WARHAMMER

El Juego de Rol

El Enemigo Interior

Una campaña para WHJDR 2ª Edición

IGAROL

Warhammer Fantasy Roleplay

Equipo de diseño
Jay Little con Daniel Lovat Clark, Michael Hurley y Tim Uren

Diseñadores ejecutivos
Daniel Lovat Clark y Chris Gerber

Escrito y desarrollado por
Dave Allen, Daniel Lovat Clark, Graeme Davis, Chris Gerber y Mark Warren

Edición y prueba de lectura
Dylan Owen y Mark Pollard

Diseño gráfico
Maxwell Forbes y WiL Springer

Diseño
Chris Gerber

Portada
Daarken

Ilustraciones del interior
Cristi Balanescu, Yoann Boissonnet, Vincent Devault, Lino Drieghe, David Griffith, Ilich Henriquez, Taylor Ingvarsson, Lukasz Jaskolski, Jacob Murray, Mike Nash, Andrew Olson, Games Workshop y los artistas de Warhammer: Invasion LCG

Director ilustraciones
Andrew Navaro

Coordinación ilustraciones
Mike Linnemann y Zoë Robinson

Producción ejecutiva
Eric Knight

Editor
Christian T. Petersen

Productor
Chris Gerber

Diseño del juego
Corey Konieczka

Productor ejecutivo
Michael Hurley

Coordinador de desarrollo
Deb Beck

Pruebas de juego y ayuda adicional
Dan Defigio, Matthew Grimm, Mack Martin, Patrick Mullen, Charlie Pate, Adam Sadler, Brady Sadler, Sam Stewart, Mark Warren y David Woods

Games Workshop

Owen Rees, Jon Gillard, Andy Jones y Alan Merret

Igarol

Webmaster
Igest

Traducción y edición al castellano a cargo de
Álvaro de Sande

Agradecimientos
A Igest, por su ayuda con la ambientación.
A mis jugadores: Nacho, Aarón, Fran y Guille.
Al pequeño Álvaro por su paciencia durante las partidas.

FANTASY FLIGHT GAMES

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Traducción libre de la aventura The Enemy Within. Esta traducción es completamente no oficial y en ningún modo refrendada por Games Workshop limited. Warhammer Fantasy Roleplay © Games Workshop Limited 1986, 2005, 2009. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, Liber Ecstatica, las siguientes marcas y respectivos logos, y todas las marcas, logos, lugares, nombres, criaturas, razas e insignias/artefactos/logos/símbolos, vehículos, lugares, armas, unidades y sus insignias, personajes, productos e ilustraciones del universo del mundo de Warhammer y la ambientación de Warhammer Fantasy Roleplay son ®, ™, y/o © Games Workshop Ltd 2000–2010, registrados en UK y otros países del mundo.
Utilizado sin permiso.
No se pretende cuestionar su estatus.

Para más información sobre la línea *Warhammer Fantasy Roleplay*, descargas gratuitas, preguntas sobre reglas, o sólo para saludarnos, visítanos en

www.FantasyFlightGames.com

El Enemigo Interior

Una campaña para Warhammer Fantasy Roleplay

Tabla de Contenidos

Introducción 5
- Sobre este libro 5
- Un breve resumen 6
- Tres personajes importantes 6
- La Conspiración 6
- Usando El Enemigo Interior en tu campaña 6
- Trasfondos de PJ 7
- Ganchos de grupo 9
- Aventuras previas 9
- Tres personajes importantes 10
- Otros PNJs notables 13
- El Encapuchado Negro 15
- La Conspiración 15
- Pistas 18
- Viajando 19

Primer libro — El enemigo por debajo 20
- Bienvenido a Averheim 21
- Un resumen de la situación política de Averheim 21
- Los jardines de Averburg y el área de la Plenzerplatz 21
- Diligencias la Flecha Roja 22
- Mapa de los muelles de Averheim 24
- Localizaciones en los muelles 24
- Cj pcqrm bc ?tcpfcgk 25
- J_tgb_cl ?tcpfcgk 26
- J_fgqrmpg_f_qr__fmp_ 27
- Cj_qaclqm bcj Cla_nsaf_bm 27
- J_rpg_b_qi_tcl 28
- J_cvncbgagĂl_jqsp 28
- Bcq_n_pgagmlcq cl jmq k scjjcq 29
- N_prc slm8 Qm k `p_q qm`pc ?tcpfcgk 29
- Bgpgegclbm j_qc k_l_ 30
- F_`grs_jcq bc jmq k scjjcq 31
- Rumores en los muelles 32
- Día uno – Backertag – Problemas en los muelles 33
- Día dos – Bezahltag – Un mercader en peligro 36
- Día tres – Konigstag – Una abducción y un trabajo 38
- Día cuatro – Angestag – Un viaje fuera 40
- Día cinco – Festag – Un día libre 41
- Día seis – Wellentag – Un cliente noble 42
- Día siete – Aubentag – Audiencia con von Kaufmann 45
- Parte dos – Un día en la Casa de Fieras 46
- Disposición de la casa de fieras y exhibiciones 46
- Lista de invitados (y algunos asistentes no invitados) 48
- Mapa del laberinto de setos 48
- Acto uno – Preparando el evento 50
- Acto dos – Una cacería en el laberinto de setos 53
- Acto tres – La fiesta se ha acabado 55
- De vuelta en los muelles un extorsionista está en apuros 55
- Parte tres – Contra la Triada 55
- La Triada 56
- Sobre los skavens 56
- Tomando cuenta de los abducidos 57
- Examinando las marismas 61
- El canal de desagüe 61

Segundo libro — El enemigo externo 63
- Sucesos recientes 64
- La guerra en el norte 64
- El badajo de la campana 64
- Graf Wolfgang von Aschenbeck 65
- Adele Ketzenblum 65
- Parte uno – El Caos golpea 66
- Escena uno – El Imperio en guerra 66
- El soldado 67
- El noble 67
- El mago 68
- Escena dos – Empaquetando 71
- Escena tres – El viaje a Middenheim 72
- La primera etapa – De Averheim a Wurtbad 72
- Averheim a Wurtbad: Rumores y noticias 72
- Encuentro uno – Noche de los hombres rata 73
- La segunda etapa – De Wurtbad a Talabheim 74
- Wurtbad a Talabheim: Rumores y noticias 74

Encuentro dos – El Imperio te necesita 73
La tercera etapa – De Talabheim a Middenheim 76
Talabheim a Middenheim: Rumores y noticias 76
Bienvenido a Middenheim 77
Mapa de Middenheim 78
Índice de Middenheim 78
El resto de Middenheim 82
Vida en Middenheim 82
Cultos del Caos en Middenheim 84
Parte dos – Algo podrido en Middenheim 85
Middenheim: Rumores y noticias 86
Llegando a Middenheim 87
La tarea del Mago 87
La tarea del Capitán 93
La tarea del Noble 97

Tercer libro – El enemigo interior 103
Sucesos recientes 104
El esfuerzo de guerra 104
Capitán Marcus Baerfaust 105
Luminario Konrad Mauer 105
Graf Friedrich von Kaufman 105
Frederick Grosz 105
Los skavens 105
Eothlir Valandar – "El que camina sobre el mar" 106
Clothilde von Alptraum 106
Parte uno – Viaje a Altdorf 107
La primera etapa – De Middenheim a Delberz 107
Middenheim a Delberz: Rumores y noticias 108
Encuentro uno – Un alboroto en Delberz 108
La segunda etapa – La ruta del río 109
Delberz a Altdorf: Rumores y noticias 110
La segunda etapa – La ruta por carretera 111
Encuentro dos – Muerte en la noche 112
Bienvenidos a Altdorf 114
Índice de Altdorf 115
La calle de las Cien Tabernas 115
La Konigplatz 117
El distrito palatino 117
El resto de Altdorf 119
La vida en Altdorf 120
Llegando a Altdorf 121
Una reunión con el Graf Friedrich 121
Una reunión con el capitán Baerfaust 123
Una reunión con el Luminario Mauer 124
Una invitación 126
Parte dos – Una farsa en la niebla 126
Los restos de la Corona Roja 126
Siguiendo el progreso de los distintos hilos 127
La noche antes 128
Primer hilo – El elfo secuestrado 129
Segundo hilo – La trama de la pólvora negra 133
El mapa del teatro del Templo del Drama 134
Tercer hilo – Muerte a los PJs 140
Encuentros opcionales 144
Algunos consejos para dirigir esta sección 147
Tabla de sumario de hilos 148
Parte tres – Caos en el templo sagrado 149
Los entresijos de la trama del badajo de la campana 149
Un quién es quién de Altdorf 149
Caos en el templo sagrado: Acto uno – La ceremonia 151
Caos en el templo sagrado: Acto dos – Se desata el infierno 153
La campana 154
Caos en el templo sagrado: La campana toca 155
Desenlace 156

Cuarto libro – El enemigo más allá 157
Usando este epílogo 157
La herida en el mundo 158
Parte uno – El rastro del Encapuchado 160
Primer encuentro – Los ríos de sangre 161
Los Desiertos del Caos 161
Mapa del monolito de Khorne 161
Segundo encuentro – El pantano de plaga 164
Tercer encuentro – El claro de las delicias 165
Parte dos – El castillo de los secretos 166
Escena uno – Llegando al castillo 167
Muerte en los desiertos 167
Escena dos – El castillo de la locura 168
Parte tres – El camino a casa 173
Escena uno – Pompa y circunstancia 173
Escena dos – Las recompensas del valor 174
Escena tres – Un descanso bien merecido 175
Escena cuatro – Una lucha hasta el final 177
Terminando 178
Recompensas por servicio 178
Otros sucesos 179
Nuevas aventuras 179

Apéndice 180
Personajes notables y adversarios 180
El Enemigo por Debajo 182
El Enemigo Externo 184
El Enemigo Interior 185
El Enemigo Más Allá 187
Mapa del Imperio 190
El Calendario Imperial 192

Estimado Igarolero,

Tienes en tus manos la traducción y conversión a las reglas de la 2ª Edición de la campaña "The Enemy Within", una épica aventura para la 3ª Edición que pretende emular a la más famosa campaña de Warhammer.de Como ya se ha mencionado, El Enemigo Interior utiliza las reglas la edición anterior, y en mi humilde opinión la mejor, de WJHFRP, pero mantiene su ambientación en la tercera.

La aventura transcurre el año 2522 y el Emperador Karl Franz gobierna el Imperio, pero no se ha producido (de momento y puede que no llegue a ocurrir, o sí) la Tormenta del Caos, y en cierto modo las de cosas siguen igual (aunque han pasado veinte años) que en la ambientación la gloriosa primera edición.

Jugué la campaña original de la primera edición en los 90, con mi grupo de jugadores de Gijón: Perancho, Ixus, Gandalf, Pablo, Sampedro y Chamorro, y sin duda ha sido la mejor campaña de rol que he dirigido. La segunda edición se quedó huérfana de una campaña tan épica, sirva esta traducción/conversión para arreglar semejante desaguisado.

¡Bienvenidos al mundo de WJHFRP!

Álvaro de Sande

Madrid, Marzo de 2016

Introducción

El Enemigo Interior fue publicado por primera vez en 1986 para *Warhammer Fantasy* Juego de Rol 1ª Edición. Un delgado volumen que constaba a partes iguales de información general, consejos para dirigir el juego y una aventura, formó la introducción de una serie de seis partes que se desarrolló y publicó en los tres años siguientes. Nunca se había visto antes nada como *El Enemigo Interior*, y la campaña ha sido ampliamente aclamada como la serie de aventuras más influyente e importante para cualquier juego de rol de fantasía.

El contenido de este libro no podría haber existido sin la campaña original, pero esto no es una nueva edición de esta aventura clásica. En estas páginas no hay remakes de *Sombras sobre Bögenhafen* o *El Imperio en Llamas*. Esta es una nueva campaña completamente nueva, más fiel en el espíritu que en lo particular. Su nivel de familiaridad con las aventuras de 1.986, ya sea poco o mucho, no debería tener ningún efecto en la diversión que tendrás con este libro.

Únete a nosotros ahora, mientras reexaminamos los temas de corrupción y traición, y nos embarcamos en una nueva gran aventura. Y recuerda siempre que el mayor enemigo de la humanidad es el Enemigo Interior…

Sobre este libro

Este libro se divide en seis secciones.

- Esta introducción y visión general establece el contexto para lo que sigue, presenta los actores principales, y explica la naturaleza de la conspiración y del villano principal, el Encapuchado Negro.
- El primer libro es una aventura completa, ubicada en la ciudad de Averheim y sus alrededores.
- El segundo libro es una segunda aventura completa, siguiendo los acontecimientos del primer libro y llevando a los PJs a la ciudad de Middenheim.
- El tercer libro es una tercera aventura completa, culminando las tramas de los dos primeros libros en la ciudad de Altdorf, la capital del Imperio.
- El cuarto libro es un breve y desafiante epílogo al tercer libro.
- Por último se incluye un apéndice con un bestiario, un mapa del Imperio y otro material para el director de juego.

Como usar este libro

¡Este libro es sólo para los ojos del director de juego! Si planeas jugar en una campaña de *El Enemigo Interior*, ¡deja de leer ahora! Hay información que el DJ podría compartir con los jugadores, pero demasiado conocimiento echará a perder la diversión.

Un breve resumen

Hace dos años, el Elector de Averland, Marius Leitdorf, murió en la Tercera Batalla del Paso del Fuego Negro. Pese a perecer como un héroe, Leitdorf era conocido en vida como el Conde Loco y era tan famoso por su melancolía, manía y rabia negra, como por su ingenio, brillantez y habilidad con la espada. Por otra parte, no dejó un claro sucesor, por lo que este es un momento incierto para Averland.

Una figura siniestra está preparada para aprovechar este período de incertidumbre. Conspirando junto a los enemigos del Imperio, pretende manipular la sucesión para su propio beneficio. De hecho, este hombre ya domina el submundo de Averheim, la mayor ciudad de Averland. Entretanto, un grupo de asesinos mutantes depredan a los pobres y desposeídos, y una expedición regresa de las lejanas tierras del sur. Y todo sucede de acuerdo al diseño del siniestro Encapuchado Negro.

En medio de esta conspiración camina un pequeño grupo de héroes. Sus aventuras los llevarán lejos, hacia el norte y al corazón del Imperio. Serán tanto peones involuntarios como desbaratadores. Se verán envueltos en la política y en la guerra. Y sólo ellos salvarán al Imperio de su mayor enemigo: el Enemigo Interior.

Tres personajes importantes

El período de la campaña toca una y otra vez a tres personajes importantes, que se describen en detalle a partir de la página 10. Estos tres personajes son el Graf Friedrich von Kaufman, el capitán Marcus Baerfaust y el luminario Konrad Mauer. En última instancia, los PJs pueden descubrir que uno de estos tres personajes es la peor clase de traidor y el villano más malvado imaginable; pero ¿cuál?

La Conspiración

Muchos de los acontecimientos del primer al tercer libro son debidos a las acciones de un grupo nefasto de villanos, referidos aquí como la Conspiración. La naturaleza y objetivos de la Conspiración se analizan con más detalle a partir de la página 15.

Primer libro: El enemigo por debajo

Una serie de desapariciones dentro y alrededor del distrito de muelles de Averheim está vinculado al misterioso robo de un tesoro exótico de la colección de un noble. El submundo criminal de Averheim está patas arriba cuando nuevo poder toma el control. Un enemigo vil se revela. Los PJs son presentados a von Kaufman, Baerfaust, y Mauer durante el curso de estos eventos.

Segundo libro: El enemigo exterior

¡El Imperio está en guerra! Llegan noticias a Averheim de una invasión desde el norte, lo que desata una oleada de actividad. Von Kaufman, Baerfaust y Mauer tienen deberes que atender a la luz de los hechos, y cada uno pide a los PJs que lleven a cabo una tarea importante para él en Middenheim. Desconocido para los PJs, todas o algunas de estas tareas han sido influenciadas por la Conspiración, y los PJs se han convertido en peones involuntarios.

Tercer libro: El enemigo interior

El desastre ha golpeado al Imperio, y el Emperador Karl Franz se encuentra herido. Von Kaufman, Baerfaust, y Mauer han llegado a ser hombres importantes y poderosos. Los personajes jugadores viajan a Altdorf, donde quedan enredados en las maquinaciones de la Conspiración. La trama culmina con un intento de desplegar un arma maligna y caótica en el Templo Sagrado de Sigmar, durante un servicio de oración por el Emperador herido.

Cuarto libro: El enemigo más allá

El Encapuchado Negro se ha revelado, pero ha huido (o ha sido secuestrado) a los Desiertos del Caos, lejos del alcance de la justicia imperial. Corresponde a los PJs seguirle la pista por estas extrañas tierras, y asegurar que su vileza nunca más amenazará al Imperio. Un epílogo opcional para grupos de personajes de alto rango.

Usando El Enemigo Interior en tu campaña

El Enemigo Interior está escrito para ser una campaña completa por derecho propio, comenzando con nuevos personajes jugadores creados expresamente para esta campaña. Se presentan varios trasfondos de personaje para ayudar con la creación de personajes y para vincular a los PJs a la acción de la trama y crear conexiones preexistentes entre los personajes jugadores y los PNJs importantes.

El texto de la aventura indicará en ocasiones que un trasfondo de PJ se conecta con la trama o los acontecimientos del momento. Sin embargo, como no hay garantía de que un trasfondo de PJ particular será utilizado por un determinado grupo, tales conexiones no son críticas para la trama. Incluso es posible ignorar todos los trasfondos, o importar personajes existentes de tu juego en curso. Algunas sugerencias para hacerlo siguen a los trasfondos de PJ.

Trasfondos de PJ

Antes o durante la creación del personaje, se anima al DJ a distribuir los trasfondos de PJ a los jugadores. Esto debe hacerse al mismo tiempo que se seleccionan las profesiones. Los trasfondos de PJ pueden extraerse al azar, o los jugadores o el DJ pueden elegir un trasfondo que coincida con la raza y profesión seleccionada para cada PJ. Si se elige el método aleatorio, ten en cuenta que no todos los trasfondos son apropiados para todas las razas; en este caso, los jugadores pueden querer sacar primero sus trasfondos y luego hacer que su selección de raza y profesión coincida con su trasfondo.

De buena familia

Profesiones: Bribón, Escriba, Estudiante, Iniciado, Noble

Creciste junto a la nobleza de Averland y estás familiarizado con sus nombres, familias, conexiones e influencia. Sin poseer tierras ni títulos, debes encontrar un patrón si quieres permanecer en la alta sociedad.

- Tu padre tenía un asunto de negocios con el Graf Friedrich von Kaufman. ¿De qué se trataba?
- Alguien en tu familia propuso matrimonio a la Gravin Clothilde von Alptraum (ella declinó). ¿Quién?
- No te corresponde heredar tierras o títulos. ¿Por qué no? ¿No eres de la nobleza o alguien más de tu familia es el heredero legítimo?
- Parece probable que la familia Leitdorf o la familia von Alptraum ocupe el asiento del Elector en Averland para reemplazar a Marius Leitdorf. ¿A qué familia apoyas?
- Un posible problema financiero te hizo vender algo hace poco a una mujer en los muelles llamada Mathilda Durbein. Ahora te gustaría recuperarlo. ¿Qué era? ¿Aún lo tiene Mathilda?
- Cada vez que visitas la posada del Final del Viaje, ves un grupo de estudiantes, incluyendo al personaje académico. ¿Cuás es tu opinión de este grupo?
- Has oído rumores de que el personaje proscrito fue exiliado por relacionarse con la hija de un noble. ¿Te crees el rumor?

Criminal

Profesiones: Bribón, Contrabandista, Ladrón, Vagabundo

Fuiste arrestado por un crimen, pero fuiste exonerado de los cargos. Puesto que esto no sucede casi nunca en el Imperio, eres una celebridad entre los criminales y chusma de Averheim. Rara vez tienes que pagarte la bebida en el Cerdo en Pie y el Caballo Blanco, dos tabernas en los muelles.

- Fuiste arrestado hace unos pocos años por un soldado llamado Marcus Baerfaust. ¿De qué crimen te acusaron? ¿Lo hiciste?
- Fuiste exonerado del crimen en parte por el testimonio de Frederick Grosz. ¿Qué dijo Grosz? ¿Mintió por ti?
- Hay dos bandas de los muelles enfrentadas. Las Ratas Portuarias culpan a los Peces de la desaparición de Rollf Haller, un miembro de su banda. ¿Cómo te sientes ante la posibilidad de una guerra entre bandas? ¿Prefieres a una banda sobre la otra?
- Los criminales en Averheim están empezando a inclinarse ante un nuevo jefe, el "hombre bajo la capucha negra". Los que no aceptan el nuevo orden están apareciendo muertos. ¿Ha muerto algún conocido tuyo? ¿Tienes alguna opinión acerca de el "encapuchado"?
- Sabes algo que el personaje de buena familia desearía que no supieras, pero aceptaste callar… por ahora. ¿Qué es?
- Tuviste una pelea (física o verbal) con el personaje marcado por la batalla. ¿Está acabada?

Marcado por la batalla

Profesiones: Cazador, Iniciado, Mercenario, Patrulla de caminos, Soldado

Aproximadamente hace dos años, luchaste en la Tercera Batalla del Paso del Fuego Negro contra una enorme horda orca y goblin. En esta batalla, el Conde Loco Marius Leitdorf, el Elector de Averland, fue asesinado por el caudillo orco Vorgaz Quijahierro.

Elegir un trasfondo; Escoger una profesión

En orden a asegurar que los jugadores generan personajes que tienen una fuerte conexión narrativa entre su trasfondo de PJ, raza y profesión, los DJs deberían considerar no emplear la **Tabla 2-5: Profesión inicial** para seleccionar la profesión. Considera uno de los métodos alternativos a continuación:

- Escoge o saca al azar un trasfondo. Luego escoge al azar tres profesiones de las recomendadas en el trasfondo obtenido (descartando cualquier otra profesión). Elije una.
- Escoge o saca al azar un trasfondo. Luego el DJ selecciona tres profesiones que narrativamente resultan adecuadas al trasfondo. El jugador elije una.
- Escoge o saca al azar un trasfondo. Luego escoge una profesión de entre las recomendadas en el trasfondo obtenido.
- Genera la profesión de la manera habitual. Luego escoge un trasfondo que se adecue a esa profesión.

