



# *Diploma a la Inteligencia*

*Un escenario para héroes experimentados en su 1ª  
profesión en el peligroso mundo de Warhammer*



*Concebido y creado por:*

*Mike Mason, Ian J Revill, and Che Webster*

*Traducción: Alejandro D. Rubio Martín*

## Contenido

Cronología del escenario.....	5
Capítulo 1 - Prólogo .....	6
Capítulo 2 – En los vestíbulos .....	8
Capítulo 3 – En el despacho del director .....	10
Capítulo 3a – Un encuentro sombrío.....	12
Capítulo 4 – Libros, Cadáveres y Bulbos .....	13
Capítulo 5 – Investigando la clase .....	15
Capítulo 6 – Salir de Bares.....	18
Capítulo 7 – Contactando a los Contactos .....	20
Capítulo 8 – `ola `ola `ola.....	21
Capítulo 9 – Viene el Cazarrecompensas... ..	23
Capítulo 10 – La Hora de la Brujería .....	25
Capítulo 11 – El Padrino .....	27
Capítulo 12 – Disturbios en la Universidad .....	28
Capítulo 13 – Batalla a Muerte con la Muerte .....	31
Capítulo 14 – Asalto al Gremio .....	34
Capítulo 15 – Arenques rojos .....	36
Capítulo 16 – Batalla al borde de portales.....	41
Capítulo 17 – Epílogo .....	47
Apéndice 1 – Cotilleos y rumores .....	48
Apéndice 2 – “Todos los remedios y curas naturales del Dr Faust” .....	49
Apéndice 3 – Experiencia y Preparación de los Héroes.....	51
Documento 1 – Carta de Leopold .....	53
Documento 2 – Carta del secuestrador .....	54
Documento 3 - Carta de Caracortada .....	55
Documento 4 - Carta del hermano .....	56

### Probadores del juego

Nos gustaría dar las gracias a los playtesters, que fueron los primeros en jugar este escenario - su aporte ha sido de gran ayuda.

Amy Hamman-Williamson, Ava Horowitz, Chris Smith, Colin O’Neil, Duncan Campbell, Esther Rodriguez, Graham Ship, Imogen Clayton, James McGookin, Judy Furnston, Mike Grace, Neil Yates,

## Resumen de la trama para el DJ

Los PJs son contactados por un antiguo mentor de uno de los jugadores. Se gestan problemas en Altdorf, y al Rector le viene bien algo de ayuda de personas de confianza.

Anoche, un mensajero llevó noticias escalofriantes - su sobrina fue secuestrada, y no será devuelta hasta se dé a la banda 20,000 monedas de oro. El Profesor pide a los héroes que le visiten en la Universidad, y ayuden a encontrar a su sobrina

Los Héroes, tras ser atacados por matones en la ciudad, llegan y empiezan a darse cuenta de que la universidad no está operando de la forma habitual. Los estudiantes se mueven en grandes grupos, mirando a todos con recelo y llevan armas, la Guardia de la Ciudad está patrullando los propios pasillos de la Universidad, y la mayoría del personal parece preocupado.

Altdorf es el centro de una ola de secuestros y asesinatos, con cadáveres desaparecidos de las tumbas, ricos y famosos con miembros familiares arrebatados por rescate, y numerosos robos relámpagos por toda la ciudad.

El Profesor Leopold Holst, Rector y Jefe de Medicina, Historia y Antigüedad, saluda a los PJs como amigos y expone sus preocupaciones, a saber, que su sobrina ha sido secuestrada por rescate, y no puede ir a la Guardia de la Ciudad, ya que traería vergüenza a la Universidad y posiblemente un enredo mayor con el gobierno de la ciudad en los asuntos de la Universidad (observando al personal y los estudiantes, monitoreando presupuestos, etc.).

Los PJs, oyendo rumores y cosas extrañas alrededor de la universidad, posadas y tabernas locales, averiguarán sobre los secuestradores y de los ladrones de cadáveres que operan cerca de la universidad, y cómo un profesor de la Universidad está vinculado a estos dos grupos.

Leopold también señalará los extraños sucesos sobre un compañero Profesor de su personal, mientras cazadores de brujas, un Cazarrecompensas, y la Guardia de la Ciudad investigan a los PJs, y ayudan a enredar las cosas sobre el secuestro. Buscan pistas sobre los ladrones de cadáveres y el robo de artefactos que podrían usarse en un ritual oscuro – uno que aterroriza a los Cazadores de brujas.

El rastro llevará al Doctor Johann Kasch, un Nigromante, que trabaja en secreto en las profundidades de la universidad creando una colección de extraños monstruosos por su propia locura, se encontrará entonces un vínculo con los ladrones (que son también los secuestradores) y la sobrina secuestrada.

Las pistas deben apuntar al amable maestro de uno de los héroes - si se equivocan, al pobre e inocente profesor Theobald Goulcher, pero el verdadero villano es el Rector Leopold Holst.

Entre bastidores, contrató a los ladrones para robar algunos artefactos (de un museo y de un noble rico de alta cuna), luego tomó prestadas algunas criaturas del Doctor Johann Kasch para matar a los ladrones y silenciarlos (decidió eliminar el vínculo de los objetos consigo mismo, y tiene a los pícaros asesinados por los zombis), tras la aparición del Cazarrecompensas (actuando como un compañero historiador) y preguntó a Holst sobre los objetos.

Sin saberlo Holst, el líder de la banda ya había enviado un mensaje a su hermano, alardeando sobre el trabajo que tenía, y así, cuando fue asesinado, el hermano tramó un plan para vengarse y fundó su banda (los que estaban trabajando con Kasch - y robar cadáveres / sacrificar secuestrados (lo que

Kasch más pasó a Holst)) para secuestrar a la sobrina por dinero. Sólo Caracortada sabe que es por venganza - los otros piensan que es por dinero.

Leopold está ahora muy cerca de la realización de un ritual para invocar a El que Cambia las Cosas - Tzeentch, usando los Artefactos robados, diversas víctimas secuestradas retenidas en una celda bajo la universidad y la creación más grande de Johann Kasch, un receptáculo para albergar la criatura invocada. Una vez en el cuerpo, el demonio será libre para recorrer el imperio y sembrar el caos.

Debido a esto, el Rector trajo a gente que pensó que podría controlar -los héroes, que pueden al final evitar que el ritual ocurra en lo profundo de la universidad. En el transcurso de esta aventura, los héroes deberían acabar sintiéndose totalmente utilizados por alguien que creían que era de confianza.

Dependiendo de a quién pregunten y de los enemigos que hagan, pueden llegar al conflicto final armados con objetos y conocimientos para ayudar o dificultar en esta lucha por el futuro de Altdorf.

### ***Lista de Personajes***

**Doctor Johann Kasch** – Jefe Adjunto de Medicina – De su huesuda cabeza cuelga el pelo gris ralo. Como un viejo extra de una película de Hammer Productions, deambula por ahí como una mantis religiosa. Actúa raro y distante, con extrañas ráfagas de actos maníacos.

**Rector Leopold Holst** – Rector y Jefe de Medicina, Historia y Antigüedad. Anciano de cabello cano, que actúa amable, preocupado, desconcertado y muy confuso, pero que de hecho es un sabio muy inteligente y poderoso sectario que quiere provocar la destrucción del hombre y crear su propio imperio, respaldado por el Poder de Tzeentch. Lo oculta todo bajo la apariencia de abuelo que ha construido. A lo largo de los años, se ha hecho amigo de muchos estudiantes, que o bien se han unido a su secta, han creado otras en otros lugares, o se usaron como cabezas de turco cuando fue necesario.

**Profesor Theobald Goulcher** – Jefe Adjunto de Historia y Antigüedad. Hombre agradable y cariñoso, con gran interés en los artefactos. Su brillante calva y grandes gafas gruesas dan la impresión de debilidad

**Ladrones de cadáveres/Secuestradores** – Caracortada (Benni) el hermano del ladrón asesinado. Esta banda es muy despiadada

**Ladrones de artefactos** – Todos muertos, incluido el hermano de Caracortada (Lenni). Todos asesinados de forma horripilante

**Cazadores de brujas** – Rico y Rocco son idénticos - Ambos pelirrojos de pelo largo atado atrás con un broche de metal negro. Son amistosos y no amenazantes, pero tienen una firme capacidad para ocuparse del Caos

**Vigilantes de la Ciudad** – Los vigilantes son mayormente honestos y trabajan duro, pero aceptarán el extraño soborno, si no es para ocultar los crímenes en Altdorf

**Ron Greenin** - Cazarrecompensas – Armado hasta los dientes y capa y cueros verde oscuro, Ron Greenin es un tipo con el que no hay que meterse. Uno de los más grandes cazarrecompensas vivo, la mayoría de la gente no conoce sus éxitos - algo con lo que Ron está muy contento. Seguro de sus habilidades, tiene un record del 100% en todas las tareas en las que ha sido contratado hasta ahora.

## Cronología del escenario

Los Héroes sólo tienen 3 días para resolver el misterio del secuestro, pero hay más que descubrir, no sólo eso. Esta cronología mostrará cuándo ocurre cada capítulo durante los próximos 3 días.

### Día uno

Las PCs consiguen la Carta de Holst y son atacados por los Matones de la ciudad al final de un día soleado (**Capítulo Uno**)

Los Héroes entran en la Universidad (**Capítulo Dos**), Conocen al Rector Holst (**Capítulo Tres**), y luego son abordados por una sombra atormentada (**Capítulo 3 a**).

### Día dos

Al día siguiente, los héroes tienen mucho que revisar: el Cementerio y la Biblioteca (**Capítulo 4**). Pueden revisar la clase de Alissima y el tutor (**Capítulo 5**) o buscar a las personas que vigilan al Rector en las tabernas locales (**Capítulo 6**). Esto podría llevar a encontrarse con el Cazarrecompensas (**capítulo 9**), los Cazadores de brujas (**Capítulo 10**) o el ladrón con cicatrices (**Capítulo 11**).

También pueden revisar el gremio de ladrones o la guardia de la ciudad a por información (**Capítulo 7**) o ser interrogados por alguna muerte causada a los Matones que los atacaron el primer día (**Capítulo 8**).

### Día Tres

En la mañana del tercer día, se establecerá una reunión especial en la Universidad (**Capítulo 12**). Esto conducirá a una batalla con el Nigromántico Doctor Kasch (**Capítulo 13**), y una pelea en el refugio de los secuestradores (**Capítulo 14**).

Después en la tarde, los héroes recopilarán muchos nuevos trozos de información (**Capítulo 15**), que deberían llevarles a la batalla final con el malvado Rector Holst (**Capítulo 16**).

Y luego atarán los cabos sueltos en la tarde noche (**Capítulo 17**).

## Capítulo 1 - Prólogo

Los héroes son atacados por matones mientras viajan a la Universidad.

El sol empezaba a caer en el cielo cuando el mensajero puso la nota en tu mesa, una nota de un viejo amigo y mentor. La idea de que pudiera estar en problemas te hizo ponerte en marcha, y explicando rápidamente tus planes a tus amigos, se ofrecieron de inmediato todos para ayudar.

Recogiendo rápidamente tus capas, junto a tus amigos dejáis los seguros alojamientos de La Moneda Dorada, y os dirigís atravesando la ciudad a la zona universitaria.

Y ahora estás aquí - un callejón oscuro, varios hombres armados con palos y cuchillos, y la mayoría de ustedes desarmados - ¡el error de precipitarse en las cosas!

“¡No os molestéis en llama’ a la guardia! ¡No os van a salvar!” - gruñó el matón más cercano. – “Así que, ¿tiran *pa ca* los monederos o aporreamos cabezas?”

Los matones atacarán tan pronto como los jugadores ataquen, o si tardan demasiado en entregar su dinero. Los Héroes deberían tener el **Documento 1 - Carta de Leopold** al comienzo del juego.

Hay 4 matones delante de los héroes, y 2 más apareciendo en el otro extremo del callejón. El líder (con un sombrero de cuero que se está cayendo a cachos) se quedará atrás, y hará que sus hombres ataquen y amenacen a los héroes. Estarán llenos de bravuconería, tratando de asustar a los héroes, pero se desesperarán cada vez más a medida que la conversación avance.

Todos son muy delgados, pareciendo hambrientos y llevan harapos. Pedirán 1 GC a cada uno como multa por traspasar su propiedad. Lucharán un rato, pero tan pronto parezca demasiado desequilibrado, correrán.

La mayoría de ellos llevan como arma lo que sería un Cayado o un cuchillo - la mayor parte de su equipo de aventuras está en la Posada.

**Matones callejeros** - 6 en total

Perfil principal	HA	HP	F	R	Agi	I	V	Emp
	25%	25%	28%	37%	31%	29%	37%	33%
Perfil secundario	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
	1	11	2	3	4	0	0	0

**Habilidades:** Carisma, Esconderse, Supervivencia, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel)

**Talentos:** Oído aguzado, ¡A correr!, Recio, Resistencia a enfermedades

**Profesiones/Notas:** Armados con Porras (1d10+2), Sin armadura.

Los matones correrán cuando caiga a mitad de ellos. Corren en pequeños pasajes sinuosos y pierden a los héroes en el laberinto de calles secundarias. **El callejón es de 3 casillas de ancho (6 metros), y 20 cuadrados de largo (40 metros).**

Cada Matón encontrado llevará una Porra o Cuchillo y d10 chelines en una bolsa.

Los Héroes pueden continuar hacia la Universidad - Si regresan a la **Moneda Dorada** a por su equipo, el barman y un cliente comentarán la cantidad de ataques últimamente.

Por favor tome nota si los Héroes usan fuerza letal, y terminan matando a cualquiera. Más tarde, esto podría significar una visita de la Guardia de la Ciudad - ver **Capítulo 8 – ‘ola,’ ‘ola, ‘ola**. Además, si los héroes van por ahí con armas y armaduras completas, la Guardia de la Ciudad se interesará más por los ellos - deteniéndoles para hacerles preguntas, verificar lo que están haciendo, etc.

Los héroes pueden entonces continuar hacia la Universidad.

### **La Moneda Dorada**

La Moneda Dorada es una taberna de paso - gente de todos los ámbitos de la vida, con necesidad de ver mundo se queda aquí estando de paso. El dueño y propietario es un viejo Enano (Imrak Glimmerson), retirado de una vida de aventura y mercenario. Con la riqueza que acumuló, Imrak montó un bar en la ciudad de Altdorf, y el lugar pronto se hizo conocido por su gran comida y cerveza, y lugar seguro para quedarse.

El último punto puede tener algo que ver con que el portero, Ugg el Ogro, viva allí. Ugg e Imrak lucharon juntos durante muchos años, y sin ningún otro lugar para ir, llegó a la puerta de Imrak poco después de que el lugar abriera - 8 años más tarde, el Ogro aún está aquí, y ahora su esposa (Uggless) ¡se ha mudado también! Gracias a los dos, la mayoría de los alborotadores van a otra parte.

El bar está lleno de madera vieja y piedra tallada, con un ambiente hogareño que hace que un enano se sienta seguro.

Imrak tiene un humor agudo, pero mira amablemente a los enanos más jóvenes que pasan por su taberna, e intenta transmitir lo que ha aprendido en sus viajes.

Ugg es un Ogro muy grande, que no habla mucho en público, pero todo el personal parece comentar los elevados pensamientos morales que dice lejos de los oídos de los clientes.

Actualmente, el dueño de La Moneda Dorada odia la posada El Cuchillo Jamonero, debido al absurdo arte goblin que utilizan - Imrak odia los goblins, y piensa que el lugar debería cerrarse - ¡algo que dirá a todo el que quiera escuchar! Incluso piensa que pudieran estar robando cerveza de la Cervecería Altdorf.

## Capítulo 2 – En los vestíbulos

Los héroes llegan a la zona universitaria y entran en la Universidad

El resto de la caminata a la zona universitaria de la ciudad pasa sin incidentes, y pronto pueden empezar a ver las torres que forman la parte más antigua del campus.

Mientras cruzáis una plaza abierta, rumbo al rectorado, encontráis diversos carruajes y diligencias yendo de un lado a otro por las concurridas calles alrededor de la universidad - posadas y tabernas haciendo negocios activos, grupos de estudiantes que van de y a conferencias, la Guardia de la Ciudad caminando hacia y desde las murallas de la ciudad y el bullicio de la actividad de una calle normal.

