

# El Cuerpo

## Índice:

<i>Grenztadt.....</i>	<i>pag. 5</i>
<i>Botas polvorientas.....</i>	<i>pag.5</i>
<i>Una curiosa historia .....</i>	<i>pag.6</i>
<i>Rastros de Sangre.....</i>	<i>pag.7</i>
<i>Noche de lobos.....</i>	<i>pag.7</i>
<i>Palabras verdes .....</i>	<i>pag.7</i>
<i>Camino de cadaveres.....</i>	<i>pag.8</i>
<i>Botas y herraduras.....</i>	<i>pag.8</i>
<i>De montañas y enanos.....</i>	<i>pag.8</i>
<i>Fe y sangre verde.....</i>	<i>pag.11</i>
<i>Guerreros y sacerdotes.....</i>	<i>pag.11</i>
<i>Huesos y martillos.....</i>	<i>pag.13</i>
<i>Lobos y martillos.....</i>	<i>pag.14</i>
<i>Averheim.....</i>	<i>pag.15</i>
<i>Cajas y templos.....</i>	<i>pag.17</i>
<i>Teología Suicida.....</i>	<i>pag.18</i>
<i>Notas ensangrentada.....</i>	<i>pag.19</i>
<i>Laruta del lobo.....</i>	<i>pag.19</i>
<i>Cabos sueltos.....</i>	<i>pag.20</i>
<i>Conclusiones y consejos.....</i>	<i>pag.21</i>
<i>Anexos.....</i>	<i>pag.22</i>

## Prologo:

Este módulo está escrito para la segunda edición de Warhammer Fantasy, especialmente indicado para un grupo de cuatro personajes, que estén en sus segundas carreras.

Está inspirado en la película del mismo nombre (the body, Jonas Mcord, 2001)

Sería interesante que entre los personajes se encontrara algún sacerdote o iniciado en alguna de las fes del Imperio, preferiblemente la de Sigmar, con la habilidad sabiduría académica “teología” o sabiduría académica “religión”.

Este módulo está situado en el año 2511, entre los meses Kaldezeit y Jahdrung, es mejor jugarlo antes de la campaña El Enemigo Interior. En todo caso debe preceder a la aparición de Valten .

## Sinopsis:

Los pjs se encontraran cerca de las Montañas del Fin del Mundo, en el pueblo de ***Grenztadt (pag.47 herederos de Sigmar)***, en una de las numerosas posadas, conocerán al mercader ***her Anders Guttmann (pag.47 herederos de Sigmar)***, les propondrá un contrato, localizar a una banda de orcos y recuperar lo que han robado. Durante esta búsqueda encontraran a un sacerdote de Sigmar y a su escolta, en apuros y sin darse cuenta, se involucraran en un descubrimiento que de salir a la luz pública, podría hacer tambalear los cimientos del mismo Imperio.

## Los intrusos de Morbog

(apócrifo 2 WF 1ª edición)

(podréis darle muchísima más profundidad a la banda, si consultáis el suplemento antes mencionado)

Estos son una compañía de orcos i goblins errantes, que han estado saqueando y asesinando por la región en los últimos meses .

Son unos ochenta y se organizan en cinco unidades : cuatro de 20 orcos y una de 12 jinetes de lobo goblin, además disponen de cuatro o cinco carretas de aprovisionamiento i 27 snotlings.

Su jefe es Morbog Rajagargantas, un ex mercenario convertido en bandido, alcanzo su actual puesto asesinando al anterior líder, Roglobb Rajatripas.

El segundo al mando es Bulg, de momento no aspira a nada y se contenta con su actual puesto.

Su táctica es simple, asaltar asesinar y quemar todo lo que puedan y salir de allí antes de que se organice la defensa. De momento esta técnica les ha funcionado a las mil maravillas, cuentan todos su ataques por victorias y han conseguido amasar una pequeña fortuna.

Su guarida se encuentra en las primeras estribaciones de las montañas del fin del mundo no lejos al sur del Paso del Fuego Negro, en unas cavernas naturales que fueron fortificadas y abandonadas por enanos hace ya mucho tiempo.

En los últimos 6 meses han estado asaltando caravanas, diligencias y a todo tipo de viajeros, también algunas granjas aisladas.

### Morbog Rajagargantas

HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
45	32	44	55	26	26	40	25
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	PD
2	13	4	5	4	0	0	0

### Bulg el segundo

HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
42	30	43	45	26	26	40	25
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	PD
2	13	4	4	4	0	0	0

### Banda de chicos

HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
35	35	35	45	25	25	30	20
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

### Jinetes goblin

HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
25	30	30	30	25	25	30	20
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

### Wargos

HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
36	0	35	37	36	18	35	10
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	PD
1	12	3	3	9	0	0	0

## ~Grenztadt~

(pag.47 Herederos de Sigmar)

Es un pueblo fortaleza, habitado por unas 2.500 almas, está situado a los pies de las Montañas del Fin del Mundo, lo atraviesa la vieja carretera de los enanos.

No es su mejor momento, pero el comercio se mantiene i las caravanas son frecuentes.

## ~Botas polvorientas~

Los motivos de los pjs para estar en esta zona son muchos: exploración, un mal negocio... etc., es mejor que el gancho lo pienses tú mismo para que encaje mejor en tu campaña.

Los últimos rayos de sol se empiezan a esconder tras las montañas, cuando atravesáis las murallas de la ciudad fortaleza.

Os llama la atención el olor a carne asada que proviene de una construcción próxima, veis un cartel que reza: "El Gran Jabali".

Es una posada, parece que habéis encontrado un lugar perfecto para descansar.

Mercader y coleccionista.

Her Anders Queemman							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
42	38	36	41	45	55	54	56
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	PD
1	15	3	4	3	-	1	-

El establecimiento esta medio lleno, hay unas 15 personas, sobretodo humanos, y un grupo de 4 enanos echando pulsos y bebiendo cerveza en una mesa cercana. Al poco rato se les acercara un hombre bien vestido, de unos 40 años.

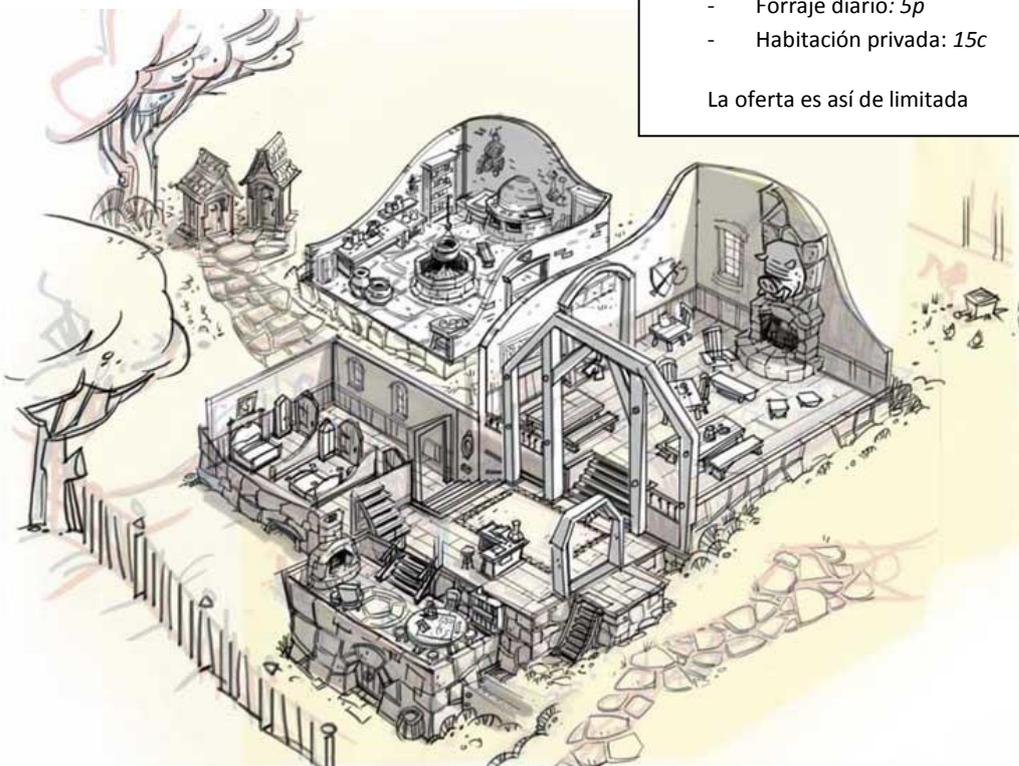
Buenas tardes señores míos.