Recuerda que los trasfondos de PJ son opcionales. Incluso si algunos miembros del grupo optan por seleccionar un trasfondo, otros jugadores pueden decidir no hacerlo. Nadie debe ser obligado a jugar con un trasfondo que no desea, o hacer que el trasfondo del PJ le obligue a jugar con un personaje en el que no tiene interés.

- Fuiste herido en la Tercera Batalla del Paso de Fuego Negro. ¿Qué heridas sufriste? ¿Cuánto tiempo te llevó el recuperarte?
- Ya no formas parte del ejército de Averland. ¿Por qué no? ¿Eras sólo un mercenario o un aliado?
- Durante la batalla, combatiste junto a Marcus Baerfaust. Algunos dicen que fue un héroe, manteniendo a los Espaderos de Averheim en la lucha. Otros dicen que podría haber salvado al Conde Loco si hubiera querido ¿Qué opinas tú?
- Después de tu herida, pasaste un tiempo en un templo-hospicio de Shallya, donde conociste a la Gravin Clothilde von Alptraum, una noble de Averland que estaba donando su tiempo y dinero al hospicio. ¿Cuál es tu opinión sobre la Gravin Clothilde?
- Alguien a quién conocías de la guerra ha desaparecido. Él o ella fue visto cerca de los muelles de Averheim. ¿Quién es?
- Escuchaste el rumor de que el personaje proscrito abandonó a sus camaradas en batalla ¿Qué piensas de eso?
- Pasaste una semana sirviendo de guardia para el padre del personaje de buena familia ¿Por qué lo dejaste?

Académico

Profesiones: Aprendiz de hechicero, Escriba, Estudiante

Eres un miembro de la Sociedad Sol, un pequeño grupo de académicos que se reúnen regularmente en la posada del Final del Viaje en Averheim. Probablemente es la sociedad académica más prestigiosa y erudita de la ciudad, lo que desgraciadamente no es decir mucho.

- Uno de los habituales en la Sociedad Sol es un hechicero luminoso llamado Konrad Mauer. Lee el escrito más reciente que estás considerando presentar a la Sociedad. ¿De qué trata el escrito? ¿Cuál fue la opinión de Mauer?
- El Graf Friedrich von Kaufman es un patrón de la Sociedad Sol y las ciencias naturales. La expedición que sufragó a las tierras del sur, dirigida por Johann Templemann, regresará pronto. ¿Qué es lo que más esperas cuando llegue la expedición? ¿Es un artefacto, una criatura, una persona?
- Las Notas de la Sociedad Sol publicaron hace poco un escrito de Robertus von Oppenheim, un académico de Middenheim. El artículo se titulaba "El Poder de los Dioses: Cómo afectan los Dioses a los Vientos de la Magia". ¿Qué opinas del artículo?
- Rambrecht Delfholt, un agitador de los muelles, ha pedido a la Sociedad Sol que publique su dudoso panfleto contra la nobleza. Te han pedido que le digas educadamente que no. ¿Por qué tu? ¿Crees que el panfleto de Delfholt merece ser mencionado?
- Estás ansioso por hablar con el personaje mensajero extranjero. ¿Por qué? ¿Es su señor un maestro en tu campo?
- Un día en los muelles te diste cuenta de que te faltaba tu bolsa, que contenía varias páginas de tus investigaciones y una cantidad de dinero considerable. No puedes probarlo, pero crees que el personaje criminal podría estar involucrado en su desaparición. ¿Por qué?

Mensajero extranjero

Profesiones: Elfo, Enano, Noble, o un humano no imperial

Has venido a Averheim llevando mensajes de tu señor a distintas personas de la ciudad. Debes entregar los mensajes, luego esperar las respuestas (si las hay) y prestar servicio a los intermediarios de tu señor.

- ¿Quién es tu señor? ¿Cuál es tu relación con él o ella?
- Uno de tus mensajes es para el Graf Friedrich von Kaufman o la Gravin Clothilde von Alptraum. ¿Cuál? ¿Cómo conoce él o ella a tu señor?
- Otro de tus mensajes es para el sacerdote principal en el templo de Shallya, Sigmar, o Verena en Averheim. ¿Cuál? ¿Cómo conoce él o ella a tu señor?
- Otro de tus mensajes es para el capitán Marcus Baerfaust o el mago luminoso Konrad Mauer. ¿Cuál? ¿Cómo conoce a tu señor?
- También tienes un mensaje para otro personaje jugador. ¿Quién? ¿Lo conoces personalmente?

Proscrito

Profesiones: Elfo, Enano, Forajido, Noble, o un humano no imperial

Has sido expulsado de tu hogar debido a un escándalo o crimen. Tus andanzas te han traído a Averheim, en donde esperas ganar bastante dinero o gloria para poder regresar a casa.

- ¿Por qué fuiste expulsado de tu hogar? ¿Fuiste erróneamente acusado ?

- En tus viajes desde tu exilio, te has cruzado con un criminal, un estafador y a veces un contrabandista, llamado Frederick Grosz. ¿Te ayudó o te escondió?
- Una noche casi te ahogas en una tormenta, pero fuiste rescatado por un pescador llamado Jurgen Klinski. Ahora, la mujer de Jurgen, Olga, pide ayuda para encontrar a su marido desaparecido. ¿Sientes alguna obligación de ayudarla?
- El Luminario Konrad Mauer, un mago luminoso, está en Averheim. Se te ha comentado que es alguien que puede ser capaz de ayudarte a terminar tu exilio. ¿Por qué? ¿Cómo?
- La primera persona que conociste en Averheim fue otro personaje jugador. ¿Quién fue? ¿Qué pensaste sobre él o ella? ¿Te ayudo de alguna forma?
- ¿El mensajero extranjero y tú sois del mismo país? ¿Jugo su señor un papel en los acontecimientos que condujeron a tu exilio?

Otros Personajes Jugadores

Los PJs con ninguno de estos trasfondos aún pueden participar en los eventos de *El Enemigo Interior*. Aunque no se creen personajes expresamente para esta campaña, aún es posible trazar un trasfondo e historia para el personaje que le vincule a algunos de los sucesos de la trama. Emplea los trasfondos anteriores para considerar algunas ideas y crea tus propios trasfondos adecuados a tus necesidades. Idealmente, cada miembro dentro del grupo tendrá una conexión preexistente con Marcus Baerfaust, Friedrich von Kaufman, o con el Luminario Mauer. Cada miembro del grupo tendrá, con suerte, alguna razón para visitar los muelles. Tal vez conoce a alguien que ha desaparecido, Beatrice Knox le debe dinero, o tiene negocios con Frederick Grosz.

Ganchos de grupo

Los DJs pueden preferir ganchos de aventura para todo el grupo, preexistente o no. Aquí hay algunas sugerencias.

Criminales, infames

Una grupo de matones o criminales estará sin duda interesado en la guerra de bandas que aflige los bajos fondos de Averheim durante las últimas semanas. Este conflicto puede tener un interés personal para el grupo o sus amigos, al igual que las desapariciones. Se puede solicitar a PJs criminales que hablen con Frederick Grosz sobre las implicaciones a largo plazo de la cambiante situación de Averheim, con respecto a los intereses de su empleador en otra ciudad.

Reputados, idealistas

Un patrón noble o perteneciente a un culto podría ofrecer a los PJs una presentación para el templo de Verena o al Graf Friedrich von Kaufman. En ambos casos se les solicita investigar las desapariciones en los muelles. Los PJs altruistas podrían verse motivados a hacerlo por el panfleto de las Ratas Portuarias o las suplicas de Olga Klinski.

Mercenarios, aventureros

Los grupos de mercenarios o aventureros pueden contar con uno o más veteranos de la Tercera Batalla del Fuego Negro, que pueden conocer a Marcus Baerfaust. En cualquier caso, los rumores o las noticias acerca de la inestable situación de Averheim pueden sonar a oportunidad para esta clase de grupos, y podrían buscar trabajo de von Kaufman o de Baerfaust. Cualquiera de ellos puede pedir a los PJs que investiguen las desapariciones en los muelles.

Cortesanos

Estos PJs tienen conexiones con la nobleza, específicamente con Clothilde von Alptraum y Friedrich von Kaufman. Pueden tener algún interés particular en la situación política en Averheim tras la muerte de Marius Leitdorf. Los DJs pueden alterar la cronología de los acontecimientos en el Primer Libro, tal vez comenzando con los hechos de la cabalgada de Clothilde, y haciendo que ella solicite a los PJs que echen un vistazo al asunto en los muelles.

Aventuras previas

La diferente ambientación impide emplear a grupos que hayan jugado campañas publicadas de la Segunda Edición. Sin embargo, siempre es posible que un DJ emprendedor modifique alguna de las aventuras de la Tercera Edición (como en este caso). Si así fuera, aquí se ofrecen sus posibles conexiones con *El Enemigo Interior*.

Ojo por Ojo, El filo de la Noche, Espejo de Deseo

Estas tres aventuras presentan en un papel mayor o menor a Lord Rickard Aschaffenberg y a otras familias nobles de Ubersreik. Si los PJs han causado una impresión favorable en Lord Rickard o en cualquier otro prócer de Ubersreik, les pueden pedir que lleven un mensaje o propuesta de negocio al Graf Friedrich von Kaufman.

La canción de la Bruja

Matthias Krieger ciertamente conoce a Adele Ketzenblum, por su reputación si no en persona. Según la relación de los PJs con él, su opinión de Ketzenblum (que no es muy alta) puede influir en sus interacciones con ella. Krieger también puede saber del Luminario Mauer; tiene una impresión positiva del mago. Los empobrecidos von Stauffer pueden pedir a los PJs que lleven una propuesta de negocio o solicitud al Graf von Kaufman, con la esperanza de revertir la suerte de su pueblo y familia. Prestar unos servicios al Graf e impresionarle harían mucho por ayudar a los von Stauffer.

El horror de Hugeldal

Agnetha von Jungfreud conoce bien a Clothilde von Alptraum, y han mantenido una larga correspondencia a pesar de su aislamiento geográfico. Antes de sus... problemas, Agnetha estaba igualmente preocupada por la difícil situación de los pobres, la mejora de la sociedad imperial y otras cuestiones, como Clothilde. Si Agnetha von Jungfreud puede ser convencida del error de sus maneras, puede enviar los PJs a Clothilde como una especie de penitencia; si no, los PJs pueden pedirle que use su amistad con Clothilde para ayudarla a recuperarse, tal vez incluso yendo tan lejos como escoltar a Agnetha al templo shallyano en Averheim.

Tormenta Incipiente

Dependiendo del destino final de Stromdorf, el Graf Friedrich von Kaufman puede tener un interés personal en la cervecería Agua de Trueno y en la bebida producida allí. Niklas Schulmann pudo haber conocido al Luminario Konrad Mauer, no eran amigos cercanos, y puede tener algunas notas o cartas en sus efectos.

El Encapuchado Negro

A lo largo de este libro encontrarás recuadros como este. Proporcionan sugerencias sobre cómo modificar la aventura si un PNJ específico es el Encapuchado Negro. El recuadro estará marcado con un símbolo para identificar al PNJ indicado, por lo que si ves un recuadro del Encapuchado Negro con el símbolo del capitán Baerfaust, eso significa que contiene detalles para usarlo si Baerfaust es el villano. Si no es así, puedes ignorar el recuadro, o leerlo para sacar algunas ideas. Si el recuadro no tiene símbolo (como este), entonces se aplica sin importar quién es el Encapuchado Negro.

Los símbolos son:

Capitán Marcus Bauerfaust

Luminario Konrad Mauer

Graf Friedrich von Kaufman

Lluvia Carmesí

Willi Ziege y Marcus Baerfaust han luchado codo a codo en el pasado. Se recomienda a los PJs en posesión de la lanza maldita buscar al Luminario Mauer para un consejo sobre cómo deshacerse de ella. La lanza podría incluso sustituir al badajo de la campana en la trama, con algunas modificaciones relativamente menores.

Lluvia Carmesí puede ser una aventura interludio adecuada, durante o después del Segundo Libro, los PJs pueden viajar de Middenheim a Neues Emskrank y ser atrapados en la incursión (que sería una parte de la guerra contra los invasores del Caos, en esta versión).

Dramatis Personae

Hay varios personajes importantes que aparecen en más de una parte de la campaña. Estos personajes son descritos aquí. Cada libro de la campaña tendrá sus propias descripciones de los personajes que son relevantes dentro del ámbito de ese libro.

Tres personajes importantes

Estos tres personajes importantes son los principales actores de las tres partes de la campaña. El DJ debe esforzarse por garantizar que llegan al tercer libro con vida, ¡o la aventura requerirá alteraciones muy significativas! Ten en cuenta que los trasfondos de PJ también contienen algunas conexiones a cada uno de estos personajes. El DJ y los jugadores deben trabajar juntos para establecer los detalles de las conexiones, si se desea.

La manera más obvia por la que cualquiera de estos personajes es importante es que uno de ellos es el traidor Encapuchado Negro. Precisamente qué personaje es el traidor depende de ti, el director de juego. Todos tienen motivos y los recursos e influencia necesarios para ejecutar los nefastos planes del Encapuchado. La aventura está escrita con una deliberada ambigüedad, para permitirte que puedas modificar los detalles como sea necesario y colocar pistas que impliquen o exoneren a estos tres personajes.

El Encapuchado Negro (es decir, "el hombre bajo la capucha negra") es el villano principal de *El Enemigo Interior*. Él y la Conspiración, su red de poderosos aliados a lo largo del Imperio, tienen planes muy siniestros para el Imperio ¡y para los PJs! El Encapuchado Negro y la Conspiración se describen con más detalle en la página 15.

Capitán Marcus Baerfaust

El capitán Baerfaust es un curtido veterano de la guarnición de Averheim, acuertalada en la ciudad. Es un hombre lúgubre con una mirada perdida que parece estar siempre quejándose y murmurando. Es poderoso y robusto. Su pelo gris es muy corto y mantiene su largo bigote cepillado hacia abajo, acentuando su expresión ya taciturna. A muchos les sorprenderá saber que tiene 38 años, ya que parece una década más viejo, a pesar de estar en excelente condición física. Su uniforme negro y amarillo es impresionante y llamativo, adornado con muchos honores e insignias, aunque cuando no lo está usando prefiere ropa sencilla y colores neutros.

Cuando Marcus está liderando un regimiento de sus hombres en la plaza de armas o el campo de batalla, es un hombre diferente. Es un guerrero nato, y entre los otros soldados es su comandante natural. Su semblante atormentado se convierte en uno de feroz confianza. Su murmullo se convierte en un verdadero rugido.

Marcus se unió al ejército de Averland junto a su hermano, Karl, hace unos veinte años. Su temprana carrera se vio empañada por los acontecimientos de la Rebelión Halfling y la infame represión brutal de los mootlandeses por el ejército de Averland, al mando del Conde Elector Marius Leitdorf. Baerfaust fue elogiado por sus superiores por su disciplina y disposición a seguir las órdenes, pero la Rebelión

Halfling y sus consecuencias se han convertido desde entonces en sinónimo del uso excesivo de la fuerza contra un levantamiento civil. La Rebelión Halfling marcó un punto bajo para la permanencia de Leitdorf como Conde Elector. La situación mejoró gradualmente bajo la influencia del Emperador Karl Franz y su campeón, Ludwig Schwarzhelm, pero siguieron varias desventuras militares más, y los hermanos Baerfaust estuvieron presentes en todas ellas. En última instancia, Karl perdió la vida en una escaramuza fronteriza. Tras la muerte de su hermano, Marcus se volvió adusto y melancólico, admitiendo a sus asociados que pensaba que los soldados habían sido arrojados en un ataque mal planeado en una campaña estúpida.

A pesar de sus quejas, Baerfaust permaneció en el ejército de Averland. Estuvo presente en la Tercera Batalla del Paso del Fuego Negro, donde luchó con los Espaderos de Averheim. Durante la batalla, Marius Leitdorf fue asesinado por el caudillo orco, Vorgaz Quijahierro, como también lo fue el comandante del regimiento de Espaderos de Averheim. Fue en gran parte debido a las acciones de Marcus Baerfaust, que luchó como un demonio y rugió como un dragón, que los Espaderos de Averheim se quedaron en la lucha.

Finalmente, el Imperio salió victorioso y Baerfaust fue alabado por sus superiores. Algunos soldados, sin embargo, murmuraban que Baerfaust podría haber salvado la vida de Leitdorf pero que decidió no hacerlo. Desde ese día, Baerfaust no ha sido capaz de librarse de los rumores de que su resentimiento por la Rebelión Halfling y la muerte de su hermano le hicieron desleal al Conde Loco. No ayuda que algunos de los que repiten los rumores lo hacen con Baerfaust en el papel de héroe, aprovechando el momento para abatir al Conde Loco de una vez por todas, para que nunca más los soldados de Averland mueran en una desventura militar. Cuando la historia se cuenta desde esta perspectiva, Baerfaust es presentado como el hombre común en oposición a la tiranía de la nobleza.

Baerfaust ha sido nombrado capitán de los Espaderos de Averheim, y comandante de facto de la guarnición de Averheim en ausencia de un Elector. El controvertido oficial se ha encontrado empujado en medio de la política de Averheim, mientras intenta mantener el orden entre sus soldados y en la ciudad que ahora, para bien o para mal, controla en la práctica aunque no de nombre.

Motivos del Encapuchado

A raíz de la masacre brutal de los halflings y otros civiles durante la Rebelión Halfling, algo se rompió dentro de Marcus Baerfaust. Empezó a dudar de la validez del gobierno de la nobleza, no sólo del Conde Loco, sino de todo el sistema imperial. Cuando mataron a su hermano Karl, Baerfaust se entregó por completo a la Conspiración, cultivando contactos a través de los ejércitos del Imperio (especialmente Averland) de los que estaban hartos de morir en nombre de algún noble en conflictos sin sentido.

En la Tercera Batalla del Fuego Negro, Baerfaust se aseguró de que su unidad, los Espaderos de Averheim, estuviese ligeramente fuera de posición para proteger al Conde. También preparó la muerte de su oficial superior y de otros enemigos a manos de los orcos. Los rumores de su mala conducta en la batalla persisten porque son ciertos y debido a que, pese a morir como un héroe, Marius Leitdorf era lo bastante controvertido para permitir que los rumores fuesen una herramienta de reclutamiento para la Conspiración.

Luminario Konrad Mauer

El Luminario Mauer es un hombre de 39 años, de baja estatura y complexión delgada. Sus deslumbrantes vestiduras de mago luminoso compensan su falta de estatura y siempre lleva una mitra blanca que añade varios centímetros a su altura aparente. Aunque no es un hombre viejo, su perilla bien recortada es tan blanca como la nieve. Debido al largo uso de la magia luminosa, los ojos de Mauer parecen gastados y algo insustanciales. En la oscuridad, brillan tenuemente como estrellas. Cuando utiliza la magia, brillan con una luz resplandeciente. Prefiere ser llamado como "Herr Luminario", o "Luminario Mauer".

El Luminario Mauer es un mago de la Orden de la Luz, de suficiente rango y habilidad para ir donde desea y hacer lo que le apetece. Es raro que un mago luminoso esté tan lejos de Altdorf por un período prolongado, a menos que persiga a un artefacto o enemigo del Caos, pero Mauer lleva varios años en Averheim ocupándose de sus asuntos, haciendo investigaciones mágicas, reuniéndose regularmente con otros académicos en la posada del Final del Viaje en la Plenzerplatz, y ofreciendo su valiosa experiencia a la nobleza local cuando se le requiere.

El Luminario tiene un pasado escabroso, uno que si fuese muy conocido haría que los ciudadanos de Averheim no estuviesen muy contentos con su presencia entre ellos. Procede de una familia de magos, un clan de brujos que vivía a la sombra de las Montañas Negras. Los cazadores de brujas, dirigidos por un feroz caudillo llamado Gregor Helstrum, les descubrieron y quemaron a todos los parientes de Konrad en la hoguera. El chico fue considerado joven e incorrupto. También mostraba algún potencial para la magia, y fue perdonado y enviado como aprendiz al Colegio de la Luz.

Motivos del Encapuchado

Las fuerzas del Caos susurran en la mente de todo hombre, tentándole para entregarse a su naturaleza primaria y abrazar el poder que ofrecen. Los magos, en particular, luchan con la tentación diariamente. Pero Konrad Mauer nunca ha tenido que preocuparse demasiado por las tentaciones del Caos. Se ha centrado en un único propósito durante treinta años, desde que su familia fue consignada a las llamas por los cazadores de brujas.

Konrad Mauer, como el Encapuchado Negro, se ha reunido con su hermana y quiere vengarse del Imperio que condenó a su familia por un crimen inexistente. Ha aprendido magia, ganado estatus y poder, y jugado el papel del mago leal, todo mientras albergaba el odio de un niño. Vender su alma a los Poderes Ruinosos es un precio que pagará gustosamente, pero únicamente en el momento adecuado. Sólo cuando hacerlo clave una estaca en el corazón del corrupto sistema que desprecia.

El joven Konrad se probó un estudiante capaz, no sólo de la magia, sino también en historia y artes. Se convirtió en un destacado experto en el Caos, la brujería y las tradiciones de hechicería de otras razas y naciones. El Luminario Mauer fue agasajado por las altas esferas del Culto de Sigmar por su ayuda en localizar y destruir a los seguidores del Caos operando en el Reikland.

Por esa razón, causó cierta sorpresa cuando el Luminario Mauer se trasladó a Averheim in 2517. Averheim no está considerado un buen lugar para los que buscan investigar las tretas del Caos o el debate intelectual. Mauer antepuso un estudio acerca de las primeras tradiciones mágicas durante el Tiempo de Sigmar, aunque esto no parece explicar porque ha permanecido en Averheim, en particular. Desconocido para sus asociados, el Luminario tiene una hermana mayor, Katrina, que no está registrada entre los miembros de su familia que fueron asesinados por los cazadores de brujas. Mauer ha venido a Averheim con la esperanza de recibir alguna noticia de ella, aunque nadie, tal vez ni siquiera el propio Konrad, sabe lo que hará si la encuentra.

Graf Friedrich von Kaufman

Friedrich von Kaufman está un poco por encima de la altura media y es de buena constitución. Tiene 36 años, aunque parece un poco más joven. Tiene unos hermosos rasgos marcadamente cincelados y lleva una barba recortada, pelo marrón corto y un denso mostacho.