Pida a los jugadores una tirada de **Percepción** para advertir una serie de extraños sucesos. Los estudiantes parecen estar moviéndose en grupos más grandes de lo normal, y muchos parecen armados con porras, cayados y dagas. Las posadas y tabernas están llenas de borrachos, pero los clientes están más tranquilos de lo normal, y la Guardia no sólo se mueve por la zona, la están patrullando.

Los viejos estudiantes se percatarán de que algo va mal, la guardia nunca patrulla por aquí, las tabernas suelen ser lugares muy ruidosos y alegres, y la plaza no tiene ninguno de los habituales pregoneros sobre una tarima gritando sus opiniones a la población en general.

La universidad parece aún más grande de lo que recordabas, y entrando en el vestíbulo principal, una lista de profesores y sus despachos cubren una pared, en otra hay un cuadro de honor, nombrando todos los últimos Rectores de la universidad, y en una tercera pared hay una lista de los más grandes de la historia que fueron estudiantes en este lugar de aprendizaje.

A medida que tomas posición en las vistas y sonidos de este gran centro de aprendizaje, un hombre extraño, con cabeza de pelo gris ralo, espalda encorvada, y una postura inclinada, se topa contigo. Vistiendo ropa exterior resistente, y cubierta de tierra, el hombre mira hacia arriba con una mirada irritada en su rostro gris y delgado. Llevando una deteriorada cesta de mimbre en su mano derecha, saca unos quevedos y los empuja sobre su cara, dejándolos presionados sobre su delgada nariz como espetón para mirarte con severos ojos grises.

“Hum – estudiantes” - murmura el hombre mientras se abre paso y deja un rastro de tierra tras de él, sube las escaleras y se pierde de vista.

Una de las paredes con las listas de profesores, también tiene pequeños retratos de los miembros más poderosos del profesorado. Bajo los jefes y sus adjuntos, los profesores y sus retratos, se listan sin ningún orden en particular –

Doctor Johann Kasch – Jefe Adjunto de Medicina, que se parece al jardinero canoso que viste antes.

Profesor Theobold Goulcher – Jefe de Historia y Antigüedad.

Rector Leopold Holst – Rector y Jefe de Medicina, Historia y Antigüedad.

El despacho parece estar en el ala principal del edificio.

El paseo al Rectorado es principalmente a través de tranquilos patios interiores y pasillos, atravesando extraños grupos de estudiantes moviéndose por los pasillos.

Si los Héroeos realizan una tirada de **Percepción** mientras caminan por los pasillos, notarán que los vestíbulos deberían estar más ocupados, y todos los que se encuentran viajan en grupos de 4 o más, con mirada asustada en sus caras cuando se encuentran por primera vez con su grupo, y se apresuran sin saludar. También parecen que llevan armas -porras, cuchillos, etc.

Si se les reta, ofrecerán uno dos rumores de la página de rumores, y luego se alejan rápidamente.

## Capítulo 3 – En el despacho del director

Los héroes llegan para encontrarse con el profesor Leopold Holst.

Finalmente, una gran puerta de roble, con su nombre colocado en latón, indica que el despacho del Rector de la Universidad de Altdorf está detrás.

La puerta principal está ampliamente abierta, y se puede ver un pequeño escritorio dentro, con más puertas de salida. Una de ellas tiene otra gran placa de latón fijada a su envejecida superficie de madera que indica que este es el despacho del Rector.

La puerta está ligeramente entreabierta, y dentro puedes ver a un pequeño caballero de pelo blanco - el Rector Leopold Holst. Está sentado detrás de un gran escritorio de mármol azul y amarillo, con la cabeza entre sus manos, mirando algo en el escritorio.

Al abrir la puerta, salta al ruido, y jadea “Mi querido amigo Alarich...”

En el escritorio hay un par de piezas de joyería (perceptibles con una tirada de **Percepción**) - Una especie de hebilla / emblema y una cadena azul y roja con vistosos cierres (perceptibles con una tirada -20 de **Percepción**). Dichos dos objetos serán recogidos, y guardados en una caja en una estantería detrás de su escritorio, antes de que pasen a los héroes.

Leopold estará contento - aliviado al ver a los héroes llegar, pero se verá preocupado - la tensión de este secuestro parece que le ha envejecido mucho desde la última vez que lo viste hace más de un año.

Leopold entregará el **Documento 2 - La Carta del Secuestrador**, y explicará lo siguiente a los héroes:

- Su sobrina fue raptada en el camino de casa a la Universidad.
- Involucrar a la Guardia podría ser el final de Alissima como advierte la nota.
- La Guardia ha estado presionando encargarse de la seguridad de la Universidad.
- El Gobierno de la Ciudad ha estado presionando por los derechos a gestionar las cuentas de la Universidad.
- La Universidad debe ser independiente para permitir que continúe la búsqueda de conocimiento.
- Toda la zona alrededor de la universidad tiene miedo debido a una serie de secuestros que han terminado siendo encontrados los cadáveres.
- Puede conseguir el dinero, pero tardará los próximos 3 días en juntarlo - podría estar bastante cerca de la fecha límite. Es un viaje de 3 días a la granja familiar en Rechtlich.
- En los últimos días, ha visto algunas personas que le siguen:
  - Un hombre cubierto con una capa de color verde oscuro encapuchada que parecía tener cueros debajo - Se podía ver la forma de las armas.
  - Un segundo hombre vistiendo ropa normal, pero desgastada, con una capa con capucha y una cicatriz de luna creciente pequeña y esbelta en la mejilla izquierda.
  - Otro llevaba una capa negra con capucha, y tenía una nariz ganchuda, con greñas de pelo rojo atado con un broche de metal negro
- Los detectó visitando las tabernas locales – Los lugares que Leopold visitó fueron
  - La posada El manuscrito maestro
  - La taberna La pluma y la tinta
  - El Escudo Universitario de Altdorf
  - La hostería El cuchillo jamonero

- Sus compañeros de clase o profesores pueden haber notado algo. El profesor Theobald Goulcher da las clases de Historia y Antigüedad, y su lista de compañeros la tiene él. Esto podría hacerse mañana, ya que es tarde.
- El tercer Rector se llamaba Docto Arthur Chance

Holst aparentará que tiene un gran interés en los hombres encapuchados, y que todos deben trabajar juntos, en su "Club de Capa con Capucha". Insistirá mucho en que estos hombres deben ser parte de la banda.

Le gustaría que los héroes investigaran este secuestro. Si pueden encontrar a su sobrina sin causarle daño, mejor, pero está dispuesto a pagar el rescate, aunque eso signifique vender todo lo que tiene para recaudar el dinero. Sólo guardar la discreción -no quiere que esto se divulgue demasiado.

Actúa como si no temiera que los secuestradores pudieran robar el dinero, y luego matar a su sobrina, pero actuará ingenuo sobre esto, señalando que duda si va a ser traicionado -si un PJ señala que podría estar equivocado, estará en desacuerdo un rato, luego convendrá en que los PJs deberían rescatar a su sobrina. Leopold trata de sentirse más débil de lo que realmente es (¡el malvado sectario que es!). Ha pasado muchos años escondiendo su verdadera naturaleza bajo la piel de un agradable y viejo profesor, con una memoria confusa.

No ofrecerá paga, sólo pide ayuda en nombre de la amistad, pero si es presionado por alguien que no sea su amigo (su amigo simplemente se sentirá avergonzado por “cómo pudiste... amigo mío... etc.”, hasta que acceda a pagar) ofrecerá 50 co por persona por investigar esto, y otras 100 co si rescatan a su sobrina.

La aventura puede dispersarse ahora por las posadas, la clase de Alissima o sus profesores, o en algún lugar completamente diferente dependiendo de lo que hagan ahora los héroes.

El aspecto del profesor y de los compañeros de clase se trata en el **Capítulo 5 - Investigando la clase**, mientras que la búsqueda por posadas y tabernas en el **Capítulo 6 – Salir de Bares**. Los héroes también pueden revisar la Biblioteca o el Cementerio en el **Capítulo 4 - Libros, Cadáveres y Bulbos**.

Se hace muy tarde ahora, y los héroes deben estar listos para comenzar mañana.

Si los héroes tienen los contactos, podrían ir al Gremio de Ladrones, o la Guardia de la Ciudad, ambos cubiertos en el **Capítulo 7 – Contactando a los Contactos**.

## Capítulo 3a – Un encuentro sombrío

Un experimento fallido hace una aparición.

Tras la reunión con el Rector Leopold Holst, y antes de salir del campus de la Universidad, se encontrarán con una criatura extraña.

Los entresijos de la vida universitaria continúan mientras os movéis por las habitaciones y patios interiores del campus, con el devenir de estudiantes y personal, la luz del sol creando salas luminosas y pasillos oscuros, cuando el aire es arrastrado por decenas de voces que gritan.

Los estudiantes y el personal llenan el pasillo, alejándose de los gritos –pasan volando caras llenas de lágrimas y miradas de horror. Gritos de espectros y fantasmas rebotan alrededor de las paredes, motivando a la gente a moverse cada vez más rápido.

Si detienen a alguien, gritarán que una “sombra sale de la tumba” y luego empujan, tratando de alejarse del horror.

Si los héroes avanzan lee lo siguiente...

El vestíbulo se vacía con rapidez, permitiendo ver la gran sala blanca marmolea más claramente.

El suelo con el escudo estampado de la Universidad de Altdorf está lleno de objetos caídos y dos estudiantes se arrastran lentamente a una esquina -uno dejando un rastro de sangre en el suelo, mientras que sobre el centro de la habitación flota una criatura de la oscuridad agitando sus brazos, balbuceando al mundo en general.

Al llegar al borde de la sala, la cosa gira hacia ustedes. De tamaño vagamente humano, su negro cuerpo nebuloso se mueve como niebla, termina sin pies y las manos parecen desaparecer, mientras una cara sombría observa con una mirada aterradora de horror y angustia profunda. Un silbido, chillón como el viento, llena la habitación, mientras la criatura se os acerca, con las manos extendidas...

Los héroes que lo vean deben superar una tirada de **Voluntad** o asustarse por la visión de la Sombra.

Si los héroes hacen una tirada de **Percepción (Escuchar)**, pueden entender las palabras en el viento chillón. Usa una casilla básica (12 casillas por 12, con una entrada en cada lado) para el “combate”.

La voz de la criatura grita lo siguiente:

- Dolorido...Dolorido...Él no detendrá el dolor
- La oscuridad tira de mi alma
- Aquellos otros...ver sus restos mortales atormentados de esa manera
- En reposo, bajo el suelo, antes de ser arrancado de la tranquila tierra de Morr
- El siervo con cicatrices debe ser castigado
- Debe enseñarse al profesor la maldad de sus caminos

Esta cosa es un experimento fallido del nigromántico Doctor Johann Kasch, y ha logrado escapar por un tiempo. No puede dañar a nadie, y pronto se desvanecerá por el suelo, desapareciendo de la vista.

Los dos estudiantes han sido aplastados por la avalancha de la habitación - uno sólo estaba asustado por la apariencia de la sombra, mientras que el otro necesita tratamiento médico para respirar.

## Capítulo 4 – Libros, Cadáveres y Bulbos

Usa este capítulo si los héroes deciden investigar el Cementerio de la Universidad, el Jardín de Hierbas del Doctor, el propio Doctor o la Biblioteca.

### Biblioteca

Dentro del edificio principal de la Universidad, la Biblioteca está custodiada por un gran juego de puertas de latón y roble, y un bibliotecario de apariencia extraña.

Ivor Tome tiene el pelo de color naranja brillante, colgando extensamente de su cabeza deforme. De cara que sólo una madre ciega miraría, Ivor tiene labios grandes, nariz plana, y grandes quemaduras laterales. De cuerpo delgado, pero larguirucho, brazos largos, piernas cortas y manos del tamaño de los platos de cenar, parece ir dando tumbos, mientras lleva pilas de libros

Ivor reconocerá a Alarich si es recordado por los héroes. Intentará ser útil, transmitirá cualquier información que pudiera ser útil para los Héroes si se le pregunta, pero no permitirá que los héroes entren en la parte principal de la biblioteca. Sólo se permite pasar por las puertas a los profesores y estudiantes especiales con notas de acceso de profesores.

Ivor sabe que Alissima ha sido secuestrada, habiendo hablado con el Rector Holst sobre lo que podrían significar los símbolos en la carta de rescate (no significan nada para el Bibliotecario).

### Cementerio de la Universidad

El cementerio de la universidad está en medio de los muchos edificios que compone el campus. Si llegan por la noche, el sepulturero no está, pero en el día, él está en su pequeña cabaña.

Con un gran terreno, rodeado por un muro de casi 3 metros de alto, el lugar tiene una naturaleza sosegada, separado del ajetreo y bullicio de la Universidad circundante. El lugar está lleno de grandes monumentos, mausoleos y tumbas ornamentadas, que guardan a antiguos profesores y funcionarios de la Universidad, así como a estudiantes notables.

En la única entrada a esta zona hay una pequeña cabaña, y el guardián del cementerio - el Sepulturero Kurt. Vestido con gruesa y cálida ropa de estilo antiguo, el hombre con una gran barba blanca, se sienta en una silla, con los pies sobre un viejo tocón de árbol, chupando un largo tubo de barro y bebiendo de una pequeña botella de barro.

Kurt es un anciano extraño, de moral cuestionable y amor por las mujeres. Cualquier charla arriesgada le hará mencionar pronto cierto pub en el mercado principal, donde pueden pasar criaturas por 2 chelines (La Mascota del Profe - sórdido bar con una extraña clientela de tipo difícil).

Si se le pregunta, Kurt conversará bastante feliz, pasando rumores y cuentos extraños que ha escuchado en las últimas semanas. Él sabe:

- El tercer rector de la universidad fue el doctor Arthur Chance, y está enterrado hacia el centro del Cementerio en una monstruosidad de granito rojo.
- El cementerio sólo recibe algunos visitantes, pero ve a Kasch todos los días, deambulando por su jardín, y caminando por el cementerio - dice que es pacífico – se supone que lo es.

- Dos de los cadáveres arrebatados desaparecieron aquí, pero la mayoría han venido del cementerio principal.
- La mayoría de los cadáveres arrebatados eran jóvenes, estaban en forma y murieron “sin daños”.

Si los héroes ofrecen un soborno de 1 co y una tirada de **Carisma**, Kurt les permitirá mirar alrededor del cementerio. Mientras humean por el cementerio, pueden averiguar lo siguiente:

- El Mausoleo del tercer Rector es muy grande e imponente, y en cada esquina, hay grandes urnas - con tapas.
- Dentro, con una tirada de **Buscar**, descubrirán una piedra suelta que conduce al mausoleo.
- Si tienen éxito en una tirada de **Fuerza a -30%**, pueden abrir la puerta del mausoleo y buscar en el interior (tirada de **Buscar** descubrirá una trampilla en las alcantarillas) –hacer esto es un delito penal, y habrá que tener cuidado, o podrían ser descubiertos, y perseguidos por la Guardia.

Si entran al cementerio por la noche, detectan un farol en la distancia, y hombres enmascarados, que parecen desaparecer en la oscuridad antes de que los héroes puedan alcanzarlos. Son ladrones de tumbas buscando nuevos cadáveres para robar -entran al cementerio a través de las alcantarillas.

### El Jardín del Doctor

El jardín está contra la pared del cementerio, y parece muy deteriorado. Rodeado por una valla de madera muy débil, el jardín de hierbas tiene una pequeña choza raquítica, y algunas filas de plantas.

Con una tirada de **Sabiduría (Naturaleza o Flora)**, o **Inteligencia** a la mitad, los héroes pueden detectar que este jardín tiene mucha cantidad de malas hierbas sin valor, pero hay algunas plantas extrañas -a saber, Helecho Fantasma, Amapola del Diablo y Rosa Cabeza de Muerta. Se usan generalmente en el comercio funerario para encubrir el olor de los cadáveres (tirada de **Inteligencia** a la mitad).

### Doctor Johann Kasch

El despacho del Doctor está en lo más recóndito de la Universidad, en la parte más antigua del campus. Los pasillos que llevan a estas habitaciones están vacíos y son fríos incluso en un día cálido.

La “suite” realmente es sólo un dormitorio y un despacho. El despacho es muy pequeño, con un pequeño escritorio, un par de estantes y algunas sillas. El doctor Kasch estará sentado aquí si los héroes necesitan hablar con él, y cada vez que aparezcan, estará aquí, sentado en la oscura habitación, con una pequeña lámpara, leyendo un libro de cuero (Estructuras óseas en animales de granja). Incluso en el día, las cubiertas en las ventanas están cerradas.

