

No existen esas cosas llamadas Skavens

Documento proporcionado por IGARol

Sinopsis:

Aventura que te puede servir para presentar a los Skavens a tus aventureros si todavía no los conocen o si no están del todo seguros de su verdadera existencia. Para los aventureros que ya sepan de su verdadera existencia, un nuevo reto para desbaratar los planes de los viles hombres rata. Un plan que podría poner en entredicho a la iglesia de Sigmar en Nuln y que destapará el oscuro secreto del pasado de Ashendorf. Solo los aventureros perspicaces y valientes podrán salir airosos.

Créditos:

Escrito por: Sami Uusitalo s.uusitalo@netti.fi

Ilustraciones de Pasi Juhola <http://www.darkcrafts.net>

Agradecimientos a Mikko Savolainen por sus comentarios.

Traducción y maquetación en castellano por Igest igarol@gmail.com



The background of the cover is a dark, moody illustration. It depicts a Skaven character, a rat-like creature with a large, open mouth showing sharp teeth, peering through a wooden structure. The character's hand, with long, dark claws, is visible, gripping a wooden beam. The scene is set in a dark, possibly underground or forested environment, with wooden planks and beams visible. The overall tone is ominous and mysterious.

There are no Such Things as Skaven...

 A Warhammer Fantasy Roleplay Adventure
By Sami Uusitalo

Introducción

*Uno, dos,
a por ti el Skaven vendrá,
tres, cuatro,
cerrar tu puerta mejor deberás,
cinco, seis,
nunca sabes quien llamará....*

– Típica rima infantil de Ashendorf

“No existen esas cosas llamadas Skavens...” es una aventura corta adaptada para personajes en su primera o segunda carrera, aunque puede ser modificada fácilmente para adaptarse a cualquier grupo de aventureros. La estructura del escenario es sencilla, está más bien dirigida por las acciones de los personajes que por los sucesos. La aventura está desarrollada en una pequeña ciudad cercana a Nuln, pero con pequeños cambios cualquier ciudad imperial podría ser el escenario de esta aventura.

Esta aventura se presta por sí misma como el primer encuentro real de los PJ con los míticos hombres rata conocidos como Skavens. Pero también sirve si el grupo ya conoce a los Skavens y saben que son algo más que una subespecie de hombres bestia o historias de cuna para contar a los niños. Lo interesante de esta aventura es la amenaza oculta y la creciente tensión.

Trasfondo

Ashendorf es una pequeña ciudad Imperial con una trágica historia. Aproximadamente, hace ciento cincuenta años todos los pozos de la ciudad se vieron repentinamente contaminados por la plaga. Muerte y sufrimiento atormentaron a la gente de la ciudad a medida que la plaga se extendía rápidamente en medio de la pequeña comunidad. La falta de agua potable para beber hizo que las cosas fuesen aún peor. Sin que lo supiesen los ciudadanos, la plaga había sido introducida en los pozos por los Skavens. Cuando todo parecía perdido, los hombres rata se aproximaron secretamente a algunos de los hombres más influyentes de la ciudad y les obligaron a realizar un trato diabólico con ellos.

Unos pocos días después el agua de los pozos volvía a estar clara y se podía beber nuevamente, la gente dejó de enfermar. Pero, la mañana después de la siguiente luna llena de Morrisleb, el precio del trato caería sobre los líderes de la ciudad. La mayoría de los niños de la ciudad habían desaparecido durante aquella noche. La pena asoló la ciudad y muchos dejaron el lugar maldito para nunca más volver. Pero, pasado algún tiempo, Ashendorf logró recuperarse. Gracias a su privilegiada localización la prosperidad regresó a la ciudad y los trágicos sucesos de su pasado fueron reduciéndose paulatinamente a poco más que un mito popular. Este mito todavía se

recuerda hoy en día, y cada año los habitantes celebran un festival especial llamado “El festival de las marionetas” para exorcizar los males de su pasado.

La ciudad sobrevivió, de la misma forma que los hombres que realizaron el terrible trato con los hombres rata. Todo este embuste con los Skavens se ha ido manteniendo a lo largo de las décadas. A medida que el tiempo pasaba, los hijos reemplazaron a sus padres y una sociedad inofensiva de hombres ricos se convirtió en un culto de adoración a la Rata Cornuda, el dios oscuro de los Skavens. Se llamaron a sí mismos Ordo Triangulus, en honor al símbolo triangular de su deidad. Aunque el impío pacto con los Skavens se había hecho a resultas de la desesperación y la necesidad, el Ordo de hoy en día adora a la Rata Cornuda y sirve a los infames Skavens. El líder actual del Ordo Triangulus es Konrad Rottmeier. Es un mercader local ambicioso que planea llevar al culto al siguiente nivel.

Es tradición para el culto reunirse secretamente con los Skavens cada año durante el festival de las marionetas. Y este año no será una excepción. Solo que en esta ocasión el encuentro es de especial importancia para el Ordo Triangulus ya que Konrad Rottmeier está conjurando una situación diabólica. El culto quiere minar a las autoridades golpeando contra la odiada Iglesia de Sigmar.

La gran Catedral de Sigmar de Nuln está necesitada de reparaciones. El incesante humo de las forjas y fundiciones de la ciudad ha manchado la catedral. Y para conseguir el dinero necesario para la purificación de la Catedral se han erigido estatuas de madera por toda la ciudad. La razón de esas estatuas de madera es la de actuar como cajas de ofertorio. Las estatuas han sido talladas por los mejores artesanos, y representan diferentes figuras históricas principalmente de la Iglesia de Sigmar y del Imperio. En total hay doce estatuas incluyendo una del propio Sigmar, Magnus el piadoso y Mandred el mata-ratas entre otros. Es un comentario muy habitual, si debería ser incluido Valtin entre todos esos personajes. Si se añadiese a Valtin se elevaría el número de estatuas a trece.

Trece es también el número sagrado de la Rata Cornuda. En la deformada mente de Konrad Rottmeier este es un signo de su dios de que es un momento oportuno para atacar a la deidad patrona del Imperio. Para este propósito el Ordo Triangulus ha creado secretamente un aparato para acuñar Karls (así es como se conoce coloquialmente a las coronas en el Reikland). Después de algunos intentos iniciales fallidos, ahora son capaces de fabricarlas aunque de una forma un poco lenta. La idea fundamental del plan es que el culto obtenga



polvo de disformidad de los Skavens y así elaborar una sustancia corruptora con la que impregnar las monedas falsas. Planean hacer unos pocos centenares de esas monedas y así distribuirlas en las cajas de ofertorio. Los sacerdotes de Sigmar deberían manipular ese dinero contaminado sin saberlo y el resultado será que sufran terribles mutaciones. Al mismo tiempo, el Ordo Triangulus lanzará una campaña de desprestigio contra la Iglesia, reclamando que las mutaciones son una señal reveladora de un pacto con los Poderes ruinosos. Además, reclamarán que Sigmar no es un verdadero dios y que sus sacerdotes no son más que herejes avariciosos. El consecuente levantamiento debilitará las defensas de Nuln y permitirá al Ordo Triangulus y a los Skaven extender su accionar.

Los Héroes Entran en Acción

Mientras tanto en las cercanías de Nuln los jugadores son atacados por un cazador de recompensas que lleva un cartel de "se busca" con sus nombres. El cazador de recompensas será fácilmente reducido, sin embargo el encuentro supondrá una importante duda para los jugadores: ¿quien podría ofrecer una recompensa por sus cabezas? Al día siguiente recibirán una letra de Lord von Drachensturm indicándoles que el podría evitar que siga poniéndose precio a sus cabezas.

Wolfgang von Drachensturm es un hombre que ha dedicado toda su vida a destapar las conspiraciones de los Skavens. Aproximadamente hace dos semanas que sus fuentes en Nuln le informaron de que un culto llamado Ordo Triangulus estaba planeando algo. Las pistas y fragmentos de información eran vagos en su mayor parte pero apuntaban a la pequeña ciudad de Ashendorf. Von Drachensturm rápidamente envió a su agente de más confianza, Isidro Armantero, para que investigase sobre el asunto. Han pasado dos semanas y Von Drachensturm todavía no ha tenido noticias de Armantero aunque se suponía que tenía que haber regresado para dar su informe hace tres días. El noble sospecha de alguna jugada sucia y necesita a alguien que pueda encontrar a su agente. Prometerá conseguir que desaparezca la recompensa por la cabeza de los jugadores si estos van a Ashendorf y descubren que le ha sucedido a Isidro Armantero.

Los jugadores viajarán a Ashendorf donde investigarán muchas pistas, que posiblemente supondrán algunos encuentros inesperados, y encontrarán sutiles pruebas que apuntarán a los míticos Skavens. Finalmente durante el Festival de las Marionetas de Ashendorf, encontrarán a Isidro Armantero, estropearán los planes del Ordo Triangulus, y tendrán un encuentro mortal con verdaderos Skavens.



EL BUENO, EL MALO Y EL CAPRICIOSAMENTE AFORTUNADO

La aventura comienza en Nuln. En el momento apropiado considera que Dante Cruziane, un cazarecompensas Tielano, se está acercando a los personajes. Este encuentro puede desarrollarse en cualquier lugar. Escoge el lugar que mejor encaje con tus propósitos; podría ser en los muelles, en una taberna, en el jardín de un noble, o quizás incluso en un pequeño templo de Shallya o Verena.

Con una prueba de percepción fácil (+20%) los jugadores se darán cuenta del acercamiento de Dante Cruziane acompañado con dos cómplices (usa el perfil de espadas de alquiler). A medida que se acercan (o bloquean la salida, etc, escoge la opción que mejor se ajuste a la situación) Cruziani sacará un cartel de recompensa. El cartel incluye bocetos de retratos de los jugadores así como nombres similares a los suyos con una promesa de recompensa de 10 coronas por cada una de sus cabezas. Con una sonrisa de desprecio el Tileano pronunciará las siguientes palabras:

“¡Finalmente os he encontrado, malhechores! Rendiros ahora y os libraré de cualquier humillación”

Si (y lo más probable) los personajes no se rinden de inmediato, se reirá, sacará su pistola ballesta y gritará *“¡tomad vuestro merecido criminales!”*. A continuación comienza el combate. Las espadas de alquiler lucharán hasta que sufran heridas graves o bien uno de ellos o Dante caiga en combate. En ese momento huirán o se rendirán. Dante Cruziani es un caso diferente. El cazador de recompensa cree que ha sido bendecido por Ranald y que no puede ser derrotado. Y, por extraño que parezca, el Tileano es caprichosamente afortunado. Deberías enfatizar la aparentemente inagotable buena suerte de Cruziani. Permite que consiga impactar con su pistola ballesta incluso con disparos a ciegas, esquiva accidentalmente golpes que ni siquiera vea venir, o casualmente es capaz de impactar en zonas cruciales del equipo de los jugadores, como correas o hebillas. Su buena suerte también puede manifestarse como mala suerte para los jugadores. Las cuerdas de sus arcos chasquean al romperse, sus espadas quedan atascadas en sus vainas o algunos objetos se rompen de improviso. Es fácil derrotar a Dante Cruziani sin embargo deberías hacer sentir a los jugadores que el combate se vuelve cuesta arriba mientras que la suerte le siga sonriendo. Incluso podrías darle un punto de destino en cuyo caso, incluso de forma que pueda morir, sobreviva contra todo pronóstico y pueda luego

regresar para intentar cazarles en otro momento. O, en un giro irónico, Dante Cruziani al que nunca parece acabársele la suerte, logrará salir corriendo en el momento más crucial.

Este encuentro está pensado para confundir a los jugadores. Deberían estar preguntándose quien ha puesto precio a sus cabezas, y si habrá más ataques. Después del encuentro con Dante deberías hacerles saber que pueden ver carteles de “se buscan” en calles importantes como Deuz Elm (ver Forjas de Nuln).

Dante Cruziani



Carreras: Cazarecompensas (ex-estudiante).

Raza: Humano (Tilea)

Dante Cruziani							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
29%	10%	32%	28%	40%	23%	33%	38%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	2	4	0	0	Especial

Especial: *Afortunado:* Dante es caprichosamente afortunado. Dispone de tantos puntos de suerte como los jugadores más tres. Opcionalmente puede contar con un punto de destino.

Habilidades: Seguimiento, Rastrear, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Buscar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel), Leer/escribir.



Talentos: Golpe letal, Viajero curtido, Disparo certero, Especialista en armas (Ballesta, Presa)

Armadura: Justillo de cuero.

Puntos de armadura: cabeza 1, brazos 1, cuerpo 1, piernas 0.

Armas: pistola ballesta con diez disparos, arma de mano, red.

Enseres: grilletes, ropas de buena calidad, manojo de carteles de "se busca", colonia, 8 coronas.

Descripción: De joven Dante Cruziani era un estudiante de ingeniero disgustado, que vivía en Remas, Tilea. En una noche en la que había bebido más de la cuenta descubrió accidentalmente a dos criminales a los cuales logró apresar. Todo el suceso, no fue más que un afortunado incidente en el que se vieron involucrados unos barriles de cerveza apilados sin cuidado. Pero eso no evitaría que Dante Cruziani pensara que había sido todo fruto de su buen hacer. La descarga de adrenalina que supuso ese suceso fue algo que nunca había obtenido de sus estudios. Así pues, y a pesar de las protestas de los familiares de Dante Cruziani, este abandonó la universidad para perseguir una vida de cazarecompensas. Durante la tormenta del caos, Dante aprendió que se podía obtener mucho dinero atrapando a los desertores. Viajo al Imperio y logro conseguir algo de éxito y labrarse un nombre en la profesión.