Von Kaufman siempre viste a la última moda con ropa de satén perfectamente confeccionada. Como un patriota averlandes, se asegura de que gran parte de su armario este cortado en los colores de la provincia, amarillo y negro. Destacada alrededor de su cuello lleva una cadena de plata unida a un emblema de oro decorado en esmalte con el escudo de armas de los von Kaufman. Una cruz negra imperial sobre un campo amarillo. La cruz está rodeada por una corona roja estilizada, como si eclipsase el sol.

Von Kaufman es un aristócrata menor con un pequeño dominio en Averland y una impresionante mansión en Averheim. Aunque no es un noble particularmente influyente, y nunca sería considerado un contendiente serio para el asiento del Elector, Friedrich es respetado y tiene una serie de amigos influyentes en Averheim. Sus intereses en negocios le proporcionan muchos amigos entre los comerciantes, su origen le da el reconocimiento de la nobleza, y el breve y anodino período de servicio con el Pistolkorps le ha dado a von Kaufman contactos entre los militares.

Von Kaufman tiene una participación significativa en una serie de negocios y un talento destacado para el comercio. Sus asuntos incluyen almacenes y mataderos en el distrito portuario de Averheim, y también tiene una participación en la gestión de la posada de la Flecha Roja. Puede ser muy exigente, esperando que sus trabajadores perseveren en el tiempo antes de ofrecerles mucho en la forma de remuneración o promoción.

Como resultado de su visión para los negocios y conexiones, von Kaufman es bastante rico, mucho más de lo que sugeriría su rango. Pero von Kaufman tiene el don de ser rico sin ser desagradable, y gasta su riqueza con entusiasmo en lo que considera que es una buena causa. Ha realizado importantes donaciones (y bastante públicas) a los cultos de Sigmar, Shallya y Verena en Averheim. Permite a la comunidad académica en Averheim reunirse en una de sus tabernas, e incluso de vez en cuando asiste a sus reuniones, haciendo de él una especie de mecenas silencioso para todos los estudiosos de la ciudad. Incluso ha financiado importantes misiones comerciales y expediciones a lejanos puntos de todo el mundo.

Recientemente, la expedición de von Kaufman a las tierras del sur ha regresado al Imperio por el puerto de Marienburgo. Esta expedición, encabezada por el explorador Johann Templemann, pasó la mayor parte de un año en el pequeño enclave imperial de Sudenberg, en una cosa selvática tropical muy al sur de Arabia. Desde allí, hicieron muchos viajes a la selva, recuperando artefactos de oro de templos escalonados custodiados por guerreros reptiles, bestias exóticas de las profundidades de los bosques, y obras primitivas de "arte" de las tribus orcas salvajes. Sin embargo, Templemann no ha regresado por

Motivos del Encapuchado

Las ambiciones frustradas del Graf Friedrich son un aspecto importante de su carácter, independientemente de si es o no el Encapuchado. Pero si lo es, entonces esta frustración le ha envenenado contra el Imperio. En circunstancias normales, von Kaufman sería un candidato excelente para ser captado por la Conspiración y probablemente compartiría muchos de sus objetivos y valores; es simplemente el grado de su devoción a la causa lo que inclina a von Kaufman de un leal ciudadano del Imperio a un absoluto villano. Su ambición ha brotado en arrogancia, y ahora asume que la adoración de Tzeentch puede facilitar su ascenso al poder.

Los motivos de Von Kaufman para ser el Encapuchado Negro son extremadamente banales, pero también muy creíbles. Ya tiene una gran riqueza, pero la Conspiración puede darle también un gran poder. Sin mencionar más riqueza, puesto que eso nunca es malo.

razones de las que von Kaufman está curiosamente inseguro. (El explorador ha entrado en conflicto con agentes de la Conspiración; su destino probablemente nunca será conocido en Averland.)

La riqueza de Von Kaufman supera ahora con mucho su condición social, y está empezando a irritarse por el estancamiento del sistema político de Averheim. Después de todo, es inteligente, competente y muy rico, ¿por qué tendría que inclinarse ante señores con menos dinero y habilidad, sólo a causa de un accidente de nacimiento? Está usando su riqueza y contactos para encontrar un camino más allá de las limitaciones de su título. Si puede asegurarse un matrimonio ventajoso, o vincularse al siguiente Elector de Averland, entonces habrá avanzado su posición y la de sus herederos. El regreso de su expedición es una oportunidad para impresionar a sus iguales y ganar su favor. El estallido de la guerra en el Segundo Libro es otra buena oportunidad para von Kaufman, que se extiende fuera de Averland.

En lo que concierne a von Kaufman, los PJs son potenciales aliados en su búsqueda de mayor estatus. Si le ayudan, les recompensará con creces, después de todo, si tiene éxito, va a ser muy capaz de pagarlo.

Otros PNJs notables

Hay varios PNJs que pueden aparecer en múltiples partes de la campaña. Estos PNJs son menos importantes que los indicados antes, sólo porque no son el Encapuchado Negro (y debido a que no se presume que sean amistosos hacia los PJs). Estos se describen aquí.

Estos PNJs pueden aparecer en los Trasfondos de PJ.

Gravin Clothilde von Alptraum

La Gravin Clothilde es un miembro menor de una de las familias nobles preeminentes de Averland, los von Alptraum. Inusualmente para una mujer de su nacimiento, posición, y edad, está soltera y tiene su título por propio derecho, no a través de un marido. Como el Graf Friedrich, Clothilde von Alptraum ejerce influencia política fuera del ámbito de lo que se esperaría de su nacimiento y estatus, pero en su caso esto es debido a sus extensas relaciones familiares y sociales, el encanto y el ingenio fácil, en vez de su dinero. Se ha visto sometida a muchas, muchas propuestas de matrimonio, y las ha evadido todas con habilidad. Entre sus pretendientes han estado el Graf Friedrich von Kaufman y Theodosious von Tuchtenhagen.

Clothilde es una visión de belleza radiante de casi treinta años. Tiene una cara atractiva y amable, una figura de reloj de arena curvilínea (marcada aún más por su busto y corsés bien cortados) y un largo cabello castaño rizado sujeto mediante una tiara de hierro forjado, y decorada con plumas de búho y la cruz imperial. Clothilde es brillante, culta, curiosa y con los pies en la tierra, y verdaderamente motivada por lo que es mejor para el pueblo de Averland. Aunque no está muy entrenada en las artes de la guerra, ha demostrado su valor en muchas ocasiones, incluso cuando fue voluntaria en un hospicio de Shallya, no muy lejos de las líneas del frente, durante la Tercera Batalla del Fuego Negro. De hecho, salvo por su extraña renuencia a casarse, Clothilde von Alptraum es todo lo que debe ser una mujer de la nobleza imperial.

Clothilde está particularmente preocupada por todos los asuntos relacionados con los cultos de Shallya y Verena, y sostiene que las mayores amenazas para el Imperio son la privación y la ignorancia. Tal vez esto es un poco hipócrita por su parte, las colgantes de perlas y el gran anillo de diamantes que lleva podrían alcanzar un precio que vería la necesidad de los desposeídos de Averheim alimentados y alojados durante una década.

Clothilde no está en la línea de sucesión para el asiento del Elector, y dice encontrar la cuestión muy tediosa. Sólo argumenta que quiere que el próximo Conde (o Condesa) sea el más apto para gobernar, y menos propenso a excesos peligrosos que el anterior, sugiriendo quizás que en la familia Leitdorf pueden estar todos tan locos como su famoso primo Marius. El cínico puede observar que Clothilde sigue estando convenientemente soltera mientras la lucha para ocupar el asiento del Elector continúa, si la Gravin no puede ser el Elector por sí misma, ¿podría conformarse con ser la próxima esposa del Elector?

Un Encapuchado diferente

Aunque *El Enemigo Interior* está escrito y diseñado para emplear al capitán Marcus Baerfaust, el Luminario Konrad Mauer, o el Graf Friedrich von Kaufman, en el papel del Encapuchado Negro, estas no son las únicas opciones. Podrías utilizar a otro de los personajes aquí presentados si lo prefieres (Clothilde es probablemente la mejor elección), o emplear un PNJ de tu propio juego, si estás trayendo a tus personajes de una campaña existente.

La mejor elección para interpretar al Encapuchado Negro es alguien en quien los personajes jugadores tengan un buen motivo para confiar. Esto hará que la traición, cuando sea revelada, aún resulte más desgarradora. En cualquier caso, desviarse del capitán Baerfaust, el Luminario Mauer, o el Graf Friedrich como el Encapuchado Negro, probablemente requerirá del director de juego una extensa improvisación o el tener que reescribir buena parte de la aventura aquí presentada.

Frederick Grosz

Frederick Grosz es todo un criminal, a veces un ladrón, a veces un contrabandista, a veces un extorsionista, con muchas conexiones en los bajos fondos de Averheim. Un hombre de estatura mediana en su temprana treintena, presenta unos rasgos desgastados y un magnífico mostacho. Es musculoso, pero viste bajo una espesa capa de ropa de mala calidad.

Grosz creció en los ríos y los muelles del Imperio, pasando de un barco fluvial a otro como tripulante, y entrando en conflicto con bandidos, estibadores, y oficiales de la ley. Desarrolló una perspectiva amoral de la vida, reconociendo el valor de trabajar en equipo (a flote o en tierra), pero también la primacía del interés propio en la vida criminal. Grosz es amable por lo general, feliz de conocer gente nueva y dispuesto a pequeños sacrificios en nombre de la amistad. Sin embargo, es completamente despiadado en la búsqueda de sus intereses y dejará la "amistad" de lado si se le presiona. Sólo aquellos que han conocido Grosz durante mucho tiempo, o que han tenido la desgracia de estar en su lado malo, entienden realmente su crueldad.

Grosz está muy preocupado por el ascenso del Encapuchado Negro en el submundo de Averheim, en particular, en la medida en que le afecta. Es razonablemente fiel a sus antiguos jefes criminales, ya que esta es una buena virtud por la que es conocido, pero en privado se pregunta si debería cambiar de equipo. Para Grosz, la consideración más importante es quién va a ganar la lucha, y cómo puede salir adelante con un mínimo riesgo para sí mismo. En última instancia, decidirá hacer el cambio y ofrecerse al Encapuchado Negro. Cuando lo haga, sus conexiones y talentos para el contrabando serán de gran utilidad para la Conspiración en lo relativo los acontecimientos del Tercer Libro.

Adele Ketzenblum

Adele Ketzenblum es una cazadora de brujas con más de una década de experiencia en perseguir y matar a los enemigos del Imperio. Es una mujer severa y llamativa de unos treinta años, en buena forma física y endurecida por la experiencia. Lleva pantalones de cuero marrón, un gran abrigo negro, y el alto sombrero de cuero grueso común a la mayoría de los cazadores de brujas. Alrededor del cuello lleva un grueso colgante del martillo de plata, el símbolo de la Orden del Martillo de Plata a la que pertenece. Su antebrazo izquierdo fue amputado por una herida sufrida cumpliendo su deber. Lleva una prótesis con un gancho de acero en lugar de su mano perdida.

Temprano en su carrera, Ketzenblum trabajó estrechamente con un cazador de brujas veterano llamado Gregor Helstrum. Hace seis años, fueron capturados junto con otros asociados por cultistas del Caos (una célula de la Corona Roja, página 17) y sometidos a fuertes torturas. Finalmente fueron rescatados gracias a los esfuerzos de un patrulla de caminos, que alertó a la guarnición local y condujo a un regimiento de alabarderos de Averland, incluyendo a Marcus Baerfaust, para destruir el culto. Ketzenblum perdió su mano debido a la terrible experiencia, y Helstrum sufrió heridas igual de graves.

Después de ese día fatídico, Helstrum se retiró, regresando a su casa en Middenheim, donde asesora a otros cazadores de brujas y realiza tareas livianas cuando se lo pide la Orden. Ketzenblum siguió en activo, operando sobre todo fuera de Middenheim. Sin embargo, su mente se hizo añicos por las experiencias de su cautiverio, y en los siguientes meses se entregó por completo a los Poderes Ruinosos. Buscando replicar las experiencias extremas vividas en su cautiverio, Ketzenblum contactó con el Cetro de Jade, un culto del Caos dedicado a Slaanesh (consulta la página 84). Ahora es una cultista y, técnicamente, una mutante (es antinaturalmente calva).

A pesar de su nueva lealtad, Ketzenblum ha seguido siendo una cazadora eficaz y temible. Aparte de los miembros de su propio culto, no tiene ningún interés en permitir que los culpables escapen a su dolorosa retribución. De hecho, podría decirse que disfruta demasiado de su trabajo, y ciertamente ha enviado más del número habitual de inocentes a la hoguera junto con los culpables.

Durante el desempeño de sus funciones como cazadora de brujas, Ketzenblum ha destapado el indicio más elemental de la existencia de la Conspiración. Ha encontrado alguna evidencia de corrupción en la expedición a las tierras del sur de von Kaufman, en particular, desea hablar con Johann Templemann. Tiene el testimonio de varios criminales y oficiales corruptos, ya quemados, que sugirieron la existencia del Encapuchado Negro. También tiene razones para creer que el Encapuchado Negro está vinculado a la Corona Roja, el culto que la arrancó la mano. Irónicamente, la mayor amenaza para la Conspiración, y la mejor oportunidad para que los PJs descubran más sobre ella, es una traidora al Imperio y esclavizada a la oscuridad.

Ketzenblum ha llegado recientemente a Averheim con la intención de hablar con Templemann (y complacerse quemándolo vivo). No se alegra mucho al descubrir que nunca volvió de Sudenburg.

El Encapuchado Negro y la Conspiración

El villano central de *El Enemigo Interior* es una figura misteriosa de identidad incierta. Lleva una doble vida, respetable ciudadano del Imperio por el día, infame criminal y conspirador de traiciones por la noche. Al realizar sus maldades, lleva una máscara y una capucha negra, por lo que sus compatriotas en la villanía lo conocen sólo como "el hombre bajo la capucha negra" o "el Encapuchado Negro".

El Encapuchado Negro es una figura central de una red de chantaje, traición, soborno y corrupción, que se extiende por todo el Imperio. Muchos de sus agentes son completamente inconscientes del alcance o ambiciones de estos colaboradores viles, pero los que lo conocen y comparten un objetivo común pueden ser considerados como una organización (extremadamente descentralizada). En las páginas de este libro, llamamos a este grupo la Conspiración.

Descubrir la existencia del Encapuchado Negro es un objetivo menor del Primer Libro. Descubrir que es una amenaza debe suceder a lo largo del Segundo Libro. Descubrir la identidad del Encapuchado Negro debe ser un objetivo durante el Tercer Libro. Los PJs pueden o no deducir que hay en marcha una conspiración mayor.

El Encapuchado Negro

El Encapuchado Negro es el villano principal de *El Enemigo Interior*. Mientras pretende ser amable con los PJs y los PNJs importantes de la historia, el Encapuchado Negro manipulará los eventos a su favor, usando a los demás como peones mientras conspira para derrocar al Imperio desde dentro. Los PJs pueden ser engañados para hacer algo del trabajo sucio del Encapuchado Negro. Si es así, mejor que mejor, hará la traición del Encapuchado mucho más amena.

El Encapuchado Negro es un hombre de inteligencia y habilidad considerable. Lleva una máscara y una capucha negra para ocultar su verdadera identidad, y al hacerlo, ha creado un personaje alternativo, "el hombre bajo la capucha negra" o "el Encapuchado Negro". Lleva una espada y excelente ropa de seda negra ¿es un noble o un soldado de alto rango? Siempre parece saber exactamente qué hacer y decir ¿es un mago? En verdad, puede ser cualquiera de estas cosas. Como está escrito, el Encapuchado Negro puede ser el capitán Baerfaust, el Graf von Kaufman, o el Luminario Mauer. Le corresponde al DJ decidir cuál de estos tres hombres es el traidor Encapuchado Negro, y ejecutar la campaña de manera apropiada.

Una identidad oculta

Puede parecer obvio que el DJ debe escoger cuál de los tres posibles PNJs es el Encapuchado Negro antes de iniciar la primera partida, posiblemente antes o durante la creación de los trasfondos de PJ y de establecer sus conexiones a otros PJs y PNJs. Este es ciertamente un momento excelente para tomar la decisión, de modo que pueda empezar a tejer pistas en la historia tan pronto como sea posible.

No es, sin embargo, el único momento para escoger una decisión de este tipo. Y si la decisión se toma ahora, no hay ninguna ley que impida al DJ cambiar de opinión más tarde.

Otra estrategia valida al seleccionar al traidor es esperar hasta que los PJs lo conozcan y se formen una opinión. Los DJs emprendedores pueden elegir uno del que los PJs ya sospechen, de modo que tengan la satisfacción de ser "dados la razón" en el Tercer Libro. Los DJs ruines pueden elegir al PNJ que más les guste a los PJs, para que la traición sea aún más impactante.

En cualquier caso, el DJ debe tener una idea muy clara de que PNJ utilizar como traidor a la mitad del Segundo Libro, para asegurarse de que está dejando las pistas correctas. Sin embargo, incluso si el DJ ha elegido un PNJ y dado varias pistas en cuanto a su identidad, todavía es posible que los jugadores puedan sacar la conclusión "errónea", bien porque se niegan a abandonar los prejuicios o porque la evidencia es en realidad ambigua y abierta a múltiples interpretaciones. En este caso, el DJ tiene otra oportunidad de cambiar de opinión y optar por hacer la identidad del Encapuchado Negro más ajustada a las sospechas de los jugadores.

En última instancia, no hay forma incorrecta de proceder. Si la revelación definitiva del traidor es satisfactoria para el grupo de juego, entonces se ha hecho bien, incluso si el DJ cambió de idea en el último segundo e intercambió un traidor por otro.

La Conspiración

Los misteriosos villanos detrás de los acontecimientos de *El Enemigo Interior* son referidos a lo largo del texto como la Conspiración. La Conspiración no es un culto, o incluso una sociedad secreta, per se. De hecho, llamarles "villanos" es errar el blanco; algunos miembros de la Conspiración son hombres y mujeres de principios y se consideran patriotas. La Conspiración es simplemente un grupo de hombres y mujeres que comparten ciertas metas, y son capaces de ayudarse mutuamente para lograrlas.

En principio, los objetivos de la Conspiración son bastante banales y no particularmente viles. Incluyen:

- Un gobierno imperial más débil, con más poder entregado a las Provincias y Electores.
- Menos impuestos y restricciones al comercio.
- Un apaciguamiento en política exterior, para que menos guerras demanden en los cofres regionales e interrumpan el comercio.
- Menos interferencia en la vida diaria del Culto de Sigmar y los demás cultos imperiales.

En esencia, los miembros de la Conspiración están motivados por la codicia. Quieren un control central menos estricto y eficaz, para poder poner más dinero en sus propias arcas, enviar un menor número de soldados a morir en guerras, y fomentar (y beneficiarse de) el comercio dentro y fuera del Imperio.

Lo que hace que la Conspiración sea tan peligrosa y malvada son los métodos que están dispuestos a emplear para lograr estos objetivos. Para la Conspiración, el mejor resultado posible es un Emperador títere, incapaz de obligar a las Provincias a pagar impuestos o reclutar soldados para defender el Imperio, con varios Electores en su bolsillo para mantener el status quo. El hecho de que eso pudiera sumir al Imperio en la destrucción por las fuerzas del Caos, es considerado una estupidez alarmista para la mayor parte de la Conspiración. Para otros, parece deseable volver a la Edad de las Guerras del segundo milenio; después de todo, los Electores fueron más libres entonces que en ningún momento de la historia imperial.

La Conspiración emplea el chantaje, la extorsión, el asesinato y la traición, como herramientas en su búsqueda de más libertad para sus miembros. Usan la magia si parece que va a funcionar, peones criminales con alarmante regularidad, y cuando se sienten muy solapados, se rebajan en la política.

El papel del Encapuchado Negro

El Encapuchado Negro es sólo un miembro de la Conspiración, pero uno de gran inteligencia e influencia. Es la mente brillante tras la mayoría de las tramas de esta aventura, y un jugador importante entre bastidores a lo largo de Averland. Sea cual sea su identidad, tiene suficiente material de chantaje y aliados entre las clases mercantiles, nobles, y criminales de Averland, para atreverse a imaginar que podría elegir al próximo Elector de Averland. Y por supuesto, si el Elector es un peón de la Conspiración, eso significa que están mucho más cerca de poder elegir al próximo Emperador.

Los objetivos a corto plazo de la Conspiración

Las muchas tramas, planes y objetivos de la Conspiración no son del todo relevantes para el lapso de esta aventura. Son mencionados anteriormente para dar una idea de la naturaleza de la Conspiración, y como una base para la improvisación en caso de ser necesario. Los que sí son pertinentes son los objetivos a corto plazo y los planes del Encapuchado Negro que ya tiene en marcha o pretende comenzar cuando se levanta el telón en la aventura.

Consolidar el control del submundo criminal en Averheim

Este plan está casi terminado cuando los PJs se involucran. Aparte de la utilidad de controlar los bajos fondos en una determinada ciudad (con el acceso que presta a ladrones, asesinos y contrabandistas), el Encapuchado Negro ha tomado el control por dos razones. Una es que puede desviar una parte sustancial de los ingresos generados por los criminales de Averheim para financiar los sobornos y otros gastos necesarios para su plan. La otra es que puede conseguir que ciertos artículos, como la pólvora mencionada en el Primer Libro, "se pierda" y aparezca donde sea más útil para la Conspiración.

Eliminar a Clothilde von Alptraum

El Encapuchado Negro, incluso si es von Kaufman, no tiene ninguna ambición de ocupar el asiento del Elector. Pero sí quiere instalar a un Elector que pueda controlar. Y Clotilde von Alptraum no puede ser controlada, ni es probable que tolere el intento de instalar un Elector que considere débil o inadecuado. En resumen, Clothilde es un rival y debe ser eliminada.

Al Encapuchado no le preocupa mucho como hacerlo. Ya ha hecho varios intentos de chantaje e incluso algunas amenazas veladas (todo a través de intermediarios, por supuesto). Incluso intentó casarla con un noble kislevita para sacarla del juego. Dado que todos estos intentos han fracasado, ha progresado hacia el asesinato. El complot para hacer estallar el Templo de Teatro Dramático, descrito en el Tercer Libro, representa uno de esos intentos.

