualquier cosa que pueda llenar su estómago. Solo vagamente se sabe que este lugar es de poder, y los que invoquen los Vientos de la Magia encuentran su técnica muy mejorada. Todos los lanzadores en la zona de las piedras añaden +1 dado a sus Tiradas de Lanzamiento.

Troll del Caos

Un Troll del Caos es una cosa grande y horrible. Impulsado por su voraz hambre consume todo lo que pueda agarrar, independientemente de su idoneidad como comida. Tiene la forma general y las proporciones de un humano, pero es retorcido, grotesco y está lleno de mutaciones.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
37	22	62 (6)	41 (4)	30	27	30	22

Habilidades: Intimidar (F), Percepción (Int), Escalar (F), Hablar idioma (Lengua oscura, Lengua goblin) (Int)

Talentos: Especialista en armas (A dos manos)

Rasgos: Intrépido, Temible, Mutaciones (Demacrado, Pelaje), Armas naturales (Garras), Visión nocturna, Regeneración, Estúupido, Vómito

Combate

Ataques: 4; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 26

Armas: Gran Arma de mala artesanía (Mazo de piedra) (HA 27; 1d10 + 6; Impactante, Lenta)

Mutaciones

Este repugnante Troll del Caos tiene dos mutaciones. Tiene aspecto demacrado, reduciendo su Fuerza y Resistencia en -1d10 (incluido en el perfil). Para completar su extraña apariencia, su cuerpo está cubierto con machas de áreas de pelaje verde mate.

Regeneración

Al comienzo de su turno cada asalto, un troll regenera 1d10 Heridas. Las Heridas provocadas por el fuego no se pueden regenerar. Esta habilidad deja de funcionar si el Troll muere.

Estúupido

Los trolls son bastante estúpidos y suelen olvidar lo que están haciendo. Cada vez que un troll encuentre algo que pueda distraerle, como un cadáver fresco para comer o un curioso olor que investigar, deberá hacer una Tirada de **Inteligencia** o detener lo que esté haciendo para dedicarse a la nueva distracción (en los anteriores ejemplos, comerse el cadáver o investigar el olor). Si el troll es atacado es mucho menos probable que se distraiga y la tirada se vuelve **Fácil (+20)**.

Vómito

Un troll puede vomitar contra un oponente en cuerpo a cuerpo como acción completa, esparciendo jugos digestivos corrosivos y apestosos cuya asquerosidad desafía cualquier descripción. El ataque de vómito impacta de forma automática con Daño 5 e ignora todos los Puntos de Armadura. Se puede esquivar pero no parar.

¿Qué Sigue?

Una vez los personajes derroten al Troll del Caos no hay mucho más de interés aquí. Aparte de montones de apestoso y resbaladizo estiércol de Troll y los nidos ahora abandonados en las hendiduras de las rocas, no hay mucho más. Los personajes que tengan éxito en una tirada de **Buscar** descubren un rastro serpenteante de sur a norte. Un personaje puede intentar una tirada **Fácil (+20) de Inteligencia** para descubrir que el rastro fue hecho por un carromato. Esta conclusión se confirma a unos 50 metros al norte por una pila de estiércol de caballo. Los personajes con éxito en una tirada de **Rastrear** pueden deducir que el excremento no

tiene más de un día. Si los personajes deciden seguir los rastros finalmente se encontrarán siguiendo el encuentro de **Viajeros**.

Por último, los personajes que tengan éxito en una tirada **Rutinaria (+10) de Buscar** encuentran evidencias de varios fogones como a kilómetro y medio de distancia. Un examen del lugar descubre montones de excrementos, algunos cuerpos, un caballo muerto y un cinturón de cuero azul. Una tirada **Muy Fácil (+30) de Rastrear** detecta la ruta que la Cruzada siguió en el camino hacia los Riscos. Seguir el rastro no requiere tirada, y en el camino, los PJs encuentran varios cadáveres congelados de viejos Cruzados, algunos de los cuales podrían recordarlos de su época con la turba.

VIAJEROS

Todo converge sobre Zhidovsk. Para los Vampiros, es la culminación de su antigua profecía. Para el Caos, es la posibilidad de conseguir un arma potente. Para la Cruzada del Niño, es aprender el verdadero propósito de Karl, y para la Bruja Negra, es la culminación de todos sus planes. A medida que los personajes se acercan a su destino, probablemente detectan todo tipo de rarezas como las diversas fuerzas que buscan al chico desaparecido. Extrañas aves de otro mundo vuelan al norte a pesar de la estación de frío. Negras nubes se derraman sobre el cielo, tapando el sol y moviéndose hacia un objetivo inexplicable, mientras filas de guerreros vestidos de oscuro se refugian bajo su sombra. Grandes cosas aladas, coches negros, temblores en la tierra y todo tipo de extrañezas se pueden encontrar mientras los personajes se acercan al chico. Los fenómenos ocurren en la distancia, visibles debido al terreno despejado, pero los PJs están destinados a cruzarse en su camino con alguien o algo.

Ya sé porque los personajes sigan el rastro que captaron en Los Dientes de Dzedven o si simplemente se dirigieron al norte, siguiendo el río, finalmente encuentran un carromato tirado por un par de esforzados caballos. Conduciendo el vehículo hay dos Strigani, el pueblo ambulante que deambula por las carreteras en las esquinas orientales del Imperio. Son los siervos mortales de Szevelk, un Vampiro Strigoi, y sus macabras doncellas.

El carromato está claramente pintado con colores que desentonan, mezclando verdes pastel, rosas y azules en un inquietante patrón. El carromato está completamente cerrado con una pequeña puerta sin ventanas en la parte trasera, y está equipado con escalones plegables. El equipo entero está manchado del viaje, un hecho que se hace evidente cuando los personajes se acercan a menos de 30 metros. El barro cubre el carromato y los caballos de tiro. Los jinetes llevan pesadas capas de lana y sombreros de ala ancha usados para ocultar sus rasgos. Encima del carromato hay un montón de equipaje, incluyendo sacos de dormir, un barril recolector de lluvia, rollos de cuerda y otros objetos útiles a los viajeros.

Si los personajes llaman a los conductores, uno mira a los PJs, mientras el otro se centra en manejar a los corceles. Los personajes ven a un hombre fuerte de piel morena, bigote espeso y ojos negros. Su severo rostro es un revoltijo de arrugas; no mira nada amigable. Sin embargo, toca el ala de su sombrero con un dedo y se vuelve hacia el camino de delante. Esta advertencia es lo único que consiguen los PJs. Si los PJs se acercan y tratan de hablar con los conductores, los dos hombres están contentos de complacerles, no teniendo nada que temer ya que son honrados por la presencia del Vampiro.

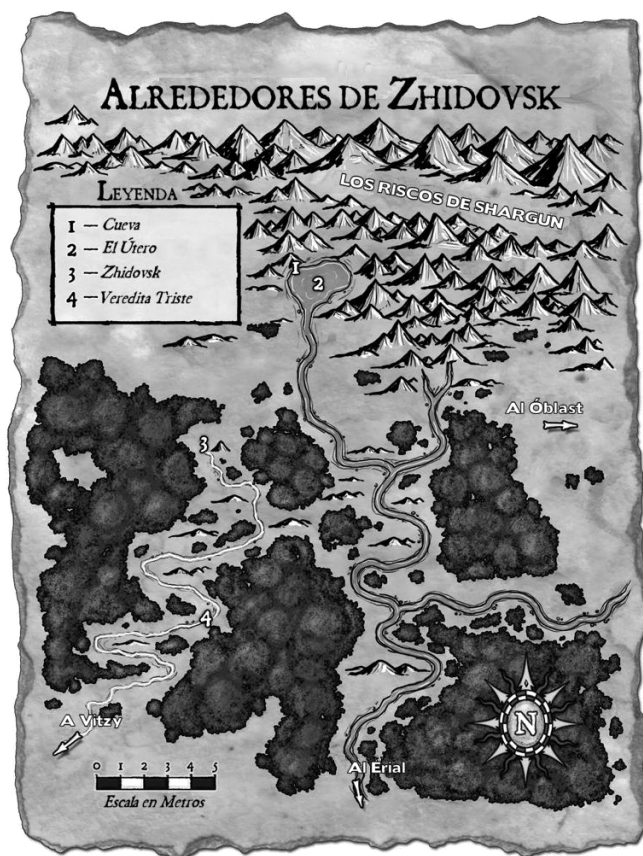
Charlando con los Conductores

Conseguir acercarse permite a los personajes tener una mejor visión de los conductores. Podrían ser gemelos. Bajo sus capas, tienen camisas y pantalones caseros, y cada uno lleva un clavo de plata en un cordón de cuero alrededor de su cuello. Hablan en Reikspiel con un fuerte acento de su lengua nativa. Aunque no dan información voluntariamente, responden las preguntas lo mejor que pueden. A continuación hay algunas posibles preguntas y respuestas apropiadas.

¿Quiénes sois? Strigani. Un pueblo ambulante. Yo soy Sven. Él es Giorgi.

¿Qué hacéis en Kislev /A dónde vais? Somos nómadas. Seguimos las corrientes del destino. El sendero conduce al norte y lo seguimos.

¿Qué sabéis de los Riscos de Shargun? Poco, aunque se dice que guarda un gran mal.



¿Un gran mal? La leyenda sostiene que una Banshee ronda por la cumbre, saliendo por la noche para beber la sangre de los vivos.

¿Habéis visto a Karl? No.

¿Les importa si viajamos con ustedes? Por supuesto, sois bienvenidos. Ya que viajamos en la misma dirección, sería prudente acumular fuerza ¿no?

¿Qué hay en el carromato? Pues... nuestras viviendas. ¿Queréis verlas?

¡Dadnos todo vuestro oro! ¡Ay! No tenemos oro. No nos robaréis, granujas. Los Strigani somos gente que no se debe enojar.

¿Tenéis algo para comerciar? Los conductores tienen algunas extravagancias y las apartarán. Tienen 4 bálsamos curativos, un amuleto de la suerte, sobre 10 metros de cuerda y raciones para 8 días. Los personajes pueden comprar estos objetos directamente, y si han sido agradables y amigables, los Strigani venden la mercancía a la mitad del precio de la lista. De lo contrario, venden la mercancía a un 150% del precio de la lista -una tirada **Desafiante (-10) de Regatear** rebaja el precio al valor normal de la lista. Los personajes también pueden intercambiar mercancía. Usa el valor medio de los objetos según la lista a efectos de intercambiar objetos.

Siempre que los PJs no traten de robar o dañar a los conductores -y no sean tan tontos para mirar dentro del carromato- pueden seguir su camino indemnes. Szevelk no necesita alimentarse y prefiere no ser retrasada por un grupo de tontinas.

Viajando con los Strigani

Siempre que los PJs no hagan nada que provoque a la Vampiro, pueden acompañar al carromato por todo el camino hacia Zhidovsk. Los conductores hablan poco y son reservados. No impiden que los PJs miren en el carromato, pero hacerlo conduce a **Haciendo Algo Estúpido**. Ni la Vampiro ni los Necrófagos salen del carromato en ningún momento durante los días que quedan hasta la aldea. Los personajes escuchando en la puerta pueden hacer una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** para escuchar una constante y húmeda secreción nasal y un débil ruido de masticación, un buen elemento disuasorio si nunca hubo ninguno.

Haciendo Algo Estúpido

Los jugadores son jugadores y sin duda un PJ mirará en el carromato, atacará o tratará de robar a los conductores. Las acciones estúpidas deben ser recompensadas debidamente, y la Vampiro se desconcierta por la distracción, pero está dispuesta a masacrar a los PJs de todos modos.

Si los personajes tratan de robar a los Strigani, serán advertidos de que hacerlo tendrá graves consecuencias. Si persisten, uno de los hombres golpea sobre el carromato, mientras el otro saca una pistola. En el asalto siguiente, las dos doncellas (Necrófagos) salen de la parte trasera del carromato y se mueven hacia los PJs. Si está cerca el anochecer, Szevelk sale y comienza la masacre.

Los PJs que miren en el interior del carromato obtienen una visión aterradora de lo que contiene. Dentro, están las doncellas Necrófagos y la Vampiro, pero también, ven montones de ganchos y cadenas que sujetan partes desmembradas de cuerpos. Las doncellas están masticando carne podrida, mientras la Vampiro mira con aprobación. Cualquier mirando dentro debe tener éxito en una tirada de **Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura. Los habitantes del carromato se abalanzan hacia adelante, impulsados por las perspectivas de carne fresca.

Los personajes pueden, sabiamente, huir. Si lo hacen, allá ellos. La Vampiro no les sigue. Es más importante para ella llegar a la aldea que perder el tiempo persiguiendo tontainas.

Sven y Giorgi

Contrabandistas Strigani (Humanos) ex Cocheros

Estos dos hombres duros son parcos en palabras, ofreciendo poca conversación en el camino.

Puntos de Locura: 2

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
35	43	36 (3)	34 (3)	43	39	36	34

Habilidades: Criar animales (Int), Sabiduría popular (Strigani) (Int), Conducir (F + 10), Cotilleo (Em), Regatear (Em), Orientación (Int), Percepción (Int + 10), Montar (Ag), Buscar (Int), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int), Código secreto (Montaraz, Ladrón) (Int), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Kisleviano, Strigano) (Int)

Talentos: Negociador, Vista excelente, Imitador, Viajero curtido, Especialista en armas (Pólvora)

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12

Armadura (Media): Camisa de malla y Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 3)

Armas: Pistola (1d10 + 4, Alcance 8/16; Recarga 2 Completa; Impactante, Poco fiable), Arma de mano (Espada) (1d10 + 3)

Enseres

Ambos cocheros visten ropas teñidas en colores que no combinan. Llevan cuernos de cochero, sacos, un par de caballos y 8 c. Son dueños del carromato, la mercancía aleatoria sobre él y los caballos de tiro que lo arrastran.

Doncellas Necrófagos

Estas jóvenes fueron una vez hermosas y atractivas, pero su captura y la obligada alimentación de carne Humana las ha maldito con una horrible transformación. Están demacradas y su carne púrpura está cubierta de llagas supurantes. Sus cabezas son cadavéricas, sus labios están hacia atrás para revelar bocas llenas de irregulares dientes marrones. Tienen escaso pelo rubio y visten vestidos de bodas manchados.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
32	0	37 (3)	45 (4)	34	18	31	5

Habilidades: Escondarse (Ag), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Escalar (F), Buscar (Int), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Errante

Rasgos: Intrépido, Temible, Armas naturales (Garras), Visión nocturna

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 11

Armas: Garras (1d10 + 3)

Enseres

Las doncellas Necrófagos visten vestidos de novia manchados de sangre.

Szevelk

Vampiro Strigoi

Descendiente del antiguo linaje de Reyes Necrófagos, Szevelk es una ambiciosa Vampiro que va a la aldea en representación de su clan. Es posible, ella lo admite, que pueda estar presente otro Strigoi, pero Szevelk no corre riesgos, al ver esto como una oportunidad de establecer su lugar en el crepúsculo del Imperio Humano y de hecho, del mundo.

Como otros Strigoi, Szevelk es monstruosa y aterradora. Su cuerpo grotescamente musculoso está cubierto de grueso pelo negro que brota irregularmente a través de su pálida piel. Su cara es bestial, acentuada por unas fauces llenas de afilados incisivos, perfectos para desgarrar gargantas.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
65	38	57 (5)	60 (6)	70	43	63	22

Habilidades: Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Escondarse (Ag + 10), Esquivar (Ag), Sentir magia (V), Percepción (Int + 10), Buscar (Int), Hablar idioma (Kisleviano, Reikspiel) (Int), Tortura (Em)

Talentos: Frenesí, Errante, Golpe poderoso

Rasgos: Dones de la Sangre (Drenar sangre, Nigromante natural, Llamar a los Necrófagos, Maldición del vampiro), Temible, Sentidos desarrollados, Armas naturales (Garras, colmillos), Visión nocturna, No muerto

Maldición del Vampiro

Szevelk es vulnerable a contar objetos, Raíz demoníaca y Matabrujas, gromril, símbolos religiosos, agua corriente y Piedra de Disformidad. No es vulnerable a la luz solar.

- **Contar objetos:** Siempre que se vea ante varios objetos pequeños, como semillas de amapola, monedas o hilos, Szevelk deberá superar una tirada **Desafiante (-10%) de Voluntad** para no ponerse a contar los objetos (acción en la que suele emplear 1d10 minutos). Si consigue la tirada sufrirá una penalización de -10% a todas sus tiradas mientras tenga a la vista los objetos.
- **Raíz demoníaca y Matabrujas:** Szevelk no puede acercarse a menos de 2 metros de estas hierbas a menos que supere una tirada de **Voluntad**.
- **Gromril:** Si Szevelk es herido por un arma de gromril, su Resistencia se considera 0 a efectos de reducir el daño.
- **Símbolos religiosos:** Szevelk no puede acercarse a menos de 2 metros de los símbolos religiosos a menos que supere una tirada de **Voluntad**. No puede entrar en un templo ni agarrar ningún símbolo religioso a menos que supere una tirada **Difícil (-10) de Voluntad**.
- **Agua corriente:** Si Szevelk intenta cruzar un cuerpo de agua de al menos un metro de anchura, treinta centímetros de profundidad y cierto caudal, sufrirá 1d10 Heridas por asalto, ignorando armadura y Bonificador de Resistencia. Si queda reducida a 0 Heridas se aplican las reglas de muerte súbita. Volar, saltar, montar o usar un vehículo o embarcación para atravesarla anula esta penalización, así como usar un puente.

- **Piedra de Disformidad:** Si Szevelk está a menos de 6 metros de la Piedra de Disformidad debe hacer una tirada de **Miedo**. Cada hora de contacto con la sustancia pierde una debilidad y gana una nueva: Ver **Debilidades** en la página 113 de *Los Amos de la Noche* para más detalles.

VOLVIENDO A JUNTARSE

El encuentro con el cazador de brujas podría dividir a los personajes jugadores, de forma individual o en pequeños grupos, lo que es bueno, muy bueno. Resiste la tentación de masacrarles. En su lugar, deberían sentirse solos, distanciados y quizás con algo de miedo. Usa los encuentros del yermo para ocupar su tiempo e inyectar posiblemente algunos nuevos que impliquen a los Lanceros Alados, Magia de Hielo o algún otro encuentro apropiado. Ver *Realm of the Ice Queen* para sugerencias y otras posibilidades. Sin embargo, todo debe señalar a los personajes hacia la aldea en la sombra de los Riscos. Déjalos deambular,

a la deriva hacia el norte, hasta que sus caminos se cruzan con los de otros, reuniéndoles en el pueblo y más lejos.

LOS RISCOS DE SHARGUN

A medida que los PJs se abren camino hacia los Riscos, el terreno se eleva. Los esporádicos árboles se reúnen en grupos, formando arboledas y finalmente pequeños bosquecillos. La mezcla de coníferas hace que el dulce olor de la savia de pino prenda fuertemente en el aire. A través de los árboles, los personajes pueden ver la piedra gris de los Riscos, apuñalando como puntas de lanza el triste cielo.

A medida que viajan, finalmente encuentran un estrecho sendero a través de los árboles y que lleva el camino hacia los picos. Además, los PJs pueden oler el humo de la madera que viene del norte, así como el delicioso aroma de la carne cocinándose.

- LA ALDEA DE LOS CONDENADOS -

Sólo hay un asentamiento de importancia a la sombra de los Riscos de Shargun, Zhidovsk. A pesar de que se considera un importante centro de comercio por las gentes que viven aquí, es bastante pequeño para los estándares del Imperio, siendo el hogar de unas 50 almas. En condiciones normales, Zhidovsk recibe el tráfico regular de tramperos y peleteros, ocasional de buscadores de oro y rara vez de viajeros. Pero cada década, la gente de la zona sabe evitarlo, pues los habitantes de la aldea se reúnen para hacer una gran fiesta que culmina siempre con el ofrecimiento de una de sus afortunadas hijas a la Bruja Negra de los Riscos.

¿AQUEL ES HAM? NO, NO EL MUTANTE. ¡HAM!

Atraídos por la promesa de comida y cama caliente, los personajes llegan a la aldea mientras buscan los Riscos. Mientras van por la carretera, o con esfuerzo salen del bosque, ven una pequeña comunidad construida alrededor de la única carretera de estas viejas montañas. Los pinos envuelven la aldea, bloqueándola de la vista, aunque espirales de humo se elevan desde las chimeneas de piedra. Las estructuras son sencillas, de madera, con techo de paja. Hay caminos entre la docena o así de casas y las tiendas, pero están cubiertos de nieve, y donde la nieve no está presente, los caminos están fangosos por el tráfico reciente.

Normalmente esto sería un pueblo soporífero, pero extrañamente, sus carreteras están abarrotadas de viajeros. Aquí hay gente de todo el Viejo Mundo, apiñados para darse calor, sentados cerca de las chimeneas de piedra, terminando con sus últimas provisiones. Caminando por la multitud hay hombres calvos envueltos en vestimentas proclamando su lealtad al Niño. Se detienen para ofrecer palabras de aliento, rezar al joven Karl por su regreso y ofrecer la poca comida que tienen para compartir.

Si esto no fuera suficiente, en el otro extremo de la aldea, donde el camino termina en una pequeña choza, se encuentran nueve coches negros en una fila perfecta. Corceles negros, aún en sus arneses, se congelan como si estuvieran tallados en obsidiana. No emiten vaho de sus fosas nasales, nada que sugiera que estas criaturas están vivas.

Y por último, están los aldeanos. Se asoman desde sus puertas, mirando a la multitud con asombro. Algunos espantan a los intrusos de su propiedad, mientras otros acarcean a los muertos en el bosque para los lobos. La aldea resuena terriblemente con refunfuños, lamentos de los que sufren y los inquietantes sonidos de los moribundos. Es una visión de condenación, una verdadera locura para la vista.

Lo que ven los PJs son los restos de la Cruzada del Niño. Atraídos por su naturaleza, no tienen más remedio que caminar por el camino que ha pisado. Más que venir como grupo, la gente ha ido hacia la aldea a la deriva durante semanas, incluso meses. Han llegado aquí y sin ir más lejos, esperando el bendito momento en el que Karl regrese con ellos.

Los Vampiros, que no son tontos, han llegado creyendo que esta migración está relacionada con el Campeón de la Noche, y por lo tanto,

también han venido a este lugar a tomar parte en su coronación. Sin embargo, no van a esperar por él. Cada clan tiene sus propias razones para encontrar al niño, y sus esbirros peinan los bosques, registrando la tierra para cualquier señal de su futuro líder.

¡VÍSCERAS ENTRE NOSOTROS!

Los sectarios y Vampiros no son los únicos que han llegado a este lugar. Acechando dentro de la aldea hay una criatura del Caos. Cuando Tobias fue asesinado en el Templo de la Plaga (o en otro lugar), el tumor canceroso que crecía en él se despertó y se liberó de la carne muerta. Impulsado por algún oscuro acto ilícito a reunirse con el hechicero Ruprecht, la cosa miserable se arrastró por todo el Imperio, cruzó al óblast de Kislev y escaló los Riscos. Agotado y asombrado, se asentó en la aldea esperando instrucciones. Por desgracia, su presencia ha comenzado a contaminar el agua y el aire, esparciéndose entre los cuerpos de los aquí reunidos.

UNA OPORTUNIDAD

Si la congregación de sectarios, No Muertos y la Viscera del Caos no fuera suficiente, ha estado rondando una extraña bestia, aterrorizando a los lugareños y llevando a muchos a creer que ha llegado de nuevo el momento de dar a una de sus hijas a la Bruja Negra, que saben que volverá a llamar al espantoso perro y salvar a la aldea de la condenación que sienten sobre ellos. Realmente, el perro que los lugareños han visto no es el perro infernal que al servicio de la Bruja Negra de los Riscos. Ese perro es Hielo Negro, con quién los PJs ya se han podido encontrar durante el viaje hacia aquí. En cambio, esa pobre bestia es el espantoso can de Piotr Tomorov, un gordo mercader que ve en esta confusión la oportunidad de arrancar de la aldea para ser su esposa a la chica más guapa.

Tomorov afirma haber hecho su fortuna exprimiendo aceite de ganso, vendiéndoselo a los adictos del aceite de ganso en Praag. Ciertamente, de hecho, pocos creen esta historia, Tomorov es muy rico, teniendo nueve brillantes Coronas de Oro, lo que es nueve más que cualquier otro en Zhidovsk. Uno podría pensar que un hombre de importancia tendría a las hijas de los aldeanos de todo los alrededores desean ser su esposa. Sin embargo, la triste verdad es que nadie le toleraría porque es bastante repelente.

Piotr también tiene el nivel increíblemente alto cuando se trata del género más lindo. Es posible que alguna moza ciega sin nariz le tolerara, pero el mercader tiene gusto por las mujeres delicadas, nunca ha sido el mismo tras conocer a una dama Bretoniana en Erenggrado. Tomorov sabe que su tiempo se acaba; no será joven y fornido por siempre. Debe encontrar una esposa y una que cumpla sus estrictos criterios.

Por fortuna, aquí en Zhidovsk hay una chica, una encantadora flor llamada Anya. Él se reunió con su padre una docena de veces hasta ahora, y mientras que el hombre está de acuerdo en que sería un buen partido, debido en gran parte a las brillantes monedas que el mercader ha ofrecido como dote, Anya le rechaza constantemente. No importa cuánto ofrezca Tomorov, la chica le rechaza. Un hombre sabio podría mirar a otro lado, pero no Tomorov. La tendrá, es solo cuestión de tiempo.

SALTÁNDOSE LA ALDEA

No es necesario explorar la aldea para llegar a la conclusión de la campaña, pero es probable que los personajes vengán aquí primero a buscar a Karl antes que vagar sin rumbo por los Riscos en busca del chico. Del mismo modo, los personajes podrían estar algo apaleados y necesiten descanso y recuperación antes de continuar su búsqueda. Por último, podrían estar cansados o tener frío y hambre. Han cruzado el Imperio para llegar aquí, una noche en una cama es mejor que una noche en el suelo helado.

Aun así, los personajes podrían querer evitar llegar aquí ya que podrían tener al cazador de brujas, y posiblemente otro enemigos, pisándoles los talones. En caso de que no se dignen a seguir el camino de la comodidad, se empiezan a desplegar los sucesos en la aldea. Mientras los personajes peinan los Riscos, los sucesos se mueven rápidamente hacia la conclusión de la aventura. En resumen, la Viscera del Caos —que sería la Viscera del Caos de Tobías del Capítulo V— propaga la enfermedad, y la mayoría de los Cruzados expira por la dolencia y los elementos, así como la mitad de los aldeanos. Creyendo que la plaga está vinculada con los avistamientos de Hielo Negro, los aldeanos ofrecen a Anya, una hermosa aldeana, como su sacrificio. Unos pocos hombres delgados la llevan, con los ojos vendados, a la Matriz. Una vez allí, Piotr, un gordo y repugnante que codicia a Anya, rapta la chica y se va con su nueva novia. Los Vampiros y esbirros se extienden por la zona, buscando a Karl, mientras los Elfos del Bosque, después de haber recorrido un largo camino desde Athel Loren buscan la entrada en la Matriz.

Mientras sucede todo esto, hay multitud de oportunidades para los PJs de encontrar a alguien que sepa dónde está Karl. Piotr pudo haber visto deslizarse al chico en las oscuras aguas de la Matriz, mientras robaba su futura esposa. Un Vampiro podría haber descubierto al chico y haberle seguido solo para ser emboscado por los repugnantes esbirros de Ruprecht. Los personajes podrían llegar a la batalla, elegir un bando, y averiguar a dónde se dirigía el Niño. Hay otras posibilidades. Sé creativo. Mientras los personajes lleguen a la Matriz, todo va bien

Y ahora ese tiempo es evidente. Tomorov ha visto como su pequeña aldea ha empezado a abarrotarse de viajeros. La llegada de los Señores Sylvanianos, los hombres destrozados del Imperio, y algunas de los seguidores y parásitos del campamento han desatado una idea.

Tomorov sabe que cada década, la aldea ofrece a una de sus hijas a la Bruja Negra, ya que si no lo hacen, seguramente les maldecirá a todos. Cuando la Bruja Negra realiza su demanda envía a su heraldo: una bestia abominable conocida por los lugareños como Hielo Negro. Desde que han llegado los indeseables forasteros las cosas no han ido bien. La gente enferma, desaparecen personas y cosas y una sombra general se cierne sobre todo. Casi parece como si la aldea estuviera maldita, y por supuesto, la única manera de acabar con la maldición es apaciguar a la Bruja Negra.

Tomorov sabe que la Bruja Negra no está directamente involucrada, —no puede ser, ya que la aldea le dio una muchacha hace tres veranos, por lo que el problema debe ser por alguna otra causa. Piotr no tiene intención de quedarse allí mientras es posible que tal horror visite su aldea, pero no se va a ir sin su querida Anya. Se le ocurrió una manera de conseguir a la chica y evitar el gasto de la dote: hacer que la aldea se la envíe a la Bruja Negra. Antes de que Anya llegue, Piotr se precipitará sobre ella y evitará su destino, y los se escaparían y vivirían felices para siempre. Para ello, tuvo que convencer a la gente de que la Bruja Negra no estaba satisfecha con la última ofrenda. Lo que necesitaba era a Hielo Negro.

Por suerte para Tomorov, precisamente él era dueño de un perro feo. Sumergió a la bestia en pintura negra, añadió un caro tinte en el pelaje de la cabeza y pegó trozos de cristal al pelaje como si fuera hielo. Luego envió al pueblo a la aldea para aterrorizar a los lugareños. El perro no está demasiado contento por la desagradable recesión de su normalmente confortable vida y ve todo esto como una absoluta tontería. Quiere regresar al calor del fuego y los amistosos olores de la casa del mercader, pero se pregunta qué nuevo horror le hará pasar el hombre. En su lugar, el perro merodea por la aldea, husmeando por comida y tratando de llamar la atención de la gente.

Sin embargo, el pobre perro ha tenido poca suerte. Ya que mirar a Hielo Negro es la muerte, o así lo creen los lugareños, los aldeanos ignoran incondicionalmente al perro. Incluso si ladra, tira de sus abrigos o les deja un regalito en sus pórticos. Por supuesto, son conscientes del perro, pero simplemente no se lo hacen saber.

YA QUE ESTAMOS AQUÍ...

Subiendo por la carretera o apareciendo de los árboles, los PJs están aquí, y nadie lo nota o parece preocuparle. No es que sean ignorados, algunos vagabundos más dejándose caer en algún lugar para sentarse se ha convertido en algo corriente. Pueden conseguir algunos movimientos de cabeza o gruñidos, pero los Cruzados perdidos y los tristes No Muertos dejan solos a los personajes para explorar como quieran.

Entretanto en Zhidovsk, los personajes jugadores pueden hacer lo que quieran, hablar con los lugareños, o no hacer nada. La siguiente sección

describe los diversos lugares donde los PJs podrían acabar. Luego hay un breve historial de las personas más importantes y por finalmente, la última parte cubre los sucesos que se desarrollan.

EXTENSIÓN DE LA ALDEA

Zhidovsk se encuentra al final la única carretera a los Riscos de Shargun. Poco más que un camino fangoso, es del ancho justo para que pasen dos diligencias uno junto al otro. Hacia el oeste se cierne un denso bosque de pinos, cedros y abetos, y al este asciende a un saliente de piedra negra que los lugareños conocen como el Puño de Kurshod, llamado así por un infame gigante que se dice que fue fulminado por el mismo Tor en una titánica batalla hace miles de años. Al norte, la torre de los Riscos, con la nieve cubriendo los picos y albergando a quién sabe qué.

Mientras la carretera asciende hacia la aldea, las rocas y los árboles ocasionales dan paso a pequeñas casas de madera con tejados de pizarra. De delgadas chimeneas de piedra se emite el humo del pino ardiendo, envolviendo a la comunidad con una bruma azul. Más adelante, las casas están más juntas, como si se acurrucaran para calentarse. Al final de la carretera hay como una docena de edificios frente a ella. Hay algunos caminos entre las construcciones, pero están ahogados por la nieve y el hielo.

Como se ha descrito antes, la aldea está llena de Vampiros y Cruzados obstruyendo las calles y callejones, dejando a una desconcertada población que escoja su camino entre las masas reunidas. No hay mucho aquí que merezca mencionar. La mayoría de las construcciones son los hogares de rudas familias endurecidas por la escasez de recursos y el agobiante frío.

I. EL PEZÓN DE TAAL

Elevándose en medio del denso grupo de edificios en el centro de la aldea está el Pezón de Taal. Se le dio este irreverente nombre después de que un joven sacerdote de Taal que se perdió, se emborrachara y fuera encontrado en una comprometida posición que es mejor no decir, en ese mismo lugar. En honor al clérigo bebedor de kvas, los lugareños erigieron un santuario.

El Pezón de Taal es una taberna de nueva construcción. Con sólo una década de antigüedad apenas muestra signos del tiempo. Construida a partir de madera tratada de pino sobre una base de piedra negra, posee un techo puntiagudo cubierto de césped. Una chimenea torcida asoma sobre el techo tras la estructura. Humea durante todo el año, enviando espirales de humo de los fuegos de su interior.

La entrada principal al lugar es a través de una simple puerta sobre una losa de piedra que sirve de pórtico. Un cartel representando a un hombre con cuernos con un lobo mamando de su pecho cuelga de la puerta. Rodeando la parte de atrás hay un pequeño establo, donde el joven Rencle, (un PNJ totalmente carente de interés) atiende los corceles de los infrecuentes viajeros.

Justo tras la puerta se encuentra un amplio salón con un techo alto que se eleva por encima, salvo en la parte trasera que sirve como morada de Janz, el propietario. Hay dispuestos en filas mesas y bancos, y el suelo es un lodazal de heno viejo, líquido derramado y grumos no identificados. Un fuego con un espetón se sienta contra la pared del fondo, y se puede encontrar a un joven girando a un cerdo, una cabra o cualquier otro animal sobre el fuego. Janz atiende el bar, que es un montón de piedras delante de una pila de barricadas tapadas inclinadas en sus lados.

Usando el Pezón de Taal

En circunstancias normales, esta taberna atiende a los lugareños y algunos tramperos que se ganan la vida en estos picos, y por tanto, estaría escasamente poblada. Sin embargo, gracias a los ocupantes que han reclamado esta aldea como su tumba, o como señal de su revelación, o como escenario para la gran realización de su profecía, el Pezón de Taal está un poco más concurrido de lo normal.

Janz y Rencle

Janz normalmente daría la bienvenida a cualquiera del pueblo a su fuego, ya que sabe que incluso los ocupantes para calor o refugio y que no pueden pagar, aún son beneficiosos para su negocio. Algunos, mirando a sus compañeros con su cerveza aguada o patas de carne, viniéndose abajo y ofreciendo dinero a futuro con interés, o trabajo, en lugar de dinero inmediato. Otros pagan su porción con la narración o alentando a otros a beber. Pero eso en tiempos normales.

Ahora, con la enfermedad de la Viscera del Caos extendiéndose como la pólvora, y con las criaturas de la noche aventurándose de vez en cuando en busca de grupos de presas fáciles, a Janz le gustaría ser un poco más estricto en su política de admisión. El problema es que no tiene ni la fuerza ni el coraje para hacerlo. Así pues, el Pezón de Taal es un excelente microcosmos para representar al pueblo en su conjunto y un lugar perfecto para introducir a todos los diversos habitantes del pueblo, permanentes y temporales.

Rencle representa una primera delgada y tímida línea de defensa, usando su horca para empujar lejos a los que parecen estar enfermos o cualquier miembro de la Cruzada que esté lo suficientemente débil y desnutrido para ser desalentado sin luchar. Sin embargo, el muchacho deja entrar con un gruñido hosco y temeroso a cualquiera con armamento o apariencia adinerada, o que parezca saludable.

Una vez dentro, Janz mira a los personajes con glotonería aún con recelo. Exige el pago antes de que los personajes puedan incluso sentarse, y rápidamente va tras la barra antes de volver con cerveza suave, pan duro y tiras de carne grasientas de los animales asados más recientes. Puede usarse a Janz para representar la paranoia del dueño estándar de negocios del pueblo y también su disposición a recoger el dinero, para poder escapar si es necesario, del infierno en el que se ha convertido su hogar.

Habitantes

A menudo se puede encontrar aquí a los menos afortunados de entre el pueblo, pero aun así de buena posición, buscando auxilio en lo que se conoce como un lugar libre de la PLAGA. De algunos de ellos los personajes pueden recibir un resumen general de quién es quién en la aldea, averiguar todo sobre la siguiente fiesta, excepto su propósito y resultado final, recibir miradas de hielo cuando pregunten por Hielo Negro y con una tirada Difícil (-20) de Cotilleo averiguar lo siguiente:

Rumores Antes de la Reunión del Consejo

Estos rumores pueden averiguarse antes de que el pueblo tenga una reunión para tratar la aparición de "Hielo Negro".

Sep, dicen que son tiempos oscuros. Pode ser que no aceptara el último regalo.

¿Un perro? Na, no he visto ningún perro. Y si lo hice no me se ocurriría hablar de ello. Al igual que no me se ocurriría hablar de La Que No Debemos Mencionar.

Mi chico es leñador, y dice que ha visto gente oscura rondando, buscando algo.

Se ke Tomorrow a estao suplicando ar padre de Anya permiso para casarse con él. Lástima ke sea má' feo ke mocos y kostras en la nariz de un muerto. Ella no lo tendrá, pobablemente.

Tras la Reunión del Consejo

Estos rumores pueden averiguarse después de que el pueblo tenga una reunión para tratar la aparición de "Hielo Negro".

Fue Tomorrow, seguro. Lo esushé de mi ermano que está en er consejo, ¿sabes? Tabá diciendo que er último regalo no fue acceptao, que es lo que he estao oyendo to 'o er rato. Po eso va aber un nuevo festival, luego. Mañana, creo que va a ser.

He oído ke esta vez tienen ke ofrecer realmente una buena moza. No sé, creo ke Gretchen era bastante apetitosa. Pero está vez es Anya. Lástima. Anya es como un ángel.

Así que, er festival. Es, un, bueno, es ter... suerte. Ya sabes. Buena suerte. Arreglas a la chica y paseas po' el pueblo, y la yevas a los bosques, y... eh, sí, tengo que irme.

Valin von Carstein

Uno de los Vampiros, un Von Carstein llamado Valin, frecuenta el lugar únicamente por el pseudo-religioso fundador de la taberna. Al no poder entrar en los santuarios de los Antiguos dioses, le resulta divertido

VALIN EL VAMPIRO

Los Vampiros en General

De cada clan un puñado de ellos fue contactado e informado de la existencia del chico, así como del hecho de que vendría a Kislev. Ninguno de nosotros está seguro de quién envió el mensaje; al principio asumimos que fue uno de los nuestros, pero no se ha encontrado a nadie aquí. Y este pobre pueblo no es tan civilizado para jactarse de un mortal que reconoce nuestra inherente superioridad y poder tener los medios para mandarles a buscar. ¿Qué? ¿No conoces la profecía? Bueno, nada más lejos de mi intención que arruinarlos la sorpresa, queridos.

Von Carsteins

Vengo simplemente porque cualquier cosa que preocupe a Lydia es digna de investigar. Yo no creo en el concepto de "profecías". Es realmente un fenómeno mortal. Cuando vives tanto tiempo como yo, te das cuenta de que palabras imprecisas nunca pueden abarcar o predecir la compleja verdad de la historia. Pero eso no quiere decir que el resto de mis compañeros se sienta así. Si soy capaz de conseguir al chico, será bastante entretenido ver qué están mis compañeros dispuestos a darme a cambio.

Lahmians

Esas putas sin duda creen que pueden seducir al chico para que sirva a sus adorables propósitos. He oído que ya han metido la pata durante el camino, metiéndose en el bolsillo a algunos mortales de mente débil para llegar hasta aquí. Sin embargo, por lo que he visto, es más probable que el chico las seduzca a ellas. Su coche es el único con cortinas de seda de lujo y guapos jóvenes por cocheros.

Necrarca

Uno de ellos, establecido cerca de Wolfenburgo, creo, estaba tan embelesado por esta profecía que vio al chico como que infringía su propio destino. No estoy seguro de si sobrevivió y aún busca matar al muchacho, o si hay otro de su clan aquí. Podéis reconocer el coche del Necrarca porque es poco más que un coche fúnebre, y sus asistentes son claramente esqueletos animados. Vergonzoso, de verdad. Esos cadáveres andantes no tienen sentido del estilo.

Los Strigoi

Tontos creyentes. Ellos y sus siervos vagabundos son ridículamente supersticiosos, ya sabéis. ¡Se han tragado con tanto entusiasmo esta profecía disparatada que han llegado incluso a secuestrar, según he oído, a un Dragón Sangriento! Imaginaros, traer a uno de esos peligrosos compañeros todo este camino en contra de su voluntad, basándose en unas pocas líneas de mala poesía. Ridículo. Han venido en gran número, como una plaga; al menos dos o tres de los coches son de ellos. Necesitarán a muchos para controlar a la bestia que han enjaulado, imagino. Podéis saber cuáles por el "muro" tan serio que han construido contra el resto de nosotros, rodeando las diligencias, por así decirlo.



relajarse en la esquina de un establecimiento llamado Taal. Sin embargo, no viene aquí en busca de víctimas, y es un conversador bastante interesante, sabiendo mucho sobre historia, filosofía religión y arte. Si los personajes le mencionan a Lydia, él admite que es de la misma región, transmitiendo una impresión de su “noble compañera” como bastante “banal” y “falsa”. Si afirman haberla derrotado o frustrado, se calienta con ellos un poco y no ve más razones para ocultar el hecho de que él es un Vampiro, ellos deberían ser capaces de sumar dos y dos, después de todo. Si algún personaje le impresiona más con una tirada **Muy Difícil (-30) de Sabiduría académica** respecto a uno de los temas antes mencionados, se vuelve bastante amable con ellos y está dispuesto a discutir los diversos intereses de los cinco clanes vampíricos.

Valin conoce la creencia general de cada clan respecto a Karl y la profecía y no es sutil respecto a las actuales ubicaciones de los Vampiros, creencias, fuerzas y similares (ver el lateral **Valin el Vampiro**). Por supuesto, cuanto más habla con un personaje dado, más enamorado se vuelve de él, lo que significa que el desventurado conversador puede esperar una visita nocturna de Valin en los próximos días. Por supuesto, las intenciones del Vampiro son añadir al encantador y experto personaje de forma permanente a sus esclavos.

Cruzados

Algunos de los Cruzados aún están lo suficientemente bien, suficientemente alimentados, o dotados de suficiente dinero para traspasar las endebles defensas de la horca de Rencle y los refunfuños de Janz, y los que eran expertos comerciantes -o pudieran haber tenido alguna riqueza antes de unirse a la Cruzada- también se pueden encontrar aquí. Esta gente es la que más esperanza tiene del culto de que Karl regrese pronto con ellos. Una tirada **Desafiante (-10) de Carisma** convence a gente como esta de que los personajes también son Cruzados, lo que les permite deducir todo lo que podrían averiguar por lo demás en la plaza del pueblo (ver **Zona 3**). Si los personajes fueron descubiertos o acusados por la turba de ir en contra de Karl, necesitarán una tirada **Desafiante (-10) de Carisma** también. De cualquier manera, encontrar aquí sus respuestas -en vez de en la plaza del pueblo- significa que los PJs pueden evitar lo peor de las enfermedades causadas por la Viscera del Caos.

Los personajes que se hicieran amigos de cualquiera del círculo interno de la Cruzada podrían reunirse con ellos aquí si quieren. La aventura asume que el liderazgo se desintegró poco después de la obra, y los diversos miembros encontraron todos finales terribles. Este escenario no tiene por qué ser el caso, aunque es el resultado más probable para esos tontos ilusos.

2. EL VIEJO GATO YEVID

Al otro lado de la calle frente al relativamente agradable Pezón de Taal hay un desvencijado edificio de madera con techo podrido. Se achaparra sobre sus desmoronados cimientos como una vieja obesa, todo arrugado y criando misterios. Lo lleva Helga Yevid. Antes de la reciente afluencia, el último cliente que pasó la noche en esta casa de huéspedes fue el noveno marido de Helga, Ferisu Shenk, y de hecho, fue su última noche. La leyenda local dice que falleció por la grasa del guiso de Helga, aunque algunos especulan que los apetitos de la bruja son bastante más violentos y costosos. En cualquier caso, la mayoría de la gente reconoce cruzar la calle antes que pasar por la sombra de este tenebroso lugar, y quizás los recién llegados harían lo mismo si no fuera por el abominable frío.

En realidad, El Viejo Gato Yevid (el significado de este nombre se ha olvidado) es tan seguro como cualquier otro lugar en el pueblo. Es cierto que Shenk murió aquí, (aún se aparece en el ático donde se ahorcó) aunque no fue por algo sucio, simplemente un buen suicidio a la antigua.

El edificio está en mal estado. La puerta de entrada, que nunca cierra muy bien, cierra con un cordón de cuero que Helga ata a un poste. Hay un corto pasillo que conduce a un pequeño comedor y cocina contigua. Una estrecha escalera conduce a las habitaciones de arriba, todas las cuales dan a un pasillo central donde las toscas pinturas de Helga relatan las vidas de sus queridos maridos.

Helga tiene 10 habitaciones, todas a un precio razonable (7p), incluyendo desayuno. Los que pagan por una semana de alojamiento consiguen un cambio de sábanas (a menudo un juego sucio por otro juego sucio) y un cubo de agua caliente los días festivos para honrar a los dioses.

Las habitaciones serían agradables si no fueran por el hedor a queso viejo y putrefacto. Las esquinas de las habitaciones están ennegrecidas por el moho. Alguien estúpido que decida rayar la superficie despierta un olor tan horrible que la comida nunca tendrá otra vez el mismo sabor. Helga advierte a todos los clientes que no miren bajo la cama, ya que ahora, a los 45 años, está demasiado vieja para husmear bajo ellas y pescar la basura vieja. Se dejan a tu imaginación los tesoros encontrados bajo los húmedos colchones, aunque sugerimos generosa escatología con un toque de huesos podridos, trapos viejos y una patata de aspecto terrible que ha reclamado los blandos tablones del suelo bajo ella.

Usando El Viejo Gato Yevid

Aunque hay un gran número de visitantes en Zhidovsk, hay pocos con el aguante necesario para pasar la noche aquí, y menos con el dinero para gastar en tales extravagancias. Helga se siente molesta con su conciencia por no bajar sus tarifas, especialmente cuando cada mañana produce otro cadáver congelado en un pasillo, pero como decía Grouse, su amado quinto esposo, “*¡No hay beneficio en la caridad!*”.

Si los personajes tienen dinero que gastar, pueden reclamar la casa de huéspedes como fortaleza. Puede que no sea cómoda, pero proporciona un lugar seguro donde pueden atrincherarse subrepticamente en caso de una escalada de problemas. Helga es tan perezosa que no se dará cuenta de las modificaciones pequeñas (como tablones en las ventanas desnudas) y finge no darse cuenta de las modificaciones grandes (como un nuevo bar interior colocado en frente de la puerta principal), por temor de que los “bienhechores” se lo cobren si ella se lo lleva.