Los estantes están vacíos, y sólo hay dos carpetas de papel sobre el escritorio -no hay nada más en esta habitación. Si preguntan sobre ello, Kasch dirá que es una persona muy organizada y lo recuerda todo.

Será despectivo, y tratará de ser incómodo en responder a cualquier pregunta -tiene otras cosas en que pensar, y le gusta estar solo. Su conducta será muy extraña, con largos períodos de habla lenta, y luego un apresurado movimiento de energía, y estridentes arranques.

El hombre está loco y los héroes llegarán pronto a esta conclusión.

## Capítulo 5 – Investigando la clase

Los héroes van a charlar con el profesor de Alissima.

La ruta al estudio del profesor Theobold Goulcher es larga y sinuosa. Yendo de los majestuosos y grandes despachos del Rectorado, las salas y pasillos no podían ser más diferentes. Más sofocante y oscura, la luz del alba encuentra difícil llegar tan lejos a estos polvorientos ámbitos del aprendizaje.

La placa de latón de la puerta -que indica que dentro está el despacho del Adjunto de Historia y Antigüedad- nunca ha visto pulimento, y los cuartos de dentro de cierto nunca han visto un plumero.

Una salita de espera, con un escritorio vacío y algunas sillas viejas ocupan la mayor parte del espacio, con un par de puertas de salida. Una puerta está abierta, mantenida por una pila de libros viejos.

La pequeña habitación está llena de manuscritos apilados, dibujos y extraños artefactos - un gatito disecado de dos cabezas lucha por el espacio con una bandera de Águila Bronceada, la cabeza dentada de un jabalí macho y un millar de otras curiosidades extrañas. Hileras de libros, que abarcan la historia del Imperio, artesanía Enana, y artículos de guerra, cargan peso en los viejos estantes.

En medio de esta rebosante sala, se sienta un anciano pequeño, calvo y arrugado, cargado con una pesada espalda encorvada y manos artríticas, y pluma rascando en un pergamino. Sus brillantes túnicas doradas y azules son una extraña elección para una habitación tan oscura

Al entrar a la habitación, la puerta cruje como condenados al infierno gritando de dolor, pero el hombre no parece darse cuenta.

El profesor Theobold Goulcher está muy ocupado en su trabajo, y no se interesa por los héroes, hasta que alguien le dé un empujón

Tan pronto se percata de que tiene compañía...

El anciano se sobresalta al tocarlo, y mira hacia arriba, doblando rápidamente el papel en el que estaba trabajando, y metiéndolo en un cajón.

“Aahh... Compañía... visitantes... para mí... en mi estudio” divaga el anciano. “¿Sí?... ¿Qué queréis? ... Estoy muy ocupado... Tengo trabajo en... Informes que calificar... ¿Sí?... ¿Puedo ayudaros?”

El Profesor está ocupado pensando sobre lo que podría significar el robo del Broche y el Cierre, tras la reunión con el Cazarrecompensas el día anterior. Desde entonces ha estado trabajando en descubrir para qué querría alguien esos artículos -y sus hallazgos le han asustado hasta ahora.

Si le preguntan por Alissima, dirá cuánto siente escuchar esas cosas, y cómo podría suceder algo así en Altdorf actualmente Comentaré el número de ataques a estudiantes en la ciudad y el incremento de actos criminales en general en el barrio

Pensará que es muy extraño que esa gente pregunte por Alissima, y enviará a un estudiante a buscar a los guardias si los héroes tratan de mentir demasiado. Si dicen que están investigando el secuestro de Alissima, el hombre se derrumbará y preocupará mucho. Mientras habla de la muchacha desaparecida, quedará ensimismado cuando tome un amuleto de los héroes -remarcará las historias de esos artículos mientras habla. A continuación, se irá por las ramas para pasar la siguiente información de Alissima:

- Chica encantadora y brillante
- Amuleto de Cráneo de Rata de Edric - Oh, tiene 200 años, los rumores dicen que puede llevar a la gente correcta a una malvada ciudad llena de hombre como ratas que se aprovechan de la humanidad en las profundidades más hondas de nuestras pesadillas.
- Muy lista, con voluntad de aprender y participar en las clases.
- El amuleto de la suerte de Dirk - Oh, una chuchería hecha por los gitanos errantes, dicen que guarda de la mala suerte y te da la ayuda de Ranald.
- No tenía ninguna dificultad con el curso.
- Collar de Barshar – Oh, una piedra Enana de protección. La leyenda dice que un herrero rúnico puede hacer que tales amuletos puedan desviar hojas malvadas lejos del corazón del portador. Es una lástima que tales habilidades parezcan ser tan difíciles de encontrar -el conocimiento abandona el mundo.
- No parecía tener problemas, pero no era parte del montón.

Si se le pide una lista de compañeros de clase, preguntará quién les da la autoridad para buscar a esta chica desaparecida (mientras está atento a sus “cargas”), pero cuando se menciona a Holst, ofrecerá algo mejor que una lista, y dice que en 20 minutos tiene una clase al lado, y los héroes podrían pasar y hacer a los estudiantes algunas preguntas -sólo hay 6 estudiantes más.

Está dando una clase sobre el estudio de los antiguos Emperadores, y cómo algunos eruditos consideran que la elección de una mascota real podía alterar la política del Emperador. Un antiguo Emperador tenía un Jaguar de mascota, y era muy conflictivo en sus tratos con otros dentro y fuera del Imperio. Tras una muerte repentina, su siguiente mascota fue un perro de caza, y su perspectiva de la guerra cambió en una noche -algunos incluso dicen que su altura cambió también. Un tema fascinante. ¡Los héroes son más que bienvenidos a unirse!

Los estudiantes son 2 Damas y 4 Hombres y mencionarán lo siguiente cuando se les pregunte:

- Alissima era tranquila, no se integraba y evitaba todas las fiestas
- Mencionó que alguien la estaba siguiendo la noche antes de desaparecer. Un hombre con una capa con capucha.
- Alissima compartía habitación con la compañera Rosa, quien dice que estaban en clase juntas, y Alissima fue a casa después de clase. Al regreso de Rosa, Alissima no había regresado. No se cogió nada de la habitación de Alissima.
- En las últimas 3 semanas han desaparecido 5 estudiantes, pero nadie parece estar investigando estas desapariciones. Todas las investigaciones que se están llevando a cabo parecen dedicadas al desentierro de cadáveres.
- Algunos de los aproximadamente 30 cadáveres que han sido desenterrados - unos 10 en el último recuento - fueron asesinados. Se han llevado cadáveres.
- Jacob dirá que Alissima era una mojegata -tal vez un vampiro se la llevó, debido a la necesidad de sangre virgen. ¡Los otros chicos se ríen de esto! El mismo muchacho también señalará a una de las otras chicas, y gritará: “¡Ten cuidado Gertrudis, serás la siguiente para el bandido de dientes!”

Los estudiantes son:

**Rosa Messeri:** Diosa rubia de ojos azules. Viste traje rojo y negro de apariencia cara, con suntuosa joyería, actúa como una viuda negra, tras su próxima pareja.

**Gertrude Von Trapp:** Vulgar y castaña, vistiendo delicadas telas cortadas de una forma nada reveladora. Como un ratón en forma humana.

**Jacob Vilch:** Vestido con ricas ropas y con sombrero azul con una pluma amarilla, Jacob es alto, sorprendentemente guapo y un líder de los chicos. También es un protegido del profesor Holst, y podría llegar lejos en la secta a la que se unió el año pasado.

**Heinz Talbor:** Viste de negro, y con el pelo largo y negro, el hombre tiene una piel pálida. Muy tranquilo, se sienta en la esquina, hablando de la muerte - ¡como un gótico!

**Fritz Baumer:** Un sumiso de Jacob. Viste pieles caras y ropa marrón.

**Kurt Grunebar:** Otro sumiso de Jacob. Viste de verde y dorado, con pelo brillante pelo pelirrojo.

Aparte de lo anterior, no se descubrirá nada más.

## Capítulo 6 – Salir de Bares

Los héroes llevan la investigación fuera de las hostelerías.

Alrededor de la Universidad, hay una serie de posadas y tabernas, listas para hacer negocio con personal y estudiantes. La mayoría están a tiro de piedra de la Universidad, y durante su horario de apertura, la mayoría están llenas de juerguistas borrachos, felices de beber el día libre.

Hay 4 lugares que Leopold dice que ha visitado en los últimos días, y en función de cómo los héroes investiguen estos lugares, dependerá qué información obtengan

Si entran y comienzan a hacer preguntas, no obtendrán información y serán expulsados por molestar a los clientes que pagan. Los cantineros no recordarán a nadie -la personas que los Héroes buscan, escondió a su gente dentro de las posadas y tabernas, tratando de no llamar la atención

La manera de encontrar a la gente que Leopold señaló, sería rondar por las posadas y tabernas sobre el día siguiente o así -esta tarea llevará un rato. Al mismo tiempo, deben encontrar algunos de los rumores haciendo las rondas. Algunos lugares tienen rumores reales, pero puedes agregar más a la lista de rumores

A continuación se listan los lugares y los rumores que pueden encontrarse en cada uno.

### La posada El manuscrito maestro

Esta posada es la favorita de los profesores de la Universidad. Su bar principal está decorado como una biblioteca, con colecciones de manuscritos traídos de todo el Imperio. Principalmente, son sólo periódicos locales, pero de vez en cuando aparece algo interesante.

Los héroes no deberían encontrar a ninguna de las personas que buscan en este bar, pero deberían recoger algunos rumores -por favor, selecciona un conjunto aleatorio de la hoja de rumores.

Encontrarán a dos ancianos, discutiendo sobre un libro que ambos están leyendo, y cómo a uno le falta una página del final de su libro. Al comprobarlo, el otro descubrirá lo mismo con su copia, y se lanzará una acalorada discusión sobre la maldad de las personas que roban la última página de una novela. Si los héroes comprueban el libro, descubrirán que no hay ninguna página que falta -sólo es un error de impresión, y una página se ha quedado en blanco.

- 9 de cada 10 atacados por desconocidos no conocen a su atacante -leído en un libro de Jove.
- He oído que el hombre que buscan es conocido como ladrón, una capucha, el hombre encapuchado -usa un arco

### La taberna La pluma y la tinta

Esta taberna es mucho más ruidosa, y está bastante más llena que el pub del otro “profesor”, siendo el lugar donde queda a verse la multitud de estudiantes y los penenes que gustan de una cerveza o quieren quedar como amigos con las masas estudiantiles.

Los poemas de Bawdy están escritos en pergaminos, y sujetos a las paredes, con bufones y juglares con juegos nocturnos para entretener a la multitud. Esto también atrae a mucha otra gente de la ciudad, haciendo de esta taberna un lugar muy variado.

Si los héroes están siendo obvios en la búsqueda de información, serán abordados por 2 oportunistas, con la esperanza de hacer dinero rápido. Harán una oferta de unos cuantos rumores, y luego pedirán el pago (1 co), y darán tres trozos de información que los héroes ya han escuchado. Al conseguir el dinero, los dos chicos se retirarán derechos atrás y gritarán que los humanos se han juntado con un elfo, un enano y un halfling. Si son perseguidos fuera del pub, aprovecha esta oportunidad para que el Cazarrecompensas agarre a uno de los héroes en el ajetreo.

Si los Héroes permanecen unas horas, notarán, tras una tirada de **Cotilleo** o **Percepción**, a uno de los individuos que Leopold indicó que le observaba. Aquí es donde se ha quedado el Cazarrecompensas, y aún está usando la capa con capucha verde oscuro. Por favor, vete al **Capítulo 9 – Viene El Cazarrecompensas...** para jugar cualquier encuentro.

### **El Escudo Universitario de Altdorf**

Este establecimiento se ha convertido en el lugar principal para intercambiar información, y reunirse con colegas antes de una noche en la ciudad.

Engalanado como la Universidad, aquí se guardan copas y trofeos de los equipos deportivos de la Universidad, junto con banderas y otros objetos que muestran la historia de la universidad. Todo el personal viste túnicas académicas al estilo antiguo como se usa normalmente en la Universidad

Una vez más, tras pasar una hora o dos, los Héroes pueden, con una tirada de **Cotilleo** o **Percepción**, ver un hombre de mediana edad, con una capa con capucha negra. El hombre es un Cazador de Brujas, y puede jugarse cualquier interacción usando el **Capítulo 10 - La Hora de la Brujería**.

### **La hostería El cuchillo jamonero**

El cuchillo jamonero consiguió su nombre tras un ataque fallido de Goblins por los sótanos (vía alcantarillas). Hay el rumor, y la sala principal alardea de este rumor como un hecho, que el propietario del Cuchillo Jamonero, estaba durmiendo en su cama, cuando oyó un ruido. Investigando, descubrió a varios Goblins en su sótano, y cogiendo lo único que tenía a mano, sacó los sesos de 8 goblins y asustó a hordas de otros, armado sólo con una barra de asar cerdos -un cuchillo jamonero.

Por ello, el lugar está lleno de extrañas cosas goblins -lanzas y tal, con algunos goblins disecados, y otros trofeos de guerra. Es una posada muy ruidosa, con el borrachos cantando, y los bulliciosos grupos de hombres, todos tratando de cantar la “canción goblin”.

“Mira el Goblincillo, Mira sus pequeños pies, Mira el goblincillo, ¿Acaso dulce no es?”

Las camareras llevan todas cofias con caras goblins en ellas, y los uniformes a juego (¡El tema del pub!), ¡y la cerveza está teñida de verde con un colorante de hojas de té! Aparte de eso, la cerveza es muy barata, pero muy buena -¿quizás demasiado buena para un pub?

En medio de todo esto, se puede encontrar aquí al hombre con la cicatriz y con una capa desgastada con capucha si los héroes están más de 2 horas, y tras una tirada exitosa de **Percepción**.

Si los héroes interactúan con Caracortada, ve al **Capítulo 11 – El Padrino** para ejecutar cualquier acción que puedan intentar.

## Capítulo 7 – Contactando a los Contactos

Si los héroes tienen contactos tras lo que ir, podrán preguntar tanto a la Guardia de la ciudad como a los miembros del Gremio de Ladrones.

### La Guardia de la Ciudad

Si los héroes realizan una tirada de **Carisma** convencional podrán obtener la siguiente información:

- Han aumentado los asesinatos y secuestros en todo el Distrito Universitario.
- Ha habido un gran aumento de robo de cadáveres en dos depósitos cerca de la Universidad.
- Una banda de conocidos ladrones ha sido asesinada de manera muy horrible -despedazados en las últimas dos noches. Parece que los 4 miembros del grupo fueron asesinados uno a uno.
- Los testigos en la zona hablan de 2 o 3 individuos que se tambaleaban como borrachos cerca de cada una de las escenas del crimen.

Tras esto, el miembro de la Guardia da a entender que sabe más, y si le sobornan con dinero (mínimo 5 co, con un -10 a la tirada de Voluntad del objetivo por cada 5 co adicionales, hasta un máximo de -30%) y se supera una tirada de **Carisma**, su contacto también dará el siguiente trozo de información:

- En dos de asesinatos, encontraron partes del cuerpo podridas dentro de las víctimas -un dedo en una, y una mano entera en la otra.

### El Gremio de Ladrones

Para poder contactar a un miembro del gremio de Ladrones, los héroes necesitarán una tirada exitosa de **Código secreto (Ladrón)**, y luego entregar 5 co cuando el contacto lo solicite. Tras esto, les pasará la siguiente información:

- Alguien mató a un grupo de ladrones, justo después de completar un trabajo. Todos fueron asesinados por un grupo de tres hombres que venían de la zona Universitaria.
- Alguien está comprando muchos cadáveres en la Universidad.
- El secuestro y el asesinato son ahora buenos negocios -hay muchas nuevas solicitudes para matar a un rival, o grandes cantidades de dinero que hacer con el secuestro de seres queridos de los ricos.

Tras esto, el contacto da a entender que sabe más, y si le sobornan con dinero (mínimo 5 co, con un penalizador de -10% a la tirada de Voluntad del objetivo por cada 5 co adicionales, hasta un máximo de -30%) y se supera una tirada de **Carisma**, su contacto también dará el siguiente trozo de información:

- Un hermano de uno de los hombres asesinados, dice que un profesor de la universidad contrató a los hombres para robar algunos objetos. El contacto no ofrecerá ninguna otra información sobre cuál es el nombre del hombre, o donde encontrarlo -después de todo, ¡él es uno de los nuestros!