Desacreditar al Culto de Sigmar

El Culto de Sigmar, y sobre todo los cazadores de brujas, representan una amenaza real para el Encapuchado y para la Conspiración en general. Por ello, el Encapuchado tiene un interés personal en revelar

la corrupción del culto o, en su defecto, crear la falsa impresión de esa corrupción. Con este fin, ha ideado un plan para fabricar una campana para un templo sigmarita, y contaminar el badajo de la pieza con piedra de disformidad. El objetivo es volver locos o incluso mutar a los clérigos y fieles sigmaritas, montando un escándalo que pueda capitalizar la Conspiración.

Humillar al Emperador

Aunque al Encapuchado Negro ciertamente no le importaría pegarle un tiro al Emperador, no se atreve a intentarlo, la Conspiración no es tan poderosa; todavía no. Sin embargo, manipulando a la Corona Roja y varios señores de la frontera norte, la Conspiración espera crear un momento de debilidad militar para el Imperio y echarle la culpa a Karl Franz. Cuando se produce la invasión en el Segundo Libro, es una oportunidad que la Conspiración no puede dejar de explotar, maquinando para que el Emperador y su ejército sean emboscados por hombres bestia, y luego tratar de crear la impresión de que la ineptitud de Karl Franz resultó en la humillante derrota.

¡Un nuevo plan!

Este último plan para humillar al Emperador, despierta los frenéticos acontecimientos del Tercer Libro. El plan funciona mucho mejor de lo esperado, el Emperador no sólo es derrotado ¡está gravemente herido! De repente, la Conspiración, y en particular el Encapuchado, pueden ganar mucho más. Deben revisar sus planes para dar cabida a esta inesperada buena fortuna.

Mantener al Emperador marginado

Mientras el Emperador se recupera, no lidera ejércitos, no calma a los Electores díscolos, ni resiste los intentos de la Conspiración de socavar su poder. En muchos sentidos, un Emperador enfermo es mejor para la Conspiración que uno muerto. Si el Emperador fallece tendría que elegirse a uno nuevo y la Conspiración (todavía) no tiene el control de los Electores.

Controlar a los Electores

La situación del Emperador da a la Conspiración otra oportunidad, porque varios Electores y otros nobles de alto rango se situarán en Altdorf durante la crisis. Con un poco de asesinatos cuidadosamente aplicados y caos, la Conspiración podría tener un impacto no sólo en el Elector de Averland, sino en Wissenland, Stirland, la Asamblea y otros, ¡dependiendo de cómo progresa la guerra! Controlar incluso a un Elector daría a la Conspiración suficiente poder para debilitar al Emperador la próxima vez que uno sea elegido; controlar tres sería increíble.

A este fin, el Encapuchado Negro revisa su plan de la campana contaminada. Ya no la utilizará en un templo en Averland. Lo hará en Altdorf, en el Gran Templo, e intentará eliminar la mayor cantidad de Electores o miembros de su corte como sea posible, y asestar un golpe demoledor al Culto de Sigmar al mismo tiempo.

La campana del Gran Templo

La campana principal del Templo Sagrado de Sigmar se quebró hace dieciocho meses, en un servicio especialmente devoto en respuesta a la plaga. Esto se consideró un mal presagio entonces, pero la plaga ardió (con la generosa ayuda del Culto de Sigmar y el fuego real), por lo que el incidente no es muy recordado. El campanario del Templo Sagrado tiene un conjunto de campanas más pequeñas que normalmente suenan en concierto con la campana mayor, por lo que la pérdida de la campana principal no se ha sentido demasiado salvo para congregacionalistas muy devotos y algunos sacerdotes. Sustituir la campana principal es muy caro, y los funcionarios de bajo rango del culto al servicio (o trabajando bajo amenazas de chantaje) de la Conspiración han logrado negarle fondos. Esto permite al Encapuchado Negro, con el dinero redirigido desde el submundo de Averheim, pagar para tener la campana refundida y reconsagrada, con el badajo contaminado instalado.

Limpiar la casa

Con los asuntos in crescendo, el Encapuchado Negro tendrá que tener mucho cuidado para que la prueba de su maldad, sobre todo confraternizar con los enemigos del Imperio en la forma de los skavens y la Corona Roja, quede encubierta. De modo que debe perpetrar una serie de asesinatos clave, potencialmente incluidos los de los personajes jugadores.

¡Una conspiración mayor!

Cuando la aventura ha terminado y el Encapuchado Negro ha sido revelado y (con suerte) derrotado, los PJs pueden también concluir que el peligro ha pasado y que el enemigo interior yace muerto. Si lo deseas, este puede ser un buen lugar para bajar el telón de la campaña y poner fin a la historia.

Pero por supuesto, el enemigo interior nunca puede ser derrotado. El Encapuchado Negro era sólo un hombre, una parte de la gran trama. La Conspiración verá la ruina de sus planes, suprimirá los puntos de contacto con el Encapuchado y reanudará sus tramas como si nada hubiera sucedido. Son pacientes; y de todos modos no hay un órgano de gobierno central que destruir. Esas nuevas tramas son un excelente forraje para más aventuras.

La Corona Roja

La Corona Roja es un culto del Caos que se ha extendido por todo el Imperio, y que antaño fue muy poderoso. Ahora es sólo una sombra de su antigua fuerza y tamaño, y ha sido en gran parte captado por la Conspiración. Mientras que las bases de la Corona Roja buscan derribar el orden del Imperio y crear una nueva utopía, donde humanos y mutantes por igual puedan vivir en paz y armonía (o disfrutar de sus excesos blasfemos y asesinos, según convenga a las células o miembros individuales), su liderazgo considera el culto un activo desechable.

El rasgo más distintivo de la Corona Roja es el gran número de mutantes, en su mayoría escondidos en los bosques del Imperio, que están conectados al culto. Mediante estos mutantes, la Corona Roja logra ejercer una pequeña influencia en los rebaños de hombres bestia del Drakwald y el Bosque de las Sombras. Es a través de la Corona Roja que la Conspiración y el Encapuchado Negro alertan del ejército de Karl Franz a los hombres bestia durante el Segundo Libro. Una vez conseguido esto, la Conspiración es feliz de "limpiar la casa" mediante la exposición y/o asesinato de miembros de la Corona Roja, cortando la conexión entre el culto y la Conspiración.

Los mutantes en el Primer Libro están afiliados con la Corona Roja, y cumpliendo las órdenes del Encapuchado Negro.

La Corona Roja probablemente jugará un papel menor en el Segundo Libro, uno de los cultos que compiten en Middenheim. El Encapuchado estará encantado de manipular a los PJs para destruir la mayor cantidad de miembros de la Corona Roja en este tiempo.

Durante el Tercer Libro, un grupo supervivientes de cultistas de la Corona Roja intentará vengarse del Encapuchado Negro por la purga, y pueden ayudar o entorpecer a los PJs.

¡Toma notas!

El Enemigo Interior es una aventura extraordinariamente grande y compleja. Es muy posible que nunca hayas jugado nada como esto antes, y lo mismo es cierto para tu grupo de jugadores. Puede ser extremadamente valioso tomar buenas notas durante y después de cada sesión de juego, tanto para los jugadores como para el director de juego. Si es posible, prepara un cuaderno especial para que sirva de diario de campaña, y ten un jugador asignado para anotar todos los procedimientos. Puedes comenzar cada partida con una breve lectura de lo que pasó durante la última sesión de juego, y esto hará mucho por ayudar a los jugadores a recordar los acontecimientos y detalles de la trama (¡por no hablar de cosas como los nombres de los principales PNJs!).

Pistas

Las pistas son parte esencial de cualquier misterio. Es importante ofrecer a la audiencia algunas pistas para mantener su compromiso con la historia y con la trama. Y es la audiencia quien necesita pistas, no necesariamente los personajes de la historia.

Uno de los mejores resultados posibles en una obra de misterio de ficción es que la audiencia se sorprenda por la solución del misterio, pero en retrospectiva verá que todas las pistas presentadas señalaban a la conclusión correcta. Esto se puede lograr haciendo complejo el misterio, u ocultando las pistas en el "ruido de fondo" de los detalles de la historia. Ninguna de estas estrategias es especialmente eficaz en un misterio interactivo como *El Enemigo Interior*, y el "mejor resultado" no es necesariamente el mismo.

La audiencia de un juego de rol es el grupo de juego. Un misterio satisfactorio en un juego de rol tendrá a la audiencia y, por extensión, probablemente a los protagonistas, averiguando el misterio antes de que sea demasiado tarde para hacer algo. No necesitan tener todos los detalles; bastan los grandes rasgos de la solución. Esto premia a los jugadores con la satisfacción de un trabajo bien hecho mientras aún los desafía. A diferencia de una novela de misterio, un misterio interactivo puede estancarse si los protagonistas (los PJs) no hallan las pistas correctas o las soluciones adecuadas. Esperemos que esto no sea así en *El Enemigo Interior*, porque si los PJs no averiguan la trama del Encapuchado Negro, él tiene éxito y la historia avanza, independientemente de lo que los PJs hagan o dejen de hacer. Sin embargo, todavía es más divertido tener a los PJs entendiendo todo esto justo a tiempo (o muy tarde; ¡ambos son dramáticos!). Lo que no es divertido es que el villano tenga éxito en su plan, y luego se regodee en todas las pistas "obvias" e indicios que perdieron los PJs.

Recuerda que los jugadores tienen tres obstáculos principales que bloquean su camino en cada pista. En primer lugar, pueden no encontrarla. En segundo lugar, es posible que no se den cuenta de que la pista es importante. Y en tercer lugar, pueden no sacar las conclusiones correctas de la pista. No hay mucho que un DJ pueda hacer con el tercer punto, sin explicar la solución, pero los dos primeros están en su totalidad en el poder del DJ.

Notas de pistas

Un método recomendado para entregar las pistas a los jugadores y ayudar en el proceso de desvelar el misterio, es darles una nota por cada pista revelada. Estas notas deben entregarse a los PJs cuando averiguan algo o advierten que pasa algo. A veces, los PJs descubrirán estas pistas por su cuenta, como la pólvora derramada y dañada en el Primer Libro. Otras veces, el DJ pueden hacer que un PNJ entregue la pista a los PJs, por ejemplo, si los PJs no advirtieron la pólvora en mal estado en el Primero Libro, el capitán Marcus Baerfaust o el Graf Friedrich pueden quejarse de los robos de pólvora. Entregar una nota describiendo la pólvora robada a los PJs en ese momento, indica claramente que es una pista importante. Cuando los jugadores tengan un puñado de estas pistas críticas, el misterio se convierte en un rompecabezas; deben averiguar cómo encajan las pistas y descubrir las piezas que faltan.

Estas notas también hacen el trabajo del DJ más fácil; encontrar una forma de impartir las pistas a los PJs es parte del objetivo de cada parte de la campaña. Al tener las pistas reducidas a objetos físicos, el DJ puede utilizar las notas como recordatorios para sí mismo, piedras de toque con las que debe intentar guiar la trama. Y al entregar las pistas, el DJ puede completar su tarea y señalar a los jugadores que han recibido una pieza de información importante.

Viajando

A lo largo de esta campaña, los PJs viajarán desde Averheim, en la provincia sureña de Averland, a Middenheim, en la provincia centro-norte de Middenland y de ahí, a continuación, a Altdorf, la capital del Imperio.

Estas reglas, junto con los encuentros específicos encontrados en la aventura principal (o encuentros improvisados adecuados para tu campaña), pueden utilizarse para resolver viajes largos rápidamente, sin pasar por alto el viaje. Su uso es opcional, y los DJs no deben dudar en resolver los viajes tan abstractos o concretos como deseen.

Etapas del viaje

Cada viaje debe ser dividido en una o más etapas entre las marcas más importantes. En muchos casos (como se describe en el Segundo y Tercer Libro), las marcas principales representarán encuentros o episodios que son fijos o semifijos. No hay necesidad de que cada etapa del viaje sea de aproximadamente igual longitud, siempre y cuando tenga sentido narrativo. (Por ejemplo, el grupo puede montar en barcaza varios cientos de kilómetros por el Reik, luego desembarcar y tomar un carruaje cincuenta millas hasta su destino. El viaje en barcaza puede ser una etapa, y el viaje en carruaje puede ser una otra , con un encuentro fijado en la ciudad donde cambian al carruaje).

Habilidades de viaje

Para resolver cada etapa del viaje, el grupo hará una única tirada de habilidad. La habilidad empleada puede variar en función del modo de viaje. Por ejemplo, si el grupo está viajando en un carruaje, entonces la tirada sería de Conducir (Fuerza), hecha por el cochero. La habilidad exacta utilizada depende del DJ, pero aquí tienes una lista breve de los medios comunes de viaje y la habilidad (o característica) asociada con cada uno:

- **A pie:** Resistencia (R)
- **En carruaje:** Conducir (F)
- **A caballo:** Montar (Ag)
- **En bote:** Navegar (Ag)
- **Atravesar naturaleza salvaje:** Orientación (I)

Sólo debe hacerse una tirada de habilidad para todo el grupo. A menudo, el personaje que debe hacer la tirada resulta obvio (el cochero, el piloto, el guía). Sin embargo, en algunos casos no existe un único personaje responsable del éxito o el fracaso del viaje. En este caso, el grupo debe elegir a uno que "marque el paso" (el más lento o torpe), y hacer la tirada en nombre de todos.

Un camino difícil

Cada etapa del viaje tendrá una dificultad que representa el peligro, la distancia y la complejidad de la ruta y del viaje. En general, para un viaje de unos pocos días y una complejidad moderada, la dificultad debe ser Normal (+0).

Como siempre, el DJ puede variar esta dificultad para representar circunstancias favorables o desfavorables.

Haciendo el viaje

Para cada etapa del viaje, el personaje activo debe hacer una tirada en base a la habilidad relevante y la dificultad de esa etapa. Una vez se hayan establecido todos los modificadores posibles, haz la tirada e interpreta los resultados de la siguiente manera:

Un éxito en la tirada significa que esta etapa del viaje ha sido completada sin más incidencias.

Un nivel de éxito indica un encuentro amistoso que debe ser resuelto antes de que los PJs lleguen a la siguiente marca.

Dos niveles o más de éxito añaden un encuentro amistoso adicional.

Un fracaso en la tirada significa que se ha sufrido un retraso (cuya duración queda a criterio del DJ) que puede ser ignorado si los personajes fuerzan la marcha*.

Un nivel de fracaso significa un retraso e indica un combate o un encuentro hostil que debe ser resuelto antes de que los PJs lleguen a la siguiente marca.

Dos niveles o más de fracaso añaden un combate o un encuentro hostil adicional.

*Si los personajes fuerzan la marcha tendrán una penalización de -10% en todas sus tiradas (que afectará al grupo en cualquier encuentro acaecido durante o al finalizar el viaje). La penalización se eliminará una vez que el grupo llegue al final del viaje y pueda descansar plenamente.

Los encuentros amistosos, hostiles o de combate para cada etapa, pueden sacarse de la lista de encuentros sugeridos especificados para ese determinado viaje, o pueden ser inventados por el DJ. En el contexto de la campaña *El Enemigo Interior,* el viaje desde Averheim a Middenheim, y de Middenheim a Altdorf, presenta listas sugeridas de encuentros detallados, y una selección de noticias y rumores que los PJs seguramente encontrarán en sus viajes. Los DJs pueden usarlos como modelos la hora de diseñar sus propios viajes, o modificar los existentes.

Primer Libro

El Enemigo por Debajo

La aventura comienza en la ciudad de Averheim, la capital del Gran Condado de Averland. La muerte hace dos años del Conde Marius Leitdorf ha dejado Averland sin un Elector, y Averheim es una ciudad disputada. Los nobles se pelean por la sucesión, luchando por aliarse con el eventual ganador o para retrasar la resolución el mayor tiempo posible. Los burócratas y funcionarios de la ciudad están paralizados y, sin un liderazgo claro, navegan entre el soborno y la corrupción política. En resumen, Averheim es una ciudad bajo una sombra... y los PJs, lo sepan o no, están a punto de ser atrapados en sucesos que pueden sacudir al corazón del Imperio.

La primera parte, **Sombras sobre Averheim**, introduce a los PJs a los atareados (y pestilentes) muelles de Averheim. Parece que un nuevo señor del crimen está haciendo sentir su presencia en la zona, y la gente, incluyendo a delincuentes de poca monta, deudores sin dinero y comerciantes por igual, está sufriendo. Mientras buscan en una erupción de desapariciones, los PJs conocerán a tres importantes individuos; el capitán Baerfaust de la guarnición de Averheim, el aristócrata local Graf Friedrich von Kaufman, y el Luminario Mauer de la Orden de la Luz.

La segunda parte, **Un día en la Casa de Fieras**, encuentra a los PJs invitados a un prestigioso evento para celebrar el regreso del Graf von Kaufman de sus aventuras en las tierras del sur. La oportunidad de codearse con los grandes señores de Averland es arrojada al caos por un asaltante misterioso. Un extraño, y aparentemente peligroso, artefacto es robado y los PJs son reclutados para recuperarlo.

En la tercera parte, **Contra la Triada**, los PJs recopilan información sobre el agresor en la fiesta de la casa de fieras. Las pistas apuntan a las actividades de los skavens, un enemigo del que muchos en Averheim afirman que ni siquiera existe. Los PJs se enfrentan a los hombres rata dentro de su guarida y obtienen algunos extraños descubrimientos.

Bienvenido a Averheim

Averheim, la capital del Gran Condado de Averland, es una de las ciudades más grandes y ricas del Imperio. También es una de las más antiguas. Averheim fue un destacado asentamiento de los Brigundios, y su fundación se remonta a una época anterior a Sigmar. El centro de la ciudad se sitúa en un acantilado rocoso que domina el río Aver. Este asiento elevado da al Palacio Averburg una vista imponente y protege la mayor parte de la ciudad de las inundaciones cuando el Aver se desborda (como hace regularmente después de una lluvia prolongada). Las afueras de la ciudad se han extendido más allá del acantilado en los últimos tiempos, e incluso hay una pequeña pedanía de Averheim en la orilla norte del río.

Junto al palacio está la Plenzerplatz, una gran plaza del mercado que acoge a menudo fiestas y festivales. La mayoría son acontecimientos pequeños, mercados y exposiciones que atiende la gente del lugar, aunque el festival anual del vino de Averheim atrae a conocedores y viticultores de todo el Imperio.

La economía de Averheim depende del comercio de ganado. Cuenta con una extensa zona portuaria desde la que se distribuyen cueros, pieles y carnes en conserva, por todo el Imperio y más allá. La ciudad es infame por sus ruidosos mataderos y sus apestosas curtidurías, y muchas de sus carnicerías están bien abastecidas con carne fresca y barata. Además del ganado, Averheim tiene un activo comercio de caballos, y controla la lucrativa ruta comercial a través del Paso del Fuego Negro. Estos elementos han conspirado para hacer a Averland en general, y a Averheim en particular, extremadamente rica.

Un resumen de la situación política de Averheim

El Electorado del Gran Condado de Averland sigue siendo objeto de controversia a raíz de la muerte del Elector anterior, el Gran Conde Marius Leitdorf, asesinado en la campaña en el Paso del Fuego Negro en 2520. La mayoría de los averheimers todavía consideran a los Leitdorf como la familia noble más importante en Averland, y esperan que ellos decidan al próximo Elector. Por desgracia, los Leitdorf son una dinastía excéntrica y rebelde, incluso en los dudosos estándares de la nobleza imperial. El mismo Marius era famoso por sus arrebatos frenéticos, y era conocido como el "Conde Loco de Averland". Los Leitdorf han avanzado poco para llegar a un consenso en cuanto a cuál de ellos sería un buen candidato. Los expertos sugieren que el Barón Kastor Leitdorf es el hombre a observar, aunque la mayoría de gente está cubriendo sus apuestas.

Parte de la razón de esa cautela se debe al hecho de que la familia von Alptraum, que gobernó Averland antes de la subida de Marius, es todavía una fuerza a tener en cuenta. Los von Alptraum poseen grandes propiedades en el territorio circundante de Averheim y han invertido mucho en el comercio de ganado de la ciudad. El actual cabeza de la familia es Marlene von Alptraum. Su costumbre de acompañar a sus arrieros de ganado, e incluso ayudarles a repeler un ataque de pieles verdes en una ocasión, la han hecho ganar un gran respeto entre la gente común, y ella está orgullosa de haberse ganado el apodo cariñoso de la "Condesa de Hierro".

De momento, la situación parece ser una de estancamiento político interminable. Los Leitdorf siguen siendo la facción más poderosa, pero están divididos en cuanto a cuál de ellos sería el mejor candidato a gobernante. Los von Alptraum no son lo suficientemente poderosos como para montar un golpe eficaz, ni política ni militarmente, pero la creciente popularidad de Marlene la marca como una contendiente a observar. Entretanto, otros nobles de Averland se aprovechan de la situación y juegan unos contra otros. Averheim también se ha convertido en un semillero de radicales políticos que quieren ver surgir nuevas formas de gobierno de las cenizas del viejo régimen.

Los jardines de Averburg y el área de la Plenzerplatz

Las intrigas en las que los PJs se involucran durante esta sección de la aventuran se centran en los muelles de Averheim, y estos se describen con detalle en el inicio del Capítulo 1.

Sin embargo, parte de la acción tiene lugar en, y alrededor de, los jardines de Averburg y la Plenzerplatz, y los PJs y pueden visitar el centro para comprar provisiones, salir de los muelles un tiempo, o simplemente para ver la famosa plaza. Por ello, aquí se ofrece una descripción de las principales características de la zona.

La Plenzerplatz

La Plenzerplatz es un gran mercado empedrado en cuyo centro está el famoso Pilar de Cráneos (consulta la página 22). Si bien gran parte de la ciudad está tan densamente poblada como cualquier otra urbe en el Imperio, Averheim destaca por sus numerosos espacios abiertos y plazas de mercado, y la Plenzerplatz es la más grande y concurrida de la ciudad.

Diligencias la Flecha Roja

La línea preeminente de diligencias en Averland, la Flecha Roja, tiene rutas regulares desde Grenzstadt en el borde del Paso del Fuego Negro, hasta Talabheim al norte, y Altdorf al oeste. Las tarifas son modestas; incluso incluso un viaje corto vale menos de media corona. Como una amplia regla general, un asiento en un carruaje de la Flecha Roja cuesta 6co por día de viaje, y el cochero se detendrá en una posada propiedad, o asociada, de la Flecha Roja, que dará alimento y alojamiento a los viajeros por otros 5-10c.