En realidad, Dante Cruziani es probablemente uno de los peores Cazarecompensas del Viejo Mundo. Pero tiene una cosa a su favor: es increíblemente afortunado. Parece que el propio Ranald caminara a su lado.

A consecuencia del éxito que estaba teniendo a costa de su suerte Dante ha empezado a pensar que es actualmente alguien realmente competente. Esto ha hecho de él alguien presumido y arrogante capaz de demostrar su buena suerte ante cualquier adversidad.

Dante Cruziani es un hombre joven y atrevido. Lleva una barba recortada al estilo Tileano y una melena negra, larga y rizada. Dante se viste al estilo típico Tileano, sus ropas son coloridas y siempre de buena calidad. Lleva un gran sombrero decorado con una pluma de faisán. Su arma favorita es su pistola ballesta.

El encuentro con Wolfgang von Drachensturm

Un día después del ataque del Tileano, un hombre vestido con ropas de calidad se acercara a los jugadores. Es un mensajero que lleva un mensaje de Lord Wolfgang von Drachensturm. El hombre les indicará que es un mensajero y les entregará el mensaje. Entrega a los jugadores la ayuda de juego 1. Si rechazan acudir a la cita, otro hombre se aproximará a ellos unos días después (otro ataque de

un cazador de recompensas). Si todavía insisten en rechazar, nunca más oirán de Lord Drachensturm, y los cazarecompensas dejarán de molestarlos después de algunas semanas.

La casa de Lord Wolfgang von Drachensturm esta aproximadamente a tres horas a caballo de Nuln. La austera mansión de dos plantas no presenta un aspecto acogedor. Las ventanas están cerradas y una cerca de hierro de altura considerable protege el terreno que la rodea. Solo hay una puerta por donde entrar. Tres perros de fiero aspecto protegen la cerca y mostrarán sus colmillos ante la presencia de los jugadores. Un criado armado les dará la bienvenida y les escoltará hasta el estudio de Lord von Drachensturm. Si superan una prueba de percepción rutinaria (+10%) se darán cuenta de que en la casa hay bastantes siervos. Además cualquier personaje con la habilidad adecuada, como Movimiento silencioso o Esconderte se darán cuenta que las tablas del suelo chirrían a cada paso y eso hará difícil cualquier intento de escabullirse sin que se les descubra.

El estudio está bastante desvaído. Un gran hogar mantiene la habitación caliente. Una gran estantería con montañas de libros y objetos extraños domina la pared que hay tras el hombre. Con una prueba de percepción de dificultad moderada (-10%) serán capaces de vislumbrar entre otros un libro titulado: "Wilhelm Leiber: el asqueroso hombre rata y sus viles familiares". Las paredes de piedra desnuda están cubiertas con elegantes tapices donde se representa a Sigmar y a Mandred el mataratas. Encima del hogar hay una oscura pintura de extrañas criaturas similares a ratas emergiendo de la oscuridad con sus colmillos dispuestos. La pintura tiene una gran calidad. Wolfgang von Drachensturm está sentado tras un gran escritorio y se levanta para dar la bienvenida a los jugadores. Estos no dejarán pasar por alto la pistola cargada que hay sobre el escritorio.

"Gracias por atender mi invitación señoras y señores. Mis disculpas por cualquier inconveniente que pueda causaros este encuentro. Ya que estoy seguro que vosotros valoráis tanto el tiempo como yo valoro el mío. Os evitaré los rodeos e iremos directamente al grano. Sin embargo, antes de comentaros el negocio que tengo que proponeros, he de recordaros que puedo hacer que la recompensa que pesa sobre vuestras cabezas desaparezca. Pero, a cambio, vosotros tendréis que hacer algo para mí. ¿Estáis interesados en oír mi propuesta?"

Wolfgang von Drachensturm es un hombre que no tiene miedo a emplear argumentos contundentes. De hecho, no es muy sutil. Una vez que se percató que podía haberle sucedido algo a su agente, dio aviso a su red de informantes para que estuviesen al tanto de posibles candidatos para investigar los problemas. Quería que los candidatos fuesen extranjeros (como los aventureros) y que no pudiesen verse envueltos en las intrigas locales. Una vez que los personajes



fueron seleccionados, von Drachensturm movió los hilos para poner precio a sus cabezas y así crearles un problema que él pudiera solucionarles.

Lord von Drachensturm solo hará su oferta una vez. Y dejará bien claro que la mejor opción para sus intereses es que acepten. Si dudan, ofrecerá compensarles por los posibles problemas que puedan tener con una suma de 10 coronas por cabeza. Si aún así rechazan la oferta, les pedirá que se marchen, y no volverán a oír nunca más de él. Los cazarecompensas dejarán de molestarles pasadas unas semanas. Si además, los aventureros le ofenden, subirá el precio por sus cabezas hasta 30 coronas, y los cazarecompensas les causarán problemas por mucho más tiempo.

Si los personajes aceptan, von Drachensturm les contará que su agente, Isidro Armantero, fue asignado a una misión hace dos semanas. Armantero informo de haber llegado a la ciudad de Ashendorf. Su segundo informe Su segundo informe fue hace tres días. Desde entonces no ha sabido nada más de su mejor agente y eso hace que von Drachensturm sospeche que algo le pueda haber ocurrido. Quiere que los aventureros vayan a Ashendorf (aunque sonará más como una orden) y descubran que es lo que ha sucedido. Les mostrará el informe inicial que recibió de Armantero (dales la ayuda de juego 2). Ante cualquier pregunta sobre la naturaleza de la misión de Isidro, Drachensturm solo dirá que estaba investigando una organización secreta de herejes cuyas acciones podrían tener serias repercusiones en Nuln.

Wolfgang von Drachensturm.



Carrera: Señor Noble (ex-noble, ex-político)

Raza: humano

Wolfgang Von Drachensturm							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
55%	50%	41%	48%	39%	60%	48%	45%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	3	0	2	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Tácticas/Estrategia), Charlatanería, Mando +10%, Sabiduría popular (El Imperio, Tilea, Skavens), Consumir alcohol, Encanto, Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Hablar idioma (Tileano, Reikspiel, Queekish).

Talentos: Negociador, Etiqueta, Orador experto, Don de gentes, Arma de especialista (Esgrima, Armas de pólvora), Intrigante, Callejeo.

Armadura: Ninguna.

Puntos de armadura: cabeza 0 brazos 0 cuerpo 0 piernas 0.

Armas: Pistola (de la mejor artesanía) con diez disparos, Rapier, daga.

Enseres: Vestimentas de noble tradicional de la mejor artesanía, símbolo religioso de Sigmar (coleta de dos colas), mansión.

Descripción: Cuando todavía era un joven político ambicioso, Wolfgang von Drachensturm fue designado Embajador Imperial en la ciudad tileana de Miragliano. Mientras estuvo allí, descubrió a altas horas de la noche, un plan de los Skavens para secuestrarle a él y a su familia. Puesto que cuando lo descubrió, los Skavens ya estaban derribando las puertas de su casa, decidió que lo mejor que podía hacer era administrar un veneno a su mujer e hija y se propuso para morir como un guerrero, desenvaino su espada, sin embargo la muerte estaba negada para él. Los Skavens le desarmaron y lo llevaron prisionero.

Von Drachensturm estuvo cautivo durante semanas hasta que un grupo de rescate encontró la guarida de los Skavens y le rescataron. Durante su cautiverio, un vidente Gris Skaven le torturo marcándole a fuego blasfemos símbolos sobre su piel. Después de su rescate, Wolfgang trato de advertir a sus semejantes en Altdorf pero fue una causa inútil, pues nadie creyó sus cuentos sobre los viles hombres rata. Era una creencia generalizada que la perdida de su familia había hecho que perdiese la cabeza. Von Drachensturm insistió en rechazar que le retirasen del servicio así que fue enviado a recuperarse a Bilbali, Estalia. Allí empezó a trazar un plan en su mente. Regresaría al Imperio y demostraría la conspiración que tramaban los Skavens. Iniciaría su propia guerra privada contra este mito. Mientras que permanecía en Estalia conoció a Isidro Armantero y le reclutó como uno de sus primeros agentes.



Desde entonces von Drachensturm ha ido formando una gran red de informantes. La conspiración de los Skavens se ha convertido en su obsesión, y por años ha buscado evidencias de la amenaza Skaven y de la extensión de su influencia. Ha dedicado su vida en esa búsqueda, hasta el punto de que en esta vida no hay sitio para nada más. Aunque puede ser un personaje con cierto reconocimiento social y sigue las reglas de etiqueta hasta el detalle más minucioso, se considera a si mismo un hombre de acción. Eficiencia y secretismo son sus consignas. Von Drachensturm no soporta a los ineptos.

Von Drachensturm esta entrado en los cincuenta. Es un hombre de aspecto severo y unos inquisitivos ojos gris azulados. Su pelo es plateado con toques de blanco sobre las sienes. Siempre lleva su barba meticulosamente recortada. Su obsesión y la constante amenaza de asesinos y espías han dejado profundas líneas sobre su frente. Von Drachensturm lleva puesto un chaleco azul oscuro adornado con motivos dorados. Sus ropas son siempre practicas y aunque tienen cierto estilo nunca llegan a ser extravagantes.

Isidro Armantero



Carreras: Espía (ex-Cazaratas, ex-Agitador, ex-Demagogo)

Raza: Humano (estaliano)

Isidro Armantero							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
44%	46%	48%	51%	49%	55%	49%	58%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	18	4	5	4	0	1	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia), Criar animales, Adiestrar animales, Charlatanería, Encanto, Mando, Sabiduría popular (El Imperio, Estalia, Skavens), Esconderse, Disfraz +10%, Esquivar, Cotilleo, Tortura, Percepción +10%, Leer/Escribir, Buscar +10%, Poner trampas, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel).

Talentos: Etiqueta, ¡A correr!, Don de gentes, Resistencia a enfermedades, Resistencia a venenos, Señales secretas (Templarios), Especialista en armas (Honda, Armas de pólvora, Esgrima), Pelea callejera, Cortes, Pericia subterránea.

Armadura: Justillo de cuero, camisa de malla.

Puntos de armadura: cabeza 0, brazos 1, cuerpo 3, piernas 0.

Armas: Rapier, 2 dagas, pistola con diez disparos.

Enseres: Equipo de tortura, capa con capucha, linterna, cuaderno de notas (escondido en un bolso secreto), una dosis de loto negro, símbolo religioso de Sigmar, 8 CO, 12 c

Descripción: Isidro Armantero, se hizo a si mismo como cazaratas en Bilbali, Estalia. Un trágico día, el y sus colegas fueron emboscados por los Skavens. Fue el único superviviente. Isidro estaba convencido que existía una razón por la que los dioses le habían salvado. Como resultado, tomo las calles y se convirtió en un agitador. Sus fervientes discursos públicos acerca del terror vivido bajo los pies de la gente de Bilbali despertó mucho interés y seguidores entre las gentes de a pie. Pero las clases gobernantes no estaban tan entusiasmadas. Y así fue que ordenaron el arresto de Isidro.

Wolfgang von Drachensturm tuvo conocimiento de este joven hombre y supuso que sería una gran incorporación para su creciente red de informantes. Se acercó a los gobernantes de la ciudad y les ofreció llevarse al joven hombre con él al imperio. Después de un considerable soborno aceptaron. Desde entonces Isidro Armantero ha sido uno de los agentes más eficientes y de más confianza de von Drachensturm, y se ha implicado con la causa de corazón. Es un hombre de recursos capaz de pensar rápidamente qué pasos debe seguir. Von Drachensturm le ha entrenado muy bien, y puede recurrir a él en un amplio número de situaciones, desde la corte de un noble hasta las alcantarillas de la ciudad. Apasionado por su trabajo, siempre tiene cuidado de proteger los intereses de su señor.

Sorprendentemente Isidro Armantero ha refinado la forma de llevar su vida. Es un hombre atractivo de cabello castaño ondulado, cortado a la altura de los hombros. Su melódica voz es suave yunque enfática. Podría ser fácilmente un visitante regular en los sueños de muchas señoritas eso sí, sin que le acompañen sus ojos negros. La forma de trabajo de



Isidro se refleja en sus ojos, que aparentan ser fríos y calculadores, incluso en ocasiones insensibles.

¿Que le ha sucedido a Isidro Armantero?

Hace dos semanas Isidro Armantero desenterró varias pistas que le mostraban un plan herético contra la ciudad de Nuln. Las pistas apuntaban a la pequeña ciudad de Ashendorf así que rápidamente llevo sus pasos al lugar. En Ashendorf, Isidro alquiló una habitación en la posada del "Adivino Sórdido" y comenzó sus investigaciones. Después de una semana había reunido evidencias de la actividad del culto en la ciudad.

Armantero sospechaba de la participación de los Skavens así que contacto con los cazaratas locales y se aventuro en las alcantarillas junto a ellos. Allí encontró la prueba definitiva de que los Skavens acechaban bajo las calles.