La casa de huéspedes se podría convertir en el hogar temporal de cualquier otro enemigo que aún persiga a los personajes o Karl de capítulos anteriores como A) superviviente, B) tiene cualquier cantidad de dinero y C) tiene inclinación por alojamientos Humanos (p.e. no los Elfos de los Bosques). La pensión es o se convertirá en el hogar temporal de cualquier otros enemigos aún persiguen a los personajes o Karl de los capítulos anteriores que A) sobrevivieron, B) tienen cualquier cantidad de fondos, y C) tienen una inclinación para alojamiento humanos (es decir, no los Elfos del Bosque). El ejemplo más reciente e inmediato de este tipo de personalidad es el cazador de brujas Vanderhoff. Si Vanderhoff une fuerzas con Frank y rastrea a los personajes hasta la aldea, este lugar es a donde viene a alojarse por la noche. Quizás los personajes están saliendo de por la puerta cuando Vanderhoff toca o se encuentra con ellos en el pasillo mientras Helga le está mostrando su habitación. Se podría desatar una batalla inmediatamente en los estrechos pasillos, donde Vanderhoff podría tener problemas maniobrando con su voluminosa armadura y gran espada (-10 a todas las tiradas de HA), pero solo se le pueden enfrentar de uno en uno. Si Frank le acompaña, corre tan pronto como Vanderhoff aborde a los PJs y puede encontrarse más tarde en la plaza de la aldea, lamentando estar justo de vuelta en donde empezó.

3. PLAZA DE LA ALDEA

Entre la casa de huéspedes y la única taberna del pueblo está la plaza. Aunque no es cuadrada, ya que nunca tuvo cuatro ángulos rectos, es simplemente el espacio vacío entre los edificios que rodean un gran pozo. Han habido esfuerzos poco entusiastas por adoquinar esta zona, y algunos restos de piedras asoman a través del barro como testimonio de las buenas intenciones de los aldeanos.

Normalmente este lugar está vacío, salvo la matrona ocasional yendo al pozo a buscar un cubo de agua, pero desde que comenzó a llegar la gente, este lugar es con facilidad el más concurrido de la aldea. Casi cada metro cuadrado de esta zona tiene un cuerpo, y los estrechos senderos están obstruidos de escombros y suciedad provocados por la gente acurrucada que sufre. Moviéndose entre la gente están los francos autoproclamados líderes que invocan la voluntad de la Cruzada, predicando cómo regresará Karl y que el momento de su salvación está sobre ellos. Sin embargo cada día sucumben más personas al frío implacable, la hambruna y las extrañas enfermedades, a pesar de los fuegos humeantes y los escasos suministros repartidos a las masas. Los cadáveres yacen desatendidos, abandonados donde han muerto, y hay rumores de que algunos hombres desesperados han empezado a recoger la carne de los muertos. Desde la llegada, pocos lugareños vienen aquí, y si lo hacen, bordean la plaza para llegar al Pezón de Taal. Sin embargo, la mayoría no cree que una jarra de kvas valga las molestias de la multitud.

Usando la Plaza de la Aldea

Esta es la zona más fácil para que los PJs averigüen qué está pasando exactamente. No son necesarias tiradas para obtener las informaciones siguientes, solo un poco de bondad en forma de agua fresca (“esa cosa del pozo de sabor horrible”), algo de comida o una manta es suficiente para obtener tanta información como los PJs deseen. Sin embargo, este lugar también es uno de los más peligrosos para reunir pistas; cada trozo de información conseguida hablando con los Cruzados -si involucra contacto físico- requiere que el personaje haga una tirada de Resistencia o contrae la Viruela Verde, Podredumbre Neiglica o el Escorbuto Dementador (tira al azar para determinar cuál). Extrañamente, los PJs podrían haber estado con un miembro que sufriera obviamente de Viruela Verde pero acaben finalmente contrayendo la Podredumbre Neiglica.

¿Dónde está Karl? Ah ni idea. Nos trajo a todos aquí ace tres lunas, ah, no pode decir, mi memoria mese falla. Luego subió y nos dejó. Ah no sé po' qué. Ah... Ah... ACH! ¡EUN DEMONIO! ¡EUN DEMONIO! ¡Aléjate! ¡Aléjate! Ale ... ja ... err ... ah, eh, apañero. ¿Ké taba yo diciendo? ¿Quién eres? ¿Te sobra argo de papeo?

¿Cuánto tiempo hace que se fue Karl? Pues... hace justo una semana, mi bien señor. Sí, definitivamente una semana. ¿O eran dos?

¿Qué dirección tomó? (el que responde trata de cubrir a toda prisa las marcas verdes que cubren su cara y sus manos). No podría decirlo. Parecía estar estudiando algo, diciendo que su destino estaba cerca. ¡Nuestro destino más bien! El Viejo Shuck fue quién le guió. Es el cazador local. Duerme tras el santuario. No sé si el Viejo Shuck ha regresado ya.

¿Fue alguien con ellos? Sí señor, ¡una docena de nuestros mejores guerreros! Aposto a que nadie podría protegerle mejor, inspirados como están por su grandeza divina.

¿Qué es ese “destino”? ¿Por qué estáis todos aquí? (el que responde se rasca sus forúnculos y de vez en cuando se ensucia los pantalones) ¡Er joven seño dice ke su creador le ha enviado sueños! Solo puede se' ke subiendo allí en los riscos jay un lugar en que er cometa vorverá a caer. O quizá regrese de día. Cuando lo encuentre, creo ke vorverá a por to'os nosotros y no' llevará ar cometa der cielo con el!

El Origen del Mal

Los PJs con experiencias previas en enfermedades del Viejo Mundo podrían terminar sobre el indicio dado por un Cruzado sobre el terrible sabor del agua del pozo. Incluso si no piensan en ello, pero empiezan a preguntar por el posible origen de las enfermedades, los personajes que tengan éxito en una tirada **Desafiante (-10) de Sanar** se dan cuenta de que un pozo contaminado es una manera común de propagar

enfermedades. Por último, los que hagan una tirada **Muy Difícil (-30) de Percepción** advierten que los Cruzados viviendo en la plaza parecen estar mucho más sujeto a las enfermedades que los aldeanos o incluso los que pueden pagar alojamiento en otro lugar.

Si los PJs realmente bajan al pozo remítete a la información de la sección El Pozo.

4. EL POZO

Bajar por el estrecho pozo debería ser un desafío. En primer lugar, la cuerda está podrida, lo que se advierte con una tirada **Desafiante (-10) de Percepción**. Cualquiera más pesado que un Elfo o un Halfling produce que se rompa, y los del cubo se desploman hacia abajo, lo que por supuesto trae a 3d10 Cruzados (que dependen del agua para sobrevivir) a congregarse alrededor de los de la parte superior y atacar debido a los diversos niveles de aflicción, desesperación y locura (usa el perfil del Mendigo de la página 235 de *WJDR*). Cualquiera que estuviera en el cubo cuando la cuerda se rompiera debe hacer una tirada **Muy Difícil (-30) de Agilidad** agarrar el borde del pozo o el marco encima de él, seguido de una tirada **Desafiante (-10) de Fuerza** para colgarse. Los que fallen ambas tiradas caen al pozo; un Halfling se desploma los 4 metros completos hasta el suelo, recibiendo la mitad del daño por caída gracias al agua del fondo. Cualquier persona mayor alojada en el pozo cae unos 3 metros, recibiendo 3 puntos de daño contundente (parte del cual podría ser absorbido por la armadura) y 3 puntos de daño por dislocación (que ignora armadura). El personaje debe luego pasar una tirada de **Agilidad** para salirse recibiendo un -1 de penalización a la tirada por cada medio kilo de peso que sobrepase los 120, o un bono de +1 por cada medio kilo que baje de 120.

Sin una cuerda, descender al pozo requiere una tirada **Desafiante (-10) de Escalar** por cada 3 metros de recorrido, con penalizaciones y bonos como se describe en salirse del pozo cuando se atasca.

El Horror del Pozo

Aunque Ruprecht ha sido el instigador de muchas desgracias y eventos durante los últimos meses, la situación se ha convertido rápidamente en una espiral sin control por la muerte de su sirviente, Tobías. La Viscera del Caos que surgió de su cuerpo hizo todo lo posible para regresar con su maestro, pero su viaje por los residuos provocó su deterioro, convirtiéndose cada vez menos y menos en Tobías en vez de parecerse más a él. Quizás estuvo sometida a Piedra de Disformidad, pasó la noche en un claro maldito o fue dañada mientras escapaba de los PJs. En cualquier caso, más que crecer hacia una nueva versión de Tobías, como es normal para una Viscera del Caos, la criatura degeneró lentamente hacia una masa apenas humanoide de hueso, tumores y pelo.

La criatura sufre ahora un gran conflicto interno. Recuerda que su anfitrión debía simplemente que seguir al chico y asegurar que llegara a Kislev, con todo siente que algo más debe suceder, ¿quizás tuviera que conseguir al chico una vez estuviera en Kislev y escoltarle hacia la torre de Ruprecht? Apenas recuerda sus recuerdos humanos, y solo reconoce su entorno actual vagamente, la Viscera del Caos logró deslizarse, arrastrarse, comer y sufrir su camino a través de cientos de kilómetros hasta esta pequeña aldea, siguiendo el rastro de Karl todo el camino.

Tan solo unos días de que llegaran los PJs, se deslizó entre los Cruzados dormidos en la noche, siguiendo el olor de Karl hasta el pozo, donde algunos de sus guardaespaldas se detuvieron a beber. En ese mismo momento, fuera de los bosques del norte, Karl entró en el agua y nadó hacia la Matriz. Por supuesto, ese mismo lago es que alimenta la capa freática de la que se alimenta el pozo. La viscera del Caos, sus cilios y otros primitivos órganos sensoriales específicamente sintonizados con los movimientos y el olor del muchacho, detectaron de repente que estaba muy cerca. ¡Imposiblemente cerca! En un frenesí de deseo, ansia y júbilo, se deslizó sobre el pozo y cayó en picado hacia sus profundas aguas, pensando que el chico debía de alguna manera estar en su interior. Cuando aterrizó, estaba atrapado, incapaz de continuar avanzando hacia la ubicación del chico, sintiéndole aún a través de las pequeñas filtraciones de agua que alimentan el pozo. Por tanto, el sufrimiento por el que pasa por el abatimiento y la desesperación, alternativamente a que está demasiado débil o desanimado para salir una vez más, hace a la pobre criatura presionar su masa contra el fondo del pozo, tratando de llegar a lo que piensa que es su objetivo, envenenando a la vez el agua en el que descansa. Es difícil ser una Viscera del Caos.

Viscera del Caos

La Viscera del Caos tiene una inteligencia rudimentaria respecto a cualquier cosa excepto a Karl. Si un PJ desciende a su cámara, intenta comérselo porque está hambrienta. Si ese PJ dio el golpe mortal contra Tobias, reúne un primitivo sentimiento en alguna parte entre una sed de venganza y una necesidad casi de adoración para agradecer al PJ que la liberara del cuerpo de Tobias. A pesar de todo, los sentimientos se traducen en que la Viscera del Caos está incluso más excitada para comerse al PJ, y gana un bono de +10 a todos los ataques contra él.

Si ningún PJ se aventura a bajar al pozo, sale y causa la anarquía durante el festival (ver **Suceso 6: Festival de Horrores** en la página 210). Esta Viscera del Caos tiene un perfil especial presentado aquí.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
52	0	54 (5)	63 (6)	12	12	32	4

Talentos: Golpe poderoso

Rasgos: Aura demoníaca, Temible, Armas naturales (Pseudópodos repugnantes), Visión nocturna, Portador de plaga, Forma cambiante, Armas cambiantes

Combate

Ataques: 3; **Movimiento:** 2; **Heridas:** 16

Armas: Pseudópodos repugnantes (1d10 + 6; Rápida o Impactante o Lenta o Apresadora o Poco fiable)

Portador de Plaga

La Viscera del Caos lleva el mal en su cuerpo, y se manifiesta en el mundo exterior en forma de pestes y enfermedades. Los que pasen más de un día a menos de 500 metros de la Viscera del Caos deben hacer una tirada **Muy Fácil (+30) de Resistencia** o caer víctima de una enfermedad específica (aunque en algunos casos, como con los Demonios del Caos, la enfermedad puede cambiar de una día para otro o de un momento a otro). Cada día que un individuo particular permanezca dentro del radio de 500 metros debe volver a tirar, con un incremento de la dificultad de 10 por cada día pasado, hasta un máximo de **Muy Difícil (-30)**. El radio de la enfermedad puede variar con las condiciones del viento predominante, terreno abierto y cosas así.

Forma Cambiante

La Viscera del Caos muta fuera de control, creciendo constantemente nuevos apéndices y disolviendo algunos viejos. Cada día (o con mayor



frecuencia si quieres), manifiesta 1d5 nuevas mutaciones y pierde 1d5 mutaciones viejas. Tira en cualquier tabla de mutaciones que quieras, pero si tienes *Tomo de Corrupción*, usa la **Tabla de Mutaciones de Nurgle** de la página 37.

Armas Cambiantes

A la Viscera del Caos le crecen nuevos pseudópodos y absorbe los viejos con repugnante velocidad y aleatoriedad, y cada uno parece azotar bajo su propia voluntad. Cada ataque que hace gana una única propiedad de arma al azar, pero no persiste necesariamente cada asalto; un asalto, todos los ataques podrían tener la propiedad de apresadora, mientras que el siguiente, ninguno podría tenerlo. Tira 1d10 para determinar la propiedad cada vez que ataque: Con 1-2: Rápida; 3-4: Impactante; 5-6: Lenta; 7-8: Apresadora; y 9-10: Poco fiable (con una tirada de 96-100, en lugar de encasquillarse como un arma de fuego, su Característica de Ataque disminuye en 1 hasta el final del combate actual).

5. SUMINISTROS TOMOROV

Justo al sur de la plaza de la aldea hay un edificio rechoncho de madera con techo de tejas de pizarra. Sobre un letrero con un pico de minero, una rueda de queso, una vela y un rollo de cuerda el nombre de “Suministros Tomorov” forma un arco frente al almacén general de Piotr Tomorov. Dirige la tienda para mantenerse ocupado cuando no hace envíos de aceite de ganso a Praag.

El olor y el ruido del interior no pueden ignorarse. El lugar apesta a grasa rancia y excrementos de ganso, mientras que los graznidos de los gansos resuenan desde detrás de una cortina en la parte trasera. El lugar es una mezcla de mercancías y suministros. Hay tres pasillos principales con estanterías a cada lado que están cargados con un montón de artículos diversos. Se puede encontrar aquí casi cualquier cosa de *WJDR* o *Arsenal del Viejo Mundo*, aunque los objetos son todos de Mala Artesanía. Los precios son bastante razonables (75% del coste normal), habiendo sido sutilmente marcados a la baja por Tomorov, para poder liquidar la mayoría de su mercancía antes de huir en los próximos días.

Tras la tienda, y más grande que ella, hay un granero que alberga las posesiones más preciadas de Tomorov, sus dos recios caballos de tiro. Se mantiene cerrado y atrancado todo el tiempo, especialmente ahora, cuando muchos podrían ver los caballos como un medio para escapar del pueblo o aplacar el hambre.

Como Tomorov pasa gran cantidad de tiempo en la carretera, emplea a su sobrino Gregor para llevar el negocio mientras él está ausente. Mientras los personajes están en el pueblo, Tomorov también lo está. Hay un 35% de posibilidades de que el mercader esté presente en la tienda. De lo contrario está Gregor en su lugar.

Piotr Tomorov

Mercader Ungol Humano, ex Burgués

Piotr es un miserable y grasiento trozo de carne con pocos atractivos estéticos. El detestable olor de grasa de ganso y cebolla ronda sobre él, y las chicas del lugar susurran sobre los cultivos de prodigiosas verrugas que crecen en sus pies. Su redonda cabeza solo tiene un ennegrecido diente, y es flatulento, resonando sus regiones inferiores en los momentos menos adecuados. Viste ropas a la moda Bretoniana, aunque de una década atrás, que consiste en un chaleco sucio, medias, bragueta de armar y un sombrero almohada manchado del que cuelga una pluma de aspecto abatido.

Puntos de Locura: 4

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
39	28	37 (3)	44 (4)	40	60	41	39

Habilidades: Criar animales (Int), Sabiduría popular (Kislev) (Int + 10), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Conducir (F + 10), Tasar (Int + 10), Cotilleo (Em), Regatear (Int + 10), Percepción (Int), Leer/Escribir (Int), Montar (Ag), Buscar (Int), Hablar idioma (Kisleviano) (Int + 10), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Oficio (Mercader) (Em)

Talentos: Negociador, Intelectual, Cortés, Genio aritmético, Muy resistente

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14
Armas: Arma de mano (Espada) (1d10 + 3)

Enseres

Piotr es bastante rico, poseyendo su tienda y todo el contenido. Cuando viaja, solo se lleva un ábaco, una linterna, comida y vino para el viaje. Posee un carromato y dos caballos, permitiéndole transportar su aceite de ganso a las ciudades con facilidad. También lleva un pequeño monedero en su bragueta de armar que guarda nueve pegajosas Coronas de Oro.

Gregor Tomorov

Campesino Ungol Humano

Gregor no es demasiado brillante y no tiene cabeza para los números. Lo único que impide a los aldeanos desplumar a Gregor mientras Piotr está fuera es el miedo de la ira de Piotr tras su regreso. Gregor se encuentra apenas por debajo de los dos metros de alto y su musculoso cuerpo está enterrado bajo capas de grasa. Cuando no ayuda a su tío, se le puede encontrar tras el mostrador, explorando su fosa nasal izquierda con un dedo.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
32	34	42 (4)	48 (4)	42	24	38	39

Habilidades: Criar animales (Int + 10), Sabiduría popular (Kislev) (Int), Escondarse (Ag), Conducir (F), Jugar (Int), Cotilleo (Em), Supervivencia (Int + 10), Montar (Ag), Remar (F), Escalar (F), Hablar idioma (Kisleviano) (Int), Nadar (F), Oficio (Cocinero) (Int)

Talentos: ¡A correr!, Recio, Imitador, Muy resistente

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 13
Armas: Arma de mano (Porra) (1d10 + 4)

Enseres

Gregor lleva las típicas ropas de campesino y un sombrero de piel. Tiene un frasco de cuero lleno de kvas.

Usando a Tomorov

Explorar la aldea debe llevar finalmente a los PJs a Tomorov. Es probable que no tengan preguntas para él hasta después de la reunión del consejo, durante el segundo día del grupo en el pueblo. Si Tomorov no está allí, Gregor podría ser una alternativa, aunque más ridícula, fuente de información.

Preguntas para Tomorov

Respuestas interrumpidas por pedos ruidosos y otros hábitos asquerosos:

Parece que te va muy bien. Ya, buenos hábitos de trabajo, ya sabes. ¡Y relaciones!

¿Por qué estás tan seguro de que La Que No Debes Mencionar exige otro sacrificio? ¡Es obvio! Esos hombres extraños y los coches negros. Y las enfermedades. ¡Y el frío! Hace mucho frío últimamente. Normalmente hace un poco más de calor aquí, ¡ya sabes! Oh, y... ummm... <susurrando> ¡la bestia!

Oh, sí, el perro. Sabes, hemos visto una criatura que se parecía mucho al pobre mestizo que ha estado rondando este pueblo. Solo que era mucho más grande y aterrador. Lo que sea que fuera ese perro negro, no es la bestia de la Bruja Negra. Hum. Da mala suerte hablar de él. Mejor no hacerlo.

¿Quién es La Que No Debes Mencionar? Bueno, no hablamos de ella, ya ves.

Mencionaste que Anya era la opción más obvia. Bueno, por supuesto. Ella es la muchacha más hermosa, la flor de Kislev, ¿no lo sabéis? La Que No Debemos Mencionar solo tomará la más hermosa de las muchachas. ¿La habéis visto? A Anya, quiero decir. Es suficiente

para hacer que un hombre adulto... bueno <acompañado de un relamido y un meneo de su diente>, es encantadora.

Hemos oído que te has reunido con su padre para intentar hacerla tuya. ¡Ejem! Ah. Bueno, sí. Y hemos progresado mucho también. ¡Ay! Pero la salud de este, mi apreciado hogar, es más importante para mí que mi propia felicidad, por supuesto. Y como tal, me temo que tengo que renunciar a ella. Simplemente soy esa clase de hombre. Magnánimo, ya sabéis.

¿Es por eso que toda tu mercancía es tan asequible? ¿Por qué eres tan magnánimo? ¡Ah!, hum, sí. Son tiempos difíciles, ya sabéis. Es lo menos que puedo hacer por ayudar a mis conciudadanos.

Incluso proporcionaste la cuerda para atar a Anya cuando fue entregada. Sí, bueno, una buena cuerda es difícil de conseguir. No queríamos que, hum, escapara.

¿Podemos comprar tus caballos <incluso por una cantidad exorbitante>? ¡No! ¡Son mi subsistencia!

Los PJs que hagan una tirada Desafiante (-10) de Inteligencia con cada respuesta pueden determinar los distintos niveles de falsedad y mentira por parte de Piotr. Si los PJs exploran la tienda antes o durante el festival, la encuentran cerrada, pero extrañamente, la puerta del granero está ampliamente abierta. Los preciados caballos de Piotr y su carromato no están en ningún lado. Si se allana la tienda, los PJs la encuentran casi completamente limpia, con solo los elementos más voluminosos y menos valiosos dejados atrás.

Preguntas para Gregor

¿Quién eres? ¿Eh? Oh, Gregor.

¿Qué haces aquí? ¿Eh? Oh, vendo cosas.

¿Ha mencionado alguna vez Piotr Tomorov a Anya? ¿Eh? Oh, sí. Piensa que es preciosa.

¿Sabías que Piotr Tomorov tiene un perro? ¿Eh? Oh, sí.

¿Dónde está ahora? ¿Eh? ¿Dónde está el qué?

¿El perro? Oh. Uh, ni idea.

6. EL SANTUARIO DE LA DAMA PIADOSA

Pocas puertas más debajo de Tomorov, está el Santuario de la Dama Piadosa, una pequeña misión dedicada a Shallya. Fundada por Hanna Reinholt, una sacerdotisa misionera de Wolfenburgo, que llegó a esta desamparada comunidad para difundir la buena voluntad de la Piadosa y llevar su mensaje de paz y esperanza a las fronteras de Kislev. Hanna no tenía intención de hacer proselitismo en las masas; más bien vino con la honesta intención y la esperanza de ayudar realmente a esta gente. Pero el aislamiento junto las extrañas costumbres y la gente con la que nunca había tenido éxito construyendo una buena relación se combinaron para debilitar su determinación y hacer que se cuestionara su fe. Para empeorar las cosas, se enteró hace unos meses de que su tierra natal fue devastada por la Incursión del Caos, y su ciudad fu arrasada hasta los cimientos. Creyendo que no quedaba nada para ella, se encastró en su santuario, donde se auto compeadece, traga kvas y engorda con auto indulgencia.

El santuario está construido de madera local donada por un lascivo Tomorov. El mercader había echado el ojo a Hanna, pero no pudo soportar toda su charla de piedad y sufrimiento. Desde que se ha desanimado tanto, ha descuidado el lugar y a sí misma. Las paredes antiguamente blancas ahora están desconchadas y manchadas, e incluso los corazones manchados de rojo de las puertas delanteras son de un rosa pálido.

Hanna Reinholt

Fraile Humano, ex Iniciado

Hanna es una mujer bajita y corpulenta, escaso cabello rubio y amplios rasgos normales. Viste una blusa blanca sin forma, pero está salpicada de manchas. El parche del corazón rojo se ha liberado y cuelga de unos pocos hilos. Mientras habla con otros, inconscientemente recoge el corazón. Hanna apesta a kavas y suciedad.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
30	40	35 (3)	37 (3)	36	41	43	46

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Teología) (Int), Carisma (Em), Sabiduría popular (El Imperio, Kislev) (Int), Cotilleo (Em), Sanar (Int + 20), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Leer/Escribir (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10), Hablar idioma (Clásico, Kisleviano) (Int)

Talentos: Vista excelente, Reflejos rápidos, Don de gentes, Viajero curtido, Cortés, Muy fuerte

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 13

Armas: Arma de mano (Porra) (1d10 + 3)

Enseres

Hanna lleva vestidos sucios manchados de vómito y comida, y huele a alcohol. Tiene una poción de curación en algún lugar de su santuario, probablemente donde dejó su icono de la diosa. Su más orgullosa posesión es su hábito de beber, a la que se entrega cada vez que tiene oportunidad.

Usando el Santuario

Hanna mantiene las puertas cerradas y solo sale para comprar kvas a Tomorov. Si los PJs llaman, hay un 10% de posibilidades de que Hanna esté fuera y cada 10 minutos después, hay una posibilidad acumulativa de un 10% de que regrese. Si está presente, no responde a la puerta sin importar lo fuerte que una persona toque, a menos que escuche Reikspiel sin acento, tras lo que se apresura a las puertas para ver a sus compatriotas.

Hanna es la mejor fuente de información para los PJs respecto a los últimos acontecimientos, así como sobre Piotr Tomorov y Anya. Sin embargo, es poco probable que hable con alguien, a menos que sea de Ostland o supere una tirada **Fácil (+20) de Intimidar** o **Rutinaria (+10) de Carisma**.

¿*Qué nos puedes decir sobre las enfermedades?* No lo sé. Es cosa de los Dioses Oscuros, creo –debe ser. Pero como ¿cómo podría Shallya permitir tal sufrimiento? <Comienza a llorar silenciosamente> Comenzó poco después de la esos ridículos Cruzados comenzaran a llegar.

¿*Has tratado de ayudar a alguien?* Al principio sí. Parece tan extraño, tan... impredecible. Temo que pueda ser cosa de los Dioses Oscuros. Tan pronto como ayudaba a uno de ellos a volver sobre sus pies, caía víctima de otra enfermedad.

¿*“Ellos”?* Sí, los Cruzados. La mayoría lo están, pero algunos aldeanos están contagiándose también. Oh, Oh, yo. No creeréis... ¿Quizás es la sentencia de Shallya sobre esas pobres gentes engañadas por seguir ese falso niño profeta en lugar de las verdaderas enseñanzas? <Una chispa de esperanza aparece en sus ojos pero se extingue rápidamente>

¿*Viene aún alguien a adorar?* La mayoría tienen miedo de salir de entre los Cruzaos y los otros extraños. Tomorov solía venir todos los días. Me traía cosas bonitas. Es un alma gentil. Lástima su... bueno, su todo. <Ahí, se estremece al recordar la repugnante forma del hombre> Oh, y Anya.

¿*Anya viene a verte?* Bueno, venía para orientación y llorar sobre mi hombre, pobre chica. Temía que su padre le hiciera casarse contra su voluntad. No me dijo con quién. Pero decía que le odiaba. Y luego lloraba un poco más y pedía perdón por el sentimiento de odio. <Ahí, se ríe enigmáticamente> Me recuerda a mí, antes de venir a este infierno.

¿*Sabes algo sobre La Que No Debes Mencionar?* ¿De quién? Lo siento, vine aquí hace solo unos años. Esta pobre gente tiene supersticiones muy extrañas; no puedo mantenerlos rectos a todos. Unos meses antes de mi llegada, escuché que tuvieron un festival como este, creo. No sé de qué trataba todo eso, pero la gente mencionó, o mejor dicho, intentaron no hacerlo, una gente muy, muy extraña.

7. CURIOSIDADES OLAV

Volviendo un poco de la carretera principal y enterrado bajo una maraña de pequeños hogares se encuentra un edificio bastante mediocre. Ningún cartel anuncia el propósito del lugar, aunque una runa Khazalid de una “O” oscurece la pesada puerta de madera. Como muchos lugares en Zhidovsk, tiene un techo en pico cubierto por tejas de pizarra. Pequeñas caras lascivas de Demonios miran desde lugares oscuros donde el techo sobresale de los muros exteriores, y si uno mira fijamente las vigas de madera de las paredes, aparecen extrañas caras y espirales en las vetas.

Ese lugar es Curiosidades Olav. Olav, hombre reservado de misterioso pasado, llegó a Zhidovsk hace veinte años. Construyó su tienda en solo tres meses y poco después, llegaron diligencias de Praag, cargados de cajones, cajas y barriles. Los descargaron trabajadores mudos, llevando suavemente la mercancía al interior. Dos semanas más tardes, los trabajadores cogieron las diligencias vacíos y abandonaron el pueblo.

Desde su llegada a la ciudad, Olav se ha mantenido más o menos reservado. Los lugareños que se han atrevido a visitarle encuentran su tienda llena de extraños trozos de basura, restos de campos de batalla, libros, viejas armas, piezas de armadura y otras diversas curiosidades. La mayoría de la gente tiene suficientes trastos en sus propios hogares, por lo que Olav nunca ha hecho un buen negocio, pero no parece importarle.

Olav fue un kossar condecorado, habiendo ganado su fama y fortuna en la última incursión del Caos. Pero cuando los ejércitos de las Fuerzas Malignas fueron conducidos al norte, Olav perdió su gusto por la batalla. Vendió sus medallas, su caballo y vagó por el óblast en busca de un sentido. Se topó con un viejo campo de batalla y encontró muchos tesoros extraños. Dispuesto a encontrar más tesoros cambió algunos de sus hallazgos por un carro y comenzó su nueva vida como recolector de trastos. Almacenó muchos de sus bienes en Praag, donde tenía familia, pero la gente comenzó a quejarse de extraños sucesos cerca de su almacén. Así, Olav dejó su ciudad, contrató porteadores y puso rumbo al oeste, donde comenzó una nueva vida en Zhidovsk. Al menos, esa es la historia. Los personajes interesados en trastos, pueden llenar todas sus expectativas aquí. Olav tiene todo tipo de basura, la mayoría cosas rotas y sin valor (encuentra el objeto más insignificante que quieras en *El Arsenal del Viejo Mundo*, rómpele, y cobra la mitad del precio normal).

Es probable que los PJs encuentren primero a Olav revoloteando fuera de la reunión del consejo que Tomorov convoca. Encontrar su casa después es bastante fácil.

Olav Pendestäg

Gospodar Osamentero, ex Kossar

Olav es un hombre grande, claramente de dos metros de alto, y pesa al menos 130 kilos. Tiene una espesa melena de pelo negro y rasgos marcados ocultos tan un grueso bigote y barba. Viste camisa y pantalones de gruesa lana, y cuando se aventura fuera, lo cual es raro, no lo hace sin un gorro de piel y un largo abrigo de piel. Es antipático y brusco. Responde rápido y lo hace con firmeza, sus palabras se entremezclan con menosprecio. A poca gente le gusta Olav.

Puntos de Locura: 2

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
45	38	44 (4)	41 (4)	34	28	47	28

Habilidades: Carisma (Em), Sabiduría popular (Kislev) (Int + 10), Consumir alcohol (F + 10), Esquivar (Ag), Conducir (F), Tasar (Int), Jugar (Int), Cotilleo (Em), Regatear (Em), Supervivencia (Int), Percepción (Int + 10), Buscar (Int + 10), Hablar idioma (Kisleviano) (Int + 10)

Talentos: Oído aguzado, Sangre fría, Recio, Suerte, Especialista en armas (A dos manos), Golpe letal, Guerrero nato

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14

Armadura (Media): Cota de mallas, Chaqueta y grabas de cuero (Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 3)

Armas: Arco con 10 flecha (1d10 + 3; Valor Crítico + 1; Alcance 24/48; Recarga Completa), Gran arma (Hacha a dos manos) (1d10 + 4; Valor Crítico + 1; Impactante, Lenta)

Enseres

Olav posee la tienda de curiosidades y todo su contenido y secretos. En la parte trasera se pudre un viejo carro, con tres sacos vacíos en su lecho.

Usando a Olav

Olav no se asentó aquí por azar. Tampoco es un simple tendero. Es un antiguo soldado, loco pero útil, que puede responder una gran cantidad de preguntas de los PJs, si le preguntan. Para detalles, ver **Suceso 5: La Llegada del Campeón** en la página 209.

8. CAMPAMENTO VAMPIRO

Un inquietante silencio flota en el aira justo al norte del pueblo, donde una docena o así de diligencias, carros, carretas y coches permanecen siempre a punto. Tiendas negras se alzan inclinadas sobre el perímetro, y guardias fuertemente camuflados permanecen en silencio, observando desde las sombras que ocultan sus rostros. Esta zona es el Campamento Vampiro; aquí, representantes de los cinco grandes clanes están reunidos para dar la bienvenida al Campeón de la Noche y coronarle como su líder.

Por lo general, se podría esperar que una reunión como esta estuviera llena de violencia, considerando especialmente que la mayoría de Vampiros compiten unos contra otros. Lo que mantiene a raya el conflicto es que los Vampiros pueden sentir los poderes despertados de hace eones, y las leyendas del engaño de Nagash se han olvidado. Todos han dejado de lado sus rencores y ambiciones, por ahora, para mirar y esperar las últimas señales y luego hacer el último viaje hacia el chico para entrar en la nueva era comentada hace tiempo. A pesar de sus deseos de dejar de lado sus conflictos actuales, demarcan claramente sus campamentos privados, y si alguno de los clanes rivales lo cruza, se desata pronto la violencia.

Este lugar es desagradable, y hay 1d5 - 1 (mínimo de 1) Vampiro de cada clan, más sus séquitos, que consiste en Esqueletos, Zombis, Necrófagos y diversa variedad de otras criaturas No Muertas. Además, cualquier otro Vampiro presentado en aventuras previas que haya sobrevivido a sus encuentros con los PJs también está aquí.

Usando el Campamento Vampiro

Esta zona podría ser completamente neutral a los PJs o podría ser una trampa mortal, dependiendo del comportamiento a lo largo de las anteriores secciones de la aventura. Debes desarrollar una lista de los Vampiros supervivientes (para un repaso, ver la **Introducción y Capítulos II, III, IV, V, VI y VII**), sus posibles reacciones y actitudes hacia los PJs y los recursos que han traído para apoyarse contra los PJs. Las acciones aquí podrían intensificar encuentros posteriores con los Vampiros y sus esbirros en la Matriz o en los bosques en el camino, o podrían hacer los encuentros posteriores mucho más fáciles, si los PJs aparecen en lo alto y debilitan sus enemigos No Muertos antes de tiempo. Más importante aún, los PJs inteligentes podrían usar los diversos desacuerdos de los clanes para causar tensión y luchas entre ellos, convirtiendo el campamento, casi literalmente, en un baño de sangre. Los que han llamado la atención del Von Carstein llamado Valin (probablemente conocido en la Zona 1. El Pezón de Taal) podrían tener un éxito particular manipulando las circunstancias, e incluso posiblemente su ayuda si juegan bien sus cartas.

Por último, los PJs podrían haber decodificado anteriormente las palabras sagradas de poder de los antiguos dioses Nehekharianos en el **Capítulo VII**. Los personajes pronunciando estas maldiciones divinas cerca del Campamento Vampiro serán percibidos, incluso si solo susurran las palabras.

Dragón Sangriento Típico

Estos vampiros son guerreros descomunales, ocultos tras sus magníficas armaduras de placas carmesí.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
68	45	64 (6)	65 (6)	58 (68)	40	70	51

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Historia, Estrategia y tácticas) (Int), Carisma (Em), Mando (Em + 10), Sabiduría popular (Bretonia, El Imperio, Kislev) (Int), Esquivar (Ag

+ 10), Tasar (Int), Cotilleo (Em), Intimidar (F), Sentir magia (V), Percepción (Int), Montar (Ag + 10), Escalar (F), Buscar (Int), Hablar idioma (Bretón, Kisleviano, Reikspiel) (Int), Tortura (Em)

Talentos: Desarmar, Parada veloz, Especialista en armas (Caballería, A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador
Rasgos: Dones de la Sangre (Espadachín Consumado, Drenar sangre, Nigromante natural, Pasar por humano, Maldición del Vampiro), Temible, Sentidos desarrollados, Armas naturales (Garras, colmillos), Visión nocturna, No muerto

Combate

Ataques: 3; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 22

Magia: 1

Armadura (Pesada): Placas completa (Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5)

Armas: Garras (1d10 + 7; Valor Crítico +1), Colmillos (1d10 + 7; Valor Crítico + 1), Arma de mano (1d10 + 7; Valor Crítico + 1), Lanza de caballería si va montado (1d10 + 8; Valor Crítico + 1; Rápida, Impactante, Agotadora), Escudo (1d10 + 5; Valor Crítico + 1)

Lahmian Típico

Seductivos y mortales, los Lahmians son expertos en infiltrarse en sociedades Humanas.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
61	40	60 (6)	60 (6)	69	48	70	69

Habilidades: Sabiduría académica (Arte, Genealogía/Heráldica, Historia, Nigromancia, Filosofía) (Int), Canalización (V), Carisma (Em + 20), Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio, Kislev, Tilea) (Int), Esconderse (Ag), Disfraz (Em + 20), Esquivar (Ag), Tasar (Int + 20), Cotilleo (Em + 20), Regatear (Int + 20), Sentir magia (V), Percepción (Int + 10), Actuar (Bailarín, Cantante) (Em), Preparar venenos (Int + 10), Leer/Escribir (Int), Montar (Ag), Buscar (Int), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Lengua arcana (Magia) (Int), Hablar idioma (Kisleviano, Reikspiel, Tileano) (Int), Tortura (Em)

Talentos: Magia oscura, Etiqueta, Magia pueril (Arcana), Don de gentes, Desenvainado rápido, Intrigante, Especialista en armas (Parada)

Rasgos: Dones de la sangre (Drenar sangre, Dominación, Nigromante natural, Pasar por humano, Maldición del Vampiro), Temible, Sentidos desarrollados, Armas naturales (Garras, colmillos), No muerto

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 20

Magia: 1; Magia oscura, Magia pueril (Arcana)

Armas: Garras (1d10 + 6), Colmillos (1d10 + 6), Arma de mano (Espada) (1d10 + 6), Main gauche (1d10 + 3; Equilibrada, Defensiva)

Necrarca Típico

Estos Vampiros son apestosos seres esqueléticos, sus cuerpos apenas se mantienen unidos por ligamentos pero sus mentes aún son maliciosamente agudas.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
51	41	61 (6)	65 (6)	62	58	75	15

Habilidades: Sabiduría académica (Astronomía, Magia, Nigromancia) (Int + 10), Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Historia) (Int), Canalización (V + 10), Carisma (Em), Mando (Em), Sabiduría popular (tres cualquiera) (Int), Esconderse (Ag), Esquivar (Ag), Tasar (Int), Sentir magia (V), Percepción (Int), Preparar venenos (Int + 10), Leer/Escribir (Int + 10), Montar (Ag), Buscar (Int), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Prestidigitación (Ag), Lengua arcana (Magia) (Int + 10), Hablar idioma (cuatro cualquiera) (Int), Tortura (Em)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber oscuro (Nigromancia), Magia oscura, Manos rápidas, Magia menor (*disipar, cierre mágico*), Meditación, Magia pueril (Arcana)

Rasgos: Dones de la sangre (Drenar sangre, Maestro de las Artes Oscuras, Nigromante natural, Maldición del Vampiro), Sentidos

desarrollados, Armas naturales (Garras, colmillos), Visión nocturna, Aterrador, No muerto

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 20

Magia: 2; Saber oscuro (Nigromancia), *disipar*, *cierre mágico*, Magia pueril (Arcana)

Armas: Garras (1d10 + 6), Colmillos (1d10 + 6)

Strigoi Típico

Criaturas desesperadas, odiados por los vivos y por los muertos. Carecen de cualquier apariencia Humana que alguna vez tuvieron.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
63	31	67 (6)	66 (6)	65	39	67	17

Habilidades: Mando (Em), Sabiduría popular (una cualquiera) (Int), Esconderse (Ag + 10), Esquivar (Ag), Sentir magia (V), Percepción (Int + 10), Buscar (Int), Seguimiento (Ag + 10), Movimiento silencioso (Ag + 10), Hablar idioma (dos cualquiera) (Int), Tortura (Em)

Talentos: Errante, Golpe poderoso

Rasgos: Dones de la sangre (Forma de murciélago, Drenar sangre, Nigromante natural, Maldición del Vampiro), Frenesí, Temible, Sentidos desarrollados, Armas naturales (Garras, colmillos), Visión nocturna, No muerto

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 24

Magia: 1

Armas: Garras (1d10 + 7), Colmillos (1d10 + 7)

Von Carstein Típico

Estos Vampiros son arrogantes, carismáticos y terriblemente peligrosos.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
65	42	62 (6)	63 (6)	56 (66)	45	70	65

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Historia, Nigromancia) (Int), Canalización (V), Carisma (Em + 10), Mando (Em + 10), Sabiduría popular (tres cualquiera) (Int), Esquivar (Int), Tasar (Int), Cotilleo (Em + 10), Intimidar (F), Sentir magia (V), Percepción (Int), Montar (Ag), Escalar (F), Buscar (Int), Seguimiento (Ag), Lengua arcana (Magia) (Int), Hablar idioma (tres cualquiera) (Int), Tortura (Em)

Talentos: Magia oscura, Desarmar, Orador experto, Magia pueril (Arcana), Don de gentes, Intrigante, Especialista en armas (Esgrima, Parada)

Rasgos: Dones de la sangre (Drenar sangre, Nigromante natural, Pasar por Humano, Mirada paralizante, Maldición del Vampiro), Temible, Sentidos desarrollados, Armas naturales (Garras, colmillos), Visión nocturna, No muerto

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 21

Magia: 1

Armadura (Media): Armadura de cota de mallas completa (Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3)

Armas: Garras (1d10 + 6), Colmillos (1d10 + 6), Main gauche (1d10 + 3; Equilibrada, Defensiva), Estoque (1d10 + 5; Rápida)

- SUCEOS EN LA ALDEA -

Todos los lugares descritos anteriormente desempeña un importante papel en el rompecabezas de la perdición de Zhidovsk. Aunque el destino del pueblo está predeterminado, y se produce independientemente de la presencia de los PJs, las acciones de los PJs pueden afectar al número de vidas perdidas. Más importante, no obstante, antes de la destrucción de la aldea, tiene algo que ofrecer a los PJs: la localización de Karl, una idea de su propósito aquí y quizás incluso algunas armas para usar contra los que lo consumen. Estos sucesos que ocurren en la aldea se presentan en **Cronología: La Perdición de Zhidovsk**; cada suceso numerado en la cronología se describe con más detalle a continuación.

SUCESO 1: HIELO FALSO

Mientras los PJs deambulan por el pueblo, lo primero que ven es un joven grande y fuerte de mirada vacía, cargando dos cubos de agua que salpican en un palo. Parece odiar esa tarea, pero no tanto como desprecia el perro horriblemente feo que le sigue. Es negro azabache, parece increíblemente sucio y pegajoso, y su pelo está enredado con algo brillante, ¿hielo quizás? De cualquier modo, rastrea el agua llevada por el joven con ansiosa tenacidad, corriendo delante de él, saltando los cubos y sigue detrás otra vez. Curiosamente, el joven no grita ni empuja al perro, ni tampoco se sale de su camino. Por el contrario, mantiene sus ojos fijos en el cielo, como pretendiendo que el perro no estuviera allí. Por último, mientras se cruzan los caminos del joven y los PJs, el perro hace un gran salto, desplazando uno de los cubos y obligando al joven a girar, alrededor, perdiendo su carga en una cascada de agua que le empapa al él, al perro y quizás a algún desafortunado PJ.

Sin embargo, incluso con la más atroz ofensa, no pronuncia una palabra o levanta una mano contra el perro. Mientras este lame el agua que ahora se filtra en el barro del sucio camino, él simplemente suspira, levanta el palo y los cubos y comienza a encaminarse de nuevo hacia el río.

El joven ignora adrede a los PJs si le preguntan por el perro o se refieren a él de alguna manera. Si los PJs preguntan dónde encontrar comida o alojamiento, se limita a gruñir y asentir hacia la plaza de la aldea.

Si los PJs ponen toda su atención en el perro, se enamoran de él y siguen todos sus movimientos. La adoración al perro, por supuesto, resalta el hecho de que ninguno de los aldeanos mira al perro, creando una muy extraña circunstancia cuando los PJs intentan hablar con, bueno, nadie.

Por su relación con la criatura, los PJs suponen que están malditos con mala suerte, mensajeros de La Que No Deben Mencionar, o ambos.

Los personajes con éxito en una tirada **Fácil (+20) de Carisma animal** o **Desafiante (-10) de Empatía** pueden hacerse amigo del animal. Examinar al perro revela que es, en efecto, muy feo, está cubierto de pintura negra y tiene algunos trozos de vidrio pegados en el pelo. Limpiar al animal requiere algunas horas de lavado, un uso cuidadoso de un cuchillo afilado y un montón de paciencia. Una vez limpio, el perro es por siempre el mejor amigo del personaje. A pesar de que el perro revela que no es Hielo Negro, el daño está hecho, y los aldeanos continúan con sus planes de sacrificar a Anya a la Bruja Negra.

SUCESO 2: GRUPOS DE BÚSQUEDA

Este suceso tiene lugar mientras los PJs se levantan de su primera noche de descanso en Zhidovsk, probablemente mientras salen de la puerta de El Viejo Gato Yevid. Consiste en diversas figuras montadas del campamento Vampiro avanzando con gran estruendo, como lo hacen todos los días, buscando a Karl. Además de la más pomposa exhibición de los Von Carsteins, figuras con túnicas, más sutiles, (los otros clanes Vampiros, o sus esbirros más parecidos a Humanos) pueden verse avanzando a pie, así como yendo y viniendo todo el día.

SUCESO 3: SE REÚNE EL CONSEJO

Este suceso debería ocurrir idealmente mientras los PJs están preguntando a Cruzados en la plaza de la aldea o están buscando comida o información en el Pezón de Taal. Un puñado de ancianos y artesanos de la aldea van de camino hacia la plaza de la aldea, en dirección al lamentable Santuario de Shallya, y causando un gran revuelo entre la población local. Unos pocos siguen con expectación pero la mayoría simplemente asiente sabiamente, sus caras encajan un semblante de triste determinación. Al frente del consejo del pueblo hacia su destino está Piotr Tomorov, con una falsa expresión de preocupación pegada sobre su cara como una máscara barata, y siguiéndoles, como si temiera ser visto, está la enorme y bastante obvia figura de Olav Pendeståg.

Aunque la reunión es privada, los aldeanos locales averiguan rápidamente la esencia de lo ocurrido, y las conversaciones en el **Pezón de Taal** (ver página 200) pueden transmitir más tarde lo ocurrido allí.

SUCESO 4: APRESURADA PREPARACIÓN DEL FESTIVAL

El día después de la reunión del consejo, los pocos matones y brutos que la aldea ha podido reunir son enviados a la plaza de la aldea para empezar a alentar a los Cruzados de que la desalojen. La medida particularmente débil circula, agrupando en cambio en los callejones y fachadas de edificios, donde los propietarios de los edificios sufren en aterrorizado silencio. Los que aún están sanos y fuertes permanecen firmes con la obstinación que solo demuestran los fanáticos religiosos, lo que conduce a griterío general y alborotos ocasionales. Tras varias horas de trabajo, más o menos la mitad de la plaza está limpia de ocupantes vivos, y los matones deciden que esto es lo que había que hacer. Por supuesto, todavía hay docenas de cadáveres que limpiar. Mientras tanto, las chicas de la aldea son enviadas a decorar el pueblo y los árboles a lo largo del camino que conduce al norte con gruesas cintas tejidas teñidas de amarillo pálido como la orina. Por último, las pocas ovejas y cerdos que quedan en el pueblo son reunidos y enviados al matadero.

SUCESO 5: LA LLEGADA DE LOS CAMPEONES

Este suceso se produce si los PJs deciden seguir a la extraña y corpulenta figura de dos metros de alto que sigue a los miembros del concilio en el camino a su reunión y ronda fuera del santuario mientras ésta tiene lugar dentro. Alternativamente, este suceso podría ocurrir si los PJs deambulan por el pueblo y simplemente encuentran su tienda.