Algunos destinos populares y sus tarifas (saliendo desde Averheim):

- **Altdorf:** 120co
- **Grenzstadt:** 42co
- **La Asamblea:** 30co, esta ruta está muy gravada
- **Nuln :**54co
- **Talabheim:** 90co, la ruta viaja a lo largo de distintos peajes, de ahí su precio
- **Ubersreik:** 84co
- **Wurtbad:** 42co, la ruta viaja a lo largo de distintos peajes, de ahí su precio

Todos los precios de doblarán, como mínimo, en el Segundo Libro, cuando empiece la guerra.

La Flecha Roja también mantiene una importante flota de transporte, llevando cargas de valor a lo largo de los mismos caminos y rutas que su flota de pasajeros.

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

El mercado está particularmente ocupado cada Marktag, y el aumento de la competencia entre los vendedores significa que el coste de los bienes se reduce hasta en un 75% del precio habitual de venta. Cada Festag, la mayoría de los comerciantes se toman un día de descanso, y los pocos que hacen el esfuerzo de trabajar suelen cobrar un 25% más por sus productos. La mayoría de los puestos del mercado son propiedad y están atendidos por averheimers nativos, aunque algunos están de paso, como los campesinos de Averland y el ocasional buhonero strigany. Con la excepción de unos pocos pasteleros valientes que llevan sus mercancías con ellos (y evitan a la guardia de la ciudad), los halflings no están autorizados a montar puestos de venta en la Plenzerplatz.

El Pilar de Cráneos

Esta imponente y retorcida columna está construida de los cráneos blanqueados de cientos de orcos, y conmemora la batalla de 1707, cuando los averheimers rechazaron sangrientamente a las fuerzas sitiadoras del infame caudillo orco Gorbad Garra de Hierro. La base del pilar está llena de velas, tiras de pergamino, y otros recuerdos y ofrendas dejadas por los locales para recordar a sus seres queridos asesinados por orcos, o como oraciones contra los pieles verdes. Los soldados que luchan contra los orcos, o van a las montañas de patrulla, suelen visitar el pilar para tocarlo y que les traiga suerte.

La posada del Final del Viaje y la oficina de la Flecha Roja

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

Cada dos semanas, un pequeño grupo de intelectuales y académicos de Averheim se reúnen en una habitación privada de la posada. Este grupo incluye al Luminario Konrad Mauer, el Unterlector Viktor Glottz del Templo de Verena, y (nominalmente, aunque rara vez asiste) al Graf Friedrich von Kaufman. Se hacen llamar la Sociedad Sol, y Glottz publica un diario cuatro veces al año titulado las Notas de la Sociedad Sol.

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

El teatro Sol de Solland

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

Las entradas para el Sol de Solland están disponibles para todas las clases sociales. Las más caras son cabinas privadas en los niveles superiores, desde una corona de oro por noche. La mayoría de estas cabinas se alquilan mediante suscripción para toda la temporada a familias nobles o de comerciantes, que desean ser considerados como mecenas de las artes. De tres a diez chelines comprarán un asiento con una pobre o excelente vista del escenario, hombro con hombro con otros clientes. Los humildes pagan tres peniques (dos peniques en Festag) por estar en el suelo, lo suficientemente cerca como para arrojar despojos y verduras podridas si la obra no les complace.

Los templos

Hay tres grandes templos en las cercanías de la Plenzerplatz.

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

El templo-hospicio de Shallya es un amplio edificio adornado con una torre alta, un tanto incongruente, construido en la esquina sur de la Plenzerplatz, cruzando la calle desde el Final del Viaje. Rodea un pequeño patio cuadrado, alrededor de una piscina de agua clara, y amueblado con muchos bancos para que los pacientes "tomen el aire". Se desconoce por qué los ingenieros del templo construyeron una torre alta y delgada. Las autoridades del culto insisten en que proporciona a los shallyanos un lugar tranquilo y aislado en el que meditar. Los escépticos señalan que otros templos-hospicios no suelen tener este tipo de estructuras. Profieren teorías alternativas, que van desde que es un desatino construido para competir con el palacio y el templo de Sigmar, a rumores más oscuros sobre que es utilizada para albergar lunáticos peligrosos, familiares mutantes de clientes ricos, o peor. Los visitantes del templo suelen ser recibidos por la formidable Madre Henriette, una mujer alta y corpulenta de unos cuarenta años. Tiene la costumbre de cacarear en señal de desaprobación, y esto, además de sus túnicas blancas voluminosas y el manto de color rojo sangre que lleva, le han valido el apodo de "mamá gallina" de su grupo de iniciados y de los laicos del templo.

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

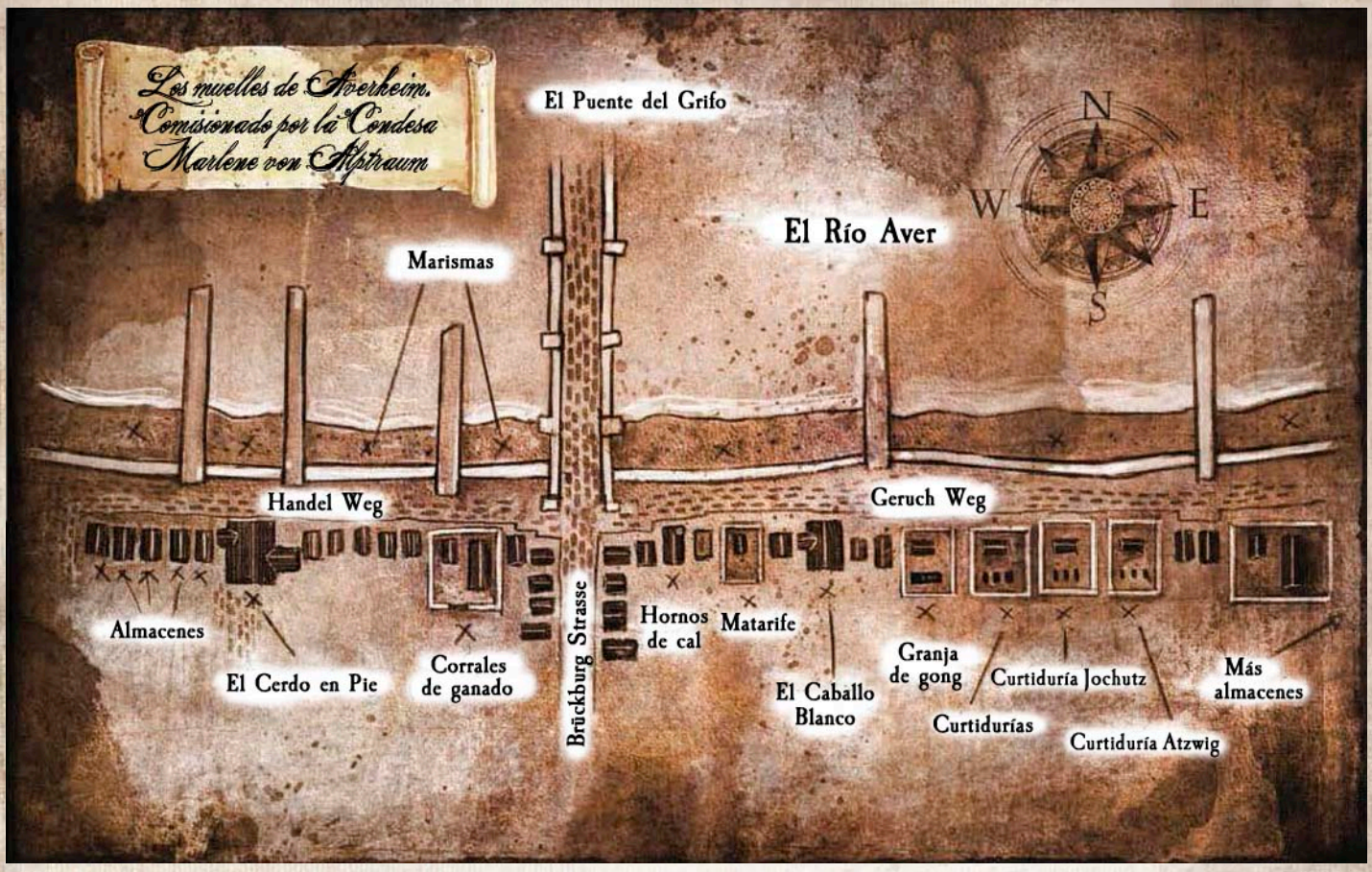
Con la excepción de Ranald, se pueden encontrar capillas a todas los demás deidades principales del panteón del Viejo Mundo en toda la ciudad. El culto de Sigmar es particularmente importante para los averheimers, principalmente debido a su proximidad al Paso del Fuego Negro, el escenario de su mayor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

El Palacio Averburg

Se dice que el Palacio Averburg fue fundado por el propio Rey Siggurd en los albores del Imperio. Una imponente fortaleza sobre extensos jardines, con sus puertas delanteras en el borde noreste de la Plenzerplatz y su muro externo recorriendo toda la anchura de la plaza y algo más. En los últimos años, el palacio ha sido renovado, añadiendo una serie de altas torres redondas coronadas con impresionantes torreones cónicos. En un día claro, las altas torres de la ciudadela pueden ser vistas por los viajeros hacia Averheim muchos kilómetros antes de la ciudad. A pesar del carácter estetico de estos nuevos rasgos, el Averburg sigue siendo una imponente fortaleza, capaz de resistir cualquier asedio decidido aún sin estar protegido por la ciudad amurallada que lo rodea.

El Averburg es la sede tradicional del Elector de Averland. Como ese puesto sigue vacante por el momento, técnicamente, el Averburg no tiene un señor. Una lista rotatoria de Leitdorf y de von Alptraum (las familias de los últimos Condes Electores) ocupa habitaciones en el palacio, pero ninguno permanece por mucho tiempo y en la práctica el Averburg está a cargo de su mayordomo, un hombre llamado Dagobert Tochfel, y del comandante de su guarnición, el capitán Marcus Baerfaust.

Los terrenos del palacio consisten en un extenso parque y muchos jardines, custodiados por espaderos en todo momento. El jardín estuvo bastante más cuidado durante el reinado de Marius Leitdorf, con parterres bien atendidos, césped liso, e impresionantes muestras de animales. Desde entonces se ha vuelto algo descuidado, aunque ocasionalmente, uno de los Leitdorf estimula a los jardineros en un frenesí de plantación, poda, y deshierbe.



Hay una casa de fieras salvajes en los jardines del palacio que ha ganado cierta aclamación. Los estudiosos del Bestiaria proclaman que es la mejor colección de animales exóticos en el Imperio, con la obvia excepción del Zoológico Imperial de Altdorf. Tristemente, la Casa de Fieras también ha sufrido de falta de interés y fondos desde la muerte de Marius.

Localizaciones en los Muelles

El poderoso sistema fluvial del Imperio ofrece rutas arteriales para el viaje de personas y comerciantes, y así, como la mayoría de las ciudades en el Imperio, Averheim cuenta con una comunidad portuaria activa y próspera. La acción en los Capítulos 1 y 3 de este libro se lleva a cabo en una zona de los muelles.

El río Aver

Aunque el Aver puede parecer estrecho en los ojos de los habituados al amplio y majestuoso río Reik, sigue siendo una vía de agua importante. El río Aver desborda regularmente sus riberas cerca de Averheim, por lo que se ha levantado un muro para proteger los muelles de las inundaciones cuando el río crece.

Las marismas

Entre el muro del muelle y las riberas naturales del Aver hay una estrecha franja de marismas. La mayoría de los días esta zona es una ciénaga pestilente de barro pegajoso. Salidas de alcantarillado y esclusas vacían su carga de residuos aquí. Por el día, los rapiñadores peinan el barro, buscando artículos recuperables que pueden haber sido arrojados por barqueros o estibadores. Tras fuertes lluvias, el Aver crece y cubre los pantanos con una nueva capa de sedimento.

Handel Weg

El muelle al oeste del Puente del Grifo es bien conocido como el centro comercial de Averheim, poblado por comerciantes, estibadores, y criminales.

Almacenes y pontones

La mayoría de los edificios en el lado oeste son almacenes propiedad de las familias y gremios de comerciantes que hacen negocios en Averheim. Los almacenes preservan los productos finales de la ganadería, principalmente cueros, pieles y carne en conserva. Las barcazas que están amarrados en los pontones cercanos distribuyen luego estos productos por todo el Imperio, y en todos los momentos del día hay un verdadero ejército de estibadores desplazando cajas y barriles de las barcazas a los almacenes y viceversa.

La taberna del Cerdo en Pie

El Cerdo en Pie está construido según los estándares típicos del Imperio pero su bodega es inusualmente grande y está insonorizada, por lo que es usada a menudo para las reuniones entre señores del crimen y delincuentes. Hasta hace poco, esta posada fue utilizada como un lugar de encuentro para los criminales de Averheim. En las últimas semanas, el Encapuchado Negro ha estado doblando su músculo contratado en la zona y los miembros establecidos de los bajos fondos de Averheim han tenido que unirse al nuevo orden o desaparecer. Los habituales del Cerdo en Pie son muy conscientes de lo desagradable que puede ser la vida para los soplones, por lo que aprietan los labios y son cautelosos al hablar con extraños. El Cerdo en Pie sirve comida y bebida de calidad normal/mala.

El Puente del Grifo

El cruce más antiguo sobre el río Aver es el Puente del Grifo. Según algunos averheimers fue construido en la época de Sigmar, aunque ciertamente ha sido renovado desde entonces. Ahora es una gran estructura de piedra, reforzada por una serie de torres que se erigen desde el lecho de lodo del Aver.

Bruckberg Strasse

Una amplia avenida conduce desde los muelles hasta la Plenzerplatz y el Palacio Averburg en el centro de la ciudad. Los carruajes de la Flecha Roja que cruzan el Puente del Grifo siempre pasan rápido a través de los peligrosos muelles, y no se detienen aquí por nadie.

Geruch Weg

El muelle al este del Puente del Grifo se dedica a "negocios fétidos". Estos generalmente están asociados con el floreciente comercio de ganado y la industria de curtiduría de Averheim. Hay otros negocios malolientes en la Geruch Weg: hornos de cal, tintoreros, colectores de estiércol, etc. El área se evita generalmente y es vilipendiada. De hecho, muchos en la élite de Averheim sienten que todo el distrito debe ser nivelado y reconstruido en la orilla norte del Aver.

Hornos de cal

Los hornos de cal abastecen a las curtidurías con la producción de cal viva. Durante el día, los trabajadores de los hornos calientan piedra caliza a tremendas temperaturas hasta que se deshace en polvo de cal viva. Los curtidores compran estos sacos de polvo para hacer las soluciones cáusticas del proceso de curtido, y los obreros compran grandes cantidades para usarlas en la construcción.

Patio del matarife

Puede ser una tarea difícil y peligrosa matar animales grandes como caballos y ganado. Se necesita un profesional capaz de sacrificar a esos animales y minimizar el riesgo de accidentes o lesiones. Aunque la mayoría de los corrales locales matan a su propio ganado, todavía hay suficiente demanda de matanza barata y eficiente para mantener a Hans Muller, el matarife local, en el negocio. Se puede encontrar a Hans aquí todo el día, matando y descuartizando caballos. El patio está cubierto de serrín y con muchos robustos amarraderos. Hans vive en una pequeña choza a un lado del patio.

La posada del Caballo Blanco

Otra taberna del muelle es el Caballo Blanco, que no está tan bien equipada como el Cerdo en Pie. El Caballo Blanco abastece a los pobres del área, y la comida, bebida y alojamiento pueden adquirirse por unos pocos peniques. El bar se dirige con un presupuesto ajustado, aunque el dueño, Bernhardt Kurtz, intenta mantener las cosas respetables. Los suelos son barridos regularmente y las camas, aunque raídas, están libres de parásitos. Las almohadillas en el bar se mantienen cargadas con lavanda fresca, pero no acaban de disimular el hedor del estiércol de caballo y la cal de los corrales y curtidurías. Pese a los esfuerzos para mantenerlo limpio, el edificio es un poco ruinoso, lo que lleva a los locales a llamarlo "El Caballo Reventado".

Campo de gong

El cultivo de gong es un eufemismo de la recogida de orina, estiércol y excrementos humanos. Estos residuos se mantienen en pozos cubiertos en la parte trasera de la propiedad. Los cultivadores sirven más o menos a los mismos clientes que los vendedores de cal viva, ya que el estiércol es utilizado tanto por curtidores y constructores.

Área de curtidurías y mataderos

Al este del muelle hay un tramo de propiedad portuaria entregado a las empresas involucradas en el comercio de ganado. Muchas son curtidurías, aunque también hay algunos grandes recintos cercados utilizados para el confinamiento y la matanza del ganado. Estos negocios se colocan cerca del agua debido a las grandes cantidades de desechos químicos y de animales que producen. Su posición aquí significa que están muy lejos de las partes más respetables de la ciudad, y hay una fuente conveniente de agua cercana para lavar la suciedad acumulada producida por el mantenimiento de animales o el curtido de sus pieles.

Toda la zona huele a sangre, despojos, estiércol y cal viva. Dos de las curtidurías lindan con propiedades pertenecientes a Jochutz y Atzwig (consulta la página 31). Los edificios de madera muestran signos del daño del agua y la putrefacción, y se han cerrado desde la quincena pasada mientras se están realizando reformas. El resto de las curtidurías son lugares concurridos donde los curtidores estiran pieles de vaca desde cubas de líquidos nocivos y realizan la difícil tarea de raspar el pelo y la grasa de las pieles.

El resto de Averheim

Aunque no es tan grande ni cosmopolita como Altdorf o Nuln, Averheim sigue siendo la ciudad más grande y sofisticada en Averland. Pese a que describir todos los distritos y aspectos de la ciudad está fuera del ámbito de *El Enemigo Interior*, pueden hacerse algunas afirmaciones de carácter general sobre Averheim.

El corazón de la ciudad se encuentra en un acantilado rocoso que domina el río Aver. El Palacio Averburg y la Plenzerplatz están ubicados en el acantilado, como la mayor parte de las residencias, empresas y establecimientos más ricos. El acantilado está dividido casi equitativamente entre las áreas de clase media y alta, con un poco de mezcla en algunos lugares (como la Plenzerplatz). Hay muchos comerciantes y artesanos ubicados en el acantilado, y la mayoría de los edificios son de ladrillo. Para los extranjeros, el nivel medio de Averheim parece sorprendentemente acomodado y rico. Los adornos de oro son muy comunes, los lujos están fácilmente disponibles, e incluso los guardias tienen un borde dorado en sus brillantes petos o yelmos. El nivel alto es aún más ostentoso con su riqueza, aunque no lo es, predeciblemente, con su generosidad.

La riqueza no parece extenderse a los distritos pobres de Averheim; de hecho, la brecha entre los muy ricos y los muy pobres puede parecer aún más amplia que en otras ciudades; los ricos parecen aún más ricos, pero los pobres, muchos desesperados inmigrantes stirlandeses, no son menos pobres. Por debajo del acantilado, en las orillas del río, están principalmente las áreas humildes. El distrito de los muelles alrededor del Puente del Grifo, descrito anteriormente, es un buen modelo de la mayoría de las zonas pobres de Averheim. Más lejos del río hay algunos hogares y negocios modestos que intentan hacer la transición de la clase pobre a la media, pero los que son verdaderamente exitosos migran fuera de la sombra del risco para subir al acantilado. En los límites de la ciudad hay corrales y enormes pastos para el ganado. Se afirma que en temporada alta hay trece vacas por persona en Averheim. Puede ser una exageración, pero durante todo el año Averheim canta con el mugido del ganado.

Al otro lado del río, en la orilla norte, hay muelles y almacenes adicionales, principalmente para mercancías que se envían arriba o abajo del río. La ley no considera que los bienes en la orilla norte hayan entrado en la ciudad a efectos fiscales, y los comerciantes que

no tienen intención de vender sus productos en Averheim prefieren la orilla norte para la carga, descarga, y tramitación de sus envíos. En ausencia de un Elector que gobierne la ciudad, se ha originado un próspero mercado gris en la orilla norte con estos bienes no gravados. No se puede esperar que dure, pero entretanto continúa el comercio. Los personajes que deseen comprar en el mercado gris pueden hacer el viaje por el Puente del Grifo y probar suerte; reduce en uno la disponibilidad de todos los bienes pero abarata el precio en un 10%.

Más arriba y abajo de la orilla, y apartado de ella en los prados de los alrededores, hay una serie de fincas regias mantenidas por la alta burguesía de Averland. Estas dan paso a tierras de cultivo, pastos y tierras salvajes, a menudo con poca distinción entre las tres.

La Vieja Carretera Enana atraviesa la ciudad de norte a sur. Cruza el río Aver por el Puente del Grifo y después continúa por Bruckburg Strasse al acantilado, antes de continuar por el otro lado y al sur, hacia el Paso del Fuego Negro.

La vida en Averheim

Averheim, como la ciudad más grande de Averland, es una próspera y bulliciosa metrópolis. Averland es un condado de praderas onduladas y colinas bajas, sin los peligrosos bosques comunes a la mayor parte del resto del Imperio. Como resultado, es uno de los lugares más seguros en el Imperio y para un extraño, los averlandeses pueden parecer consentidos y complacientes. Aún así, la amenaza de goblins y cosas peores que descienden de las Montañas Negras y de las Montañas del Fin del Mundo es un riesgo constante para la vida en Averland, y sus Electores deben permanecer vigilantes para patrullar sus fronteras montañosas. En los dos años desde la última gran invasión piel verde, los guardias fronterizos han estado ocupados apagando los restos de la horda de Quijahierro, pero Averheim no ha sido tocado por la guerra desde hace tiempo. Las preocupaciones locales giran en torno al asiento del Elector, y a los beneficios que pueden arrancarse de la situación antes de que se resuelva. Si bien las autoridades están vigilantes a las amenazas de dentro de Averland, los esfuerzos del Encapuchado Negro y la larga ausencia de un líder fuerte han dejado Averheim bastante expuesto al peligro del enemigo interior... como los PJs pronto aprenderán, por desgracia para ellos.

Gobierno local

Ordinariamente, Averheim es gobernado por el Conde Elector o un burgomaestre designado por él. Un consejo de la ciudad, formado por representantes de los gremios locales, la guarnición de la ciudad y otros intereses, sirve en calidad de asesor y de vez en cuando puede tener deberes burocráticos delegados por el mayordomo. Desde la muerte del Conde, Averheim ha sido gobernado por el mayordomo del Averburg, Dagobert Tochfel, pero casi todo el tiempo de Tochfel se consume con las cuestiones relativas a la sucesión. El consejo de la ciudad ha estado desorganizado intentando ganarse el favor de los diversos reclamantes para el asiento del Elector.