En este momento el Ordo Triangulus se percató de su presencia. Hace cinco días enviaron a uno de sus miembros para dejar una nota de aviso en la puerta de la posada. Isidro cazó al cultista cuando este dejaba la nota y logró herirle con su rapier. Pero el cultista logro escapar. Cuando se produjo el hecho, el cultista llevaba puesta una mascara negra.

La mascaró fue una valiosa pista para Isidro y gracias a los fabricantes de mascarar (y de muñecas) locales, fue capaz de descubrir quien había encargado dichas mascarar. Espió la casa de Konrad Rottmeier y le siguió a lo largo de un día. Cuando se percató que los miembros enmascarados del Ordo Triangulus dirigían sus pasos hacia una casa sin ningún cartel visible (la casa de Tarshalares Wintermoon) vio que sería un momento oportuno para irrumpir en la casa de Rottmeier. Mientras que estaba investigando fue capturado por Skave Gutter Runner. Desde entonces ha sido mantenido prisionero y ocasionalmente se le ha interrogado (ver Foulsqueek en la página 24 para más información sobre los planes de los Skavens con respecto a Isidro).



Ashendorf

A los aventureros les llevará aproximadamente doce horas llegar hasta Ashendorf. La carretera que lleva a Ashendorf es ancha y empleada con cierta frecuencia, aunque de tanto en tanto se la encuentra barrosa y descuidada. Una pared de unos dos metros de altura rodea la pequeña ciudad y se puede entrar a través de cualquiera de las tres puertas con las que cuenta. Oscuras nubes amenazan con lluvia sobre la ciudad.

La ciudad cuenta con cerca de 750 habitantes. Estrechas calles adoquinadas se revuelven alrededor de chabolas y casas de madera de dos plantas. Hay gente por todas partes, y pequeñas plazas aquí y allí repletas con carros, puestos y vendedores. Después de todo, se parece a cualquier típica ciudad Imperial.

En Ashendorf se pueden encontrar todos los establecimientos típicos de una pequeña ciudad y los objetos comunes se encuentran fácilmente disponibles. Encontrar alojamiento les llevará algo más de tiempo, puesto que muchas personas han viajado hasta Ashendorf para asistir al Festival de las marionetas. Siéntete libre de añadir cualquier lugar, persona o recurso que necesites.

Investigaciones

Esta parte de la aventura se centra en los intentos de los aventureros para descubrir el paradero de Isidro Armantero. La estructura de este capítulo es flexible, dirigido más por las acciones de los personajes que por sucesos. Se recomienda que el DJ se familiarice con el capítulo antes de jugarlo.

Hay dos pistas importantes en la carta de Isidro Armantero (ayuda de juego 2). Primeramente, deberán investigar la posada del "Adivino Sórdido". Y segundo, deberían hablar con los cazaratas locales. Esta aventura posee mayor jugabilidad si el DJ crea una atmósfera de tensión creciente y da muestras de una amenaza oculta en todo momento. Para lograrlo, deberá desarrollarse el escenario apropiadamente e ir dando pistas de una forma gradual, comenzando con pequeños incidentes, antes de pasar a ofrecerles verdaderas pistas sobre los hechos.

No obstante, sería recomendable que los aventureros comenzasen investigando la posada y siguiesen las pistas a partir de ahí antes de encontrarse con los cazaratas. Para lograrlo puedes hacer que los cazaratas no estén disponibles para atenderles al principio. O quizás debiera llevarles algún tiempo rastrearlos en las profundidades. Cuánto tiempo deben invertir los aventureros en las investigaciones dependerá del DJ. Puede ir desde un día y una noche hasta varios días. El clímax de la aventura tiene lugar durante el festival de las Marionetas, por eso se ha dejado abierta la fecha en que se celebra el festival, para permitir que el DJ pueda encajar lo mejor posible la aventura al transcurso de los sucesos.

Encuentros en Ashendorf

Estos encuentros pueden emplearse para dar vida a Ashendorf y dar carácter al escenario. Deberías comenzar con el primer suceso antes de pasar a los siguientes.

1 - Los aventureros ven a una niña alimentando a su mascota (un ratón), llamado Karl Franz, prometiendo protegerla de las grandes, ratas mala.

2 - Los aventureros escuchan a una vieja mujer chismorreando sobre como Elise, la mujer del panadero, encontró otra rata en su sótano. Y asegura que la rata llevaba puesto un pendiente.

3 - Cuando uno de los aventureros se inclina junto a uno de los pozos de la ciudad puede escuchar un ruido. Cuando se gira para mirar que produjo el sonido solo puede ver el agua agitada.

4 - Mientras que los aventureros permanecen en una taberna, unas grandes ratas se escabullen dentro de sus mochilas.

5 - Justo cuando los aventureros están quedándose dormidos escuchan crujidos y arañazos de garras. Los sonidos parecen proceder de debajo de la tierra (o del suelo, si están en una segunda planta). Si investigan, los sonidos se detendrán de inmediato, para volver a sonar cuando vuelvan a quedarse traspuestos.



6 - Mientras que bajan por una calle uno de los aventureros ve un par de brillantes ojos rojos vigilándoles desde una rendija de una tapa de alcantarilla. Otro aventurero podrá ver lo mismo unos pocos pasos más tarde. Alternativamente, los ojos pueden estar mirándoles fijamente a través de una rendija de la puerta de un sótano.

7 - Haz que los aventureros realicen pruebas de "Sexto Sentido" a medida que van sintiendo como si les siguiesen. Si investigan podrán encontrar pisadas que les llevan a una puerta de un sótano, o marcas de garras subiendo a los tejados.

8 - Mientras que caminan por una estrecha calle lateral, los aventureros descubren un símbolo: tres líneas que se cruzan formando un triángulo. Esta hecho con excrementos en un lateral de una casa. Una familia con dos niños vive en la casa. Los aventureros también podrían encontrar el mismo símbolo en algunas tapas de alcantarilla.

9 - Los aventureros ven a una figura encapuchada con harapos, encorvada y hablando con ratas en un callejón. Un carruaje corta en ese momento su campo de visión momentáneamente pero cuando este ha pasado, la figura ha desaparecido y las ratas se están dispersando.

El vidente sórdido

El Vidente Sórdido es una posada situada en la periferia de Ashendorf. La propietaria es Helga Knopp, una mujer rechoncha entrada en la cuarentena con un pelo prematuramente canoso y de profundos ojos. No es muy amable, y ve a los huéspedes solamente como una molestia inevitable. Ella se encarga del lugar junto con su cocinero Halfling (y amante a tiempo parcial) Ludo. El lugar es un auténtico vertedero. Además de la habitación común y de la cocina, el lugar cuenta con ocho habitaciones. Solo dos de las habitaciones están ocupadas en este momento, ambas por gente de fuera de la ciudad que no conocían un lugar mejor. Si los aventureros son educados con Helga una prueba de Carisma fácil (+20%) les permitirá saber que apenas si vio a Isidro, y que este siempre pagaba por adelantado una semana de estancia. Sin embargo, no ha pagado por esta semana, y Helga está a punto de sacar todas sus pertenencias de la habitación. Si los aventureros pagan la semana de estancia (2 coronas deberían cubrir los gastos) les permitirá examinar la habitación de Isidro. La habitación número 4 está al final del corredor a mano izquierda. Una prueba de Percepción rutinaria (+10%) les permitirá darse cuenta de que hay grandes manchas de sangre seca delante de la puerta y en el vestíbulo. Si le preguntan a Helga sobre estas, ella recuerda haber escuchado un forcejeo y gritos procedentes del pasillo aproximadamente hace unos cinco o seis días. Cuando fue a investigar que sucedía, un

hombre que llevaba puesta una máscara corría hacia ella, sujetándose el costado. No recuerda nada específico del hombre o detalles de la máscara (nota: el hombre era un miembro del Ordo Triangulus que estaba intentando dejar una amenaza en la puerta de Isidro Armantero. La sangre es suya como consecuencia de la puñalada que le asesto Isidro). Si los aventureros no se dan cuenta de preguntarle a Helga sobre esto (puede ser una pista vital) y se bloquean en sus investigaciones, puedes hacer que Helga les aborde más tarde y les cuente que recuerda los sucesos después de que se marchasen. La habitación solo cuenta con una mugrienta ventana, un colchón, un cubo y una lamentable y manchada mesa.

A pesar de todo, dentro hay varios objetos de interés. El primero, encima de la mesa, es un trozo de papel desmenuzado. Se trata de la nota de amenaza del Ordo Triangulus. La nota dice: "Mantén tu nariz fuera de los problemas locales o sino...." Lo interesante sobre la nota es que está escrita a mano en la parte posterior de algún tipo de profecía impresa. Un examen más detallado revelará que hay una raja en mitad del panfleto; el cuchillo que uso el cultista para clavar la nota en la puerta también está sobre la mesa. Una prueba de Percepción desafiante (-10%) revelará un símbolo triangular (el símbolo de la Rata Cornuda) grabada en la empuñadura del cuchillo.

Después de examinar la habitación e interrogar a Helga los aventureros deberían tener dos opciones a seguir. Pueden buscar a un barbero cirujano o a un Físico, que pueda haber atendido a un hombre herido con un "pinchazo". Juzgando por la cantidad de sangre seca debería haber perdido mucha sangre. La segunda opción es continuar buscando pistas a partir del panfleto. Ambas opciones se presentan a continuación.



Investigando al hombre herido

Solo hay un hombre en Ashendorf que atiende a los enfermos y los heridos. Es fácil encontrarlo, los aventureros solo necesitan preguntar a algún lugareño por el médico y serán dirigidos a Reinhold Grafenberg. Tiene un pequeño consultorio situada junto a la plaza mayor. Es bastante popular y mucha gente alaba su habilidad con las cierras y cuchillas.

El cultista herido vino a ver a Reinhold Grafenberg



hace cinco días. Y todavía no se ha marchado. La herida del rapier fue muy profunda, lo suficiente para condenarlo a descansar en cama durante una larga temporada. Pero más allá de la herida, la salud mental del hombre parece estar en peligro también - está absolutamente paranoico. Reinhold Grafenberg atendió su herida hace cinco días, pero desde entonces el hombre, se ha sentido aterrorizado con la idea de abandonar el consultorio. El hombre, a quien el cirujano no había visto antes, parecía lo suficientemente inofensivo así que le dejó quedarse allí por más tiempo. Si los aventureros tratan a Reinhold con al menos algo de respeto y le ofrecen alguna razón plausible de porque están buscando al hombre herido, les acompañará a la habitación posterior donde está descansando el hombre. Les avisará de que no atosiguen mucho al hombre y permanecerá en la habitación durante el interrogatorio.

Las posesiones del hombre están en una mesa a su lado. Lo más interesante es una peculiar máscara negra. La máscara es simple y sugiere vagamente las facciones de una rata con un largo hocico. Con una prueba de Percepción rutinaria (+10%) se darán cuenta que el interior del hocico huele mucho a hierbas (los cultistas llenan el hocico de hierbas para protegerse a si mismos de los repulsivos vapores de la piedra de disformidad). La ropa de color verde oscuro y llena de sangre, que llevaba en el momento del incidente, también están sobre la mesa. También hay un pendiente de plata con un símbolo: tres líneas que se cruzan formando un triángulo. Con una prueba exitosa de Carisma rutinaria (+10%), o una buena razón, Grafenberg podría permitirles llevarse los objetos.

Interrogar al hombre es una tarea desesperante. Por encima de cualquier posible razón está aterrorizado. En su estado de paranoia solo es capaz de completar frases sin sentido como: "¡¡Vienen a por mí!! Me matarán por fallarles... ¡Enviarán a las ratas a por mí! ¡Puedo ver sus brillantes ojos rojos! ¡Puedo escucharlas arrastrándose, sus garras arañando! Soy hombre muerto..."

Puedes dejar que los aventureros realicen una prueba de interrogatorio (el cirujano no les permitirá torturarlo) pero hay poco que puedan obtener de este desgraciado hombre. Grafenberg podría decirles que ha estado en ese mismo estado desde que se arrastro hasta allí para que el le atendiese.

Reinhold Grafenberg



Carrera: Barbero Cirujano

Raza: humano

Reinhold Grafenberg							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
36%	28%	32%	34%	45%	38%	36%	35%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	1	0

Habilidades: Carisma, Conducir, Regatear, Curación, Percepción, Leer/Escribir, Hablar idioma (Bretoniano), Oficio (Boticario).

Talentos: Resistencia a la enfermedad, Cortes, Cirugía

Armadura: Delantal de cuero, casquete.

Puntos de armadura: cabeza 1, brazos 0, cuerpo 1, piernas 0.

Armas: Herramientas de barbero cirujano (cuenta como Daga)

Enseres: Herramientas de oficio (barbero cirujano).