Olav no sabe nada de la Cruzada del Niño, siendo obviamente ajeno a lo que no tenga que ver con la Bruja Negra, incluso con hordas de recién llegados a su pueblo. Está amargado y desesperado, y da una fría recepción a cualquiera que le llame. Esa actitud cambia rápidamente a una combinación de obediencia, gratitud, esperanza y un adulto entusiasmo infantil cuando se da cuenta de que los PJs son “Los Que Fueron Presagiados”. En ese momento, resume su verdadera historia, los detalles de la cual están presentados a continuación, e introduce a los PJs las “reliquias” que ha guardado “de buena fe” para su llegada. Se listan algunos ejemplos de la actitud de Olav en respuesta a diversas preguntas.

Preguntas relacionadas con su presencia fuera de la reunión del consejo, o el “nombramiento” de Anya. Supone que los PJs no son más que espías de la Bruja Negra, que vienen a conseguir descubrir lo que sabe y responde a todas las preguntas vagamente, enfatizando continuamente con el signo de los tres dedos mientras habla.

Preguntas que incluyen la frase “Bruja Negra” en lugar de “La Que No Debemos Mencionar”, sugerencias de que los PJs se han enfrentado a muchos peligros para venir aquí, o se preocupan por Anya. Olav duda, haciendo su signo de los tres dedos más enfáticamente mientras habla. Sigue estas líneas de conversación con débil esperanza, pidiendo más detalles a los PJs y respondiendo a cualquier pregunta con más preguntas suyas.

Declaraciones abiertas de odio a la Bruja Negra o a Hielo Negro, preocupación por Kislev o el Imperio, o la repulsión por los aldeanos, precedida por las otras preguntas listadas. Olav mira boquiabierto por un momento antes de que sus formas y modales cambien del frío desdén o titubeante curiosidad a cómico deleite. De inmediato se arrastra a los pies de los PJs, amenizándoles con su historia de su caza de la Bruja Negra durante las tres últimas décadas. Una vez ha soltado toda la información que pueda reunir les arrastra a una escalera desvencijada, donde aguarda un único objeto para cada PJ (en una de las extrañas coincidencias que sugieren que los dioses realmente vigilan a la gente, la trastornada mente de Olav adivinó correctamente el número de “campeones” que llegarían).

Solicitudes de que los PJs sean conducidos al lago sobre la Matriz. Olav no puede superar su miedo de la primera vez que vio la prueba de la

Cronología: La Perdición de Zhidovsk

Momento	Suceso
-500 años	La Bruja Negra huye hacia los Riscos de Shargun y se oculta en la Matriz.
-400 años	La Bruja Negra comienza a ejercer su influencia en el pueblo de Zhidovsk.
-350 años	Primera aparición de Hielo Negro vagando por los Riscos atacando a los que se desvían demasiado cerca de la Matriz.
-300 años	Primera doncella sacrificada en el lago de la Matriz.
-23 años	Llegada de Olav Pendestäg a Zhidovsk.
-13 años	Olav se da cuenta del secreto de la Bruja Negra.
-3 años	Último sacrificio a la Bruja Negra.
-2 ½ años	Hanna funda el Santuario de Shallya en Zhidovsk.
-1 mes	Karl llega a Zhidovsk y se refugia allí, permaneciendo con una nueva familia cada noche.
-3 semanas	Los primeros seguidores de Karl le alcanzan y se extiende la noticia de que ha sido encontrado.
-2 semanas	Los sueños de Karl se hacen más fuertes y comienza a llevar a sus guardaespaldas a los bosques a explorar la zona bajo los Riscos; los seguidores de Karl continúan filtrándose en Zhidovsk. El primero de los Vampiros, que no desea hacerle daño, llega a Zhidovsk; la Viscera del Caos orbita el pueblo y comienza a propagar su enfermedad.
-1 semana	Karl desaparece bajo las aguas del lago y sus guardaespaldas son asesinados por las criaturas de la Bruja Negra. Los cadáveres flotan río abajo hasta pudrirse. Comienzan a llegar el resto de los Vampiros al pueblo y comienza su búsqueda de Karl; la Viscera del Caos baja al pozo.
-4 días	Tomorov, viendo como su pueblo cae hacia la peste y la paranoia, decide que es hora de salir; pinta su perro para que se parezca a Hielo Negro, deja que se pierda y se reúne con el padre de Anya una última vez para convencerle de que la obligue a casarse con él.
-2 días	Llegan los Elfos del Bosque y comienzan a buscar a Karl en los bosques.
0 días	Los PJs llegan al pueblo (o lo pasan de camino a los Riscos).
Suceso 1: Hielo Falso	
+1 día	Suceso 2: Grupos de Búsqueda
Suceso 3: Reunión del Consejo	
+2 días	Suceso 4: Apresurada Preparación del Festival
Suceso 5: La Llegada de los Campeones	
+3 días	Suceso 6: El Festival de los Horrores
Suceso 7: El Trastorno de Hanna	
Suceso 8: La Purificación	

permitir que una de las aldeanas fuera sacrificada esa noche. Se niega a guiar a los PJs al lago pero les da indicaciones: hacia el este hasta llegar al río, luego seguir la corriente hacia arriba hasta encontrar la cueva. “Pan comido”, dice tímidamente.

Si los PJs descubren a Olav y le piden direcciones demasiado rápido, puedes hacer que insista en que pasen la noche con él en ayuno y meditación antes de que les dé las sencillas indicaciones hacia el lago; así pues, les libera de su viaje justo mientras el festival se pone en marcha, y los PJs están seguros de experimentar el caos que sobreviene.

LAS RELIQUIAS DE LOS CAMPEONES

Por supuesto, las “reliquias” no son más que armas, armaduras, tomos, linternas y otra chatarra, todo al azar, que Olav ha recogido en sus viajes. Sin embargo, cada uno debe parecer ideal para el PJ al que se lo lega: El Enano Matatrolls recibe un collar de diente de Troll, al devoto sacerdote Humano se le lega una linterna sagrada con el símbolo de su diosa en ella, al cazador Elfo se le concede una flecha con plumas tomadas de las alas (supuestamente) de un grifo, y cosas así. Cada objeto va acompañado de una historia de Olav de cómo lo encontró, qué papel juego en la batalla que se avecina y como refleja (asombrosamente) los miedos, esperanzas e historias ocultas de los personajes.

¿Tienen los objetos realmente algún poder? Depende de ti. Quizás cada uno de ellos otorga un Punto de Destino, útil solamente en la conclusión de esta aventura. O cada objeto podría conceder una pista de la misteriosa Matriz. O podrían ser exactamente lo que los PJs se imaginan que son, baratijas sin valor.

LA HISTORIA DE OLAV

Olav comenzó su retiro con bastante sencillez. Tras unos meses de búsqueda de nuevos tesoros de trastos, se encontró con un estuche de viejos pergaminos que hablaban de una criatura llamada la Bruja Negra. Siendo originario de Praag, encontró que su historia era particularmente preocupante y pasó varias temporadas arengando eruditos y vagando por las colinas de Kislev, buscando monjes y ancianos que hubieran oído hablar de ella. Finalmente, tras muchas dificultades, se topó con una referencia a los Riscos de Shargun y una historia de un viejo fraile errante que le habló de una *“dama oscura que dormía bajo las aguas, que dormía bajo los Riscos, que dormía bajo los cielos”*.

Visitó el pueblo de Zhidovsk mientras buscaba ese lugar. Su primera visita fue, casualmente, el día del gran festival, y vio como una hermosa joven era escoltada fuera hacia los bosques. Varios días más tarde, mientras deambulaba por los bosques en la base de los Riscos, llegó a las oscuras aguas que ocultaban la Matriz de la Bruja Negra y vio una extraña serpiente que emergía del agua, con el vestido de la joven en su boca.

Horrorizado, pero decidió, mandó traer sus pertenencias y empezó a construir su casa. Pasó 10 años tratando de vivir de incógnito como tendero, mientras exploraba los Riscos, la aldea y los bosques. El valiente ex guerrero se vio como un cazador de brujas independiente, un salvador de Kislev. Cuando el festival volvió de nuevo la siguiente década, Olav se ocultó en los bosques fuera del pueblo y siguió al pequeño grupo que escoltó a la víctima del festival hacia el lago de la Matriz. Vio como la dejaban atrás, atada a un tronco al otro lado del lago, y agarró su hacha de confianza, con sus dedos apretando y relajando su puño, fomentando el coraje para correr hacia la orilla, cruzar a nado, y rescatar a la hermosa doncella.

Ese valor nunca llegó. Mientras Olav observaba a la chica gimiendo lastimosamente, llegó la noche, y las aguas del lago de la Matriz comenzaron a ondular. Lentamente, horriblemente, una hermosa mujer surgió de las aguas, caminando hacia adelante, desvestiéndose excepto el resbaladizo lodo y con pimienta del agua enredada en su pelo. Caminó hacia la chica maniatada, que inexplicablemente había dejado de gritar, y la abrazó. Luego, abriendo sus esposas con un gesto de su mano, la mujer del lago tomó a la muchacha de su mano se giró, y la condujo a las aguas. Fue en ese momento cuando la cordura abandonó a Olav, pues el rostro de la dama del lago no era otro que el de la joven sacrificada hacía 10 años. Ni la cara ni el cuerpo de la chica habían envejecido, pero ambos parecían horribles de alguna manera, blancos y arrugados, como los dedos de manos y pies que han pasado demasiado tiempo en un baño. La otra chica, la sacrificada ahora, la siguió hasta el agua silenciosamente.

Desde aquella noche hace 10 años, Olav no ha salido de su casa si podía evitarlo, y nunca se ha aventurado hacia los bosques o hacia las aguas que ocultan la Matriz. Ha determinado que la Bruja Negra debe ser la misma criatura que los lugareños llaman La Que No Debemos Mencionar y sabe que es un grave peligro para Kislev. Está seguro de que todos los aldeanos están bajo el control de la Bruja Negra, y cada vez que habla con los otros, se protege con un extraño movimiento de mano que cree que mantiene a raya su mirada. También cree que Hielo Negro siempre le vigila desde el bosque, y él subsiste de pequeñas piezas de caza que atrapa en claros cercanos, siempre corriendo para comprobarlas en la primera luz del alba, cuando cree que Hielo Negro no puede aventurarse a salir.

En todo este tiempo ha leído y releído los pergaminos que le trajeron al principio aquí. Se ha arraigado a través de sus trastos, limpiándolos e investigándolos, encontrando entre los montones de artículos diversas cosas que él está seguro que son verdaderos talismanes y reliquias. Ha

apartado estos objetos y les mantiene al espera, guardándolos para el día que “Los Que Fueron Presagiados” vengan a llamar a su puerta. Dichos héroes no se nombran en las historias o profecías que condujeron a Ola aquí al principio, pero su mente trastornada le ha convencido de que tales héroes existen. Ya que descubrió que no le corresponde la tarea de derrotarla, ha evocado la imagen de héroes de la antigüedad, como los grupos de aventureros de los cuentos infantiles, quienes cree que están destinados a llegar a él para ayudarlo a destruirla. Este engaño le pone en el papel de viejo sabio, el consejero mayor que guía a los valientes y jóvenes campeones.

Cuando los campeones no se presentaron hace tres años para detener el siguiente sacrificio, Olav comenzó a perder la esperanza. Pero ahora que están aquí los PJs, es un hombre (o loco) renacido.

SUCESO 6: EL FESTIVAL DE LOS HORRORES

En la mañana del tercer día, comienza el festival de La Que No Debemos Mencionar. La población del pueblo se reúne en el extremo sur del pueblo; las niñas y jóvenes permanecen en pie en medio de la multitud, mientras los hombres las rodean en un círculo. Los hombres llevan cestas llenas de terrones de suciedad y lodo. Marchan hacia adelante al unísono, las mujeres entonando una antigua endecha de apaciguamiento, mientras los hombres echan mano a las cestas al final de cada verso del canto, lanzándose sobre ellos la suciedad, manchando los edificios por los que pasan y en general ensuciando todo.

Una vez llegan a la plaza del pueblo, los dos géneros se separan en dos filas y comienzan a girar alrededor del pozo del pueblo. Las mujeres en sentido horario, sin dejar de cantar, mientras los hombres en sentido contrario, lanzando ahora la suciedad directamente a las mujeres. Mientras cada mujer es golpeada por la suciedad, camina hacia adelante, cogiendo la cesta de barro y mugre del hombre que la golpeó. Mientras lo hace, deja de cantar y el hombre de quién tomó la cesta emprende el canto en su lugar. Una vez intercambiadas todas las cestas, el consejo de ancianos saca la joven a sacrificar, a menudo atada y amordazada, de una de las casas más cercanas a la plaza de la aldea y la lleva al centro de la multitud. Es conducida alrededor del círculo de hombres, luego alrededor del círculo de mujeres, y por último la llevan alrededor del pozo, dentro de ambos círculos. Finalmente, se eleva un cubo del pozo, y se obliga a poner la cabeza de la joven a sacrificar en el cubo lleno durante unos momentos, significando tanto limpieza como el futuro ahogamiento en el lago de La Que No Debemos Mencionar.

Tras este extraño episodio de suciedad y agua, los géneros vuelven del pueblo intercambiando tradicionalmente sus posiciones, y la procesión continúa a través de la mitad norte del pueblo, con las mujeres lanzando suciedad, los hombres con los cánticos y en el interior está la víctima y los ancianos de la aldea. Una vez el grupo llega al límite norte del pueblo, hombres enmascarados (los jóvenes aldeanos más fuertes y amenazantes, armados con las pocas armas que los habitantes poseen) se hacen cargo de la joven a sacrificar y terminan escoltándola hasta el lago.

Por supuesto, así es como se supone que debe suceder. Pero esta vez, ocurren sucesos incluso más extraños. En primer lugar, el Santuario de Shallya parece estar colapsado a primeras horas del día. En segundo lugar, Piotr Tomorov, el miembro del consejo que parecía tan ansioso por iniciar el festival no se encuentra por ningún sitio. En tercer lugar, la plaza del pueblo está salpicada con algunos cadáveres recientes que murieron tras la limpieza del día anterior y está rodeada de Cruzados

patéticos y desesperados que ven el festival como quizás una invasión a su derecho de adorar al Niño de la manera que ven más oportuna (en este caso, tendiéndose cerca y muriendo lentamente). Interrumpen la procesión poniéndose en el camino, gritando insultos, empujando fuertemente a hombres y mujeres fuera de la procesión y cosas así. En cuarto lugar, y lo más importante, cuando se jala del cubo para remojar a la sacrificada, éste no está vacío. Lleva la Viscera del Caos que residió antiguamente en Tobías y que ha sido la causante de las enfermedades que azotan el pueblo. La criatura, alarmada por su repentina aparición en la gris luz del amanecer y perturbada por haber sido retirada de lo que piensa que es su proximidad a Karl, arremete con furia, matando a una parte de los miembros del consejo que están cerca. Lo peor de todo, en ocasiones surge la cara de Tobías de la masa de carne, su voz grita de dolor y confusión mientras los tumores del cuerpo crecen, explotan, se consumen y se vuelven a formar.

Los aldeanos reaccionan con todo el horror y la confusión que cabría esperar, pisoteándose unos a otros con susto y estando seguro de que ha llegado el final de los tiempos. Anya, la sacrificada, tropieza, tratando desesperadamente de escapar de su destino. Cuando alcanza a ver a los PJs, les reconoce como simpáticos forasteros que podrían rescatarla de los odiados aldeanos, así como guerreros cualificados que podrían defenderla de la Viscera del Caos. Por tanto, corre a su lado, en el mismo momento que los escoltas enmascarados vienen corriendo del extremo norte de la aldea para ver cuál es el problema.

Posiblemente los PJs sean propensos a atacar a la Viscera del Caos por la simple razón de que algunas de sus partes se parecen y suenan a Tobías. Si no lo hacen y están en algún lugar cercano, la Viscera del Caos les da un trato especial y rezuma hacia adelante para atacar, agrediendo a todo aldeano que intervenga por el camino con sus pseudópodos que surgen al azar. Mientras tanto, los guardas enmascarados que se aproximan asumen que los PJs, como forasteros armados que posiblemente se han agrupado en torno a Anya, están interfiriendo en el festival. La multitud de gente oculta la Viscera del Caos a su vista, por lo que arrancan hacia adelante por la turba para atacar a los PJs y recuperar la posesión de Anya.

Sin embargo, el festival no se lleva a cabo de forma aislada. Mientras comienza el festival, los Vampiros y los Elfos del Bosque circundan cerca del lago de la Matriz, invadiendo el territorio de la Bruja Negra. Hielo Negro hace una tentativa de atacar a ambos grupos pero es rechazado, primero por los esbirros No Muertos de los Vampiros y luego por las constantes flechas de los arqueros Elfos. Confundido y obligado por su señora a hacer algo respecto a la invasión de su territorio por extranjeros, la bestia hace lo que siempre ha hecho: va a la aldea y acecha en sus calles. Así, tan pronto como la Viscera del Caos sale del pozo y comienza a asesinar a chicas y chicos, aparece un enorme perro, de oscuro pelo moteado con hielo y brillantes ojos verdes. Irónicamente, la criatura tiene el perro de Tomorov en sus enormes fauces, como queriendo decir que aquí, al fin, está el verdadero mal que el pueblo debería temer. Suelta el cadáver del perro y brinca adelante hacia la turba, matando indiscriminadamente. Una vez ve a Anya, la sacrificada adornada con flores, instintivamente se dirige hacia ella.

Por tanto los PJs deben lidiar con Hielo Negro, la Viscera del Caos, más de 100 aldeanos en pánico, varias docenas de cultistas enfermos y locos y unos pocos guardias enmascarados con buenas intenciones pero zoquetes. En el mejor de los casos cualquier tirada de combate debe tener un -10 de penalización debido a la confusión, oleada de cuerpos y el reciente arrojado de barro. En el peor, los PJs podrían verse completamente abrumados por combatientes enemigos que convergen en ellos todos a la vez.

Escoltas Enmascarados (4)

Lefiadores

Estos hombres enmascarados solo siguen órdenes. Ejecutan la tarea en cuestión con obediencia ciega.

Puntos de Locura: 2

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
36	27	49 (4)	41 (4)	32	29	22	32

Habilidades: Sabiduría popular (Kislev) (Int), Escondarse (Ag), Cotilleo (Em), Percepción (Int), Escalar (F), Lengua secreta Jerga montaraz) (Int), Código secreto (Montaraz) (Int), Poner trampas (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Kisleviano) (Int)

DORMIR, TAL VEZ SOÑAR...

Si los PJs encontraron los paneles trípticos de Lanfranchi en el **Capítulo VII** pero no han descubierto aún las palabras de poder Nehekharianas, puedes querer darles un último toque antes de pasar al último día de la campaña. Durante la noche, uno de los personajes que buscó a Madame Yaga en Talagrado es visitado por un sueño.

Te encuentras en un lugar oscuro pero extrañamente familiar. Es la choza de la vidente Madame Yaga, que visitaste en Talagrado. Yaga está envuelta en sombras, apenas visible, pero su chirriante voz es inconfundible. "Estás cerca ya. Entiende que a veces, debes ser como tu enemiga para derrotarla. Los números tienen un gran poder. No olvides las armas que ya tienes".

Puedes permitir al que sueña que realice a Yaga una única pregunta si los jugadores están realmente luchando, pero su respuesta debe ser corto y críptica.

Talentos: Resistencia a enfermedades, Vista excelente, Errante, Especialista en armas (A dos manos), Muy resistente

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 13

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Báculo (1d10 + 2; Defensiva, Contundente)

Enseres

Estos tipos llevan máscaras inescrutables.

SUCESO 7: EL TRASTORNO DE HANNA

En medio del festival, una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** permite a los PJs advertir que el techo del Santuario de Shallya parece haberse derrumbado, y las paredes están caídas. Este suceso también es un episodio ideal para empujar a cualquier PJ cobarde que huya de la confusión de la turba, mientras el festival degenera en una confusa pelea de monstruos y hombres. Sin importar como los PJs lleguen aquí, cualquiera que investigue encuentra que el santuario está en ruinas. El techo se ha derrumbado, como si alguien pusiera demasiado peso en alguna de las vigas de soporte. Entrando, encuentran una escena que es tan macabra como cómica. Hanna, abrumada por la tristeza del sacrificio de Anya a la Bruja Negra y sintiendo que ha fallado al pueblo, intentó suicidarse. Se puso en pie sobre el altar y ató una robusta cuerda (reconocible como una de la tienda de Tomorov) a la única viga del santuario. Aparentemente colgó durante unos segundos antes de que el peso y la sacudida de las extremidades causaran que el travesaño se aflojara, lo que a su vez llevó a que el techo del santuario se viniera abajo. Hanna aterrizó sobre el altar, rompiéndose una de sus piernas y causándose una hemorragia interna masiva. Murió, sola y con dolor, en el lapso de unos 15 minutos, tendida en el suelo del santuario. Sus gritos de ayuda fueron ahogados por los cánticos del festival de fuera.

Lo más importante, Hanna dejó una nota (ver **Documento #33**).

SUCESO 8: LA PURIFICACIÓN

Independientemente de si alguien descubre o no el cuerpo y la nota de Hanna, la destrucción viene de camino. El comandante de los Lanceros Alados en Praag recibió el mensaje de Hanna, ella envió un mensaje sobre el extraño comportamiento en la aldea hace semanas- y, viendo una oportunidad de dar a sus jóvenes e inexpertas tropas la oportunidad de blandir sus espadas, decidió que la aldea necesitaba ser purificada, por el bien de Kislev, por supuesto. La directora de un pequeño santuario Shallyano en la ciudad, quien también recibió una copia de la nota, suplicó al comandante que perdonara la vida de los aldeanos pero fue encarcelada por su molestia. Los Lanceros Alados han cabalgado casi una semana y en todo este tiempo han sido amenizados con historias de una aldea infecta, sirviendo gratuitamente a un dios del Coas y deleitándose



con sangre y corrupción. Aunque la aldea pudiera parecer normal y pacífica, se les dice que deben ignorar lo que ven sus ojos y confiar en sus corazones, pasando a todos los aldeanos a espada y cada choza a fuego.

Lo que encuentran cuando llegan le permite también confiar en sus ojos.

Los cadáveres yacen por doquier. Los aldeanos y los Cruzados corren gritando. Un enorme perro negro, engendrado obviamente de las profundidades de los Desiertos del Caos, se encuentra en el centro de la plaza del pueblo, con sus mandíbulas alrededor de la garganta de una guapa joven. Una extraña masa de carne, hueso y pelo, obviamente un Demonio del Caos, se hunde sobre el terreno. Extraños hombres enmascarados yacen sangrando aquí y allá. Y en medio de todo se encuentra un variopinto surtido de guerreros.

Los Lanceros Alados atacan sin dudar. No persiguen de forma inmediata a los que huyen, centrándose en cambio en la destrucción de la aldea y pisotear a los muchos infelices Cruzados que no pueden reunir la energía necesaria para ponerse en pie. Al final, los Vampiros que todavía están en el pueblo escuchan el clamor y pueden enviar sus esbirros a la refriega, pero dado el momento del ataque, no es probable que ellos entren en combate en persona. Esta gresca es la señal de los PJs para salir y, asumiendo que se hayan reunido con Olav, dirigirse hacia el lago y recuperarse de esta horrible serie de contratiempos.

La Condenación que Llega a Zhidovsk

Lanceros Alados Gospodares, ex Escoltas (30)

Estos sombríos jinetes tienen orden de destruir Zhidovsk y todo lo que se encuentre allí.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
52	40	48 (4)	39 (3)	31 (41)	41	40	33

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia y tácticas) (Int), Criar animales (Int), Sabiduría popular (Kislev) (Int), Consumir alcohol (F + 10), Esquivar (Ag), Cotilleo (Em), Orientación (Int + 10), Supervivencia (Int + 10), Percepción (Int + 10), Montar (Ag + 10), Buscar (Int), Lengua secreta (Jerga militar) (Int), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Kisleviano) (Int)

Talentos: Arma fría, Recio, Orientación, Especialista en armas (Caballería, Presa), Golpe poderoso

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 2; **Heridas:** 16

Armadura (Pesada): Armadura de placas completa (Cabeza 5, Cuerpo 5, Brazos 5, Piernas 5)

Armas: Arma de mano (Cimitarra) (1d10 + 5), Lanza de caballería (1d10 + 6; Rápida, Impactante, Agotadora), Escudo (1d10 + 3; Defensiva, Especial)

Enseres

Los Lanceros Alados llevan armadura pesada, y banderas aladas encajadas en sus espaldas mientras montan sus caballos de guerra Kislevitas hacia la refriega.

CONSECUENCIAS

Si después de todo este tiempo los PJs aún no saben dónde está Karl, se puede presentar varias pistas. Mientras muere la Viscera del Caos, la cara de Tobias podría surgir de su carne anunciando *“El Niño... el Niño está en el agua”*. Alternativamente Olav podría finalmente salir de su choza, señalar a los PJs y anunciar, *“Vosotros, sois vosotros al fin, ¡los campeones! Debéis ir al norte hacia los Riscos y encontrar el lago de la Matriz. ¡Ella está allí! ¡Él mama de su oscura teta!”* Luego es inmediatamente desmontado y asesinado por un Lancero Alado. Hielo Negro, herido, podría retirarse hacia el lago bajo los Riscos, sumergiéndose mientras los PJs están tras su rastro. Por último, los Lanceros Alados podrían perseguir activamente a los PJs, acorralarlos mientras cabalgan y finalmente perseguirlos hacia los bosques del norte. Rodeados y sin esperanza, los PJs huyen hacia el bosque y se tropiezan con el lago como hicieron los Elfos del Bosque.

RECOMPENSAS

Los PJs deberían ganar sobre 250 puntos de experiencia más o menos al final de esta aventura, más otros 50 puntos por buena interpretación.

Acción	PE
Interpretar las interacciones con los aldeanos y el perro	10
Entrevistar a los cultistas en la plaza de la aldea	10
Entrevistar los aldeanos en El Pezón de Taal	10
Impresionar a Valin	15
Entrevistar a Tomorrow	15
Rastrear el origen de las enfermedades hasta el pozo	25
Entrevistar a Hanna	10
Aceptar la responsabilidad de Olav como "campeones"	40
Explorar el campamento Vampiro	20
Encontrar el cuerpo y la nota de Hanna	10
Intentar rescatar a Anya	50
Ocuparse de la Viscera del Caos, Hielo Negro y la turba en la batalla	50 cada uno
Escapar del infierno del pueblo	25



CAPÍTULO IX: LA MATRIZ DE LA BRUJA NEGRA

“¡Un lago negro! ¡Una mujer en un lago negro! ¡Cuidao! ¡Cuidao!”

- UNA LOCA EN ALTDORF

POR ROBERT J. SCHWALB

El final se acerca. Habiendo viajado por el ancho Imperio, enfrentado a terribles Vampiros, derrotado a sucias abominaciones del Caos y descubierto siniestras tramas e intrigas, los personajes jugadores están cerca del final del largo camino hacia *Los Mil Tronos*. Este último capítulo lleva a los PJs a la conclusión de la aventura, donde se enfrentan a la Bruja Negra en su reducto acuoso.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

A lo largo de muchos meses la Bruja Negra ha orquestado sucesos, para poder completar el ritual que une su esencia a un cuerpo recipiente de su elección y liberar su espíritu de los podridos restos de su viejo cuerpo decrepito. Ha acechado los sueños del joven Karl, llamándole hacia ella desde cientos de kilómetros, seduciéndole con promesas de amor, comodidad y una vida normal. Ha manipulado la profecía de los Vampiros, convenciendo a esos No Muertos de que la Era de Los Mil Tronos está sobre ellos. Han llegado todos los jugadores de su juego, descendiendo a las fétidas aguas de su “Matriz”, y perdiéndose en los cavernosos túneles de su guarida. La Bruja Negra espera a Karl en las entrañas del lugar, quién también deambula por los pasillos de la locura, buscando a quién cree que es su madre. Pronto, la encontrará, y cuando lo haga su personalidad será destruida por completo mientras la bruja esculpe su alma con la hoja de su esencia. Entonces, y solo entonces, la Bruja Negra permitirá pasar a los Vampiros hacia los confines de sus húmedos corredores, donde beberá de su sangre, llegando a ser como un dios.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Esta aventura es un calabozo. Los personajes entran en la guarida de la Bruja negra y lidian con sus esbirros y las otras facciones involucradas en la trama, mientras buscan en los empapados túneles a Karl. Comienza con los personajes acercándose a un estanque de agua negra formado por los vertidos de las cumbres que se elevan en lo alto. Los PJs ven una pequeña embarcación al otro lado del estanque, bien sujeta a la entrada de una estrecha hendidura que conduce hacia la oscuridad. Dentro de la caverna están los Elfos del Bosque que han venido a matar a Karl y poner fin a la amenaza que plantea, pero están bloqueados, inseguros de donde se puede presentar la entrada.

Los PJs pueden ocuparse de los Elfos o averiguar que la entrada no es tan obvia, yaciendo bajo las aguas del estanque. Ya sea forjando una tercera y quizás última alianza con los Elfos del Bosque, o no, los PJs finalmente descubren el camino hacia la Matriz y deben desafiar las sucias aguas y los horribles habitantes que protegen la entrada, por no hablar de los Nurgletes nadando por la ciénaga.

Finalmente los personajes encuentran la membrana que contiene el estanque y se abren paso hacia las cavernas de la Bruja Negra. Enfrentándose a un verdadero laberinto de serpenteantes túneles y habitaciones, los personajes deben buscar la entrada que les dé acceso al Sanctasanctórum, así como encontrar las llaves para atravesar tal entrada. Dicha exploración no es fácil, ya que los túneles también tienen a los Vampiros que buscan, Ruprecht y sus esbirros, las propias criaturas de la Bruja Negra y otros terrores balbuceantes que anhelan el sabor de la carne cálida y viva.

Con suerte o habilidad, los PJs podrían finalmente llegar al Sanctasanctórum, donde se enfrentan a la Bruja Negra y detienen su malvado plan. Aquí, se enfrentan a sus últimos guardianes y deben encontrar la forma de destruir su esencia, evitando así la conquista del mundo por su parte.

IDEAS PARA AVENTURAS

Si los personajes han llegado tan lejos, necesitarán poca incitación para ver el final de esta campaña. Saben lo que está en juego y deben darse cuenta de que deben evitar que Karl llegue a su “madre”. Las pistas recogidas de los sucesos en Zhidovsk son la mejor manera de pasar a los personajes del **Capítulo VIII** al **Capítulo IX**. Como la mayoría de los DJ veteranos saben, a veces los jugadores pueden omitir lo obvio. Considera usar cualquiera de las ideas siguientes si los PJs se quedan trabados.

Si Anya sobrevivió al Festival de los Horrores, se ofrece voluntaria para conducir a los personajes hacia la Matriz, sabiendo las cosas extrañas que suceden allí.

Los personajes pueden ahuyentar a un Necrófago que pensaba hacerse una comida de una víctima de la lucha del festival de los horrores. Huya hacia la Matriz, donde espera, tontamente, que su maestro pueda salvarle de las virtuosas espadas de los héroes.

TABLA 9-1: LÍNEA TEMPORAL

Momento	Suceso
hace 9 horas	Los Lanceros Alados barren Zhidovsk, asesinando a los Cruzados, Necrófagos y aldeanos en una espectacular exhibición de violencia.
hace 8 horas	Karl encuentra la Matriz y se desliza hacia las aguas salobres. Momentos después, pasa por la membrana y entra en los túneles.
hace 8-7 horas	Empiezan a llegar Vampiros al estanque. Representantes de cada uno de los cinco clanes recorren la zona y determinan que la entrada debe estar bajo la superficie. Se sumergen en las aguas, encuentran la membrana y entran a los túneles.
hace 7 horas	Ruprecht y sus aliados Mutantes encuentran en lugar. Tras perder algunos de sus esbirros por las anguilas, invoca un enjambre de Nurgletes para ocuparse de las molestias. Luego él y sus aliados entran en las aguas y en las cavernas.
hace 6 horas	Los Elfos del Bosque encuentran la cueva.
hace 5 horas	Probablemente llegan los PJs.
hace 4 horas y media	Karl encuentra el Sanctasanctórum.
hace 4 horas	La Bruja Negra posee al chico.
hace 3-1 horas	Los Vampiros encuentran el camino hacia el Sanctasanctórum cada 30 minutos en el siguiente orden: el Strigoi y el Dragón Sangriento, Von Carsteins, Lahmians y por último los Necrarcas.
hace 1 hora	Ruprecht consigue la tercera y última llave y se dirige a presenciar el ritual.
hace 0 horas	¡La Bruja Negra completa el ritual y el mundo comienza su lento descenso hacia la muerte!

Durante la lucha, uno de los personajes puede detectar a un Elfo del Bosque que se retira, sacudiendo su cabeza, hacia el norte. El Elfo viaja un poco y luego es emboscado por un grupo de famélicos Necrófagos que le hacen pedazos a las orillas del estanque.

Suponiendo que los PJs puedan convencer a los Lanceros Alados de que no les maten (¡buena suerte!), uno de los guerreros es en realidad de esta aldea. Aunque le duele matar a sus viejos amigos y familia, sabe que es su deber. Habla a los PJs sobre el estanque oscuro, revelando que mientras era niño vio a Hielo Negro emerger de sus aguas. Da indicaciones a los personajes, pero su coraje, aunque impresionante, no es suficiente para hacer que regrese a ese maldito lugar.

CARRERA CONTRARRELOJ

Desde el momento en que los Lanceros Alados limpiaron la aldea de Zhidovsk, los PJs tienen nueva horas para dejar la aldea, cruzar a través del vacío bosque, encontrar la Matriz, hacerse camino a través de los

túneles y destruir a la Bruja Negra. Mientras se filtran la arenisca del reloj de arena, ocurren ciertos sucesos listados en la **Tabla 9-1**.

LA MANCHA CRECIENTE

La Bruja Negra está plagada de corrupción del Caos, la cual solo empeora a medida que se acerca la finalización del ritual, además de la detestable presencia de Ruprecht. El aire está impregnado de mutación, y tienen un efecto insidioso sobre cualquiera que se detenga aquí demasiado tiempo. En la superficie superior, las piedras alrededor del estanque tienen tendencia a hundirse cuando no se miran directamente, y las nubes revolotean y giran, formando remolinos en los cielos. Las aguas negras se retuercen en tonos imposibles, agitándose siempre ligeramente en la luz. Es un bastión del Caos, y su devastación contamina las tierras de su alrededor.

SENTIR MAGIA

Los personajes que tengan éxito en una tirada de **Sentir magia** perciben la zona retorciéndose con fluorescentes gusanos verdes cubiertos con diminutas caras Humanas. Similares a los gusanos normales, salvo el color, se arrastran sobre diminutas manos Humanas que agarran el suelo arenoso que rodea las salobres aguas. Cuando se pisotean, suena un audible pop, chorreando tiras de brillantes tripas azules en todas las direcciones.

En el interior de la Matriz es aún peor. Cada vez que un personaje use Sentir magia, debe hacer inmediatamente una tirada **Desafiante (-10) de Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura, dichos personajes perciben las paredes, suelo y techos, hechos de carne con hoyuelos, infestados con crustáceos que se arrastran blindados en quitina verde. Pelos canosos ondean en el silencioso aire, mientras extrañas lombrices de color marrón leproso brincan y excavan a través de la carne. De vez en cuando, una trastornada cara presiona contra la “piel”, gritando en silencio, con la boca muy abierta, rasgando la epidermis y pulverizando inmundicia ocre en todas las direcciones, antes de retirarse a las profundidades de los muros.

TIRADAS DE HECHIZOS

Obviamente, esta zona está impregnada con *Dhar*, la energía de la magia oscura. Todas las Tiradas de Hechizos fuera de la Matriz, como en la caverna o en las orillas del estanque, ganan un Dado del Caos. Recuerda, el Dado del Caos se tira junto a la Tirada de Hechizo, pero no cuenta para el Factor de Dificultad. Solo cuenta para la Maldición de Tzeentch. Dentro de la Matriz, los efectos del Caos son mucho más pronunciados. ¡Todas las Tiradas de Hechizos ganan dos Dados del Caos!

MUTACIONES

Mientras los personajes no ingieran nada dentro o alrededor de la Matriz o tengan ninguna herida abierta, están bien. Sin embargo, el poder del Caos es insidioso y logra colarse en los personajes por cualquier método que pueda. Cada hora que los personajes pasen en la Matriz, deben superar una tirada de **Resistencia**. Con un fallo, el personaje gana 1 mutación. Cada vez que un personaje coma o beba algo aquí o reciba al menos 1 Herida o Golpe Crítico, debe superar también una tirada de **Resistencia** o adquirir una hostil corrupción. *WJDR* tiene una tabla de Mutaciones en la página 229, y el *Bestiario del Viejo Mundo* en la 79, pero para maximizar resultados y las opciones más interesantes, echa un vistazo a las páginas 28-29 del *Tomo de Corrupción*. Si tienes el *Tomo de Corrupción*, tira en las tablas generales, ya que las cuatro Fuerzas Malignas vigilan la Matriz con gran interés.

- SOBRE LAS COLINAS & A TRAVÉS DE LOS BOSQUES -

Siempre que los personajes sepan el modo de llegar, el viaje hasta la Matriz es relativamente tranquilo y solo lleva alrededor de cuatro horas seguidas a pie, siendo dos y media si los personajes corren todo el camino, -en cuyo caso deben superar una tirada de **Resistencia** cuando alcancen el estanque y recibir los que la fallen una penalización de -10 a todas las tiradas de Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles, Fuerza, Resistencia y Agilidad (así como a sus habilidades relacionadas) durante 10 minutos. Los caballos son inútiles aquí ya que los árboles se vuelven más densos a medida que se avanza, y el suelo es demasiado traicionero para los corceles. Cada hora o fracción que los personajes viajen tira en la **Tabla 9-2: Rarezas Aleatorias** para ver qué novedad

ocurre. Vuelve a tirar o ignora los resultados duplicados. Si te sientes cruel, haz que los personajes hagan tiradas de **Voluntad** en los resultados más extraños para evitar ganar 1 Punto de Locura.

Puedes verte tentado de sembrar los bosques con todo tipo de criaturas horribles. Aunque una pelea con algunos monstruos puede ser divertido, los personajes necesitan estar lo más frescos posibles antes de desafiar las profundidades del estanque. Te aconsejamos esconder el impulso y guardar los encuentros de combate adicionales para el largo viaje de los personajes hacia el hogar.

TABLA 9-2: RAREZAS ALEATORIAS

Tirada	Resultado
01-10	<i>¡Estiércol Apestoso!</i> Los personajes pasan por un montón de estiércol que desafía toda la razón. De 7 metros de altura, es como si todas las criaturas de kilómetros a la redonda hubieran venido a realizar su aportación aquí.
11-20	<i>Risa Sinistra:</i> Resuena entre los árboles un retumbante sonido que se parece una carcajada.
21-30	<i>Relámpago Rojo:</i> Un rayo rojo chisporroteando electricidad cae de arriba abajo y golpea a un árbol, causando que explote en una lluvia de astillas. En el destruido tocón, los PJs ven como se retuercen gusanos ensangrentados.
31-40	<i>Cabeza de Cerdo:</i> Empalada en un poste está la cabeza podrida de un cerdo. Sus ojos se escapan de la destrozada carne y un chorro de fluido blanco se escurre de su rígida lengua.
41-50	<i>Temblores:</i> Durante un momento el suelo tiembla bajo los pies y luego se asienta.
51-60	<i>Retroceso Temporal:</i> El mundo se congela por un momento y los personajes desaparecen y reaparecen en una dirección aleatoria a 1d10 metros de distancia. No aparecen en objetos sólidos.
61-70	<i>Avance Temporal:</i> El mundo se acelera por un momento y los personajes se mueven al doble de su movimiento durante 1 minuto. Cuando los efectos terminan, descubren, para su horror, que han envejecido 1d10 años.
71-80	<i>Lluvia de Ranas:</i> Trueno bajo los picos y 1d10 + 3 segundos más tardes, llueven ranas de las nubes grises. Las ranas explotan al impactar. No causan daño pero los efectos son asquerosos.
81-90	<i>Trozos de Elfo:</i> Esparcidos por el suelo hay trozos sangrientos de Elfo. Los PJs reconocen los restos como Elfo por las orejas puntiagudas que han quedado clavadas el tronco de un árbol cercano.
91-00	<i>Nada:</i> No ocurre nada. Aprovecha este momento para sonreír a los jugadores a propósito. Tira un dado tras la pantalla. Luego, pregunta a un jugador al azar su puntuación de Empatía. Independientemente de su respuesta, asegúrate de reír y escribir “Ham ama a Gravy” en un trozo de papel y dárselo al jugador. Ignora cualquier pregunta sobre el significado de esta críptica frase.

EN LA PUERTA DEL MAL

Finalmente los PJs llegan a un lugar donde el terreno se eleva abruptamente. Enormes rocas manchadas de excrementos y con musgo sobresalen del suelo suelto. Los Riscos se alzan por encima de los personajes y no es posible ir más allá sin escalar. Unos pasos más adelante, los personajes encuentran una gran charca cubierta por una capa de algas verdes y salpicado con moscas muertas. Los personajes que superen una tirada Fácil (+20) de Percepción notan que la capa se abre en algunos lugares para revelar aguas negras bajo ella. De mucho más interés, al menos por ahora, es una oscura hendidura en la cara de las rocas de los Riscos que se alza en el otro lado. Atado allí, los PJs ven claramente un pequeño bote.

Mientras los personajes empiezan a husmear por la zona, pueden hacer una tirada de **Percepción** para escuchar el sonido de voces muy bajas emitidas desde la abertura. Los personajes que tengan dos niveles de éxito o más pueden distinguir que los que hablan están discutiendo y hablando en Eltharin, la lengua Elfo. Cualquier personaje que tenga cinco o más Puntos de Locura está seguro de que la cueva está hablando con él. Estos personajes deben actuar en consecuencia pero pueden ser convencidos de que los sonidos provienen de gente. Una tirada de **Rastrear** revela la presencia de huellas en el barro que conduce a las roturas obvias de las algas. Por último, una tirada de **Buscar** en la orilla descubre un extraño símbolo dibujado en las heces. Los personajes con **Sabiduría académica (Demonología)** automáticamente lo identifican como perteneciente a Nurgle.

VIEJOS AMIGOS

Los Elfos del Bosque, quienes se han encontrado con los PJ en varias ocasiones en los últimos meses, están unidos y decididos a pasar a espada (o flecha) al pobre Karl. La amenaza que plantea es muy grave, y no pueden ser disuadidos. Llegaron a la Matriz poco después que Ruprecht. Aunque saben que están en el lugar correcto –“¿No puedes sentir la corrupción, Humano?”– no están seguros sobre la entrada. Siguieron el curso obvia y se dirigieron a la cueva. Sintiendo un poco avergonzados, finalmente cayeron en la cuenta de que la entrada debía estar bajo sus pies.

Cada asalto que los PJs se entretengan fuera del estanque, permite a los Elfos del Bosque una tirada de **Percepción** para advertir a los personajes. Cuando lo hagan, se reúnen en la boca de la cueva y echan a los personajes una larga y firme mirada. Si Lorinoc sobrevivió a la

finalización del **Capítulo VI: Heraldos de un Nuevo Amanecer**, está aquí y no muy satisfecho. De lo contrario, solo están los cuatro Guerreros de Camarilla.

A estas alturas, tras haber perdido a Karl dos veces, Lorinoc está al borde de una crisis, agravada por los efectos corruptos de esta zona. Su compostura Elfa está al límite, y con razón o sin ella, culpa a los PJs. Lorinoc es cualquier cosa menos educado, y a menos que los PJs comiencen a hablar y/o tengan éxito en una tirada **Difícil (-20) de Carisma**, Lorinoc ordena atacar a sus hombres. Ahora, las cosas se ponen interesantes. Los Guerreros de Camarilla no están interesados en luchar contra los personajes jugadores con los que no tienen ningún conflicto. Si bien admiten que los personajes pueden haber colaborado en evitar el asesinato de Karl, reconocen, al menos, que ha sido una interferencia accidental. Sus fracasos han sido por voluntad de los dioses, y quizás Karl debería, de hecho, servir a otros fines. Como resultado, Lorinoc debe superar una prueba de **Mando** para hacer que los otros guerreros ataquen a los personajes. Si falla, grita de rabia y ataca a los PJs por su cuenta, mientras el resto de los Elfos del Bosque suben en silencio a la barca y reman de regreso a la orilla, donde desembarcan y se funden en el bosque.

Sin embargo, si los PJs fueron rápidos en calmar la situación, Lorinoc controla su ira y está dispuesto a hablar. Lorinoc sospecha que los PJs están aquí por las mismas razones que él y sus aliados, pero no está tan seguro, creyendo que los personajes están siendo engañados por Karl. En este punto, los PJs deberían relatar por qué están aquí y qué se proponen. En todos los casos, los personajes deben superar otra tirada de Carisma.

Razón	Dificultad
Los PJs están aquí para matar a Karl	Fácil (+20)
Los PJs están aquí para derrotar a Ruprecht o la Bruja Negra	Rutinaria (+10)
Los PJs están aquí para derrotar a los Vampiros	Media (+0)
Los PJs están aquí para salvar a Karl	Desafiante (-10)
Los PJs están aquí por cualquier otra razón	Difícil (-20)
¡Los PJs están aquí para matar a los Elfos!	Imposible (¡vete a saber!)

La dificultad depende de su razón por estar aquí, tal y como sigue. Tanto si tienen éxito como si no en la tirada de **Carisma**, Lorinoc les permite continuar. Un personaje que tenga éxito por dos niveles de éxitos

o más, o un personaje que falle totalmente, encuentra a Lorinoc dispuesto a acompañarles en el tramo final de su viaje. En el caso de un éxito, Lorinoc y los Elfos del Bosque les ayudan de la mejor manera posible, pero con un fallo, Lorinoc planea asesinar a los PJs en el momento más ventajoso para hacerlo, especialmente cuando los personajes consiguen las tres llaves. De lo contrario, Lorinoc dice a los personajes, *“Tenéis una hora. Si no volvéis, iremos tras de ustedes, y juro por las espadas de mis ancestros, que no quedará nada vivo allí cuando lo hagamos”*.

Lorinoc

Veterano Elfo (ex Guerrero de Camarilla, ex Cazador)

Lorinoc ha sido descrito en capítulos anteriores. Su perfil, ligeramente modificado para reflejar su mayor experiencia, se presenta aquí para tu comodidad.

Puntos de Locura: 4

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
50	73	53 (5)	42 (4)	62	51	52	26

Habilidades: Sabiduría popular (Elfos, El Imperio) (Int), Escondarse (Ag + 10), Esquivar (Ag + 10), Rastrear (Int + 10), Cotilleo (Em), Sanar (Int), Intimidar (F), Supervivencia (Int + 10), Percepción (Int + 20), Escalar (F), Buscar (Int), Lengua secreta (Jerga militar), Código secreto (Montaraz) (Int), Movimiento silencioso (Ag + 10), Hablar idioma (Eltharin, Reikspiel) (Int), Nadar (F)

Talentos: Vista excelente, Recio, Reflejos rápidos, Puntería, Disparo infalible, Errante, Recarga rápida, Errante, Intelectual, Especialista en armas (Arco Largo), Muy fuerte, Guerrero nato

Rasgos: Visión nocturna

Combate

Ataques: 2; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 17

Armadura (Ligera): Cuero completa y Yelmo (Cabeza 3, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1)

Armas: Daga (1d10 + 2), Arco Élfico con 10 flechas (1d10 + 3; Alcance 36/72; Recarga Libre; Perforante), Arma de mano (Espada) (1d10 + 5)

Enseres

Lorinoc lleva una chaqueta de cuero teñida de gris y verde para mezclarse con el entorno. Sobre sus hombros cuelga un manto verde bosque agarrada fuertemente por un broche de plata. Una pequeña cartuchera de su cintura contiene material de contraveneno.