Todo ello significa que Averheim es una ciudad que ha continuado por pura inercia durante los últimos dos años. Los recaudadores de impuestos todavía recogen sus impuestos y los pasan a la tesorería de la ciudad, sin una idea clara de quién va a decidir cómo se gastan. El tesorero de la ciudad todavía distribuye los fondos a los distintos burós y funcionarios, en base a los últimos niveles de financiación establecidos por Marius Leitdorf, sin tener en cuenta las realidades cambiantes de la ciudad. Como era de esperar, la corrupción, la malversación de fondos y la ineficiencia, son moneda corriente.

Puesto que nadie más parece dispuesto a asumir la carga, el capitán Marcus Baerfaust, el comandante de la guarnición de la ciudad, intenta ocuparse de lo peor de la corrupción. Sus soldados asumen cada vez más de la carga de la guardia de la ciudad. Si Averheim tiene un gobernante en este momento, es Baerfaust.

Ley, orden y defensa

Averheim es patrullada por soldados de la guarnición de la ciudad, que hacen cumplir el orden público y proveen la defensa común. Sin un Elector para nombrar nuevos magistrados, dos años de desgaste han dejado el sistema judicial de la ciudad en pocas manos y (como tampoco hay Elector para eliminar a los ya nombrados) corruptas. En consecuencia, las patrullas dispensan cada vez más la justicia sumaria, imponiendo multas o castigos corporales más o menos a su antojo. Sólo los delitos más atroces dan ahora como resultado el encarcelamiento y juicio.

Durante el día, las patrullas consisten en parejas de soldados de Averheim, vestidos con uniformes de color amarillo con detalles en negro. Los soldados están armados con alabardas y blindados con corazas. Por la noche, las patrullas se duplican a grupos de cuatro, encabezados por un oficial con una espada y un cuerno de guerra hecho de un cuerno de vaca, con el que puede hacer sonar la alarma o pedir refuerzos.

La economía

El ganado es el elemento vital de Averland, y Averheim es el corazón del comercio de ganado. Bestias vivas llegan a la ciudad en masa, donde son asesinadas y despellejadas, y su carne y piel se venden por todo el Imperio y a los enanos de las Montañas del Fin del Mundo. Los artículos de cuero se encuentran fácilmente en Averheim y la calidad general de este cuero es extremadamente alta. El ganado vivo

también se compra y se vende en Averheim, ya sea con fines de cría para mejorar la calidad de un rebaño o como un medio de conservar la carne en un largo viaje. El comercio de ganado está en su punto álgido al final del verano y principios del otoño, y la afluencia de animales y ganaderos es una bonanza económica para la ciudad.

En términos de juego, cualquier objeto hecho de cuero aumenta su disponibilidad en uno en Averheim, y las mercancías de cuero de la mejor artesanía multiplican su precio x8, no x10.

En segundo lugar tras el ganado en términos económicos, y una fuente de orgullo para la provincia y la ciudad, están los caballos de Averland. Muchos criadores y entrenadores de caballos tienen sus hogares en la provincia y gran parte del comercio pasa por Averheim. Los corrales de ganado en torno a la ciudad hacen una doble función para los caballos en primavera, y exigentes compradores de caballos de todo el Imperio descienden sobre la ciudad durante los meses de primavera, cuando los criadores muestran sus mejores ejemplares.

En términos de juego, todos los tipos de caballos son un diez por ciento más baratos de lo habitual en Averheim.

Averheim también tiene su parte justa de artesanos, comerciantes y metalurgos, que trabajan fuera del comercio de ganado. El hierro, estaño y plata entran en la ciudad desde las montañas y son trabajados en buenos ejemplos de armas, armaduras, herramientas y adornos. Los comerciantes también van y vienen entre Averheim y los dominios enanos más cercanos, llevando cuero, carne y granos a los enanos y volviendo con sus productos: armas, armaduras, oro, y espirituosos. El comercio con los enanos y a través del Paso del Fuego Negro, con los Reinos Fronterizos y Tilea, han conspirado para hacer a Averheim extremadamente rica.

La considerable población halfling y el clima agradable se unen para hacer de Averheim una ciudad de buena comida. Los viticultores locales hacen excelentes vinos, y el Conde Elector ha patrocinado históricamente un festival anual de degustación de vinos.

Sin universidad, colegio de ingenieros, o institución similar en la ciudad, Averheim no es conocida por ser una fuente de armas de fuego y artillería. Las armas de fuego y la pólvora negra se importan principalmente de Nuln. Recientemente, el precio de la pólvora se ha disparado puesto que el suministro ha disminuido por razones desconocidas. Las armas de fuego son un diez por ciento más caras de lo habitual en Averheim.

No humanos en Averheim

Al igual que todas las ciudades del Imperio fuera de la Asamblea, la gran mayoría de los habitantes de Averheim son humanos. Con la excepción de los halflings y en menor medida los enanos, los no humanos son un espectáculo poco común en las calles de Averheim y llamarán la atención, tal vez no deseada, donde quiera que vayan.

Hay una minoria halfling considerable en Averheim, y de hecho en todo Averland. Los comerciantes de pasteles halflings son una vista común en muchas esquinas de la ciudad, y está de moda entre los ricos comerciantes o nobles emplear a un chef halfling, al igual que muchas de las mejores posadas y tabernas. Sin embargo, los halflings de Averheim aún viven en la sombra de la infame Rebelión Halfling de 2502 y el derramamiento de sangre que siguió a manos del Conde Loco, Marius Leitdorf. Los halflings son una subclase permanente en Averland, que tienen prohibido por tradición y en algunos casos por ley ostentar cargos o títulos importantes, o tener demasiado éxito. Los halflings son tolerados y bienvenidos siempre que "sepan cuál es su lugar", pero un halfling que posea riqueza y que "se dé aires" o que desea que le traten con el debido respeto, será objeto de burlas y acoso.

Los enanos son relativamente pocos en Averheim, y los presentes son en su mayoría comerciantes en ruta hacia o desde las montañas. La mayoría de los averlandeses trata a los enanos con respeto, ya que es bien entendido que la amenaza piel verde es el mayor peligro para Averland, y los enanos son famosos adversarios de los pieles verdes.

En los dos años transcurridos desde la Tercera Batalla del Paso del Fuego Negro, un pequeño número de mercenarios ogros han llegado a Averheim, muchos de ellos veteranos de la batalla (en un lado o el otro). Como Averheim tiene abundante buena carne para darles de comer, y nobles paranoides o ambiciosos para emplearlos como guardaespaldas, algunos de estos ogros son ahora residentes permanentes o semipermanentes. Aunque un ogro en la calle aún atrae algo de atención, ya no son recibidos con miedo abyecto.

Lejos del mar y de cualquier gran bosque, los elfos del bosque y los altos elfos son casi totalmente desconocidos en Averheim. Pueden esperar ser recibidos con recelo, temor y asombro por parte de la población local.

La historia hasta ahora

Además de los acontecimientos políticos e históricos generales que definen Averheim (sobre todo la muerte de Marius Leitdorf y la Tercera Batalla del Paso del Fuego Negro), hay algunos sucesos recientes de interés directo para la trama de esta aventura.

El ascenso del Encapuchado

El submundo criminal de Averheim está en agitación. Un nuevo jefe criminal, conocido como "el hombre bajo la capucha negra" o como el más fantasioso "el Encapuchado Negro", ha tomado el poder en las últimas semanas. Antiguos señores del crimen han aparecido muertos en los sitios más inverosímiles, claramente el Encapuchado Negro tiene acceso a un asesino de astucia y habilidad inusual.

El golpe en el submundo está casi completo cuando se levanta el telón de la aventura, y los últimos reductos consentirán, morirán o saldrán de la ciudad, en la primera historia. Pronto, el Encapuchado Negro tendrá tajada en todos los negocios ilícitos de Averheim (creando un fondo de dinero imposible de rastrear para sus planes) y dirigirá a sus subordinados en sus incursiones y tramas.

Crimen y corrupción

El crimen y la corrupción están en ascenso en Averheim, gracias en parte a la ausencia de un Elector y en parte por la influencia del Encapuchado Negro. Los robos y el contrabando están en su punto más alto, pero el bandidaje más preocupante está en los caminos fuera de Averheim. La malversación y corrupción política han dado lugar a varias interrupciones en la paga de los soldados de Averland, y algunos han desertado o decidido complementar sus ingresos con la venta de suministros provinciales en el mercado negro.

Recientemente, varios barriles de pólvora han desaparecido de una armería de Averheim. Por otra parte, los envíos de pólvora negra desde Nuln han sido un objetivo de los bandidos de una manera desproporcionada. La mayoría de los envíos han estado bajo la égida de la compañía de diligencias la Flecha Roja, y el Graf Friedrich está buscando a un agente adecuado para investigar los robos para él.

La triada skaven

Tres skavens pertenecientes al Clan Eshin, el asesino Skrabb, el hechicero Krasskulk, y el mutante Grott (consulta la página 56), se han trasladado al distrito de los muelles y se han ocultado en curtidurías pertenecientes a Dieter Jochutz y Linus Atzwig. Estos skavens operan como un equipo y se presentan a los humanos como asesinos, utilizando la magia de Krasskulk para disfrazarse cuando es necesario. Esto les ofrece una libertad sin precedentes para espiar a los humanos del Imperio y para desestabilizar las ciudades humanas, haciéndolas potencialmente un blanco fácil para una invasión skaven. O al menos, esa es la teoría, ya que como la mayoría de los "brillantes" planes de los skavens no ha dado muchos frutos.

Los agentes de la Conspiración se pusieron en contacto con la triada skaven hace más de seis meses en la ciudad de Nuln. Sabiendo que la expedición a las tierras del sur debía volver pronto con una efigie de piedra de disformidad, el Encapuchado Negro pidió a los skavens que se trasladaran a Averheim para realizar unas tareas para él. La (exagerada) promesa de piedra de disformidad fue suficiente para los skavens, y han servido diligentemente, e incluso con lealtad, en el ascenso del Encapuchado Negro en el submundo criminal.

Además de sus servicios como asesinos, el Encapuchado les ha encargado la creación de un artefacto profano con una parte de la efigie de piedra de disformidad (con el acuerdo de que los skavens podrían quedarse el resto). El artefacto es un badajo de campana; el Encapuchado Negro sacó la idea de textos sobre la campana gritona skaven, un aterrador instrumento mágico de guerra y destrucción. Al no tener ninguna comprensión de los diferentes clanes skavens, el Encapuchado supuso que hacer una campana gritona estaba dentro de las capacidades de la triada. No lo está, pero Krasskulk es un hechicero brillante e inventivo (o al menos, él piensa que lo es) y Skrabb es un asesino experto que ha espiado (o al menos visto desde lejos) a los ingenieros brujos del Clan Skyre y a los místicos videntes grises, por lo que la triada ha improvisado su propia versión del ritual. En la manera típica skaven, están seguros de que funcionará. (Y lo hará, hasta cierto punto. Construirán un maligno y místico badajo de campana, aunque no será el mismo que los utilizados en las campanas gritonas).

Debido a que el número trece es sagrado para los skavens, y porque creen firmemente que algo que merezca la pena requiere matar humanos, el ritual de la triada necesita trece corazones humanos. Han comenzado su cosecha, secuestrando y asesinando a víctimas que nadie echará de menos en las noches tras una fuerte lluvia, cuando el río Aver está crecido. Este es un factor importante, ya que el Aver borra las pistas que Skrabb dejaría de otro modo al arrastrar un cadáver a la guarida skaven bajo las curtidurías cerradas. (Skrabb y Krasskulk aún pueden ir y venir a lo largo de otras rutas; es cargar el cadáver lo que le obliga a usar la entrada del canal de desagüe).

Los skavens mantienen el secreto de su guarida mediante pagos regulares a Jochutz y Atzwig a través del simple empleo del servicio de correo de Averheim. Los skavens han estado haciendo los pagos de un suministro de monedas de plata entregado por el Encapuchado Negro a cambio de sus servicios. Las monedas no tienen ningún valor para la triada, y han subestimado radicalmente su valor para los humanos, Jochutz y Atzwig han sido profundamente sobornados.

La expedición al sur

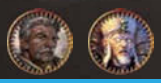
Poco después de la Tercera Batalla del Paso del Fuego Negro, una expedición financiada en gran parte por el Graf Friedrich von Kaufman partió de Marienburgo a las selvas exóticas de las tierras del sur. Operando desde el enclave imperial de Sudenburg en el Golfo de Medes, la expedición pasó casi dos años explorando las ruinas y selvas de las tierras del sur, enfrentando bestias, orcos salvajes y criaturas lagarto semejantes al hombre, antes de regresar con un tesoro de objetos, oro, animales exóticos (tanto vivos como disecados), mapas, y otras cosas de interés para los académicos y prácticamente para nadie más. Tocaron tierra en Marienburgo hace unos dos meses y las piezas escogidas de la colección han alcanzado finalmente Averheim en las últimas dos semanas.

La expedición fue dirigida por un hombre bullicioso, amable y enérgico llamado Johann Templemann. Templemann afirmaba ser el tercer hijo de un noble de Nordland, un veterano de numerosas campañas contra los incursores nórdicos y hombres bestia, y un marinero experto. De todo ello, sólo lo de ser un marino experto era cierto, Templemann era en realidad un pirata, un mercenario y un aventurero, motivado únicamente por un deseo de dinero y gloria. Encontró un trozo de un antiguo diario y un mapa, señalando hacia un gran tesoro de oro y "un impío poder oscuro", que imaginó que valdría algo de dinero con las personas adecuadas. Tenía razón, y el Encapuchado Negro organizó que Templemann fuese presentado en Averheim como un gran explorador.

Desafortunadamente para Templemann, una vez que aseguró el "poder oscuro" y el resto del tesoro, fue asesinado en la selva por otro agente del Encapuchado Negro.

Aunque la expedición fue básicamente planeada y financiada por el Graf Friedrich von Kaufman, los tres PNJs principales estuvieron involucrados. El capitán Baerfaust fue consultado por la seguridad de la expedición, y los mercenarios fueron contratados en gran medida por su recomendación (sugirió hombres con los que había servido en el pasado). Como miembro destacado de la sociedad intelectual de Averheim, el Luminario Mauer fue consultado sobre

El Encapuchado Negro



Si el Graf Friedrich von Kaufman no es el Encapuchado Negro, entonces es posible que fuese un miembro de la expedición a las tierras del sur, en lugar de ser sólo su financiador. Puesto que no estaba en la ciudad cuando el Encapuchado Negro consolidaba su control del submundo criminal, parece imposible que el Graf Friedrich pudiese ser el Encapuchado Negro. En su lugar, fue probablemente manipulado para participar en esa expedición por el verdadero Encapuchado, tanto para sacarle de Averheim como para adquirir la piedra de disformidad para su plan.

muchos aspectos de la expedición, en especial a donde debía ir y qué tipo de cosas debía buscar. Los tres hombres tuvieron la oportunidad de insertar sus propios agentes en la expedición y dirigir su curso; cualquiera de ellos podría ser el Encapuchado Negro.

Los tesoros recuperados se discuten en la página 52.

La efigie de piedra de disformidad

Uno de los tesoros recuperados por la expedición es una siniestra efigie tomada de una tumba que parece estar tallada en jade oscuro. Tiene la forma de un extraño rostro, de mirada lasciva, e incluso podría servir como máscara. En el viaje de regreso a través del mar adquirió una siniestra reputación entre la tripulación por algunas muertes misteriosas, sueños inquietos, y al menos un caso de locura.

La efigie está, de hecho, tallada en un trozo de piedra de disformidad impura, la materia del Caos hecha forma. La exposición prolongada a la efigie puede causar la locura, la muerte, o incluso la mutación. Esto es precisamente lo que busca el Encapuchado Negro. Se encargará de que los skavens la roben, tan pronto conozca su ubicación exacta.

Desapariciones en los muelles

Los skavens han abducido y asesinando personas en el área de los muelles de Averheim en las últimas semanas. Con suerte, uno o más de los PJs tendrán conexiones con personas que han desaparecido, lo que hará más fácil conseguir que se interesen por los eventos en los muelles. Jurgen Klinski y Rolf Haller tienen a gente que busca activamente a alguien para ayudar a encontrarlos. La esposa de Jurgen, Olga, no puede ofrecer mucho en recompensa, pero lo ama mucho. Las Ratas Portuarias, la banda de estibadores de Rolf Haller, sospechan que la banda rival de los Peces ha hecho desaparecer a Rolf. Están dispuestos a pagar buena plata por Rolf, o por pruebas de que los Peces son los responsables de su desaparición.

Parte uno – Sombras sobre Averheim

Este capítulo describe una semana muy ocupada dentro y fuera de Averheim. Los muelles son siempre un hervidero de actividad, pero esta semana lo es aún más. Cada día ocurren una serie de eventos en que los PJs pueden participar y que podrían llevarles a la conclusión de que algo importante ocurre en los bajos fondos de Averheim.

Comenzando

Este capítulo está escrito asumiendo que los PJs comenzarán con la investigación de las desapariciones en los muelles. Varios de ellos pueden tener razones de peso para estar interesados en los informes de personas desaparecidas, tal vez alguien que conocen está entre los ellos. Si no están auto-motivados, entonces hay una serie de otras razones que el grupo puede escoger para seguir las desapariciones, incluyendo:

- Las Ratas Portuarias han anunciado que pagarán 10 chelines por información sobre la suerte de Rolf Haller. Incluso han impreso un panfleto (mal deletreado).
- El Graf Friedrich pide a los PJs que intervengan en la inminente guerra en los muelles, y ofrece duplicar la recompensa de las Ratas Portuarias si los PJs pueden evitarla.
- El capitán Baerfaust carece de hombres para encargarse de los informes de los desaparecidos, y alista la ayuda de los PJs.
- El Luminario Mauer, como un ardid para ocultar la búsqueda de su hermana, pone a los PJs en contacto con un informador de los muelles, como Ute o Mathilda.
- Los PJs se ven atrapados en una reyerta entre los Peces y las Ratas Portuarias. Werner Klebb, líder de las Ratas, o Gerd Knakk, líder de los Peces, agradece a los PJs su ayuda y ofrece la recompensa de 10c si pueden aclarar la suerte de Rolf Haller. Este evento se detalla como **Refriega en los muelles**.

Si los PJs aún no están interesados en las desapariciones en los muelles, el DJ puede utilizar el evento del día tres **Una comisión de la Flecha Roja** en la página 39, para colocarlos al servicio del Graf Friedrich y reorganizar los otros hechos ligeramente para adaptarlos. (Los diversos secuestros aún deben continuar en la fecha prevista).

Refriega en los muelles

Este evento puede utilizarse, si se desea, como una introducción, o emplearlo más adelante en la aventura o no hacerlo en absoluto. Sirve tres propósitos principales. En primer lugar, puede añadir un poco de acción para condimentar las cosas. En segundo lugar, ofrece una introducción a las desapariciones muelles, a las tensiones que están aconteciendo en los bajos fondos, y a algunos personajes principales. En tercer lugar, si los PJs se manejan bien, pueden adquirir una reputación que podrían hacerlos de interés para von Kaufman, Baerfaust o Mauer.

Suponiendo que los PJs están haciendo su camino hacia el Cerdo en Pie para encontrar habitaciones para pasar la noche, ya sea como grupo o por separado, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

Al acercaros a la puerta de la taberna, observáis una pequeña multitud de estibadores ociosos que dividen su atención entre lanzarse miradas sucias entre sí y las miradas indiferentes. De repente, la puerta de la taberna se abre de golpe y dos hombres fornidos la atraviesan tambaleándose. Uno de ellos, con el pelo blanco y la cara roja, aprieta al otro por el cuello gritando "¡Esto es por Rolf, cabrón!" El otro, calvo y con un largo abrigo de cuero, golpea con la rodilla en el estomago del primer hombre y lo empuja fuera, enviándolo directamente sobre vosotros.

Entonces, la multitud de estibadores ociosos se apresuran hacia vosotros. Tenéis el tiempo suficiente para daros cuenta de que aunque todos llevan cuchillos o porras han dejado sus armas colgadas en sus cintos, y os encontráis rodeados por una pelea a puñetazos y golpes.

Dos bandas rivales, las Ratas Portuarias y los Peces, se pelean con los puños desnudos, con los PJs atrapados en el medio. Los estibadores, en su mayoría borrachos y mal humorados, por lo general no se molestan en distinguir entre rivales y espectadores, y están felices de atacar a cualquiera.

Hay un número de estibadores de cada banda igual al número de PJs, además de los dos líderes de la banda (Gerd Knakk, el líder calvo de los Peces, y Werner Klebb, el líder de pelo blanco de las Ratas Portuarias), que en su mayoría se atacarán entre sí (dispones de su perfil en el Apéndice). Luchan sólo con sus puños desnudos, a pesar de que cada uno lleva una daga, y lucharán hasta sufrir 4 o más heridas.

Al comienzo de la pelea, Werner Klebb se aferrará a uno de los PJs en un intento de recuperar el aliento. De acuerdo a como lo traten los PJs en sus primeras acciones, los demás estibadores supondrán que los PJs están con las Ratas (si son favorables a Klebb) o con los Peces (si son hostiles a Klebb). La banda opuesta atacará entonces a los PJs con gusto.

Para los estibadores esto es una pelea, no una lucha en serio. No van a sacar las armas, ni golpear a nadie que se rinda (a menos que lo haga sin ser golpeado antes), ni buscan causar un daño permanente. Si los PJs sacan las armas, los estibadores se echarán atrás y les darán espacio. Si los PJs emplean sus armas, los estibadores sacarán sus cuchillos y lucharán. Si los PJs utilizan la magia, los estibadores correrán tan rápido como puedan, llamando a gritos a la guardia.

Presumiblemente, la banda a la que ayuden los PJs ganará la pelea. Cuando la lucha haya terminado, el líder de la banda se ofrece a pagarles una ronda en el Cerdo en Pie y explicar la situación con Rolf Haller. Aunque Haller es una Rata Portuaria, el líder de los Peces, Gerd Knakk, estará tan interesado en que los PJs investiguen su desaparición como Werner Klebb. Knakk sabe que sus chicos no lo hicieron y tiene poco interés en una guerra portuaria (no hasta que resuelva el asunto con el hombre bajo la capucha negra). Los PJs inteligentes podrían conseguir que Knakk iguale la recompensa de Klebb. Según cómo progrese todo, la pelea puede llevar directamente a **Hablando con Gerd Knakk o Werner Klebb** en la página 33.