## Capítulo 8 – ‘ola ‘ola ‘ola

Mientras los héroes continúan la investigación son abordados por la Guardia.

### **ESTO SOLO OCURRIRÁ SI LOS HÉROES USARON FUERZA LETAL CONTRA LOS MATONES QUE LES ATACARON EN EL CAPÍTULO 1.**

Si ya han denunciado este delito, utiliza esto como una guía hacia lo que le preguntará la Guardia cuando los héroes admitan el ataque.

Mientras avanzáis a vuestra siguiente área de investigación, los sonidos de las multitudes cercanas cambian, mientras una fuerza de 6 miembros de la Guardia camina rígidamente hacia vosotros.

“Alto ciudadanos, la Guardia ordena”, grita el principal Oficial.

“Soy el Oficial Hesser de la Guardia de la Ciudad de Altdorf, y me gustaría hacerles algunas preguntas en referencia al Asesinato de Ciudadanos de Altdorf.”

La Guardia no quiere problemas. Cuando se acerquen, el Oficial del Pelotón se acercará al que él cree que es el líder de los Héroes, y le hará algunas preguntas.

A saber, fuisteis identificados por testigos de estar en el callejón en el momento adecuado, así que:

- ¿Qué asuntos tenéis en Altdorf?
- ¿Por qué atacasteis a esas personas en Grun Strasse?
- ¿Por qué les robasteis? (si lo hicieron)
- ¿Por qué no informasteis? (si no lo hicieron)
- ¿Por qué les atacasteis?

Los Héroes no deberían atacar a la Guardia, trata de aclarar este punto a los héroes. Pero por si acaso, el mapa será una gran plaza (un mapa completo de batalla), con muchas salidas.

**Guardia de la Ciudad** – 1 Sargento and 5 Soldados - 6 en total

Perfil principal	HA	HP	F	R	Agi	I	V	Emp
	45%- 31%	40%- 31%	40%- 33%	41%	30%	45%- 38%	40%- 28%	30%
Perfil secundario	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
	2-1	15-12	4-3	3	4	0	0	0

Primera cantidad para el sargento, segunda para los soldados

**Habilidades:** Esquivar, Rastrear, Cotilleo +10%, Intimidar, Percepción, Buscar.

**Talentos:** Sangre fría, Desarmar, Intelectual, Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Muy resistente

**Profesiones/Notas:** Armados con Porras (1d10+3+1), Armadura: Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1).

Si son atacados, todos ellos empezarán a atacar, soplarán silbatos, y aparecerán más Guardias, en grupos de 6, cada 5 asaltos.

Es posible desprenderse de la Guardia de diversas formas:

- Si el grupo tiene un noble, la Guardia no querrá la molestia de arrestar a alguien que tiene amigos de alta cuna.
- Si el grupo tiene un miembro de una clase respetada -miembro de la guardia de la Ciudad en buena posición, un sacerdote, etc., se olvidará de cualquier cargo.
- Si los Héroes responden a todas las preguntas con sinceridad e indican el número de crímenes que ocurren en la ciudad, con una tirada de Carisma, pueden convencer a la Guardia de que son inocentes.
- Si los héroes pueden sobornar a la Guardia de la Ciudad, sin dejar claro que están siendo sobornados, unas 4 co por miembro del pelotón, y una tirada exitosa de Carisma. Por cada 5 co de más ofrecidas, la Voluntad del objetivo recibe un penalizador de 10% hasta un máximo de -30%.

La guardia está solo hurgando, y trata de lucirse en el trabajo, ya que no parecen haber llegado a ninguna parte con los asesinatos, robos y secuestros que inundan la ciudad.

Si los Héroes no han intentado obtener información de la Guardia según el **Capítulo 7 - Contactando a los contactos**, esta podría ser una oportunidad para que obtengan dicha información.

## Capítulo 9 – Viene el Cazarrecompensas...

Este capítulo cubre la primera interacción de los Héroes y Ron Greenin, el Cazarrecompensas.

Si los Héroes siguen a Ron desde la posada, saldrá de ella, atravesará unas cuantas masas de gente, y luego perderá a los Héroes. Luego sorprenderá por detrás a los Héroes y obtendrá un “tiro” sobre ellos

Sucedará lo mismo si pierden a Ron en la posada, y él los alcanza más tarde.

Selecciona uno de los Héroes para lanzar esto sobre ellos. El Cazarrecompensas tratará de separar a uno del equipo del resto (no irá a por uno de los luchadores – intentará a Dirk o Alarich), y utilizará una separación en la multitud para sacarlo. Será necesaria una tirada de **Percepción** a -20% si están ojo avizor, si no, la probabilidad cae a -40%, para que un héroe controle a todos en el grupo.

La multitud en las calles está llena de gente atareada, empujando y oprimiendo en su precipitado camino, cuando sientes un dolor agudo en tu lado izquierdo, y una voz te susurra al oído.

“Tenemos que hablar... Por aquí y no hagas ruido... ¿Podríamos quizás ayudarnos unos a otros?”, Y sientes la presión de un empujón hacia un callejón oscuro.

Si el héroe trata de escapar, el Cazarrecompensas se queda atrás en la multitud, y no lo encontrarán de nuevo, ni averiguarán nada de él.

El Cazarrecompensas conducirá al héroe seleccionado a calles y callejuelas sinuosas de Altdorf, hasta que llegar a un pequeño jardín descuidado.

Las callejuelas cambian de un lado a otro, hasta que se ve un pequeño jardín descuidado, en el cual, el hombre se te acerca. Detrás de un extenso seto, hay un par de cajas de embalaje cerca de un gran árbol.

“Siéntate en la caja”, mientras el punto de presión en tu espalda se retira, y ves a tu captor por primera vez.

De pie, un hombre de más de 1'80 m. con pieles de color verde oscuro, armado con una ballesta de mano, y otras armas escondidas debajo de la verde capa. Con una sonrisa cómplice, el hombre retira la capucha y se sienta en la otra caja.

“¡Así que aquí estamos! Soy Ron Greenin, un cazador de antigüedades, un buscador de lo perdido. ¿Hablamos de lo que sabemos? ¿O necesito enojarme?”

Ron va tras el conocimiento que persiguen los héroes, habiéndoles visto pasear por la Universidad, y se pregunta si han sido contratados para llevar los artefactos a sus dueños. No quiere competencia, y no quiere compartir ningún pago, por lo que necesita saber que si los héroes encuentran el Broche, él será capaz de llevarlo de nuevo a su legítimo propietario. No necesita el Cierre.

Ron quiere cualquier recompensa por devolver el Broche -cualquier otra cosa es un extra. Ron no sabe nada -por primera vez, se ha dado contra una pared, y no tiene nada más que investigar-, aparte de los dos profesores. Ha averiguado que una niña cercana a un profesor está desaparecida, y por lo tanto se pregunta si hay algo más en ello. Así que está buscando pistas en los héroes.

Ron proporcionará la siguiente información, un trozo de información cada vez, pero solo mientras el héroe haga lo mismo:

- Fue contratado por un Noble de la Ciudad para encontrar un objeto. No dirá el nombre del Noble.
- El objeto es un broche, antes era de Ravitar el Merc.
- El Broche es una gema azul con traba de oro.
- El objeto fue robado por 4 hombres.
- Los cuatro hombres están todos muertos. Todos murieron el mismo día en lugares distintos.
- Fueron asesinados por 3 jóvenes vestidos de estudiantes.
- Alguien de la Universidad contrató a los ladrones para robar dos objetos.
- El otro objeto vino del museo y era un cierre de capa, antes era de Ravitar el Merc.

A Ron le gustaría saber al menos algo de lo siguiente:

- ¿Quién te contrató?
- ¿Por qué fuiste contratado?
- ¿Quién ha sido secuestrado?
- ¿Qué relación tienes con el Profesor que te contrató?
- ¿Con quién has hablado?

El Cazarrecompensas tiene más que decir, pero lo dejará para otro día.

### Ron Greenin – Cazarrecompensas, Tirador, Asesino

<b>Perfil principal</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>Agi</b>	<b>I</b>	<b>V</b>	<b>Emp</b>
	55%	81%	43%	41%	61%	45%	57%	43%
<b>Perfil secundario</b>	<b>A</b>	<b>H</b>	<b>BF</b>	<b>BR</b>	<b>M</b>	<b>Mag</b>	<b>PL</b>	<b>PD</b>
	3	18	4	4	4	0	0	0

**Habilidades:** Carisma + 10, Cotilleo + 10, Rastrear, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Buscar, Seguimiento + 10, Movimiento silencioso + 20, Prestidigitación, Escondarse + 10, Escalar, Código secreto (Ladrón), Preparar venenos

**Talentos:** Ambidiestro, Puntería, Visión nocturna, Golpe conmocionador, Errante, Especialista en armas (Presa, Arco largo, Ballesta, Arrojadizas, Parada), Certero, Golpe poderoso, Disparo infalible, Recarga rápida, Disparo certero (evita 1 PA), Desenvainado rápido, Parada veloz, Pelea callejera, Callejeo, Brioso

**Profesiones/Notas:** Armados con Espada + 2 (1d10 + 4 + 2 + 1), Ballesta de repetición +1 (Envenenada) (1d10 + 2 + 1 + 1 + Veneno –Tirada de Resistencia a -10% o recibe 4 puntos de daño más) – Ataques apuntados recibe +20% y no el bono normal de 10%. Arco largo, Red, Daga de parada. Armadura: Armadura de cuero mágica y gorro (Brazos 3, Cuerpo 3, Cabeza 3, Piernas 3)

Ron Greenin es un investigador muy peligroso y competente. A sus 36 años, ha estado trabajando por más de 20 años, y aún no ha sido vencido.

## Capítulo 10 – La Hora de la Brujería

Los Héroes siguen el rastro del hombre pelirrojo.

Rico es un cazador de brujas, y trabaja con su hermano gemelo, Rocco, que es también un cazador de brujas. Su padre fue un cazador de brujas, así como su abuelo –todo queda en familia.

Con una tirada exitosa de **Percepción** y tras observar el lugar por un tiempo, los héroes verán a uno de los Hermanos.

La multitud se mueve de aquí para allá y, finalmente, a través de una pequeña separación en los bebedores, espías a un hombre pelirrojo de pelo largo, presente en una capa negra con capucha.

Parece estar observando a la multitud, bebiendo de una jarra de cerveza, y tomando una extraña calada de una larga pipa de barro. Nadie quiere sentarse a su lado, aunque el lugar está muy lleno.

Y luego la multitud lo oculta de la vista por unos momentos. Cuando puedes verlo de nuevo, ahora puedes ver a dos de ellos

Ambos pelirrojos de pelo largo, ambos vestidos igual –curtida armadura de placas completa, ambos bebiendo, ambos fumando, ambos viendo como los miras... Uno es la una imagen de espejo del otro.

Ambos parecen gesticular sobre ti, señalando diversas sillas vacías cercanas...

Los gemelos son idénticos, y han notado que los héroes los observan. Si los héroes caminan para hablar, sigue abajo. Si ignoran a los dos hombres, entonces los cazadores de brujas ignorarán a los héroes, y desaparecerán de la vista más tarde en la noche, y no aparecerán otra vez.

Los dos hombres se sentarán e identificarán tal que *“Soy Rico, y este es Rocco -somos compañeros guerreros contra la maldad del Caos, y como miembros de la Santa Orden de los Templarios de Sigmar, nos gustaría charlar amistosamente con ustedes”*.

Cada uno terminará la frase del otro, de una manera muy extraña. Ofrecerán bebida a los héroes, y pagarán las rondas –tiradas de **Consumir alcohol** si beben todo que los cazadores de brujas ofrecen.

Preguntarán por la historia de los Héroes -lo que están haciendo, para quién trabajan, y cuanto más den los héroes, más darán los Cazadores de Brujas. La información que tienen es:

- Han robado dos objetos de dos lugares de Altdorf.
- Perteneían a un viejo Guerrero hace eones, luchador contra el Caos.
- Los artículos son una gema azulada en un plato de oro y un cierre de capa principalmente de oro rojo.
- Alguien está secuestrando a jóvenes de la zona.
- Alguien está robando a los muertos recién fallecidos.
- Algo vincula a los objetos, los cadáveres y las víctimas.
- Los objetos en malas manos podrían hacer peligrar al Imperio.
- Los objetos en buenas manos podrían salvar al Imperio.
- Podría proclamarse una época oscura si esto sale adelante.
- La Universidad está podrida, cuidado con quién tratáis.

- ¿No guarda el cielo azul y el sol amarillo nada más que luz?

Los dos cazadores de brujas no saben nada más, y sólo hablarán a los héroes para ver su nivel, sólo una palabra amistosa, es todo.

Al encontrar cualquier signo de Caos, le prenderán fuego, a fin de eliminar el Caos en el fuego purificador. ¡Esto significa que quemarán cualquier laboratorio malvado que encuentren, el malvado despacho del profesor, y su casa privada si los descubren!

Los Héroes no deberían atacar a los Cazadores de Brujas, pero si lo hacen, aquí están sus perfiles.

### **Rico and Rocco – Escudero, Caballeros, Caballeros del Círculo Interior, Cazadores de Brujas**

<b>Perfil principal</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>Agi</b>	<b>I</b>	<b>V</b>	<b>Emp</b>
	61%	46%	51%	51%	51%	36%	51%	36%
<b>Perfil secundario</b>	<b>A</b>	<b>H</b>	<b>BF</b>	<b>BR</b>	<b>M</b>	<b>Mag</b>	<b>PL</b>	<b>PD</b>
	3	20	5	5	4	0	0	0

**Habilidades:** Carisma +20, Cotilleo, Esquivar +10, Percepción, Mando, Intimidar +10, Buscar, Movimiento silencioso

**Talentos:** Golpe poderoso, Especialista en armas (Mangual, A dos manos, Esgrima, Parada, Ballesta), Parada veloz, Audaz, Golpe letal, Golpe conmocionador, Viajero curtido, Reflejos rápidos, Amenazador, Don de gentes, Sexto sentido

**Profesiones/Notas:** Armados con Espada a 2 manos (1d10 + 5 + 1)

Armadura: de placas completa y gorro (Brazos 5, Cuerpo 5, Cabeza 1/5 tras ponerse el yelmo, Piernas 5)

Ambos cazadores de brujas son idénticos, y tienen las mismas armas, habilidades y equipo. Si comienza una pelea, los dos cazadores de brujas comenzarán a gritar, y pronto aparecerá la guardia - ver las estadísticas de la guardia en el **Capítulo 8 – ‘ola ‘ola ‘ola.**

## Capítulo 11 – El Padrino

Los héroes van a buscar un hombre con cicatrices en Posadas y Tabernas.

El hombre con cicatrices, Benni, es el hermano de uno de los ladrones que robó los artefactos. Al regresar de un viaje de negocios, se enteró de que su hermano había encontrado un gran trabajo, y al día siguiente de hacer el trabajo, que estaba muerto.

El culpable debía ser el rector Leopold Holst -de ahí el secuestro de la sobrina del hombre, pero no pudo decirle al resto de su banda que es por venganza, así que dijo que era para ganar dinero con el acoso de algunos profesores.

Benni también está involucrado en el robo de cadáveres de su banda, trabajando para el profesor Johann Kasch, y con el fin de obtener los jóvenes cadáveres frescos que el profesor quiere, han empezado a asesinar, y si no pueden escapar con el cuerpo, los desentierran tras haber sido enterrado.

Últimamente, también han secuestrado víctimas para el profesor.

Con una tirada exitosa de **Percepción** los héroes verán al hombre en la posada El Cuchillo Jamonero.

Por el rabillo del ojo, notas un cuerpo pequeño y esbelto, envuelto en una gran manta manchada, de pie dentro de un cúmulo de sombras, en el fondo de la esquina de una habitación. En lo alto de la mejilla izquierda, tiene una macha marrón, con forma de media luna creciente.

Sus ojos se mueven por toda la habitación, y de repente se encuentran con los tuyos, antes de que el hombre se vuelva y corra más adentro en la posada.

Los héroes han visto al hombre, y este se da cuenta de que los hombres contratados por el profesor Holst lo han visto. Siendo nervioso, tan pronto como les advierta, corre hacia abajo, hacia las bodegas y la salida hacia las alcantarillas.