Puedo invitarles a una cerveza? Así podremos hablar de negocios tranquilamente. Por su indumentaria y armas parecen personas que saben cuidar de si mismos y a la vez resolver problemas...

### Precios de la posada

- Cerveza tradicional ½ litros: 3p
- Comida normal diaria: 1Co
- Forraje diario: 5p
- Habitación privada: 15c

La oferta es así de limitada



Her Anders Guttman les explica: que últimamente, ha habido ataques a caravanas y personas, no puede demostrarlo, pero cree que ha sido una banda de orcos que se ha visto por la zona.

En uno de estos ataques destrozaron una caravana que trasportaba un cofre que le pertenece. (un cofre de hierro de 45 x 45 cm), les dirá que contiene objetos de coleccionista.

**Les ofrece 35Co**, por cabeza si pueden recuperarlo, ( una vez regresen con el contenido del cofre, 10 figurillas, 10cm, de madera, pintada, de manufactura enana). Les pedirá que sean discretos, pues no es sensato atraer demasiado la atención de los vigilantes de caminos, pero conoce a uno de los que investigaron el ataque, Hampson Striglin,

Puede concertar una cita con el mañana por la mañana, en la puerta sur de la ciudad.



Al verlos acercarse les ara señas para que les sigan a una esquina discreta. Allí responderá sus preguntas.

### ~Una curiosa historia~

Vigilante de caminos.

Moreno, ojos claros, 1,75, 80 kg, vestido con su uniforme, algo en su lenguaje corporal hace que no parezca de confianza.

Hampson Striling							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
31	31	33	41	30	38	28	30
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	PD
1	12	3	4	4	-	1	-

**Habilidades:** buscar, cotilleo 10%, esquivar, hablar idioma (reikspiel) intimidar, percepción, rastrear, sabiduría académica (leyes), sabiduría popular (imperio).

**Talentos:** desarmar, golpe conmocionador, golpe poderoso, intelectual, muy resistente, sangre fría,

**Armadura:** brazos: 1, cuerpo: 1

**Armas:** espada larga,

**Enseres:** uniforme, 1d10Co

Hampson Striling, les estará esperando en la puerta sur, tal como les habían indicado.

Lo que sabé Hampson Striling:

Si, yo fui de los primeros en llegar al lugar de la masacre.

Había dos carros destrozados y medio quemados, de las seis personas que conducían o acompañaban la caravana, faltaban dos, los otros estaban muertos, destripados, degollados... un infierno. Del cargamento no había ni rastro. (Vino, suministros, carne en salazón... etc).

Encontramos rastros que se alejaban hacia el este, hacia las Montañas Negras. Pudimos ver huellas de grandes lobos, y pisadas de orco. Eran más de quince, las seguimos durante un día, pero vimos que se adentraban en las montañas, decidimos volver, era demasiado peligroso.

Si lo deseáis puedo llevaros hasta los restos de la caravana...

## ~Rastros de Sangre~

Desde Grenztadt hasta los restos de la caravana, hay unas cuatro horas de viaje a caballo. La zona es bastante yerma, con matorrales bajos y espinosos, no se cruzaran con nadie, solo alguna liebre saltara a los pies de los caballos. Llegaran más o menos a media mañana.

Los restos de las carretas y los cadáveres medio devorados de los caballos, dominan el paisaje.

En el aire, todavía hay ese olor característico, que dejan los combates, cuando hay mucha sangre derramada, aunque solo quedan restos, es fácil imaginarse la horrible lucha que tuvo lugar aquí, sabéis que los orcos luchan sin cuartel, a vida o muerte y sin duda esta vez ganaron.

Veis grandes pisadas por doquier, pisadas que pertenecen a los asesinos y a las víctimas, como os dijo Stirling se alejan hacia el este.

Pueden registrar la zona, (buscar, normal-0%). Encontraran un compartimento secreto en una de las carretas, esta forzado muy toscamente, mide aproximadamente 60x60cm.

Si buscan rastros, son muy evidentes (rastrear, fácil +20%). Stirling decía la verdad, parecen 15 orcos, y 2 grandes lobos, hacia el este, también verán grandes manchas de sangre entre las huellas.

Al seguirlos, verán que la ruta va campo a través, directa hacia las montañas.

El paisaje es yermo y monótono, y las huellas siguen siendo bastante claras. Al menos el primer día de viaje.

## ~Noche de lobos~

Al llegar la noche, podrán buscar un buen sitio para acampar, (**supervivencia, normal-0%**), encontraran un bosquecillo de árboles secos hace bastante tiempo, proporcionara algo de refugio. Tanto si hacen fuego como si no, hacia las 4 de la madrugada los pjs que estén haciendo guardia (**percepción normal-0%**) verán 1d10 figuras cuadrúpedas que se mueven por el linde de la luz que proyecten hogueras o antorchas, tras unos momentos (2 turnos) atacaran al grupo. Son lobos (**libro básico pag. 232**). Si mueren más de la mitad de la manada huirán, durante la lucha o examinando los cuerpos verán que tienen dibujos en la piel, pintados con pigmentos rojos y negros. (*son mascotas de los goblins, que usan como monturas o como animales de caza, si algún pj está familiarizado con las pieles verdes, puede reconocer el tipo de patrón geométrico*).

Los lobos supervivientes irán en busca de sus amos, no están lejos a unos 3 o 4 kilómetros hacia el este.

Sino siguen a los lobos, y no mueven el campamento, 1d10 goblins con sus monturas aparecerán en la noche y atacaran el campamento, en unos 20min. Si mueven el campamento los goblins los rastrearán y les atacaran en el momento oportuno, siempre de noche. (*en los cuerpos de los goblins encontraran 1d10 Co en moneda pequeña, y dos de ellos llevaran una talla de madera, de manufactura enana, si son enanos o poseen **saber popular enano**, sabrán que son figuritas funerarias, que representan a los ancestros. 20 Co cada una para el coleccionista adecuado*).

## ~Palabras verdes~

En el caso que los pj sobrevivan al ataque y hayan dejado a algún goblin con vida podrán interrogarlo.

*Malditoz, zois unoz cerdoz! Mi tribu ezta en laz montañaz grandotaz de ahí atraz. Zomos muchoz, maz que miz dedoz. Mi jefe ez Morbog Rajagargantaz. La gurida ezta en un zitio viejo de loz malditoz enanoz, a media noche de marcha en la boca de un enano de piedra. No sabrá mucho más.*

### ~Camino de cadáveres~

Si consideran ciertas las palabras del goblin, se pondrán en marcha hacia el este, hacia las montañas del fin del mundo, llevarán unas dos horas de marcha des de su campamento, campo a través, cuando uno de los pjs vera como entre la hierba alta sobresale una mole verde. **(percepción normal- 0%)**. Se trata de los cuerpos de dos orcos, *(si es la primera vez que contemplan estas criaturas, descríbelas lo más impresionantes posible.)*. Parece que han muerto por varios disparos de proyectiles, si examinan los cadáveres verán que se trata de virotes de ballesta. *( las puntas de los virotes llevan la marca de un famoso armero de Aldorf, pero tendrán que arrancarlos para verlo.)* Podrán averiguarlo si poseen un oficio relacionado o un saber académico apropiado. Con una tirada de *(supervivencia normal -0%)* sabrán que llevan muertos menos de un día.