Descripción: Reinhold Grafenberg es, primeramente y por encima de todo, un hombre pragmático. Tiene la habilidad echar una mano, manteniendo los pies en la tierra para afrontar los problemas que se presentan en la vida. Reinhold es un miembro reconocido de la comunidad. Se ha convertido en la autoridad en medicina en Ashendorf y su palabra tiene cierto peso. Aún así, no está interesado en verse involucrado en la política local. Solo quiere proporcionar el mejor cuidado posible a sus pacientes al igual que a sus familiares. Reinhold Grafenberg es una de esas raras personas que buscan ayudar a sus iguales sin buscar nada a cambio. Reinhold Grafenberg es también el tipo de



hombre que podría ser un buen aliado para los aventureros. No sabe nada acerca de Isidro Armantero. Reinhold Grafenberg es el único hombre en Ashendorf en quien confía Jago Stamm. Stamm adora a la hija de Reinhold, Ilse, y a menudo le envía regalos. Reinhold conoce el secreto de Stamm. Si los aventureros llevan la muñeca a Ilse de parte de Stamm (ver pag. 16) y anteriormente se han comportado civilmente con Reinhold, este podría contarles la situación de Stamm, pero solo si ellos preguntan.

Reinhold Grafenberg es un hombre alto de pelo castaño. Tienen una perilla y bigote largos. A menudo lleva puesto un delantal lleno de sangre seca y un cinturón de utensilios con sus más afiladas cuchillas.

Investigando el panfleto

La imprenta de Buchman

Existen varias formas de aproximarse al problema del panfleto. Los aventureros podrían buscar la imprenta donde se imprimió el panfleto. En este caso se encontrarán en la imprenta de Buchman. Es una imprenta pequeña y en decadencia, que apenas si es capaz de mantenerse abierta para seguir en el negocio. El propietario es Hesekiel Buchman. Este hombre imposiblemente pálido y delgado con las manos cubiertas de tinta seca parece nervioso y agitado. Reconoce el panfleto de inmediato ya que imprime estas extrañas profecías para Tarshalares Wintermoon cada poco tiempo. Puede indicarles perfectamente como llegar a su casa. Si deciden hacerle una visita a la mañana siguiente, le dirá que tendrán más suerte si la buscan en el parque de la ciudad.

Con una prueba exitosa de Percepción rutinaria (+10%), los aventureros verán una pila de panfletos debajo de una mesa en un lateral. Esos panfletos han sido claramente impresos para un agitador o un demagogo. Están anunciando con letra llamativa, que la Iglesia de Sigmar en Nuln es avariciosa y corrupta, oprimiendo a los hombres comunes. Si se ve interrogado sobre esto, Hesekiel romperá a llorar. Aferrándose a las ropas de uno de los aventureros, les pedirá que no informen a los Sigmaritas acerca de los panfletos, ya que sin duda alguna acabaría quemado en la hoguera. La cuestión es que está sin fondos y para mantener el negocio y poder alimentar a su familia debe aceptar todos los trabajos que pueda conseguir, independientemente de lo que supongan. Recuerda que los dos hombres que le encargaron el trabajo llevaban puestas capas con capucha de color verde oscuro. Si le preguntan, les contara que se supone que los hombres recogerán los panfletos en la tarde del festival de las Marionetas.

Tarshalares Wintermoon

Si los aventureros preguntan por la ciudad acerca de la profecía, la mayoría de la gente que es capaz de leer la reconocerá como una de las extrañas profecías que Tarshalares Wintermoon distribuye entre la gente de Ashendorf cada poco. Mucha gente no les presta mucha atención pero se divierten leyéndolas ya que a menudo son un poco poéticas. Muchos hablarán de ella con reservas, ya que piensan que es inquietante y "que sabe cosas que se supone no debería saber". Su casa se encuentra en la mejor parte de la ciudad, cerca del parque. Una prueba de chismorreio desafiante (-10%) les permitirá conocer el rumor de que su hogar es una guarida secreta donde obtener Raíz de Mandrágora para la gente bien situada.

Tarshalares Wintermoon puede encontrarse en su casa o en el parque, dependiendo de cuando vayan a buscarla los aventureros. De primera mano será cautelosa con los aventureros, ya que es cautelosa con todo el mundo. Si los aventureros la ayudaron anteriormente (ver encuentros opcionales debajo) será más confiada, aunque no los considerará en ningún caso sus amigos. Los aventureros tendrán que hacer algo más convincente antes de que Tarshalares Wintermoon les revele algo, especialmente si hay enanos en el grupo. Mostrarle como su panfleto ha sido mal empleado puede ser un buen comienzo. Para mantener la incertidumbre de los aventureros con la elfa haz que esta ocasionalmente se detenga a mirar fijamente a uno de ellos y tras unos instantes le hable sobre algún suceso relacionado con dicho aventurero que ella no debería saber. Si le preguntan acerca de las máscaras o las figuras encapuchadas, les revelara que un extraño grupo de hombres se reúne ocasionalmente en su guarida. Llevan capas de color verde oscuro, con capucha y con máscaras negras con rostro de rata. Cree que se llaman a si mismos Ordo Triangulus o algo parecido. No sabe nada acerca de lo que discuten en esas reuniones ya que hacen esfuerzos por hablar en susurros cuando ella anda cerca. Cree que se trata simplemente de un grupo de hombres ricos que buscan algo de excitación pretendiendo formar una sociedad secreta mientras usan la raíz de mandrágora. Para ella, los humanos son solo simples extraños. La ultima vez que estuvieron allí uno de ellos olvido su amuleto. Se trata de un amuleto de plata con un símbolo: tres líneas que se cruzan para formar un triangulo invertido.



Tarshalares Wintermoon



Carrera: vidente (ex-mensajera)

Raza: elfa (exiliada)

Tarshalares Wintermoon							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
37%	49%	30%	30%	45%	45%	50%	47%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	5	0	0	0

Habilidades: Encanto, Sabiduría popular (Elfos, El Imperio), Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción +10%, Leer/Escribir, Hablar idioma (Reikspiel, Eltharin), Oficio (Mercader), Sentido mágico.

Talentos: Afinidad con el Arthyr, Visión excelente, Viajero curtido, Sexto sentido, Sangre fría, Suerte, Meditación, Visión nocturna, Resistencia a venenos.

Armadura: Ninguna.

Puntos da armadura: cabeza 0, brazo 0, cuerpo 0, piernas 0.

Armas: Daga de buena artesanía.

Enseres: Ropas negras, símbolo religioso de Sarriel, vial de veneno de Armrazor, manojos de panfletos proféticos, guarida de Raíz de Mandrágora.

Descripción: Tarshalares Wintermoon sirvió como mensajera elfa en Nuln por décadas. En una de sus excursiones a su ancestral hogar del Bosque Laurelorn su viaje le llevo hasta Ashendorf. Tarshalares se sorprendió de encontrar un árbol raro, sagrado para los Elfos, creciendo en el parque de la ciudad. Mientras se maravillaba con el gran árbol de grises hojas fue mordida por una serpiente que vivía en éste.

Era una Armrazor, una serpiente negra y amarilla que los elfos reverenciaban como uno de los sagrados espíritus protectores del bosque. Se cree que los Armrazors son encarnaciones de Sarriel, el dios

élfico de la muerte y los sueños. Su mordisco es extremadamente venenoso y causa graves alucinaciones mientras que la víctima muere lentamente en medio de una gran agonía. Pero es un rumor entre los elfos que algunas veces el moribundo es atraído del abrazo de Sarriel por Khaine, el dios del asesinato.

Una vez mordida, la elfa sucumbió en un mundo de visiones proféticas y de altas fiebres por seis días. El séptimo día de repente recuperó sus sentidos, descubrió que sus heridas se habían curado y su cuerpo se volvía a sentir fuerte y lleno de energía. Desde entonces ha seguido teniendo visiones proféticas, y a menudo violentas.

Tarshalares pronto descubrió que era una extraña entre su gente ya que creía que estaba tocada por la muerte, y Khaine. Poco después perdió su nombre y abandono Nuln para ir a vivir a Ashendorf. Ahora su vida se asemeja a la de un monje. Tarshalares cree que sus visiones proceden de Sarriel. Sus días giran en torno al rezo y la meditación a Sarriel, así como a tratar de descifrar las visiones que recibe al inhalar o ingerir el veneno de Armrazor. También trata de convertir las visiones perturbadoras en obras de arte como poemas, cuadros o esculturas de madera. Puede decirse que la mayoría de sus profecías son autorealizantes pero hasta el momento parece que son correctas.

Tarshalares vive en un simple edificio de madera cercano al árbol Armrazor. Se ha convertido en una herborista con cierta habilidad y esta muy acostumbrada a manejar venenos. Así es como ha conseguido llegar a un trato con alguno de los líderes de Ashendorf; ella puede reclamar el árbol Armrazor como suyo y esos hombres pueden usar su sótano como guarida para consumir Raíz de Mandrágora. Los hombres comunes la encuentran un poco excéntrica e incluso un poco atemorizante (sobre todo cuando dice algo sobre ellos que es imposible que hubiese escuchado antes de nadie). Pero, a pesar de todo, está bien vista y están orgullosos de tener una elfa como vecina. Tarshalares es una hermosa elfa de delicadas facciones y ojos almendrados. Siempre viste con ropas negras y tiñe su pelo de color negro. También decora su pelo con plumas de cuervo. Como muchos elfos, puede parecer carente de emociones en ocasiones.



Encuentros opcionales

Cuando los aventureros se acercan al parque ven a tres rufianes amenazando a una mujer elfa. Un hombre del lugar llamado Udo Kraus murió de viruela verde hace tres semanas. Los tres ignorantes individuos están seguros de que su muerte fue obra de la bruja elfa que vivía en la siguiente puerta a la de su primo lejano. Ahora están allí para vengar la muerte prematura de Udo. Los rufianes (usa el perfil de Bandido del libro básico p.233) creen que el árbol es la fuente del poder de la bruja y están intentando derribarlo. Tarshalares permanece debajo del árbol, con su daga en mano, dispuesta a proteger el árbol sagrado. Los rufianes huirán en cuanto uno de ellos sufra heridas graves.

Los cazaratas

La taberna "La Ruina del Graf" sirve como casa gremial para los cazaratas locales. La Ruina del Graf es un establecimiento muy humilde con solo unos pocos parroquianos habituales a cualquier hora. La cerveza fuerte es prácticamente lo único disponible en el menú.

Justo en estos momentos los cazaratas están de luto. Raff, uno de sus más pequeños pero muy fieros perros, ha muerto. El cadáver está bajo una capa en una de las mesas largas de madera. Los cazaratas están reunidos entorno a la mesa y Nestor, un veterano está murmurando un improvisado rezo a Taal y Moor. Una vez que acabe los cazaratas podrían conversar con los aventureros, especialmente para tomar una cerveza, o dos. Recuerdan a Isidro Armantero bien, ya que fue respetuoso y les trato como iguales. Les vino a ver aproximadamente hace una semana, y le acompañaron al interior de las cloacas. Estaba buscando claramente algo en particular, y después de aproximadamente unas dos horas debajo de las calles, encontraron una extraña cámara que los cazaratas no habían visto antes. La cámara tenía extrañas señales por todas las paredes y olía incluso peor que las cloacas. Si los aventureros lo piden los cazaratas aceptarán llevarles hasta la cámara a cambio de una pequeña suma de 2 monedas de plata por aventurero. Si les preguntan por el perro, les dirán que murió esta mañana en las cloacas. Había estado persiguiendo una rata adentrándose mucho en los túneles cuando le oyeron chillar y lo encontraron encima de un charco de su propia sangre, con un mordisco mortal. Con una prueba de Carisma rutinaria (+10%) Nestor apartará la capa para dejarles ojear el cadáver. Los aventureros con las habilidades apropiadas como Criar Animales o Adiestrar Animales, podría decirles que las marcas de mordiscos son mucho mayores que las de una rata de alcantarilla común.

Cazaratas (4)

Carrera: cazaratas.

Raza: humanos.

Cazaratas							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
33%	37%	28%	36%	43%	27%	35%	30%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Adiestrar animales, Percepción, Buscar, Escondarse, Movimiento silencioso, Poner trampas.

Talentos: Especialista en armas (honda), Pericia subterránea, Resistencia a enfermedades, Resistencia a venenos.

Armadura: Ninguna.

Puntos de armadura: Cabeza: 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0.

Armas: Honda con munición.

Enseres: Vara larga con 5 ratas muertas, 4 trampas para animales, perro pequeño pero fiero.

Descripción: Estos valientes hombres controlan la peste en Ashendorf. Las ratas son su principal enemigo. Pasan la mayor parte de su tiempo en las cloacas, atravesando ríos de suciedad en busca de su presa. Nunca han visto a ningún Skaven y creen que los hombres rata son solo un mito.

Las cloacas

El sistema de cloacas debajo de Ashendorf cubre la totalidad de la ciudad. Las partes mejor mantenidas, están naturalmente en el centro de la ciudad donde viven los adinerados. Allí los túneles tienen casi dos metros de ancho y tienen pasos de algo más de medio metro de ancho. Las bocas de alcantarilla están colocadas a intervalos regulares. A medida que uno se aleja del centro más estrechos se vuelven los túneles. El espacio para caminar se vuelve estrecho, y en algunos sitios es inexistente haciendo necesario meterse en la inmundicia para continuar el camino. La distancia entre una boca de alcantarilla y la siguiente puede ser muy largo.

Los cazaratas les darán algunas indicaciones a los aventureros de como moverse en las cloacas. Nestor les enseñará a mantener las linternas delante y detrás, siempre a la vista ya que a buen seguro no querrán perderse allí abajo. También les dirá que conviene que usen una capa para tapar sus bocas y nariz de los desagradables olores.