Guerreros de Camarilla (4)

Guerreros de Camarilla Elfos

Estos guerreros silenciosos y profesionales llevan a cabo las órdenes del experimentado Lorinoc sin cuestionarlas. Están acostumbrados a las privaciones pero el estado del campamento de la Cruzada del Niño les ha angustiado. Quieren terminar este trabajo para poder volver a casa. No dudan en asaltar el escenario cuando lo ordene Lorinoc.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
40	54	31 (3)	34 (3)	48	41	39	24

Habilidades: Sabiduría popular (Elfos) (Int), Escondarse (Ag), Esquivar (Ag), Rastrear (Int), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Escalar (F), Buscar (Int), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Eltharin, Reikspiel) (Int)

Talentos: Vista excelente, Puntería, Visión nocturna, Recarga rápida, Intelectual, Especialista en armas (Arco Largo)

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 12

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Daga (1d10), Arco Élfico con 10 flechas (1d10 + 3; Alcance 36/72; Recarga Media; Perforante) Arma de mano (Espada) (1d10 + 3)

Enseres

Los Guerreros de Camarilla visten almidonadas chaquetas de cuero bajo sus mantos color verde bosque. Llevan buenas espadas y dagas en vainas colgando de sus cintos, y aljabas de flechas colgando en sus espaldas.

ASÍ QUE... ¿LA PUERTA PRINCIPAL?

Buscar la cueva en la orilla opuesta o conduce a nada, salvo a un montón de viejos huesos y una impresionante cueva con una pintura que se encuentra al menos a dos metros de altura. Pintada con carbón y manchada con sangre, representa una misteriosa mujer con rostro pálido y ojos negros. Los personajes que toquen la pintura encuentran sus dedos (u otra extremidad) cubierto de polvo negro que no sale. Aunque no tiene un efecto inmediato, durante los encuentros con la Bruja Negra, es como si los personajes tuvieran la habilidad de **Esquivar**. Si ya tienen la habilidad, ganan un bono de +10 a las tiradas de **Esquivar**. Hace décadas, la Madre Hag de Zhidovsk vino a esta cueva para protegerse de la malvada voluntad de la Bruja Negra. La magia que usó entonces se desvaneció y todo lo que queda es este polvo negro.

Debe quedar claro que la entrada se encuentra en algún lugar del agua sucia. Así, aunque no es la mejor de las proposiciones, si los aventureros están llevando esto hasta el final, deben entrar en el agua. Los personajes reticentes son libres de perder tanto tiempo como quieran fuera del estanque. Solo asegúrate de hacer un seguimiento del tiempo que pasa.

EN EL ESTANQUE

Independientemente de cómo entren los personajes en el agua –metiendo un dedo del pie para probar la temperatura o zambulléndose con valentía en la sopa, no importa, los efectos son los mismos. El agua está fría, realmente fría. Los personajes que entren en contacto con el líquido deben superar una tirada **Desafiante (-10) de Resistencia** o recibir un penalizador de -10 a todas las tiradas durante los próximos 1d100 minutos por el frío escalofriante. Los personajes que se calienten en un agradable fuego acogedor reducen el tiempo en 10 minutos por cada minuto que pasen en tal generosa hoguera. Sin embargo, ya que es probable que los personajes no tengan tiempo para relajarse, probar sidra y charlar sobre historias de fantasmas frente a una fogata, probablemente sufrirán la penalización durante un rato.

Además del horrible frío, hay cosas en el agua. Cosas malas. La Bruja Negra protege su entrada con un grupo de retorcidas serpientes acuáticas que están más que felices de nadar por la oscuridad. Estas criaturas han causado todo tipo de problemas a la gente que pensaba darse un baño, y sus huesos ensucian el suelo de la charca. Las cosas se pusieron algo más difíciles cuando llegó Ruprecht. Ofendido por las Serpientes Tuertas, hizo aparecer una gran cantidad de Nurgletes y les envió a mantener ocupadas a las serpientes mientras él y sus aliados encontraban la membrana que daba al interior. Así que cuando los personajes caen en la oscuridad, quizás gritando del frío, tanto los Nurgletes como las Serpientes Tuertas se animan con la promesa de carne fresca. Cada personaje en el agua tiene un 20% de posibilidades de adquirir una Nurglete y una Serpiente Tuerta para luchar. Una vez los PJs se deshagan de sus atacantes, son libres para buscar en el fondo.

Antes de que empieces a pedir tiradas de iniciativa, sin embargo, se consciente de que pelear bajo el agua es una mala elección de campo de batalla. Los personajes bajo el agua tienen una penalización de -20 a sus tiradas de Habilidad de Armas, Habilidad de proyectiles y Agilidad. Los personajes pueden nadar a su movimiento normal y pueden intentar superar una tirada de **Nadar** para moverse 1 metro adicional por nivel de éxito. Los personajes no pueden cargar o correr mientras nadan. Los Nurgletes, al ser criaturas traviesas son inmunes a las penalizaciones pero aun así no pueden cargar o correr mientras nadan.

Los personajes pueden aguantar la respiración durante un número de asaltos igual a su Bonificador de Resistencia, o si toman aliento antes de saltar, 1-1/2 su BR. Tras esto, el personaje debe superar una tirada de **Resistencia** cada asalto o perder 1 Herida. Cada asalto tras el primero, los personajes reciben una penalización acumulativa de -10. Cuando se alcanzan las 0 Heridas, el personaje se desmaya y muere en BR asaltos si no es rescatado. Estas reglas de nadar reemplazan a las de WJDR.

Nurglete

Los Nurgletes son manifestaciones en miniatura de la inmunda voluntad de Nurgle. Son bastante pequeños, con maliciosas caras y gordos cuerpecillos equipados con extremidades desproporcionadas.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
20	30	21 (2)	23 (2/4)	60	25	30	25

Habilidades: Escondarse (Ag + 10), Esquivar (Ag), Percepción (Int), Movimiento silencioso (Ag), Lengua arcana (Demoníaca), Hablar idioma (Lengua oscura) (Int), Nadar (F)

Talentos: Ambidiestro

Rasgos: Ambidiestro, Aura Demoníaca, Intrépido, Inestabilidad, Mutación (Nube de moscas), Visión nocturna, Plaga, Pequeño, Inquietante

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 7

Armas: Garras y Dientes (1d10)

Aura Demoníaca

La Resistencia del Nurglete se incrementa hasta 4 contra armas no mágicas. Los ataques de un Nurglete cuentan como mágico y son inmunes al envenenamiento y ahogamiento.

Inestabilidad

Todo asalto en que el Nurglete sea herido en combate cuerpo a cuerpo y no consiga infligir Heridas a cambio, deberá conseguir una tirada de Voluntad para no ser expulsado de regreso al Reino del Caos.

Mutación (Nube de Moscas)

Generalmente los Nurgletes están llenos de moscas y cuando son atacados estos diminutos insectos se arremolinan sobre los enemigos del Nurglete, imponiendo una penalización -10 a su Habilidad de Armas. Sin embargo, dadas las condiciones acuáticas, las moscas se han ahogado y ahora flotan en la superficie de la charca.

Plaga

Cualquier personaje que reciba al menos 1 Herida en combate con un Nurglete debe hacer inmediatamente una tirada de **Resistencia** o contraer una enfermedad de tu elección.

Serpientes Tuertas

Guardianes de la charca, las Serpientes Tuertas nacen la desquiciada imaginación de la Bruja Negra. A primera vista, estas criaturas podrían parecer anguilas comunes, pero en lugar de una boca de ventosa tienen un enorme ojo rojo. La parte inferior de sus cuerpos están forrados con dientes afilados como agujas que inyectan un temible veneno en sus víctimas.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
20	0	31 (3)	28 (2)	33	12	21	4

Habilidades: Escondarse (Ag), Esquivar (Ag), Sentir magia (V + 20), Percepción (Int + 20), Nadar (F)

Talentos: Vista excelente

Rasgos: Acuático, Intrépido, Armas naturales, Visión nocturna, Dientes ponzoñosos, Resistencia al Caos, Inquietante

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 8

Armas: Dientes (1d10 + 3)

Acuático

Las Serpientes Tuertas viven exclusivamente en el agua y la requieren para sobrevivir. Cuando están fuera de su entorno, reciben una penalización de -20 a todas sus tiradas, y su movimiento desciende a 0. En el agua pueden realizar acciones normales y sus características no se modifican mientras nadan.



Dientes Ponzñosos

Cualquier personaje que reciba al menos 1 Herida del ataque de una Serpiente Tuerta debe superar inmediatamente una tirada de **Resistencia** o ser la víctima de su potente toxina. El veneno provoca que el personaje absorba agua de la charca, hinchándose hasta que su cuerpo estalla. Tras fallar la tirada, el personaje recibe una penalización de -10 a todas las tiradas, y su movimiento se reduce en 1. Cada asalto posterior, en el asalto del personaje, debe superar de nuevo una tirada de **Resistencia** o empeora en -10 y -1 respectivamente. Si la penalización del personaje supera su Resistencia (por ejemplo, -40 de penalización y Resistencia de 36), explota y muere. Dos fallos éxitos consecutivos indican que el cuerpo finalmente resiste las toxinas. Las penalizaciones se desvanecen tras 1d10 minutos mientras el personaje expulsa violentamente el líquido mediante todas las maneras repugnantes que gustes describir.

LA MEMBRANA

La charca es realmente un foso lleno de agua que es más ancho en lo alto que en el fondo. Un limo pálido cubre las paredes rocosas y en la orilla

opuesta, a unos cinco metros bajo la superficie debajo de la boca de la cueva la pared tiene una extraña sección esponjosa como de un metro de ancho y dos de alto. Los personajes pueden encontrar este lugar con una tirada exitosa **Desafiante (-10) de Buscar** o **Difícil (-20) de Percepción**. La superficie es elástica y cede al tacto. Realizar cualquier tipo de presión en la pared permite a un personaje atravesarla y entrar al lado contrario, entrando así a la Guarida de la Bruja Negra. Mientras pasan por la membrana, esta se cierra tras de ellos, por lo que cuando un personaje finalmente alcanza el otro lado, le acompaña un chorro de agua de la charca antes de que el agujero se cierre de nuevo.

Los personajes necios pueden optar por abrirse camino rasgando la membrana. Esta proeza es fácil, ya que las armas de filo pueden cortar a través del delicado tejido. Solo se requieren tres tajos de espada para abrir un agujero en la masa, pero hacerlo drena la charca hacia los túneles de la guarida. Por suerte, la zona es lo suficientemente grande para que la repentina intrusión de agua no la inunde, pero hace que moverse sea algo más duro. El agua llena los túneles hasta una altura de 30 centímetros. El agua imposibilita cargar y reduce todo el movimiento en 1. Además, las tiradas de **Movimiento silencioso** reciben una penalización de -10.

- LA GUARIDA DE LA BRUJA NEGRA -

Más allá de la membrana en el fondo de la charca está una húmeda cueva que serpentea y se ramifica bajo los Riscos de Shargun por cientos, si no miles de metros. Los PJs deben encontrar un camino a través de estos apestosos túneles para alcanzar a Karl antes de que se complete el plan de la Bruja Negra. Por supuesto, los PJs no están solos. Como se mencionó, cinco grupos de Vampiros rondan los túneles junto a un Hechicero del Caos de cierta habilidad, por no hablar de las extrañas e inquietantes abominaciones que tienen aquí su hogar. Cada grupo busca una manera de abrir las puertas al sanctasanctórum y encontrar su destino en las cámaras embrujadas de más allá.

Esta tarea no es sencilla. Las cavernas son realmente laberínticas, llenas de obstáculos, adversarios y trampas mortales, así como extraños fenómenos mágicos. Las puertas no se abren para los que por casualidad llegan primero. Están cerradas, prohibidas para todos salvo los que invita la Bruja Negra y aquellos que tienen los medios para entrar. Los sirvientes de la Bruja Negra llevan las llaves necesarias para abrir las puertas, y esperan en los rincones más remotos de este complejo a los Vampiros o cualquiera que tenga el ingenio de conseguirlas. Estas distracciones dan a la Bruja Negra el tiempo necesario para realizar el ritual de unión con el chico. Por ello, incluso aunque está en su plan reunirse a los Vampiros, no desea que lleguen antes de tiempo. La Bruja Negra también es consciente de Ruprecht, que quiere al chico para sus propios fines, los Elfos del Bosque que quieren matar al chico, y los PJs

con sus propias razones. Dejando las llaves en manos de sus sirvientes, la Bruja Negra espera que las facciones indeseables se maten entre sí.

Es en este atolladero de horror y violencia donde los PJs son impulsados si tienen la intención de detener cualquier plan que tenga la Bruja Negra para el joven y pobre Karl.

La Matriz puede parecer un calabozo sencillo de rastrear, pero en realidad se trata de un entorno dinámico que responde a las acciones de los personajes. Mientras los PJs recorren los túneles, están obligados a encontrar a cualquier número de sus rivales, moradores de las cavernas, amenazas extrañas y más. Además, la Matriz está viva. Aunque pudiera parecer piedra al observador casual, los muros, techos y suelos palpitan con fluidos icores a través de sus venas que transportan nutrientes que la Matriz extrae de las tierras de alrededor para sustentarse y adaptarse a los intrusos. Da miedo ¿no? En cualquier caso, hay algunas cosas que debes saber antes de empezar a sondear las profundidades de este místico lugar.

OBJETIVOS

Para quebrantar las puertas del sanctasanctórum (**Habitaciones 75 y 76**) los personajes necesitan tres llaves. Cada llave está en manos de una de las esclavas de la Bruja: la Madre (**Habitación 7**), la Doncella (**Habitación 48**) y la Decrépita (**Habitación 65**). Ya que la Bruja Negra quiere que se le unan los cinco grupos de Vampiros, cada esclava tiene cinco llaves, una para cada clan. Sin embargo, el Dragón Sangriento, Wilhelm, es un participante obligado, y está prisionero de los Strigoï; por lo que sobra un juego de llaves para entrar, un hecho que la Bruja Negra ha tenido en cuenta. Aunque es muy considerado por la Bruja Negra tener un juego extra de llaves, los PJs no son los únicos que van tras él.

Ruprecht intenta conseguir las llaves antes de que lo hagan los PJs, y si lo consigue, los personajes tendrán que capturarlo antes de que llegue al sanctasanctórum. Los PJs listos, y quizás los faltos de moral, pueden forjar una alianza con el hechicero. Está bien si lo hacen; pero Ruprecht se asegura de matarles antes de acercarse demasiado al sanctasanctórum. Además, está el problema con los Elfos del Bosque. Suponiendo que los PJs hicieran las paces con ellos arriba, pueden llegar a ser útiles aliados, pero si fallaron su intento de calmar los sentimientos de Lorinoc, los Elfos del Bosque se vuelven contra ellos antes de tener una oportunidad de entrar a las húmedas cámaras del reducto de la Bruja Negra.

Todo es intrincado al principio, pero a menos que los PJs sean clarividentes o te engañaran y leyeran este capítulo, probablemente no tienen ni idea sobre las llaves. Pueden descubrir este hecho basándose en cómo se gestionan los encuentros en la Matriz, o pueden entenderlo cuando intenten (y fallen) abrir las puertas de la **Habitación 75**.

Por último, como una broma desagradable y cruel, la Bruja Negra sembró los túneles con llaves falsas. Un personaje listo debería descubrir este ardid cuando simplemente encuentren una llave sin vigilancia. Uno estúpido, rebosante de esperanza en su corazón, realiza el desafortunado descubrimiento cuando inserta la llave en una de las tres cerraduras previstas y obtiene una terrible mutación por su esfuerzo.



Un PJ que mire las llaves y tenga éxito en una tirada Desafiante (-10) de Sentir magia advierte que están llenas de lombrices multicolores marcadas con puntos negros.

¿AUTÉNTICA O FALSA?

Distinguir una llave auténtica de una falsa es bastante simple. Todas las llaves falsas están alineadas con una de las cuatro Fuerzas Malignas, y muestran rasgos inusuales, a veces para el beneficio del portador y otras en detrimento. Además, las llaves de los dioses diametralmente opuestos se repelen entre sí cuando se juntan, similar a lo que ocurre con imanes. No pueden llevarse en la misma bolsa, monedero o bolsillo, o una de las llaves encuentra la forma de salir del recipiente, deslizándose por una abertura o por el desgarrar de un agujero en el recipiente y luego saliéndose. Como los servidores de las Fuerzas Malignas, las llaves del Caos no pueden soportar la presencia de sus rivales.

Las auténticas llaves están heladas, como muertos de tres días en la tumba. Una persona sujetando la llave experimenta visiones fugaces de un mundo cubierto de oscuridad, de ejércitos de No Muertos en marcha, y bandadas de Vampiros revoloteando a través de las serpenteantes brumas que se vierten de las abiertas bocas de los muertos. Para los personajes jugadores, y solo ellos, el gasto de un Punto de Suerte permite al personaje tener una idea del camino más rápido a la siguiente llave. No menciones este “truco” a menos que los jugadores estén trabados.

SUCESOS ALEATORIOS

Un paseo por los túneles sin tener que enfrentarse con los rivales de los PJs es suficientemente malo. Los túneles tienen tendencia a manifestar efectos extraños e inquietantes, que dificultan o dañan a los que exploran sus profundidades. Estos acontecimientos inusuales son sucesos aleatorios. Un suceso aleatorio ocurre cada 1d10 minutos x 1d10 minutos, cuando las cosas parecen volverse aburridas, cuando sientas el impulso, durante un combate que dure más de 3 asaltos o cuando los PJs hagan algo particularmente estúpido (de nuevo, esta aparición es a tu discreción). Tira o elige alguna de la **Tabla 9-3: Sucesos Aleatorios**.

Expulsión Fétida

Un esfinter pliega la pared y chorrea fuera un flujo de inmundicia marrón sobre un personaje al azar (HP 40). El personaje golpeado debe superar una tirada de **Resistencia** o tiene náuseas, recibiendo una penalización de -10 a todas las tiradas durante 1d5 asaltos.

Superficie de Pústulas

Con una serie de extraños estallidos, aparecen palpitantes ampollas en los muros y suelos. Si se tocan, estallan y esparcen ácido al personaje que tontamente investigó el extraño crecimiento. El ácido causa 1d10 + 2 de daño al personaje ignorando armadura. Si se usó un arma, el ácido la destruye.

Aroma Desagradable

Un viento fétido sopla por los túneles. Todos los personajes deben superar una tirada de **Resistencia** o tienen náuseas, recibiendo una penalización de 10 a todas las tiradas durante 1d10 asaltos.

Paredes Dilatantes

Las paredes se estremecen con convulsiones y luego de repente se dilatan. Selecciona un personaje al azar. Todas las criaturas a menos de 1d10 metros de ese personaje son aplastadas por las paredes dilatantes, recibiendo 1d10 más 1d5 puntos de daño por el impacto. Las paredes vuelven a su posición original inmediatamente después de la dilatación. Si este suceso ocurre dentro de una habitación, son el suelo y el techo los que se cierran de golpe, afectando a todas las criaturas dentro de ella.

Suelo Ondulante

El suelo ondula con extraños movimientos. Elige un personaje al azar. Ese personaje y todas las criaturas a menos de 1d5 metros deben superar una tirada de **Agilidad** o caen de boca.

SIENDO AVARICIOSO CON LAS LLAVES

Todas las llaves falsas ofrecen beneficios adicionales mientras se llevan, y algunas presentan algunos inconvenientes. Mientras que todos los beneficios son acumulativos, algunas llaves no se llevan bien con otras llaves. Un personaje que lleva dos llaves de dos dioses del Caos diferentes experimenta una extraña sensación, normalmente los objetos en su poder se retuercen, ve extraños colores colgando del aire, escucha campanas, suda sangre. Si esto no es suficiente para disuadir al personaje, recibe una penalización de -10 a todas las tiradas. Un personaje llevando llaves de tres dioses del Caos diferentes recibe una penalización de -20 a todas sus tiradas y debe superar inmediatamente una tirada de **Resistencia** o adquirir una mutación, lo que solo ocurre la primera vez. ¡Un personaje que lleve llaves de los cuatro dioses del Caos está condenado! Todas las llaves falsas en su poder inmediatamente toman vida como Diablillos (ver página 229 de *WJDR*) que luchan entre sí por el derecho de matar al personaje. Tras 1d5 - 1 asaltos, abandonan su lucha y se vuelven contra el personaje.

Oh, una cosa más. Si los PJs abandonan la Matriz con una llave en su poder, la llave o llaves explotan y bañan al PJ con energía del Caos. Dicho personaje debe superar una tirada **Desafiante (-0) de Resistencia** por cada llave portada o adquirir una mutación.

TABLA 9-3: SUCESOS ALEATORIOS

Tirada	Suceso
01-05	Expulsión Fétida
06-10	Superficie de Pústulas
11-15	Aroma Desagradable
16-20	Paredes Dilatantes
21-25	Suelo Ondulante
26-30	¡Venás!
31-35	Condensación Viscosa
36-40	Tristeza
41-45	Alegria
46-50	Alfombra Espantosa
51-55	Infestación Incomprensible
56-60	Montón de Estiércol
61-65	Gelatina Temblorosa
66-70	Montículos de Gusanos
71-75	Engendro del Caos
76-80	Repentina y Desagradable Reubicación
81-85	Grito Tremendo
86-90	Un Poco de Vómito
91-95	Huesos
96-00	¡Mutaciones para todos!

¡Venás!

Usa la plantilla grande. Grandes venas palpitantes salen a la superficie de los muros, suelo y techo de la zona. Los personajes que corran o carguen por la zona deben superar una tirada de **Agilidad** o tropiezan y caen de boca. Las venas se hunden bajo la superficie 1d5 asaltos después.

Condensación Viscosa

Gotas de líquido viscoso se condensan en la superficie de las paredes, suelo y techo. Usa la plantilla grande centrada en un personaje elegido al

LÉGAMO DEL CAOS

Este charco de fluido azulado se desliza por el suelo. Busca criaturas sin mancha a las que pueda dar una desagradable mutación.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
36	0	33 (3)	56 (5)	13	18	26	5

Habilidades: Escondarse (Ag + 20)

Talentos: Lucha

Rasgos: Provocar Mutación, Reptante, Engullir, Rápido, Informe, Armas naturales (pseudópodos), Resistencia a la magia, Inquietante

Combate

Ataques: 3; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 18

Armas: Pseudópodos (1d10 + 3)

Reptante

Un Légamo del Caos no puede correr.

Engullir

Tras golpear con éxito a una criatura el Légamo del Caos la engulle, asfixiando a la criatura que pierda 1 Herida al comienzo de cada asalto, independientemente de su Resistencia o armadura. A efectos de intentar zafarse del légamo se considera que las víctimas están siendo apesadas (ver página 131 de *WJDR*) y mientras está engullida la víctima no puede realizar ninguna otra acción que no sea intentar liberarse. Al ser apesado la víctima debe pasar una tirada de **Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura.

Rápido

Un Légamo del Caos se mueve rápidamente, incrementando su movimiento como se describe en su perfil.

Informe

Todos los impactos al Légamo del Caos golpean el Cuerpo. Resuelve los Golpes Críticos como Críticos de Muerte Súbita.

Provocar Mutación

Cuando el Légamo del Caos engulle con éxito a un objetivo, la víctima debe conseguir una tirada **Desafiante (-10) de Resistencia** cada asalto que permanezca engullida; de lo contrario desarrollará una mutación (tira en cualquier tabla de mutación que tengas disponible). Si la víctima gana seis mutaciones se convierte en un Engendro del Caos (ver Engendro del Caos a continuación). Tras provocar una mutación el Légamo del Caos libera su víctima y busca un nuevo objetivo.

azar. Todas las criaturas deben superar una tirada de Agilidad cada asalto que permanezcan en la zona o caer de boca. La condensación se seca tras 1d10 asaltos.

Tristeza

Coloca la plantilla pequeña sobre una criatura seleccionada al azar. Todos los personajes en la zona deben superar una tirada de **Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura ya que se sienten abrumados por la pena y recibir una penalización de -10 a todas las tiradas durante 1d5 asaltos. Los personajes afectados antes por la Tristeza ganan un bonificador de +10 a las tiradas hechas para resistir futuros casos de este extraño fenómeno.

Alegría

Coloca la plantilla pequeña sobre una criatura seleccionada al azar. Todos los personajes en la zona deben superar una tirada de **Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura ya que se sienten abrumados por la alegría y recibir una penalización de -10 a todas las tiradas durante 1d5 asaltos por su risa mareante. Los personajes afectados antes por la Alegría ganan un bonificador de +10 a las tiradas hechas para resistir futuros casos de este extraño fenómeno.

Alfombra Espantosa

El suelo erupciona con cientos de pequeñas y retorcidas lombrices multicolor que chirrían y ríen mientras van y vienen. Usa la plantilla

EJEMPLO DE ENGENDRO DEL CAOS

Este horror lucha por los túneles, gimiendo de dolor por el peso de sus corrupciones. Tiene forma aproximada de humanoide, pero su cuerpo está gordo y cubierto con partes de plumas rosa. Su carne escamosa, donde es visible, es de naranja brillante, y una melena de desaliñado cabello castaño infesta su cabeza y cuello de lobo.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
16	0	41 (4)	55 (5)	34	0	0	0

Talentos: ¡A correr!

Rasgos: Intrépido, Estúpido, Mutaciones (Apariencia bestial, Extraña coloración, Piel plumosa, Crines, Resistente, Ventosas, Espinas), Armas naturales (Puños), Aterrador

Combate

Ataques: 3; **Movimiento:** 7; **Heridas:** 23

Armas: Puños (1d10 + 4)

Estúpidos

Un Engendro del Caos no puede efectuar o fallar tiradas basadas en Inteligencia, Voluntad o Empatía.

Mutaciones

Este Engendro del Caos tiene cuatro mutaciones.

- **Apariencia Bestial:** Su cabeza es la de un lobo gruñendo. Gana la habilidad de Rastrear.
- **Extraña coloración:** Su carne asoma a través de plumas y pelo, revelando un extraño color naranja.
- **Piel Plumosa:** El cuerpo del Engendro está cubierto de brillantes plumas rosas.
- **Crines:** El Engendro tiene una gruesa melena de pelo, impidiendo que pueda llevar casco.
- **Resistente (x2):** El Engendro es extraordinariamente duro, incrementando su Resistencia en +13.
- **Ventosas:** El cuerpo del Engendro está cubierto con pequeñas ventosas palpitantes, otorgándole un bonificador de +20 a las tiradas de Escalar.
- **Espinas:** Pequeñas espinas afiladas se abren paso por la carne del Engendro. El Engendro puede lanzarlas como acción completa con una prueba de Habilidad de proyectiles contra un oponente a menos de 10 metros, causando un daño de 1d10 + 1.

grande y céntrala en una criatura seleccionada al azar. Todos los personajes en la zona reciben 1d10 + 2 de daño mientras la Alfombra Espantosa se introduce en sus piernas y pies. Las criaturas que hayan recibido al menos 1 Herida reducen su movimiento a la mitad hasta que todo el daño de la alfombra sea curado.

Infestación Incomprensible

Usa la plantilla grande y colócala donde quieras. Todas las criaturas a menos de 10 metros de la plantilla reciben una penalización a las tiradas de **Percepción** y todas las criaturas bajo la plantilla reciben una penalización de -30 a las tiradas de **Percepción**. La causa es un extraño patrón de colores de movimiento lento que pintan la zona en los tonos del arcoíris. Los personajes que estén en esas zonas tienen los colores parasitándose sus cuerpos, dejándoles en un revoltijo de grises. Su palidez se restaura cuando se mueven fuera de la zona.

Montón de Estiércol

Una considerada criatura ha dejado atrás este montón de estiércol. Es completamente normal, pero los personajes que jueguen con él o lo exploren deben superar una tirada de Resistencia o ganar 1 Punto de Locura. Ya que solo los monos y los locos juegan con las heces, y los PJs no son monos, seguramente deben estar locos ¿no?

A tu elección este montón de excrementos puede ser una estatua dedicada a algún dios Orco, pero los PJs no deberían encontrar más de una estatua al azar ya que solo hay un grupo de Orcos en estos túneles.

Gelatina Temblorosa

Rezumando por el suelo hay un terrible Légamo del Caos. Empieza a una distancia de 1d10 metros de los PJs. Ver lateral para el perfil.

Montículos de Gusanos

Una pila de gusanos termina rápidamente con un Hombre Bestia muerto. Aparte de ser desagradable no hay ningún efecto adicional.

Engendro del Caos

Un espantoso Engendro del Caos se baja con pesadez por el pasillo, decidido a matar y comer. Ya que los Engendros del Caos son cosas totalmente al azar, el **Ejemplo de Engendro del Caos** del lateral es solo una posibilidad. Si tienes el *Tomo de Corrupción* debes generar alguno más en el caso de que obtener este resultado de nuevo. De lo contrario, sustitúyelo por un Mutante de *WJDR* o *Bestiario del Viejo Mundo*.

Repentina y Desagradable Reubicación

Un extraño impulso de energía llena la zona alrededor de los PJs. Todos los personajes deben superar una tirada **Rutinaria (+10) de Voluntad** o ser transportados a una localización al azar en la Matriz. Los que fallen, tiran 1d100. Si el resultado del dado corresponde con el número de una habitación, coloca al personaje allí. Si no, el personaje reaparece en la cueva encima del complejo. Este suceso hace que la aventura sea más desafiante. Siéntete libre de ignorar este efecto.

Grito Tremendo

Un grito estruendoso resuena por el lugar, ensordeciendo a los personajes que fallen una tirada de **Resistencia**. Su audición vuelve tras 1d10 minutos, pero hasta entonces, fallan automáticamente todas las tiradas basadas en el oído y cuando tiran por iniciativa, tiran dos veces y se quedan el peor resultado.

Un Poco de Vómito

Pulverizado sobre la pared o el suelo en un espacio adyacente a un personaje seleccionado al azar hay un poco de vómito. En tanto el personaje no toque el potingue, va bien. Si lo hace, debe superar una tirada de Resistencia o vomitarse por todas partes, probablemente añadiendo al lugar del vómito.

Huesos

Los PJs llegan a un montón de huesos. Todos están partidos y con el tuétano succionado. Curiosamente no hay calaveras.

¡Mutaciones para todos!

Se produce un estallido de energía violeta sobre un personaje seleccionado al azar. Una la plantilla grande. Todos los personajes en la zona deben superar una tirada **Rutinaria (+10) de Resistencia** o adquirir una mutación (tira en cualquier tabla que tengas disponible de *WJDR*, *Bestiario del Viejo Mundo* o *Tomo de Corrupción*).

SUCESOS TEMPORIZADOS

Como se indica en la Tabla 9-1: Línea Temporal, ciertos sucesos ocurren en momentos claves a menos que sean evitados de alguna manera por los personajes. Como resultado necesitas gestionar el reloj. Una manera inteligente de hacerlo es usar un cronómetro. Ajústalo para cuatro horas y media (o más si los personajes no han perdido el tiempo arriba) y dale a iniciar cuando los PJs entren en la Matriz. Cuando los PJs entren en un combate deténlo y reiniciarlo una vez el combate haya terminado. Si no tienes un cronómetro, improvisa.

A las cuatro horas y media Karl ha encontrado el sanctasanctórum. Los siguientes sucesos ocurren en ese intervalo de tiempo.

- **Faltando cuatro horas:** La Bruja Negra posee al chico. Tira para un Suceso Aleatorio.

- **Faltando tres horas:** Los Strigoi y el Dragón Sangriento consiguen las tres llaves y entran en el sanctasanctórum. Ya no se les puede encontrar en la Matriz.
- **Faltando dos horas y media:** Lydia von Carstein consigue las tres llaves y entra en el sanctasanctórum. Ya no se la puede encontrar en la Matriz.
- **Faltando dos horas:** La Vampiro Lahmian consigue las tres llaves y entra en el sanctasanctórum. Ya no se la puede encontrar en la Matriz. A menos que los PJs le venzan, Ruprecht consigue la primera llave.
- **Faltando una hora y media:** Los Necrarcas consiguen las tres llaves y entran en el sanctasanctórum. Ya no se les puede encontrar en la Matriz.
- **Faltando una hora:** Ruprecht recoge la segunda llave si los PJs no lo han hecho ya.
- **Faltando treinta minutos:** ¡Ruprecht roba la segunda llave!
- **Faltando cero horas:** La Bruja Negra finaliza el ritual. Los cinco Vampiros son destruidos así como la personalidad de Karl. La Bruja Negra se transforma en una terrorífica abominación, saliendo del sanctasanctórum, y dirigiéndose a la superficie, donde asolará con destrucción y Caos el mundo.

DESENCADENANDO SUCESOS

La última cosa a tener en cuenta es el desencadenamiento de sucesos. Cada vez que los personajes logren un objetivo específico en la Matriz, ocurren ciertos sucesos como resultado. Estos sucesos están para simular el entorno dinámico y los esfuerzos de las otras facciones por alcanzar el sanctasanctórum. Puedes usar todos, algunos o ninguno de ellos, dependiendo de la salud general y de cuánto tiempo queda antes de que la Bruja Negra complete su ritual. Cada suceso desencadenado ocurre 1d10 minutos después de que los PJs localicen una llave auténtica.

PRIMERA LLAVE

Poco después de que los personajes recuperen la primera llave, una asquerosa criatura del Caos es consciente de los PJs y se dispone a atraparlos con su horrendo toque helado. La criatura es un Ladrón de Almas, una entidad Demoníaca que solo parece una mancha de tinta en la pared. Sin embargo, los personajes que tengan éxito en una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** advierten que la mancha parece moverse y arrastrarse en su visión periférica.

El Ladrón de Almas no está interesado en matar a los PJs; es más, quiere poseer a uno de ellos. Primero toma como objetivo a un personaje con mutación, pero finalmente se conforma con cualquier PJ, aunque si hay algún tonto babeante entre ellos, el diablo le ataca primero.

Una vez el Ladrón de Almas se apodera del personaje, permanece en la cabeza del PJ por 1d10 días. Al final de ese tiempo, los PJs pueden intentar una nueva tirada de **Voluntad** para obligar a salir a la entidad. Si falla la tirada, obtiene 1 Punto de Locura. Cada 3 Puntos de Locura obtenidos de esta manera el personaje desarrolla una mutación. Tras obtener 12 Puntos de Locura la personalidad del personaje está totalmente destruida, y el Demonio toma el control.

Aunque el Demonio puede ejercer algo de influencia sobre el personaje, no dejes que esto estropee la diversión del jugador. En su lugar, envía al PJs extrañas notas, hazle hacer tiradas de **Percepción** sin razón y básicamente derrama tus crueles afectos sobre el personaje. El Demonio se contenta con dejar que el PJ haga lo que quiera, excepto cuando los PJs entran finalmente al sanctasanctórum. El Demonio ejerce su influencia y lucha para proteger a Karl y la Bruja Negra.

Ladrón de Almas

Un Ladrón de Almas es un ser insustancial y humeante que parece una sombra proyectada en la pared. Se mueve con elegancia silenciosa, mezclándose con la oscuridad natural, desapareciendo si es preciso. Cuando encuentra una víctima adecuada, se desliza a través de su nariz y

se oculta en lo más recóndito de su mente, guiando sutilmente a su anfitrión hacia el camino de la condenación. Los Ladrones de Almas eligen como objetivo a individuos que ya están al borde de la corrupción y usa su influencia para dar a la víctima el empujón adecuado.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
41	0	36 (3)	46 (4)	66	39	45	41

Habilidades: Charlatanería (Em), Carisma (Em), Mando (Em), Escondarse (Ag), Intimidar (F), Percepción (Int + 10), Actuar (Actor) (Em), Lengua arcana (Demoníaco) (Int), Hablar idioma (Clásico, Kisleviano, Nórdico, Reikspiel, Tileano) (Int), Ventriloquía (Em)

Talentos: Lingüística, Imitador, Intrigante, Voluntad de hierro

Rasgos: Aura demoníaca, Etéreo, Volador, Toque helado, Inestabilidad, Sentidos desarrollados, Mutación (invisible), Visión nocturna, Posesión, Resistencia a la magia

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 6 (volando 12); **Heridas:** 16

Armas: Toque helado (1d10 + 3; Ignora armadura)

Inestabilidad

Todo asalto en que el Ladrón de Almas sea herido en combate cuerpo a cuerpo y no consiga infligir Heridas a cambio, deberá conseguir una tirada de Voluntad para no ser expulsado de regreso al Reino del Caos.

Mutación

El Ladrón de Almas puede volverse invisible en media acción. Mientras está en ese estado no puede ser objetivo de ataques a distancia o *proyectiles mágicos*. Los oponentes pueden detectarle si superan una tirada **Difícil (-20) de Percepción** pero solo si están a menos de 4 metros. Incluso si detectan la presencia de la criatura, la tirada de Habilidad de Armas es Muy Difícil (-30).

Mientras es invisible, el Ladrón de Almas gana un bonificador de +20 a las tiradas de Habilidad de Armas. Cada asalto que permanezca invisible debe superar una tirada de **Resistencia** o recibir 1 Herida, ignorando Resistencia y armadura.

Posesión

El Ladrón de Almas posee a cualquier criatura mortal al tocarla a menos que la criatura tenga éxito en una tirada Desafiante (-10) de Voluntad. La víctima actúa como si hubiera adquirido la Locura Anfitrión de diablos.



LA SEGUNDA LLAVE

Cuando los PJs consigan la segunda llave tira dos veces en **la Tabla 9-3: Sucesos Aleatorios**. Ocurren diez minutos más tarde.

LA TERCERA Y ÚLTIMA LLAVE

Conseguir la Tercera Llave significa que los PJs están preparados para enfrentarse a la Bruja Negra en el sanctasanctórum, si es que saben dónde está. Por supuesto, esto significa que Ruprecht no ha reunido las llaves, y eso le está enfadando bastante. Ruprecht busca a los PJs y se enfrenta a ellos en un lugar de su elección, ya sea delante de las puertas que conducen al sanctasanctórum o en algún otro lugar de la Matriz.

El hecho de que Ruprecht quiera las llaves y esté dispuesto a todo para conseguirlas no quiere decir que este encuentro recurra a la violencia. Ruprecht está plenamente dispuesto a negociar con los personajes jugadores, ofreciéndoles una gran cantidad a cambio de dichos objetos. Incluso está dispuesto a hacer una alianza para ayudar a los PJs a conseguir sus objetivos. Verás, a Ruprecht no le importa la Bruja Negra, los Vampiros ni casi nada más. Él quiere al chico. Alzará al muchacho como Emperador y abatirá al tonto de Karl-Franz, marcando el comienzo de un nuevo Imperio dedicado al Padre Nurgle. Eso sí, no dice eso. “*Se debe detener a la Bruja o será la perdición de todos nosotros*”, y otras frases calmantes como esa se deslizan de su boca.

Es posible que el aspecto repugnante de Ruprecht y la compañía que tiene sea suficiente para apresurar las manos de los personajes e impulsarlos a realizar su deber purgando el Viejo Mundo de tales monstruos. Si es así, también está bien. Déjales actuar de la manera que prefieras, solo asegúrate de dejar a los PJs realizar la primera acción hostil.

RUPRECHT Y AMIGOS

Ruprecht y su séquito buscan las llaves para abrir el camino al sanctasanctórum, y así reclamar al chico antes de que la Bruja Negra pueda destruir su esencia por completo. Si los PJs son lentos recogiendo las llaves, pueden encontrar al hechicero del Caos mientras exploran la Matriz. Si ocurre, y si le derrotan, pueden conseguir todas las llaves que él ha recogido (como se describe en la línea temporal) de golpe.

Ruprecht Hahn, Elegido de Nurgle

Mutante Cataclista, ex Desollador de almas, ex Tejemuertes, ex Maledictor, ex Mago sectario, ex Acólito sectario, ex Estudiante

Ruprecht es un desgraciado repugnante. Casi todos los rastros de su humanidad se han desvanecido, reemplazándolos con un pellejo reluciente e hinchado de babosa. En su pringosa cara, sin embargo, hay brillantes ojos azules inteligentes, traicionando su herencia Humana.

Puntos de Locura: 12

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
38	44	38 (3)	67 (6)	48	76	81	26

Habilidades: Sabiduría académica (Demonología, Leyes, Magia) (Int + 20), Sabiduría académica (Historia) (Int + 10), Canalización (V + 20), Carisma (Em), Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio, Kislev) (Int + 20), Sabiduría popular (Las Tierras Desoladas) (Int), Escondarse (Ag), Disfraz (Em), Sanar (Int + 10), Intimidar (F + 20), Sentir magia (V + 20), Supervivencia (Int), Percepción (Int + 20), Preparar venenos (Int), Leer/Escribir (Int + 20), Buscar (Int), Movimiento silencioso (Ag), Lengua arcana (Demoníaco, Magia) (Int + 20), Lengua arcana (Élfico arcano) (Int), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel) (Int + 10), Hablar idioma (Bretón, Kisleviano) (Int), Nadar (F), Tortura (Em), Ventriloquía (Em)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Elegido del Caos, Sangre fría, Saber oscuro (Nurgle), Magia oscura, Etiqueta, Manos rápidas, ¡A correr!, Acostumbrado al Caos, Magia menor (*armadura de Aethyr, disipar, mover*), Meditación, Amenazador, Proyectil infalible, Magia pueril (Caos), Don de gentes, Resistencia a enfermedades, Intelectual, Viajero curtido, Audaz, Golpe letal, Imperturbable, Muy resistente

Rasgos: Intrépido, Temible, Mutaciones (Apariencia bestial, Boca adicional, Hechicero maligno, Múltiples llagas, Rastro de babas),

CÁLIZ DE LOS SECRETOS COMPARTIDOS

Sabiduría académica: Demonología

Poderes: Cuando se agarra, el portador puede susurrar un mensaje en el cáliz, causando que cada palabra lo llene con una espesa baba verdusca. El portador puede entonces decir el nombre de cualquier siervo de Nurgle y beber el pringue. El portador del nombre, independientemente de su localización, siente una imperiosa urgencia de vomitar. Debe superar una tirada **Difícil (-20) de Resistencia** o regurgitar la baba consumida. Cuando el repulsivo potingue golpea una superficie, se le une una nube de moscas que cuentan el mensaje dicho por el portador del cáliz.

Descripción: El *Cáliz de los Secretos Compartidos* es un cráneo Skaven deformado, bañado en latón y corroído, y es verde y picado. La parte superior del cráneo está hueco y forma una especie de cuenco.

Historia: Un ambicioso Sacerdote de Plaga Skaven formó este artefacto del cráneo de su maestro. Despreciando al Skaven muerto, incluso en la muerte, susurro viles maldiciones en la cabeza podrida hasta que el contagio en su aliento melló la parte superior y el cerebro brotó de la nariz del Skaven muerto como si huyera de las terribles palabras. El *Cáliz de los Secretos Compartidos* cambió de manos muchas veces los años siguientes, pero finalmente encontró su camino hacia la secta de Nurgle en Marienburgo. Ruprecht reclamó el objeto, sospechando de sus terribles poderes.

EL VIENTO FÉTIDO

Sabiduría académica: Demonología

Poderes: Las criaturas vivas que pierdan 1 Herida por un éxito exitoso de este arma deben superar una tirada de Resistencia o morir en un número de asaltos igual a su Bonificador de Resistencia. Además, el portador obtiene un bonificador de +10 a HA, F y un bono de +1 a los A cuando la use contra Elfos.

Descripción: Esta espada tiene una hoja verde brillante con espirales negras. Exuda un ligero olor a putrefacción cuando se desenvaina, lo que se percibe hasta 1 metro de distancia. Su mango es un gusano blanco, manchado de negro por la vieja mugre. Esta arma no tiene un filo excepcional, pero las terribles heridas que deja se vuelven negras por el veneno del arma.

Historia: Esta arma fue forjada por un Enano del Caos con las almas de nuevo doncellas Elfas secuestradas de Athel Loren. Cada golpe de su martillo mágico destrozaba sus espíritus, enviándolos gritando a través del Aethyr a resonar terriblemente en las mentes de los Asur. Cuando se completó el arma, el herrero templó la hoja caliente en un caldero de veneno extraído de una docena de tóxicas abominaciones. Ruprecht fue obsequiado con este Arma del Caos a cambio de su largo y terrible servicio al Señor Oscuro de la Desesperación. Vino a él en un charco de moco que burbujeaba con alborozo en un pozo creado por los cadáveres de cientos de inocentes. Al ver la esbelta espada en la pila verde, hundió su pringoso brazo en la inmundicia y sacó su siniestra recompensa.

EL DIENTE GANGRENOSO

Sabiduría académica: Demonología

Poderes: Cuando está correctamente colocado en la boca de un usuario, este extraño objeto se esconde en el cerebro del propietario, enviando bucles de poder por su ser. Cualquier daño causado por el portador del *Diente Gangrenoso* no cura de forma natural hasta que otro personaje supere con éxito una tirada de Sanar para limpiar la herida.

Descripción: El *Diente Gangrenoso* parece un verdusco molar podrido arrancado de un cadáver descompuesto. Tiene costras de caries y un olor indescriptible.

Historia: El Diente Gangrenoso es más una reliquia que un objeto mágico, ya que una fue el diente de un guerrero del Caos particularmente vil al servicio del Padre Nurgle. Lleno de locas visiones de conquistas, este Caballero de Nurgle condujo sus estridentes y lamentosas legiones al este para escalar la Gran Muralla de Catai y derrocar el trono del Emperador Celestial. El guerrero del Caos falló, traicionado por el Tong que tenía ambiciones similares. Le decapitaron, enviando su cabeza sobre el muro para extender su corrupción entre los fornidos guerreros de esta fabulosa tierra. Lo único que sobrevivió de su cabeza fue un simple diente. La historia es cierta, pero la extraña reliquia regresó de camino al Viejo Mundo por medio de la Carretera de la Plata. La leyenda afirma que se alojó entre los dedos de los pies de un mercenario Ogro que aplastó sin querer la cabeza podrida mientras defendía el muro. Hay al menos algo de verdad en este cuento ya que Ruprecht encontró el diente en los restos podridos de un Ogro hace algunos días al sur de Nuln. Extrajo el objeto y se lo introdujo rápidamente en su boca.

Recompensa del Caos (Arma del Caos, Asqueroso hedor, Poder del Caos), Inquietante

Combate

Ataques: 2; **Puntos de Destino:** 3; **Movimiento:** 2; **Heridas:** 17
Magia: 5; Magia pueril (Caos), *armadura de Aethyr*, *disipar*, *mover*, Saber oscuro (Nurgle), si no tienes acceso al *Tomo de Corrupción* reemplaza Magia pueril (Caos) con Magia pueril (Arcana) y Saber oscuro (Nurgle) con Saber oscuro (Caos)

Armas: Viento fétido (1d10 + 3; 1d10 + 4 contra Elfos)

Enseres

Ruprecht viaja ligero, vestido con una túnica color verde mocososo sobre su hinchado cuerpo. Lleva una docena de preocupantes enfermedades, y cada vez que hiere a una criatura viva, su víctima debe superar una tirada de **Resistencia** o contraer una enfermedad de tu elección. Los únicos objetos que Ruprecht con seguridad lleva son El Viento Fétido, El Cáliz de los Secretos Compartidos y el Diente Gangrenoso (ver el cuadro para los detalles del **Cáliz de los Secretos Compartidos**, **El Viento Fétido** y el **Diente Gangrenoso**)

El resto de sus posesiones se encuentran en su torre escondida en algún lugar de la Tierra de los Trolls. Si los personajes pueden llegar a ese lugar desolado, lo que encuentren allí lo decides tú.