Esto no será una pelea, sólo una persecución, tirando barriles por encima, puertas que se cierran tras él, en una desesperada carrera para huir. Pide a los héroes que intenten tiradas de **Agilidad** para seguir el ritmo, y poder capturar al hombre con cicatriz en una profunda bodega.

Él retrocede hacia un largo conducto sin vacilar, y serpentea hacia la oscuridad. Tras él, se arrastra su capa, y esto es lo único que los héroes pueden alcanzar -incluso el Halfling es demasiado ancho para el conducto. Luego viene un chapoteo y el olor de las alcantarillas, mientras el hombre huye. En la capa, los héroes pueden encontrar otra pista para el futuro –**Documento 3- Carta de Caracortada**, escondida dentro de un bolsillo de la capa. La capa está sucia y es marrón, y escrito en su interior, en grandes letras de 10 cm. tiene “atatas eleccionadas) (faltan la P y la S).

En las bodegas, los héroes pueden encontrar barriles de cerveza con la plantilla “Reales Cervecerías de Altdorf” pegada en el lateral -esta es una marca de cerveza muy cara. ¡No algo que el Cuchillo Jamonero llevaría normalmente!

El pícaro debería escapar, pero si los héroes llegan con un rollo o plan estupendo, podría morir (muere en la pelea, cae y se asfixia con la lengua, algún otro bebedor se molesta por derramar su bebida y le apuñala, etc. solo ajusta la descripción del Refugio del **Capítulo 14 – Asalto al Gremio** para que este Ladrón ya no esté allí. Si necesitas el perfil, el Capítulo 8 también tiene el perfil de este pícaro.

## Capítulo 12 – Disturbios en la Universidad

Los Héroes regresan a la universidad, escuchar un encuentro que está a punto de tener lugar.

La mañana se abre con brillantes cielos azules y un sol más grande y brillante, con la luz más amarilla que jamás hayas visto.

Un sonido golpea la puerta. “Mensajero abajo para vos, amables señores” Grita uno de los empleados.

En la planta baja, cambiando de un pie al otro hay un chico desaliñado, sucio por toda la cara.

“¡Ay, usted ahí... tengo noticias para usted -un mensaje de la universidad!” El muchacho se limpia su cara sudorosa con una manga antes de continuar.

“Un hombre de la universidad me ha pagado para encontrarle, y entregarle un mensaje. ¿Es usted Herr Reiner?”

Oh, bueno, bien, el mensaje es que habrá una reunión con los principales estudiantes y algunos de los profesores, y este hombre pensó que debería estar allí para observar, así que puedo tener mis 2 pelus (peniques), por favor"

Con eso, el joven extiende su mano hacia tu dirección.

El muchacho no sabe quién lo envió, solo que un viejo le dio un chelín por pasar este mensaje. Fue Leopold, que ha decidido eliminar al loco Profesor Nigromántico antes de que se convierta en un riesgo. El chico tratará de obtener más dinero de los héroes -¿quiere enviar una respuesta? ¡4 pelus!

Si los Héroes caminan hacia la Universidad, notarán una gran multitud reuniéndose en uno de los salones principales cerca del vestíbulo

El murmullo de las voces crece con argumentos y discursos, ya que numerosos estudiantes y personal discuten un tema u otro en el gran salón

Sobre la tarima se arremolinan varios profesores: Leopold Holst se dirige hacia una serie de asientos a un lado de la tarima y luego vuelve a una conversación con el profesor Theobald Goulcher y otros dos hombres con la vestimenta de profesor. En la parte de atrás de la tarima hay una figura, vistiendo placas completa, una larga capa negra y una cabeza con ardiente cabello rojo.

Después de unos instantes, Holst golpea un mazo y grita: “Por favor, tomen asiento, y comenzaremos esta reunión especial”.

La multitud se sienta pronto, mientras Holst continua: “Gracias por su asistencia. Como saben, el personal más antiguo debería haber estado aquí, pero el doctor Johann Kasch todavía no ha llegado, así que hasta que llegue, tendremos que esperar”.

En esto, varios estudiantes gritan para que la reunión comience, para discutir sobre los asesinatos y secuestros y qué está haciendo la universidad por su seguridad, pero Holst permanece sentado.

La reunión continúa con gritos de los estudiantes, y Holst tratando de calmar sus temores. Después de unos 10 minutos, las puertas traseras de la tarima se abren de golpe, y entra el profesor desaparecido... La multitud ha esperado ya 10 minutos, y los temperamentos están muy crispados, cuando hay un ruidoso golpe detrás del estrado, y a través de la puerta abierta, entra a zancadas un individuo extraño.

Con largos cabellos grisáceos y espalda encorvada, el hombre camina con extraña patosidad, como un movimiento escalonado. Se alzan murmullos de Kasch el Horrible los estudiantes, junto con una extraña risa, mientras el profesor se sienta en la tarima.

Con **Percepción**, los Héroes notarán manchas de sangre sobre la chaqueta y camisa del hombre.

En este Holst se levanta, y cabeceando a los profesores, se vuelve a la multitud, y empieza la reunión.

“Les he llamado a todos aquí para intentar responder a sus preguntas sobre los asesinatos, secuestros y robos ocurridos en las últimas semanas. Trabajando con la Guardia y contratando gente que investigue esto, la Universidad ha averiguado una serie de cosas que ojalá no se hubieran descubierto nunca”.

“Los asesinatos, secuestros, robos y saqueos de tumbas han sido cometidos por una razón: los locos planes de un profesor que está en esta sala”.

El profesor Goulcher parece muy agitado “Qué... Qué horrible, pero ¿por qué divulgar el nombre en público? -Esto debería haberse dicho a la Guarida en privado - podría causar pánico...”

La multitud se queda callada de repente, mientras todos miran hacia la tarima. Los profesores están callados, mirando al resto del personal.

Con un rápido gesto de cabeza, el individuo con armadura se acerca a los profesores.

“He pedido a este hombre, miembro de la Orden de Sigmar, que esté aquí hoy, y que use sus talentos especiales en descubrir la putrefacción maligna en la Universidad. Aunque no sabemos el nombre real del individuo estoy seguro que con el poder de Sigmar nuestro noble amigo pronto revelará al malvado”.

Con eso, el hombre con armadura comienza a moverse por la fila de profesores, mirándolos fijamente uno por uno. En cada uno, el profesor parece atraído hacia los ojos del hombre, y luego de repente retrocede -el hombre sacude la cabeza y se mueve. A mitad de camino de la fila, con 5 profesores más por comprobar, alguien interrumpe...

Al final de la fila, el doctor Kasch se levanta de golpe “¡Demonio! -¿Por qué está interrumpiendo mi trabajo ahora?”

Con eso, se dirige hacia el Cazador de Brujas y empuja al hombre con las dos manos resplandeciendo con una extraña luz negra: el hombre es arrancado de sus pies y pasa a la multitud, destrozando bancos y sillas y terminando bajo una pila de cuerpos.

Luego Kasch corre desde la tarima parloteando locamente, coreando palabras y lanzando fragmentos de hueso por la tarima.

Holst grita “¡Tras él, el hombre está corriendo hacia su laboratorio -debe detenerle!”.

Estalla el pánico en el vestíbulo, mientras los estudiantes y el personal corren en todas direcciones, tratando de alejarse de la escena de la tarima. Como movidos por manos invisibles, los fragmentos comienzan a volar el uno hacia el otro, y se juntan en cuatro formas crecientes.

Luego con un grito final, 4 guerreros óseos se alzan guardando la puerta por la que se puede escuchar a Kasch bajando corriendo.

Los Esqueletos atacarán a cualquiera que se acerque a la puerta de la tarima.

### Esqueletos – 4

Perfil principal	HA	HP	F	R	Agi	I	V	Emp
	25%	20%	30%	30%	25%	-	-	-
Perfil secundario	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
	1	10	3	3	4	0	0	0

**Habilidades:** Ninguna

**Talentos:** Temible (Produce tirada de **Miedo**), No muerto

**Profesiones/Notas:** No pueden realizar la acción de Correr, Armadura ligera (Cabeza 1, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0), Armados con porras de hueso (1d10 + 3)

El mapa es una habitación, del mismo tamaño que la sala de piedra del sótano, pero el lado derecho tiene una tarima de 5 casillas de profundidad, con una puerta de salida.

Después de encargarse de los esqueletos, los héroes pueden seguir al loco a su laboratorio, y hasta la habitación secreta.

Si preguntan, Holst y Goulcher aún no habían sido comprobados estaban más lejos en la fila.

Ya está en marcha el plan maestro de Holst -todos los crímenes apuntarán al cabeza de turco, y él consigue salir impune.

## Capítulo 13 – Batalla a Muerte con la Muerte

Los héroes persiguen al Doctor loco a su guarida.

La voz del Doctor puede escucharse por delante, riéndose de sí mismo, mientras avanzáis corriendo hacia los pasillos de la Universidad, cada vez más adentro en los oscuros recintos del edificio.

De repente, los pasillos terminan en una habitación oscura, con pocas ventanas cubiertas contra la luz del sol mañanero, paredes llenas de dibujos de partes del cuerpo, animales parcialmente disecados y estatuas de huesos reconstruidas.

Donde debería estar la pizarra negra hay un enorme agujero, y adentro, puede oírse un gemido y una risa.

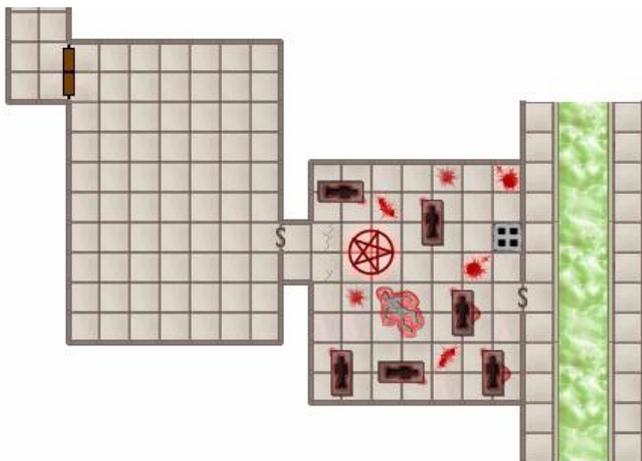
La abertura conduce al laboratorio oculto y a la batalla final.

Dentro, la habitación es una morgue de pesadilla, una cueva sin ventanas de muerte. Los bancos sostienen cadáveres cosidos de diferentes cuerpos, los cadáveres se levantan como extraños trabajos de cera que aún se mueven, del techo cuelgan trozos de cuerpos, y un cadáver ha sido abierto, colgando de la parte trasera de la habitación, con su caja torácica abierta tan ampliamente que parece un ensangrentado ángel alado del infierno.

Y tras todo eso, el profesor loco está ocupado parlotando locamente, mientras frota sus manos sobre el muro trasero, aparentemente buscando algo. Una niña que cuelga de cadenas cercanas, grita de absoluto terror, mientras el vil nigromante se vuelve con un cuchillo muy curvado, para miraros.

Al entrar, los muertos andantes empiezan a gemir, y con los brazos en alto, se inclinan hacia vosotros.

Los zombis atacarán, junto con el profesor. En un momento dado, el Doctor puede usar a la niña como parte de un hechizo de curación (Saber Nigromántico – Vitae tonificante). Haz que el doctor mire a la niña, y desenfunde una cuchilla de aspecto malvado y luego se acerque a ella -y ver lo que hacen los héroes para salvar a la chica.



El mapa - las casilla son de 2 metros cada una, y el doctor está cerca de la puerta secreta de la alcantarilla. Los zombis están por toda la habitación

Hacia el final de la batalla, llegará un irritado cazador de brujas, y ayudará a los héroes (si lo necesitan), o simplemente pondrá orden después de la batalla. Quemará el cuerpo y los zombis y luego altivamente irá a quemar la oficina y la casa del doctor.

**Zombis – 6**

<b>Perfil principal</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>Agi</b>	<b>I</b>	<b>V</b>	<b>Emp</b>
	25%	0%	35%	35%	10%	-	-	-
<b>Perfil secundario</b>	<b>A</b>	<b>H</b>	<b>BF</b>	<b>BR</b>	<b>M</b>	<b>Mag</b>	<b>PL</b>	<b>PD</b>
	1	12	3	3	4	0	0	0

**Habilidades:** Ninguna

**Talentos:** Temible (Produce tirada de **Miedo**), No muerto

**Profesiones/Notas:** No pueden realizar la acción de Correr, Armadura ligera (Cabeza 1, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0), Armados con estantes de laboratorios y porras (1d10 + 3)

**Doctor Johann Kasch** – Aprendiz de hechicero, Hechicero Adepto.

<b>Perfil principal</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>Agi</b>	<b>I</b>	<b>V</b>	<b>Emp</b>
	34%	35%	30%	38%	39%	52%	60%	37%
<b>Perfil secundario</b>	<b>A</b>	<b>H</b>	<b>BF</b>	<b>BR</b>	<b>M</b>	<b>Mag</b>	<b>PL</b>	<b>PD</b>
	1	14	3	3	5	2	4	0

**Habilidades:** Sabiduría académica (Magia), Canalización, Sentir magia, Percepción, Buscar, Lengua arcana (Magia), Intimidar

**Talentos:** Pies ligeros, Sangre fría, Afinidad con el Aethyr, Magia pueril (Arcana), Intelectual, Saber oscuro (Nigromancia), Magia oscura, Saber arcano (Muerte), Manos rápidas (+20 a HA con hechizos de toque), Magia menor (Disipar, Armadura de Aethyr), Proyectil infalible (+1 daño con hechizos de proyectil mágico).

**Profesiones/Notas:** Armadura: ninguna  
Armado con Daga de sacrificios (1d10 + 3)

Tiene un extraño temor a la luz, y actuará con -10% en todas las acciones a la luz del día. Puede lanzar hechizos de las listas de Magia pueril (Arcana), el Saber de la Muerte, y el Saber de la Nigromancia.

Si los héroes realizan una tirada de **Buscar** en la pared trasera, encontrarán una puerta oculta, que una vez abierta, conducirá a las alcantarillas de Altdorf. En la puerta, los héroes pueden encontrar un signo -el mismo símbolo que se puede encontrar en el Documento 3 – El Código de los Ladrones.



El signo se parece a este:

Este es el punto de partida para el código de los ladrones, y siguiendo el código (encontrado en el **Documento 3**), conducirá al refugio del gremio, a los ladrones y a la chica secuestrada.

### **Descripción del Documento 3 - Carta de Caracortada**

El punto de partida es el símbolo del profesor, las espadas significan “brazo del arma”, es decir, derecha, y el escudo significa “brazo del escudo” y por lo tanto izquierda. Una vez en las alcantarillas, los héroes deben usar las descripciones para moverse a través de ellas para llegar a la puerta oculta del refugio.

Al entrar en las alcantarillas, los héroes deben girar a la izquierda, y luego a la izquierda de nuevo, de acuerdo con el código.

Si no lo hacen, y no captan las pistas cerca de la entrada, después de un tiempo pueden tropezar con la puerta, tras entrar, una banda de ladrones abren la puerta en cuestión -usa el perfil del Capítulo 1 - Prólogo. Si están teniendo problemas, y no están en condiciones de pelea, deja que uno de los héroes intente una tirada de **Código secreto (Ladrón)** para averiguar el verdadero mensaje.

## Capítulo 14 – Asalto al Gremio

Los héroes siguen el código y este les lleva a una entrada secreta en el sótano del gremio.

El código guía a través de las alcantarillas, señalando el camino usando giros a izquierda y derecha hasta encontrar una entrada oculta que conduce al sótano de un refugio del Gremio de Ladrones.

Las alcantarillas son muy viejas y húmedas. Cada túnel principal tiene un diámetro de 3 metros, con canales de 1 m. de profundidad que fluye entre pasos de 0,6 m. a cada lado del arroyo de ancho 1,8 m.

No hay luces y las ratas campan a sus anchas.

Una tirada de **Rastrear** mostrará numerosas huellas, y marcas donde alguien fue arrastrado por el suelo. En varios puntos, habrá un viejo tablón actuando como puente.

La puerta oculta al refugio del gremio se puede encontrar con **Percepción** (a -20%) o **Rastrear**, y no está cerrada.

Al abrir la puerta, se puede ver lo siguiente: Si los PJs han sido muy ruidosos, los Ladrones se esconderán en las sombras de la habitación, e intentarán lanzar un ataque desde cobertura. Por lo tanto, la habitación parecerá estar vacía, aparte de la chica.