### ~Botas y herraduras~

Dos horas más de marcha desde los cadáveres orcos y llegaran a los pies de las montañas.

La grandiosidad de las montañas será sobrecogedora, empequeñecéis a cada paso que dais hacia ellas...

En el aire flota un olor que no sabéis reconocer, pero os pone nerviosos, algunos de vosotros diríais que huele a incienso.

Entonces cuando ya os habéis acostumbrado a esta visión, os dais cuenta que a unos cien metros de distancia, hay una gran cara de enano tallada en la ladera, parece que tiene una expresión de fiereza y esta con la boca abierta, como gritando...

Al empezar a acercarse verán que se ha formado un sendero a causa de pasar repetidas veces por el mismo sitio, está lleno de huellas de grandes lobos, goblins, orcos **(tirada de supervivencia difícil-20%)**, verán que las más recientes, son de botas y herraduras.

Cerca de la entrada a unos veinte metros, escondidos detrás de varias estructuras de piedras, en ruinas, hay 9 caballos *(percepción normal- 0%)* para oír/oler su presencia.

Están ensillados, a su lado, descansa una pequeña carreta de un eje con un caballo de tiro, encima de esta, descansa una caja de madera de 2m x 0,6m, tapada con una pesada lona embreada, cerca de ellos hay 6 orcos muertos y dos humanos también. Parece que la lucha ha sido reciente. Los orcos van fuertemente armados y bien pertrechados, los humanos también. Por su aspecto parecen imperiales. *(cota de malla corta con mangas x2, espada larga buena artesanía x2, daga x2, 2d10 Co)**(el equipo de los orcos es bastante*



*malo, descríbelo si lo necesitas),(en las alforjas de los caballos hay raciones de calidad, para una semana), las dos espadas largas*

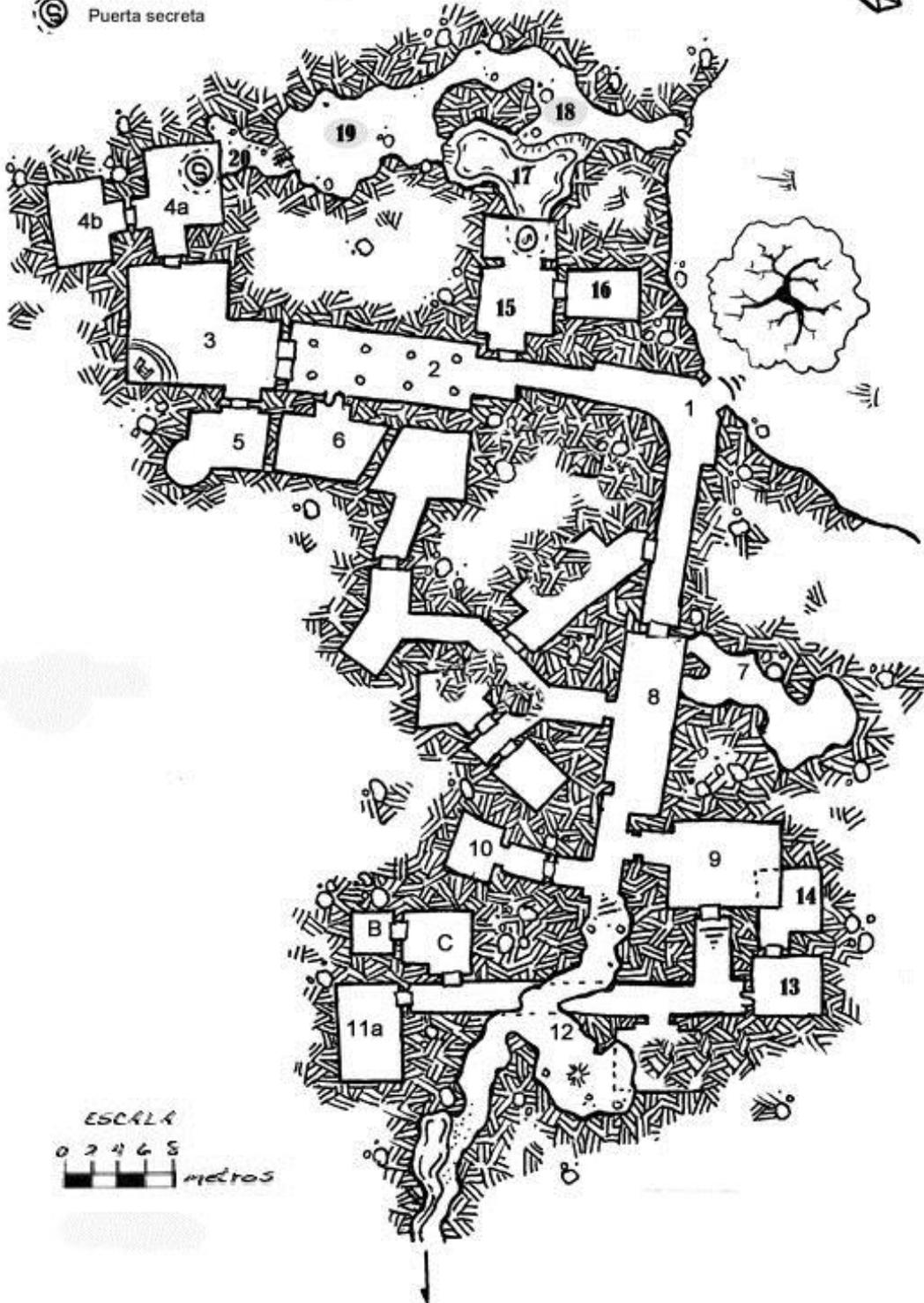
**llevan gravadas en la guarda, el siguiente símbolo.**

*(Saber popular imperio normal -0%)* averiguaran que es el símbolo de la **Reiksguard**. *(cuerpo de elite del ejército imperial, con sede en Aldorf, una de sus principales tareas es vigilar el palacio imperial y proteger al emperador).*

### ~De montañas y enanos~

Las características son las mismas en todo el complejo, pasillos de 2 metros de ancho y 3 de alto, construidos con grandes piedras de cantera talladas y perfectamente unidas. Las salas tienen 3 metros de alto. los techos de las cavernas naturales oscilan desde los 2 a los 4 metros aprox.

-  Roca o derrumbe
-  Puerta secreta



ESCALA  
0 2 4 6 8 metros

- **1** esta sala no está iluminada pero pueden ver gracias a la luz que se cuela desde el exterior, parece un hall que distribuye en dos direcciones el complejo, está despejado, el suelo está lleno de unas marcas marrones resacas, sangre?
- **2** gran sala adornada con una columnata de estilo enano, representa figuras enanas en diversas batallas. De enfrente os llegan ecos de algún tipo de lucha. El suelo esta embaldosado, aunque rotas y mugrientas, las baldosas parecen ser de una calidad excelente.
- **3** Parece la sala del trono, en su esquina izquierda encima de 4 escalones veis un estrado y sobre el un trono de dimensiones exageradas, todavía más para un enano, veis alguna tipo de representación divina gravada en el (Valaya) la cronista, la guardiana del saber enano. *(saber académico, historia, normal +0%, si son enanos lo reconocerán al instante.*
- **4 A, B** salas muy bien decoradas, algunos de los bajo relieves han sido destruidos recientemente, hay estanterías esculpidas en las paredes, y restos de pergaminos esparcidos por el suelo, en el centro de la **B**, están los restos calcinados de una gran hoguera, han utilizado como combustibles los libros y pergaminos.
- **5** una mesa enorme de piedra, podría ser una mesa para mapas, domina por completo esta sala.
- **6** *apretando dos bajorrelieves consecutivos a la izquierda de la puerta, se abrirá subiendo y escondiéndose en la pared*, hay los restos de antiguos muebles de madera, contra la pared enfrente de la puerta un cofre 60x60 cm de piedra:



- *(forzar cerraduras muy difícil -30% )20 H, R5. Contiene los utensilios de un herrero rúnico. ( un martillo y un juego de cinceles hechos en gromril), tasar - 20% difícil: 200 Co aprox. Solo por el metal, Para el coleccionista adecuado..., cualquier enano se ofendería por que las poseería alguien ajeno a su cultura.)*
- **7** una caverna natural utilizada por los orcos como refugio, está llena de pieles y objetos cotidianos robados o fabricados por ellos, poca cosa de valor.
- **8** habitaciones de guardia, contiene un tosco armero con: 10 espadas, 6 arcos 4 de cortos y 2 de largos, 3 ballestas, 5 mazas, 1 martillo, barril con 40 flechas y 30 virotes. *(todo fabricación humana, de diferentes partes del imperio).*
- **9** habitación de **Morbog Rajagargantas**, una gran y tosca cama cubierta de pieles *(son de calidad, dos de lobo gigante y una de oso negro)*, en todo momento habrá dos hebras orco, atacaran si entra alguien. Utiliza las estadísticas de los chicoz, van armadas con armas de mano. clavados encima de la cama hay tres cráneos, uno elfo, otro enano y uno humano. *(no tienen, ningún distintivo, pero puedes utilizarlos como gancho para futuras aventuras, si pones algún elemento para que sepan a quien pertenecen).* Debajo de la cama hay una caja de madera de roble, rota, dentro hay el resto de figurillas funerarias que buscaban. *100 Co, 75c, 43 p, joyas y bisutería por valor de 147 Co.*
- **10** esta zona es donde acampan los goblins más destacados, son catres y letrinas, las paredes pintadas con diversos grafitis mal hechos etc...
- **11 A, B, C** estas habitaciones las ocupa **Bulg "el segundo"**, como jefe de intendencia, custodia el botín y los suministros, en una bolsa de cuero

escondida en la pared (*buscar -0% normal*) hay 5 dientes de oro, dos alianzas de oro (5Co cada una) juego de dos candelabros de plata( 10 Co). **B:** Loz jugetez, dos prisioneros humanos, Jensem y Lothar, son imperiales, conductores de caravanas, están horriblemente desfigurados, después de 3 meses de torturas y golpes, pedirán ayuda o clemencia a los pjs, no pueden andar por si solos, están atados a la pared con grilletes. **C:** cinco barriles de cerveza, tres de vino, todo tipo de comida, mucha de ella echada a perder, por las malas condiciones higiénicas.

- **12** esta zona son cavernas naturales que se pierden en las entrañas de la montaña, es la madriguera del resto de goblins y sus wargos y lobos. Huele extraordinariamente mal (tirada de R - 10% desafiante) para no vomitar. En todo momento habrá 3 goblins y un wargo.
- **13 es un sala secreta:** se abre presionando un botón oculto en el suelo en la parte derecha de la puerta. Una reserva de armas enanas, 15 ballestas ligeras 5 pesadas 240 virotes. Todo echado a perder por el paso del tiempo.
- **14** contiene una reserva de agua y comida, también destruidas por el paso del tiempo.
- **15** habitaciones en desuso a juzgar por los muebles de piedra parece algún tipo de cocina.
- **16** habitaciones en desuso a juzgar por los muebles de piedra parece algún tipo de cocina.
- **17** una caverna natural inundada, en su parte más profunda 2 m de agua, limpia y muy fría. Está habitada por lo que parecen pequeñas truchas (20 cm) ciegas. Des de ella se puede acceder a una trampilla secreta que lleva a la zona 15.
- **18** una caverna natural, en su parte sur hay una puerta secreta, se abre

accionando un pulsador escondido en la pared izquierda a sesenta cm del suelo, da al exterior de la montaña.

- **19** caverna natural, en su centro hay un mausoleo enano, a su alrededor encontraran luchando a 7 hombres, contra 8 orcos y 10 goblins.
- **20** caverna natural.

### ~Fe y sangre verde~

El mausoleo está construido en piedra blanca, es cuadrado, con dos columnas y una entrada en cada esquina, rematado con una cúpula de la misma piedra, y dentro, en el centro puede verse un sarcófago antropomorfo, con la imagen de un guerreo tallada en mármol rosáceo. Una obra maestra. El guerrero es alto y fuerte, va vestido con pieles de lobo, parece muy antiguo, aferrado contra su pecho hay un martillo de guerra, (*tirada de saber popular imperio +20% fácil*), podría coincidir con la descripción de Ghal Maraz.



### ~Guerreros y sacerdotes~

Seis de los hombres van pertrechados de modo parecido a los que han encontrado muertos fuera. Verles luchar es un espectáculo, se coordinan entre ellos como si fueran uno solo. Están haciendo retroceder a los orcos, pero los goblins han herido a tres de ellos y otro yace en el suelo malherido. El séptimo hombre va vestido con ropas resistentes no parece un combatiente, está ayudando al hombre mal herido. Si deciden ayudarlos seguramente acabaran con los enemigos bastante rápido.

Estos son los seis caballeros de la Reiksguard:

Ser Arlan von Köhler, ser Helrich Shrader, ser Luthor von Meller, ser Albrith Zweig, ser Dietrich von Goldstein. *(Solo pondré una ficha de ejemplo, las demás pueden serán parecidas, aunque puedes personalizarlas todas).*

**Habilidades:** buscar, cotilleo 10%, esquivar, hablar idioma (reikspiel) intimidar, leer/escribir, lengua secreta (jerga militar), mando 10%, montar

Ser Arlan von Köhler							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
50	46	43	44	40	42	45	50
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	PD
2	15	4	4	4	0	4	0

10%, percepción, rastrear, sabiduría popular (imperio).

**Talentos:** amenazador, desarmar, g. conmocionador, g.poderoso, intelectual, muy resistente, pelea callejera, sangre fría.

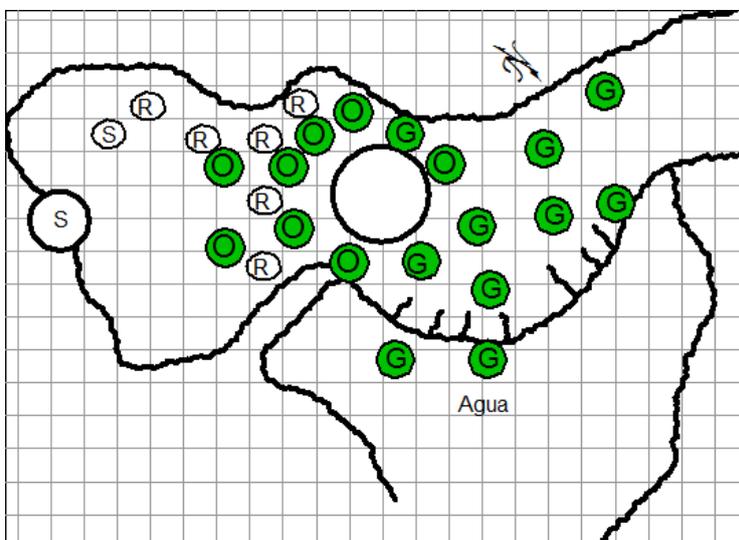
**Armadura:** media (cota de malla completa) cabeza 3, cuerpo 3, brazos 3, piernas 3.

**Armas:** espada larga (buena artesanía, con el mismo emblema), escudo

**Enseres:** armas, 1d10Co.

R: Reiks Guard, S: sacerdote, O:orco, G:goblin.

Puedes gestionar el combate como más te convenga, según por donde aparezcan los pjs.



**En el combate morirán cuatro de los seis caballeros.** Puedes elegir los que más te convengan. **El sacerdote debe sobrevivir,** los

orcos y los goblins deben huir o ser aniquilados por completo.