Deja que los terrores de las cloacas golpeen a los



aventureros. Los túneles son estrechos y oscuros, e incluso en ocasiones están envueltos en una absoluta negrura. A sus oídos llegarán ecos de sonidos siniestros, a veces incluso parecen proceder de las paredes. Y el olor es terrible. Aún incluso con las capas el hedor es abrumador. Los aventureros deberán tener éxito en una prueba de **Resistencia** desafiante (-10%) o sufrirán una penalización de -10% a cualquier prueba de **Inteligencia** o **Fuerza de Voluntad** mientras permanezcan en las cloacas. Fácilmente podrán sentir náuseas y claustrofobia.

El viaje desde la boca de alcantarilla situada en La Ruina del Graf hasta la cámara secreta les llevará en torno a una hora. La cámara es una capilla y un lugar de descanso empleada en ocasiones por los Skavens. Tiene aproximadamente cinco metros por tres. Las paredes están cubiertas con extrañas marcas, y el suelo está cubierto de inmundicia y desperdicios. Un triángulo invertido está grabado en la pared más alejada.

El olor en la cámara es absolutamente detestable y es necesaria una prueba de **Fuerza de Voluntad** desafiante (-10%) para poder entrar en la cámara. Una búsqueda en el lugar revelará únicamente huesos, una muñeca rota y unas pocas hojas oxidadas. Una prueba de **Buscar** desafiante (-10%) revelará 1D10+2 Coronas entre los desperdicios. Es difícil decirlo en medio de la oscuridad, pero hay algo extraño en las monedas. Esas monedas proceden de las primeras pruebas realizadas por el Ordo Triangulus, y se entregaron a los Skavens como tales. Las monedas tienen un inquietante y ligero brillo verdoso y el triangular símbolo de la Rata Cornuda grabado en la parte posterior. Cualquiera que coja las monedas deberá realizar una prueba de **Resistencia** muy fácil (+10%) o ganará una mutación (**Nota:** Si los aventureros no están avanzando en sus investigaciones, puedes hacer que encuentren en la cámara una máscara negra).

Mientras que los aventureros están buscando en la cámara, los cazaratas se impacientarán por abandonar el lugar. Deberías hacer que los jugadores realicen algunas pruebas de **Percepción** para ponerles nerviosos. Podrías incluso realizar tu mismo algunas pruebas, lo necesario para hacer que empiecen a mirar a sus espaldas. Cuando abandonan la cámara, los Skavens lanzarán su emboscada.

Repentinamente, los aventureros se ven envueltos en un horrible, caótico, confuso y terrorífico enfrentamiento en los confinados y oscuros túneles, sin saber que es lo que está sucediendo. El objetivo de este encuentro es dar a los aventureros una pista de que los míticos Skavens podrían no ser tan míticos después de todo, y hacer que los hombres rata parezcan más aterradores y peligrosos para cuando tengan que finalmente hacerles frente cuando llegue el clímax de la aventura. Pero, en este punto, los

aventureros no deberían ver a los Skavens lo suficientemente claro para estar absolutamente seguros de su naturaleza. Para conseguir esto, los aventureros no deberían entrar todavía en combate con los Skavens, solamente atacarán a los cazaratas y los aventureros deberán concentrarse en sobrevivir.

Para crear la atmósfera caótica apropiada para esta escena, haz que los aventureros realicen pruebas de **Agilidad** o caigan en los ríos de porquería. Podrían dejar caer sus armas o las linternas, y entonces deberían tratar de encontrar el camino en medio de la oscuridad, o tratar de recuperarlas de las aguas residuales. Solo pueden ver sombras o vislumbrar siniestras figuras encorvadas atacando a los cazaratas en las oscilaciones de luz de las linternas. Pueden oír gritos y extraños chirridos. Uno de los aterrorizados cazaratas, podría accidentalmente abalanzarse sobre ellos en medio de la oscuridad. Podrán incluso sentir pelo húmedo y enredado sobre su piel.

El ataque concluirá tan rápido como empezó mientras los Skavens se retiran al interior de sus túneles secretos. Los aventureros deberán afrontar la tarea de atender a cualquier superviviente herido y encontrar el camino de regreso a la superficie, posiblemente sin fuente alguna de luz. Con una linterna, etc, les tomará (1D10/2)x10 minutos encontrar un camino de salida. Sin una fuente de luz les llevará 1D10x10 minutos. Cada grado de éxito en una prueba de **Orientación** desafiante (-10%) reducirá este tiempo en 10 minutos (hasta un mínimo de 10 minutos). Esta aventura en las cloacas también podría reclamar alguna prueba para evitar contraer alguna enfermedad desagradable a tu elección, especialmente si los aventureros fueron heridos o cayeron en las aguas residuales (ver WJDR p.136).

Maestro de marionetas

Las extrañas máscaras de rata deberían llevar a los aventureros hasta Jago Stamm, el fabricante de marionetas. Encontrar el local de Stamm es relativamente fácil, muchos lugareños le conocen a él y a su tienda que está situada en el distrito de los Artesanos. La tienda por sí misma es fácilmente identificable al tener una marioneta colgada en la parte superior de la puerta. Jago Stamm tiene una reputación que llega más allá de Ashendorf. Su habilidad haciendo muñecas y máscaras es bien conocida en Nuln. Incontables nobles han contratado sus servicios en el pasado para conseguir una máscara de gran calidad para alguna de las muchas fiestas de la Condesa. Pero las cosas han cambiado últimamente. La gente murmura que la pérdida de su hija ha sido mucho para Stamm, y lentamente está perdiendo la cordura.

Una campanilla sonará cuando los aventureros entren en la tienda del maestro de marionetas. El



interior de la tienda se puede ver de un vistazo. Las paredes están cubiertas con mascararas de todos los diseños imaginables, desde elocuentes mascararas blancas, a otras coloridas y cubiertas de plumas. Las variadas muñecas están dispuestas sobre estanterías de madera. Es imposible evitar sentir que sus ojos parecen estar siguiendo sus movimientos.

Jago Stamm se sienta detrás de su mesa de trabajo, añadiendo los últimos detalles a una muñeca. Cuando los personajes se dirijan a él pondrá una mano sobre la muñeca antes de contestar (ver la descripción del personaje más adelante). Entonces se dirigirá a ellos usando una de las marionetas, lo cual puede ser un poco incomodo. Otra muñeca en sus rodillas se burla de los aventureros, vomitando ásperos comentarios. Si hay algún hechicero o sacerdote en el grupo, este será el objetivo de esos comentarios. Una prueba de Percepción normal (+0%) les indicará que en ocasiones, las tres muñecas parecen hablar de forma simultanea. Se trata de una pequeña hazaña de ventriloquia.

Si los personajes se comportan respetuosamente y no dejan que Sha'ffagn'Zhee se acerque a ellos, Jago Stamm les pedirá si pueden llevarla la muñeca que está a punto de terminar a la hija de Reinhold Grafenberg. Si aceptan, estará dispuesto a contestar sus preguntas.

Jago Stamm recuerda que un hombre que encaja con la descripción de Isidro Armantero vino a su tienda para informarse sobre una determinada máscara - una máscara negra con forma de rata para ser más precisos. Le contó entonces lo mismo que dirá ahora a los aventureros: las máscaras fueron encargadas por Konrad Rottmeier, un mercader local. En este punto Sha'ffagn'Zhee se reirá diabólicamente. Recientemente Herr Rottmeier, le pidió que hiciese dos nuevas máscaras y éstas ya están terminadas. Se supone que debería recogerlas en la tarde del Festival de las Marionetas (Rottmeier enviará a uno de los Cultistas para llevarse las nuevas máscaras).

Nota: Si los personajes piensan que podría ser una buena idea llevarse las máscaras y así poder hacerse pasar como Cultistas podrías querer ajustar el número de máscaras de forma que coincida con el número de jugadores para así dejar que todos participen en el engaño. No obstante Jago Stamm no les dejará llevarse las máscaras así como así. Necesita estar convencido de que los aventureros tienen una razón legitima para dejar que se las lleven.

Jago Stamm



Carrera: artesano (ex-menestral).

Raza: humano.

Jago Stamm							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
26%	27%	29%	36%	57%	39%	47%	28%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	2	3	4	0	1	0

Habilidades: Chismorreio, Conducir, Regatear, Tasar, Percepción, Leer/Escribir, Oficio (Muñecas, Mascaras) +10%, Ventriloquia +10%

Talentos: Dotes artísticas, Intelectual.

Armadura: Ninguna.

Puntos de armadura: Cabeza: 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0. Armas: ninguna.

Enseres: Herramientas de oficio, tres marionetas especiales, tienda.

Descripción: La historia de Jago Stamm es trágica. Por un lado es un maestro artesano de una habilidad sin par, por otro lado es un hombre atormentado por la pena. Su mujer murió dando a luz a su única hija, Frieda. Diez años después, cuando Jago Stamm había llegado a ser un estimado artesano haciendo muñecas y máscaras, Frieda se vio afectada por la viruela verde y murió. Jago Stamm se vio abrumado. No sabía como podría seguir viviendo sin su amada hija, y su desesperación le llevo a los Poderes Ruinosos.

Durante años Jago Stamm ha hecho muñecas para todo tipo de clientes. Ahora ha contactado con uno de ellos, un hechicero, a quien pidió ayuda. Por unos



pocos favores el hechicero le proporciona un ritual que le permitía contactar con Sha'ffagn'Zhee un demonio menor de Tzeentch. El maestro de marionetas hizo un pacto con el demonio. Este le diría como hacer un ritual que trajera de vuelta a la vida al espíritu de Frieda. El ritual establecía que Jago Stamm tenía que hacer una muñeca y el ritual atraería el espíritu de Frieda a la muñeca. Realizó el ritual en la trastienda. Pero no se debe confiar en los Poderes Ruinosos. El ritual terminó mal. Terriblemente mal. El espíritu de Frieda quedo atado a la muñeca, pero estaba desesperadamente loco. Solo era capaz de reírse de forma absurda y repetir su nombre. Para empeorar las cosas, el Demonio poseyó el cuerpo de Stamm como parte del pacto. Un horrendo trozo de carne rosa con tres estómagos rodeados de afilados dientes, creció sobre el hombro de Stamm. Como Sha'ffagn'Zhee es solo un demonio menor no es muy poderoso, y por eso terminó habitando dentro del mismo cuerpo de Jago.

Para esconder su condición Jago Stamm hizo una muñeca que pudiera poner sobre el Demonio para ocultarlo. También mantiene sujeta a la muñeca loca de Frieda sobre su otro hombro. Las dos acostumbran a hablar; una se ríe tontamente mientras que la otra insulta al maestro de marionetas. Para disfrazar la naturaleza de esas muñecas, Jago se hizo una marioneta de mano para si mismo. Ahora solo habla por medio de la marioneta. Tratando de dar la impresión de que solo se trata de un truco de ventriloquia. La cacofonía de muñecas parlantes hace que muchas personas crean que Jago Stamm se está volviendo loco, la pena de perder a su hija le está haciendo perder la cabeza.

Jago Stamm es un hombre de un aspecto poco destacable, bajo y nervudo que lleva anteojos. Su pelo es completamente blanco aún cuando solo tiene treinta años. La marioneta que lleva en la mano parece un bufón con un traje blanco y negro. La muñeca de Frieda parece una pequeña y hermosa muchacha. Y Sha'ffagn'Zhee parece un fiero dragón llameante.

Sha'ffagn'Zhee

Carrera: -

Raza: Demonio menor (Tzeentch)

Sha'ffagn'Zhee							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
25%	-%	20%	40%	-%	48%	44%	15%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	2	4	-	2	0	0

Especial: *Estable* - Sha'ffagn'Zhee no sufre la inestabilidad mientras la muñeca de Frieda no sea destruida.

Lanzamiento de hechizos limitado - a consecuencia de su limitada forma Sha'ffagn'Zhee solo puede lanzar los siguientes hechizos del saber del caos: Visión de Tormento (siempre se considera que dispone del ingrediente), Favor del Caos, Sangre Ardiente, Atracción del Caos.

Habilidades: Hablar idioma arcano (Demoníaco, Mágico), Hablar idioma (Lengua oscura), Hablar idioma (Reikspiel), Intimidar, Percepción.

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Aura demoníaca (BR+2 contra armas no mágicas), Visión Nocturna, Inquietante, Resistencia a la magia, Magia vulgar (arcana), Magia menor (disipar), Saber del caos.

Armadura: Piel resistente.

Puntos de armadura: cabeza: 0, brazos: 0, cuerpo 1, piernas 0.

Armas: mordisco.

Enseres: Jago Stamm.

Descripción: Sha'ffagn'Zhee es un demonio menor de Tzeentch. Ha poseído parcialmente el cuerpo de Jago Stamm y busca atraer al gran mutador a través de su cuerpo. Sin embargo el maestro de marionetas se ha mostrado sorprendentemente resistente. Sha'ffagn'Zhee es capaz de hablar e insultar y hace comentarios conmovedores sobre la gente vecina de Stamm. Cualquier intento de expulsar físicamente o destruir al demonio supondrá la muerte de Jago a consecuencia de un ataque al corazón.