Mutaciones

Ruprecht tiene cinco de las siguientes mutaciones:

- **Apariencia Bestial:** La cabeza de Ruprecht ha sido reemplazada por la de una brillante babosa marrón. Reluce con baba.
- **Boca Adicional:** Ruprecht tiene una boca de más en la parte trasera de su cuello
- **Asqueroso Hedor:** El cuerpo de Ruprecht produce un profundo hedor. Cualquier personaje que pueda olerle recibe una penalización de -5 a su Habilidad de Armas cuando está a menos de 2 metros de distancia.
- **Hechicero Maligno:** Ruprecht ha sido bendecido con el afecto de Nurgle incrementando su Característica de Magia en +1 (incluido).
- **Múltiples Llagas:** Heridas supurante cubren el cuerpo de Ruprecht, haciéndole extremadamente desagradable a la vista.
- **Rastro de Babas:** El cuerpo de Ruprecht combina con su cabeza, parecida a una enorme babosa. Por donde quiera que pasa, va dejando tras de sí un resbaladizo rastro de babas.

Anssad

Familiar Demonio Bubón

Anssad es un malévolo horror enviado por Nurgle para vigilar al hechicero del Caos. Anssad ha llegado a creer que Ruprecht se ha vuelto demasiado poderoso y trabaja en secreto para atraer a un Demonio que posea a su maestro, creando así un nuevo Demonio Mayor. Como Bubón, Anssad parece un diminuto Nurglete verde cubierto de hoyuelos que dejan ver un rasgo de humedad amarilla.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
28	26	25 (2)	36 (3/5)	55	31	31	45

Habilidades: Canalización (V), Carisma (Em + 20), Escondarse (Ag + 10), Esquivar (Ag + 10), Cotilleo (Em), Intimidar (F), Buscar (Int), Lengua arcana (Demoníaca) (Int), Hablar idioma (Kisleviano, Reikspiel) (Int), Nadar (F), Tortura (Em)

Talentos: Ambidiestro, Magia oscura, Magia menor (Disipar), Mutación (Levitador), Magia pueril (Caos), Intrigante

Rasgos: Bubón, Aura demoníaca, Intrépido, Levitación, Inestabilidad, Sentidos desarrollados, Sanguijuela, Armas naturales (Dientes), Visión nocturna, Inquietante

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 5
Magia: 1; Magia pueril (Caos), *disipar*
Armas: Dientes (1d10 + 2)

Bubón

Las criaturas dañadas por las armas naturales de Anssad contraen una enfermedad al azar.

Aura Demoníaca

Como Demonio, Anssad es inmune al envenenamiento y ahogamiento. Sus Armas naturales cuentan como mágicas y cuando es atacado por un arma no mágica su BR se incrementa en 2.

Inestabilidad

Todo asalto en que el Anssad sea herido en combate cuerpo a cuerpo y no consiga infligir Heridas a cambio, deberá conseguir una tirada de Voluntad para no ser expulsado de regreso al Reino del Caos.

Sanguijuela

Cualquier criatura viva a menos de 4 metros debe superar una tirada de **Voluntad** o reducir permanentemente su Característica de Empatía en -1d10. Un personaje puede ser afectado por esta habilidad solo una vez por día.

Mutación

Levitador: Anssad gana el rasgo de Levitación.

Forúnculo, Úlcera, Lamento y Tumor

Portadores de Plaga

Ruprecht invocó y vinculó estas Demonios para servirle. Son miserables y nauseabundos, teniendo una forma humana castigada por la enfermedad y el hambre. Sus abdomenes están sumamente distendidos y rasgados en lugares, revelando sangrientos órganos que se retuercen en gusanos.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
45	0	41 (4)	47 (4/6)	40	30	44	11

Habilidades: Esquivar (Ag), Percepción (Int), Lengua arcana (Demoníaca) (Int), Hablar idioma (Lengua oscura) (Int)

Talentos: Ambidiestro, Golpe letal, Voluntad de hierro (Inmunes al Miedo, Intimidación e Inquietante)

Rasgos: Aura Demoníaca, Temible, Inestabilidad, Mutaciones (Nube de Moscas), Armas naturales (Garras), Visión nocturna, Plaga, Torrente de Corrupción

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12
Armas: Garras (1d10 + 4, Valor Crítico + 1)

Aura Demoníaca

Los Portadores de Plaga son inmunes al envenenamiento y ahogamiento. Sus Armas naturales cuentan como mágicas y cuando es atacado por un arma no mágica su BR se incrementa en 2.

Inestabilidad

Todo asalto en que el Portador de Plaga sea herido en combate cuerpo a cuerpo y no consiga infligir Heridas a cambio, deberá conseguir una tirada de Voluntad para no ser expulsado de regreso al Reino del Caos.

Mutación

Nube de Moscas: El Portador de Plaga está rodeada de una Nube de Moscas. Cuando es atacado estos diminutos insectos revolotean sobre sus enemigos imponiendo una penalización de -10 a su Habilidad de Armas.

Plaga

Los oponentes que reciban al menos 1 Herida en combate con un Portador de Plaga deben superar una tirada de **Resistencia** al final del combate o contraer una enfermedad a elección del DJ.

Torrente de Corrupción

Una vez por asalto, un Portador de Plaga puede vomitar una mezcla de vísceras, gusanos, bilis y porquería. Usa la plantilla de cono. Todas las criaturas dentro del cono de vómito reciben 1d10 + 3 de daño. Este ataque puede ser esquivado pero no parado. Cualquiera herido por este ataque debe superar una tirada de Resistencia o adquiere una enfermedad a elección del DJ.

LOS VAMPIROS

Cuatro grupos de Vampiros buscan en los túneles de la Matriz la entrada del sanctasanctórum. Si alguno de esos Vampiros murió anteriormente en la campaña, siéntete libre de usar el mismo perfil pero cambiando sus nombres. Mira el **Capítulo VIII** para un perfil genérico de Vampiro. Los siguientes personajes ya han aparecido anteriormente pero se recogen aquí para tu comodidad.

Wilhelm Hollenbach

Vampiro Dragón Sangriento

Puntos de Locura: 1

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
68	39	60 (6)	66 (6)	47 (57)	40	69	45

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Historia, Estrategia y Tácticas) (Int), Carisma (Em), Mando (Em + 10), Sabiduría popular (Bretonia, El Imperio, Vampiros) (Int), Esquivar (Ag + 10), Tasar (Int), Cotilleo (Em), Intimidar (Em), Sentir magia (Int), Percepción (Int), Montar (Ag + 10), Escalar (F), Buscar (Int), Hablar idioma (Bretón, Reikspiel, Tileano) (Int), Tortura (Em)

Talentos: Desarmar, Parada veloz, Especialista en armas (Caballería, A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador

Rasgos: Dones de la Sangre (Drenar sangre, Músculos de acero, Nigromante natural, Pasar por Humano, Maldición del vampiro), Temible, Sentidos desarrollados, Armas naturales (Garras, Colmillos), Visión nocturna, No muerto, Golpes imparables *

* Una criatura con este Rasgo es tan grande y fuerte que sus ataques son increíblemente difíciles de parar. Los oponentes reciben una penalización de -30 en los intentos de parada.

Combate

Ataques: 3; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 22; **Magia:** 1

Armadura (pesada): Armadura dañada de placas completa (Cabeza 3, Brazos 4, Cuerpo 3, Piernas 4)

Armas: Garras (1d10 + 7; Valor Crítico + 1), Colmillos (1d10 + 7; Valor Crítico + 1), Golpes imparables

Enseres

Aparte de su antigua armadura de batalla y ropa podrida, Wilhelm no tiene enseres.

Mad Orlock

Vampiro Strigoi

Mad Orlock es un inquietante Vampiro de apariencia bestial.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
59	28	59 (5)	63 (6)	63	43	62	25

Habilidades: Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Escondarse (Ag + 10), Esquivar (Ag), Sentir magia (V), Percepción (Int + 10), Buscar (Int), Hablar idioma (Reikspiel, Strigano), Tortura (Em)

Talentos: Frenesí, Errante, Golpe poderoso

Rasgos: Dones de la Sangre (Forma de murciélago, Drenar sangre, Nigromante natural, Maldición del vampiro), Temible, Sentidos desarrollados, Armas naturales (Garras, Colmillos), Visión nocturna, No muerto.

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 24

Magia: 1

Armas: Garras (1d10 + 6), Colmillos (1d10 + 6)

Enseres

Lo único que tiene Mad Orlock es su pellejo peludo.

Forma de murciélago

En forma de murciélago, Mad Orlock usa este perfil.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
33	0	31 (3)	30 (3)	34	43	62	25

Habilidades: Esquivar (Ag), Percepción (Int + 20)

Talentos: Golpe poderoso

Rasgos: Sentidos mejorados*, Volador, Temible, Sentidos desarrollados, Armas naturales, No muerto

* Los murciélagos vampiros pueden “ver” en completa oscuridad hasta un alcance de 10 metros. Este proceso no es silencioso, cualquier personaje en el rango de la ecolocalización puede hacer una tirada de **Percepción** para escuchar su agudo chillido.

Ataques: 2; **Movimiento:** 3 (vuelo 8); **Heridas:** 24;

Magia: 1

Armadura: Ninguna

Armas: Dientes (1d10 + 4)

Baronesa Theodora Margrave

Condesa Vampira Lahmian (ex Vampiro neonato - ex Señor noble, ex Cortesana, ex Noble)

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
61	50	61 (6)	74 (7)	66	58	67	84

Habilidades: Sabiduría académica (Arte) (Int + 20), Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Nigromancia) (Int + 10), Sabiduría académica (Historia, Filosofía, Estrategia y tácticas) (Int), Charlatanería (Em), Canalización (V), Carisma (Em + 20), Mando (Em + 20), Sabiduría popular (El Imperio, Tilea) (Int + 20), Sabiduría popular (Kislev) (Int), Escondarse (Ag + 10), Disfraz (Em), Esquivar (Ag + 10), Tasar (Int + 20), Cotilleo (Em + 20), Regatear (Em), Intimidar (F + 10), Sentir magia (V), Percepción (Int + 20), Actuar (Músico) (Em + 20), Actuar (Cantante) (Em), Preparar

venenos (Int), Leer/Escribir (Int + 20), Montar (Ag + 10), Escalar (F + 10), Buscar (Int + 10), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int), Seguimiento (Ag + 10), Movimiento silencioso (Ag + 20), Lengua arcana (Magia) (Int), Hablar idioma (Clásico) (Int + 10), Hablar idioma (Kisleviano, Tileano) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 20), Tortura (Em + 10)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber oscuro (Nigromancia), Magia oscura, Negociador, Etiqueta, Orador experto, Amenazador, Magia pueril (Arcana), Don de gentes, Desenvainado rápido, Intelectual, Intrigante, Viajero curtido, Especialista en armas (Esgrima, Parada), Cortés, Inquietante

Rasgos: Dones de la Sangre (Máscara Aethírica, Drenar sangre, Aura Negra de Majestuosidad, Desafiar el Alba, Nigromante natural, Pasar por Humano, Maldición del vampiro), Sentidos desarrollados, Temible, Armas naturales (Colmillos, Garras), Visión nocturna, No muerto

Combate

Ataques: 4; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 24

Magia: 2; Magia Pueril (Arcana), Saber oscuro (Nigromancia)

Armas: Estoque superior (HA 71; 1d10 + 5; Rápida), Main gauche superior (HA 71; 1d10 + 3; Defensiva)

Lord de Trois

Vampiro Necrarca

Puntos de Locura: 6

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
51	48	65 (6)	59 (5)	58	54	72	20

Habilidades: Sabiduría académica (Astronomía) (Int + 10), Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Nigromancia, Numerología, Filosofía) (Int), Canalización (V), Carisma (Em + 20), Mando (Em), Sabiduría popular (Tilea, El Imperio) (Int + 10), Escondarse (Ag), Disfraz (Em), Esquivar (Ag), Tasar (Int), Cotilleo (Em), Intimidar (F), Sentir magia (V), Percepción (Int), Preparar venenos (Int + 10), Leer/Escribir (Int + 10), Montar (Ag), Buscar (Int), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Prestidigitación (Ag), Lengua arcana (Magia) (Int + 10), Hablar idioma (Eltharin, Khazalid) (Int), Hablar idioma (Reikspiel, Tileano) (Int + 10), Tortura (Em)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber oscuro (Nigromancia), Magia oscura, Manos rápidas, Magia menor (*Disipar*, *Cierre mágico*), Meditación, Magia pueril (Arcana)

Rasgos: Dones de la Sangre (Drenar sangre, Maestro de las Artes Oscuras, Nigromante natural, Maldición del vampiro), Sentidos desarrollados, Armas naturales (Garras, Colmillos), Visión nocturna, Aterrador, No muerto

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 24

Armadura (Ligera): Vestido (Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1)

Magia: 3; Magia pueril (Arcana), *Disipar*, *Cierre mágico*, Saber oscuro (Nigromancia)

Armas: Garras o Colmillos (1d10 + 6)

Lydia von Carstein

Condesa Vampiro von Carstein, ex-Vampiro neonato, ex-Escriba

Puntos de Locura: 3

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
44	28	53 (5)	59 (5)	68	54	61	57

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Historia, Nigromancia, Teología) (Int), Canalización (V), Carisma (Em + 10), Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Sabiduría popular (Arabia, Kislev) (Int), Esquivar (Ag), Tasar (Int), Cotilleo (Int + 10), Sanar (Int), Intimidar (F), Sentir magia (V), Percepción (Int + 10), Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Jerga gremial) (Int), Montar (Ag), Escalar (F), Buscar (Int), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Lengua arcana (Alto Nehekhariano,

Magia, Vieja Fe) (Int), Hablar idioma (Bretón, Clásico, Kisleviano, Reikspiel, Tileano) (Int), Oficio (Calígrafo) (Ag)

Talentos: Saber oscuro (Nigromancia), Magia oscura, Desarmar, Recio, Lingüística, Orador experto, Magia pueril (Arcana), Don de gentes, Intrigante, Sexto sentido, Especialista en armas (Esgrima, Parada)

Rasgos: Dones de la Sangre (Drenar sangre, Inocencia corrompida, Visión de la muerte, Bruma etérea, Nigromante natural, Pasar por humano, Mirada paralizante, Maldición del vampiro), Temible, Sentidos desarrollados, Armas naturales (Garras, Colmillos), Visión nocturna, No muerto, Inquietante

- LOCALIZACIONES CLAVES -

Las siguientes localizaciones corresponden con el mapa de la página 229. A menos que se especifique lo contrario todas las localizaciones están a oscuras. Sin embargo, las descripciones asumen que los PJs tienen algún tipo de fuente de luz. Sería de PJs prudentes poder ver en la oscuridad ¿no?

1. Entrada

Pasando por la membrana los PJs aterrizan aquí.

Este es un lugar húmedo y hay un hedor repugnante, una extraña mezcla de basura, excrementos y putrefacción. Las paredes, el suelo y el techo son de un color gris mate, moteadas de condensación. Un vistazo más detallado revela que están plagados de diminutas estriaciones azules, rojas y marrones. En algunos lugares del techo cuelgan esponjosos rizos naranjas, algo así como raíces, pero más carnosos. Charcos de aceitosa agua negra se acumulan por doquier, y se mueven cosas en ellos, enviando ondas por la superficie.

Aquí no hay nada de interés. Los personajes que busquen en el suelo no encuentran ningún rastro, la naturaleza viva de este lugar borra tales marcas, ni ninguna marca en las paredes. Elige un personaje al azar y pídele hacer una tirada **Desafiante (-10) de Percepción**. Si tiene éxito, asiente con la cabeza y no digas nada. Si falla, mueve la cabeza y tira tus dos dados. Mueve tu cabeza otra vez, y luego deja que el personaje actúe como quiera.

2. Caverna de los Dientes

Esta fina caverna llega a un abrupto final tras unos 14 metros.

Mientras os abris camino por el túnel advertís un extraño crecimiento ocasional saliendo de la pared. Estas formaciones parecidas a dientes sobresalen de la pálida piedra por todas partes. A priori, parecen crecer en mayor número hasta cubrir las paredes y el techo por completo.

Una inspección más detallada de estos nódulos revela que son dientes caninos creciendo de tumores carnosos de las paredes. Los tumores están sangrientos y supurantes. Se puede extraer un diente con una tirada de **Fuerza**, Fácil (+10) si el personaje usa unos alicates o una daga, pero hacerlo hace estremecer toda la cueva y todo el mundo dentro debe superar una tirada de **Agilidad** o caer. Los personajes que no lleven armadura e intente extraer el diente reciben 1d5 de daño mientras el diente mordisquea la carne tierna.

3. Emboscada

Acechando tras la columna de piedra hay un Incinerador. Brinca fuera de la columna tan pronto pase el primer personaje.

Incinerador

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
27	45	41 (4)	46 (4/6)	44	0	0	0

Un Incinerador es un extraño Demonio que posee un extraño cuerpo tubular unido a rostros rechinantes y sonrientes fauces. Su tronco termina en un extraño faldón carnosos. Sus dos largos brazos terminan en orificios goteantes que rocían llamas líquidas.

Rasgos: Aura Demoníaca, Incineradores, Temible, Levitación, Estúpido, Armas naturales (Mordisco)

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 23

Magia: 3; Magia pueril (Arcana), Saber oscuro (Nigromancia)

Armas: Garras (1d10 + 5), Estilete de Gromril (1d10 + 3; cuenta como Daga), Colmillos (1d10 + 5)

Enseres

Lydia viste un hermoso y escotado vestido carmesí adornado con encaje negro.

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4, Vuelo 6; **Heridas:** 11

Armas: Mordisco (1d10 + 4)

Incinerador

Con una acción completa, un Incinerador puede proyectar un chorro de llamas a una distancia de 6 metros. Todas las criaturas en el camino reciben 1d10 + 4 de daño. Las criaturas que pierdan al menos 1 Herida deben superar una tirada de Agilidad o se prenden fuego.

Tácticas

El Incinerador es estúpido. Usa sus Incineradores cada asalto incluso en combate cuerpo a cuerpo. Lucha hasta la muerte.

4. Estanque de Placer

Esta extraña cámara tiene un efecto inusual sobre los que entran.

El hedor se desvanece poco a poco a medida que entráis en la sala, reemplazándose por un dulzor empalagoso no muy diferente al de la miel. A medida que vuestra luz llena la cámara, advertís que el suelo da paso a una inclinada orilla de arena fina, y más allá hay un estanque de líquido amarillo pálido. Al mirar, el fluido se hincha, liberando una burbuja que flota hacia arriba y luego estalla, liberando una dulce dosis de ese agradable aroma.

Cualquier personaje que permanezca aquí 1 asalto o más debe superar una tirada **Desafiante (-10) de Voluntad** o caer en un profundo sueño. Los que superen la tirada pueden despertar a sus compañeros caídos abofeteándolos o haciendo un ruido fuerte (que puede desencadenar un suceso aleatorio). Los personajes que salen del sueño están aturridos durante 1d10 x 20 minutos, recibiendo una penalización de -10 a todas las tiradas. Un personaje dormido tiene derecho a una nueva tirada de **Voluntad** por cada hora que pasa. Si se despierta por sí mismo, se siente fresco y todas sus Heridas están milagrosamente curadas.

No es prudente ascender hacia el estanque. El zoquete que lo haga recibe 1d10 + 4 de Daño que ignora armadura y disuelve todo su material y equipo. Si este daño reduce las Heridas de un personaje a 0, la víctima es hundida. Un momento después, aparece una nueva burbuja, pero cuando explota, rocía toda la habitación con sangre y el sonido de un grito balbuceante. Cualquier testigo de esta horrible escena debe superar una tirada de **Voluntad** o recopilar otro Punto de Locura.

Sumergir un dedo provoca la pérdida del dedo, la única advertencia que los PJs van a tener. Una cosa más, algunos podrían pensar que es inteligente llenar sus recipientes con esa cosa. Cualquier cosa sumergida en el estanque se disuelve automáticamente, incluso el vidrio.

5. Rarezas Genuinas

Los personajes que bajen por este corredor tienen derecho a una tirada **Desafiante (-10) de Percepción**. Los que tengan éxito notan que las paredes tiemblan ligeramente. Los personajes que lleguen al punto medio entre la abertura y la salida del túnel activan la trampa. De repente se expulsa una fuerte corriente de aire desde delante hacia los personajes, posiblemente derribándolos. Pide una tirada **Difícil (-20) de Fuerza**. Los que la superen mantienen el control. Los que la fallen son arrastrados 1d10 metros de vuelta por donde vinieron. Reciben 1d10 de daño más 1 punto adicional por cada 2 metros recorridos. ¡Pero esto no es todo! Mientras la corriente se reduce (1 asalto) las paredes se contraen,

exprimiendo a todos los que aún se encuentren en el túnel y causando 1d10 + 2 de daño. Mientras son exprimidos, los infelices aventureros no pueden moverse. En el siguiente asalto el túnel se ensancha de nuevo a la normalidad, pero el aire ahora sopla desde detrás de ellos, lanzándoles hacia adelante 2d10 metros a menos que tengan éxito en una tirada **Muy Difícil (-30) de Fuerza**. Cualquiera que la falle recibe 1d10 de daño más 1 punto adicional por cada 2 metros lanzado. Los que pasen todas las tiradas son recompensados por su increíble suerte con una abundante e inofensiva capa de baba verde tosida por el pasillo.

6. Tarro Sospechoso

Esta cámara contiene una de las llaves falsas. La Bruja Negra tiene a sus esbirros plantando estas llaves por todos lados, pero no lo harían si estuvieran solamente situándolas sin protección. Por tanto, esta llave poco amigable goza de una ligera protección que no es demasiado mortal ni letal.

Colgando de una gruesa cadena del techo hay un recipiente de vidrio y plata. Dentro hay una translúcida baba púrpura. De una grieta del fondo gotea un nocivo fluido hacia el suelo, chisporroteando cuando golpea.

Un personaje que tenga éxito en una tirada de **Percepción** nota un objeto oscuro flotando en el recipiente, y un personaje que tenga éxito por 10 o más discierne que hay una borrosa silueta con forma de llave. Los personajes pueden alcanzar la mezcla del interior quitando la tapa, pero sacar el objeto fuera de la masa flotante no es tan simple como retorcer los dedos de uno en el pringue. Hacerlo obliga al personaje a superar una tirada **Difícil (-20) de Resistencia** o encontrará que su mano y su brazo está completamente entumecido e inútil durante 1d10 minutos. Los personajes insistentes añaden 1d10 minutos extras cada vez que coloquen sus desorientados e inútiles dedos en el pringue.

Sin embargo, la jalea no afecta a la materia inorgánica. Así que un personaje puede usar un arma de mano o algún otro objeto para sacar la llave del pringue. Una vez liberada, los PJs pueden apiñarse alrededor y darle un buen vistazo. La llave es extraña, elaborada a partir de algún extraño trozo de metal púrpura. Un extremo es una maraña de extraños picos doblados mientras el otro presenta una brillante amatista púrpura. La llave puede valer una docena de Coronas de Oro para un coleccionista, pero tan pronto un personaje lleve el objeto gana una bonificación de +10 a las tiradas de Voluntad. ¡Ten en cuenta, sin embargo, que insertar la llave en las puertas al final de la **Habitación 75** tiene efectos terribles en forma de una nueva y divertida mutación!

7. La Madre

Esta habitación es una de las tres que guarda una llave auténtica. Protegiendo estos codiciados objetos está una de las servidoras de la Bruja Negra, una mujer de Zhidovsk sacrificada a la Bruja Negra hace muchos años.

Las paredes de esta cámara son de un rosa pálido y están cubiertas por ampollas blancas. Al final de la habitación podéis ver una mujer de mediana edad, prisionada en la pared. Periódicamente, emerge una mano de la sustancia carnosa y se aferra al aire antes de deslizarse de nuevo al interior solo para ser seguida por una larga lengua que rasga a través de la carne expuesta. Mira con ojos muertos. En el centro de la habitación tiembla una pegajosa bola de brillante moco verde.

Haz que los personajes hagan una tirada de **Voluntad**. Los que la fallen disfrutarán de un nuevo Punto de Locura recién adquirido.

La mujer es La Madre, y la Bruja Negra le encargó guardar uno de los juegos de llaves necesarios para abrir las puertas al sanctasanctórum. Cuando los PJs entran en la habitación, ella les mira, con mezcla de orgullo y temor llenando su cara. Está un poco loca, pero lo suficientemente lúcida para reconocer que los personajes no son parte de la Matriz y no son Vampiros. Al verlos, dice, “*El primer rival que veis no es el verdadero enemigo. Mirad más allá y hacia la oscuridad para derrotar al maligno*”. Tras esto, mira alrededor y susurra algo. Un personaje con éxito en una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** escucha que dice “*Matadme y seré libre*”. Un personaje podría tener una idea más de lo que necesita hacer con un éxito en una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción** al notar un pequeño tatuaje en su frente.

Un golpe misericordioso es suficiente para liberarla de lo horrorosa de su situación. Las lenguas y manos son asquerosas pero inofensivas. Son

muy fuertes (F 66) y mantienen a la mujer con firmeza. Los personajes que examinen la habitación con una **tirada Desafiante (-10) de Buscar** descubren bajo sus pies un charco de sangre marcado con lengüetazos.

Al darle misericordia, un torrente de metal líquido se derrama fuera de la herida y se coagula en el suelo con forma de llave. La llave es auténtica, y agarrarla llena al personaje con las sensaciones descritas en **¿Auténtica o Falsa?** de la página 219. El cuerpo de la Madre se estremece de regreso a la vida y las lenguas se quedan en su sitio.

Tras dar la última llave, regresa a la vida, y la pared la libera. Ella va a la **Habitación 74** a esperar instrucciones de la Bruja Negra. Si los PJs sobreviven al encuentro final con la Bruja Negra y la derrotan, la Madre llora lastimosamente y se desploma con un gran chapoteo en un montón de líquido salobre y carne podrida.

Llave Falsa

El moco esconde una llave falsa. Una persona con éxito en una tirada de **Percepción** ve un objeto oscuro suspendido en la baba, y con un nivel de éxito, el personaje ve que tiene forma de llave. Retirar el moco es imposible. Tan pronto como es retirado, brota nueva baba de la llave. El único modo de liberar la llave falsa del potingue es comer directamente de la llave. Ten en cuenta que algunos jugadores estarán dispuestos a tener a sus personajes limpiando codiciosamente moco de una llave lamiéndola para limpiarla, por lo que para ayudarles, haz que todos los PJs tiren por Locura. Para cada Punto de Locura que tengan, tienen un 10% de posibilidades de seguir con la idea de comer la porquería. No te apresures a realizar sus tiradas de Locura; déjales experimentar primero un poco con la llave. Los personajes que limpien la llave deben superar una tirada de **Resistencia** o vomitar la atrocidad; provocando que la llave recupere su envoltura babosa. Se necesitan cuatro tiradas exitosas para liberar la llave.

Este trabajo es realmente asqueroso, y los que miran a los desafortunados personajes en su comida deben superar una tirada **Rutinaria (+10) de Voluntad** o ganar un nuevo Punto de Locura. Naturalmente, el moco lleva una enfermedad nociva, y un personaje que termina la comida adquiere automáticamente la Diarrea Galopante.

Una vez limpia, la llave parece ser de hierro corroído. Estropeando la superficie de su paletón hay caritas verdes que rezuman baba verde. Tan pronto como se coge, el personaje gana un bonificador de +10 a las tiradas de Resistencia. Esta llave está asociada con Nurgle.

8. Caja de Latón

Esta habitación contiene una de las muchas llaves falsas.

Una caja de latón permanece en el centro de la, por otro lado, vacía habitación. Por el rabillo del ojo, creéis ver cráneos con cuernos mirando hacia fuera desde las paredes, pero cuando miráis, no hay nada.

La caja parece estar hecha de una pieza maciza de latón. No tiene marcas ni maneras evidentes de abrirla. Es caliente al tacto, y si se huele, emite un débil olor cobrizo.

Para abrir la caja los PJs deben derramar sangre sobre ella, lo que solo se descubre si el personaje que la carga está herido, así que asegúrate de mantener un registro de la localización de la caja si se recoge. Una vez expuesta a la sangre, la caja gira y se re ensambla, tomando la forma de una estrella de ocho puntas. Un personaje que supere una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción** identifica que este nuevo objeto tiene piezas móviles. Si el personaje puede mover las piezas en el orden correcto, superando una tirada **Desafiante (-10) de Inteligencia** o con una tirada de **Sabiduría académica (Ingeniería)**, se las arregla para reformar el dispositivo en una caja que se abre para revelar una sólida llave de bronce que palpita suavemente. El ojo sostiene una bola de viscosa sangre, mientras el paletón finaliza en forma de cuchilla. Una vez se revela la llave, otorga el talento **Frenesí** al personaje que la lleva. Esta llave está asociada con Khome.

9. Cortina Colorida

Esta cámara contiene otra llave falsa.

Dividiendo este pasillo ligeramente más ancho hay una reluciente cortina de luz que cambia lentamente de color, pasando de un llamativo matiz a otro. Rosas pastel se pliegan

TABLA 9-4: COLOR DE LA CORTINA

Tirada	Color	Dificultad
01-10	Blanco Calavera	Sin mutación
11-20	Rojo Sangre	Muy Fácil (+30)
21-30	Naranja Ardiente	Fácil (+20)
31-40	Amarillo Luna Enferma	Rutinaria (+10)
41-50	Verde Moco	Normal
51-60	Azul Hechizado	Desafiante (-10)
61-70	Púrpura Brujo	Difícil (-20)
71-80	Rosa Tentáculo	Muy Difícil (-30)
81-90	Marrón Pardo	Imposible – Mutación automática
91-00	Tira dos veces, mezcla los colores y añade las dificultades de ambas tiradas	

hacia marrones estiércol solo para cambiar a verdes esmeralda. La cortina es transparente y podéis ver que el túnel continúa al otro lado.

La llave flota en la cortina. La cortina cambia a un nuevo color cada asalto. Si el color resultante es el mismo que anterior, la cortina se desvanece, revelando una extraña y retorcida llave revoloteando sobre las alas de un gorrión. Los PJs tienen que arrebatar la llave del aire, lo que requiere una tirada Difícil de Habilidad de armas, antes de que la cortina cambie de color otra vez. Para determinar el color de la cortina tira en la **Tabla 9-4: Color de la Cortina**. Si los PJs tocan la cortina o la atraviesan mientras luce un color, deben superar una tirada de **Resistencia** contra la dificultad enumerada o ganar una nueva mutación. Tira en cualquier tabla de mutaciones disponibles. Si usas el *Tomo de Corrupción*, usa la **Tabla 3-5: Mutaciones de Tzeentch** de la página 45.

El personaje que consiga y lleve la llave falsa gana un +1 a su Característica de Magia. Esta llave está asociada a Tzeentch.

9. Nexo de Tragedia

Esta zona se ramifica hacia cuatro túneles y tiene una trampa perversa.

En el centro de esta zona se ve una columna de sucio pelusa verde que casi llega al techo y está rodeada de un charco de cieno verde. El lugar huele ligeramente a amoníaco.

Siempre que los personajes permanezcan al menos a dos metros del montículo, no están en peligro más de lo habitual. Sin embargo, tan pronto un personaje se aproxime a la columna, se dispara hacia el personaje una espiral viscosa (HP 50). Pueden dispararse varias espirales a la vez sin penalización. Si la espiral golpea al personaje en alguna localización que no esté protegida por armadura, perfora la carne y despliega una serie de garras que se introducen cerca del orificio de salida. Este ataque causa 3 Heridas si golpea un brazo, 5 Heridas si es una pierna, 10 Heridas si es el cuerpo y es instantáneamente letal si golpea la cabeza. Un personaje tiene derecho a una tirada de **Agilidad** o **Esquivar** para anular el ataque. Una vez instalado en la carne, la espiral bombea su vil semilla en la víctima, obligando al personaje a superar una tirada de **Resistencia** o morir en un número de asaltos igual a su Bonificador de Resistencia. Un personaje que corte la espiral en un asalto (tiene 1 Herida), corta el suministro de cieno y por tanto, impide al personaje tener que hacer la tirada de Resistencia. Un personaje que muere se llega a parecer a un nuevo montículo de porquería tras 1d5 asaltos.

El montículo de pelusa es particularmente susceptible al fuego. Se prende en llamas tan pronto entre en contacto con fuego, llenando la zona y todas las habitaciones adyacentes con un terrible humo. Todos los personajes que fallen una tirada de **Resistencia** reciben una penalización de -20 a todas las tiradas de **Percepción** que involucren el sentido del olfato durante 1d5 horas.

11. Paredes Parlantes

Esta habitación es en general inofensiva.

Las paredes están plegadas con bocas sonrientes. Sospecháis que se alegran de veros, ya que al unísono, cantan un acogedor trozo de canción sobre ustedes. Al principio, la canción parece bastante agradable, describiendo vuestras hazañas y éxitos, pero pronto se vuelve oscura, describiendo con todo detalle el momento y forma de vuestra muerte.

Las bocas cantarinas que brotan de las paredes no son normales. Todos los personajes testigos de tal extrañeza deben superar una tirada de **Voluntad** o recopilar un Punto de Locura. Las bocas se callan si los PJs se alejan a una distancia de 4 metros. Permitir que las bocas continúen cantando es motivo para un suceso aleatorio si lo deseas. Las bocas no están interesadas en conversar, por lo que no responden preguntas. Si te sientes creativo, siéntete libre de preparar una cancioncilla desagradable sobre los PJs, asegurándote de añadir algún tipo de elemento repugnante.

12. Pila Carnosa

Esta gran intersección contiene otra llave falsa.

En el centro de esta intersección hay una palpitante pila de reluciente carne. Se estremece al acercaros. Hay un fuerte olor a jamón aquí.

Esta pila es exactamente lo que parece ser: un montón de carne rosa vetada con rayas púrpuras. En el interior del tumor hay una llave falsa. Conseguir la llave es simple. Un personaje solo tiene que verter una ración de alcohol sobre la carne y se abre un amplio orificio, revelando un agujero sangriento. Los personajes tienen derecho a una pista sobre este procedimiento si tienen éxito en una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción** para notar un odre flácido tendido sobre el suelo. Una vez “entonada”, se estremece y tose de adentro hacia fuera, salpicando el lugar con humedad. Su nueva forma se contrae rápidamente, hasta que parece ser una llave ordinaria hecha de metal rosado. Esta llave está asociada con Slaanesh.

Los PJs impacientes podrían trocear la cosa. Hacerlo destruye la llave y hace que chillen como un cerdo, llamando posiblemente la atención, haciendo que sea un buen momento para tirar en los sucesos aleatorios.

Quién lleve la llave gana un bonificador de +10 a las tiradas de Empatía.

13. Saul el Triste

Escondido en esta cámara está Saul el Triste, un sirviente rechazado de la Bruja Negra. En su adolescencia, soñaba con ella, imaginándose una zorra seductora y sensual que quería amarlo. Los sueños eran poderosos y le animaron a dejar atrás todo para encontrar el objeto de su lujuria. Cruzó cientos de kilómetros, llegando finalmente a la charca. Se zambulló dentro, encontrando la membrana y entró, pero era una trampa. La Bruja Negra había llamado a muchos mortales a su perdición, atrayéndolos con la promesa de placeres, riquezas o conocimientos, y tan pronto como aparecían, la Matriz les desgarraba, creándolos otra vez. La mayoría de las víctimas no recuerdan nada de sus vidas anteriores, pero Saul el Triste sí. A pesar de su grotesca nueva forma, suspira por la Bruja Negra, esperando que alivie sus heridas y le restaure a su antiguo yo.

Saul el Triste se esconde en uno de los pasillos laterales, lloriqueando. Los personajes a menos de 10 metros deben hacer tiradas de **Percepción** para escuchar los sonidos de su llanto. Si investigan los sonidos, encuentran que Saul el Triste está muy hambriento.

Saul el Triste es un gran gusano morado hinchado equipado con pequeñas alas de paloma que revolotean a lo largo de todo su cuerpo. De su boca sale un torrente de nociva baba marrón que le hacen vomitar sus comidas. Lo pasa realmente mal reteniendo comida.

Puntos de Locura: 8

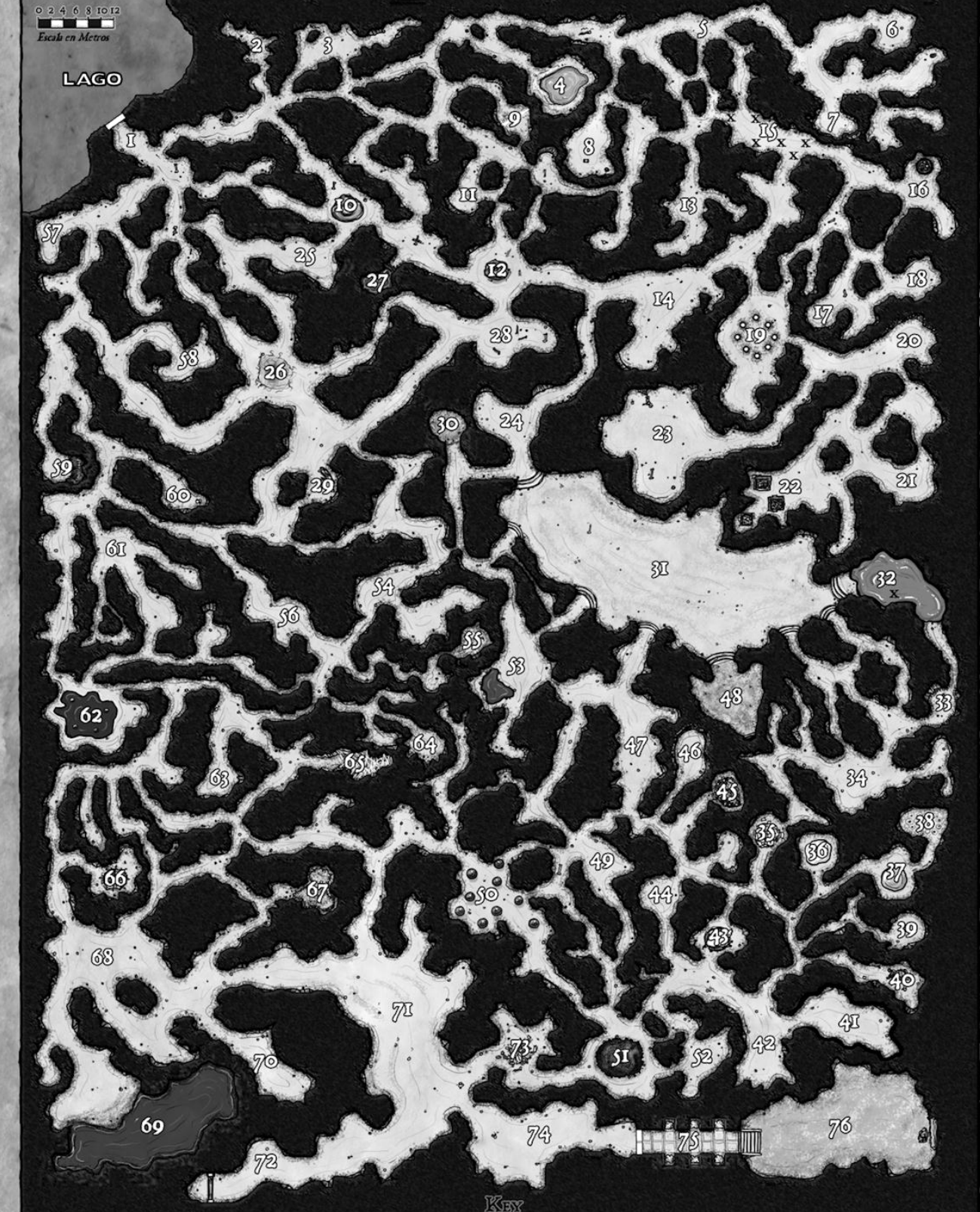
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
46	41	43 (4)	52 (5/7)	50	28	38	14

Habilidades: Charlatería (Em), Esquivar (Ag), Intimidar (F), Percepción (Int), Lengua arcana (Demoníaca) (Int), Hablar idioma (Lengua oscura, Reikspiel) (Int), Nadar (F)

LA MATRIZ

0 2 4 6 8 10 12
Escala en Metros

LAGO



KEY

- | | | | | | |
|------------------------|-------------------------------------|---------------------------|------------------------------|----------------------------|------------------------------------|
| 1 — Entrada | 14 — Úlcera Supurante | 27 — Cámara Inundada | 40 — Carnicería | 53 — Charco de Sangre | 66 — Octograma |
| 2 — Caverna de Dientes | 15 — Sala de Heridas | 28 — Necrófagos Terribles | 41 — Cámara Tranquila | 54 — Lluvia Dañina | 67 — Criadero |
| 3 — Emboscada | 16 — Fuente de Sangre | 29 — Enjambre de Pesar | 42 — Diversión Aleatoria | 55 — ¿Qué es esto? | 68 — Vampiros o Caos |
| 4 — Estanque de Placer | 17 — Cámara de los Susurros | 30 — La Habitación Verde | 43 — Cerdo Dorado | 56 — Pasillo Ancho | 69 — Aguas Refrescantes |
| 5 — Rarezas Genuinas | 18 — Llaves del Destino | 31 — Galería de Guerra | 44 — Manos Acaparadoras | 57 — Mancha Enfermiza | 70 — Pasillo Vacío |
| 6 — Tarro Sospechoso | 19 — Columnas, Combates y Cosas | 32 — Baba Terrible | 45 — Cuerpos por Doquier | 58 — Guardianes | 71 — Horda Mutante |
| 7 — La Madre | 20 — Habitación de Ojos | 33 — Dolor Agudo | 46 — Pinturas Ruprestres | 59 — Quiste Muy Hambriento | 72 — Ojo del Caos |
| 8 — Caja de Latón | 21 — Baba Goteante | 34 — Cámara Vacía | 47 — Gran Pasillo | 60 — Habitación Vacía | 73 — Pila de Huesos |
| 9 — Cortina Colorida | 22 — Pozos | 35 — Papeles Viejos | 48 — La Doncella | 61 — Pelea de Vampiros | 74 — ¡Las Puertas de la Perdición! |
| 10 — Nexa de Tragedia | 23 — Palacio del Placer de Slaanesh | 36 — Pila Gelatinosa 1 | 49 — Cabezas Danzantes | 62 — Charco de Fango | 75 — ¡Corredor de la Perdición! |
| 11 — Paredes Parlantes | 24 — Lluvia de Sangre | 37 — Pila Gelatinosa 2 | 50 — Malvados Sacos de Carne | 63 — Un Viejo Amigo | 76 — Sanctasanctórum |
| 12 — Pila Carnosa | 25 — Lombrices de Luz Verde | 38 — Maza Inmunda | 51 — Montón de Estiércol | 64 — Padre Abandonado | |
| 13 — Saul el Triste | 26 — Jirones Carnosos | 39 — Planta en Maceta | 52 — Orcos Negros Perdidos | 65 — La Decrépita | |

Talentos: Ambidiestro, Golpe poderoso, Golpe letal
Rasgos: Aura Demoníaca, Temible, Mutaciones (Ágil [x2], Esporas), Armas naturales (Mordisco repugnante y viscoso), Visión nocturna, Voluntad de hierro

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 15

Armas: Mordisco repugnante y viscoso (1d10 + 5; Valor Crítico + 1)

Mutaciones

Saul tiene dos mutaciones.

- **Ágil:** A pesar de su gran tamaño y su abultada forma, Saul es rápido. Como ha ganado esta mutación dos veces incrementa su Característica de Agilidad en 10.
- **Esporas:** Ocultos en los pliegues de sus michelines, hay pequeños pedos de lobo. Cuando se mueve, emite nubes de esporas. Es mucho peor cuando Saul el Triste es golpeado en combate. Un golpe crea una nube de esporas, obligando al objetivo que le golpea a superar una tirada de Resistencia o perder su siguiente turno mientras lucha por conseguir aire. Las criaturas que no respiran (piedras móviles, No Muertos y estatuas) son inmunes a las esporas.

14. Úlcera Supurante

Esta gran habitación contiene otra llave falsa.

Esta cámara parece vacía al principio, pero luego notáis un cordel de baba azulada que rezuma desde el techo. Mirando hacia arriba, veis una inflamada úlcera roja que se estremece en la roca. Justo en el interior de la herida hay una brillante daga verde.

Recuperar la llave (la daga) es muy simple y por una buena razón, es particularmente mortal. Un personaje solo tiene que llegar arriba, meter la mano en la úlcera y coger el ofensivo objeto. Hacerlo recompensa al personaje con un beso baboso de la herida, lo que, si bien es preocupante, es completamente inofensivo.

Sin embargo la llave es una historia completamente diferente. Mientras se lleve la llave el personaje falla automáticamente todas las tiradas para evitar ganar una nueva enfermedad. A cambio, el Bono de Resistencia del personaje se incrementa en 1. La llave pasa por una Daga Superior (+10 a las tiradas de Habilidad de armas) y está asociada con Nurgle.

15. Sala de Heridas

Esta sala lleva a una trampa repugnante y mortal que no es evidente de forma inmediata. Parece ser otro tramo de pasillo, vacío excepto por un poco de filtración de las aberturas naranjas de las paredes. Los personajes moviéndose en los espacios indicados en el mapa son abruptamente succionados hacia el suelo y escupidos en una localización al azar (si no estás usando un mapa, cada personaje tiene un 25% de posibilidades por asalto que permanezcan en la Sala de Heridas de encontrar un esfínter). Tira 1d100. Con un resultado de 01 a 74 el personaje es arrojado fuera del esfínter junto con un torrente de espantosa inmundicia en la cámara correspondiente. El esfínter se sella tras la salida del personaje. Un resultado de 75 a 90 indica que el personaje es desviado hacia el estanque más allá de la entrada, y un resultado de 91 a 100 implica que el personaje aparece en la cueva exterior que da al estanque.

Los fluidos que acompañan a un personaje transportado son nocivos pero no tienen efecto hasta que un personaje haga una tirada para evitar ganar una mutación. Los fluidos, que se filtran en todas las aberturas y resquicios del cuerpo del personaje, imponen una penalización de -10 a las tiradas para evitar mutaciones. La potencia de las babas se desvanece tras 1d10 minutos.

16. Fuente de Sangre

¡Esta habitación contiene otra llave falsa!

Esta cámara por otro lado vacía, contiene un gran estanque redondo de sangre burbujeante. Flotando en la superficie hay una llave de hueso.

Arrancar la llave de la sangre es la parte fácil. El personaje que lo haga, sin embargo, debe superar inmediatamente una tirada **Desafiante (-10) de Voluntad** o explotará de ira, atacando a todos sus aliados durante 1d10 asaltos. Mientras está afectado, el personaje gana un bonificador de +10 a **Fuerza y Voluntad** y su Bonificador de Fuerza se incrementa en 1. Recibe una penalización de -10 a **Inteligencia y Habilidad de proyectiles**. El personaje debe atacar al enemigo más cercano cada asalto, deteniéndose solo lo suficiente para desenvainar el arma adecuada. Un personaje en este estado no puede lanzar hechizos. La llave está asociada con Khorne.

17. Cámara de los susurros

Esta extraña cámara puede conceder a los PJs importantes pistas sobre lo que necesitan aquí.

Esta pequeña habitación está a oscuras.

Cuando los PJs entran en esta zona, hacen todos tiradas de Percepción. Los que tengan éxito escuchan un débil susurro, y los que fallen no escuchan nada y nunca lo harán. Cada asalto que un personaje permanezca gana un poco de información extraída de cualquiera de las siguientes. Sin embargo, cada asalto que permanezcan aquí obliga a los personajes a superar una tirada de Voluntad o ganar 1 Punto de Locura. Los personajes que fallen su tirada de Percepción no corren el riesgo de volverse locos en esta sala.