### Hermano Qeralo

HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
37	27	41	37	24	44	48	43
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	PD
1	13	4	3	4	0	3	0

Sacerdote de Sigmar

**Habilidades:** carisma, hablar idioma ( reikspiel, clásico), leer/escribir, percepción, sabiduría académica ( historia, teología), sanar +10%.

**Talentos:** cortes, don de gentes, golpe letal, muy fuerte, guerrero nato, cirugía, resistencia a la magia.

**Armadura:** media (armadura de cuero completa, camisa de malla) cabeza 0, cuerpo 3, brazos 1, piernas 1.

**Armas:** martillo de guerra (buena artesanía)

**Enseres:** armas, 1d10Co, zurrón, símbolo de Sigmar, material de escritura, recopilación de relatos, sobre los últimos días de Sigmar.

## ~Huesos y martillos~

Después del combate y de asegurar la zona, uno de los caballeros supervivientes se dirigirá a ellos:

Gracias a Sigmar! Estabais cerca y eso nos ha salvado, al menos a unos pocos. *(Miente), me llamo ser Artlan, y el es el padre Gerald, estamos investigando estas ruinas, ya que no sabíamos de la existencia de esta fortaleza atalaya enana. Si queréis quedaros con nosotros seríais de gran ayuda, en cuanto el padre Gerald haya acabado su investigación, nos marcharemos, volveremos a Grenztadt. Si sois tan amables, vigilad la entrada al complejo y las entradas a esta sala, puede que haya más pieles verdes, intentaremos acabar lo antes posible.*

El sacerdote se dirigirá rápidamente hacia el mausoleo y empezará a examinarlo.

Ser Artlan y el otro caballero no les dejarán estar en la habitación, reaccionarán violentamente hacia cualquier ataque, aunque si el que insiste en quedarse es un sacerdote o un enano y pasa una prueba de **(Em -10% desafiante)**, el sacerdote Gerald intercederá por él y le dejarán quedar. A los otros no.

*El mausoleo está construido en piedra blanca, es cuadrado, con dos columnas y una entrada en cada esquina, rematado con una cúpula de la misma piedra y dentro, en el centro, puede verse un sarcófago antropomorfo, con la imagen de un guerrero, tallada en mármol rosáceo. Una obra maestra. El guerrero es alto y fuerte, va vestido con pieles de lobo, parece muy antiguo, aferrado contra su pecho hay un martillo de guerra, (tirada de saber popular imperio +20% fácil), podría coincidir con la descripción de Ghal Maraz.*

Después de la inspección ocular del mausoleo y el sarcófago, sacerdote Gerald recogerá muestras de piedra de los dos, los guardará en saquitos de cuero por separado.

Inmediatamente después el i dos de los guardias que lo acompañan cogerán palancas i procederán a abrir el sarcófago . (para su sorpresa se abrirá con suma facilidad), podrán deslizar la tapa de la cabeza a los pies, dejando media tumba al descubierto.

*Podéis ver un cuerpo humano momificado por el paso del tiempo y el aislamiento, pelo largo, barba hasta el pecho. Los restos de las pieles que lo visten parecen de lobo o algún animal parecido. El espécimen es alto para los estándares de la época, varias joyas adornan frente, cuello y dedos .*

**Sanar (-20%), Cirugía (-10%), Ambas (+10%).**

*El cuerpo pertenece a un varón de complexión fuerte, de unos sesenta y pocos años de edad, por la indumentaria y el examen de huesos y músculos diríais que se trata de un guerrero de la antigüedad.*

**Sab. Académica (historia)-10%**

*Por la indumentaria y joyas se podría decir que pertenecía a la antigua tribu de los Unberogen.*

Después de un examen minucioso, 2 de los guardias irán a buscar la pesada caja de madera, con extremo cuidado el sacerdote y estos dos guardias empezarán a trasladar el cuerpo y los objetos a la caja. **NO DEJARAN QUE NADIE MAS LOS TOQUE.**

## ~Lobos y martillos~

*A estas alturas puede que los pjs ya se huelan que podría tratarse de los mismísimos huesos de Sigmar Heldenhammer. Si no lo hacen porque no han tenido acceso a la inspección, lo sabrán pronto, de todas formas puede que tu puedas insinuar algo. Teológicamente hablando, no tiene sentido según un prisma sigmarita que un dios tenga restos mortales, ya que **literalmente** Sigmar, ascendió a los cielos con los otros dioses. Estos restos podría representar Sigmar el Dios, es un mito, solo existió Sigmar el emperador y destruir así toda la iglesia sigmarita, y el Imperio mismo.*

Una vez empaquetado el cuerpo, querrán partir de inmediato. Sin importar la Hora que sea, seguramente primera hora de la tarde.

Por el camino los guardias y el sacerdote, responderán a preguntas triviales sin problemas, se mostraran amigables.

Si preguntan por la caja o por el cuerpo, o insinúan algo que no sea de naturaleza trivial, les darán largas diciéndoles que en cuanto lleguen a **Grenztadt, (6 horas de viaje)** recibirán algunas respuestas y podrán seguir sus caminos. Por supuesto lucharán hasta la muerte por proteger el cargamento. I les perseguirán incansablemente si lo roban. (Utilizando todas las herramientas legales a su alcance, recuerda que son la Reiksguard).

Unas dos horas después de salir **tirada enfrentada de PERCEPCIÓN (esconderse 40%)** si la pasan, verán una figuras detrás de algunos árboles (verán 2 o 3, en total son 15) . entre ellos un sacerdote y un iniciado de Ulric. Espadas a sueldo **pag. 234 del manual básico ( H 14, F4, R4).**

*Afiliados a la iglesia de Ulric, dirigidos por dos sacerdotes de esa religión, les llevan siguiendo hace días des de lejos, ahora están aquí para robar los huesos. 3 de ellos llevan ballestas y las usaran desde la cobertura de los árboles. Todos son implacables y lucharán hasta la muerte. Los pjs tienen que sentir que pueden morir, déjales mal heridos, mutilales (da igual, que gasten puntos de destino). Los guardias les gritaran que huían y protejan la carreta y al sacerdote, tienen que hacerlo sino todo estará perdido. (por supuesto el sacerdote resultara mortalmente herido por un virote de ballesta).*

Algunas millas después podrán intentar esconderse, los guardias retendrán a los asaltantes. El sacerdote les pedirá que paren, verán como sangra por la boca y el hasta de un virote le sobresale del pecho, llamara/agarrara al sacerdote, enano o al más espiritual del grupo.

*El moribundo sacerdote se acerca y susurra a tu oído: **llevadlo a Aberheim, al templo, llevádselo a Lugus, no dejéis que el lobo ponga sus zarpas en el, el puede ser Heldenhammer, ten fe, Lugus hallara la respuesta, dale esto (bloc de notas/diario ensangrentado) podremos saber... Morirá apoyando su frente contra tu hombro, dejando escapar una pequeña cascada de sangre des de su boca.***

*Desde donde están hasta Averheim hay unas 150 millas, a caballo aproximadamente unos 2 días.*

*Este tramo de la aventura tendría que ser libre, déjales hacer lo que quieran y límitate a enseñarles las consecuencias, no tienen ningún límite de tiempo. Pero seguramente estarán heridos y los Ulriquianos les rastrearán, recuerda que harán lo posible por tener los huesos.*

*Ponles ayuda en el camino y algún encuentro casual, anima el trayecto, o incluso puedes incluir alguna aventura corta. Pero asegúrate que tengan un encuentro con 3 o 4 Ulriquianos,*

*para que tengan la sensación de ser perseguidos, los combates con ellos deben ser al límite, nunca se retiran, son fanáticos. Utiliza las estadísticas de espadas a sueldo pag. 234 del manual básico ( H 14, F4, R4).*

*En caso de que capturen a uno con vida, no hablara si no*

*es torturado severamente, en todo caso no sabrá nada, solo dirá un nombre Ruf, Lonigbrud. También está a unas 150 millas.*

### *Sabiduría popular (imperio)*

*Lonigbruck está justo en mitad de los viñedos y tierras de labranza de Averland. El pueblo no es muy grande, pero es próspero. Pocos de sus habitantes son sigmaritas o ulricanos. El templo más grande de la localidad está dedicado a Verena e incluye una biblioteca con muchos libros que tratan sobre la humanidad y la historia de las leyes.*

## **~Averheim~** *mapa en los anexos*

Averheim, la capital del Gran Condado de Averland, es una de las ciudades más grandes y ricas del Imperio. También es una de las más antiguas. Ubicada donde antes estuviera el principal campamento de los Brigundianos. Averheim lleva siendo la mayor ciudad del territorio comprendido entre el Aver y el Reik desde el nacimiento de Sigmar, y su fundación se remonta a una época anterior a este. El centro de la ciudad se sitúa en un acantilado rocoso que domina el río Aver, por lo cual es inmune a sus crecidas habituales. En el punto más alto de la ciudad, a un extremo de la carretera que llega desde Pfungzig y Heideck, se alza tras imponentes murallas la fortaleza de los Condes Electores, cuyas torres ofrecen una panorámica de varias millas a la redonda.