Librarse de Sha'ffagn'Zhee es fácil en teoría. Todo lo que se necesita es destruir la muñeca de Frieda, y el demonio que posee a Jago Stamm desaparecerá. Así pues, puede destruirse físicamente. El problema es que no hay forma de que Stamm deje que nadie hiera a Frieda (destruir la muñeca liberaría su



espíritu). Pueden emplearse otros medios para intentar hacer desaparecer a Sha'ffagn'Zhee. Por ejemplo, los aventureros podrían usar el *Ritual de Exorcismo* (ver **Tomo de Corrupción** pag.127). Deja que tus jugadores puedan ser creativos. Si pueden mostrarte una forma plausible de liberarse del demonio, entonces deberías dejarles llevarla a cabo.

Resumen de las investigaciones

A continuación se resumen rápidamente las diferentes pistas que pueden seguir los aventureros.

Buscando la posada, pueden encontrar dos pistas principales: el panfleto con la profecía y el hecho de que un hombre extraño fue herido mientras merodeaba en torno a la habitación de Isidro. El panfleto les debería llevar directamente o por medio de la imprenta hasta Tarshalares Wintermoon. Las dos pistas principales revelarán a los aventureros un hecho fundamental: los cultistas llevan mascarar de ratas negras.

La máscara les llevará hasta Jago Stamm, el maestro marionetero, quien a cambio les podrá indicar quien le encargo las máscaras. El clímax de la aventura tiene lugar en la noche del festival de las marionetas. Los aventureros tienen en este momento al menos dos opciones para encontrar a los cultistas y su guarida. Por un lado pueden sorprender a los cultistas que van a recoger los panfletos anti-Sigmaritas, o bien pueden sorprender (o interrogar, etc) a los cultistas que vienen a recoger las nuevas máscaras que les tiene preparadas Jago Stamm.

Nota: Es posible que los aventureros quieran ir a buscar a Rottmeier por su propia cuenta, después de que obtengan su nombre de Stamm. Sin embargo la cristalería de Rottmeier está cerrada con motivo del festival de las marionetas. Si planean entrar a la fuerza en el lugar, deberías sugerirles que probablemente sería más fácil colarse sin ser vistos durante el festival.

El festival de las marionetas

El festival de las marionetas es una gran festival anual celebrado en Ashendorf. Desde el incidente con la plaga y los niños robados, las gentes de la ciudad han celebrado esta curiosa fiesta. Cada casa, especialmente en donde hay niños, pone una muñeca en sus casas. Se cree que si los hombres rata regresan, estos robaran la muñeca en lugar de a los niños. Así pues, las muñecas sirven como talismán protector. Después de un año, se cree que las muñecas han absorbido mucha energía maligna de la que deben desprenderse. Así pues, cada año, en el festival de las Marionetas, todas las muñecas

viejas con llevadas a la plaza principal. Allí todas las muñecas son quemadas en ardientes piras mientras que la gente de la ciudad celebra otro año exitoso libre del mal. La semana anterior al festival es empleada en hacer nuevas muñecas y en los preparativos para la festividad. Es un momento de agitación en Ashendorf y los aventureros seguramente se darán cuenta de la actividad extra de esos días. El festival comienza al caer el sol. La gente coge sus muñecas y las familias se reúnen para desfilar por las calles, llevando sus muñecas viejas bien alto en el aire, mientras cantan canciones tradicionales. El ambiente es agradable y alegre.

La gente de Ashendorf, naturalmente, ha oído hablar de las prodigiosas fiestas de la Condesa Emmanuelle. El festival de las marionetas es su imitación a las extravagantes fiestas de la nobleza. Mucha gente lleva mascarar, la mayoría realizadas por ellos mismos pero algunos se las han encargado a Jago Stamm. Lo mismo sucede con las muñecas. El festival de las marionetas es un festival de fuego, toda clase de pequeños fuegos, velas, antorchas y linternas, son encendidas por toda la ciudad. Algunas personas prenden sus muñecas ya en casa y luego salen a caminar por la ciudad con una muñeca ardiente. Después que la gente haya desfilado por toda la ciudad se reúnen en la plaza principal donde realizarán algunos rezos y luego lanzarán sus muñecas a las hogueras. La plaza principal es donde la mayor parte de la acción se produce. Hay una interpretación con una selección de ciudadanos, recreando los trágicos eventos delante de la muchedumbre que los aclama. Estos actores incluso tienen sus propios trajes de Skavens. La plaza principal esta abarrotada con puestos y vendedores, con artistas como tragafuegos y juglares, etc. Como precaución la mayoría de los guardias de la ciudad están de turno para vigilar posibles incendios.

Encuentros en el festival

Debajo se incluye una lista de algunos encuentros que los aventureros podrían tener durante el festival. Si deciden seguir a los cultistas hasta su guarida, puedes usarlos para hacer que la persecución sea más interesante y desafiante. Para añadir algo de ironía a la parte final, deberías usar sin duda el encuentro número 7.

1 - Un tragafuegos que está situado en una esquina inhala una gran bola de fuego. Saltan chispas hacia el cielo nocturno y el olor a alcohol hace muy pesado el aire a su alrededor.

2 - Un grupo de niños promulga la leyenda de los Skavens. Un joven chico vestido con el tradicional traje de noble y con una corona susurra algo a dos chicos vestidos con harapos. Entonces aparecen repentinamente otras dos figuras desiguales abalanzándose sobre los niños andrajosos y se



ponen a perseguirlos.

3 - Un hombre es descuidado con su muñeca y la manga de su camisa prende fuego. Gritando, se balancea adelante y atrás, tratando de apagar las llamas. Los vigilantes tienen dificultados para atravesar la multitud y llegar hasta donde se encuentra (ver Fuego, libro básico p.136)

4 - Dos jóvenes Libertinos se pavonean junto a sus gorriones. Están intentado iniciar una lucha con los aventureros (usa las estadísticas de Libertino que aparecen en el libro básico en la pág. 235). Alternativamente, intentarás molestar a cualquier personaje femenino, piropeándolas y sugiriéndoles todo tipo de actividades carnales.

5 - Un flagelante permanece de pie en la esquina de una calle y pregona a la multitud. Sostiene una muñeca ardiendo en su mano mientras habla efusivamente del enemigo interior.

6 - Es tradicional que durante el festival de las marionetas se permita a las mujeres expresar sus emociones acerca de un hombre en particular. Una chica campesina se acerca a uno de los aventureros del sexo opuesto y le entrega su muñeca para que la queme. Esto significa que quiere que el personaje la proteja a ella, y a sus hijos en el futuro.

7 - Una diligencia negra está atrapada en una estrecha calle secundaria. Bloquea el camino de los aventureros y deberán empujarla para continuar moviéndose. Una prueba de **Fuerza** de dificultad media (+0%) con éxito permitirá conseguirlo. La diligencia es conducida por uno de los cultistas del Ordo Triangulus y está trasladando al corredor de túneles Hann'Zo a la mansión de von Drachensturm (ver el desenlace más adelante). Este encuentro está pensado para añadir algo de ironía al desenlace así que no permitas que los aventureros descubran a Hann'Zo.

Irónicamente, mientras que la gente de la ciudad hace la celebración en la plaza principal, otro encuentro se está produciendo en las sombras. Mientras que la gente se afirma sobre las supersticiones de los hombres rata y como ahora están libres de tratos impíos con esos monstruos míticos, algunos de los hombres más influyentes de la ciudad están implicados en ese trato con Skavens reales. También, al mismo tiempo que la gente quema sus muñecas en las grandes hogueras Jago Stamm está viendo como arde su propia "muñeca" ya que Reinhold Grafenberg cauteriza la difunta marioneta de carne de su hombro (sí los PJs le ayudaron con este asunto, lo hará con mayor razón).

En este punto los aventureros deberían haber descubierto quien encargo las máscaras negras. Saben que un Cultista vendrá para recoger las máscaras nuevas esa tarde. También deberían estar advertidos de los dos cultistas que van a recoger los

panfletos anti-Sigmaritas esa misma noche. Los cultistas se harán con esos elementos y entonces tomarán su camino a través de la muchedumbre hacia la cristalería de Rottmeier. Nadie prestará atención especial a otro u otros hombres enmascarados. Los aventureros podrán capturar e interrogar a los cultistas en cuyo caso deberán superar una prueba de Interrogatorio y Tortura de dificultad media (+0%). O quizás prefieran seguir a los cultistas hasta su guarida. En este caso deberán hacer una prueba enfrentada de Esconderse contra la Percepción de los cultistas. Para añadir algo más de interés a la escena puedes utilizar los encuentros del festival proporcionados anteriormente. Úsalos para dificultarles las cosas a los aventureros y hacerles que sea más desafiante la persecución. Podrías hacer que por unos instantes perdiesen de vista a los cultistas, siendo necesario que vuelvan sus pasos hacia atrás para recuperar de nuevo el rastro. Tarde o temprano los aventureros deberían encontrar el camino a la cristalería de Rottmeier.

La cristalería de Rottmeier

La cristalería de Rottmeier ha sido el negocio familiar desde los días del incidente con los Skavens.

Proporciona a clientes en Nuln objetos de cristal como ventanas de cristal tintado o cajas simples. El Ordo Triangulus siempre incluye el pérfido símbolo de la Rata Cornuda en dichos objetos. La cristalería está localizada en las afueras de Ashendorf, cerca de la puerta Este. Está en el distrito de los talleres donde se han agrupado los negocios de similares características. El distrito está tranquilo en el momento del festival ya que la mayoría de la gente se ha juntado en la plaza principal.

La cristalería está formada actualmente por dos edificios. El edificio junto a las calles es donde están las oficinas de la compañía. La cristalería, donde se hacen los trabajos de soplado del vidrio, está en el edificio tras las oficinas. Los dos edificios están unidos por una pasarela de madera.

Las oficinas

El edificio de oficinas es un edificio de dos pisos de ladrillo decorado con gusto. La primera planta abarca una gran habitación como recepción, habitaciones para reuniones privadas con los clientes, y habitaciones para enseñar el muestrario de trabajos. Las oficinas y las habitaciones de vivienda están en la segunda planta.

La puerta frontal está cerrada con llave y deberá ser abierta superando con éxito una prueba de Abrir Cerraduras de dificultad media (+0%) o una prueba de **Fuerza**, también de dificultad media (+0%). Las ventanas están bloqueadas y necesitan una prueba



de **Fuerza** difícil (-20%) para ser abiertas.

La oficina de Konrad Rottmeier

La oficina de Konrad Rottmeier es limpia y ordenada. Todos los papeles y cuadernos de contabilidad están en orden sobre las estanterías. Los documentos son principalmente registros de clientes, calendarios de tareas, y facturas de compras de materias primas. Una prueba de Buscar de dificultad media (+0%) revelará un recibo del pago realizado a Herr Stamm por dos máscaras.

La habitación privada de Konrad Rottmeier

Aquí es donde vive Konrad Rottmeier. La puerta está cerrada con llave y deberá ser abierta con una prueba exitosa de Abrir Cerraduras de dificultad media (+0%) o una prueba de **Fuerza** rutinaria (+10%). A diferencia de la limpieza de su oficina, la habitación privada de Rottmeier es un autentico lío. La habitación huele mucho a raíz de mandrágora. Un tapiz representando una gran cabeza de la Rata Cornuda con el símbolo del triángulo en su frente cuelga de la pared. Hay una sucia xxx en una esquina de la habitación. El escritorio está repleto de papeles. Una prueba de Buscar fácil (+20%) revelará un importante documento. Es un mapa de Nuln con doce localizaciones claramente señaladas, con nombres como Sigmar y Magnus El Piadoso escritos junto a las marcas. Este es, por supuesto, el mapa de todas las cajas de ofrendas de Nuln. También hay notas con extraños cálculos, diagramas y proporciones para mezclar piedra de disformidad con distintos metales. En el armario hay dos trajes adicionales del Ordo Triangulus (de nuevo, puedes ajustar el número de trajes si quieres que todos tus aventureros puedan encubrirse como Cultistas).

Oficinas vacías

Isidro Armantero es mantenido cautivo en una de las oficinas vacías de la segunda planta. Está esposado a la pared (una prueba de Abrir Cerraduras desafiante (-10%) o una prueba de **Fuerza** difícil (-20%) servirían para abrir los grilletes). Ha sido torturado a lo largo de varios días y no está en condiciones de caminar. Su voz es un rasgado susurro:

"Me ... capturaron los Skavens.... Ellos se reunirán esta noche la cristalería. Ellos ... me obligaron .. a escribir una carta para von Drachensturm la usarán ... para conseguir que un asesino Skaven llegue lo suficientemente cerca para asesinarle..... Debéis ... ayudarme detener la reunión ... y ... salvar a von Drach.... tomad mí cuadernos de notas capa que Sigmar nos salve."

Y en ese momento caerá inconsciente. Rottmeier le ha suministrado el veneno que recibió de los Skavens, y la pérdida sustancia está haciendo su trabajo mientras se diluye en sus venas. No hay nada que los aventureros puedan hacer, Isidro estará muerto en menos de una hora. Una prueba de Oficio Boticario de dificultad media (+0%) o una prueba similar permitirá revelar esta información.

Nota: Conviene para el transcurso de la aventura que Isidro muera, así que no deberías permitir que los aventureros le salven. Sin embargo lo más probable es que lo intenten, de eso no les prives, aunque el resultado debería ser el mismo.

Almacén

Las posesiones de Isidro están aquí, desparramadas por el suelo. Su cuaderno de notas está dentro de un bolso secreto en su capa; una prueba de Buscar desafiante (-10%) permitirá encontrarlo (Rutinaria (+10%) si saben lo que están buscando).