Violencia en los muelles

No es necesario hacer ninguna tirada cuando los luchadores se atacan entre sí; sólo asume que se causan una herida y sigue adelante. Si los PJs no intervienen, los luchadores intercambiarán puñetazos durante tres o cuatro asaltos, hasta que uno se rinda.

Dirigiendo la semana

Sigue una serie de eventos que representan una forma posible de desarrollar esta parte de la aventura. Los sucesos están asociados con determinados días de la semana imperial (consulta el Apéndice), pero en su mayor parte pueden ser fácilmente reorganizados para ocurrir en un orden diferente.

Las abducciones

La excepción más notable es que el patrón de las abducciones está vinculado con el clima, los skavens sólo golpean cuando el río corre lo bastante alto como para ocultar las huellas de Skrabb mientras lleva a otra víctima a su guarida. Esto significa que sólo atacan durante o después de un período de fuertes lluvias. Si el DJ sigue los patrones climáticos recomendados para cada día, entonces no debe reprogramar las abducciones. Si lo hace, debe ajustar los patrones climáticos para que coincidan. Si los PJs frustran un secuestro (pueden hacerlo simplemente estando cerca del objetivo previsto en el momento de la abducción), Skrabb simplemente elegirá un objetivo diferente y asesinará a otra persona.

Los PJs pueden concluir que hay un patrón en las abducciones que están sucediendo en los muelles, o que los skavens están de alguna manera involucrados en los diversos crímenes acaecidos en la zona. Como no se prevé que los PJs comiencen a seguir seriamente esas líneas de investigación hasta la tercera parte, esto se discute en esa sección del libro, en la página 55. Sin embargo, el DJ debe ser consciente de ello desde el principio, sólo en caso de que los PJs empiecen a hacer preguntas en ese sentido antes de lo previsto.

Día de descanso

En la semana descrita, Festag y Aubentag se dejan relativamente libres de incidentes para proporcionar al DJ cierta flexibilidad. Si los jugadores hacen un rápido progreso, en la medida de que corren el riesgo de aburrirse o de descubrir a los skavens en los muelles antes de lo previsto, entonces el DJ puede hacer que los acontecimientos que suceden más tarde en la semana ocurran antes. Por otro lado, si los jugadores están haciendo progresos lentos, estos días pueden utilizarse para proporcionarles un espacio de pensamiento, y los DJs pueden incluso añadir más tiempo y sucesos, pistas falsas y misiones secundarias propias. Después de todo, suceden muchas más cosas en los muelles, y Averheim, que los hechos descritos en esta aventura.

El tiempo

El patrón de días despejados y días lluviosos es importante para la trama. El DJ debe esforzarse en mencionar el tiempo siempre que sea apropiado hacerlo, y otorgar bonificaciones y penalizaciones dado el caso. Con el fin de llamar la atención más sobre el tiempo, el DJ debe considerar modificar tiradas que de otro modo no haría, como añadir una bonificación a una tirada de Empatía porque "es un bonito día soleado y todo el mundo está de buen humor".

Habituales de los muelles

Durante el día los muelles están llenos de todo tipo de gente. Barqueros, comerciantes, estibadores, carteristas, y recaderos se agolpan en las atareadas calles de los muelles. Otra imagen habitual son los vendedores ambulantes, los conductores de ganado, los músicos callejeros, y las patrullas de soldados de aspecto cansado.

A continuación se enumeran varios individuos que pueden ser encontrados en los muelles. Algunos entran explícitamente en los sucesos de la aventura, mientras que otros podrían proporcionar a los PJs información útil, si es debidamente solicitada. Un par de ellos no tienen ningún impacto perceptible dentro de la aventura, pero se describen para dar un poco de color local.

Si alguno de estos PNJs se ve involucrado en una pelea, utiliza el perfil más aproximado en PNJ comunes, en la página 233 del libro básico. Cada uno de estos PNJs está marcado con una letra; la función de estas letras se explica en la sección **Rumores**, que viene inmediatamente después.

A) Ute Herz – Músico ambulante

Una chica escuálida cerca de la veintena. Ute es amable y abierta, con una memoria aguda e ingenio rápido. Pasa la mayor parte del día frente a la taberna del Caballo Blanco. Dedica su tiempo a afinar su organillo y luego toca hermosa música pastoral durante unos cinco minutos antes de que su instrumento pierda su melodía. Luego crea un sonido como el de un zorro aullando saltando sobre gaitas rotas durante media hora antes de hartarse y volver a afinarlo. Su posición destacada significa que ve mucho de lo que pasa en los muelles, y los locales saben que se saca un sobresueldo vendiendo información.

B) Dieter Jochutz y C) Linus Atzwig – Curtidores "descansando"

Hombres fornidos y calvos de mediana edad, que desprenden un olor sutil y desagradable a cal viva y excrementos. Son dueños de curtidurías vecinas en el lado este de los muelles, pero actualmente no están trabajando. Hace poco más de dos semanas se les entregó un aviso diciéndoles que sus propiedades mostraban signos de daños por agua y que debían cerrar hasta nuevo aviso. Dieter y Linus han sido bien compensados por las molestias, por lo que no se quejan. Pasan sus días en un reservado en el Caballo Blanco, bebiéndose afanosamente su golpe de suerte.

D) Kurt Guth – Mendigo

Kurt es un hombre de aspecto salvaje, con una larga barba y el pelo castaño enmarañado. Tiene unos veinte años, aunque es difícil discernir su edad bajo el cabello sucio y las abundantes capas de inmundicia que lleva. Vive en los muelles, durmiendo en una ruinosa choza que se ha construido a partir de barriles y cajas. Puede ser amistoso, aunque también se entrega a arrebatos histriónicos donde maldice el destino, a los dioses, y a sí mismo. Dedica la mayor parte de su tiempo a mendigar a los transeúntes y a evitar a los guardias. Si consigue dinero, se lo gasta en el Caballo Blanco.

E) Rambrecht Delfholt – Agitador

Un hombre delgado y ágil de cincuenta años de edad, con el pelo largo y rubio enmarañado y una barba corta de chivo. Rambrecht es un devoto de la filosofía del difunto profesor Brustellin de la Universidad de Altdorf, famoso porque comparó la nobleza del Imperio con un cáncer. Aunque es un erudito y de gran corazón, tiene muy poco tiempo para los necios, y someterá a sus opositores a

El panfleto Rambrecht

Independientemente de si los PJs están de acuerdo con la opinión política de Rambrecht, su panfleto proporciona una guía mordaz de los grandes de Averheim. El siguiente es un resumen exacto de los puntos principales del panfleto, aunque ten en cuenta que el panfleto está bastante sesgado.

Los Leitdorf – El panfleto ofrece muchos ejemplos de la locura que ha afligido a esta noble familia durante generaciones. Da cuenta del último Elector, Marius Leitdorf, sus frecuentes estallidos de ira y sus desastres militares, culminando en su desastroso intento de subyugar la Asamblea y su muerte en el Paso del Fuego Negro. Rambrecht proclama que los problemas hereditarios abundan en la nobleza por su obsesión por casarse siempre con líneas de sangre restringidas.

Los von Alptraum –El panfleto hace mención a la brutal represión de Streissen durante unos disturbios por pan. La ciudad se había ganado previamente el derecho de elegir su gobernante del Elector de Averland, entonces la Gran Condesa Ludmilla von Alptraum. Pero en el desorden causado por la escasez de alimentos, el consejo de la ciudad pidió a tropas a la Condesa para mantener el orden. Ella lo hizo, pero en previsión de recuperar el gobierno de la ciudad. El baño de sangre resultante es considerado más un despreciable acto de venganza que una responsable restauración del orden.

Los von Tuchtenhagen - El panfleto incluye una letanía de quejas sobre los excesos derrochadores de Theodosius von Tuchtenhagen, mencionando cómo los impuestos que ha asignado a Grenzstadt están paralizando la economía de la ciudad. La familia von Tuchtenhagen eran comerciantes que compraron su camino a la nobleza hace unos 100 años. Rambrecht señala que cualquier inteligencia en los negocios que la familia poseyó antaño claramente no fue parte de la herencia de Theodosius.

Los von Kaufman - Rambrecht se lamenta de que Friedrich von Kaufman haya hecho una gran cantidad de dinero explotando a los trabajadores de Averheim y, a continuación, dilapidando su fortuna en una "aventura sin sentido en las tierras del sur". Sugiere, con un poco de cinismo, que aunque la Flecha Roja puede ofrecer un servicio útil al pueblo, von Kaufman lo despilfarrará todo si piensa que eso puede comprarle influencia con sus pares sociales.

La propuesta de Rambrecht - Que Averheim sea dirigida como lo era Streissen, por un consejo de gobierno elegido por los ciudadanos de la ciudad una vez cada década. También sugiere que las herencias tengan un límite de 2,000 coronas de oro, y que el resto se añada a la tesorería de la ciudad.

una diatriba de insultos, en lugar de tratar de convencerlos. En este momento promueve un texto titulado "Los averlandeses deben gobernar Averland. Un argumento contra un Elector", disponible por tres peniques. La mayoría de los residentes de los muelles encuentran su política muy ingenua e impetuosa, aunque él cae bastante bien.

F) Mathilda Durbein – Perista

Una mujer corpulenta de unos cuarenta años con el pelo rubio y un rostro sorprendentemente hermoso. Viste ropa chillona con dibujos y lleva muchas baratijas y brazaletes. Mathilda es ingeniosa pero cínica, y rara vez se cree nada sin un buen argumento. Es una mujer sociable con una amplia gama de contactos criminales en Averheim, Nuln y Wurtbad. Aunque Mathilda sólo muy rara vez comete nada que pueda ser considerado un crimen, es bien conocida por poner criminales en contacto unos con otros, o asesorar a aquellos en posesión de contrabando sobre donde venderlo mejor. Mathilda ha sido lo suficientemente inteligente como para congraciarse con la nueva clase criminal en auge en Averheim y no perder su capacidad para funcionar de manera independiente... hasta ahora.

G) Victor Keller – Conductor de ganado

Un hombre bajo y delgado de treinta y tantos años con el pelo rubio y largo, rasgos quemados por el sol y un fuerte acento rural. Victor acaba de hacer una entrega de ganado a uno de los corrales en los muelles. Ahora planea pasar un par de días descansando y gastar sus beneficios en el Caballo Blanco, antes de regresar a su granja cerca de la frontera con Wissenland. Cualquier visitante del Caballo Blanco puede ser abordado por un Victor ebrio que busca hacer amigos y compartir historias. Es amable y hablador, pero sabe poco de la vida fuera del Averland rural. En Festag recobra la sobriedad y comienza su viaje a casa.

H) Gottfried Hanson – Cultivador de gong

Un hombre ágil, aunque postrado por la gota, de casi setenta años. Tiene el pelo oscuro, pero veteado de gris. Sus ojos grises son luminosos e intensos. Gottfried abastece a las necesidades de los curtidores locales recogiendo estiércol de los corrales y excrementos de las tabernas y residencias. Puede ser visto durante todo el día en su carreta recogiendo excrementos, depositándolos en su jardín, o llevando una carga a una curtiduría cercana. Pasa sus tardes en el Caballo Blanco. Gottfried es un tipo bastante agradable, aunque en la conversación resulta aburrido. Habla de poco más que su trabajo, y aparte de algunas anécdotas más o menos escatológicas, su tarea es bastante tediosa.

I) Adolphus Stark – Mercader

Un hombre alto e imponente de casi cuarenta años, con una nariz grande y larga, y una mata de pelo negro. Adolphus es inteligente e ingenioso, aunque puede ser pesado y oficioso en los negocios. Él y su esposa Frida dirigen un pequeño pero muy exclusivo negocio, vendiendo finas sedas de Catay a sastres mayoristas, y se encuentran actualmente en Averheim esperando una entrega. Adolphus y su familia permanecen en una grande y cara barcaza, amarrada cerca del Cerdo en Pie. Frida es una bonita mujer rubia de casi treinta años. Sus hijos, Bertha y Gertrude, son gemelos de once. Son idénticos aparte de su cabello, el de Bertha es oscuro y el de Gertrude es claro.

J) Frederick Grosz – Estafador

Frederick se describe en detalle en la página 14. En este momento pasa su tiempo en el Cerdo en Pie, haciendo todo lo posible por evaluar si debe unirse o no al nuevo orden criminal.

K) Beatrice Knox – Jugadora

Una hermosa mujer rubia de casi treinta años con enormes ojos azules llorosos, y un gusto por vestir como un granuja. Es una mujer impulsiva e irascible que tiende a hacer amigos rápidamente, pero los pierde aún más rápido. Beatrice es una residente pobre que ha decidido probar su suerte en los juegos de azar en las tabernas de los muelles. Desafortunadamente, su suerte no ha sido buena y ha terminado por deber dinero a los prestamistas locales. Su encanto natural le había permitido convencer a sus antiguos acreedores para que le facilitasen un margen de maniobra. Lamentablemente, el nuevo jefe criminal no está siendo tan susceptible.

Consulta la página 145 para ver un ejemplo de uno de los juegos de azar, los huesos del mentiroso, que Beatrice juega con frecuencia.

L) Hans Muller – Matarife

Un tipo alto y lúgubre de casi cuarenta años. Tiene una cara alargada que recuerda a los caballos que mata para ganarse la vida. Su trabajo es duro y peligroso, ya que los caballos que no mueren limpiamente pueden arremeter con fuerza. Ha perdido todos sus incisivos y camina con una cojera dolorosa de una rodilla destrozada y mal curada. Hans posee un pequeño matadero cerca de los muelles y hace algo de carnicería de carne de caballo en el lateral. A pesar de su actitud sombría, Hans es modestamente caritativo y suele vender cortes de carne a los vagabundos a un precio muy reducido.

M) Fritz Flink – Ladrón

Un joven de diecisiete años con el pelo largo negro y rizado, los tenues inicios de una barba, y una engañosa expresión inocente. Fritz es un carterista consumado que acaba de ser obligado a unirse a la nueva red criminal que ahora domina los muelles bajo la guía del Encapuchado Negro. Aunque sólo ha conocido a subordinados de subordinados del nuevo jefe criminal, este le ha dejado claro que si no le paga un tributo de 4 chelines a la semana, se dará un baño en el Aver. Fritz bebe en el Cerdo en Pie cuando tiene tiempo libre y dinero.

N) Olga Klinski – Pescadora

Una robusta mujer con la cara roja en sus treinta y tantos años. Olga trabaja en los muelles regentando un pequeño puesto. Compra el pescado a los pescadores y barqueros, lo limpia y filetea, y lo vende en su puesto. Olga trabajaba junto a su marido, Jurgen, que pescaba en el Aver. Desapareció hace unos días durante una tormenta. Olga es normalmente sociable y confiada, una vendedora natural con un número de clientes habituales. Sin embargo, ahora está preocupada y distante, tratando obsesivamente de localizar a su marido.

Otros habituales

Hay, por supuesto, multitud de personas en los muelles. Algunas de ellas son relevantes para la trama, pero no se describen aquí, sino durante las escenas en las que aparecen. Gerd Knakk y Werner Klebb, los líderes de las bandas portuarias son descritos en la página 33.

Rumores en los muelles (y los que los difunden)

Como muchos habitantes de ciudad en el Imperio, a los averheimers les encanta cotillear y especular. Según la fuente, los PJs pueden hacer tiradas de Cotilleo, o emplear bienes materiales como dinero, comida o incluso bebida, para conocer cada rumor.

Las letras después de cada rumor se refieren a los personajes antes mencionados. Si la letra está en mayúscula, el rumor es conocido por el PNJ correspondiente y está convencido de su veracidad, si la letra está en minúscula, el PNJ ha oído el rumor pero es desdeñoso de él.

Por ejemplo, algunos PNJs son conscientes de que ha desaparecido gente en los muelles. Pero mientras Ute (A) y Rambrecht (E) están preocupados por esto, y posiblemente expresen sus preocupaciones a los PJs en la conversación, Linus (c) y Mathilda (f) no están tan inquietos. Sólo comentan la historia si se les pregunta directamente acerca de este asunto y pueden tratar de excusarlo, por ejemplo: "Probablemente sólo han ido a Nuln a buscar trabajo".

Tres temas de conversación son actualmente los cotilleos más recientes. El primero es una serie de desapariciones.

- La gente ha estado desapareciendo en los muelles de Averheim. Está el caso del estibador, Rolf Haller. Franz el mendigo no ha sido visto desde el Bezahltag pasado, y la pobre Olga Klinski está en un estado de pánico por lo que puede haberle ocurrido a su marido. (A, E, H, J, L, N, c, f, m)

- Con suerte, las recientes desapariciones no tienen nada que ver con los estibadores. Las bandas de estibadores se enzarzan a menudo en disputas violentas en Altdorf o Marienburgo. No necesitamos ese tipo de cosas en Averheim. (E, H, L, a, c)

- Las desapariciones seguramente deben estar vinculadas al hecho de que hay un nuevo capo en la ciudad. (A, J, F, M)

El segundo es el ascenso de un nuevo grupo criminal en Averheim.

- Algo está sacudiendo a los matones, ladrones y traficantes por aquí. Sé que hay un nuevo jefe, y que no es tímido para hacer sentir su presencia. Las viejas deudas se están liquidando, con bastante dureza en algunos casos. (A, F, J, K, M)

- ¿Quién es él? No lo sé. Estos grandes señores criminales no suelen descubrir su propia identidad, ¿verdad? (A, K)

- No sé quién podría ser este nuevo jefe, pero algunos de los criminales más asentados por aquí han empezado a mencionar, a modo de excusa, que tienen "órdenes del hombre bajo la capucha negra". (J, M, f)

El tercero es que hay algunas personas extrañas por aquí estos días.

- Una mujer ha estado merodeando por el Caballo Blanco. Parece que ha pasado por la guerra. Algunos dicen que trabaja para la Sagrada Orden de los Templarios de Sigmar, así que cuidado con lo que decís si ella está escuchando. (A, B, C, F, G, H)

- He visto a un hombre extraño en el muelle por la noche. Está vestido con un manto negro y camina raro, como si estuviese retorcido e impedido. Si le veis mantenedlo vigilado, creo que es un mutante o un leproso. (A, D, F, G)

- Un montón de gente ha regresado del extranjero. No hay necesidad de alarmarse, no son realmente extranjeros, sólo han pasado un tiempo allí. Estaban ayudando a algunos nobles en una expedición. (A, B, C, E, H)

Además, hay otros rumores circulando, como siempre ocurre en las ciudades del Imperio.

- Ha habido una serie de robos en los caminos de Averland. La banda está bastante bien organizada y es brutal según todos los informes. (A, B, C, E, H, J, L, f, k)

- Las noticias de las provincias del norte estos días son bastante preocupantes, al parecer un gran número de incursiones de hombres bestia y goblins están ocurriendo en lugares del Drakwald y el Bosque de las Sombras. Gracias a Sigmar vivimos en el soleado sur, ¿eh? (A, B, E, H, L, N, c, f)

- Se dice que el Alto Rey de los enanos cree que tiene motivos para ofenderse con el Imperio. No puedo ver cómo eso podría ser cierto, dada toda la ayuda que hemos ofrecido a los enanos estos años. (A, C, J, M, N, b, e, f, g, l)

- Estamos teniendo un tiempo horrible, ¿eh? Como si viviésemos en la costa de Nordland. Aún así, siempre que el Aver no se desborde, es algo bueno, las exportaciones de Averland mejoran con las malas cosechas en otros lugares. (A, C, E, F, I, L, N)

Día uno — Backertag — Problemas en los muelles

El tiempo: Es un día triste y nublado, pero aparte de una ligera llovizna a media tarde se mantiene seco.

Hablando a Gerd Knakk o Werner Klebb

Las Ratas Portuarias operan en el extremo este de los muelles. Werner puede ser encontrado allí casi todos los días, sentado delante de un almacén. Es un hombre de pelo blanco y locuaz de cincuenta y tantos años. Es un individuo un tanto solitario al que le encanta tener un público cautivo para someterlos a sus muchas filosofías banales y anécdotas aburridas. Por ello, es muy feliz de hablar con los PJs, aunque no tiene nada de sustancia que decir. Reiterará la mala sangre entre las Ratas y los Peces, llamándolos "sucios marienburgeses" aunque son abrumadoramente averlandeses, y menciona que la última vez que vio con vida a Rolf Haller fue la noche de Bezahltag, hace seis noches. Lo último que recuerda haberle dicho a Rolf es "¡mantente seco!", porque había estado lloviendo mucho todo el día. Los PJs pueden ser capaces de convencerlo de que los Peces no han tenido nada que ver con la desaparición de Haller (con una tirada **Normal (+0%) de Carisma**), en cuyo caso implorará a los PJs que averigüen lo que realmente sucedió, y retendrá la recompensa prometida hasta que tengan éxito.

El capítulo de los Peces de Averheim trabaja en su mayoría en torno al Puente del Grifo y Gerd puede ser encontrado allí durante el día actuando como supervisor. A menudo acude al Cerdo en Pie para disfrutar de unas bebidas y hacer tratos con contrabandistas y fugitivos. Es un hombre alto y poderoso, vestido con un abrigo de cuero negro decorado con diseños de peces bordados. Se afeita la cabeza, lleva un pendiente de bronce, y muestra una expresión alegre pero amenazante. Si se le habla de la desaparición de Rolf, niega acaloradamente tener nada que ver con ella, e inicia una letanía de quejas sobre los otros estibadores. "Todo el mundo piensa que todo lo malo que sucede en los muelles es cosa nuestra! ¿Y cuando a Ferd le rompieron la nariz una banda de Ganchos borrachos? ¿Y todo el contrabando que pasa por el área de los muelles de los Cadenas? ¿O cuando Bernhardt cayó en el Aver y una banda de los Cadenas se quedó mirando como se ahogaba?" Admitirá que discutió con Haller el pasado Bezahltag porque Haller salpicó de barro su abrigo. Los PJs

pueden hacer una tirada **Difícil (-20%) de Inteligencia** para discernir las intenciones de Knakk. Tanto si la superan o no, llegarán a la conclusión de que está diciendo la verdad (puesto que así es).

En resumen, ninguno de los dos tiene información pertinente sobre la desaparición Rolf , y sólo desperdiciarán el tiempo de los PJs con un montón de opiniones partidistas sobre cómo está subestimada e incomprendida su propia fraternidad.