### **Plenzerplatz**

La Plenzerplatz es un gran mercado empedrado en cuyo centro está el famoso Pilar de Cráneos. Si bien gran parte de la ciudad está tan densamente poblada como cualquier otra urbe en el Imperio, Averheim destaca por sus numerosos espacios abiertos y plazas de mercado, y la Plenzerplatz es la más grande y concurrida de la ciudad.

Casi todos los días hay docenas de puestos de mercado presentes en la plaza, vendiendo empanadas calientes, embutidos, ollas, sartenes, cubiertos, ropa, libros viejos y botas. Cualquier producto básico está disponible aquí. Sin embargo, este no es un buen lugar para comprar armas o armaduras, aunque los puestos que atienden a los cazadores y tramperos venden flechas, pernos, redes, lazos, y chaquetas de Cuero.

El mercado está particularmente ocupado cada Marktag, y el aumento de la competencia entre los vendedores significa que el coste de los bienes se reduce hasta en un 75% del precio habitual de venta. Cada Festag, la mayoría de los comerciantes se toman un día de descanso, y los pocos que hacen el esfuerzo de trabajar suelen cobrar un 25% más por sus productos. La mayoría

de los puestos del mercado son propiedad y están atendidos por averheimers nativos, aunque algunos están de paso, como los campesinos de Averland y el ocasional buhonero strigano. Con la excepción de unos pocos pasteleros valientes que llevan sus mercancías con ellos (y evitan a la guardia de la ciudad), los halflings no están autorizados a montar puestos de venta en la Plenzerplatz.

### **Columna de los Cráneos**

Un monumento famoso de la ciudad es la Columna de los Cráneos. Este imponente y retorcido pilar está construido con los cráneos blanqueados de cientos de orcos, y conmemora la batalla de 1707, cuando los averheimers rechazaron sangrientamente a las fuerzas sitiadoras del infame caudillo orco Gorbad Garra'ierro durante el siglo XVIII.

Aunque la propia Averburgo nunca ha caído, la ciudad fue invadida y las tropas de Gorbad llegaron hasta la Plenzerplatz, la plaza central de la ciudad. En ella el gran Conde y su guardia personal se echaron sobre ellos junto a los soldados averlandeses que quedaban. Masacrados a centenares, las fuerzas del ejército de Gorbad se vieron obligadas a pasar de largo, y el Conde Elector ordenó que se erigiera un monumento con los cráneos de los orcos muertos.

La base del pilar está llena de velas, tiras de pergamino, y otros recuerdos y ofrendas dejadas por los locales para recordar a sus seres queridos asesinados por orcos, o como oraciones contra los pieles verdes. Los soldados que luchan contra los orcos, o van a las montañas de patrulla, suelen visitar el pilar para tocarlo y que les traiga suerte. A día de hoy, se dice que durante la noche del día del misterio todavía mana sangre de las cuencas de los ojos de algunos de estos cráneos.

Posada del Final del Viaje y la oficina de la

### **Flecha Roja**

La posada es un gran edificio de dos pisos con anchas ventanas con parteluz, en la esquina sur de la plaza frente al Averburgo.

El Final del Viaje es una de las tabernas más suntuosas y bien equipadas del Imperio. Cuenta con un acogedor bar que sirve una amplia variedad de platos cocinados por expertos chefs halflings, fuertes cervezas importadas directamente de fábricas de cerveza enanas, y vinos de calidad procedentes de viticultores de renombre en Averheim y Wurtbad. La posada ofrece el centro de la red de diligencias la Flecha Roja, y los propietarios de la compañía pagan generosamente para ver que la posada siempre cuenta con profesionales capacitados y equipados con un superávit de todo lo que necesita para funcionar sin problemas. Pocas posadas o casas de huéspedes en el Imperio proporcionan tal alojamiento de lujo a sus invitados.

A un lado de la posada hay una gran casa de carruajes y establos. Al otro lado hay un edificio de oficinas usado por la Flecha Roja para almacenar sus cuentas y realizar reuniones privadas. Los carruajes Flecha Roja se detienen y salen de aquí durante todo el día. Por una licencia imperial, Flecha Roja es la compañía de diligencias más importante que opera dentro de Averland.

### **Teatro Sol de Solland**

Este es el teatro más grande y lujoso de Averheim, un enorme edificio con una elegante fachada cubierta de esculturas de dioses y héroes de la antigüedad, que se encuentra justo enfrente del Averburgo, en el extremo sudoeste de la plaza. Los patrones del teatro tienden a llamarlo el “sol malhumorado”. Esto se debe en parte a la factura habitual del teatro en tragedia taciturna, y en parte a la gran escultura de bronce de un sol ceñudo que adorna el frente del teatro. El teatro Sol de Solland está actualmente disfrutando de la muy exitosa comedia de travestismo Hexenachtabend de Jacopo Tarradasch.

Las entradas para el Sol de Solland están disponibles para todas las clases sociales. Las más caras son cabinas privadas en los niveles superiores, desde una corona de oro por noche. La mayoría de estas cabinas se alquilan mediante suscripción para toda la

temporada a familias nobles o de comerciantes, que desean ser considerados como mecenas de las artes. De tres a diez chelines comprarán un asiento con una pobre o excelente vista del escenario, hombro con hombro con otros clientes. Los humildes pagan tres peniques (dos peniques en Festag) por estar en el suelo, lo suficientemente cerca como para arrojar despojos y verduras podridas si la obra no les complace.

### **Templos**

Hay tres grandes templos en las cercanías de la Plenzerplatz. El mayor es el templo de Sigmar, levantado a lo largo de la esquina oriental adyacente al Averburgo. Está construido en gran parte con el mismo estilo que el Palacio Averburgo, lleno de arcos, torres, y una cacofonía de estatuas religiosas y esculturas en bajo relieve. Los jardines y recintos del templo están siempre vigilados por miembros de la Orden de caballeros de la Sangre de Sigmar. Una estatua de mármol blanco frente al templo representa a Sigmar en pieles y armadura, sosteniendo Ghal Maraz en alto. Una segunda figura está detrás, orgulloso en la panoplia de guerra de un auriga. Es Siggurd, Rey de los Brigundianos, la tribu que los averlandeses consideran como sus antepasados. Los visitantes del templo son susceptibles de ser saludados por el discípulo Kurgan, un hombre amplio, de voz suave, con una barba feroz. Ha tomado un nombre enano en honor a la amistad entre Sigmar y esa raza, y será muy amable con los enanos.