- “¡Las llaves engañan, las llaves! ¡Ellas son las respuestas!
- “Busca a la Doncella, la Madre y la Decrépita. ¡ Ellas ofrecen el verdadero camino!”
- “Los orcos son honnnnnnnnnngggooooossss... hooooooooogggooooooooossss!”
- “¡Ella busca unirse al Niño, para restaurar su lugar como Señora de las Bestias!”
- “¡Guárdate de los pasteles de los Halflings!”
- “¡El sucio heredero codicia al chico, pues debe ascender a las alturas de los Hombres!”
- “¡El Niño no es el Campeón de la Noche! ¡Él es la Condenación de Todos Nosotros!”
- “¡Los Hombres rata son tan comunes para los Viejo Mundanos que niegan su existencia!”
- “¿Dónde están los animales, los jabalíes, los pájaros? ¡Dónde, dónde dónde!”
- “Sus restos... destruye sus restos...”
- “¡No comas la nieve amarilla!”

Y cosas así.

18. Llaves del Destino

Cuando los PJs llegan a menos de 6 metros de esta habitación, hazles realizar una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción**. Los que la saquen escuchan los sonidos de combate que vienen de esta cámara. El siguiente texto asume que los PJs se acercan en silencio. Modifica el texto apropiadamente para PJs tontos o distraídos.

Dos enormes hombres con cabeza de toro giran uno enfrente del otro. Cauterizados en sus frentes se retuercen símbolos que desprenden un humo azul y rosa acre. Sostienen hachas de aspecto terrible, y de vez en cuando, uno intenta golpear al otro. Entre ellos, en el suelo, hay dos pequeñas masas sangrientas de tejido tachonado con globos oculares que imitan los movimientos de las abominaciones más grandes. Los sonidos de estruendosa risa llenan el aire.

Las dos criaturas son Minotauros. Las marcas sobre los Minotauros son respectivamente de Slaanesh y Tzeentch. Las masas amorfas de carne supurante animada son llaves falsas. Una es de Slaanesh y la otra de Tzeentch. Matar un Minotauro provoca que el correspondiente montón de carne se desprenda y revele la llave. Los PJs inteligentes podrían atacar a las masas de carne, pero cualquier golpe mata la carne y destruye la llave, provocando que estalle en un brillante destello de luz. Todas las criaturas a menos de 4 metros deben superar una tirada de **Resistencia** o recibir un -10 de penalización a todas las tiradas durante 1d5 asaltos.

Si los PJs matan a ambos Minotauros, las masas, como se describió, asumen características más acordes a su verdadera naturaleza como llaves. La llave de Slaanesh es rosada y húmeda, y tan pronto se lleve, el Bonificador de Resistencia del personaje cuenta como 1 mayor. La llave de Tzeentch es afilada y puntiaguda y un poco caprichosa sobre sus

bendiciones. Cuando un personaje lanza un hechizo mientras la lleva, tira 1d5. Con un 1, el personaje gana un Dado del Caos. De un 2 a un 4, el personaje gana el resultado como bono a su Tirada de Hechizo. Con un 5, el personaje gana dos Dados del Caos.

Minotauros

Cada Minotauro sirve a una Fuerza Maligna, Slaanesh y Tzeentch. Se odian mutuamente, pero se les impide matar al otro, pues los dioses Oscuros les mantienen luchando para su diversión. Si detectan alguna otra criatura cercana, atacan, gritando con odio.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
42	25	48 (4)	46 (4)	38	18	24	16

Habilidades: Rastrear (Int), Intimidar (F + 20), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Hablar idioma (Lengua oscura) (Int)
Talentos: Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal
Rasgos: Sed de sangre, Temible, Sentidos desarrollados, Mutaciones (Patas animales, Apariencia bestial, Grandes cuernos)

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 26
Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)
Armas: Gran arma (Hacha a dos manos) (1d10 + 5; Impactante, Lenta; Valor Crítico + 1) y Grandes cuernos (1d10 + 5; Valor Crítico + 1)

Sed de Sangre

Si un Minotauro acaba con una criatura y no está luchando contra nadie más, debe hacer una tirada Rutinaria (+10) de Voluntad o sentarse y alimentarse del caído. Puede volver a intentarlo cada turno posterior. Si el Minotauro es atacado mientras come, se recupera inmediatamente de su glotonería y actúa de forma normal.

Mutaciones

Los Minotauros tiene mutaciones comunes cuyos efectos se incluyen en sus perfiles.

19. Columnas, Combates y Cosas

Esta cámara contiene ocho columnas blancas que se alzan desde el suelo. Están extraordinariamente lisas y libres de daño. Un personaje que perciba estas columnas usan Sentir magia advierte que brillan con *Dhar*. Cualquier Tirada de Hechizo realizada en esta habitación gana un Dado del Caos.

Esta habitación sería un lugar perfecto para encontrar un Vampiro. Ver **Vampiros Errantes** en la página 232 para sugerencias.

20. Habitación de Ojos

Esta habitación es inofensiva aunque inquietante.

Decenas de ojos color rojo sangre miran desde las paredes, todos parpadean de forma independiente.

Tocar un ojo hace que se cierre y luego parpadea una docena de veces mientras derrama lágrimas verdes. Apuñalar a un ojo con un palo afilado, espada o clavo afilado, lo mata y hace que todos los demás ojos parpadeen furiosamente.

21. Baba Goteante

Esta habitación contiene... una ¡LLAVE FALSA!

Hilachos de mocos cuelgan del techo, amontonándose en charcos en el suelo. La habitación tiene el agradable aroma de la menta.

Enterrado bajo los cubos de mocos hay una única perla del tamaño de un dedal. Encontrar la perla requiere 10 minutos de mirar alrededor y palpar a ciegas en el moco, así como una tirada exitosa **Muy Difícil (-30) de Buscar**. Un personaje que falle la tirada puede volver a intentarlo, pero cada ocasión tira por un Suceso Aleatorio, es cruel ¿no? Un personaje que encuentre la perla y supere una tirada de **Tasar** piensa que podría valer 25 co. A un personaje emprendedor que se la coma, en el

improbable caso de que el personaje decida ocultar su descubrimiento, le crece repentinamente una sangrienta ampolla en su cara. Tras unos segundos, estalla, y cae una llave negra de la herida. Siempre que se lleve la llave, no la perla, el personaje gana un bonificador de +10 a todas las tiradas hechas para resistir hechizos del Caos, incluyendo cualquier hechizo que se encuentre en el Saber del Caos, el Saber de Nurgle, el Saber de Slaanesh y el Saber de Tzeentch.

Si realmente quieres que los PJs averigüen el truco para conseguir esta llave, hazles tiradas de locura para ver a quién se le ocurre la idea. Por cada Punto de Locura un personaje tiene un 5% de probabilidades de formular la idea de comer la perla. Los personajes tienen un 10% más de probabilidades de llegar a esta conclusión si ya han comido algo más desagradable en este calabozo.

22. Pozos

Esta habitación tiene tres pozos, cada uno de unos 3 metros de profundidad y llenos hasta el borde de gusanos. Un personaje que baje dentro encuentra la experiencia emocionante (y enloquecedora, otorga 1 Punto de Locura para divertirse si lo deseas, estás cerca del final de la campaña, así que relax) y curativa. Cada hora que los PJs permanezcan en el pozo lleno de gusanos, recuperan 1d5 – 2 Heridas. Ciertamente, es improbable que atacar a cualquier jugador que descansa en una piscina de gusanos sea una buena idea. Podrías hacer que los PJs tiraran por locura, como en la **Habitación 21**, o reírte con maldad y dejar que pasen esta oportunidad de recuperar sus heridas.

23. Palacio del Placer de Slaanesh

Esta habitación es bastante rara y es la guarida de una Diablilla generada a partir de la intromisión de la Bruja Negra. La Diablilla se hace pasar por la Doncella y ofrece a los personajes que entran muchas delicias, y mucho sufrimiento.

Enumera a los jugadores de la mesa. Saca a los jugadores impares de la habitación y lee o parafrasea el siguiente texto.

Dentro de esta cámara azul pálido hay una doncella voluptuosa. Tiene poca ropa, llevando un sostén de latón y bajos a juego. Una cadena se extiende desde su cuello hasta la pared. En su mano, ofrece una llave de hierro negro.

Una vez acabada la descripción, saca a la mitad de los jugadores de la habitación y lee o parafrasea el siguiente texto.

Dentro de esta cámara azul pálido hay una espantosa abominación. Tiene la cabeza pelada, ojos como platos, y dos garras de pinza en lugar de manos. Hilera gemelas de rezumantes pechos palpitan mientras la bestia sonríe maliciosamente. Una cadena se extiende desde su cuello hasta la pared. Colgando de su cuello hay una llave de hierro.

Esta criatura es una Diablilla y cuando se aproxime cualquier personaje, baila y se retuerce sugestivamente, ofreciendo misteriosas delicias y placeres incomparables. Una vez un personaje se mueve dentro del rango, la Diablilla arremete con una Garra de Pinza, empujando el apéndice profundamente en la carne de su oponente y rodeándolo un poco, haciendo que la víctima grite con igual cantidad de éxtasis que de agonía.

La llave es un inútil pedazo de metal. Y la Diablilla puede romper la cadena como acción libre.

Diablilla

Una Diablilla es un seductor Demonio nacido de la enferma imaginación de Slaanesh.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
44	0	40 (4)	37 (3/5)	52	31	40	64

Habilidades: Carisma (Em + 20), Esquivar (Ag), Cotilleo (Em + 20), Percepción (Int), Actuar (Bailarina) (Em), Lengua arcana (Demoniaca) (Int), Hablar idioma (Lengua oscura, Kisleviano, Reikspiel) (Int), Tortura (Em)

Talentos: Ambidiestro

Rasgos: Aura de Slaanesh, Aura Demoníaca, Temible, Inestabilidad, Mutaciones (Atrayente, Patas animales, Pinza), Armas naturales (Pinza), Visión nocturna, Voluntad de hierro

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 12

Armas: Pinza (1d10 + 4; Precisa)

Aura de Slaanesh

Todos los adversarios vivos a menos de 4 metros de una Diablilla reciben una penalización de -10 a su Habilidad de armas y Voluntad.

Inestabilidad

Todo asalto en que la Diablilla sea herida en combate cuerpo a cuerpo y no consiga infligir Heridas a cambio, deberá conseguir una tirada de Voluntad para no ser expulsada de regreso al Reino del Caos

Mutaciones

Esta Diablilla tiene tres mutaciones; sus efectos están incluidos en su perfil.

- **Atrayente:** Esta Diablilla es particularmente atrayente, ganando un bonificador de +5 a las tiradas de Carisma.
- **Patas animales:** La Diablilla tiene extrañas piernas cubiertas de quitina, incrementando su Movimiento en 1.
- **Pinzas:** La mano izquierda de la Diablilla es una pinza que le otorga el rasgo de Armas naturales. Tiene la cualidad Precisa.

24. Lluvia de Sangre

No te sorprende encontrar otra llave falsa aquí ¿verdad?

Del techo llueven gotitas de sangre. Cuando chocan contra el suelo, parpadean con una extraña luz roja. En el centro del suelo hay una llave de bronce con un cráneo con cuernos en un extremo.

En esta cámara llueve sangre. Los personajes pueden entrar en la habitación de forma segura y explorarla a sus anchas. Toma nota de los personajes que entran. Durante su próximo combate, deben superar una tirada de Voluntad o atacar a su aliado más cercano en cuerpo a cuerpo, cargando si tienen que hacerlo.

El personaje que lleve la llave causa 1 punto de daño adicional en todas sus tiradas de cuerpo a cuerpo. Esta llave está en sintonía con Khorne.

25. Lombrices de Luz Verde

Los personajes moviéndose por esta zona experimentan una extraña sensación como si fecundaran a un Nurglete.

Las paredes aquí brillan con lombrices compuestas de una misteriosa luz verde.

Las lombrices se mueven hacia el primer personaje que pise esta cámara.

VAMPIROS ERRANTES

En diversos puntos de sus exploraciones los PJs pueden llegar a alguna cámara vacía, y si alguno de los Vampiros aún está activo, los PJs podrían encontrarse con uno (o dos si eres realmente cruel) en ella. Si los PJs se las arreglan para destruir al Vampiro, pueden desbaratar los planes de la Bruja Negra. Ten en cuenta las llaves que el Vampiro ha conseguido, y los PJs pueden recoger esas llaves si piensan hacerlo. Si te gusta, durante el resto de sus exploraciones, versiones genéricas del Vampiro asesinado (usando los perfiles típicos presentados en el **Capítulo VIII**), salvo el Dragón Sangriento, podrían dar caza a los PJs para recuperar las llaves. Estos encuentros deberían presentar un solo Vampiro a la vez, y ellos atacan cuando los PJs son más incapaces de defenderse. Los Vampiros no están interesados en matar a todos los PJs, simplemente en recuperar las llaves. Si no tienen éxito en recuperar las llaves, los PJs consiguen bloquear un componente importante del plan de la Bruja Negra. Ver **Desenlaces** en la página 245 para más detalles.

Un personaje tiene derecho a una tirada de **Agilidad** para evitar que le toquen. Si falla la tirada, se desarrolla un Nurglete dentro de él. Ver la sección **Estanque Espejo** en el **Capítulo V: Metamorfosis en Villa Hahn** de la página 115 para detalles sobre esta desagradable experiencia.

26. Jirones Carnosos

Este extraño nexos conecta varios pasillos.

Jirones de carne rosa cubiertos por una gruesa capa de grasa atestan el suelo aquí. Los túneles se ramifican en todas las direcciones.

Los jirones de carne son exactamente lo que parecen ser. Es posible comérselos, pero no ofrecen ningún alimento.

Este es un buen lugar para que los PJs se encuentren con uno de los Vampiros. Ver el cuadro **Vampiros Errantes** para sugerencias de uso de esta habitación.

27. Cámara Inundada

Esta es la última llave falsa, ¡prometido!

El suelo da paso a un estanque de agua oscura. El aire huele un poco a carne descompuesta.

Los personajes mirando el agua ven su propio reflejo mirándoles. Detrás de la ondeante imagen ven, con una tirada exitosa **Desafiante (-10) de Percepción**, una jaula suspendida en el líquido. Un nivel de éxito revela un objeto oscuro suspendido dentro de la jaula.

Un personaje que meta la mano en el agua para tocar la jaula es en su lugar arrojado a su interior, y la llave, el objeto oscuro, escupido al lugar del personaje. Un personaje atrapado no está en peligro de asfixiarse, no necesita comida, agua ni otro tipo de sustento. Es plenamente consciente de su entorno y aparte del aburrimiento, está bien. Si un heroico personaje sumerge sus dedos para tocar la jaula, ese personaje intercambia su lugar con el personaje prisionero. El ciclo continúa cada vez que se toque la jaula. Los jugadores inteligentes (o molestos) pueden hacer que sus personajes tocan la jaula simultáneamente y si eso ocurre, solo uno se succiona al interior, el que se le ocurrió la genial idea sería apropiado. Finalmente, atar una cuerda a un personaje o agarrarle para salvarle la vida no impide frustrar las cualidades de transportación de la jaula.

Solo se puede liberar a un personaje si otro personaje toca la jaula con otra llave, momento en el que la llave intercambia la posición con el personaje atrapado y flote ahí indefinidamente. La jaula no deja de funcionar y sigue con su irritante procedimiento de arrebatar exploradores incautos. Alternativamente, si los PJs son algo arrogantes y han logrado hacerlo bien en este complejo, puedes reemplazar la llave de dentro de la burbuja por algo particularmente malo, como un Vampiro, Mutante o Demonio.

La llave, una vez liberada, es bastante pequeña y decepcionante. Parece una llave común. Mientras se lleva, el personaje lanza todos los hechizos como si tuviera el talento Magia oscura. Si el personaje ya tiene ese talento, puede tirar dos veces en la Maldición de Tzeentch, escogiendo el mejor de los resultados.

¿Y la carne descompuesta? Una meticulosa tirada **Desafiante (-10) de Percepción** revela un poco de carne escondida en una grieta de la pared. Un Mutante errante metió su comida aquí para mantenerla segura y se olvidó de ella.

28. Necrófagos T

Estos viles Necrófagos fueron abandonados aquí por su maestro Strigoi para matar a cualquier no Vampiro que encontraran. Tentados por las perspectivas de carne fresca, los Necrófagos merodean por alrededor, picoteando su piel con sus garras dentadas. Hay un Necrófago por cada dos PJs y un Necrófago por cada PNJ. Un personaje de palabra rápida o empujando a un compañero a las garras expectantes de los Necrófagos consigue para el grupo un asalto o dos para charlar. Una tirada **Difícil (-20) de Carisma** convence a los Necrófagos de que dejan a un lado su hambre voraz el tiempo suficiente para responder algunas preguntas.

Los Necrófagos no tienen ni idea de lo que está pasando, aunque uno se echa hacia delante, escupiendo que todos los Vampiros van a unirse al Campeón de la Noche. Los Necrófagos no saben quién, o qué es eso, ni les importa, y con una extraña risilla, se arrojan hacia los PJs.

Brutos Necrófagos

Estos Necrófagos son duros veteranos acostumbrados a comer la carne de los vivos, pelándola hasta los huesos. Son asesinos implacables, persiguiendo a sus presas a través de cualquier obstáculo.

Puntos de Locura: 6

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
52	0	52 (5)	60 (6)	49	18	46	15

Habilidades: Esconderse (Ag), Esquivar (Ag), Intimidar (F), Supervivencia (Int), Percepción (Int + 10), Escalar (F), Buscar (Int + 10), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Errante, Golpe poderoso, Golpe letal

Rasgos: Intrépido, Temible, Armas naturales (Garras), Visión nocturna, Ataque venenoso

Combate

Ataques: 3; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 17

Armas: Garras (1d10 + 6; Valor Crítico + 1)

Ataque Venenoso

Los objetivos heridos por el ataque de un necrófago deben hacer una Tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** o sufrir 2 Heridas adicionales.

29. Enjambre de las Penas

Los personajes que se muevan hacia esta zona tienen derecho a una tirada de Percepción para notar el movimiento de aleteo de mariposas púrpuras. Los que consigan al menos un nivel de éxito también notan un cadáver Humano sin ojos tirado en el suelo. Al ver a un Enjambre de las Penas, un personaje debe superar una tirada de **Voluntad** o se siente abrumado por la aflicción y se echa a llorar.

Las mariposas son terribles criaturas del Caos, nacidas de la horrible imaginación del Señor del Cambio. Son Enjambres de las Penas. Hay cuatro enjambres en esta zona. En el asalto después de que entren los PJs, los Enjambres de las Penas perciben a los PJs y atacan.

Enjambre de las Penas

Individualmente frágiles, cuando un enjambre de estas criaturas desciende sobre su oponente, succionan las lágrimas, carne y ojos de la cabeza de su víctima, saboreando cada gota de sangre y agua salada.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
28	0	14 (1)	21 (2)	46	12	27	15

Habilidades: Esquivar (Ag), Percepción (Int + 20), Movimiento silencioso (Ag)

Rasgos: Provocar tristeza, Volador, Frenesí de lágrimas, Sentidos desarrollados, Enjambre

Combate

Ataques: 3; **Movimiento:** 4 (vuelo); **Heridas:** 10

Armas: Garras (1d10)

Provocar Tristeza

Al ver por primera vez un Enjambre de las Penas, una criatura viva debe superar una tirada de Voluntad o empieza a llorar.

Frenesí de Lágrimas

Un Enjambre de las Penas a menos de 4 metros de una criatura que esté llorando gana el beneficio del talento Frenesí.

Enjambre

Un Enjambre de las Penas que dañe con éxito a su oponente lo envuelve completamente. Cada asalto posterior, el Enjambre de las Penas gana un bonificador de +10 a su tirada de Habilidad de armas contra el oponente cubierto y el oponente recibe un penalizador de -20 a todas las tiradas mientras está cubierto. Un Enjambre de las Penas reducido a 0 Heridas es dispersado, y las criaturas individuales aletean en todas las direcciones.

30. La Habitación Verde

Esta cámara es relativamente segura, y los personajes que busquen un lugar para recuperarse pueden hacerlo aquí.

El túnel se extiende hacia una densa ciénaga de esponjosa materia verde.

Los personajes comprobando la superficie esponjoso encuentran que pueden abrirse paso fácilmente, similar a la membrana. Un PJ que sea empujado dentro puede moverse lentamente. La membrana se cierra tras él. En efecto, el personaje cuelga en la extraña sustancia como una pieza de fruta en gelatina. Mientras permanezca suspendida, el personaje puede respirar normalmente y no está en peligro de ser atacado o molestado por los esbirros de la Bruja Negra.

31. Galería de Guerra

Aquí hacen la guerra dos bandas. Cada hora que pase desde el momento en que los PJs entraron a la Matriz reduce el número de combatientes de aquí. Debes modificar el texto descriptivo como sea necesario.

Mientras los personajes se acercan a esta enorme habitación, escucha automáticamente el choque de las armas, gruñidos y el húmedo ruido del golpeteo de las entrañas contra las piedras.

De esta enorme cámara emanan claros sonidos de batalla: Reunidos sobre el suelo de este lugar hay dos grandes grupos de guerreros mezclándose en el medio, matándose unos a otros con entusiasmo. Los muertos y moribundos ensucian el suelo, y los moribundos gimen y gritan de dolor. Aquí y allá veis hombres boca abajo vomitando sangre, reincorporando a prisa sus tripas de regreso a sus abdomenes abiertos, o presionando sus puños en muñones de carne cortada para detener el chorro de sangre. Varios pasillos se abren a esta sala, ofreciendo escalones que bajan al suelo mortal.

El combate es grande y cruel. Los personajes que salten al medio de él, probablemente merecen morir, pero al menos pueden divertirse haciéndolo. Los combatientes son expertos, y la confrontación dura unas cinco horas en total. Al final, todos mueren.

Hay dos “ejércitos”. El primero conducido por Vignar, un perverso Campeón de Khome Nórdico. EL segundo comandado por Gronk, un cruel Minotauro que sirve al Que Cambia las Cosas. El número de criaturas del lugar depende del momento en que los PJs lleguen a la cámara.

Horas	Vignar
Cinco	Vignar, 50 Merodeadores del Caos, 10 Mastines de Khome
Cuatro	Vignar, 35 Merodeadores del Caos, 7 Mastines de Khome
Tres	Vignar, 25 Merodeadores del Caos, 5 Mastines de Khome
Dos	Vignar, 15 Merodeadores del Caos, 3 Mastines de Khome
Una	Vignar, 10 Merodeadores del Caos, 1 Mastines de Khome
Cero	Cadáveres
Horas	Gronk
Cinco	Gronk, 10 Bestigors, 30 Gors, 10 Ungors, 15 Mastines del Caos
Cuatro	Gronk, 8 Bestigors, 20 Gors, 5 Ungors, 10 Mastines del Caos
Tres	Gronk, 5 Bestigors, 15 Gors, 3 Ungors, 8 Mastines del Caos
Dos	Gronk, 3Bestigors, 10 Gors, 2Ungors, 4 Mastines del Caos
Una	Gronk, 2Bestigors, 7 Gors, 2 Mastines del Caos
Cero	Cadáveres

Vignar

Mutante Nórdico Aspirante a paladín, ex Caballero del Caos, ex Guerrero del Caos, ex Bárbaro del Caos

Vignar era un poderoso guerrero de la tribu Nórdica Aeslings. Se alzó a la relevancia conduciendo una incursión contra la fortaleza de Kraka Drak, asesinando incontables Baersonlings y conduciendo varios asaltos a la Tierra de los Trolls. Cuando el dios de la Sangre tuvo a bien concederle una bendición, él cortó sus lazos con su pueblo y se aventuró en los Desiertos del Caos para unirse al Elegido Archaon en su guerra contra el Imperio. Con la conclusión de la Incursión, Vignar se dirigió a combatir en las Tierras Oscuras, cuando fue atraído por la Bruja Negra para entrar en la Matriz. Conduciendo su banda de Merodeadores del Caos, Vignar cree que es su deber purgar los túneles de todos los que no sirvan a Khorne. Desafortunadamente, Gronk, su terrible enemigo, tiene otros planes.

Vignar, aunque mutado, retiene gran parte de su forma humana. Su musculatura es maciza y protuberante, aparentando enorme e imponente. Su cabeza se parece vagamente a la de un león pero es retorcida y Démoniaca. Tiene una crin de pelo negro, y espirales y dibujos tatuados en su cuerpo.

Puntos de Locura: 8

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
69	48	67 (6)	63 (6)	49	44	56	21

Habilidades: Criar animales (Int), Mando (Em + 20), Sabiduría popular (Desiertos del Caos, Norsca) (Int + 10), Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol (F + 10), Esquivar (Ag + 10), Rastrear (Int), Intimidar (F + 10), Orientación (Int), Supervivencia (Int + 10), Percepción (Int + 10), Montar (Ag + 10), Navegar (Ag), Buscar (Int), Lengua arcana (Démoniaca) (Int), Hablar idioma (Lengua oscura, Nórdico, Kurgan, Reikspiel) (Int)

Talentos: Elegido del Caos, Sangre fría, Temible, Recio, Acostumbrado al Caos, Amenazador, Orientación, Viajero curtido, Especialista en armas (Mangual, A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal, Guerrero nato

Rasgos: Mutaciones (Apariencia bestial, Cabeza de León, Fuerte), Recompensas del Caos (Mayor agresividad, Armadura del Caos, Arma del Caos)

Combate

Ataques: 3; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 21
Armadura (Pesada): Armadura del Caos (Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5)
Armas: *Ira del dios de la Sangre* (Espada a dos manos) (HA 79; 1d10 + 7; Valor Crítico + 1; Impactante, Lenta; en un Ataque Rápido, Ataques 4), Arma de mano (Espada) (1d10 + 7; Valor Crítico + 1), Escudo (1d10 + 5, Valor Crítico + 1; Defensiva, especial)

Enseres

Vignar nunca está sin su armadura del Caos, una armadura de placas completa negra grabada con el símbolo de Khorne en las placas de los hombros y el octograma del Caos en el pecho. El casco refleja sus rasgos leoninos, pareciendo un león con cuernos que rugen.

Ira del dios de la Sangre

Vignar combate con una terrible arma del Caos. Una espada a dos manos superior, con hoja de color rojo sangre que rezuma pus. Crecen espinas afiladas de la hoja, cada una tapada con costras de sangre. Cuando Vignar lucha con esta arma y usa la acción de Ataque Rápido, su Característica de Ataques se incrementa en 1.

Merodeadores del Caos

Mutantes Nórdicos Merodeadores del Caos (ex Berséker Nórdicos)

Estos guerreros son salvajes sedientos de sangre que viven para luchar y matar. Son implacables, no tienen misericordia y luchan hasta morir.

Puntos de Locura: 4

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
46	27	45 (4)	47 (4)	42	24	49	16

Habilidades: Criar animales (Int), Sabiduría popular (Norsca) (Int + 10), Consumir alcohol (F + 20), Rastrear (Int), Intimidar (F), Orientación (Int), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Actuar (Narrador), Montar (Ag), Navegar (Ag), Buscar (Int), Hablar idioma (Nórdico) (Int + 10), Nadar (F)

Talentos: Frenesí, Recio, Acostumbrado al Caos, Amenazador, Orientación, Desenvainado rápido, Especialista en armas (Mangual, A dos manos), Golpe letal, Inquietante

Rasgos: Mutación (Apariencia bestial)

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 15

Armadura (Ligera): Yelmo, justillo y grebas de cuero (Cabeza 2, Cuerpo 1, Piernas 1)

Armas: Gran arma (Espada a dos manos) (1d10 + 4; Valor Crítico + 1; Impactante, Lenta), 2 Jabalinas (1d10 + 3; Valor Crítico + 1; Alcance 8/16; Recarga Media), Mangual (1d10 + 5; Valor Crítico + 1; Impactante, Agotadora)

Enseres

Todos los merodeadores llevan botellas de licor y están infestados de piojos.

Mastines de Khorne

Mutantes Nórdicos Merodeadores del Caos (ex Berséker Nórdicos)

Los Mastines de Khorne son voraces Demonios de Khorne. Poco más que bestias, se arrojan a todos los combates, sacrificándose por el amor de derramar sangre.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
54	0	46 (4)	38 (3/5)	48	14	66	5

Habilidades: Rastrear (Int + 20), Percepción (Int + 10), Escalar (F), Movimiento silencioso (Ag), Nadar (F)

Talentos: Frenesí, Errante

Rasgos: Aura Démoniaca, Intrépido, Temible, Sentidos desarrollados, Mutaciones (Garras, Mordisco venenoso), Armas naturales (Garras), Visión nocturna

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 7; **Heridas:** 14

Armas: Mordisco (1d10 + 2; Precisa; ver **Mutaciones** debajo para detalles), Garras (1d10 + 4)

Enseres

Todos los mastines de Khorne están equipados con Collares de Khorne que les proporcionan una bonificación de +30% a las tiradas de Voluntad realizadas para resistir hechizos.

Mutaciones

Garras y Mordisco venenoso: Una criatura que pierda al menos 1 Herida por mordisco debe pasar una tirada de Resistencia. Si la falla, la víctima pierda 1d5 Heridas adicionales, ignorando armadura y BR. El Mastín de Khorne debe esperar 1d10 asaltos antes de usar su mordisco otra vez.

Gronk

Minotauro de la Condenación Guerrero del Caos

El servicio de Gronk a Tzeentch estuvo escrito en el momento en que desgarró el vientre de su madre que gritaba para salir, si es que en realidad había nacido. Embrutecido por otros Hombres Bestia, sufrió tormentos innumerables, de los cuales aún quedan cicatrices que entrecruzan su musculoso torso. A la mayoría de edad, rompió las tradiciones de su tribu y se comprometió al servicio de Tchar, el Señor Del Cambio, y desde entonces, se ha deleitado con los poderes que le ha otorgado su queridísimo maestro. Gronk no ha entrado en la Matriz de la Bruja Negra por propia voluntad; más bien, siguió la corriente del destino

y creyó que su maestro lo deseaba. Gronk conduce una tribu de Hombres Bestias contra los arrogantes berséker de Khorne y cree que mediante el sacrificio de todos, avanzará en estima ante su maestro.

Gronk tiene brillantes estampados en la piel y una corona de retorcidos cuernos; brilla con un aura de chisporroteante energía del Caos.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
57	24	61 (6)	57 (5)	46	30	39	14

Habilidades: Criar animales (Int), Mando (Em), Sabiduría popular (Desiertos del Caos) (Int), Rastrear (Int + 10), Intimidar (F + 10), Orientación (Int), Supervivencia (Int + 10), Percepción (Int + 10), Montar (Ag), Buscar (Int), Hablar idioma (Lengua oscura, Kurgan) (Int)

Talentos: Orientación, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal

Rasgos: Sed de sangre, Temible, Sentidos desarrollados, Mutaciones (Piernas animales, Apariencia bestial, Cuernos × 2, Imbuido en fuego)

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 38

Armadura (Pesada): Placas completa (Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5)

Armas: Gran arma (Hacha a dos manos) (1d10 + 7; Valor Crítico + 1; Impactante, Lenta), o Cuernos (1d10 + 7, Valor Crítico + 1)

Imbuido en Fuego

Cuando Gronk entra en combate, su carne es azotada con llamas rosadas. Estas lenguas de fuego no le causan daño, pero cualquier criatura que golpee al Minotauro de la Condenación con un arma cuerpo a cuerpo debe superar una tirada de **Agilidad** o recibir 2 puntos de daño que ignoran Resistencia y armadura. Si el daño reduce las heridas de un oponente a 0, éste explota en una lluvia de inofensivo líquido púrpura.

Bestigors

Estos duros y experimentados Hombres Bestias son más disciplinados y peligrosos que otros Hombres Bestias.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
45	25	41 (4)	47 (4)	37	25	35	27

Habilidades: Mando (Em), Escondarse (Ag), Esquivar (Ag), Rastrear (Int), Intimidar (F + 10), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Lengua oscura) (Int)

Talentos: Amenazador, Errante, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso

Rasgos: Sentidos desarrollados, Mutaciones (Patas animales, Apariencia bestial, Cuernos × 2), Silencioso como las Bestias del Bosque

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 14

Armadura (media): Armadura de cota de mallas completa (Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3)

Armas: Gran arma (Hacha a dos manos) (1d10 + 5; Impactante, Lenta), Arma de mano (Espada) (1d10 + 5), Cuernos (1d10 + 5)

Silencioso como las Bestias del Bosque

Los Hombres Bestia ganan un bonificador de +10 a las tiradas de Escondarse y un bonificador de +20 a las tiradas de Movimiento silencioso.

Gors

Los Gors son los Hombres Bestias más comunes. Tienen grandes cuerpos y cabezas de cabras, toros o carneros.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
40	25	35 (3)	44 (4)	35	26	25	25



Habilidades: Consumir alcohol (F), Rastrear (Int), Intimidar (F), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Lengua oscura) (Int)

Talentos: Amenazador, Errante

Rasgos: Sentidos desarrollados, Mutaciones (Piernas animales, Apariencia bestial, Cuernos)

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 12

Armadura (Ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano (Hacha) (1d10 + 3), Escudo (1d10 + 1; Defensiva, Especial)

Ungors

Los Ungors son Hombres Bestias “no del todo buenos”. Tienen pequeños cuernos y se burlan continuamente de ellos por ser inútiles y débiles.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
30	21	31 (3)	35 (3)	30	24	24	20

Habilidades: Escondarse (Ag), Rastrear (Int), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Lengua oscura) (Int)

Talentos: Errante

Rasgos: Sentidos desarrollados, Mutaciones (Patas animales, Apariencia bestial), Silencioso como las Bestias del Bosque

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 10

Armas: Arma de mano (Hacha) (1d10 + 3)

Mastines del Caos

Estas feroces bestias tienen pelajes grises y pinchos a lo largo del espinazo. Tienen rasgos crueles y feos.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
44	0	34 (3)	38 (3)	47	18	34	5

Habilidades: Rastrear (Int + 10), Percepción (Int + 10), Movimiento silencioso (Ag), Nadar (F)

Talentos: Frenesí

Rasgos: Sentidos desarrollados, Mutación (Sed de sangre), Armas naturales (Mordisco), Inquietante

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 7; **Heridas:** 12

Armas: Mordisco (1d10 + 3)

Sed de Sangre

Cuando un Mastín del caos entre en Frenesí, no puede salir a menos que tenga éxito en una **tirada Desafiante (-10) de Voluntad**.

32. Baba Terrible

Baba nociva color aceituna cubre el suelo de este pasillo. Moverse por la zona es bastante fácil, pero un personaje que aparezca en esta habitación de un suceso aleatorio o de un transporte automático de otra cámara, toca el pringue con la carne expuesta. El contacto con la baba causa 1d10 + 2 de daño. La baba también atraviesa las armaduras de cuero, destruyéndolas tras 1 asalto. Esta baba puede limpiarse raspándose con un objeto de metal en media acción. Si no se elimina, la baba causa 1d10 de daño cada asalto posterior. Trata todos los Golpes Críticos como Muerte Súbita. Si produce la muerte, el personaje se disuelve en un potingue sangriento de cieno.

Cualquier personaje que entre en la casilla marcada con una “X” dispara una trampa secundaria (si no estás usando un mapa, cada personaje tiene un 25% de posibilidades de entrar en ese espacio). Se abre un esfínter en el techo, rociando al personaje con la Baba Terrible con los mismos efectos. Detectar esta trampa requiere una tirada **Desafiante (-10) de Buscar**. No puede desactivarse.

33. Dolor Agudo

Las paredes de esta cámara están repletas de agujas afiladas que brillan con humedad amarilla. Un personaje puede detectar las agujas con una tirada **Desafiante (-10) de Percepción**. Si en algún momento hay tres o más criaturas vivas en esta cámara, las paredes disparan una lluvia de agujas. Todos los personajes son golpeados por 1d5 agujas. Una tirada exitosa de **Agilidad** reduce el número de agujas en una. Cada nivel de éxito las reduce en una más. Un personaje golpeado recibe 1d10 de daño más 1 punto adicional de daño por aguja. Además, el personaje debe superar una tirada de Resistencia para resistir las toxinas. La dificultad depende del número de agujas que golpean al personaje: 1-Rutinaria (+10), 2-Media (+0), 3-Desafiante (-10), 4-Difícil (-20) y 5-Muy Difícil (-30). Fallando la tirada el personaje experimenta extrañas alucinaciones durante 1d5 minutos. Fuera de combate, las alucinaciones producen que el personaje vea colores extraños, paredes que se expanden y contraen, expresiones extrañas en las caras de sus aliados y otras cosas leves y extrañas. En combate, un personaje afectado debe superar una tirada de **Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura, y un 50% de las veces, huye en una dirección aleatoria, y el otro 50% entra en Frenesí (excepto que el personaje no distingue amigos de enemigos).

34. Cámara Vacía

Esta cámara está realmente vacía. Ver **Vampiros Errantes** en la página 232 para consejos sobre cómo usar esta habitación.

35. Papeles Viejos

Esta habitación contiene poco que sea peligroso o de interés.

Papeles sangrientos ensucian el suelo de esta habitación.

Inspeccionar los papeles revela que son las listas de inventario de todo tipo de objetos comunes. Cada uno tiene escritos notas y comentarios. Los personajes que los lean no averiguan nada de interés, pero deben superar una tirada **Muy Fácil (+30) de Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura.

36. Pila Gelatinosa Primera Parte

Esta cámara contiene una enorme pila de materia gelatinosa amarilla. Tocarla provoca que tiemble pero nada más. Una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción** revela que hay monedas de oro flotando en el potingue. Hay 35 coronas de oro en total. Romper la capa de la gelatina provoca

personajes rompen la capa con un arma de mano, están ahora cubiertos de baba. Cualquier personaje de pie tras él debe hacer una tirada **Desafiante (-10) de Agilidad** o ser igualmente revestido. Ahora es un buen momento para sonreír con maldad. La baba no hace nada malo a los PJs; de hecho, es bastante útil. Durante las próximas 1d5 horas, la baba confiere un bonificador de +10 a las tiradas hechas para evitar ganar Puntos de Locura o mutaciones. No reveles esto a los jugadores. No querrás recompensarles por la codicia ¿verdad?

Una vez se rompe la capa se pueden recoger todas las monedas normalmente. Cualquier baba que no cubra a un personaje se evapora rápidamente dejando tras de sí una asquerosa mancha amarilla.

37. Pila Gelatinosa Segunda Parte

Esta cámara contiene una enorme pila de materia gelatinosa marrón. Tocarla provoca que tiemble pero nada más. Una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción** revela que hay monedas de oro flotando en el potingue. Hay 35 coronas de oro en total. Romper la capa de la gelatina provoca que se desinfe mientras chorrea un espeso cieno almidonado. Si los personajes rompen la capa con un arma de mano, están ahora cubiertos de baba. Cualquier personaje de pie tras él debe hacer una tirada **Desafiante (-10) de Agilidad** o ser igualmente revestido. Ahora es un buen momento para sonreír con maldad. Tras 1d5 asaltos los personajes cubiertos tienen náuseas y vomitan sin control durante 5 minutos. Los personajes afectados no pueden hacer acciones mientras arrojan, y el ruido de sus vómitos provoca un suceso aleatorio que ocurre por cada personaje afectado.

Las monedas son de madera.

38. Maza Inmunda

Aquí hay un objeto para un PJ con el descaro de cogerlo.

Filtraciones marrones burbujan de hoyos en el suelo. La cámara huele horrible, a una mezcla malsana de sudor y podredumbre. En el centro del suelo hay una pesada maza. Del metal picado rezuma pus y baba marrón.

Un personaje que tenga éxito en una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** advierte una cara retorcida mirando desde el metal. Es bastante animada. Una tirada de **Leer labios** revela que la entidad ruega a los personajes que dejen el arma en paz. Cualquier PJ que recoja el arma, adquiere inmediatamente una mutación, tira en la tabla de mutaciones que prefieras, pero si tienes el *Tomo de Corrupción*, usa la tabla de Nurgle.

El arma es la *Maza Inmunda*, una espantosa arma del Caos. Cuando daña con éxito a un oponente, la víctima debe superar una tirada de **Resistencia** o morir tras un número de asaltos igual a su Bonificador de Resistencia. Cualquiera que elimine el veneno de la víctima afectado puede salvarle. Si el veneno mata a la víctima, el portador del arma gana el talento Aterrador por el resto del encuentro. Los No Muertos no se ven afectados por la *Maza Inmunda*.

Se cree que la *Maza Inmunda* se traga las almas de los que mata, provocando que el retrato de la víctima aparezca en el metal.

39. Planta en Maceta

Sobre el suelo hay una solitaria planta en una maceta. ¿Quién sabe cómo ha sobrevivido hasta aquí? En cualquier caso, tiene flores amarillas y desprende un aroma agradable. Un personaje que recoja la planta gana un Punto de Suerte extra, pero cuando lo gaste, la maceta se rompe y la planta se muere, trágico, sin duda. No le digas al jugador que tiene un Punto de Suerte extra. Sorpréndele la próxima vez que gaste uno.

40. Carnicería

A medida que los personajes se aproximan a esta habitación, escuchan húmedos sonidos de desgarrar de carne y babeantes ruidos de algo que disfruta enormemente de su comida. Cuando los PJs giran la esquina, divisan ocho Necrófagos (usa el perfil del **Bruto Necrófago** de la **Habitación 28** en la página 232) alimentándose de un cadáver de un hombre gordo que secuestraron en Zhidovsk. No está claro si está vivo o muerto, pues se desplomó cerca de sus vigorosos atacantes. Los personajes que se tropiecen con esta habitación automáticamente ganan la sorpresa. Los Necrófagos luchan hasta morir y no tienen interés en

charlar. Los personajes que opten por no luchar contra los Necrófagos siempre pueden preguntarse si enviaron a un pobre desgraciado a un destino atroz.

41. Cámara Tranquila

Esta habitación tiene paredes oscuras cubiertas de una gruesa sustancia alquitranada. Mientras los personajes permanezcan aquí tienen un penalizador de -30 a todas las tiradas que involucren el oído.

42. Diversión Aleatoria

Los PJs que caminen por esta habitación desencadenan un suceso aleatorio.

43. Cerdo Dorado

Esta habitación contiene una enorme estatua de un cerdo. Se alza sobre un montículo petrificado de excrementos. Una tirada exitosa de **Tasar** pone el valor del objeto a la par con la corona de Karl-Franz, que es decir mucho. Obviamente, también es una maldita trampa desagradable. Es más desagradable de lo que probablemente merece una trampa, pero ya que es tan obvia, vamos a divertirnos un poco ¿de acuerdo?

La primera persona que toca la estatua debe superar una tirada **Difícil (-20) de Resistencia** o su cabeza se reemplazará por la de un cerdo. No hay ningún beneficio, excepto que la Empatía del personaje disminuye -2010 y el PJ gana el talento Inquietante si no lo tiene ya. Un personaje tan afectado ve al Cerdo Dorado como lo que realmente es: un montón de excrementos brillando. Un personaje que supere una tirada de **Sentir magia** la percibe como lo que realmente es.

44. Manos Acaparadoras

Los personajes moviéndose a través de esta por otro lado desnuda habitación, descubren con consternación que el suelo cobra vida con manos acaparadoras. Cada asalto que un personaje permanezca en esta habitación, haz que las manos acaparadoras hagan una tirada de **Habilidad de armas** (30). Con un éxito, las manos acaparadoras atrapan al PJ. No le dejan marchar a menos que el personaje de la mano una llave falsa, en cuyo momento la mano libera al PJ, hace un gesto alegre y vuelve a hundirse en el suelo.

Un personaje puede atacar a una mano. La mano tiene BR 8 y 20 Heridas. Cualquier ataque fallido a la mano tiene un 50% de posibilidades de golpear al PJ. Trata todos los golpes sobre los PJs como golpes en la pierna.

45. Cuerpos por Doquier

Pilas de cadáveres, todos en diversos estados de descomposición llenan esta cámara. Diminutos cangrejos blancos corretean entre la carne podrida, alimentándose de la carne. Cualquier personaje rebuscando entre los cuerpos descubre que todos tienen en la cara alguna grotesca expresión de absoluto sufrimiento. Es probable que hurgar así merezca una tirada de **Voluntad** para evitar ganar un Punto de Locura. Los personajes perseverantes encuentran un raro amuleto en lo más profundo. Parece moverse y rehacerse, formando símbolos religiosos, imágenes profanas y cosas así. Un personaje que lleve puesto el amuleto debe superar una tirada **Difícil (-20) de Resistencia** o desarrollar una mutación, tira en cualquier tabla de mutaciones de *WJDR* o *Tomo de Corrupción*. Además, el personaje debe tirar de nuevo cada semana o coger una nueva mutación. Cuando el personaje gana más mutaciones que su Bonificador de Resistencia, se vuelve un Engendro del Caos, ver *Tomo de Corrupción* para los detalles sangrientos.

46. Pinturas Rupestres

Las paredes de esta cámara están cubiertas con extrañas pinturas rupestres. Representan una desconcertante variedad de extraños monstruos y hombres, que van desde pequeñas criaturas Halflings a perversas amalgamas de Demonios y hombres. Se trata de una extraña variedad de monstruos olvidados y perdidos, pero no hay nada más de interés aquí.

47. Gran Pasillo

Usa esta habitación para ofrecer un combate con uno o más de los Vampiros que aún viven en los túneles. Ver **Vampiros Errantes** en la página 232 para detalles. Si ningún Vampiro vive ya, están aquí Ruprecht y su cuadrilla.

48. La Doncella

Esta cámara de forma extraña alberga a la Doncella, la protectora de la segunda llave. Mientras los personajes se acercan a la habitación, atrapan el leve olor de flores salvajes, pero mientras se acercan más, el agradable aroma se vuelve sucio y repugnante, hasta que entran en la cámara.

El nauseabundo olor se intensifica al entrar a la habitación. En un extremo de la cámara se encuentra lo que claramente es una hermosa joven sentada delante de una superficie ondulante de agua que de alguna manera se suspende como un espejo sobre la pared. Extrañas flores ocres alfombran el suelo. La joven se cepilla su largo pelo que cae en cascada sobre su bonito vestido. Sonríe en el reflejo del agua.

La Doncella está de espaldas a la entrada y nunca se aparta del muro de agua, y a través de él se cepilla su largo pelo, sonriendo. Si los PJs se acercan a ella, murmura, *“todo comienza y termina en la imagen del estanque. A través de ella todos seremos libres”*. Cualquier personaje que se acerque para mirarla a la cara y no en el reflejo, ve un lugar espantoso. Su cara está vetusta, podrida, con las cuencas de los ojos vacías y atestadas de gusanos retorciéndose. No se gira para enfrentarse al PJ aunque lloriquea sin poder hacer nada. Haz que el personaje haga una tirada de **Voluntad** para evitar ganar un Punto de Locura.

La joven es la Doncella. Al igual que su homóloga matronal, la Madre, ha enloquecido tras su breve estancia en la Matriz. Si los PJs quieren, pueden matarla fácilmente. Una tirada exitosa de **Habilidad de armas** o **Habilidad de proyectiles** es suficiente. Pero matarla simplemente produce que caiga de bruces y tras unos pocos asaltos, despierte de nuevo a la vida. Sacar a la Doncella de la habitación le produce dolor increíble, y grita de agonía todos los asaltos cada vez más fuerte hasta que regrese. Tira por un suceso aleatorio cada asalto que los “rescatadores” la lleven de su guarida.

La única manera de obtener la llave está en romper el espejo de agua. Un solo golpe de un arma produce que se derrumbe al suelo; las gotitas fluyen hacia el centro de la habitación y lavan las flores hasta que todo se fusiona en una llave de hierro. Agarrar la llave confirma su autenticidad mientras los personajes experimentan las visiones descritas en **¿Auténtica o Falsa?** de la página 219. Una vez se consiga la llave, el agua se derrama hacia abajo desde el techo y en ese momento la Doncella retoma su cepillado y dice, *“el ojo negro lo consume todo, destruye todo, salva todo”*.