El cuaderno de notas de Armantero, contiene notas sobre los planes del Ordo Triangulus. También contiene una extensa información acerca de los Skavens y la extensión de su influencia. El cuaderno de notas contiene las siguientes pistas:

- El nombre del culto es Ordo Triangulus y adoran a la Rata Cornuda, la oscura deidad de los Skavens.
- El Ordo Triangulus se reunirá con los Skavens en la noche del festival de las marionetas para conseguir un suministro de polvo de piedra de Disformidad.
- Usarán el polvo de disformidad para impregnar monedas.

Puedes utilizar el cuaderno de notas para proporcionarles cualquier otra pista que pueda ser necesaria para ponerles al tanto del diabólico plan del Ordo Triangulus.

El cuaderno de notas tiene una importante cantidad de información acerca de los Skavens. Si quieres puedes permitir que los aventureros aprendan la habilidad Sabiduría Popular (Skaven) tras un exhaustivo estudio del libro.

La cristalería

La cristalería es un edificio de ladrillo de aspecto amenazante con gárgolas de mirada lasciva y con columnas de humo ascendiendo de las chimeneas incluso a estas horas. Dentro hay una gran sala con tres grandes hornos. La luz de los hornos le proporciona una iluminación demoníaca, y las sombras parecen bailar en las paredes. Pinzas, tubos y otro equipo necesario para el soplado del vidrio se



encuentra esparcido en torno a los tres hornos. El agua es necesaria en el soplado del vidrio, así que también hay un pozo dentro de la sala.

Junto al pozo hay un aparato de extraño aspecto. Una inspección desde más cerca indicará que se trata de una máquina para acuñar monedas con un extraño embudo que parece servir para mezclar el polvo de disformidad con las monedas. Varios Karls con el símbolo de la Rata Cornuda están dispersos alrededor de la máquina. Hay también un saco lleno de esas asquerosas monedas en el suelo. Cualquiera que manipule las monedas deberá superar una prueba de **Resistencia** fácil (+20%) o recibirá una mutación.



Los Skavens son reales

Los cultistas están reunidos en un semicírculo en torno al pozo. Todos ellos están vestidos con sus trajes verdes oscuros y las máscaras negras. Uno de los cultistas balancea un incensario que está dispersando un intenso aroma a incienso dulce. Después de un rato, se escucha un ruido procedente del pozo. De repente, un Skaven aparece en la boca del pozo. Su hocico se retuerce mientras aspira el aire, y sus brillantes ojos rojos examinan a los cosa-hombres reunidos. Entonces sale del pozo, y un grupo de Skaven le siguen. El líder de los Skaven, que tiene la piel grisácea y cuernos, se adelanta al resto en dirección a Rottmeier:

"Bien, bien, cosa-hombre líder-hombre. Foulqueek está contento contigo. Conseguiste hacer que el espía-prisionero escribiese carta a cosa-hombre Skavens odian. Pronto-pronto asesino disfrazado Eshin mata-mata Skavens odian. Aquí tienes tu recompensa, máspreciado polvo de disformidad para tu plan contra iglesia dios-hombre. Cosas-hombre siguen sirviéndonos bien, nosotros recompensar mucho mucho."

(Nota: ver la descripción de Foulqueek para más detalles sobre el plan Skaven)

El rito de iniciación

Si se permite que el encuentro prosiga sin interrupciones, tiene lugar lo siguiente. Las dos nuevas máscaras son para dos nuevos iniciados. En el rito de iniciación prometen su lealtad a los Skavens y al Ordo Triangulus. Foulqueek y Rottmeier aceptan su promesa y les marcan como miembros del grupo orinando sobre ellos. Después de esto los Skavens les dejan retirándose de vuelta al interior del pozo. Tres cultistas toman el polvo de disformidad y comienzan a manejar el aparato de acuñar monedas. El resto se retirarán a la habitación de recepción en el edificio principal de oficinas para satisfacerse con raíz de mandrágora.

Salvando el día

Cómo afrontan la situación los aventureros depende completamente de ellos. Pueden limitarse a observar el intercambio desde la distancia y tomar una actitud pasiva. Pueden limitarse a lanzarse directamente al asalto. Pueden intentar disfrazarse como cultistas e interrumpir el perverso encuentro en el momento más apropiado. O, pueden intentar deslizarse de vuelta al exterior para buscar apoyo (pueden tropezar con unos cuantos guardias si lo deseas. Pero convencer a los guardias de que les ayuden no debería ser muy fácil)

Para animar a los aventureros a entrar en acción puedes apurarles indicándoles que el diabólico plan de los cultistas parece estar en su fase final, así que el tiempo es esencial. Por supuesto, serán obligados a tomar parte en la acción en caso de ser descubiertos. Los Skavens tienen un preciso sentido del olfato y pueden diferenciar entre diferentes cosa-hombre (todos los cultistas huelen a incienso, raíz de mandrágora y a orín de Skaven, mientras que los personajes probablemente no huelan a nada de eso).

Si el encuentro es interrumpido en cualquier momento, sucederá lo siguiente. Rottmeier ordenará a los cultistas matar a los intrusos. Ajusta el nivel de dificultad para tu grupo de juego; probablemente uno o dos cultistas por jugador, más Rottmeier sea lo más apropiado. El resto huirán. Los Skavens verán la oportunidad y agarrarán el saco lleno de monedas de piedra de disformidad justo antes de huir al interior del pozo. Cuando empiece a parecer que los cultistas van a ser derrotados, Rottmeier también huirá al interior del pozo.

Cultistas del Ordo Triangulus

Carrera: burgués / cultista

Raza: humano

Cultistas del Ordo Triangulus							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
34%	43%	32%	29%	37%	42%	32%	34%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	2	4	0	0	0

Especial: *Frenesí* - el terror de ser descubiertos combinado con el efecto de la intoxicación por inhalación de la mezcla de hierbas de sus máscaras y el incienso hará que los cultistas ataquen de forma frenética.

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Conducir, Tasar, Leer/Escribir, Regatear, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Bretoniano, Kislevita o Tileano), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Negociador, Cortes.

Armadura: ninguna

Puntos de armadura: cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0.

Armas: Daga, un cultista balancea el incensario (trátalo como un flagelo).

Enseres: Ropas color verde oscuro, máscara negra, 1D10 CO, símbolo religioso de la Rata Cornuda, 20%



de posibilidades de una dosis de raíz de mandrágora. **Armadura:** ninguna.

Descripción: Los cultistas del Ordo Triangulus proceden de entre los más ricos habitantes de Ashendorf. Son los burgueses y mercaderes de la ciudad, y tienen que dar las gracias de su fortunas a los Skavens. Muchos de estos decadentes hombres adoran a la Rata Cornuda. No pueden arriesgarse a ser descubiertos, así que lucharán hasta la muerte antes de que su verdadera identidad sea revelada.

Konrad Rotmeier



Carrera: Cultista acólito (ex-burgués, ex-mercader)

Raza: humano

Konrad Rotmeier							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
48%	44%	42%	43%	29%	58%	56%	44%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	16	4	4	4	1	3	0

Especial: *Adicción* - Konrad es adicto a la raíz de mandrágora y sufre el trastorno *Hombre Mandrágora* (ver pág. 206 del libro básico).

Habilidades: Sabiduría académica (Teología), Canalización, Carisma, Mando +10%, Sabiduría popular (El Imperio, Skaven), Conducir, Tasar, Cotilleo, Sentido mágico, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Buscar, Lengua arcana (Mágica), Lengua secreta (Queekish), Oficio (Mercader).

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Magia oscura, Negociador, Magia pueril (Disformidad*), Intrigante, Genio aritmético

(*si no tienes acceso a HdIRC, usa magia pueril (vulgar) en su lugar.

Puntos de armadura: cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0.

Armas: arma de mano (espada ceremonial), daga.

Enseres: Ropas de color verde oscuro, máscara negra, símbolo de la Rata Cornuda, 2 dosis de raíz de mandrágora, la cristalería de Rottmeier.

Descripción: Konrad Rottmeier es la actual cabeza de la familia Rottmeier, el dueño de la cristalería Rottmeier y un respetado miembro de la comunidad. También es el líder del Ordo Triangulus y adora al oscuro dios de los Skavens, la Rata Cornuda. Durante tres generaciones los hombres de la familia Rottmeier han sido los líderes del culto. Konrad cree que ha llegado el momento de que el culto dé el siguiente paso y entre en acción. Su plan es golpear a la Iglesia de Sigmar en Nuln. Su plan maestro es elaborar monedas mezcladas con piedra de disformidad y usar esas monedas para extender mutaciones entre los sacerdotes de Sigmar.

Este megalómano ser está degenerado. Actualmente cree que una vez que el muera la Rata Cornuda le resucitará como un vidente gris. Entonces liderará a los Skavens en el Gran Ascenso en el que los hombres rata surgirán a lo largo de todo el Imperio y heredarán la tierra. Hasta entonces trabajará minando el gobierno del Imperio.

En su arrogancia, Konrad Rottmeier cree que está al cargo de toda la situación y que es quien dice a los Skavens que es lo que hay que hacer. Sin embargo está equivocado, y está a punto de descubrirlo. Konrad Rottmeier está calvo y está ligeramente pasado en su cuarentena de años. Guarda una fachada de hombre amistoso y abierto con una risa atronadora. Pero en realidad se trata de un sádico y cruel megalómano adicto a la raíz de mandrágora. Si es capturado rápidamente se tragará su propia lengua.

Persiguiendo a los Skavens

Los aventureros deberían ser capaces de derrotar a los cultistas para seguir a los Skavens y a Rottmeier al interior del pozo. Descender por el pozo requiere de una prueba de dificultad media (+0%) de Escalar. El pozo contiene agua así que la caída no es peligrosa, pero existe la posibilidad de que pierdan un objeto o dos durante el proceso. Existe una pequeña abertura justo sobre el nivel del agua. Se debe gatear para entrar, pero la entrada se abre rápidamente hacia un túnel. Está totalmente oscuro aquí así que necesitarán alguna fuente de luz. El túnel se retuerce y gira hasta que termina en una caverna con un río subterráneo que la recorre. El río lleva a "Underway" el puesto avanzado de los Skavens bajo Nuln. Los Skavens han huido hasta aquí. Andamios viejos y podridos cubren las paredes



de la caverna. Un desvencijado embarcadero conduce a una balsa de aspecto extraño y arruinado. La chirriante balsa-ferry de los Skavens está construido en torno a una enorme rueda de madera. Un motor ruidoso y chirriante proporciona la energía a la rueda de madera, expulsando de vez en cuando una nociva nube de humo verde.

Cuando los aventureros llegan los hombres rata están ocupados intentando huir hacia el río. Una vez que Foulqueek vea a los aventureros, ordenará que dos de sus guardaespaldas y Rottmeier traten de detenerlos. Dos de los guardaespaldas de Foulqueek están ocupados desatando las amarras. Les llevara cuatro turnos separar la balsa del embarcadero. Si se los mata o distrae, Foulqueek tendrá que cortar él mismo las cuerdas. Esto supondrá dos turnos más antes de que la balsa-ferry sea capaz de partir, dejando atrás a cualquiera que no haya embarcado. Una vez que la balsa-ferry empiece a moverse saldrá de la caverna en cinco turnos. Si los aventureros fallan al intentar detener a Foulqueek, este huirá hacia "Underway". Si Rottmeier escapa, se escabullirá en Nuln y buscará refugio entre los cultistas de la ciudad. Comenzará a pensar en nuevos planes muy pronto.

Deteniendo la balsa-ferry

Un tirador del Clan Skryre pilota la balsa-ferry. Si muere mientras la balsa-ferry se encuentra en movimiento, la balsa chocará contra la pared de la caverna y comenzará a hundirse. Si Foulqueek necesita dirigir la balsa, deberá superar una prueba de **Agilidad** desafiante (-10%) cada turno o la balsa chocará y explotará. Para la explosión usa la plantilla grande. Cualquiera dentro de la plantilla recibirá un impacto de Daño 5. Además todo el que esté dentro de la caverna se verá incapaz de oír algo durante 1D10 turnos.

Otra forma de detener la balsa es dañando el motor. Tiene una **BR** de 4 y 10 **Heridas**. Cada vez que el motor sufre daños existe un 20% de posibilidades de que este explote.

Foulqueek



Carrera: aprendiz de vidente gris.

Raza: Skaven (elegido).

Foulqueek							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
25%	20%	35%	35%	45%	55%	50%	15%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	2	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (magia), Canalización, Sabiduría popular (Skaven), Sentido mágico, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Lengua arcana (Mágica), Hablar idioma (Queekish, Reikspiel).

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Sangre fría, Manos rápidas, Magia menor (Armadura de Aethyr, Disipar), Visión nocturna, Magia pueril (Disformidad), Orador experto, Viajero curtido, Cortés.

Armadura: Ninguna.

Puntos de armadura: cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0.

Armas: Báculo

Enseres: Ropas grises, 2 fragmentos de piedra de disformidad (+3 en la siguiente tirada de hechizo), bolsa llena de polvo de piedra de disformidad.

Descripción: Foulqueek es uno de los elegidos de la Rata Cornuda. Es un vidente gris, uno de los profetas capaces de interpretar los deseos de su dios. Tiene el hocico blanco, cuernos y unas campanas oxidadas atadas a su cola.