El templo-hospicio de Shallya es un amplio edificio adornado con una torre alta, un tanto incongruente, construido en la esquina sur de la Plenzerplatz, cruzando la calle desde el Final del Viaje. Rodea un pequeño patio cuadrado, alrededor de una piscina de agua clara, y amueblado con muchos bancos para que los pacientes “tomen el aire”. Se desconoce por qué los ingenieros del templo construyeron una torre alta y delgada. Las autoridades del culto insisten en que proporciona a los shallyanos un lugar tranquilo y aislado en el que meditar. Los escépticos señalan que otros templos-

hospicios no suelen tener este tipo de estructuras. Profieren teorías alternativas, que van desde que es un desatino construido para competir con el palacio y el templo de Sigmar, a rumores más oscuros sobre que es utilizada para albergar lunáticos peligrosos, familiares mutantes de clientes ricos, o peor. Los visitantes del templo suelen ser recibidos por la formidable Madre Henriette, una mujer alta y corpulenta de unos cuarenta años. Tiene la costumbre de cacarear en señal de desaprobación, y esto, además de sus túnicas blancas voluminosas y el manto de color rojo sangre que lleva, le han valido el apodo de “mamá gallina” de su grupo de iniciados y de los laicos del templo.

El tercer templo está dedicado a la adoración de Verena, situado en la esquina norte de la plaza, adyacente al Averborg y frente al templo de Sigmar. Es un edificio de planta cuadrada con una fachada de altas columnas de estilo tileano. El templo de Verena cuenta además con una impresionante biblioteca y con una sala de museo, que muestra exposiciones acerca de la Batalla del Paso del Fuego Negro, la más famosa victoria de Sigmar, acaecida en los límites de lo que ahora es Averborg. Los visitantes del templo suelen ser recibidos por el Unterlector Viktor Glottz, un hombre muy delgado de edad incierta. La insistencia de Glottz de escuchar a “ambas partes” en cada tema o debate, no le ha ganado amigos en el culto de Sigmar o entre los cazadores de brujas.

Con la excepción de Ranald, se pueden encontrar capillas a todas los demás deidades principales del panteón del Viejo Mundo en toda la ciudad. El culto de Sigmar es particularmente importante para los averheimers, principalmente debido a su proximidad al Paso del Fuego Negro, el escenario de su mayor victoria. Además del templo en la Plenzerplatz, existen otros dos santuarios, uno en el distrito de la periferia en la orilla norte del Averborg y otro en el distrito sur de Averborg.

## ~Cajas y templos~

*Déjales, comprar vender, dar vueltas por la ciudad, pero de vez en cuando hazles tirar por PER, si no lo piden ellos, les siguen algunos ulricanos, pero no serán capaces cogelos o demostrarlo. Tarde o temprano los pjs, irán al templo de Sigmar, allí sigue con la aventura.*

Hermano Lugus, bibliotecario del templo.

Hermano Lugus							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
37	27	41	37	24	54	48	43
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	PD
1	13	3	3	4	0	3	0

**Habilidades:** carisma, hablar idioma ( reikspiel, clásico, bretoniano, estaliano), leer/escribir (los mismos que habla), percepción, sabiduría académica ( historia +10%, teología+10%), sanar +10%.

**Talentos:** cortes, don de gentes, golpe letal, muy fuerte, guerrero nato, cirugía, resistencia a la magia.

**Armadura:** media (armadura de cuero completa, camisa de malla) cabeza 0, cuerpo 3, brazos 1, piernas 1.

**Armas:** martillo de guerra (buena artesanía)

**Enseres:** armas, 1d10Co, zurrón, símbolo de Sigmar, material de escritura, recopilación de relatos, sobre los últimos días de Sigmar.

Humano 57 años, pelo rubio muy corto, ojos verdes, 1,67, 89 kg.

Les costara un poco que les reciba el hermano Lugus, parece un hombre muy ocupado. Finalmente les recibirá en su sala de estudio dentro del templo.

Si le dan el bloc de notas/diario del hermano Gerald, reconocerá la letra.

*Padre Lugus bibliotecario del templo.*

*Posibles respuestas.*

- *Si conocía al hermano Gerald estudiamos juntos (estará sinceramente apenado por su muerte)*
- *Es extraño, no sabía nada del templo de Valaya del que hablas, ni de esa fortaleza enana, no está registrada.*
- *Huesos... Sigmar... (muy intrigado y sorprendido), tengo que verlo, enseñádmelo por favor (llegara a ofrecer 50Co si es necesario)*
- *No, Sigmar ascendió con los dioses, no dejo restos mortales.*

*Pediré que le lleven la caja al templo con discreción ofreceré ayuda con la logística, hombres, carros...*

*Necesita un día para examinarlo, pedirá estar asolas con los huesos, aceptara que un pj sacerdote, o que haya demostrado su fe se quede a ayudarlo.*

sigmaritas entraran cerraran por dentro y recogerán los huesos, los pondrán en un saco y escaparan por una ventana, trepando hasta el tejado.

Dejando una trampa bomba preparada para explotar cuando alguien haba la puerta.

**Bomba pag. 47 Arsenal del viejo mundo,** daño 6 afecta a 10m a la redonda.

Si investigan la habitación (*buscar+ 0%*) encontraran el bloc de notas bastante chamuscado, (*buscar -10%*) encontraran fragmentos de la cascara de cerámica y metal de la bomba. La bomba en si ya es una pista, si investigan por la ciudad y gastan algunas coronas (*cotilleo/ +10% si pertenecen a algún gremio*) sabrán que en la ciudad hay dos sitios donde podrían comprarla,

En la tienda "Antojos de Nuln" tienda y armería especializada en armas de pólvora, no hay una ubicación específica, colócala donde te vaya mejor. La regenta un halfling llamado Esteopos Gefüllte Kugel, (bala rellena). Tiene un surtido bastante amplio, sube los precios un 25%, el establecimiento está protegido por dos guarda espaldas un Enano Urg, y una Humana, Violet, son veteranos y bien pagados, tendrían que ser desafiantes. H18/HA 41/R4/F4/ ARMADURA 2 todo el cuerpo. (Cota de malla). Nadie ha venido últimamente a comprarle una bomba, para mirar los registros pedirá 15Co, vendió una hace 4 meses Cornelius Hoggen. (anécdota/gancho) lo encontraron muerto dos días después cerca de la Plenzerplatz. La bomba fue robada y vendida en el mercado negro, es la que se ha usado en el templo.

## **~Teología suicida~**

Después de toda la noche examinando los huesos, con diferentes lupas y haciendo "experimentos" con distintos fragmentos, anotando los resultados y conclusiones en el mismo bloc con tapas de cuero del hermano Gerald, a las primeras luces del alba, por fin se sentara, suspirara...

En cuanto salgan de la habitación, dos ulricanos, haciéndose pasar por

*Si me disculpáis, tengo que pensar en ello asolas unos instantes, voy a refrescarme... Y saldrá de la habitación, dejando las notas en una mesa cercana.*

*Os quedáis solos en la habitación, con la única compañía de los huesos y los libros, pocos minutos más tarde, oís gritos y los sonidos de gente corriendo. Salís y preguntáis... El bibliotecario Lugus está muerto! Ha saltado desde el tejado.*

Si preguntan por Carnelius y la bomba en los bajos fondos déjales gastar por lo menos 20 Co en sobornos y que al final acaben hablando con Gato Jr. Si tienen alguna idea disparatada, divertida o crees que puede dar resultado déjales que los lleve a Gato Jr. de todas formas, (la falsa sensación de libertad que tendrán aumentara la diversión de los pjs.)

### **La segunda opción es el mercado negro.**

Después de preguntar bastante, habrán gastado unas 20 Co en sobornos.

Le indicaran que vayan a la calle Bestechungsgelder ( de los sobornos) Allí podrán Hablar con Gato Jr. Hanfling con una posición intermedia dentro del gremio local de ladrones. El no ha vendido personalmente la bomba, pero sabe que se ha vendido, está bastante preocupado por que se haya usado en el templo de Sigmar, sabe que es malo para el negocio y además teme por las posibles represalias divinas.