Tras dar la última llave, ella se libera del espejo y recupera sus verdaderos rasgos. Va a la **Habitación 74** a esperar instrucciones de la Bruja Negra. Si los PJs sobreviven a su encuentro final con la Bruja Negra y la derrotan, la Doncella se reduce a un tembloroso montón de carne y cieno semiconsciente. Si los PJs no despachan este potingue, lo que queda de la Doncella intenta arrastrarse hasta la pierna del personaje con la Empatía más alta, balbuceando, *“bonita... yo bonita. Aaaaamame”*. La masa amorfa tiene 1 Herida y no puede realizar acciones.

49. Cabezas Danzantes

Esta cámara inusual y por otro lado vacía, tiene poco de interés, salvo la multitud de cabezas cortadas que se maltratan con sus lenguas callosas. Un movimiento rápido de un arma de mano es suficiente para destruir una cabeza. Hay cientos de ellas, de todas las formas y tamaños, sacrificadas de mujeres, hombres, niños, Elfos y cosas así. Las cabezas son inofensivas. Hay un 10% de posibilidades de que alguna cabeza concreta que inspeccionen los PJs sea de alguien que conocen. Hay un 1% de posibilidades de que una cabeza perteneciera a un hermano, ayudante de cámara o antiguo compañero de un PJ.

Los personajes empeñados en destruir todas las cabezas perderán una hora en hacerlo.

50. Malvados Sacos de Carne

Esta habitación podría ser fatal para los personajes ávidos de combate.

El pasillo se ensancha hacia una cámara deforme. Flotando aquí en el aire hay nueve bolsas de carne hinchadas. Se mecen suavemente pero no se mueven de sus posiciones generales. A través de las paredes translúcidas de estos pellejos, se ven hermosas mujeres aporreando los muros de sus prisiones. Parecen gritar, pero no producen ningún sonido.

Dentro de las burbujas hay Furias del Caos. Las burbujas enmascaran sus verdaderas y horripilantes formas con las de sensuales jóvenes terriblemente encarceladas. Tocar una burbuja es simplemente lo que se necesita para liberar el contenido. Una vez libres, una Furia del Caos se mueve inmediatamente para liberar a otra (que hace lo mismo) antes de poner su malvada atención sobre los PJs.

Furias del Caos (9)

Estos salvajes y alados Demonios del Caos no están asociados con ninguna Fuerza Maligna en particular. Tienen perversas garras y colmillos que usan para desgarrar a sus víctimas.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
35	0	41 (4)	36 (3/5)	44	30	42	15

Habilidades: Esquivar (Ag), Percepción (Int), Lengua arcana (Demoníaca) (Int), Hablar idioma (Lengua oscura) (Int)

Talentos: Ambidiestro

Rasgos: Aura Demoníaca, Volador, Temible, Armas naturales (Garras), Visión nocturna, Voluntad de hierro

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 5; **Vuelo:** 6; **Heridas:** 12
Armas: Garras (1d10 + 4)

51. Montón de Estiércol

Esta cámara huele a estiércol.

Amontonado en el centro de esta cámara hay un montón de excremento de tres metros de altura. Rebosante de cucarachas negras del tamaño de un dedo, parece retorcerse ante vosotros. En una inspección más cercana, parece que se ha tomado la forma de una cabeza brutal.

Los personajes con éxito en una tirada Rutinaria (+10) de Sabiduría popular (Piel verdes) se dan cuenta que están buscando en un altar de Mork, uno de los dos dioses Orcos. Los personajes pueden romper el montículo con siete tiradas exitosas de Habilidad de armas, pero cada vez



que ataquen tienen un 10% de posibilidades de que los Orcos de la **Habitación 52** vengan a investigar.

52. Orcos Negros Perdidos

Una banda de 12 Orcos Negros se perdió y terminó aquí. Han sobrevivido matando a cualquier cosa o persona que se les acerca demasiado. A pesar del peligro que representa para ellos, atacan descaradamente a cualquiera que encuentren.

Orcos Negros (12)

Los Orcos Negros son cosas grandes y repugnantes que tienen el dudoso honor de liderar Piel verdes menores.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
42	30	44 (4)	45 (4)	26	26	40	25

Habilidades: Mando (Em + 20), Sabiduría popular (Piel verdes) (Int + 10), Intimidar (F + 10), Supervivencia (Int), Percepción (Int + 10), Montar (Ag), Escalar (F), Hablar idioma (Lengua goblin) (Int), Nadar (F), Tortura (Em)

Talentos: Amenazador, Especialista en armas (A dos manos), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador

Rasgos: Visión nocturna, Sofocar animosidad

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 13
Armadura (Pesada): Coraza sobre Armadura de cota de mallas (Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 5, Piernas 3)
Armas: Choppa (1d10 + 6/1d150 + 5; Valor Crítico + 1)

Enseres

Los Orcos Negros están cubiertos por trozos de estiércol que han recogido para construir su montículo. En su madriguera guardan algunos bocados selectos que han cosechado, incluyendo retorcido tentáculos, nueve pedúnculos y 14 hígados, todo del mismo Mutante.

53. Charco de Sangre

La única cosa de interés inmediato que hay aquí es un estanque gigante de burbujeante sangre. Este lugar sería un buen lugar para encontrar un Vampiro. Ver **Vampiros Errantes** en la página 232 para sugerencias.

Los personajes a menos de 4 metros del estanque tienen derecho a una tirada **Fácil (+20) de Percepción** para advertir una gran mancha de oscuridad justo bajo la superficie del líquido. Un personaje que obtenga dos niveles de éxito o más ve que la mancha tiene forma Humana. Pescar el cuerpo es mala idea; no es un cuerpo, sino un Vampiro hartándose de sangre fresca. Si se toca, prorrumpe fuera del estanque atacando furiosamente al oponente más cercano. Los PJs que retrocedan sabiamente 4 metros o más ven al Vampiro sumergirse de nuevo en la sangre para saciarse.

Vampiro Loco

El Vampiro es un niño salvaje con ojos muy abiertos y colmillos imposiblemente largos.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
55	42	52 (5)	53 (5)	56	35	60	55

Habilidades: Carisma (Em), Esquivar (Ag), Tasar (Int), Cotilleo (Em + 10), Intimidar (F), Percepción (Int), Buscar (Int), Seguimiento (Ag), Hablar idioma (Reikspiel, Strigano) (Int)

Talentos: Magia oscura, Desarmar, Orador experto, Magia pueril (Arcana), Don de gentes, Intrigante

Rasgos: Dones de la sangre (Drenar sangre, Nigromante natural, Pasar por humano, Mirada paralizante, Maldición del Vampiro), Sentidos desarrollados, Armas naturales (Garras, Colmillos), Visión nocturna, No muerto

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 5; **Heridas:** 19
Magia: 1; Magia pueril (Arcana)
Armas: Garras o colmillos (1d10 + 5)

Enseres

El Vampiro solo tiene la ropa ensangrentada que viste.

54. Lluvia Dañina

Aceitosas gotitas negras caen del techo en esta zona. Los personajes moviéndose por la zona son golpeados por 1d5 gotitas. Una tirada exitosa de **Agilidad** evita una gotita y una adicional por cada nivel de éxito. Los personajes que tomen alguna precaución, como levantar el escudo sobre sus cabezas o cubrirse con una lona, están completamente protegidos y reducen las gotitas recibidas en 3 (mínimo 0).

Tras 1d5 minutos, cualquier personaje golpeado por al menos una gotita debe superar una tirada de **Resistencia** con una dificultad determinada por el número de gotitas que le cayeron: Rutinaria (+10) para una gotita, Media (+0) para dos, Desafiante (-10) para tres, Difícil (-20) para cuatro y Muy Difícil (-30) para cinco o más. Los que fallen la tirada se sienten enfermos, y el moco llena sus fosas nasales, garganta y pecho, haciéndole difícil respirar. Un personaje recibe un penalizador de -10 por gotita a todas las tiradas y reduce su Bonificador de Resistencia en 1 por gotita. Si esto redujera el Bonificador de Resistencia a 0, el personaje muere asfixiado en su propia flema. Las penalizaciones permanecen durante 1d10 asaltos, tras lo cual el personaje puede expectorar la baba y escupirla. Una vez en el suelo, se desliza unos pocos centímetros y luego se endurece en piedra oscura.

55. ¿Qué es esto?

Aquí hay algo útil.

Una vieja túnica carcomida llena de ciempiés amarillos con brillantes patas rojas se agita en la parte trasera de esta pequeña habitación.

Los personajes que examinen la arrugada túnica descubren un pequeño orbe azul. Brilla con luz cerúlea. Este orbe es la única posesión superviviente de este magister muerto, una piedra de poder. Incluso su cadáver ha sido rebañado y solo quedan huesos. Cualquier personaje que tenga éxito en una tirada de **Sabiduría académica (Magia)** identifica el objeto como lo que es. Cuando lanza un hechizo, el lanzador puede emplear la piedra de poder para tirar dos Dados de Lanzamiento extra de lo que le permitiría normalmente su Característica de Magia. Una vez usada, la piedra se consume convirtiéndose en fino polvo.

56. Pasillo Ancho

Usa esta habitación para ofrecer un combate con uno o más de los Vampiros que aún viven en los túneles. Ver **Vampiros Errantes** en la página 232 para detalles. Si ningún Vampiro vive ya, están aquí Ruprecht y su cuadrilla.

57. Mancha Enfermiza

Hay pocas cosas de interés aquí, aparte del perturbador patrón de vísceras dejado en la pared.

Al final de esta alcoba se ven órganos palpitantes que sobresalen de la piedra. Brillan con una baba púrpura.

Estos órganos son auténticos. Constan de ristas de entrañas, la abultada masa de un estómago y el viscoso marrón de un hígado sano. Meter los órganos hace que la masa entera se estremezca. Apuñalarlos o “matarlos” ducha a un personaje en sangre. Los órganos tienen 1 Herida. Cuando mueran, tira por un suceso aleatorio.

58. Guardianes

Acechando a ambos lados del pasillo hay dos Hombres Remendados. Emboscan y destruyen todo lo que entra en la habitación.

Hombres Remendados

Estas criaturas están engendradas por la magia negra a partir de elementos recogidos de los muertos e infundidos con terribles energías.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
30	12	55 (5)	55 (5)	15	10	10	-

Habilidades: Intimidar (F), Percepción (Int + 10)
Talentos: Amenazador, Pelea callejera, Golpe poderoso, Lucha
Rasgos: Temible, Armas naturales (Puños), No muerto

Combate

Ataques: 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 24
Armas: Puños (40; 1d0 + 6)

59. Quiste Muy Hambriento

La pared oriental de esta cámara alberga una extraña neoplasia antinatural. Parece una palpitante lámina de mermelada de fresa, pero huele a carne sudorosa. Estallando de su superficie salen espirales largas y delgadas como cabellos que catan el aire. Son casi invisibles, y un personaje debe superar una tirada **Difícil (-20) de Percepción** para notarlas. Si no las notan (o si lo hacen pero las ignoran), el primer personaje que camine hacia la habitación hace cosquillas en los cilios y produce que la lámina salte de la pared y se envuelva alrededor del desafortunado PJ. Un personaje que tenga éxito en una tirada de **Esquivar o Difícil (-20) de Agilidad** puede salir por patas; de lo contrario el personaje está apresado ceñidamente.

Un personaje atrapado pierde 1 Herida por asalto. Sus aliados, si pueden dejar de reír lo suficiente, pueden ayudar. La cosa tiene 20 Heridas y BR 5. La mitad del daño se aplica al personaje apresado, tras la reducción de BR. Ten en cuenta que el PJ también puede reducir ese daño con armadura y BR de forma normal. Si muere, la neoplasia cae al suelo con un golpe húmedo. Si mata al personaje, escupe cualquier objeto de metal y se retira a la pared de la que surgió.

60. Habitación Vacía

Si los PJs lo han tenido fácil hasta ahora, tira por un suceso aleatorio. Si no, esta habitación está vacía salvo por algunas inofensivas setas azules.

61. Pelea de Vampiros

Un Von Carstein y dos Strigoi (usa los perfiles para ambos del **Capítulo VIII**) luchan entre sí aquí. Están absortos en su pelea, pero cada asalto que los PJs miren, haz que los Vampiros hagan tiradas de **Percepción** (contra el **Escondarse** de los PJs si son hábiles). Si los Vampiros se percatan de los PJs, dejan a un lado sus diferencias y se vuelven a por carne fresca. Si los PJs permanecen ocultos y esperan a que la batalla finalice puedes jugarla con normalidad, o simplemente asumir que el Von Carstein mata a ambos Strigoi tras 5 asaltos.

62. Charco de Fangos

Esta cámara tiene una depresión en el suelo llena de fango maloliente. Sobre la cabeza cuelgan estalactitas, goteando agua negra de sus puntas.

Los personajes que se acerquen al estanque provocan que se revuelva y burbujee. Un personaje que permanezca a menos de 2 metros del líquido por más de unos segundos ve una forma femenina hecha enteramente de fango que rompe la superficie. No realiza nada hostil pero se balancea y baila, moviéndose con un patrón hipnótico. Los testigos de este espectáculo deben superar una tirada de **Voluntad** o se paralizan por la demostración. Cada 10 minutos tienen derecho a una nueva tirada para liberarse. Los aliados pueden arrastrarles libremente, pero hacer es inquietante y deja a los personajes aturdidos, como el hechizo **Desconcertar** (ver página 158 de *WJDR*) durante 1d10 asaltos.

Atacar a la efígie de fango con un arma de mano no es posible a menos que el personaje entre en el estanque, lo que no es inteligente. Primero, el fondo del estanque está a unos 9 metros de profundidad y nadar por el potingue requiere una tirada **Difícil (-20) de Nadar** para salir a la superficie y coger aire. Ten en cuenta las reglas de **Asfixia** de la página 136 de *WJDR*.

Una simple tirada de un arma a distancia es suficiente para salpicar el fango y terminar el efecto.

63. Un Viejo Amigo

Si Vanderhoff (ver **Capítulo VIII**) aún vive, está aquí con Frank (si aún vive). En estos momentos está cortando a un Mutante, troceándolo en pequeñas piezas y salpicando las paredes, suelo y techo con sangre. Frank mira el espectáculo, lloriqueando. Dependiendo de cómo finalizaran los PJs su relación con Vanderhoff, podría acompañarlos durante el resto de la Matriz. O pasar de su espeluznante tarea y atacar a los PJs.

64. Padre Abandonado

Esta habitación parece vacía a primera vista, pero una **tirada Rutinaria (+10) de Percepción** revela sangre que gotea desde el techo. Los personajes que miren arriba ven al viejo Padre Johannes (ver **Capítulo III**) clavados en el techo relativamente llano. Lo ahoga una gruesa cuerda alrededor del cuello, y grandes picas clavadas en sus manos, pies y entre los pliegues de su grasa lo mantienen en su lugar. Esta casi muerto.

Bajándole, si los PJs deciden hacerlo, no es poca cosa. Requiere tres tiradas **Desafiantes (-10) de Fuerza** junto con tres tiradas **Desafiantes (-10) de Sanar**. Fallar alguna en cualquier tirada tiene una probabilidad del 50% de matarle directamente. Si los personajes se las arreglan para liberarlo de alguna forma, se lo agradece sin aliento, tosiendo densa flema ensangrentada. Tras unos minutos, cuenta su historia.

“Como sabéis, desde el momento en que mis ojos vieron al joven Karl, supe que era el verdadero Descendiente de Sigmar, y a través de él se extendía el camino a mi propia grandeza. Admito que fui ambicioso y tonto, pero Sigmar ha revelado mis errores. Me quedé con el Niño durante el resto del viaje, permaneciendo junto a él en todas las dificultades, manteniéndome fiel a él incluso cuando se nos perdió durante gran tiempo después de Altdorf. Incluso me quedé tras las dificultades de Wolfenburgo, siguiéndole a esta horrible tierra.

Cuando Karl nos dijo que se iría una vez más, mi buena conciencia no podía permitir que asumiera más cargas innecesarias, y en la quietud de la noche, le seguí hasta la charca maldita. Me quedé atrás, viendo cómo se metía en las aguas. Vi, Sigmar me perdona, como esa horrible bestia negra la emprendió contra sus guardias, desgarrándoles extremidad por extremidad. E incluso vi cuando el monstruo siguió a mi señor. De alguna manera encontré coraje y me zambullí en el estanque. No sé cómo evité a las extrañas serpientes ni como encontré la curiosa entrada, pero en poco tiempo, me encontré caminando por estos túneles.

No había ni rastro del chico. Así que me extravié. Le busqué, sufriendo lo indecible mientras lo hacía, pero nunca lo encontré. Se me perdió. Temo que sea demasiado tarde para él, y supongo, que para todos nosotros. Me encontraron. Los Demonios. Me hicieron esto”.

Si los personajes se hicieron amigos de Karl, añade lo siguiente.

“Amigos, hemos sido tontos. Todos nosotros. Engañados y burlados por las Fuerzas Malignas. Ningún Hijo de Sigmar vendría aquí, ya que este es un lugar de maldad, un infierno inmundo concebido por las retorcidas mentes del Caos. Debéis encontrar a Karl y matarle antes de que logre lo que quiera que busque”.

Si los personajes intentaron matar a Karl, en su lugar dice esto.

“Os equivocasteis con él. Es el verdadero Hijo de Sigmar, pero ha sido mal utilizado por todos nosotros. Hemos sido los instrumentos involuntarios del Caos, conduciéndole a este infierno inmundo. Debéis rescatar a Karl. Salvadle antes de que sea demasiado tarde”.

El Padre Johannes no está en condiciones de viajar, y rehúsa cualquier intento de curarle. Simplemente pide a los PJs que piensen bien de él. Arrastrarle es una enorme carga, ya que no puede caminar, no puede esgrimir un arma y apenas respira. Dejarle atrás es una sentencia a muerte, pero es algo que el sacerdote está dispuesto a enfrentar. Cree que se merece lo que sea que el destino haya reservado para él. De hecho,

diez minutos después de que los PJs abandonen al sacerdote, un Mutante pasa por ahí y lo engulle, comenzando por sus pies y siguiendo hasta su gorda cabeza. Los personajes insistentes pueden transportarle a una de las habitaciones que restauran Heridas, y si lo hacen, y le abandonan, un Mutante se lo come de todas maneras.

65. La Decrépita

Esta cámara alberga la tercera llave verdadera. Jirones de telarañas se adhieren a las paredes cercanas de la boca del túnel, engrosándolo a medida que se hace más profundo hasta que las hojas de materia viscosa oscurecen casi toda visión. Un personaje en la entrada tiene derecho a una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** para darse cuenta de una silueta con forma Humana colgando en las gruesas telas varios metros más adentro.

La telaraña puede cortarse o desgarrarse con un arma, pero cada dos metros despejados impone una penalización de -1 al daño del arma hasta que la telaraña acumulada se limpie del arma, preferiblemente con alcohol o fuego. Los personajes que simplemente empujen a través de la telaraña pueden hacerlo; sin embargo, cada vez que se muevan en la telaraña se recubren con ella, imponiendo un penalizador acumulativo de -10 por cada 2 metros movidos (máximo -30). Una vez la penalización llegue a -30 el personaje debe superar una tirada de **Fuerza** para continuar avanzando. Una tirada fallida significa que no progresa, y fallar por 20 o más indica que el personaje está atascado y solo puede ser liberado si un aliado supera una tirada de **Fuerza** para liberarlo tirando de él. Ten en cuenta que cualquier casilla por la que el personaje se mueva se considera limpia para los que sigan detrás de él.

La mejor opción para despejar el pasillo es usar fuego, aunque esto retrasa a los PJs en conseguir la llave. La exposición a una antorcha o un fuego de tamaño similar quema la telaraña en una casilla de 2 metros y tiene un 50% de posibilidades de extenderse a todas las casillas Adyacentes. Esta quema continúa por cada casilla con telaraña que toque a una casilla que contenga telarañas ardiendo, hasta que no quede más telaraña o ninguna de las casillas que quedan permanezcan al alcance. Las criaturas vivas atrapadas en la telaraña se prenden fuego automáticamente (ver **Fuego** en la página 136 de *WJDR*). Si las telarañas ardiendo alcanzan a la Decrépita al final del túnel, prenden fuego su cuerpo y la destruyen. Los personajes encuentran automáticamente los restos carbonizados de un cuerpo Humano en el suelo, con su rostro ennegrecido y sus labios abiertos como si gritaran en agonía.

Aunque los personajes quemen la telaraña y, en consecuencia, pierdan el acceso a la llave, no todo está perdido. De los muros brotan diminutas arañas y comienzan a hilar sus telas como un minuto después del gran incendio. Cada minuto posterior, llenan una casilla de 2 metros con telaraña. Cuando el pasillo está lleno una vez más, la Decrépita reaparece donde se indicó.

Independientemente de cómo llegan a la Decrépita, la figura al final de este túnel, pueden conseguir la llave que tiene cortando los gruesos cordeles que la apartan del suelo. Una vez hecho, las telarañas que suspenden su forma se desmoronan, desentrañándose hasta que todo lo que queda es una llave de hierro. Agarrar la llave inunda la cabeza del personaje con las mismas visiones descritas en **¿Auténtica o Falsa?** de la página 219.

La Decrépita ha sido esclava de la Bruja Negra el tiempo suficiente para cumplir las órdenes de su señora sin rechistar. Si los personajes se abren camino por la telaraña cortándola o empujándose su través, empieza a susurrarles, dándose cuenta de que los personajes no son Vampiros. Aunque loca, se aferra a la débil esperanza de que los personajes le den los medios de escapar a este infierno. “¡Libérenme, y empujaré Sus huesos hacia la oscuridad! ¡Tenéis que hacerlo! ¡Es el único camino!”. Repite es una y otra vez, hasta que dé a los personajes la llave.

Como antes, surgen las arañas de nuevo y reconstruyen a la Decrépita. Realizar la misma acción a la Decrépita no tiene efectos adicionales, ya que solo puede conceder una llave por grupo. Tras renunciar a la llave final, es liberada de las telarañas y recupera su verdadera forma, la de una vieja arrugada. Va a la **Habitación 74** para esperar instrucciones de la Bruja Negra. Si los PJs sobreviven a su encuentro final con la Bruja Negra y la derrotan, la Decrépita explota en una nube de polvo y fragmentos de huesos, cubriendo de la cabeza a los pies a todos los personajes a menos de 2 metros.

66. Octograma

Inscrito en el suelo hay una palpitante estrella verde de la Caos. De su detestable forma se alzan remolinos de humo. Los personajes con el talento Sexto sentido se sienten incómodos. Los personajes que tengan éxito en una tirada **Rutinaria (+10) de Sentir magia** perciben vórtices que se arremolinan succionando los Vientos de la Magia hacia el octograma.

Cualquier personaje que pise el octograma se desvanece. Tira d100. Con un resultado de 01-76 el personaje reaparece en la habitación con el número correspondiente. Con un 77-90, el personaje reaparece en las aguas oscuras fuera de la Matriz. Con un 91-98, el personaje reaparece en la cueva encima del lago. Con un 99, el personaje reaparece en Praag, retirado realmente del resto de la aventura, pero mucho más seguro que sus compañeros. Con un 00, el personaje es abducido hacia los Reinos del Caos, donde su mente implosiona bajo el peso de lo que presencia, y su cuerpo es desgarrado por 1000 Demonios que claman por el sabor de la carne mortal.

Los personajes perdidos de esta forma pueden ser reemplazados por cualquier Guerrero de Camarilla Elfo del Bosque superviviente, Nils o cualquier otro PNJ que permanezca con los PJs. A tu elección puedes reemplazar a os personajes caídos por Vampiros. Estos No Muertos pueden oponerse a la Bruja Negra, habiendo descubierto su ardid o creyendo que la Era de los Mil Tronos no va con ellos. No importa lo que hagas, pero intentar dar a los jugadores algo que hacer en la etapa final de esta campaña.

67. Criadero

Esta cámara húmeda y caliente contiene mil huevos del tamaño de un puño. Sus cáscaras cubren toda la gama de colores, desde el blanco perla al negro. Los personajes inteligentes regresarán por el camino por el que vinieron, dejando esta habitación, pero los que manipulen o inspeccionen los huevos, o incluso abran uno se llevan una desagradable sorpresa. Cada huevo contiene una vil criatura parecida a una araña. Una vez abierto, la bestia se libera. La Bruja Negra intenta usar estos horrores como soldados de a pie en su intento de conquistar el Imperio. A menos que se destruya a la criatura, ésta comienza a romper las cáscaras de sus hermanas, liberando cada una nueva araña cada asalto durante 11 asaltos hasta que son liberadas más de 1000. Durante el proceso entero, las paredes, suelo y techo de la habitación se expanden y contraen, estremeciéndose como de placer (todo el movimiento se considera Limitado debido a los puntos de apoyo inseguros).

En este punto, se desparraman fuera del vivero y se van a masacrar todo lo de la Matriz. Se despliegan por los túneles, devorando y matándolo todo a su paso, eliminándolo todo del lugar poco a poco. La ruta exacta depende de ti, pero como buena regla general asume que los PJs tienen un 30% de posibilidades de encontrarse 1d5 de estas cosas cada 10 minutos que exploren los túneles. Tras una hora, reemplaza todos los encuentros de combate por una cantidad igual de Abominaciones Arácnidas. Tras dos horas, la infestación encuentra la membrana y la rasgan, destruyéndola como se describe en **La Membrana** de la página 218.

Las Abominaciones Arácnidas se arrastran fuera del lago y se extienden por los Riscos de Shargun. Marchan, matando y comiendo por todo el camino, hacia el Imperio. Periódicamente, se detienen para poner una nueva pila de huevos, que eclosionan tras 1d5 días, desovando 1000 Abominaciones Arácnidas más. El resultado de este despliegue depende de ti, pero las consecuencias deberían ser desastrosas.

Abominación Arácnida

Las Abominaciones Arácnidas son el producto de la locura de la Bruja Negra. Esencialmente son Arañas Gigantes mutadas, infundidas con el Caos. Son voraces y destructivas, matando y devorando todo lo que encuentran a su paso, y se reproducen rápidamente. Por cada 100, hay una hembra que pone 1000 huevos, que eclosionan rápidamente. Y cuando lo hace, se unen al resto de la horda en su campaña de devorar el mundo.

No hay una Abominación Arácnida típica. Tienen una gran cantidad de formas y tamaños y vienen en diversidad de colores. Casi todas tienen ocho patas, pero no se les conoce ningún apéndice Humano extra. Sus cuerpos están repletos de miles de ojos, y todas tienen por lo menos un par de colmillos venenosos.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
38	0	41 (4)	44 (4)	60	15	35	5

Habilidades: Escondarse (Ag + 10), Percepción (Int + 10), Movimiento silencioso (Ag + 10), Nadar (F + 10)

Talentos: Golpe poderoso, Golpe letal

Rasgos: Piel blindada, Temible, Sentidos desarrollados, Mutaciones (Extraña coloración, Regeneración), Armas naturales (Mandíbulas), Visión nocturna, Mordisco venenoso, Escalar paredes

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 25

Armadura: Piel blindada (Cabeza 2, Patas 2, Cuerpo 2)

Armas: Mandíbulas (1d0 + 5; Valor Crítico + 1)

Piel Blindada

Una Abominación Arácnida gana +2 puntos de armadura en todas las localizaciones.

Mutaciones

Todas las Abominaciones Arácnidas tienen caparazones de extraños colores. Además, cada asalto y como acción libre una Abominación Arácnida puede intentar superar una tirada de **Resistencia** para recuperar 1 Herida. Esta habilidad regenerativa deja de funcionar una vez la araña está muerta.

Mordisco Venenoso

La mordedura de la Abominación Arácnida es venenosa. Un objetivo que reciba al menos 1 Herida de las mandíbulas de una Abominación Arácnida debe superar una tirada de **Resistencia** o recibir 5 Heridas y quedarse paralizado durante 1d10 asaltos. Un personaje paralizado no puede realizar acciones y está indefenso. Cada asalto y como acción completa, un personaje paralizado puede intentar una tirada Difícil (-20) de Resistencia para superar la parálisis.

Escarlar Paredes

Las Arañas Gigantes pueden trepar por las paredes a su velocidad de movimiento normal.

68. Vampiros o Caos ¡Ay Madre!

Esta habitación está destinada para usarla para que los PJs encuentren a uno de los Vampiros que aún quedan en el complejo o a Ruprecht (si aún vive). Ver **Vampiros Errantes** en la página 232 para detalles.

69. Aguas Refrescantes

En este punto, salvo que los personajes hayan sido sumamente cautelosos o afortunados, pueden encontrarse en mal estado. Esta habitación intenta darles una oportunidad de luchar para completar la campaña. Así, pese a que puede parecer extraño tener algo como esto aquí, hay que entender que a menos que los PJs sientan que tienen una oportunidad, podrían darse por vencidos. Si prefieres no introducir esta misericordioso lugar, simplemente elimina los efectos beneficiosos del estanque.

Por primera vez desde la entrada a este lugar, el aire huele limpio y se oye el sonido del chapoteo del agua. A medio camino en la habitación, se ve una orilla de grava que conduce a un profundo estanque de agua clara.

Los personajes que superen una tirada **Rutinaria (+10) de Sentir magia** perciben que las aguas están como infundadas con *Ghyran*, el Viento de la Magia verde. Este estanque refleja lo que queda de la inocencia y humanidad de la Bruja Negra. Ella ha tratado de contaminar y destruir las aguas, pero en vano. Incluso los personajes sin Visión Bruja tienen una sensación de paz y tranquilidad cuando más se acercan a la orilla del agua. Cualquier personaje que beba del estanque se cura inmediatamente de todo el daño, todas las Heridas son restauradas, todas las enfermedades eliminadas, y todos los efectos de venenos curados (esta habitación es la excepción para comer y beber en la Matriz). El estanque también elimina 1d5 - 1 Puntos de Locura, pero no es capaz de eliminar mutaciones. Por último, durante los 1d10 siguientes, el personaje afectado gana un bonificador de +10 a todas las tiradas. Cada personaje puede beneficiarse de beber de la piscina solo una vez. Los intentos de

embotellar el agua fallan, ya que el agua se evapora a una velocidad increíble. Después de que todos los personajes hayan probado el agua curativa, el estanque se seca, y brota lodo marrón de las grietas del lecho. Beber el lodo da la Podredumbre Neiglica al desafortunado personaje.

70. Pasillo Vacío

Este pasillo está vacío y libre de residuos. Mientras los personajes permanezcan aquí no hay posibilidad de sucesos aleatorios o encuentros, a menos que los PJs soltaran las Abominaciones Arácnidas, en cuyo caso no hay lugar seguro.

71. Horda Mutante

Esta enorme cámara está llena de Mutantes. Fácilmente hay cientos de estos desgraciados, formando un mar de formas deformes y monstruosas, retorciéndose en la agonía de su corrupción. Quienes eran estas personas o qué han venido a hacer aquí es un misterio. Quizás la presencia de la Bruja Negra por sí sola es suficiente para atraer a los mutados, acercarlos hacia la Matriz para servirlos. Quizás estas criaturas son sus descendientes, abominaciones criadas por la propia Matriz. Solo la Bruja Negra lo sabe.

La primera vez que los PJs miren a la horda, deben superar una tirada de **Voluntad** o ganar 2 Puntos de Locura, ya que esta espantosa horda se compone de las criaturas más gravemente corruptas. Van desde cabezas hinchadas arrastrándose sobre patas de araña a cabezas de conejos llenos de tentáculos que lanzan tinta al aire, pasando por corruptos y descompuestos, endilgados con miles de dedos que se menean por todo su cuerpo, a otras incontables formas monstruosas.

Mientras los personajes no tomen acciones hostiles, pueden moverse a través de la multitud sin problemas. Los Mutantes están demasiado consumidos en su agonía para prestar atención. Sin embargo, los PJs buscando pelea pueden encontrarla aquí, aunque hay 319 Mutantes en total. En vez de estar tirando por los perfiles de toda esta gente, simplemente usa las estadísticas de un Mutante de la página 230 de *WJDR*. Los personajes que salten al meollo se enfrentan a 8 Mutantes cada asalto, hasta que estén todos muertos o los PJs hayan muerto todos.

72. Ojo del Caos

Esta zona guarda la clave de la destrucción de la Bruja Negra. Los PJs que logren reunir sus restos de la **Habitación 76** y los arrojen a través de esta puerta destruyen totalmente a la Bruja.

Al final de este largo pasillo encontrarás un gran anillo de bronce que cuelga en el aire. El interior del anillo es una lámina de absoluta e impenetrable oscuridad. Se traga toda la luz.

Esta cosa impía es un Ojo del Caos, un agujero que realmente conecta con el Reino del Caos. Los personajes que entren en la oscuridad ven durante un brevísimo momento todas las posibilidades contenidas en este indescriptible lugar. Si un personaje se ata una cuerda alrededor de la cintura y tiene a los PJs tirando de él hacia afuera, vuelve alterado para siempre, y por cada asalto que permanezca en el interior del Ojo gana 1 Punto de Locura (al lograr 10, la cabeza del personaje explota). Además, hay un 66% de probabilidades cada asalto de ser desgarrado a bocados sangrientos por Demonios. Siéntete libre de ofrecer cualquier descripción que puedas imaginar para los que miren en este lugar. O no. Esta puerta se abre a los Reinos del Caos; las palabras no hacen justicia de lo que se encuentra en los Profundos Abismos de los dioses Oscuros.

Los personajes que resistan el impulso de ver lo que es toda esta cosa, saldrán ganando. Una tirada **Muy Fácil (+30) de Sentir magia** permite al personaje ver espirales negras serpenteando alrededor del anillo de bronce. Una tirada de **Sabiduría académica (Magia)** junto con la tirada anterior confirma que se trata de una entrada al Reino del Caos.

Cualquiera que lance hechizos de cualquier tipo en un espacio cercano al portal gana 2 Dados del Caos y 2 Dados de Lanzamiento extra. Cualquier resultado de Maldición de Tzeentch requiere que el lanzador tire tres veces y se quede con el peor resultado.

Cada minuto que los PJs permanezcan aquí deben hacer una tirada **Muy Difícil (-30) de Resistencia** y **Muy Difícil (-30) de Voluntad**. Fallar la tirada de **Resistencia** indica que el personaje adquiere una mutación. Fallar la tirada de **Voluntad** indica que el personaje gana 1 Punto de

Locura. Los personajes que ganen 10 Puntos de Locura o más de la puerta son irremediabilmente obligados a lanzarse a través de ella.

73. Pila de Huesos

Esta habitación de forma extraña contiene los huesos de antiguos sacrificios de Zhidovsk. Hay trozos de tela podrida, vestidos, bufandas, matas de pelo e incluso algunos cadáveres completos. A parte de restos, no hay nada más de interés aquí.

74. ¡Las Puertas de la Perdición!

¡Estáis aquí! Muy cerca ya.

El pasillo se ensancha hacia una cámara grande. Las paredes son de color rosa brillante y burbujan con moco verde. Estanques de baba amarilla reflejan la luz por todas partes. En el otro extremo de la cámara hay un enorme tapón circular hecho de metal azul. Situado en su centro hay un segundo portal circular, dividido en lo que parecen ser dos puertas. Hay tres pequeños agujeros situados alrededor del portal, separados equidistantemente.

Los pequeños agujeros son bocallaves. Insertar la llave adecuada provoca que suene un profundo retumbar en su interior. Insertar una llave incorrecta provoca que la llave explote y el personaje gane una mutación. Una vez están insertadas las tres llaves, se funden con el anillo de metal y las puertas se abren.

75. ¡Corredor de la Perdición!

El portal se abre a un largo pasillo, de unos 4 metros de ancho y 15 de largo. Tres nichos a cada lado albergan columnas que parpadean en llamas violetas. Azulejos verdes azulados cubren el suelo, y mientras los personajes caminan sobre ellos, ven imágenes de hermosas jóvenes vistiendo túnicas negras conduciendo una horda de Guerreros del Caos y Mutantes contra una ciudad. Cualquier personaje que tenga éxito en una tirada de **Sabiduría popular (Kislev)** identifica la ciudad como Praag. Cada paso tiene una posibilidad de provocar más escenas, revelando más sobre la vida de la Bruja Negra, cubriéndolo todo de amores pasados, decepciones y logros sin ningún orden particular. Tras unos pocos momentos, las imágenes se centran sobre Praag y revelan su fallecimiento, atravesada por un centenar de flechas. Muestran cómo se arrastra por el óblast, dejando un rastro carmesí por sus heridas. Increíblemente, llega al estanque de arriba. De alguna manera, tiene la fuerza para deslizarse dentro y desvanecerse.

Al final del pasillo hay una única escalera. Desciende hacia una niebla púrpura. Los personajes pueden bajar sin riesgo, pero mientras bajan las escaleras, ven imágenes fantasmales de sí mismos, gente que han conocido y sueños que han experimentado. Tras una docena de metros más o menos, la niebla se disipa, revelando una visión imposible. Las escaleras en las que están, son solo una de miles cayendo desde un banco de nubes en el cielo y descienden a un vasto vacío. En cada escalera los PJs ven copias de sí mismos imitando sus movimientos. Volando por el vacío hay cortinas de colores, desplazando figuras de carnes y tendones, y órganos sin cuerpo retorciéndose en exquisita agonía. Esta visión requiere otra tirada de **Voluntad** para evitar ganar 2 Puntos de Locura. Si los PJs quieren dar media vuelta y huir, es posible. De lo contrario, pueden seguir bajando.

Tras lo que parece ser una eternidad, los personajes llegan a los últimos escalones y entran en el sanctasanctórum.

76. Sanctasanctórum

Habiendo descendido por las escaleras a través de incontables realidades, los PJs han llegado a la guarida de la Bruja Negra.

Tras un descenso escalofriante, aparecéis en una gran cámara. Tras vosotros hay tres toscos escalones de piedra que suben de nuevo al pasillo que contiene las llamas de lavanda y el portal más allá. La galería en la que estáis tiene paredes de brillante mármol rosa con vetas grises, amarillas y blancas. El suelo es blando y esponjoso, teniendo una extraña consistencia. En el extremo opuesto de la cámara hay una cortina de luz brillante, brillando con todos los colores del arco iris. En la base de la cortina, veis un montón de harapos negros y huesos.



Si los PJs llegan a este lugar antes que Karl no hay nada más que describir. Si Karl aparece detrás de ellos, se asusta por los PJs. Procede con **Desenlaces** en la página 245.

Si los PJs llegan a este lugar después que Karl, pero antes que hayan llegado todos los Vampiros, lee el siguiente texto. Ten en cuenta que es probable que los PJs tengan que tirar contra el aura de Karl. Asegúrate de describir cada Vampiro presente.

Veis a Karl de rodillas en el suelo y os baña al mismo tiempo sentimientos de amor y protección. Una nube negra parece rondar sobre él, y mientras respira, espirales de oscuridad entran por su nariz y boca. Aunque su rostro pinta una expresión beatífica, creciendo más pálida con cada inhalación. De pie a su alrededor y con rígida atención, están una serie de Vampiros, todos en sus verdaderas y terribles formas.

Si los PJs llegan a este lugar después que Karl y de que todos los Vampiros hayan llegado, pero no antes de que la Bruja Negra complete el ritual, lee lo siguiente.

Veis a Karl de rodillas en el suelo y os baña al mismo tiempo sentimientos de amor y protección. Está pálido y respira bocanadas poco profundas. Sus rasgos parecen retorcerse, transformándose en algo nuevo, con sus ojos ardiendo con luz impía. Cinco Vampiros permanecen de pie con rígida atención alrededor de él, todos en sus verdaderas y terribles formas. Sus expresiones revelan terror, y caen lágrimas de sangre por sus mejillas.

Si los PJs llegan a este lugar después que Karl y de que todos los Vampiros hayan llegado, y después de que la Bruja Negra complete el ritual, lee lo siguiente.

Karl no está por ninguna parte. En cambio, hay una hermosa mujer desnuda con largo pelo negro y piel pálida. De su boca se escapa un hilo de sangre. Sus ojos arden con horrible energía. A su alrededor hay dispuestos cinco montones de polvo. Sonríe, mostrando dientes negros, y susurra, "Amadme".

La Bruja Negra ha llamado a Karl por todo el Viejo Mundo para poder usarlo como su recipiente. Llamó a los Vampiros, manipulándoles mediante su profecía, para poder beber su sangre y ligar su espíritu al del chico permanentemente usando la poderosa magia de Nagash. Si tiene éxito en esto, es una mala noticia para el mundo, ya que tiene la intención de salir de su prisión y liderar sus ejércitos para aplastar al Imperio y convertirse en la Reina del Caos.

El ritual consta de dos partes principales. La primera es infundir su esencia en el chico. La segunda es beber la sangre de los Vampiros. Una vez completadas, el cuerpo de Karl asume la apariencia de la antigua forma viva de la Bruja Negra, y ella es libre de dejar la Matriz.

Lo que hay aquí depende de lo que tardaran en llegar los PJs como se muestra en las descripciones anteriores. Una vez aquí, hay pocas opciones para los PJs.

Atacando a los Vampiros

Atacar a los Vampiros les libera de su ensimismamiento y los Vampiros contraatacan por cada intento de matarles de los personajes. Mira los perfiles de los Vampiros en este capítulo. Este planteamiento es razonable, aunque suicida, ya que si alguno de los cinco Vampiros es asesinado, la Bruja Negra no puede completar el ritual y permanece retenida dentro de la Matriz. Sin embargo, es una solución temporal, ya que la Bruja Negra trabajará para atraer a un Vampiro de reemplazo.

Atacando a Karl

Los personajes que hagan algún intento de atacar a Karl liberan automáticamente a los cinco (o a todos los que estén) Vampiros de su ensimismamiento, y se mueven para defender al muchacho. De nuevo, matar al menos a uno de los Vampiros significa que la Bruja Negra permanece atrapada en la Matriz hasta que puede atraer a un Vampiro de reemplazo. En el mejor caso, es una solución temporal. Si los PJs consiguen matar a Karl, se desenmaraña el ritual y los Vampiros detienen sus ataques. Sin razones para quedarse, abandonan el santasanción de inmediato y regresan a sus tierras. La Bruja Negra no es destruida y podría regresar algún día en el futuro a atormentar el mundo.

LAS PROFECÍAS VAMPÍRICAS

Las creencias de los Vampiros sobre la Era de los Mil Tronos han quedado deliberadamente vagas y contradictorias en esta campaña, dándote varias opciones para resolver la escena final.

Falsa Profecía

En el texto proporcionado en la aventura, ninguno de los Vampiros que compiten ha interpretado correctamente las leyendas. La Bruja Negra simplemente usó las profecías como cebo, trayendo a los Vampiros a Kislev para sus propios fines oscuros. Las palabras de Poder de los Antiguos dioses son inefectivas.

Cumplimiento Parcial

Uno de los Vampiros ha interpretado la profecía correctamente, pero requiere la ayuda de los PJs para cumplir sus condiciones. El Vampiro puede ofrecer una tregua de combate, o incluso la promesa de una no muerte gloriosa en el reino de los Mil Tronos. Las Palabras de Poder funcionan a niveles normales mientras los debilitados dioses de Nehekharan echan sus ojos sobre Kislev.

El Cuarto Regreso de Nagash

El Gran Nigromante ha manipulado a la desprevenida Bruja Negra para promulgar su Cuarto regreso. Mientras la Bruja Negra comienza su ritual, invoca el nombre de Nagash y un terrible espíritu negro la ataca en combate psíquico. Durante la lucha, un Vampiro cercano se apresura a colocar un anillo en un dedo de Karl. El Vampiro es un agente del Gran Nigromante y el anillo está elaborado por Nagash para imitar el poder dado a Vashanesh hace milenios. Controlando al portador del anillo, Nagash puede ejercer un inmenso poder y es poco probable que los PJs sobrevivan a menos que huyan inmediatamente.

Si Karl está equipado con el anillo, Nagash puede usar las Palabras de Poder en sus mejores niveles, teniendo a todos Vampiros inmediatamente bajo su control. De lo contrario, las Palabras de Poder funcionan en sus niveles normales. Cualquiera puede ignorar los resultados de la *Ira de los dioses* para las palabras de poder de Nehekharan durante este encuentro; Nagash ha frustrado a los Antiguos dioses una vez más.

Atacando a la Bruja Negra

Este curso de acción solo se puede realizar si la Bruja Negra ha completado el ritual. Ella lucha contra los PJs y posiblemente les destruya entre su efecto de coacción, magia y sus poderosas habilidades de combate. Este sangriento y brutal fin de campaña es el menos deseable de los desenlaces.

La Pila de Túnics y Huesos

Este curso de acción es la mejor y más segura de las formas de resolver este escenario. La Bruja Negra tiene una debilidad: sus restos. Un personaje que recoja los huesos y harapos provoca que el arcoiris de luz parpadee y se desvanezca. El personaje debería llevar los huesos a la **Habitación 72** y arrojarlos a través del portal. Sin embargo, cada asalto que el personaje lleve los huesos recibe 1 Herida. Resuelve todos los Críticos como de Muerte Súbita, y si se produce la muerte, el personaje estalla en sangrientos trozos de carne. Además, cada salto deberías tirar por un suceso aleatorio mientras la Matriz reacciona con miedo.

Si los PJs no pueden descubrir esto por su cuenta pero han visto el Ojo del Caos, permíteles una tirada de **Inteligencia** para resolverlo. De lo contrario, se las arreglan solos. Si Ruprecht está presente, podría llegar a la misma idea, pero deberías darles la oportunidad primero a los personajes. Los restos pueden destrozarse, hacerse polvo, prenderse fuego y lo que quieras, pero ninguno de estos métodos dañará la esencia de la Bruja Negra. Solo eliminándolos de este plano se puede destruirse.

Hablando con Karl

Quizás la mejor manera de resolver este escenario es hablar directamente con Karl. Karl está totalmente convencido de que la Bruja Negra es su madre. Un chico solitario, todo lo que quiere es a su familia. No puede ver que ha sido una herramienta de este antiguo mal y que será destruido a menos que la resista. La solución requiere interpretación. Permite a los jugadores hacer discursos apasionados, rogar a Karl y cosas así. Cuando hayan dicho lo que piensan haz que realicen tiradas **Muy Difícil (-30) de Carisma**. La calidad de la súplica debería otorgar un bonificador de +10 a +30. Un personaje que realmente fuera amigo de Karl en el pasado gana un bonificador de +20. Un personaje que intentara matar a Karl recibe un penalizador de -20. Si tienen éxito, Karl ve a través de las mentiras y dice a su "madre" que pare. Usa su aura irresistible contra ella. Ella se ve

obligada a descubrirse, apareciendo como una horrible y sombría bruja. Karl le dice a su madre que desaparezca, y con ello, la Bruja Negra, huye, desvaneciéndose en el Aethyr y siendo realmente destruida.