La puerta se abre, permitiendo ver en un sótano iluminado. Los bordes están llenos de cajas y barriles, mientras amarrada y amordazada, una niña permanece inmóvil sobre un sucio colchón en la esquina.

Sentados a una mesa hay varios hombres jugando a las cartas, que brincan a vuestra entrada.

Un tipo, con una cicatriz en forma de media luna en su mejilla izquierda y una sucia capa de camuflaje naranja, escupe en el suelo. “¡Aún no lo sabes pero esto te va a doler!”

Los ladrones atacarán y lucharán hasta que ganen, o si pierden a la mitad de ellos, tratarán de escapar. **El área del mapa es de 15 casillas por cada lado, lleno de cajas, y una serie de escaleras que conducen hacia arriba desde el centro de la habitación.**

La capa del cicatrizado tiene algo escrito – “Las mejores anahorias” (¡Parece esta vez falta una Z!).

**Secuestradores** - 6 en total

Perfil	HA	HP	F	R	Agi	I	V	Emp
<b>principal</b>	33%	26%	43%	31%	32%	25%	36%	30%
Perfil	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
<b>secundario</b>	1	12	4	3	4	0	0	0

**Habilidades:** Consumir alcohol, Esquivar, Jugar, Cotilleo, Intimidar, Lengua secreta (Ladrón), Código secreto (Ladrón).

**Talentos:** Desarmar, Reflejos rápidos, Desenvainado rápido, Resistencia a venenos, Golpe conmocionador, Muy fuerte, Lucha.

**Profesiones/Notas:** Armados con porras (1d10 + 4), Armadura – Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1).

Oculto en el bolsillo del hombre con la cicatriz de la luna creciente (o sobre la mesa si los Héroes ya han tratado con este hombre), se encontrará una carta: **Documento 4 - Nota del hermano**

La niña ha sido drogada repetidamente, y aún está bajo las influencias de las drogas.

Al ser devuelta a su tío, él se alegrará de su regreso, y agradece a los héroes su trabajo de llevar esto a su fin. Él preguntará si ella ha sufrido daños, y qué drogas se usaron (una tirada de **Sanar** mostrará que los medicamentos son muy fuertes, con posibles alucinaciones). Esto no complacerá al profesor.

Luego pedirá a los Héroes que la coloquen en una habitación cerca de su estudio, y mientras da las gracias a los PJs, cerrará la puerta (por su seguridad, si le preguntan). Este bloqueo de la puerta se notará con una tirada de **Percepción**.

El malvado Profesor tiene que decidir si puede ser sacrificada o si la droga la ha contaminado y necesitará un nuevo sacrificio. Bueno, en realidad sí, como pronto descubrirán los héroes.

## Capítulo 15 – Arenques rojos

Después de que la niña haya sido rescatada y los héroes hayan sido aplaudidos por su duro trabajo, aparecerá el hecho de que algo está aún muy podrido en la ciudad de Altdorf. Los siguientes acontecimientos sucederán a la mañana siguiente, mientras los héroes realizan sus tareas diarias.

Este capítulo cubre los siguientes encuentros:

- **Los secuestros comienzan de nuevo:** Los héroes deberían averiguarlo durante la mañana.
- **El Cazarrecompensas tiene más información:** encontrará a los héroes para ofrecerla, si aún acepta las condiciones con los héroes.
- **La recompensa del Cierre de Capa del Museo:** solo se descubre si los héroes se encuentran con el Cazarrecompensas y luego revisan el museo.
- **Reaparece la sombra torturada:** para advertir a los héroes cuando entran en la Universidad.
- **Infiltración en la oficina del Jefe:** Si los héroes se han dado cuenta, los objetos robados que necesitan están aquí.
- **Confrontación con el Profesor Goulcher:** para ayudar o si piensan que es el villano.
- **Otra ayuda:** Los héroes tratan de reclutar otros PNJs para la causa.

### Los secuestros comienzan de nuevo

Lo primero de todo, habrán noticias fuera, de que alguien más ha sido secuestrado -una niña de buena familia. Todos los gritos pasarán esta información, y la Guardia estará fuera en bloque, haciendo preguntas. Ya sea por ser interrogado por la Guardia (¿vio algo?, etc.), o por leer un informe fijado a un tablón de anuncios, a la mañana siguiente después del rescate, los héroes deben ser conscientes de lo siguiente:

- Gertrude Von Trapp ha sido secuestrada.
- Los Von Trapps son una familia rica y noble.
- Gertrude asistía a la Universidad a un curso de Historia. Estaba en la misma clase que Alissima y era su amiga.
- Gertrude era conocida por ser más buena que el pan, se reservaba para una vida de sacerdocio.
- Fue arrebatada de su habitación la pasada madrugada o esta mañana temprano, la puerta estaba arrancada de sus bisagras.
- Se vio un hombre por las cercanías con paso firme y lento en ese momento.
- Se encontraron huellas grandes cerca del cuerpo de una sirvienta de la casa, su cabeza estaba arrancada.
- Las huellas eran de dos hombres cojos trabajando juntos o bien un hombre con dos pies de diferente tamaño.

La verdadera historia es que Leopold necesita un sacrificio puro, y ahora que su sobrina ha sido rescatada y todo el mundo sabe que está a salvo, necesita a algún otro. Utilizó su Receptáculo, hecho por el doctor nigromántico loco, para secuestrarla.

**El profesor sabe más** – Esto sólo ocurrirá si la reunión anterior tuvo éxito

Más tarde en la mañana, el Cazarrecompensas, Ron Greenin, se acercará a los héroes, y proporciona la siguiente información. Esta vez, se acercará a los héroes en público, y no tratará de emboscarlos.

“La última vez que hablamos, te ayudé por una razón -necesitaba encontrar el objeto que mi empleador había perdido. Esta vez te ayudo pues siento que mantenerme callado podría ser un error”.

“Mientras investigaba el objeto que había sido robado -el Broche de Ravitar el Merc, fui a ver lo que se podía encontrar en la universidad, no a estudiar libros, pregunté por ahí, y me encontré con dos profesores, el profesor Holst no pudo ayudarme, no sabía sobre el objeto, y ni siquiera pidió un pago, pero el profesor Goulcher fue diferente...”

“Él no sólo sabía sobre el broche, él también sabía del Cierre de Capa robado, sustraído del museo. Habló de cómo los objetos habían sido infundidos con alguna habilidad de estar con su dueño original -parecía muy emocionado por esto- de cómo la historia de Ravitar, y estos objetos podrían ser utilizados para el bien y el mal por igual. Incluso pidió un pago –uno grande, además-, y luego me hizo un gesto para no difundir esto, ya que las autoridades podrían entrar en pánico”.

El Cazarrecompensas entonces hará hincapié en que necesita que le devuelvan el Broche si lo encuentran, y él les dejará tener la recompensa del museo por el Cierre de la Capa (el museo ha ofrecido 100 co por su devolución). Incluso ofrecerá una recompensa económica de 200 co, ya que se está preocupando un poco por mantener su récord del 100%.

Ron sólo necesita el objeto para mantener su registro de buenos resultados, y está comenzando a entrar un poco en pánico, no tiene pistas, aparte de que alguna secta pueda tener el objeto.

### **El Cierre de Capa del Museo**

Si los héroes van al museo, obtendrán una descripción completa del Cierre. Es principalmente una cadena de eslabones azules y rojos, con dos cierres -uno en cada extremo, con ornamentadas cabezas de león como decoración.

Es como la que pudieron haber visto en la oficina de Holst al comienzo de la aventura.

## Reaparece la sombra torturada

La siguiente vez que los héroes entren en la Universidad reaparecerá la sombra, pero esta vez en un estado menos amenazador.

El pasillo se oscurece de repente, y un gélido escalofrío barre el aire, mientras una sombra con forma familiar se funde lentamente a la vista saliendo de la pared.

Esta vez, el rostro tiene mirada cansada, pero aliviada -libre de dolor. Según abre la boca para hablar, en lugar de los gritos anteriores, su voz es dulce y suave.

“Sois ustedes, los vivos que ayudan, quienes destruís al torturador que se alimenta de los que desean el descanso final. Voy a ese último lugar, a descansar...”.

“Pero tengo un último mensaje que daros: el torturador no trabajó solo... él era el títere de otro, uno en oscuras túnicas, un cosechador de vida, un invocador de la oscuridad... el que ahora debe ser detenido o el mundo acabará en terror... el que tiene el control sobre otro alma torturada como era yo... quién incluso ahora planea matar a unos pocos para destruir a muchos...”

Con eso, la sombra se desvanece, mientras el pasillo se ilumina.

La sombra ya no volverá más.

## Infiltración en la oficina del Jefe

Si los héroes se percatan de que Holst tiene los objetos y que podrían estar en su oficina, si van a investigar, tendrán que pasar por un par de trampas y cerraduras. También podrían hacer esto en el momento de la reunión en la sala, y la revelación del Doctor. Si lo dejan para muy tarde, o fallan una vez abriendo el cofre, los artículos serán recuperados por el Rector Holst, y el grupo los pierde.

La puerta de la oficina está cerrada y necesita una tirada de **Forzar cerraduras** para abrirla. Al abrir la puerta, se puede ver el cofre verde de piedra en una estantería, detrás del escritorio

El pequeño cofre verde de piedra tiene una trampa (tirada de **Buscar** para detectarla) y se bloqueará, y necesitará dos tiradas de **Forzar cerraduras**: una para la trampa y otra para la cerradura. Si los héroes desbloquean el cofre, sin desactivar la trampa, ésta se dispara. La única manera de evitar la trampa es desactivarla primero, antes de atacar la cerradura.

Destruir el cofre tiene un 50% de posibilidades de activar la trampa y un 50% que la tapa del cofre se abra (por lo que la trampa podría dispararse y el cofre permanecer bloqueado, o se podría abrir y la trampa se desactiva, o podría abrirse sin que la trampa se desactive).

## La Trampa

La trampa es gas venenoso. Si la trampa salta, la puerta principal de la oficina se cerrará. Cualquiera a un metro de la puerta será golpeado con un ataque de BF 6, mientras la gran puerta pesada les golpea fuera de la habitación -a menos que tengan éxito en una tirada de **Esquivar**. Si tienen éxito, se quedan en la habitación.

Luego todos los de la habitación tendrán que superar una tirada de Resistencia. Si tiene éxito, todo va bien, pero cada asalto en la habitación hace la tirada más difícil en un -5%, ya que los vapores tóxicos se hunden en los poros, y los héroes los respiran. El gas llena la habitación por 1d10 + 4 asaltos, antes de disiparse.

Cualquier héroe que falle la tirada de Resistencia cae inconsciente durante 1D10 horas. Al despertar encontrará que la puerta está cerrada mágicamente, los artefactos han desaparecido y la única forma de salir es romper la puerta. Las estadísticas de la puerta son BR 6, H 20. La puerta es muy resistente.

Si los héroes están realmente atascados, haz que el profesor Goulcher abra la puerta y los rescate, luego puede pasarles toda la información que perdieron, y guiarles en la dirección correcta.

Una vez salgan, pueden continuar con la aventura.

### **Lidiando con Goulcher**

Con suerte, los héroes llegarán a la puerta del profesor Goulcher y le piden ayuda. Si aparecen y piensan que está detrás de todos los ataques, la reunión no será tan fácil.

Si aparecen y piden ayuda, Goulcher saltará a la acción, explicando lo que ha averiguado y lo que hay que hacer.

Si aparecen para atacar al profesor, Goulcher suplicará por su vida, ofreciendo la información que tiene, que podría ayudar a los héroes.

Si ignoran a Goulcher y van a buscar a Holst, lo encontrarán, pero llegarán tarde a la invocación y tendrán que tratar con todo al mismo tiempo. (Selecciona el conjunto de estadísticas más difícil para las criaturas).

El Profesor Goulcher sabe lo siguiente:

El objeto pertenecía a un guerrero, que se encontró con un mago que estaba abriendo un portal dentro del imperio, para permitir que el caos atacara a las tropas del Imperio detrás de las líneas. Tras matar al mago (su poder fue drenado sobre un broche mágico que llevaba el guerrero), el guerrero le dio su cierre de capa y su broche a un joven, para que lo devolvieran al primer amor del hombre, y con un saludo a sus hombres heridos, atravesó el portal y sostuvo la línea contra una horda del caos, mientras el portal se cerraba lentamente

- La batalla tuvo lugar en la Universidad de Altdorf, en un lugar de alta magia. La Universidad estaba siendo utilizada como hospital para los heridos en ese momento.
- El broche se puede utilizar para evitar ataques mágicos, así como para aumentar la fuerza de hechizos caóticos -dependiendo si se utiliza el objeto o el mago atrapado dentro de él. Es un ojo de gato azul y amarillo en un engarce del oro.
- El cierre de capa se puede utilizar para convocar a Varitar el Merc, con el fin de ayudar a cerrar el portal, o se puede utilizar para fortalecer el portal. Cabezas de león en oro rojo como cierres con una cadena azul y roja que uno los dos.
- Si se le pregunta acerca de que Holst no conoce los objetos, declarará que es muy extraño, ya que los objetos son muy famosos dentro del círculo de antigüedades de Altdorf.

El pago que tomó del Cazarrecompensas fue dado a un joven estudiante de familia pobre, para ayudar a cubrir las tasas del curso del chico.

Con los objetos, y algunos momentos en la biblioteca, Goulcher será capaz de averiguar cómo usar estos dos elementos. También puede averiguar en qué habitación tuvo lugar la batalla original, qué ritual se realizará y que el ritual tendrá lugar esa noche. También puede pagar por curación en el templo local, si los héroes necesitan alguna.

El broche, si se lleva, protegerá al portador de todos los ataques mágicos, pero el usuario no podrá lanzar magia por sí mismo.

El cierre de capa, si se usa correctamente, comenzará la invocación del antiguo guerrero del pasado que aparece y ayuda en la batalla. El jugador que lo use necesita pasar dos asaltos coreando el nombre de Varitar, mientras sostiene el broche, hasta que aparezca.

La habitación es la antigua Bodega de Tormenta - un cuarto viejo y casi olvidado que se ha utilizado para almacenar mesas y sillas, pero antaño un importante lugar dentro de la Universidad, cuando fue construido por primera vez.

Cuando por fin tengan toda la información, los héroes tendrán tiempo suficiente para correr a la habitación en cuestión, mientras que Goulcher corre a por la Guardia.

### **Otra Ayuda**

Si los héroes son listos, pueden pensar en pedir a otros que los ayuden en la batalla. Si lo hacen, hay una serie de maneras de tratar esto.

Si los héroes están siendo maltratados por todas partes, pueden obtener alguna ayuda de los cazadores de brujas, que estarán encantados de ayudar. Cuando los héroes entren en la batalla final, ya ha sido convocado un demonio, y los cazadores de brujas pueden pasar y tener su propia pelea con el demonio. Si la batalla va en contra de los PJs, los cazadores de brujas pueden intervenir en el momento adecuado y ayudar.

O puede que no encuentren a nadie, o nadie les ayude.

No des los PNJs a los jugadores para usarlos, ya que esta batalla debe ser su lucha, y una oportunidad de salvar la destrucción del mundo.

## Capítulo 16 – Batalla al borde de portales

Los héroes corren hacia la habitación, donde se realiza el ritual, y tratan de romper el lanzamiento.

Los pasillos parecen interminables, mientras corréis a la antigua Bodega de Tormenta. Cada pasillo es más largo que el último, cada escalera toma más tiempo para bajar, mientras todo el rato, vuestros corazones laten en una cuenta atrás hacia un infierno en la tierra.

A medida que las paredes envejecen, y el aire se enfría, se puede escuchar un suave balbuceo más adelante. Tras recorrer un par de pasillos más, una gran puerta se interpone en el camino, a través de la cual viene el sonido de varias voces que se alzan como parte de algún coro malvado, mientras una luz amarilla y azul parece deslizarse por las ranuras del marco de la puerta.

Tras esta puerta está la batalla final. Mientras los Héroes entran a la sala, ven lo siguiente.

Las puertas se abren para permitir la entrada a la gran bodega húmeda, dentro de la Universidad.

La habitación ha sido claramente barrida, sin nada almacenado en ella.

En los bordes de la sala, varios hombres y mujeres, vestidos con ropas azules y amarillas, murmuran ruidosamente alguna lengua extraña, algunos parecen estudiantes y otros van vestidos con galas de noble. Todos tienen una extraña mirada vidriosa, mirando hacia el centro de la habitación, hacia la luz.