Está rodeado de 5 matones de la peor calaña. Puedes usar las estadísticas de los **bandoleros y los carteristas del manual básico, pag. 233/234.**

Tendrán una actitud intimidatoria aunque Gato será amigable con cualquier halfling del grupo. Solo les pedirá 5Co y información, (quiere saber más cosas sobre lo ocurrido, tanto del suicidio como de la explosión).

Si le convence lo que oye, tendrá que ser una buena información. Se conformara con saber por ejemplo: *el sacerdote se suicidó por causas teológicas, después de leer unos manuscritos, la bomba quería destruir su sala de estudio para borrar pruebas...*

Les dirá que la vendió hace dos días un tipo extraño, no le gusto su mirada, le hizo seguir, se "aloja" en unos almacenes abandonados a las afueras, no tiene perdida.

### **~Notas ensangrentadas~**

Las notas del padre Gerald y el padre Lugus están parcialmente quemadas pero todavía hay grandes fragmentos legibles. (buscar-10%) (Teología +20%) (Sabiduría académica religión +10%) *Las conclusiones son: hay una alta probabilidad de que los restos pertenezcan al mismísimo Sigmar, por su antigüedad, por la complexión del individuo, por las ropas, por los adornos y además si se tiene en cuenta la contextualización del entorno donde se encontró el cuerpo, deja pocas dudas. Si es así, la iglesia de Sigmar, el puesto de Emperador y la naturaleza misma*

*del Imperio se tambalearan porque están contruidos encima de una mentira. La iglesia de Ulrik ha estado en lo cierto durante más de 2000 años, la vergüenza y la humillación de tener que pedirles perdón serán enormes, todos los bienes de nuestra iglesia, todos nuestros sacerdotes, las reliquias tendrán que ser desacralizados y vueltos a consagrar a Ulrik, puede que no lleve a una guerra civil ya que el poder del propio Empedrador quedara en entredicho, pero debe mantenerse en secreto, debo convocar a mis Hermanos, un concilio con el Gran Teogonista y visitar, personalmente la tumba, para estar perfectamente seguros.*

Los ulricanos se quedaran en la ciudad una noche, hasta que confirmen su ruta y consigan suministros y caballos, viajaran lo más rápido que puedan hacia el norte son 6, su objetivo es llegar a Midenheim y presentarle los hueso y lo que saben al Sumo sacerdote de Ulric.

Aquí el dilema de los pjs dejarles y que reescriban la historia según su criterio, o luchar por recuperar los huesos, si recuperan los huesos, entregarlos a la iglesia de Sigmar?, destruirlos? ....

### **~La ruta del lobo~**

Aquí te indicare la ruta de los ulricanos, si no les interceptan en Averheim, les llevaran de 8 a 12 horas de ventaja.

- De Averheim por rio hasta **Nuln. (6 días) 275 millas aprox.**
- De Nuln por rio hasta Aldorf. **(8 días) 300 millas aprox.**
- De Aldorf seguirán el rio Delb a caballo hasta Delberz allí descansaran 2 días y enviaran un emisario a Midenheim. **(6 días) 230 millas aprox.**
- De Delberz escoltados por miembro de la iglesia de Ulric hasta Midenheim. A caballo. **(1,5 días) 80 millas aprox.**

Si lo pjs compran un mapa o tienen acceso a uno, déjales mirarlo y que intenten adivinar la ruta para interceptarlos.

Este tramo de aventura es libre, anima el viaje, ponlos a prueba, prepara algún encuentro, si van por rio te recomiendo el suplemento de 1ª edición *Muerte en el Reik*, introduce alguna aventura corta de las de la pantalla por ejemplo. Y recuerda cualquier encuentro con los uriquianos tiene que ser al límite y más ahora que tienen los huesos nunca los abandonarán por voluntad propia.

### ~Cabos sueltos~

En Loningbruck no encontraran a ningún uriquiano.

Si van al templo de Verena, y nombran al Hermano Gerald, podrán hablar con la sacerdotisa al mando del Templo hermana Amara Gleichgewicht, Rubia, ojos marrones, 1,70 complexión frágil. 37 años.

Hermana Amara								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em	
37	27	41	37	24	54	48	43	
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	PD	
1	13	3	3	4	0	3	0	

**Habilidades:** carisma, hablar idioma (reikspiel, clásico, bretoniano, estaliano), leer/escribir (los mismos que habla), percepción, sabiduría académica ( historia +10%, leyes+10%), sanar +10%.

**Talentos:** cortes, don de gentes, golpe letal, muy fuerte, guerrero nato, cirugía, resistencia a la magia.

**Armadura:** media (armadura de cuero completa, camisa de malla) cabeza 0, cuerpo 3, brazos 1, piernas 1.

**Armas:** martillo de guerra (buena artesanía)

**Enseres:** armas, 1d10Co, zurrón, símbolo de Verena, material de escritura.

Lo que sabe hermana Amara Gleichgewicht.

El hermano Gerald estuvo aquí hace unos seis meses y se pasó dos semanas encerrado en nuestra biblioteca, apenas salía a descansar o comer, estaba recogiendo notas de distintos manuscritos sobre los últimos años de Sigmar.

Ya tienen esa recopilación de notas y la han leído seguramente, es el bloc chamuscado.

En el pueblo o en el templo si preguntan por Ruf, (scotilleo +10%) les dirán que es un iniciado de Verema Vive en el templo.

Ruf Dunkelblond Moreno, ojos azules, 1'75, delgado, 24 años.

Hace 2 años que trabaja como iniciado en el templo, está a punto de graduarse i convertirse en sacerdote. Es corrupto y avaro, ve el sacerdocio como una oportunidad para abrirse camino hasta las altas esferas y acumular poder y riqueza, es natural de los barrios bajos de Aldorf, pero posee una gran inteligencia, causa por la cual fue reclutado por el culto.

Sirvió como secretario del Hermano Gerald durante su investigación en el templo. Aprovecho su aventajada posición para contactar con el culto de Ulric y ponerlos sobre aviso (*se descubrió una atalaya enana si registrar por parte de un sacerdote de Sigmar*). Ha cambiado de 50Co les indico a los ulriquianos que se presentaron en el pueblo donde podían encontrar la fortaleza.

Si le preguntan/interrogan por supuesto lo negará todo, solo admitirá que sirvió como secretario al hermano Gerald. No podrán amenazarlo físicamente dentro del templo, pero si consiguen atraparlo fuera del templo, asolas se quebrará rápidamente ante cualquier tipo de violencia física o amenaza creíble. (en su habitación en el templo tiene unos ahorros de 70 Co) de las cuales empezara ofreciendo 30, pero si es necesario ofrecerá las 70 para impedir que divulguen su secreto.

Si le vigilan y le siguen, verán que la mayoría de noches visita una casa solitaria con jardín, donde vive la viuda Jenell, morena ojos marrones 1,60, complexión rellena, 33 años. (Son amantes)

Ella no sabe nada de los turbios negocios de Ruf, y se mostrara asustada si se presentan en su casa haciendo preguntas. (no dudara en acudir al alguacil del pueblo buscando protección).

## ***~Conclusiones y consejos~***

La aventura está pensada para que cada dj le dé la profundidad que quiera, en mis partidas ha durado de 2 a 6 sesiones dependiendo, de los encuentros y aventuras cortas que he introducido en los dos trozos más libres. Puedes hacerla menos lineal si quieres introduciendo pistas falsas si a tu grupo de juego le gusta investigar.

## ***~Bibliografía~***

- Manual básico primera edición.
- El enemigo interior 1: sombras sobre Bogenhafen.
- El enemigo interior 2: Muerte en el Reik.
- Apócrifo 2 WF 1ª edición.
- Manual básico segunda edición.
- Herederos de Sigmar.
- Arsenal del Viejo Mundo.
- Bestiario del Viejo Mundo.
- [http://es.warhammerfantasy.wikia.com/wiki/Biblioteca\\_del\\_Viejo\\_Mundo](http://es.warhammerfantasy.wikia.com/wiki/Biblioteca_del_Viejo_Mundo)