La Bruja Negra

La Bruja Negra restaurada por completo no es un enemigo fácil. Es más que un reto para un PJ solitario, y si está acompañada de sus Abominaciones Arácnidas, podría muy bien destruir el mundo.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
88	88	88 (8)	88 (8)	88	88	88	88

Habilidades: Sabiduría académica (Demonología, Historia, Magia, Nigromancia, Estrategia y tácticas) (Int), Canalización (V), Carisma (Em), Mando (Em), Sabiduría popular (Kislev) (Int), Esquivar (Ag), Hipnotismo (V), Intimidar (F), Sentir magia (V), Percepción (Int), Buscar (Int), Lengua arcana (Demoníaca) (Int), Hablar idioma (Lengua oscura, Kisleviano, Reikspiel) (Int), Nadar (F)

Talentos: Saber oscuro (Caos), Magia oscura, Magia menor (*disipar*, *mover*), Orador experto, Meditación, Armas naturales (Garras), Don de gentes, Resistencia a la magia, Sexto sentido, Golpe poderoso, Golpe letal

Rasgos: Intrépido, Mutaciones (Aura irresistible, Escudo deflector, Hechicero maligno, Regeneración), Visión nocturna, Cuasi-No muerto, Aterrador

Combate

Ataques: 3; **Movimiento:** 8; **Heridas:** 32

Magia: 5; Saber oscuro (Caos), *disipar*, *mover*

Armadura: Escudo deflector (Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5)

Armas: Garras (1d0 + 10; Valor Crítico + 1)

Aura Irresistible

La Bruja Negra obtiene y amplifica el Aura de Karl. Cada vez que un mortal la mira y está a menos de 100 metros, debe superar una tirada **Muy Difícil (-30) de Voluntad**. Los que la fallen hacen lo que ella les pide. Una petición peligrosa o moralmente conflictiva otorga al personaje otra tirada **Muy Difícil (-30) de Voluntad** para rechazar la petición. Del mismo modo, una clara prueba de suicidio permite al personaje un

intento **Difícil (-20) de Voluntad** para rechazar la acción. Pasar una tirada rompe su dominio sobre el personaje hasta una nueva exposición. Si un personaje falla su tirada, el efecto del aura dura nueve días, pero cualquier nueva exposición resetea el tiempo, y no es necesario tirar de nuevo mientras permanezca bajo su influencia.

Escudo Deflector

La Bruja Negra está rodeada de un campo de energía que desvía los ataques recibidos y otorga 5 puntos de armadura en todas las localizaciones.

Hechicero Maligno

La Bruja Negra incrementa su Característica de Magia en 1 (incluido).

Regeneración

Al comienzo de cada turno de la Bruja Negra puede realizar una tirada de **Resistencia** para regenerar 1 Herida. Pierde esta habilidad si muere.

Cuasi-No Muerto

La Bruja Negra es inmune al aturdimiento, venenos, enfermedades y a todos los hechizos que impliquen manipulación de emociones de la mente.

Karl

Karl es un joven amable con pelo rubio y rasgos amables. Es la imagen de la inocencia.

Puntos de Locura: 6

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
24	26	23 (2)	24 (2)	32	35	33	40

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Teología) (Int), Carisma (Em + 10), Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Escondarse (Ag), Disfraz (Em), Esquivar (Ag), Cotilleo (Em), Percepción (Int + 10), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: ¡A correr!, Orador experto, Don de gentes, Viajero curtido, Imperturbable

Rasgos: Intrépido, Mutación (Aura irresistible)

Enseres

Karl lleva un juego de ropas nobles manchadas.

Aura Irresistible

Cada vez que un mortal contemple al chico y esté a menos de 20 metros, debe superar una tirada de **Muy Difícil (-30) de Voluntad** para los Humanos, **Rutinaria (+10)** para los Enanos y **Fácil (+20)** para los Elfos. Los que la fallen hacen lo que él les pide. Una petición peligrosa o moralmente conflictiva otorga al personaje otra tirada **Difícil (-20) de Voluntad** para rechazar la petición. Del mismo modo, una clara prueba de suicidio permite al personaje un intento **Difícil (-20) de Voluntad** para rechazar la acción. Pasar una tirada rompe el dominio de Karl sobre el personaje hasta una nueva exposición. Si un personaje falla su tirada, el efecto del aura dura cuatro días, pero cualquier nueva exposición resetea el tiempo, y no es necesario tirar de nuevo mientras permanezca bajo su influencia.

- DESENLACES -

Lo que ocurra desde aquí depende de lo que hayan hecho los PJs en la confrontación final. Si todos mueren, bueno, eso es todo.

Destruir cualquiera de los Vampiros impide a la Bruja Negra completar el ritual. Pero finalmente, a menos que se la detenga, atraerá los Vampiros necesarios para finalizar lo que ha comenzado.

La Bruja Negra, si sobrevive, sale de su tumba de agua a la cabeza de su ejército de Mutantes y Abominaciones Arácnidas y comienza una campaña para destruir el Imperio. Podría tener éxito, o quizás no. Depende de ti. Cualquier personaje que logre salir vivo podría participar en la última defensa del Imperio, luchando por su tierra natal. O podría huir y buscar refugio en algún país extranjero.

Los personajes que logran frustrar los planes de la Bruja negra, pero no descubran la manera de destruirla son libres de irse, posiblemente locos y luciendo alguna mutación. La Bruja Negra estalla de odio, y su misteriosa mente incuba nuevas tramas para su venganza.

Los Vampiros que sobreviven se van y retoman sus no vidas en el Viejo Mundo, sin mencionar nunca los sucesos que presenciaron. Es posible que uno más pueda tener algún interés en los PJs, y si es así, el Vampiro podría ser un mecenas del PJ o incluso podría tratar de dar al personaje el Beso de Sangre como recompensa.

Por supuesto, si los PJs sobrevivieron y destruyeron a la Bruja Negra, son verdaderos héroes, aunque probablemente no tienen pruebas de lo que han hecho, por lo que nadie cree sus historias. Podrían ser Mutantes, locos o ambos, y si es así, deberían sentir el tirón psíquico de aventurarse en los Desiertos del Caos para encontrar sus destinos finales. Por otro lado, pueden regresar al Imperio como hombres y mujeres libres, vivir sus vidas con el conocimiento de que han dado un giro a la situación, por un tiempo.

Luego está la cuestión de Karl. Si vive, los PJs tendrán que decidir qué hacer con él. ¿Es el Descendiente de Sigmar, o es un Mutante con un poder especial? ¿Deberían los personajes pasarle a espada y terminar con la amenaza para el Imperio, -y de hecho para el mundo entero- o deberían apoyarle y protegerle hacia un futuro incierto? Lo que suceda después es tu historia, y seguramente una que cambiará la vida de todos los involucrados.

RECOMPENSAS

En pocas palabras, cada personaje que sobreviva a esta aventura gana 500 PE, más basado en la calidad de sus interpretaciones. Si los PJs frustraron los planes de la Bruja Negra ganan otros 100 PE adicionales. Destruir a la Bruja Negra lucra un extra de 200 PE y dos Puntos de Destino.



APÉNDICE I: RASGOS

Los Mil Tronos sigue el ejemplo de *Amos de la Noche* y *Realm of the Ice Queen* en dividir ciertos talentos en rasgos para distinguir mejor entre talentos que pueden ser adquiridos avanzando por las profesiones y los que expresan una característica o aspecto de una raza o tipo de criatura. Los rasgos habituales que aparecen en esta campaña son los siguientes:

Máscara Aethírica

Tu dominio natural sobre los vientos de la magia te permite ocultar y disipar las distorsiones aethíricas que te envuelven. Todo individuo dotado de Visión BRUJA que te observe deberá realizar una tirada enfrentada de Voluntad y conseguir al menos un nivel de éxito para detectar algo inusual en ti. También eres inmune a la raíz demoníaca, la matabrujas y demás protecciones similares.

Forma de Murciélago

Puedes utilizar media acción para transformarte en un murciélago. Tus valores se convierten en los de un Murciélago Vampiro (ver *Bestiario del Viejo Mundo*, página 106), pero conservas tu Inteligencia y Heridas. Puedes permanecer en tu nueva forma tanto tiempo como desees y volver a cambiar como media acción.

Espadachín Consumado

Como acción libre al comienzo de tu turno en cada asalto, puedes reducir en 1 la característica de Ataques de un adversario durante un asalto.

Drenar Sangre

Puedes chupar sangre utilizando tus colmillos. Si infliges al menos 1 Herida a un enemigo mientras lo tengas apresado, la víctima pierde 1d10% de su Fuerza. Si la víctima sobrevive al enfrentamiento recuperará un 1% de su Fuerza cada hora.

Inocencia Corrompida

Eres delicadamente hermoso. Adquieres el rasgo Inquietante.

Aura Negra de Majestuosidad

Tu presencia es tan imponente que puedes liderar poderosos ejércitos de muertos vivientes. En cualquier momento dado puedes controlar simultáneamente a tantas criaturas con el rasgo No muerto como tu Voluntad más 30. Puedes además permanecer en completo silencio sin necesidad de realizar tiradas de Movimiento silencioso.

Visión de la Muerte

Puedes ver No Muertos invisibles.

Desafiar al Alba

Tu voluntad es tan fuerte que puedes resistir incluso el terrible poder del sol. Si superas una tirada de Voluntad, podrás caminar a plena luz del día sin sufrir daños ni penalizaciones. Debes pasar otra tirada tras cada hora de exposición, con una penalización acumulativa de -10 por cada hora que pases al sol. Si fallas una tirada, tus características se reducirán a la mitad y comenzarás a sufrir los daños normales por cada minuto de exposición. Si obtienes este poder una segunda vez, desarrollas una inmunidad total a la luz del sol y podrás caminar bajo sus rayos sin ninguna consecuencia fatal.

Dominación

Puedes emplear una acción completa para intentar controlar una criatura viva a menos de 6 metros. Esto se resuelve con una tirada de Empatía contra la voluntad de la víctima. Si ganas, obtendrás control total sobre el objetivo y podrás obligarle a hacer lo que desees. Al cabo de 1d10 asaltos, el objetivo podrá intentar otra tirada enfrentada para liberarse. Puedes cancelar el efecto en cualquier momento como acción libre.

Etéreo

Eres insustancial y careces de peso. Puedes atravesar objetos sólidos pero no tienes la capacidad de ver a través de objetos sólidos. Cuando te ocultas dentro de un objeto ganas una bonificación de +30 a las tiradas de Esconderte. Eres inmune a las armas normales. Los demonios, hechizos, otras criaturas Etéreas y adversarios equipados con armas mágicas podrán infligirte daño con normalidad. No puedes afectar normalmente al mundo mortal, por lo que no puedes dañar oponentes que no tengan este rasgo.

Músculos de acero

Adquieres el talento Golpes Imparables, que impone una penalización de -30 a los intentos de parada de tus adversarios.

Maestro de las Artes Oscuras

Cuando lanzas un hechizo del Saber de la Nigromancia ganas un bono de +3 a la tirada.

Sin Mente

No puedes realizar ni fallar tiradas de Inteligencia, Voluntad o Empatía.

Nigromante Natural

Puedes controlar a los no muertos como lo hace un nigromante.

Pasar por Humano

Puedes retraer tus garras y colmillos y suavizar tus rasgos, lo que te permite pasar por humano. En esta forma pierdes los talentos Temible y Aterrador. Alternar entre una y otra forma cuesta una acción libre.

Llamar a los Necrófagos

Una vez al día, como acción completa, puedes convocar Necrófagos para atacar a tus enemigos. Tira 1d10. De un 1 a un 3, tienes 3 Necrófagos en 2 asaltos; de un 4 a un 6 tienes 4 Necrófagos en 3 asaltos; de un 7 a un 9 tienes 5 Necrófagos en 4 asaltos; con un 10 tienes 6 Necrófagos en 5 asaltos. Cuando aparezcan estos Necrófagos actuarán siguiendo tu Iniciativa, y obedecerán todas tus órdenes. Los Necrófagos se marcharán tras tantas horas como tu característica de Magia (mínimo 1 hora). Este poder asume que hay necrófagos en las proximidades; si no hay ninguno o no les es posible acercarse, no podrás utilizar este Don de la Sangre.

Mirada Paralizante

Puedes inmovilizar a tus adversarios en menos de 6 metros que fallen una tirada de Voluntad. La mirada requiere media acción y puedes mantenerlo gastando media acción cada asalto siguiente. No se permiten más tiradas de Voluntad tras fallar la primera.

Voluntad de Hierro

Eres inmune al miedo y el terror, así como a los efectos de la habilidad de Intimidar y el talento de Inquietante.

Maldición del Vampiro

Sufres diversas maldiciones. Nunca emites reflejo. En presencia de raíz demoníaca o matabrujas debes superar una tirada de **Voluntad** para aproximarte a dos metros. También debes superar una tirada de Voluntad para acercarte a 2 metros de símbolos religioso y **Difícil (-20) de Voluntad** para entrar a un templo o agarrar un símbolo religioso. Si intentas cruzar sobre agua en movimiento pierdes 1d10 Heridas, ignorando armadura y Resistencia, y si se reducen a 0, sufres Críticos como si fueran de Muerte Súbita. Si pierdes al menos 1 Herida por armas de plata pierdes 3 Heridas adicionales. Bajo la luz directa del sol, tus características se reducen a la mitad, y pierdes 1 Herida por minuto de exposición, ignorando armadura y Resistencia. Si quedas reducido a 0 Heridas, aplicas los Críticos usando la regla de Muerte Súbita. Por último, cada asalto en que estés expuesto debes pasar una **tirada Desafiante (-10) de Resistencia** o estallar en llamas. Para diversas maldiciones, asegúrate de echar un vistazo a *Los Amos de la Noche*.

APÉNDICE II: DOCUMENTOS

A lo largo de esta campaña los personajes jugadores pueden encontrar y recoger muchos fragmentos de información que les ayudarán. Se concede permiso para fotocopiar todos estos documentos para uso personal.

DOCUMENTO I

Jut-en es una tonta que se miente y os miente.
Debe is hablar con la Auténtica Abadesa, fuera del
Viejo Templo de Sigmar en el Templewijk,
mientras aun viva. El chico es peligroso.

Alguien Que Aun es Leal.

DOCUMENTO 3

Jurgen,

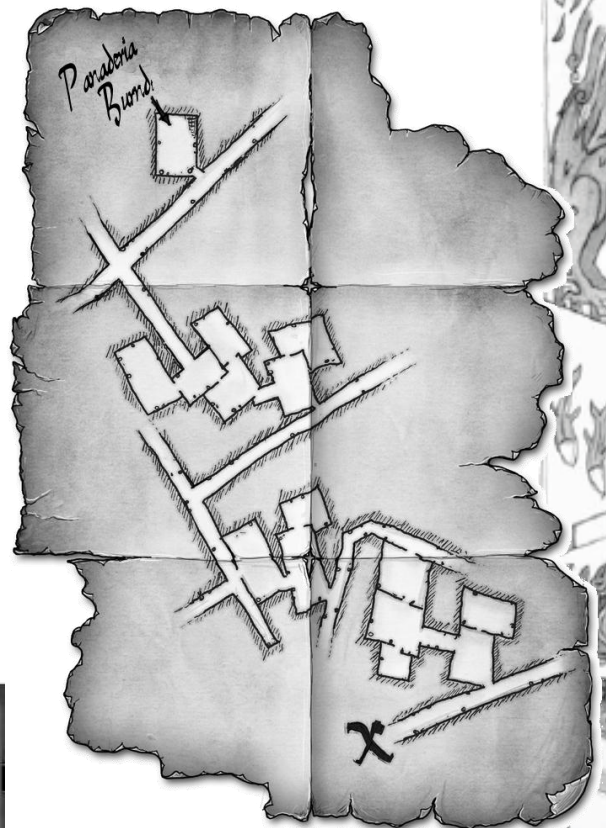
Tu ayuda ha sido muy valiosa en estos tiempos, pero como nuestro señor nos enseña, todas las cosas deben marchitarse y pudrirse, y el tiempo de nuestra presencia en Marienburg se acaba. Ahora tenemos un nuevo objetivo, guiar al chico al dulce abrazo de nuestro Maestro. Que su nombre sea llorado siete veces y llevado en las alas de las moscas.

Marcho hacia Altdorf inmediatamente con el chico, y como tal, las Tras Lunas deja de existir. Permanece aquí, y no olvides a tus inquilinos, celebra toda belleza que puedas encontrar y comparte con ella las bendiciones del Señor de la Pestilencia. Cuando nuestro plan se haya completado y el Maestro abraza al chico, entonces regresaremos a la cabeza de una marea de gloriosa inmundicia. Las tierras de los hombres se pudrirán, y el elegido de Nurgle bailará en los campos.

Tengo una última tarea para que lloves a cabo. El profeta Ruben no ha cumplido sus expectativas a los ojos del Gran Corruptor. Se te encarga que acabes con su vida.

¡Gloria a Nurgle, Gloria al Rey de los Gusanos!

DOCUMENTO 2



DOCUMENTO 4

Lord Frederick,

¡Espero que esta carta os siente bien! Puede que os estéis preguntando por qué he enviado un grupo de hombres - ¡ocasionales nada menos - a vuestra residencia. Aunque puede que hayan cometido crímenes en el pasado, son buenos hombres que nos han proporcionado aquí un buen servicio. Seguramente habéis escuchado las noticias del culto que sigue al Niño

que creen que es una resurrección de nuestro Señor Sigmar. La cruzada se originó en esta ciudad y está moviéndose hacia Altdorf. Si llegara después de que habéis leído esto no pueda decirlo.

Como he mencionado, estos hombres me han hecho un gran servicio, descubriendo los recatos tras este culto. Haga que le relaten todo lo que saben. Luego, podéis decidir como proceder. Alud cualquier influencia que tengáis sobre la corte para hacer que estos hombres sean perdonados, ya que desafortunadamente, ya mismo, incapaz de ofrecerlos esto.

Me disculpo por cualquier carga que haga puesto sobre vos, ¡pero si que disputáis con este tipo de cosas!

A Quienquiera Que Lea Esto,

Por orden del Embajador Imperial en Marienburg, este documento autoriza a los portadores el paso por las carreteras de Marienburg a Altdorf, viajando en dirección Altdorf. Aunque se entiende que los portadores de este documento son criminales a los ojos de las leyes del Imperio y de Marienburg, este documento les concede el perdón solo cuando viajen por las carreteras citadas. En el momento en que entren en la ciudad de Altdorf, los portadores deben proceder a encontrarse con Lord Frederick de Altdorf. Los portadores deben informar a Lord Frederick y estarán bajo su protección.

Se adjunta el sello de la Embajada Imperial de Marienburg.

Vigga von Suldern 999

Embajador Imperial

Embajada Imperial

Marienburg

DOCUMENTO 7

Querido Casper,

He hablado con Lennhardt como pediste y aceptó permitirte tres horas en la biblioteca con el único propósito de Investigar Heráldica. En caso de que encuentres lo que buscas, Lennhardt consideraría un favor personal si quisieras compartir dicha información con él lo más pronto posible a tu conveniencia.

Sinceramente,

Wendell Ott

Hollenbach

DOCUMENTO 5



DOCUMENTO 6

Y un niño los pastoreará

Sabed, oh hombres del Imperio,
que Sigmar Nace de Nuevo
con la Apariencia de un Niño
con la Fuerza de un Hombre
y la Belleza de un Dios
llevando la Marca del
Poder de Sigmar
Estampada en su Pecho

Desde el Oeste viene, para llevar
Justicia, Paz y Prosperidad
una vez más a la Tierra de Sigmar,
a Desterrar los Males que nos Atrazan, y para
Arreglar todos los Males

Miradle, ignorantes,
Y conocer su divinidad.
Seguid su Valiente Estandarte hacia Altdorf
Y reclamar lo que es vuestro por derecho,
¡Justicia, Paz y Prosperidad para Todos!

DOCUMENTO 8

Remedios Herbarios Infalibles
Camino Oriental Ostresse, 11
Muriemburgo

Tónico de Dormir Kleinfeldt,
1 botella ————— 3 Coronas de oro

Pagado este día de mercadillo

Firmado
Clause Reisher
Dueño y Propietario

DOCUMENTO 10

Ansel en Altdorf
Pregunta Estlemann
Collar para Ceremonia

DOCUMENTO 9

- LA FAMILIA HOLLENBACH -

La familia Hollenbach presumía una vez de tener varios miembros destacados directamente en el oído del Conde Electoral de Nordland, pero su suerte no iba a durar. Comenzaron a desaparecer campesinos en gran número a lo largo de las carreteras que conducían a las propiedades de los Hollenbach, y no pasó mucho tiempo antes de que varias destacadas familias nobles menores les acusaran de tratar con cosas como Vampirismo y Brujería.

Los cazadores de brujas bajaron a sus tierras en Hexensnacht en el 2066 y quemaron toda la familia en masa por confraternizar con fuerzas malévolas. Sin embargo, algunos creen que los Hollenbach no descansan en paz. De hecho, aunque el Conde Elector de Nordland aseguró que toda la familia noble había sido pasto de las llamas, los campesinos continuaron desapareciendo por otros nueve años. Es de destacar que cuando un "Susto Hollenbach" revivió la desaparición de los campesinos unos treinta años más tarde, se exhumaron muchos de los cadáveres por orden del nuevo Conde. Todos los esqueletos de los Hollenbach aún tenían una estaca incrustada en su pecho.

- 73 -

DOCUMENTO 11

Helmut von Eulenhans	Gilgar Brantner
Johannes Wunderlich	Karl Hochstetter
Sigimund Keppler	Dieric Kinsfeldt
Erasmus Lang	Diepolt von Raug
Greer Weydeharzt	Bartolomaeus Teschitz
Oswalt Bosch	Heinrich von Schnuk
Johannes Sundler	Severin Falkensteiner
Torsten Altdorfer	Horst Orlander
Jerimias Sachs	Matthias Doringen
Dieter Wilde	Elspeth von Waldeck
Adelheid Drucker	Grigor Vlodek
Lettilin Pirkenheimer	Franz Schmidt
Ansel Vorman	Lorenz Schenrl
Hanskarl Friedank	

DOCUMENTO 12

Ya vienen. Mis branquias están llenas del hedor de Tobias. Ruprecht quiere la cadena para el chico solo para ser capaz de controlarlo. Y si tiene éxito, ¿puede estar lejos de conquistar el Imperio? Debo ocultar mis viejas notas o descubrirá su ubicación. ¿Pero dónde? ¿Dónde las puedo poner fuera de su alcance? Si tan solo tuviera el coraje de quemarlas, pero no puedo permitirme dudar mis faltas. Tengo que leerlas constantemente para conocer la maldad de mi antiguo yo. Quizás debiera avisar al templo de la llegada de Tobias. No. No hasta que Sigmar haya tenido a bien curarme esas transformaciones abominables. El riesgo de exposición es demasiado grande y mi trabajo aun no ha terminado. Bendito Señor Sigmar, ¿No te matado a cien manchados en tu nombre? ¿Aun puedes negarme tu piedad? ¡Ah! ¡Lo tengo! ¡La oración me ha inspirado! Sé el lugar. Los esbirros de Ruprecht no se atreverán a buscar allí.

La Primera Sangre de Helmgart

DOCUMENTO 13

Sangre en el Reik (3a ed.) – 6 10 cabeza marrón

Sangre en el Reik (2a ed.) – 9 12 3 rodillas verde

Sangre en el Reik (4a revisada) – 3 4 manos marrón

DOCUMENTO 15

Toma algunos de sus mejores hombres y cápsala en la casa Vornar, pues creo que estás siendo seguido. Debemos llevar a cabo la ceremonia del Señor Hah y no podemos permitir interrupciones. Voy a dar instrucciones al sumo sacerdote de lo que se necesita hacer. Una vez que hayas eliminado el problema, regresa al Templo de la Plaga y ayúdame a prepararlo.

DOCUMENTO 14

El ritual debe realizarse en casa de un familiar, pues su propósito es vincular al sujeto no solo a uno mismo, sino a la sangre y familiares. Se inspira en el sujeto el amor de un hijo por su padre y madre. Una cadena irrompible de devoción. Esta acción no me plantea alguna dificultad ya que nací en Keik pero fue criado por mis abuelos en Rulthopp cuando mis padres murieron. Creo que voy a elegir la casa de mis abuelos ya que es mi casa, la de mis padres y la de mis abuelos. También se mostrase está solo a un kilómetro de la casa de Ermaline. Sin duda será más fácil llevarla allí que a Keik. No sé si podré tenerla reprimida mucho tiempo.

Todo está perdido. Yo estoy perdida. El ritual falló. Ermaline está muerta, que los dioses guarden su alma. Yo la maté. No sé qué salió mal. No, es mentira. Que estuvo mal intentar el ritual en primer lugar, tratando de usar la magia FOUL para obligar a Ermaline a amarme cuando me despreciaba claramente. El ritual pareció hacer exactamente lo contrario a lo que pretendía. Cuando puse la cadena en el cuello de Ermaline e hice los sacrificios y dije.

Las palabras, se volvió más furiosa en vez de embobarla. Hulló como un alma en pena y rompió sus ataduras como si fueran muchos hilos, sus venas se hincharon y retorcieron como una serpiente bajo su piel. Caí hacia atrás, asustado mientras ella saltaba hacia mí, balanceando la cadena que brillaba de rojo infernal. La cadena me golpeó en la frente y caí, con un dolor agudo quemando mi carne y horribles susurros desgarrando mi mente. Miraba desde el suelo con horror mientras la rabia de Ermaline se transformaba en un espumoso frenesí. Sus venas crecían cada vez más gruesas y luego... ¡ojalá pudiera borrar el recuerdo de mi mente... estalló. Estaba bañado en su sangre y luego no supe más.

Cuando volví a despertarme hui de ese asqueroso sótano, dejando la cadena donde estaba entre los restos carmesí de las vísceras de Ermaline. Ahora estoy perdida. No sé qué hacer, excepto que he terminado para siempre con las seductoras mentiras de las Fuerzas Malignas. Lo que me queda de vida lo dedicaré a Sigmar. Haré mi mejor esfuerzo para ganar de nuevo su gracia. ¿Cómo? No lo sé. Nunca un miserable ha tenido tan largo camino por recorrer hacia su redención.

DOCUMENTO 16

Herr Hahn,

Lamento informar que pillé de nuevo al Señor Ruprecht cerca de la mercancía delicada en el almacén. Le advertí que se enojaría, y se volvió terriblemente desafiante. Incluso he recibido informes de algunos de los hombres de que han sido amenazados por vuestro hijo. Espero que pueda rectificar la situación para garantizar que las operaciones no se vean comprometidas en el almacén y puedan seguir funcionando sin problemas.

Frederick Geisten

Gerente Principal del Muelle

DOCUMENTO 17

Día Uno: No sé lo que está haciendo Reprecht, pero debe detenerse la blasfemia. Ahora nos mantiene prisioneros en nuestra propia casa. Tiene matones en todo el recinto que nos impiden salir o recibir ayuda. Le mataré con mis propias manos si es necesario.

Día Dos: Hoy me enfrenté a Reprecht sobre donde están nuestros padres y lo que estaba pasando. Sonrió malignamente y luego soplo un asqueroso polvo sobre mi cara. Me doblé en un ataque de tos, incapaz de moverme. Mis pulmones ardían y mis ojos se sentían como si fueran a explotar en mi cabeza. Creo que fue Camille quien finalmente me llevó de vuelta a nuestra cama.

Día Tres: Sé que el polvo que Reprecht soplo en mi cara me ha infectado con una horrible enfermedad. Estoy cubierto en sudor, pero tiemblo como si tuviera frío. Tengo la carne cubierta de ampollas y llagas... y los vómitos, por los dioses, los vómitos... seguramente ya no queda nada dentro de mí, pero sigo rezumando sustancia de mi boca como si el estómago se me convulsionara. Rezo porque me ayude un cirujano.

Día Cuatro: Mi querida Camilla también ha sido infectada. Ni siquiera puedo acercarme a Reprecht con todos los gánsteres que le protegen. Nos mantiene atrapados en esta casa mientras realiza sus actos infames. He oído un montón de ruidos, algunos de buen seguro sobrenaturales, procedentes del laberinto de setos.

Día Cinco: La horrible enfermedad, sea lo que sea, se está llevando a Camille mucho más rápido que a mí. Se encuentra en cama todo el día con llagas supurantes, y esos bastardos no me dejan conseguir ayuda para ella. Todos pagarán.

Día Seis: Por Signar, he infectado a mi propia hija. Juro por todo lo sagrado que fue un accidente... hice todo lo posible por mantenerla alejada, sabiendo que la enfermedad era contagiosa, pero ella es solo una niña asustada en una gran casa de monstruos. Lo único que quería era consuelo y seguramente la he llevado a la muerte.

Día Siete: Cada vez es más difícil escribir en este diario. Mi piel se está volviendo dura como un roble, y siento que mis articulaciones no se mueven como solían hacerlo. Creo que Camille ha caído en coma. Me acostaré con ella por última vez pues creo que ninguno de nosotros verá de nuevo la luz del sol. Rezo por Genevieve.

DOCUMENTO 18

¡He sido encargado por los propios dioses! Mis habilidades han sido percibidas, y me prometieron poder de un grado aún mayor. Empiezo este diario como testimonio de mis logros. Tengo que preparar el terreno, para los huéspedes que llegarán pronto.

He tenido que impedir a mi familia salir de la mansión. Van a tratar de obtener ayuda y detener la construcción del templo. Muchos seguidores de mi maestro han aparecido y hacen de gratos guardianes para mantener a mi familia a raya.

Algunos de los "ayudantes" que se han enviado para ayudarme son más repulsivos que cualquier cosa que hubiera creído, pero debo permanecer firme. El resultado final será mayor que cualquier dificultad que tenga que soportar ahora.

He infectado a mi hermano Erich con uno de los regalos de mi amo me dio. Será divertido ver los efectos que tiene sobre él. Uno de mis siervos más poderosos "se hizo cargo" de padre ayer, fue todo un espectáculo verlo... y fue menos de lo que el bastardo se merecía.

La construcción del templo es lenta pero constante. Tengo hechizado el laberinto de setos para ocultar la entrada. La única manera por el laberinto es con el Sello que hice. Tengo que hacer más de inmediato, pero es muy agotador.

¡Me han dicho que viene una invasión, y mi templo será un punto de referencia para lastropas! La construcción debe ser completada en breve. He descubierto una manera de infundirle magia del Sello de Moscas directamente sobre la propia carne. Por lo que entiendo que es muy dolorosa, pero va a ser una carga menos para mí.

He oído rumores de que la guerra está dando un giro a peor. Tengo que huir hacia el norte antes de que más de esos malditos cazadores de brujas vengan en busca de sus compañeros. Dejo algunos de mis esbirros de confianza atrás para proteger el templo en caso de que lo necesite en el futuro.

DOCUMENTO 19

Padre se niega a dejar que me vaya a estudiar a los Colegios de la Magia. Dice que ninguno de sus hijos se promocionará como un bicho raro. Traté de explicarle que no era malo como los plebeyos creen y que los Colegios eran respetados, pero mis súplicas cayeron en oídos sordos. Le mostré mis capacidades creando una llama azul en la palma de mi mano, y él me dio una hostiada. Nunca lo he visto tan enojado.

Sigo practicando sin que padre lo sepa. Sé que se enojaría, pero mejoraré mi poder y, finalmente, haré que se sienta orgulloso de mí. Quién sabe, quizás finalmente sea capaz de salvar vidas con mi don.

Mis poderes están creciendo. Ahora soy capaz de mover fácilmente los objetos de alrededor con solo un pensamiento. Puedo sentir los Vientos que soplan a través de mí, pero soy incapaz de progresar a un ritmo decente sin más conocimiento. Cualquiera de los libros con auténtico conocimiento son inalcanzables por mí. Debo tratar de conseguir uno en la ciudad, pero ¿cómo?

Hoy pasó algo curioso. Se me cayó una caja, y se rompió, derramando varias baratijas por el suelo. Rápidamente comencé a recogerlas, temiendo que sería castigado, y senti calor entre las manos. ¡La energía que fluía a través de ellas fue increíble! Herr Geisten me vio y me mandó lejos, diciendo que él se haría cargo de eso. Me pregunto ¿qué eran?

¡Mi padre es un hipócrita! Predicando en mí los males de la magia, y él ha estado tratando con objetos todo el tiempo! Me preguntaba si mi anterior hallazgo fue un golpe de suerte, así que busqué en las otras cajas del almacén, y encontré mucho más. Ellos no se quedan mucho tiempo en el almacén, pero estos objetos especiales están constantemente yendo y viniendo. Tengo que conseguir algunos de ellos con la esperanza de aprender más.

Hoy encontré un libro. ¡Los secretos revelados! ¡A pesar de que Herr Geisten me advirtió que me alejara, sabía que mi persistencia valdría la pena! Soy incapaz de leer el título, y la mayor parte del texto de dentro es ininteligible para mí, pero siento que finalmente seré capaz de descifrarlo. ¡Incluso sin el texto, este libro es increíble! Lo hojeé rápidamente y vi ilustraciones de cosas y lugares que nunca podría haber soñado ni en cien vidas. Voy a empezar a estudiarlo más detenidamente esta noche.

Me he puesto terriblemente malo, pero desde los estudios que he hecho con el grimorio, creo que puedo curarme con su magia. Intentaré el ritual esta noche después de que todos se hayan retirado. Estoy seguro de que esto me hará mejor, y seré capaz de buscar más reliquias en el almacén de mi padre pronto.

DOCUMENTO 20

I HELDENHAMMER!

UN AUTO SACRAMENTAL REPRESENTADO EN OCHO ACTOS
PARA TU ENTRETENIMIENTO
ESCRITA POR

WILHELM SCHUMACHER

AUTOR DE OTRAS OBRAS CLÁSICAS COMO
EL BARBERO CIRUJANO DE BILBALI

Y

LA PRINCESA DE HIELO Y LOS SIETE ENANOS GUERREROS

VEA LA HISTORIA DE NUESTRO SEÑOR SIGMAR

COMO NUNCA ANTES HA SIDO CONTADA

VEA UNA HISTORIA DE VIDA, MUERTE

Y REENCARNACIÓN

ADMIRE EL HEROÍSMO

SORPRÉNDASE DEL SEÑOR DE LA GUERRA ORCO

GRIMGUT ROMPEHUESOS

ACLAME MIENTRAS EL REY BARBAHIERRO ES SALVADO

DE UNA MUERTE SEGURA

LLORE POR LOS CAÍDOS

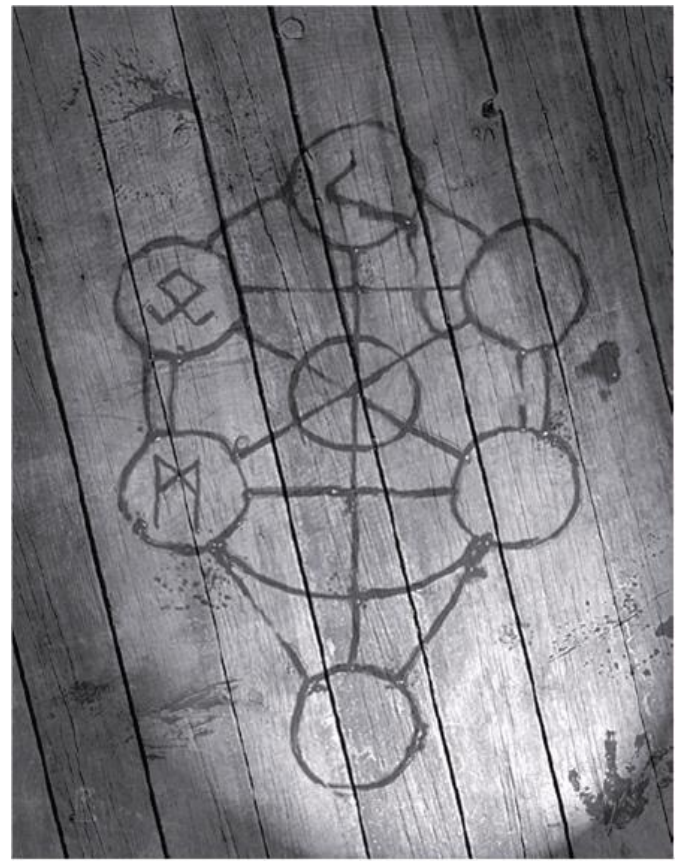
ASÓMBRESE POR LOS ELABORADOS DISFRACES

ESTREMÉZCASE EN LOS PANTALONES

REPRESENTACIONES NOCTURNAS

I REPRESENTADA EN BREVE PARA EL PROPIO KARL!

DOCUMENTO 22



DOCUMENTO 21

La Cifra de los 9s ($3+3+3 = 9$)

J	JJ	JJJ	JV	V	VJ	VJJ	VJJJ	JX
A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	

JVVJJ JX JV JX JV JX J = Myrmdia

$$4+7+9+4+9+4+9+1 = 47$$

$$4+7 = 11$$

$$1+1 = 2$$

VJ VJJ J J V JJJ = Nagash

$$5+1+7+1+1+8 = 23$$

$$2+3 = 5$$

5 Puntos de la Estrella Bruja
5 Clanes

J JX VJJ JV J JX = Sigmar

$$1+9+7+4+1+9 = 31$$

$$3+1 = 4$$

4° Regreso del Gran Nigromante

JJ J JX J JJ = Tarn, Bail, Ksil, Karl, Tail

$$2+1+9+3 = 15$$

$$1+5 = 6$$

VJJ VJ JJJ J = Gpha, Yxno, Poyj

$$7+6+3+1 = 17$$

$$1+7 = 8$$

Sangre de Dios

8 Vientos de la Magia



3 regresos del Gran Nigromante +
3 etapas de mi existencia = 6

¿6 Clanes?

¡Karl es el secreto de mi cuarta
y última transformación!

¡Por fin se revela el código tríplico y
gobernaré la Era de los Mil Tronos!

DOCUMENTO 23



DOCUMENTO 24

ux del sol y puedo ayudarte.
 cuarto regreso del Grande requiere tu ayuda
 en encontrar un chico. Ahmed y él viajan
 con Una vez localizado el niño, manténlo
 escondido. Mama Raluca Helfurt.
 Si eres capaz de recuperar Sigmarita
 Culla llamado los Calaveras y podría
 el Grande tu secta.

Lydia

DOCUMENTO 25

21 Ent. gél. 2522

Estimado Alhad Geistwacht,

Te escribo con inquietantes noticias. En una reciente
 misión a Vanholdenhof, agentes del Padanie visitaron
 la aldea de Helbart y descubrieron que Her No
 Muertos caminan con indiferencia entre los vivos!
 Parece que Lydia Plötöcs, viuda del último Voislav
 Plötöcs y ahora baronesa del pequeño feudo, ha estado
 practicando Negromancia.

Además, los registros del templo que Lydia fue a
 ver y anota en Helbart el Bendito con la tona de
 traducción textos de las Profecías Vampíricas. Más
 inquietante aún, esos registros datan de entre de un ao de
 los pergaminos Zandri que están repentados como
 de una pandilla. Si mi investigación genealógica es
 exacta, los sucesos ya citados transcurren hace
 doscientos cincuenta aos.

Dejo este asunto en las competentes manos

Atentamente

Padre Tomas
 Escríbame en Essen

DOCUMENTO 26



- ¿conexión entre la Maldición de los Antiguos Dioses, la Maldición de Sangre de los Vampiros y la Era de los Mil Tronos?
 - Tríptico: Nagash = El Caldero de Rhya, Myrmidia = El Tabalí de Grungni el Pato Dragomas, Sigmar = ???
 - descendientes masculinos: ¿Arabia, Strigos, Sylvania? / descendientes femeninos: Bretonia, ¿?? ¿Kislev?
 - poema de Jaeger = ¿fáctico?
- también:
- colocar guardia en la entrada a la biblioteca de la morgue
 - encargar más veneno de rata a Trich
 - hacer que Tanja inspeccione las torres en busca de señales de ellos

... las profundidades del templo de la Sangre hay una [¿Estatua? ¿Capilla? ¿] del Gran Nigromante. Hasta ahora los Lahmians le adoraban como un Dios, y solo por la gracia de Pera [¿Dios Sol? ¿] ha disminuido su poder

... y estaba escrito que el que suprima la [¿Maldición? ¿Hechizo? ¿] tendrá que gobernar la Era de los Mil Tronos, y el cielo se oscurecerá

... pero el Gran Nigromante desafió a los dioses y volvió sus maldiciones a su favor. Con las palabras [¿Sagradas? ¿Mágicas? ¿] empujó a las huestes de Lahmia a su derrota, y huyeron hacia el norte

... el Sacerdocio imploró al Rey Alcahizzar: cazar la progenie de Nagash hasta el fin de los mares, que el [¿Niño? ¿Chico? ¿género indefinido? ¿] permaneciera nonato para siempre



Estas lápidas deben ser vigiladas estrechamente después de que yo me haya ido. Fueron consideradas sagradas por los Druidas, quienes realizaron sobre ellas tributos de sangre a los Vampiros. El Bosque Viejo debería vigilarse en caso de que algún Sectario de Sangre evitara la captura.

Q.L.

Tras un examen más a fondo, estas lápidas parecen estar vinculadas con Ishornas la Madre Tierra, un aspecto primitivo de Rhya. ¿Podría quizás la secuencia rúnica estar revolviendo un rollo de la creación? Las runas sugieren que el hombre está de alguna manera vinculado con el regreso de Ishornas. Se necesita más traducción del portal megalítico.

DOCUMENTO 30



DOCUMENTO 32

... y la Maldición de los Antiguos Dioses se mantendrá mientras Ptra gobierne el cielo. Pero la Diosa ¿Tierra o Luna? mira sobre estas cosas de la noche con amor y en secreto prometió que si los Hombres desfallegieran, ellos los reemplazarían...

... esta maldición permanece en el clan de Nagash hasta una unión de almas entre el Descendiente predestinado y el Favorito de la ¿Tierra o Luna? Luego terminará la Era del Hombre y un millar de Sus elegidos gobernarán bajo el Favorito...

... la diosa ¿Tierra o Luna? estaba satisfecha con Su bendición y sembró la semilla de su regreso en los helados campos de Kislev hasta el día en que los hombres cayeran.

... los dioses nos han concedido salutaria: sus maldiciones nos protegen de Los Amos de la Noche. ¡Estas palabras sagradas no deberían perderse! Rey Mordisnar! Usa el Código Nono para entenderlos.

DOCUMENTO 31

... y así me rei de los dioses y hablé su propia lengua. Los Hijos de Lahmia cayeron en mi poder incapaces de resistir mi don...

... desafiando el Chacal dije Odet en el nombre de ¿diosa Tierra? y la noche encobrió gritos contra mí. Imposible ante sus suplicas dije Luna bajo la luna nueva y de Nagash enfureció por mi insolencia mientras los aspirantes a siervos lo abandonaban.

Mi clan volverá. No por las pasillas de Nagashixxar sino por el helado norte de Kislev. Esto se me prometió en el Arbol de la Esperanza y por ello se revelará.

En mi lugar está una Mujer nacida bajo la Estrella Bruja. Y ella a su vez aliada con el hombre nacido bajo el Signo de la ¿diosa Tierra?.

DOCUMENTO 33

Para aquellos a quienes he fallado

No fui lo suficientemente valiente para cuidarlos, o para hablar en favor de Angh, o estrecharme a los jinetes oscuros en sus coches. He caído antes los ojos de Shallya y dejó el pueblo, mi deber era en la oscuridad. Todos nuestros estranos corruptos, y en este momento he venido a darne cuenta de que las fuerzas del Caos han llegado a nuestros Estranos más allá de la redención. Envié un aviso a los Lanzeros Alados hace casi una luna, y temo que hayan decidido limpiar este pueblo de su corrupción. He concedido a este pueblo sus semanzas de dolor, y ahora lo he sometido a su total destrucción. Ya venen. Los jinetes están llegando. Nadie puede salvarse. Lo siento.

Hannu, la que una vez fue de Shallya

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY™

WELCOME TO THE ROLEPLAYING GAME OF THE WARHAMMER WORLD... DEATH AND GLORY AWAIT!

In *Warhammer Fantasy Roleplay*, you are unlikely heroes in a grim world of perilous adventure. You venture into the dark corners of the Empire and deal with the threats that others cannot or will not face. You'll probably die alone in some festering hellhole, but maybe, just maybe, you'll survive foul Mutants, horrible diseases, insidious plots, and sanity-blasting rituals to reap Fate's rewards.



CHECK OUT THESE INCREDIBLE
TITLES AVAILABLE TO BUY FROM
ALL GOOD BOOKSHOPS AND
GAME STORES OR ONLINE AT:

WWW.BLACKINDUSTRIES.COM



Black Industries

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Warhammer and the Warhammer logo, Warhammer Fantasy Roleplay and the Warhammer Fantasy Roleplay logo, WFRP, BL Publishing, Black Industries and the Black Industries logo, GWE Chaos and all associated marks, logos, devices, names, races and race insignia, vehicles, locations, units, characters, illustrations and images from the Warhammer World are either ©, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2005, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

Behold the Warhammer Campaign!

It is a dark time in the Empire of mankind. The troubles of the Chaos Incursion left the north a smoking ruin, a bleak land infested with roving bands of Beastmen, a wellspring for the Chaos cults and their efforts to turn honest men and women into gibbering slaves of darkness. Such horrors breed sorrow and fear and common folk huddle in the shadows cast by the far-flung north, searching for salvation from the gods, heroes or from anyone with the courage to reclaim their devastated land. A hero has come, but little did people expect he would be a young man from the Wasteland.

The Thousand Thrones is a campaign for *Warhammer Fantasy Roleplay*, promising to take adventurers from the stinking canals of Marienburg to the western fringes of Kislev. When a boy with a burning twin-tailed comet on his chest single-handedly kills a pair of cultists, he is proclaimed to be Sigmar reborn. Supported by a legion of fanatical followers, the player characters are drawn into a dangerous and sinister story involving ancient evil, the cults of Chaos, the lords of night and a veritable army of other deadly foes.

Inside this adventure sourcebook, you'll find the following nine adventures:

- *The Call of Chacs*: The adventurers scour the streets and waterways of Marienburg to uncover the secret history of this divine child.
- *An Unquiet Peace*: Hot on the trail of the young man, the player characters find themselves embroiled in the strange happenings of a small town on the edges of the Empire.
- *The Crusade of the Child*: The plot thickens as the various players and conspirators reveal themselves in this dire tale.
- *Written in Blood*: When the Crusade reaches Altdorf to negotiate with the Grand Theogonist, everything unravels as a hidden enemy makes his move and new foes work to exploit the young man for themselves.
- *Metamorphosis of Villa Hahn*: With their principal enemy revealed, the adventurers brave the perils of the Drakwald to rescue the missing boy before their enemy's plan can be enacted.
- *Heralds of a New Dawn*: Foul plots are hatched as the beleaguered Crusade stalls outside of Wolfenburg.
- *Death Do Us Part*: A side-trek into Sylvania reveals much of the dark events swirling about this blessed child.
- *The Black Witch*: The adventurers press into Kislev to follow the young man up the slopes of the Crag of Shargun. There, old enemies return and a far more dangerous new foe is revealed.
- *The Womb of the Black Witch*: The grand conclusion of this epic campaign, the adventurers must enter the heart of Chaos, battle her minions, and defeat her terrifying servants if they would stop the Black Witch from her mad agenda.

Whether used as stand-alone adventures or as a complete campaign, *The Thousand Thrones* promises months of exciting action and investigation, loaded with compelling characters, strange environments, and deadly secrets that are certain to take the heroes over the brink of madness and beyond!

An Epic Adventure Awaits!

© Copyright Games Workshop Ltd 2008. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer and the Warhammer logo, Warhammer Fantasy Roleplay and the Warhammer Fantasy Roleplay logo, The Thousand Thrones and The Thousand Thrones logo, WFRP, Citadel and the Citadel Device, BL Publishing and the BL Publishing logo, Black Industries and the Black Industries logo, GW, Chaos and all associated marks, logos, devices, names, races and race insignia, vehicles, locations, units, characters, illustrations and images from the Warhammer World are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

Green Ronin and the Green Ronin logo are Trademarks of Green Ronin Publishing, LLC and used with permission.



Black Industries



Printed in the EU

www.blackindustries.com
www.greenronin.com

Product Code: 60040283029

ISBN-13: 978-1-84416-434-9

ISBN-10: 1-84416-434-9



9 781844 164349