En un estrado elevado en el centro de la habitación, hay una extraña visión. Una figura encapuchada, vestida con una túnica de plumas amarillas y azules, teje un extraño patrón en el aire, mientras dos llamas arden con luz azul y amarilla a cada lado. La cara se oculta detrás de una máscara, hecha en el molde de algún pájaro picudo enganchado con crueldad, y está pintada con extraños diseños, con el pelo blanco colgando lisamente de la cabeza.

Atada a un banco frente al sectario enmascarado hay una joven, vestida con túnicas más amarillas y azules, con mirada embrujada en su rostro, mientras debajo del estrado, en medio de un extraño símbolo pintado en un círculo, yace una gran figura, un cuerpo aparentemente creado de muchos cadáveres diferentes.

Los gases azules y amarillos giran alrededor del encapuchado, y luego flotan hacia la criatura en el círculo, antes de ser recogidos en su nariz y tomar su piel el tono de amarillo y azul.

El canto continúa, como si nadie se hubiera fijado en vosotros, cuando de repente los vigilantes que murmuran os comienzan a señalar, y el aire se desgarrar con gritos de odio. La figura de túnica levanta una daga reluciente, y grita “Parad a los incrédulos... debe permitirse aparecer a Zheechung'encha...”

Una tirada de **Percepción** a -30%, permitirá a los héroes darse cuenta de que el hombre enmascarado es de hecho el Rector Leopold Holst.

Con esto, los sectarios tratarán de atacar a los héroes. La mayoría de ellos no pueden luchar realmente, pero harán todo lo posible. El receptáculo, atacará a los héroes, defendiendo al profesor, mientras él termina el ritual. El profesor atacará entonces a los héroes también.

La dificultad de la batalla dependerá de lo que los héroes hayan hecho. Si el rector tiene ambos objetos, el receptáculo estará a tope de fuerza, y el portal se abrirá. Ya habrá sacrificado a la niña y atacará a los héroes. Si los héroes tienen ambas partes, se necesitarán unos cuantos asaltos para que el Receptáculo alcance su máxima fuerza, y el Rector tardará más en llegar a atacar a los héroes. El Portal tardará más en abrirse. Comprueba quién tiene qué artefactos, y verifique la lista de abajo.

- **El Rector Holst tiene ambos artefactos:** ve al Combate 1
- **Nadie tiene los artefactos:** ve al Combate 2
- **Los héroes tienen ambos:** ve al Combate 3

En cualquier caso es cierto que:

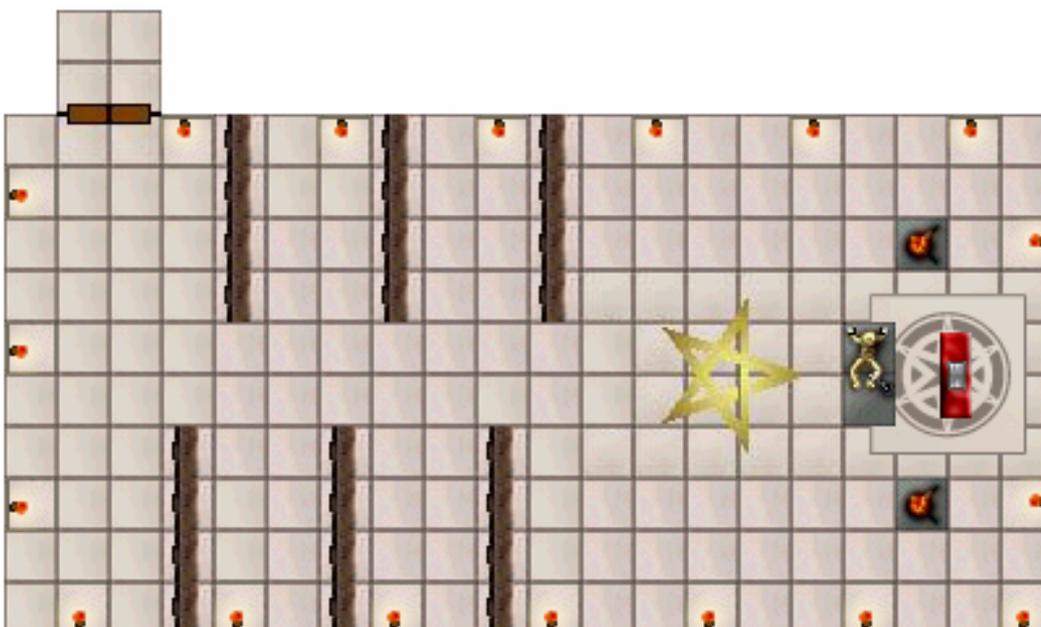
Mientras el canto continúa, los sectarios secundarios son sacrificados en el ritual, mientras el poder erupciona en la habitación de los sectarios, y ellos explotan, muriendo de manera muy desagradable. Si los héroes lo están teniendo fácil, mueren menos de esta manera. En cada asalto, matar a tres sectarios para invocar un Diablillo desde el portal.

El demonio invocado tomará el cuerpo del Receptáculo, y luego Holst abrirá el portal, usando el poder del demonio, para mantenerlo abierto. Dentro correrán Diablillos para atacar a los héroes.

Cuando se invoca la sombra de Varitar, sale engalanada con placas completas Azules y Rojas, con sangre demoníaca que lo cubre de la cabeza a los pies. Armado con una hoja de 2 manos, que brilla con la intensidad del sol, saltará y atacará al receptáculo.

Mientras el portal esté abierto y Holst sobreviva, el receptáculo recibirá energía del portal, en forma de curación (1d10 por asalto). Si el Rector es asesinado, entonces el portal se cerrará, y permitirá que el receptáculo muera más fácilmente.

El mapa: Cada casilla son 2 metros. El receptáculo está en la estrella grande, mientras que el Rector está en el estrado. Los sectarios están esparcidos por el pasillo. El Portal de 4 metros de diámetro se abrirá frente al estrado.



**Combate 1**

**Sectarios** – 12 combatientes, y 8 que corren y continúan cantando – 20 en total.

<b>Perfil principal</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>Agi</b>	<b>I</b>	<b>V</b>	<b>Emp</b>
	36%	27%	31%	30%	43%	29%	30%	35%
<b>Perfil secundario</b>	<b>A</b>	<b>H</b>	<b>BF</b>	<b>BR</b>	<b>M</b>	<b>Mag</b>	<b>PL</b>	<b>PD</b>
	1	11	3	3	4	0	5	0

**Habilidades:** Charlatanería, Carisma

**Talentos:** Reflejos rápidos, Don de gentes, Especialista en armas (Esgrima, Parada), Cortés.

**Profesiones/Notas:** armados con estoque (1d10 + 2 Rápida) y Main Gauche, Armadura: Chaqueta de cuero y grebas (Brazos 1, Piernas 1, Cuerpo 1)

**Diablillos** – 3 – Llega 1 por asalto hasta un máximo de 3 en cualquier momento. Mientras aparece un Diablillo explotarán 3 sectarios y serán succionados por el portal –aparecen un máximo de 4, con uno por asalto y solo 3 en la habitación al mismo tiempo.

<b>Perfil principal</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>Agi</b>	<b>I</b>	<b>V</b>	<b>Emp</b>
	33%	0%	40%	33%	40%	30%	33%	15%
<b>Perfil secundario</b>	<b>A</b>	<b>H</b>	<b>BF</b>	<b>BR</b>	<b>M</b>	<b>Mag</b>	<b>PL</b>	<b>PD</b>
	1	12	4	3	3 (6)	0	0	0

**Habilidades:** Esquivar, Intimidar, Percepción

**Talentos:** Ambidiestro, Intrépido, Temible, Volador, Armas naturales, Visión nocturna, Golpe poderoso.

**Profesiones/Notas:** Mutaciones del Caos – Todos tienen mutaciones, mientras las criaturas aparecen (tira 1d10 y sigue las reglas de la pág. 229). Ataque de garra (1d10 + 4 + 1) No pueden parar. Armadura: ninguna.

**Receptáculo del Demonio** – El Demonio ha tomado el control total de su nuevo cuerpo.

<b>Perfil principal</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>Agi</b>	<b>I</b>	<b>V</b>	<b>Emp</b>
	70%	40%	50%	50%	49%	35%	60%	15%
<b>Perfil secundario</b>	<b>A</b>	<b>H</b>	<b>BF</b>	<b>BR</b>	<b>M</b>	<b>Mag</b>	<b>PL</b>	<b>PD</b>
	3	18	5	5	4 (6)	0	-	0

**Habilidades:** Esquivar, Intimidar, Percepción.

**Talentos:** Aterrador, No muerto, Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe letal, Especialista en armas (A 2 manos), Ambidiestro, Intrépido, Volador, Armas naturales, Visión nocturna.

**Profesiones/Notas:** armado con una Gran espada (1d10 + 5 + 1 Impactante, Lenta), Armadura – 2 PA a todas las localizaciones.

Mutaciones del Caos: Cola demoníaca, Pelaje y Piel escamosa

**Chancellor Leopold Holst** – Apprentice Wizard, Journey Man, Master wizard.

<b>Perfil principal</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>Agi</b>	<b>I</b>	<b>V</b>	<b>Emp</b>
	32%	36%	32%	44%	37%	59%	69%	49%
<b>Perfil secundario</b>	<b>A</b>	<b>H</b>	<b>BF</b>	<b>BR</b>	<b>M</b>	<b>Mag</b>	<b>PL</b>	<b>PD</b>
	1	17	3	4	3	0	7	0

**Habilidades:** Canalización + 10, Sentir magia, Percepción + 10, Buscar, Carisma.

**Talentos:** Muy resistente, Sangre fría, Afinidad con el Aethyr, Magia pueril (Arcana), Saber arcano (Fuego), Saber oscuro (Caos), Magia oscura, Manos rápidas (+20% en los hechizos de ataque de Toque), Magia menor (Armadura de Aethyr, Cierre mágico, Silencio, Disipar), Proyectil infalible (+1 al daño en proyectiles mágicos), Imperturbable, Recio.

**Profesiones/Notas:** Armadura: Anillo de escamas, otorga 3 PA a todas las localizaciones.

Armado con Daga de sacrificios (doble punta) (1d10 + 3 + 3) – con forma de pico abierto.

Con los años, Holst ha logrado evitar el daño de locura.

Puede lanzar hechizos de las listas Magia pueril (Arcana), Saber del Fuego y Saber del Caos.

## Combate 2

Como arriba salvo que:

- El Portal no se abrirá durante 1d10 + 2 asaltos.
- El Receptáculo del Demonio tendrá el perfil del Combate 1 en 1d10 asaltos, pero hasta entonces usa el de abajo. Mientras la criatura se une con el demonio el perfil cambia y se nota el terror.
- El Profesor no atacará hasta que el portal se abra.
- El Diablillo no aparecerá hasta que el portal se abra.

**Receptáculo previo al Demonio:** El demonio aún no ha tomado el control total de su nuevo cuerpo.

Perfil principal	HA	HP	F	R	Agi	I	V	Emp
	45%	10%	50%	50%	25%	-	-	-
Perfil secundario	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
	2	18	5	5	4	0	0	0

**Habilidades:** Esquivar, Intimidar, Percepción

**Talentos:** Temible, No muerto, Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe letal, Especialista en armas (A 2 manos).

**Profesiones/Notas:** armado con Gran espada (1d10+5+1 Impactante, Lenta), Armadura: ninguna

## Combate 3

Como el Combate 1 salvo que:

- El Portal no se abrirá durante 1d10 + 2 asaltos.
- El Receptáculo del Demonio tendrá el perfil del **Combate 1** en 1d10 asaltos, pero hasta entonces usa el del **Combate 2**. Mientras la criatura se une con el demonio el perfil cambia y se nota el terror.
- El portador del Broche es inmune a la magia.

Tras dos asaltos de cánticos por parte del héroe con el Cierre de capa aparecerá la Sombra de Varitar el Merc de un portal blanco brillante y correrá directamente al Receptáculo, aullando para matar al asesino de sus hombres.

**Sombra de Ravitar el Merc– Mercenario, Sargento, Campeón judicial, Campeón**

Perfil principal	HA	HP	F	R	Agi	I	V	Emp
	75%	64%	61%	61%	67%	35%	52%	52%
Perfil secundario	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
	3	20	6	6	5	0	0	0

**Habilidades:** Esquivar + 10, Percepción, Buscar, Mando.

**Talentos:** Desarmar, Desenvainado rápido, Recarga rápida, Golpe poderoso, Certero, Golpe conmocionador, Pelea callejera, Parada veloz, Especialista en armas (Esgrima, A 2 manos, Mangual, Parada, Ballesta, Arco largo), Pies ligeros, Reflejos rápidos, Disparo infalible, Ambidiestro.

**Profesiones/Notas:** armado con espada a dos manos (1d10 + 6 + 1) o daga de parada y espada (1D10 + 6 + 1) Armadura: Placas completa y gorro (Brazos 5, Cuerpo 5, Cabeza 1 / 5 tras ponerse el yelmo, Piernas 5)

Con el impacto del golpe final aparecerá la Guardia de la ciudad para atestiguar la derrota del mal.

Cuando Holst y todos los demonios están muertos la mayoría de los sectarios se desplomarán o morirán mientras explotan por el estallido de regreso de la energía mágica.

La malvada vida termina con un estallido final y el portal se estremece, antes de derrumbarse en una explosión de luz cegadora.

Cuando sea destruido el villano final...

Aparecerá la caballería...

El silencio es total, antes de rasgarse por los 10 guardias de la ciudad dándose cuenta de que deberían empezar a respirar, todos reunidos alrededor de la puerta.

“Infierno sangriento” es todo lo que el sargento puede murmurar, mientras miran con total asombro.

“Creo que es un momento cojonudo Sargento – ¡justo a tiempo!”, murmura un conmocionado miembro de la Guardia.

Se trata a los héroes del daño, mientras los magos del gremio son convocados para revisar el área.

### **Si fallan...**

Si por casualidad no pueden derrotar a Holst y sus compinches o se escapan, o ellos mismos mueren, entonces el demonio se fusionará por completo con el receptáculo, el portal se solidificará, y una fuerza de demonios, Hombres Bestia y Guerreros del caos marchará para destruir Altdorf.

Con los cazadores de brujas, los magos de los Colegios y la Guardia de la ciudad tratando de aguantar el embiste, se usarán las fuerzas del Emperador para sofocar este malvado ataque y la Universidad será destruida en una encarnizada lucha de fuego.

Después de 3 días de lucha, Holst morirá, el portal será cerrado, y los demonios destruidos. Si los héroes siguen vivos, podrían ayudar en esta victoria. Depende del DJ cómo funcione esto.

## Capítulo 17 – Epílogo

El profesor Goulcher aparecerá pronto, después de que la batalla haya terminado, y agradece a los héroes lo que han hecho.

Se entrega a los héroes, libertadores de la Universidad, un agradecimiento del nuevo Rector (Goulcher) y un diploma de honor del departamento de Historia.

Aparte de eso, se les pedirá que guarden silencio, ¡ya que podría dañar el buen nombre que tiene la universidad!

Se podría recoger una posible recompensa del museo (100 co), y el Cazarrecompensas aparecerá, tras el Broche –se ofrecerá una paga de 200 co a los héroes por su devolución al Cazarrecompensas.

Al final, los héroes han sido utilizados por un hombre malvado.

Podría obtenerse una posible recompensa si los héroes buscan escoltar a Alissima de vuelta a su hogar en la granja.

Fin

## Apéndice 1 – Cotilleos y rumores

A continuación hay una lista de rumores, por favor, entrégaselos a los héroes mientras preguntan por la ciudad, usando **Cotilleo**, y otras tiradas, o mientras interpretan en general para obtener las respuestas que necesitan. Los más locos pueden tacharse una vez que se han dado.

Bandas Tileanas están luchando por el control del gremio de Ladrones.

Los muertos se están desenterrando ellos mismos y caminando por las noches.

Un ladrón fue destrozado por tres hombres en un callejón la otra noche.

Un pícaro fue golpeado una y otra vez hasta que sus huesos se convirtieron en gelatina.

Los sacerdotes Morr venden partes del cuerpo para el comercio de carne.

Los estudiantes han formado una banda, se hacen llamar los Aprendices de Muertos.

Los No Muertos están atacando a estudiantes, ansiosos por cerebros frescos.