Foulqueek no cree en el plan del Ordo Triangulus. Piensa que Rottmeier es un estúpido y solamente está utilizando a los cultistas para conseguir lo que quiere. Y lo que quiere es a von Drachensturm muerto. Foulqueek ha soportado los planes del culto solo como señuelo para los espías de Drachensturm. Una vez que Isidro Armantero fue capturado, le ordenó a Rottmeier que obligará al espía a escribir una carta a von Drachensturm. A cambio les daría a los cultista más polvo de piedra de Disformidad.

La falsa carta decía que Isidro había sido capaz de capturar a uno de los Skavens para interrogarlo. Uno de los cultistas llevará la carta y al prisionero ante el noble. Por supuesto todo es una trampa elaborada, y una vez dentro de la mansión del noble, el corredor de túneles Hann'Zo asesinará a von Drachensturm. Conseguir que el cosa-hombre skavens-odian sea asesinado proporcionará a Foulqueek gran prestigio entre los Skavens de "Underway".



Stup Inkk

Carrera: tirador / operador balsa-ferry

Raza: Skaven (común, clan Skryre)

Stup Inkk							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
30%	35%	30%	30%	44%	32%	28%	15%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Ingeniería), Sabiduría popular (Skaven), Escondarse, Navegación, Supervivencia, percepción, Escalar, Movimiento Silencioso, Hablar idioma (Queekish), Nadar.

Talentos: Disparo certero, Visión nocturna, Recarga rápida, Arma de especialista (armas de pólvora), pericia subterránea.

Armadura: Chaleco de cuero.

Puntos de armadura: cabeza 0, brazos 1, cuerpo 1, piernas 0.

Armas: Arma de mano, pistola de disformidad con 10 disparos (dispara fragmentos de piedra de disformidad causando impactos de Daño 5, alcance 10/20).

Enseres: Mapa del río subterráneo sobre piel de rata, telescopio roto, balsa-ferry.

Descripción: La balsa-ferry ha sido una posesión reclamada entre los clanes Skryre y Slekkit por mucho tiempo. En este momento, la balsa está en posesión del Clan Skryre, y el tirador Stup Inkk ha sido concedido con el honor y la responsabilidad de operarla. El motor es tecnología del clan Skryre, y Stup Inkk es el único capaz de dirigirlo apropiadamente.

Guardaespaldas de Foulqueek (4)

Carrera: skaven oscuro

Raza: Skaven (poderoso)

Guardaespaldas de Foulqueek							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
30%	35%	30%	30%	44%	32%	28%	15%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (Skaven), Esquivar golpe, Intimidar, Percepción, Hablar idioma (Queekish), Nadar.

Talentos: Sangre fría, Robusto, Visión nocturna, Especialista en armas (armas a dos manos), Pelea callejera, Golpe poderoso, Recio, Muy resistente.

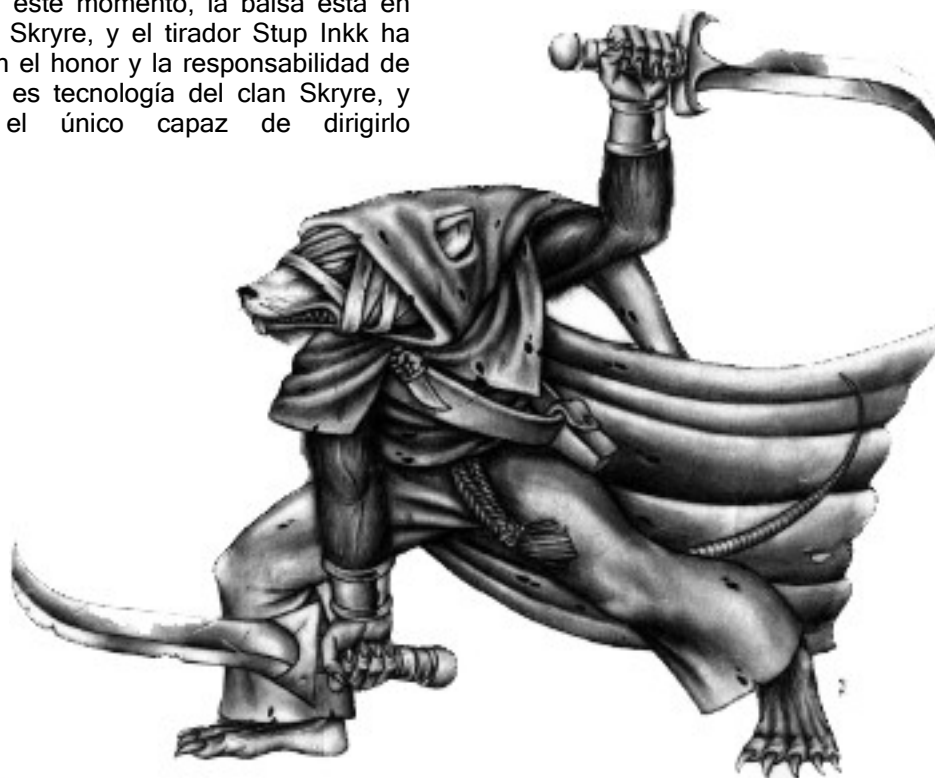
Armadura: chaleco de cuero, gorro de cuero.

Puntos de armadura: cabeza 1, brazos 1, cuerpo 1, piernas 0.

Armas: Arma a dos manos.

Enseres: Ninguno.

Descripción: Estos Skavens de piel negra son los guardaespaldas personales de Foulqueek. Son más grandes y pesados que las ratas de clan normales y son leales al vidente gris.



Desenlace

Mansión Von Drachensturm

Los aventureros deberían percatarse que von Drachensturm está en peligro y deberían ir urgentemente a su mansión. Pero llegan demasiado tarde. La primera pista de que algo va mal es que la misma diligencia negra a la que ayudaron durante el festival se encuentra, vacía, delante de la casa. Los sabuesos no se ven por ninguna parte (asesinados por Hann'Zo durante su huida del lugar).

La casa está ominosamente tranquila. Los pocos sirvientes yacen muertos es sus habitaciones. El cadáver de Von Drachensturm está en el estudio. Un shuriken Skaven envenenado ha atravesado su ojo, matándolo al instante. Todavía sujeta la carta falsa de Isidro Armantero en su mano. El cuerpo del Cultista / cochero también está en la habitación con la garganta abierta en canal. Un par de esposas permanecen en el suelo. Con una prueba de Percepción rutinaria (+10%) se darán cuenta de que las cerraduras parecen haber sido disueltas con algún tipo de ácido. El fuego ruge en la chimenea, debido a que Hann'Zo ha quemado todo lo que tenga cualquier reminiscencia Skaven.

Si instan a que alguien investigue la escena del crimen, se descubrirán los símbolos ocultos en el cuerpo de von Drachensturm y el caso será considerado como un suicidio. Los símbolos son una prueba de un pacto con los Poderes Ruinosos. Al final, el noble debería haberse dado cuenta de la gravedad de su afrenta, y se había quitado la vida.

En este punto los personajes deberían darse cuenta de que se encuentran en la misma situación en que estaban von Drachensturm y Armantero antes que ellos. Conocen el hecho de que los Skavens existen. También saben que si se aproximan a alguien para hablarle sobre el tema nadie les creerá. Quizás se vean condenados al ostracismo. El cuaderno de notas de Armantero, con todas sus pruebas, puede ser rápidamente considerado como cuentos de un hombre loco.

Al menos los cazadores de recompensas les dejarán tranquilos a partir de ahora. Pero se han ganado un enemigo mucho más peligroso, un enemigo que acecha bajo sus pies, esperando su momento.

Final alternativo

Si encuentras insatisfactorio el final ofrecido o no se ajusta a tu estilo de juego puedes utilizar la siguiente alternativa. En esta versión los personajes llegan a la mansión de von Drachensturm justo cuando Hann'Zo lanza su ataque. Pueden intentar acabar con el corredor de túneles y salvar al noble. Este final

permite salvar a von Drachensturm, en cuyo caso, podría convertirse en un patrón para los aventureros si estos eligen unirse a él en su lucha contra los Skavens.

Hann'Zo

Carrera: Corredor de túneles (ex corredor nocturno).

Raza: Skaven (común, clan eshin)

Hann'Zo							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
48%	40%	35%	40%	63%	67%	70%	32%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	3	4	6	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (Skaven) +10%, Esconderse +10%, Esquivar golpe, Navegación, Supervivencia, Percepción +10%, Abrir cerraduras, Escalar, Movimiento silencioso +10%, Hablar idioma (Queekish), Nadar.

Talentos: Pies ligeros, Visión nocturna, Orientación, Errante, Arma especialista (Arrojadizas), lucha con cola, Experto en trampas, Pericia Subterránea..

Armadura: Chaleco de cuero, gorro de cuero.

Puntos de armadura: cabeza 1, brazos 1, cuerpo 1, piernas 2.

Armas: Arma de mano, Daga de puño (BF -1, Balanceada, Defensa), Hoja de cola (BF -2, Rápida), 4 estrellas arrojadizas recubiertas de loto negro

Enseres: 1 vial de ácido (para disolver las esposas), Espada de guarda Nipona y parche para el ojo

Descripción: Este asesino del Clan Eshin es tan teatral. Hann'Zo es uno de los más peligrosos Skaven de "Underway". Ha intentado asesinar a von Drachensturm en muchas ocasiones pasadas pero siempre ha fallado. Para salvarse siempre ha conseguido que el golpe fuese contra otra persona. Esos fallos han conseguido que von Drachensturm se convierta en su nemesis personal. El skaven de oscuro pelaje Hann'Zo lleva una vieja espada de guarda Nipona así como un parche sobre su ojo izquierdo.

Pistas y opciones

No es del todo necesario disponer de Hijos de la Rata Cornuda para jugar esta aventura, pero si es altamente recomendable contar con una copia. Y de todos modos es una gran lectura.



Las carreras: Cultista acólito, hermano encapuchado, y vidente pueden encontrarse en Tomo de Corrupción.

El símbolo de la Rata Cornuda es nombrado en muchos puntos en esta aventura. A los aventureros debería asaltarles la duda de que significa. Si lo deseas, puedes permitir que los aventureros realicen una prueba de Sabiduría Académica (Teología, Runas, etc.) para reconocer el significado de este símbolo. Si lo crees necesario un sacerdote o un enano podría indicarles qué es lo que significa. En última instancia, el cuaderno de notas de Armantero les indicará el significado del símbolo.

Si quieres ampliar esta aventura, los aventureros podrían encontrar algunas pistas adicionales en el cuaderno de notas de Armantero o en la habitación de Rottmeier. Esas pistas podrían llevar a los personajes a Nuln y eventualmente al Magus del culto. Futuras aventuras podrían llevarles a "Underway", el puesto avanzado de los Skavens bajo Nuln.

Si usas música de trasfondo durante tus partidas, podrías probar esto. Escoge una canción para los Skavens y ponla cada vez que los aventureros vean algo que esté relacionado con los hombres rata. Después de esta aventura, cada vez que escuchen ese tema seguro que empiezan a mirar sobre sus hombros en busca de señales de los Skavens.

Tharshalares podría adorar secretamente a Khaine. El dios del asesinato está corrompiendo su mente, y cada día se parece más y más a un Druchii. Podría incluso ser una asesina.

Recompensas de experiencia

Derrotar a Dante Cruziani, 15px.

Descubrir las pistas en la posada, 10 px.

Encontrar el camino hacia Reinhold Grafenberg, 10px.

Visitar la imprenta, 10px.

Encontrar y conseguir la información sobre los panfletos anti-sigmaritas, 5px.

Encontrar a Tharshalares Wintermoon y obtener información sobre la máscara, 10px.

Llegar hasta Jago Stamm y obtener información sobre las nuevas máscaras, 15px.

Destruir a Sha'ffagn'Zheee, 20px.

Descubrir que Isidro Armantero estaba en las cloacas, 5px.

Ir a las cloacas junto a los cazaratas, descubrir la cámara y sobrevivir a la emboscada Skaven, 20px. Encontrar a Armantero y conseguir su cuaderno de notas, 20px.

Matar a Rottmeir, 10px.

Matar a Foulsqueek, 10px.

Destruir la balsa-ferry, 10px.

Opcional: Matar a Hann'Zo, 15px.

Por buena interpretación, 5-30px.



Ayuda de juego 1

Estimados señores

Si quieren discutir como evitar sus problemas con los cazadores de recompensas les invito a que se reúnan conmigo en mi mansión. Deben abandonar Nuln por la puerta Norte y después de dos horas cabalgando buscar la mansión von Drachensturm. Cualquier campesino local les podrá ayudar sin duda alguna para encontrar el camino. No debéis preocuparos por emboscadas o trampas de algún tipo. Estoy intentando que tengamos una conversación civilizada acerca de problemas de interés mutuo.

En nombre de nuestro más sagrado Sigmar

Lord Wolfgang von Drachensturm

Ayuda de juego 2

Llegue a Ashendorf hace dos noches y me asegure alojamiento en la posada El Vidente Sórdido. He descubierto evidencias de la presencia de cultistas. Además, he contactado con los cazaratas locales y con su ayuda espero encontrar evidencias de las cosas que intentamos desenmascarar.

IA