Veo visiones... buitres azules y amarillos vuelan bajo para atacar a una chica, y luego todo es rojo sangre.

La gente no está segura en sus propias casas, las bandas están asaltando casas para secuestrar gente.

La Guardia pasa de todo, deben estar detrás de la ola de crímenes.

Un monstruo está robando a la gente que se atreve a hablar de k-a-h-o-s. (Caos).

Los magos y los médicos han pedido más cadáveres para practicar.

Hay más dinero que nunca en los muertos.

Tres hombres van tras una banda, por qué no decirlo, los cazan como si estuvieran poseídos.

Cada noche, los desconocidos atacan a más gente.

La cerveza de la hostería El Cuchillo Jamonero fue robada de la cervecería.

Locura de Luna, afecta a todos los que están luchando por algo más que solo pan.

Estoy seguro de que vi al chico de Henri vagando por las calles, pero fue asesinado y enterrado la semana pasada.

Una banda de 3 estudiantes se ha vuelto justiciera y está matando ladrones.

Un hombre de saber está detrás de dos objetos, puede haber recompensa a la vista.

Los demonios infelices con la humanidad están viniendo a buscarnos.

La Guardia considera que los secuestradores son ladrones de cadáveres, siguen encontrando cuerpos viejos cerca de las escenas.

Están apareciendo menos comerciantes en Altdorf, debe estar extendiéndose la noticia de los problemas.

Han estado apareciendo más cazadores de brujas, siempre vienen antes de que las muertes aumenten.

Altdorf está maldita, quema tus zapatos, la tierra odia ser pisoteada por el toque de muerte (*cuero*).

Jimmi vio salir de las alcantarillas una montaña de hombre, 4 metros de alto.

Los secuestros están encargados, alguien está manejando todos estos crímenes.

Los estibadores están celosos de los estudiantes, son ellos los que nos atacan.

Detrás de todos los secuestros y asesinatos debe haber una criatura de la noche, nunca encuentra nadie.

La luna está creciendo de tamaño, cuidado con la locura del hombre y su búsqueda de poder.

Vi a un hombre, sosteniendo una espada y un escudo, que no era un hombre sino una rata.

Las cargas muestran una guerra gremial: ladrones muertos, más crimen... hay algo en marcha.

El camarero de La Moneda Dorada duerme con cerdos.

El Museo de Altdorf está tras algunos héroes para un trabajo.

Una mujer se despertó para encontrar dos manos sin cuerpo agarrando su garganta tratando de estrangularla.

Algunos son verdad, otros simples locuras, pero todos podrían “ayudar” a los héroes en su búsqueda.

## Apéndice 2 – “Todos los remedios y curas naturales del Dr Faust”

Heinz Weill lleva un alijo privado en forma de poción, en forma de un maravilloso tónico que recogió en sus viajes – es decir, cuando huyó de su último patrón, Gink la Grasienta.

La etiqueta tiene en grandes letras rojas y verdes “Todos los Remedios y Curas Naturales del Dr. Faust”, y debajo de eso, una lista de las cosas que este líquido maravilloso puede curar.

Aparte de ser un tónico curativo que ayuda a curar, también puede:

Eliminar marcas de nacimiento	Eliminar enfermedades	Mata huidos
Blanquear dientes	Eliminar pelo	Mejorar crecimiento de plantas
Hacer crecer pelo si se es calvo	Reparar huesos rotos	Blanquear cabello rubio
Curar quemaduras	Curar moquillo	Limpiar acero
Refrescar el aliento	Colorear pelo cano	Calmar el lagrimeo
Matar malas hierbas	Engrasar pernos oxidados	Lustrar madera
Mejorar las papas fritas	Suavizar ropa lavada	Eliminar manchas

Beber, frotar o simplemente verter sobre la parte afectada.

¡90% de mejora!

Heinz ha visto funcionar antes a este milagroso líquido, cuando vendió una botella a un hombre herido, que pareció curarse de una fea herida en el pecho después de beber un trago, y al mismo tiempo, ¡brotó pelo de su calva!

Al beber una dosis (un tapón) la persona se cura 1d10 heridas inmediatamente.

A Heinz sólo le queda una botella más, con 6 dosis, y está interesado en qué más puede curar o causar. También piensa que los resultados podrían indicarle el contenido esta mezcla, ¡y una manera de crear el suyo propio!

Dosis	Bebedor	Resultado
1	_____	_____
2	_____	_____
3	_____	_____
4	_____	_____
5	_____	_____
6	_____	_____

### La verdadera historia de la cómica bebida

La bebida es tóxica y está hecha de todo tipo de extraños ingredientes, y por ello tiene una lista de extraños efectos secundarios.

Al tomar una dosis, el bebedor debe hacer una tirada de **Resistencia**, ajustada por un penalizador de -10% por cada otra dosis que haya tomado en la última semana.

Si la supera, no pasa nada, pero si se falla la tirada, el sujeto debe tirar en la **Tabla de Efectos Secundarios** de abajo, con una penalización de +11 por cada dosis tomada antes de esa (+0, +11, +22, etc.). Entonces quién bebe tiene que tirar en la **Tabla de Característica Afectada**.

Además de la tirada, el sujeto se verá afectado por un pensamiento al azar del Director de Juego: se cae su pelo, sus dientes de vuelven blancos brillantes, la piel se torna azul.

Todos los resultados son temporales y duran solo 1d4 horas, luego el efecto secundario termina, se desvanece o simplemente desaparece. Estos efectos se deben a hiperactividad, adrenalina o cosas así.

#### Tabla de Efectos Secundarios

Tirada	Resultado	Tirada	Resultado
1-10	Una característica incrementa +5%/+1	56-65	Una característica se reduce -20%/-4
11	La característica de Heridas se dobla	66	Héroe se vuelve sordo mudo
12-21	El sujeto de repente puede lanzar Dardo Mágico con una Magia de 2. Debe lanzar ambos dados en la tirada.	67-76	Dos características se reducen -20%/-4
22	La característica de Heridas se divide /2	77	Tira en la Tabla 7-3 Manifestaciones Mayores del Caos (pág. 143)
23-32	Una característica se reduce -5%/-1	78-87	Una característica se reduce -30%
33	El usuario gana 1d4 Puntos de Locura mientras se fuerza una visión de los Desiertos del Caos en su mente	88	El Héroe es lanzado a su propio mundo mágico, donde es la persona viva más importante, y trata con monstruos que otros no pueden ver. El DJ jugará escenas especiales que solo este héroe puede ver.
34-43	Una característica se reduce -10%/-2	89-98	Una característica se reduce -40%
44	Tira en la Tabla 7-2 Manifestaciones Menores del Caos (pág. 143)	99	Tira en la Tabla 7-4 Manifestaciones Catastróficas del Caos (pág. 143)
45-54	Dos características se reducen -10%/-2	00	El sujeto estalla en una explosión de energía atómica. ¡Hora de usar ese Punto de Destino!
55	Héroe afectado por Sordera		

#### Tabla de Característica Afectada

Tirada	Característica	Tirada	Característica
01-10	HA	51-60	Int
11-20	HP	61-70	V
21-30	F	71-80	Emp
31-40	R	81-90	M
41-50	Agi	91-00	Mag

Si se pide tirar dos veces repite resultados duplicados.

## Apéndice 3 – Experiencia y Preparación de los Héroes

Los puntos de Experiencia de esta aventura están vinculados a las acciones que los héroes realizaron y a lo bien que lo hicieron resolviendo el misterio.

Es posible que un héroe gane más de 600 PE en el transcurso completo de esta aventura, pero eso implicaría visitar todos los lugares de la aventura e interactuar con todo el mundo.

La aventura debería durar de unas 8 a 12 horas de juego, sobre 3 sesiones, pero a los jugadores que les guste interpretar podría llevarles más, y los jugadores de más acción podrían acortar la partida.

Con las amenazas que los héroes tendrán que superar en este escenario se deberían otorgar de unos 100 a 200 PE por sesión, un poco más de lo normal, pero los peligros de esta aventura coinciden con las recompensas.

### Héroes

Esta aventura fue escrita para jugar con los siguientes personajes. Todos con avances por 800 PE ganados en el transcurso de anteriores aventuras.

<b>Alarich Reiner:</b> Humano Aprendiz de Hechicero	<b>Edric Alderheart:</b> Humano Gladiador
<b>Heinz Weill:</b> Humano Estudiante	<b>Ezierel:</b> Elfo Guerrero de Camarilla
<b>Dirk el Zorro:</b> Halfling Pícaro	<b>Barshar Grimhagen:</b> Enano Rompescudos

No hay nada que impida usar a otros personajes en este escenario, mientras se cumplan ciertos requisitos.

Uno de los héroes debe ser amigo de Holst, un ex estudiante de la universidad. Algún héroe con la habilidad de Cotilleo y una habilidad para abrir cerraduras también sería una ventaja.

### Recompensas de Experiencia

#### Capítulo 1

Tratar con los bandidos Beggar (Capítulo 1):	<b>10 PE</b>
Resolver la amenaza sin violencia mortal:	<b>10 PE</b>

#### Capítulo 3

Advertir la joyería que Holst esconde en el Cofre:	<b>10 PE</b>
--	--------------

#### Capítulo 3a

Escuchar las palabras de la Sombra:	<b>15 PE</b>
Ayudar a los estudiantes heridos:	<b>10 PE</b>

#### Capítulo 4

Visitar la biblioteca:	<b>10 PE</b>
Verificar el Cementerio:	<b>10 PE</b>
Verificar el Mausoleo y averiguar cómo se movió el dinero:	<b>10 PE</b>
Verificar el Doctor y el Jardín:	<b>10 PE</b>

**Capítulo 5**

Verificar la clase y obtener la ayuda de Goulcher: **10 PE**

**Capítulo 6**

Visitar cada pub: **10 PE**

Hablar con los Cazadores de brujas: **10 PE**

**Capítulo 7**

Verificar la guardia: **15 PE**

Conseguir la información extra: **10 PE**

Contactar con el Gremio de Ladrones: **15 PE**

Conseguir la información extra: **10 PE**

**Capítulo 9**

Tratar con el Cazarrecompensas de forma justa: **10 PE**

**Capítulo 12**

Tratar con los Esqueletos: **20 PE**

**Capítulo 13**

Tratar con los Zombis: **25 PE**

Vencer al Doctor Kasch: **30 PE**

Salvar la chica capturada: **15 PE**

Resolver el Código de Ladrones: **15 PE**

**Capítulo 14**

Tratar con los ladrones: **20 PE**

Rescatar a Alissima: **5 PE**

**Capítulo 15**

Hablar con Goulcher: **10 PE**

Verificar el Museo: **10 PE**

Intentar reclutar ayuda: **10 PE**

Robar los dos artefactos: **20 PE**

**Capítulo 16**

Destruir el Receptáculo: **30 PE**

Matar un Diablillo: **15 PE**

Matar un Sectario: **5 PE**

Derrotar a Holst: **40 PE**

Bono por superar el Capítulo 16 por el Combate 1: **50 PE**

Bono por superar el Capítulo 16 por el Combate 2: **20 PE**

Salvar a Gertrude de ser sacrificada: **30 PE**

**General**

Recompensa por personaje por interpretación: **50 PE**

Resolver todo el problema: **50 PE**

## Documento 1 – Carta de Leopold

*Oficina del Rector  
Departamento del Rectorado  
Universidad de Altdorf*

*Estimado Alarich,*

*Quisiera que esta carta fuera portadora de buenas nuevas, alegrías y cosas positivas, pero por desgracia es un corazón apesadumbrado quién os escribe con malas noticias.*

*Esta noche temprano, pasaron una carta bajo mi puerta en la Universidad, el remitente se mezcló con la multitud en el pasillo cuando abrí la puerta para ver quién pudo haberme traído la misiva. La nota era una demanda de rescate de 20.000 co por devolver a salvo a mi querida sobrina Alissima, hija de mi hermano, a quién conocí hace 2 veranos al visitar la granja de mi familia a las afueras de Altdorf.*

*Unos desalmados han secuestrado a Alissima, y si no les doy el dinero en 3 días, la matarán y la arrojarán al río. Si hablo con la guardia, lo sabrán y la matarán.*

*Eso no puede ocurrir. Necesito a alguien que me ayude a encontrarla o a entregar el dinero, alguien con experiencias en asuntos de vida o muerte.*

*Por favor, no tengo a nadie en quién poder confiar, así que te pido humildemente que vengas a verme a mi oficina en el Rectorado de la Universidad, y te explicaré más.*

*Espero tu respuesta,*

*Tu amigo*

*Leopold* 

## Documento 2 – Carta del secuestrador

*Rector,*

*Tenemos a tu sobrina. Queremos 20000 co o la ahogaremos en el río. Tienes 3 días para reunir el dinero o ella morirá.*

*Acude a la guardia y ella morirá.*

*Enójanos y ella morirá.*

*Si no pagas, ella morirá*

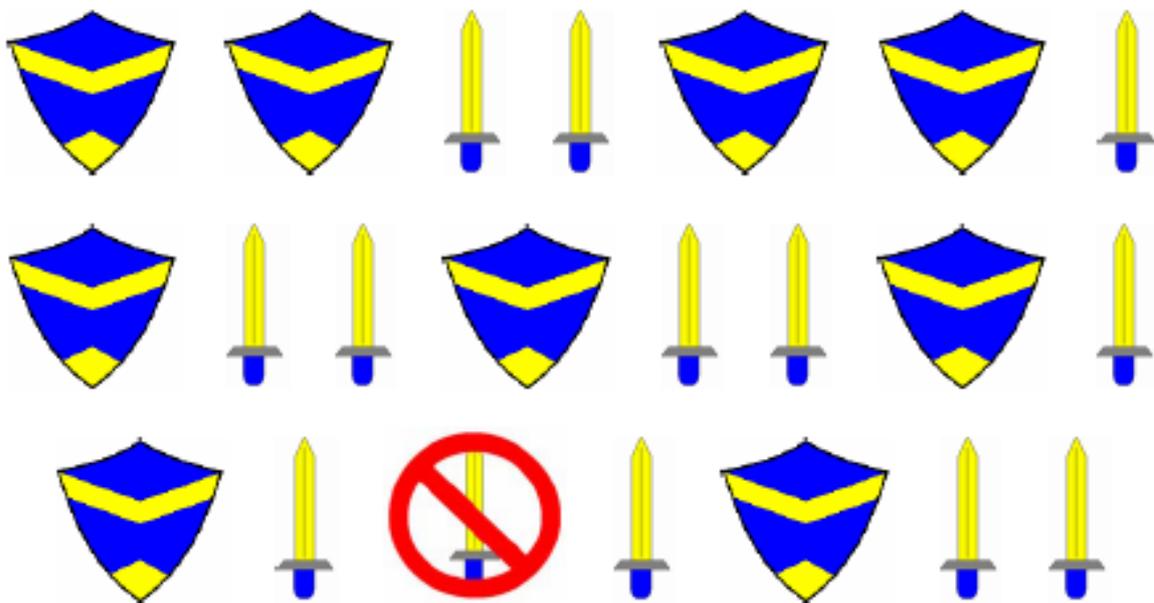
*Si vemos a alguien cerca del punto de entrega, ella morirá.*

*Las chicas jóvenes y hermosas no deberían abandonarse a este peligro, no cometas errores pensando que la vamos a dejar ir sin nuestro dinero.*

*Depositará el dinero en el Cementerio de la Universidad. Colócalo en una urna al norte del Mausoleo del tercer rector de la universidad a medianoche. Te devolveremos a tu sobrina más tarde en la noche.*



### Documento 3 - Carta de Caracortada



## Documento 4 - Carta del hermano

*Querido hermano Benni,*

*Conseguí un trabajo realmente bueno, algo en lo que realmente necesito tu orientación, pero estás fuera de la ciudad, así que tendré que ganar algo de pasta por mi cuenta.*

*Un Profesor de cabello cano, bien posicionado en la Universidad, me contrató a mí y a los chicos para robar algunos artefactos de un par de sitios. Cité joyas, pero dijo que no eran cachivaches para colgar en ropas como baratijas, sino artefactos históricos. ¡Locura!*

*Sobre el artefacto solo decía locuras...*

*De todos modos, la paga es buena, y podría darnos la oportunidad de hostigar a más profesores del campus, ir haciéndonos hueco y todo eso. Oportunidad de oro para algún chantaje tras esto.*

*Buena caza,*

*Tu Hermano,*

*Lenni*