Su negocio es conocer

En su mayor parte, los diferentes PNJs que tienen sus asuntos en los muelles están felices de dejar a los PJs en paz, siempre y cuando los PJs hagan lo mismo con ellos. Sin embargo, dos residentes de los muelles hacen su negocio sabiendo todo lo que hay que saber acerca de quién es quién y qué están haciendo.

La primera de ellos, la músico callejero Ute (consulta la página 31), es bastante clara al respecto. La primera vez que los PJs pasan ante su posición preferida frente a la taberna del Caballo Blanco, pídeles una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción** para advertir que les está escudriñando. Si visitan la taberna en distintos momentos, o un número de veces en la misma semana, se presentará al grupo.

> "Hola señores, os he visto por aquí un par de veces últimamente. ¡Pocas veces veo una cara no conocida en el Caballo Reventado. Soy Ute. ¿Quiénes sois, si me permitís el atrevimiento?"

Ute sabe todo lo que hay que saber sobre la vida en el muelle, y si se le pide puede hablarle a los PJs sobre otros PNJs en la zona (salvo los skavens) y de la mayoría de los rumores circulando (en los que Ute está más informada que el resto). Su hábito es empezar preguntando a los PJs si han escuchado alguna noticia interesante y reciente, y les sugiere que tiene mucho que contar si alguien está interesado. A continuación, sigue con una anécdota o dos antes de empezar a esperar algo a cambio, que podría ser más información, una bebida, o unas pocas monedas dejadas caer en la funda de su organillo. Si los PJ no están interesados eso no preocupa a Ute, es feliz con hacer conocidos y mantenerse al día con los últimos rumores.

Mathilda la perista (consulta la página 32) está también interesada en alguien nuevo en los muelles. Se fija en los PJs si pasan mucho tiempo cerca del Cerdo en Pie (y el grupo verá que les está mirando con una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción**). Una vez se ha fijado en los PJs, Mathilda visita a Ute para ver lo que sabe de ellos.

Mathilda no molestará a los PJs a menos que sospeche que están involucrados en cualquier clase de actividad ilícita. Si piensa que podrían estar relacionados con asuntos criminales, se presenta y les dice algo en la línea de "si necesitáis ayuda con algo, hacédmelo saber".

Si alguno de los PJs tiene el trasfondo De buena familia o Criminal, entonces Mathilda ya lo conocerá y se acercará al grupo de una forma casual... pidiéndole al personaje conocido que le presente a sus amigos.

Dedos ligeros

Fritz Flink (consulta la página 32) está buscando posibles víctimas, y trata de robar a los PJs salvo que estén tomando medidas extremas para protegerse de los carteristas. Fritz intenta desesperadamente conseguir dinero y ahorrar lo bastante para pagar su diezmo semanal.

Hasta las cuatro de la tarde, Fritz sólo ataca si los PJs están en una zona muy concurrida, como una taberna o la vía principal del muelle. Fritz elige al PJ más rico o vulnerable, e intenta cortar su bolsa.

El personaje escogido por Fritz debe hacer una tirada enfrentada de **Percepción** contra la **Prestidigitación** (37%) del carterista.

Si se produce un empate, Fritz no encuentra la oportunidad de intentar cortar la bolsa y abandona el intento por el momento. El PJ se dará cuenta de que Fritz le estaba mirando, pero no será capaz de discernir nada respecto a sus intenciones.

Si el personaje gana la tirada, ve a Fritz evaluándolo y empuñando un pequeño cuchillo antes de, aparentemente, pensárselo mejor y largarse.

Si el personaje gana la tirada por más de un nivel de éxito, Fritz no se da cuenta de que le han visto y avanza empuñando su pequeño cuchillo, su intención de robar al personaje es más que evidente.

Si el personaje pierde la tirada, el PJ advierte que Fritz se ha desvanecido en la multitud al mismo tiempo que se da cuenta de que le han robado la bolsa.

Si Fritz roba algo, visitará el Cerdo en Pie. Deja un tercio de sus ganancias ilícitas, gasta otro tercio en bebida, y se guarda el último tercio para sí mismo.

Si Fritz intenta robar al PJ durante la noche, está más desesperado y un poco borracho, por lo que el PJ recibe un +20% en la tirada enfrentada.

Si Fritz es detectado, intenta escapar corriendo al Cerdo en Pie, donde todos los clientes habituales le ayudarán a encontrar un lugar para ocultarse y negarán haberlo visto a cualquiera que les pregunte.

Si es atrapado antes de entrar en el Cerdo en Pie, se disculpa muchas veces, llorando y contando una historia sobre ser un hijo huérfano de un soldado y una pobre hermana shallyana. Dice que necesita desesperadamente dinero para pagar a los criminales a los que una vez fue tan tonto como para pedir ayuda. Si los PJs persisten en querer castigarlo, los amenaza diciendo que conoce al Encapuchado Negro. "Tengo amigos, el hombre bajo la capucha negra, habéis oído hablar de él ¿verdad? El nuevo jefe está por aquí. ¡Tendrá vuestras entrañas colgadas si me ponéis un dedo encima!"

Sin embargo, si los PJs persisten en exigir su dinero, Fritz cederá. No tiene nada tangible con que amenazarlos. Pagará lo que puede, más un chelín adicional para comprar el silencio de los PJs. Si se le presiona para obtener más información acerca del Encapuchado Negro, Fritz admite que no lo conoce, toda la información que tiene sobre el Encapuchado Negro está en la sección de rumores.

Si los PJs son lo suficientemente despiadados para acabar con Fritz, lo encontrarán bastante fácil. No tiene amigos y no le importa a la guardia local. Sin embargo, la clase criminal de Averheim cuida de los suyos, incluso dentro de una guerra en el submundo, y puede tomar venganza si se sabe que los PJs mataron a un carterista.

Ten en cuenta que Fritz es más tarde una víctima de Skrabb. Si los PJs se han librado de Fritz, otro joven carterista puede ocupar su lugar. Esto no debería ser un problema para los skavens. Después de todo, hay un montón de carteristas trabajando en los muelles.

Una pescadora desesperada

Este evento sucede cuando los PJs pasan junto al puesto de Olga. Con la ayuda de Rambrecht ha elaborado una serie de octavillas impresos y entrega uno a los PJs a medida que pasan.

Olga explica que gastó su único dinero suelto en las octavillas y que ahora está tratando de recaudar más. Dice que los impresos están fuera de fecha porque ahora hace ocho días, el Backertag pasado, que Jurgen desapareció. Tiene recogidos en una lata unos pocos peniques y necesita recaudar 30 chelines para que la imprenta local haga una nueva serie de octavillas.

La mayoría de los locales conocen a Olga y la aprecian, aunque habiéndole dado todo el dinero que pudieron para su primer lote de octavillas no están dispuestos a dar más. A su a espalda también se toman una cierta sombría diversión en su descripción de su marido, al que describirán "torcido, calvo y desdentado, con una gran verruga marrón en su mejilla izquierda".

El cuerpo

Hay un cadáver en el muelle. Exactamente dónde está y cómo se descubre se deja en manos del DJ. Los PJs deben encontrar del cuerpo durante el día, cuando se encuentren en un lugar apartado. Tal vez están persiguiendo a Fritz en un callejón, o podrían ver el cuerpo metido en una caja desechada mientras hablan con Kurt. Cada vez que la atención de los PJs se centre en alguna parte en donde es factible que un cuerpo se escape de la vista de otros transeúntes, es un buen momento para señalárselo a ellos.

El cuerpo es el de un hombre corpulento de casi cuarenta años. Tiene la cara de un boxeador con una fractura en la nariz, el pelo muy corto, y una serie de feas cicatrices.

El muerto tiene heridas en la parte trasera y delantera. Las de la espalda son pequeños agujeros poco profundos, claramente no lo bastante graves como para acabar con un bruto tan fuerte. Las delanteras son peores, largos tajos hechos con algún tipo de espada.

+ Un PJ que examine el cuerpo y supere una tirada **Normal (+0%) de Sanar** o **Difícil (-20%) de Percepción**, advierte que las heridas son un poco extrañas. La carne que rodea las lesiones se ha vuelto gris y suave, con la consistencia del queso caliente en lugar del de la carne fría.

+ Un PJ que supere una tirada **Fácil (+20%) de Sabiduría académica (Medicina)** concluye lo mismo, pero no será capaz de vincular dicha patología a ningún arma o veneno de uso común. Sin embargo, juzga que las lesiones, aunque son desagradables, no deberían haber causado la muerte súbita, y que por lo tanto aquello que ha provocado la extraña condición de la carne fue lo que probablemente mató al hombre.

¿Habéis visto a Jurgen Klinkski?

Jurgen Klinski desapareció hace cinco días en los muelles de Averheim. Es un hombre alto y guapo, con pelo castaño, ojos color avellana y una gorra de fieltro rojo. Su esposa e hijo lo extrañan mucho. Era tarde en la noche y nos habíamos quedado sin leña, por lo que salió al viento y la lluvia para ver si podía conseguir más y nunca volvió a casa.

¿Tal vez habéis visto a Jurgen o habéis oído hablar de lo que pasó con él? Si así es, por favor hablad con la guardia local y con su esposa Olga, que mantiene el puesto de pescado al final de la Bruckberg Strasse.

Que la dulce Shallya bendiga a aquellos tan amables que atiendan este aviso.

+ Un PJ que supere una tirada **Difícil (-20) de Sentir magia** nota un rastro muy tenue de magia oscura en torno a las heridas.

Si los PJ llaman la atención de alguien más, descubren que el hombre es bien conocido en los muelles. Casi todo el mundo sabe que era Klaus Keller y que dirigía uno grupo de matones. Muchos de los residentes de los muelles, que no son criminales, habrán caído en conflicto con Klaus y sus hombres en el pasado, por lo que no lloran su muerte. Por otra parte, Klaus proporcionaba a algunos criminales locales empleo y protección genuina. Frederick Grosz, en particular, está molesto al enterarse de su fallecimiento. Si los PJs preguntan, se enteran de que Keller fue uno de los que se negó a someterse al hombre bajo la capucha negra, y que él y su equipo se negaron a pagar a los jefes criminales por protección o por el derecho a trabajar dentro de su territorio. Algunos encuentran un humor amargo en esto. Keller fue visto por última vez ayer por la noche, bebiendo en el Cerdo en Pie, y parecía un poco inestable cuando se fue.

Alrededor de una hora después de su descubrimiento, un par de iniciados de Morr, vestidos de negro, llegan con una carretilla para cargar el cuerpo. Se lo llevan al extenso Campo de Morr de Averheim, que se encuentra al sur de la ciudad.

Día dos — Bezahltag — Un mercader en peligro

El tiempo: Hoy el día es bastante miserable. Por la mañana está brumoso y nublado. Una ligera lluvia comienza poco después del mediodía y crece más fuerte a medida que avanza el día. Al caer la noche, es un diluvio que sólo remite poco después de la medianoche.

Una jugadora en apuros

Los PJs que pasen por el Cerdo en Pie advertirán, con una tirada **Normal (+0%) de Percepción**, a una chica en un estrecho callejón junto a la taberna, sollozando y escondiendo la cabeza entre las manos. Es Beatrice Knox. Si los PJs la consuelan y hablan con ella de por qué está así, admite que tiene problemas con los prestamistas.

> "Perdonadme señores, no quería hacer un escándalo. Tengo unas deudas y cada vez están peor. Los prestamistas dicen que tengo hasta Aubentag para resolver mis cuentas o que ellos lo harán por mí, pero sólo tengo unos pocos chelines a mi nombre. ¡Dulce Shallya no sé qué hacer! "

Si se le pregunta acerca de los prestamistas, dice que no vale la pena hablar de ellos. Sin embargo, asegura que les debe 49 chelines.

> "Son gente dura con decenas de matones en su nomina. Observan cada puerta de Averheim por las personas que intentan huir de la ciudad, y yo tengo dos niñas en las que pensar. Estos días son más despiadados de lo habitual. Corre el rumor de que hombres aún más duros les están presionando".

Beatrice escucha atentamente las sugerencias que los PJs puedan tener y hace un verdadero esfuerzo para ganar dinero si sugieren alguna oportunidad. También está enormemente agradecida por el dinero que los PJs le puedan dar o prestar. Sin embargo, cada vez que se da dinero a Beatrice, el DJ debe tirar 1d100:

01-25: Beatrice se juega el dinero y lo dobla.

26-50: Beatrice resiste el impulso de jugar.

51-00: Beatrice juega y pierde todo el dinero.

Independientemente del resultado de esta tirada, Beatrice pierde la mitad del dinero como resultado de otras deudas, gastos indebidos, o por el robo de su bolsa.

Los PJs que entiendan que Beatrice es una jugadora compulsiva podrían convencerla de ser más cuidadosa. Una tirada **Normal (+0%) de Carisma** o **Intimidar** podría enderezarla por unos días.

Ten en cuenta que en realidad Beatrice tiene 13 chelines, debe 35, y no tiene hijos.

Un mercader en peligro

Este evento se produce cuando los PJs caminan por el muelle y la mayoría de los PNJs están en otros lugares, como temprano por la mañana. Si los PJs no están cerca de los muelles a primera hora, este suceso puede esperar hasta la noche, después de la gente haya dejado su trabajo, pero antes de que la lluvia sea torrencial. Hay un fuerte ruido como "¡WHUMPH!" y un resplandor de luz que emana de una de las barcazas amarradas a un muelle cerca del Cerdo en Pie.

Los PJs advertirán tres cosas:

1. La barcaza está en llamas. El fuego se ha propagado rápidamente por toda la cubierta y pueden escucharse gritos desde el barco.
2. Dos hombres están corriendo del fuego, calle abajo y girando hacia el extremo oeste de los muelles.
3. Otro hombre está corriendo desde la dirección del Caballo Blanco. Está gritando juramentos a los dioses. Este es Adolphus Stark, el propietario de la barcaza.

Las llamas tienen una intensidad inicial de 50. El valor de intensidad del fuego variará según las acciones de los PJs y el paso del tiempo. Si aumenta a 100, la barcaza estará perdida. Si se reduce a 10, el fuego estará controlado y la barcaza y sus pasajeros a salvo. Asimismo, establece un valor de persecución de 50 si algún PJ decide perseguir a los incendiarios. 100 representa el fracaso y 10 el éxito.

Apagando el fuego

El fuego se expande con rapidez. Al final de cada asalto, las llamas se extienden más lejos. Aumenta en 10 la intensidad del fuego después de resolver las acciones de los jugadores.

Los PJs pueden intentar controlar las llamas sofocándolas con ropa mojada o arrojando agua sobre la barcaza. Para recoger eficazmente el agua del río, un PJ tiene que buscar un cubo o recipiente similar. La mayor parte de los negocios y tabernas a lo largo del muelle tienen cubos, aunque sus dueños pueden necesitar un tiempo para localizar uno. Una caja de madera desechada o algo parecido puede ser localizado en las marismas o el muelle por un personaje que supere una tirada **Difícil (-20%) de Percepción**.

Adolphus corre hacia la barcaza y empapa su abrigo en el río antes de usarlo para tratar de vencer las llamas. Si los personajes tratan de ayudarlo a apagar el fuego de manera similar, entonces deben hacer una tirada **Normal (+0%) de Agilidad**. Por cada dos niveles de éxito la intensidad del fuego disminuye en 10. Sin embargo, por cada dos niveles de fracaso, las llamas se avivan en lugar de ser sofocadas y la intensidad del fuego aumenta en 10.

Un PJ empleando un cubo o una caja para recoger agua del río y tirarlo sobre la barcaza debe hacer una tirada **Normal (+0%) de Agilidad**. Por cada tirada superada la intensidad del fuego se reduce en 10. Si alguna de estas tiradas falla y genera al menos un nivel de fracaso, el personaje pierde su control sobre el cubo, que termina en el río o en la cubierta en llamas.

Por supuesto, los PJs pueden también elaborar otros métodos de extinción de incendios que resulten más eficaces que los cubos o la ropa mojada. Los DJs deben ser generosos al recompensar buenas ideas en la lucha contra el fuego.

Los PJs podrían intentar abordar la barcaza para salvar a los pasajeros. Esto es posible, pero muy peligroso, y requeriría superar varias tiradas **Muy difíciles (-30%) de Fuerza** y **Agilidad** para llegar hasta los pasajeros y evitar quedar atrapado en las llamas.

La mujer y joven familia de Adolphus están atrapados en la barcaza. Si las acciones de los PJs y Adolphus llevan la intensidad del fuego a 10, habrán extinguido las llamas. Si los PJs controlan el incendio durante diez asaltos, otros residentes de los muelles advierten las llamas y se unen en el esfuerzo, apagando con eficacia el fuego.

Si la intensidad del fuego llega a 100, las llamas se extienden a partes inflamables de la barcaza, como aparejos, velas y carga, y comienza a arder con mucha intensidad. Frida, Bertha, y Gertrude tratan de abandonar la barcaza en este momento. Tira 1d100 por cada uno de ellos, Frida (30%), Bertha y Gertrude (25%) (añadiendo cualquier posible modificador como resultado de las intervenciones de los PJs). Los que superan la tirada alcanzan el muelle con sólo unos moretones y quemaduras. Sin embargo, si alguno de ellos falla, cae al Aver y requiere ser rescatado a fin de evitar una tragedia mayor. El uso de Nadar o Sanar podría ganar a los PJs cierto respeto aquí, incluso si no logran detener el incendio.

Persiguiendo a los incendiarios

Con suerte, los PJs harán lo decente y ayudarán a Adolphus y su familia. Pero puede ser que decidan perseguir a los incendiarios, o que se separen para tratar de hacer frente a ambos problemas. Los incendiarios están huyendo hacia el Cerdo en Pie. Los PJs que los persigan deben hacer una tirada enfrentada de **Fuerza** contra los incendiarios (Fuerza 33%), con los siguientes resultados:

Si los incendiarios ganan la tirada, se alejan de sus perseguidores. Suma 10 al valor de persecución.

Si hay un empate, la distancia se mantiene. No hay cambios.

Si los PJs ganan la tirada, acortan distancia con los incendiarios. Reduce 10 al valor de persecución.

Si algún PJ obtiene dos o más niveles de fracaso en la tirada, tropieza con un estibador. El alboroto resultante reduce un 5% la siguiente tirada del PJ para perseguir a los incendiarios.

Si varios PJs persiguen a los incendiarios y obtienen resultados diferentes en esta tirada, el DJ puede considerar más fácil coger el mejor resultado y aplicarlo al grupo. Simplemente asumen que el PJ con éxito ha tirado por delante de sus compañeros más lentos y que estos están justo detrás de él.

Después de dos asaltos, los incendiarios llegan hasta el Cerdo en Pie. Corren directamente a través del bar y fuera por la puerta abierta de atrás, hacia el suburbio detrás del extremo oeste de los muelles. Los dueños del Cerdo en Pie saben que no deben inmiscuirse, y no delatarán a sus compañeros criminales si se les pregunta.

Por ello, cualquier PJ perseguidor que entre al bar se topará con una pared de caras inexpresivas. Si cargan a través de la taberna nadie se lo impedirá, pero si miran a su alrededor por los incendiarios, o registran el local, perderán tiempo. Suma 20 al valor de persecución por cada asalto que los PJs pasen en la posada. Los PJs que superen una tirada **Difícil (-20%) de Percepción** observarán que algunos clientes echan miradas furtivas hacia la puerta de atrás. Sin embargo, hablar con los clientes no llevará a ninguna parte. Sólo recibirán mentiras y tergiversaciones en respuesta. La excepción es un PJ con el trasfondo Criminal, que tendrá la ruta señalada si hace una rápida llamada fraternal y pasa una tirada **Normal (+0) de Carisma**.

Si la persecución dura más de nueve asaltos, o si el valor de persecución llega a 100, los PJs pierden de vista a los criminales. Los iniciadores del fuego desaparecen en los callejones del suburbio. Los PJs atrapan a los incendiarios si el valor de persecución llega a 10 antes de nueve asaltos. Si los cogen, los incendiarios afirman que están "trabajando para el hombre bajo la capucha negra" y que los PJs deberían "largarse si no quieren ningún problema". Si los PJs insisten, los incendiarios sacan cuchillos y luchan. Su delito es tan grave que lucharán hasta el final en lugar de enfrentarse a la justicia (que probablemente terminaría en la muerte de todos modos). Utiliza el perfil del Carterista (en la página 234 del libro básico) con una Fuerza de 33%, para los incendiarios. No llevan nada aparte de sus cuchillos y bolsas con un puñado de peniques y 1d6 chelines de plata cada uno. Los dos granujas, Bram y Kristof, son soldados de bajo rango en el imperio criminal del Encapuchado Negro. Ambos son relativamente nuevos en los muelles, asumiendo el control del territorio de Klaus Keller después de su asesinato. Sólo Frederick Grosz o Mathilda Durbein pueden saber esto sobre ellos.

Desenlace

Adolphus está muy agradecido a los PJs si le ayudaron a apagar el incendio o rescataron a un miembro de su familia. Está menos impresionado si persiguieron a los incendiarios y dejaron su barco al fuego, aunque siempre que no esté desolado, extiende su agradecimiento a regañadientes y se ofrece a invitarlos a beber. "Estoy bastante corto de dinero en este momento, pero aún puedo pagaros el favor. Permitidme invitaros a una pinta en el Caballo Reventado y hablemos". Si Adolphus se distrae con los PJs, Frida le echa una mirada venenosa por dejarla sola con el desastre en la barcaza y con los gemelos llorando.

En el bar, Adolphus explica a los Pjs que quiere mantener un secreto de su esposa. Dice que solía pagar protección a un hombre llamado Klaus Keller, pero que cuando llegó a Averheim hace una semana, fue abordado por una nueva banda de extorsionistas. Pensó que su trato con Klaus aún era bueno, pero viendo que Klaus está muerto, asume que debe haber un nuevo negocio de protección en busca de dinero, y que esa debe ser la razón por la que la barcaza fue atacada.

Afirma que habría pagado a estos nuevos tipos también, pero que una gran entrega de sedas de Catay que esperaba se ha retrasado y no puede hacer mucho negocio hasta que llegue. Dicho esto, Adolphus se vuelve bastante taciturno e introvertido, y sacar más conversación de él es casi imposible.

Adolphus se anima de nuevo cuando los PJs se despiden. Se disculpa por su mal estado de ánimo, explicando que tiene muchos problemas en este momento, pero que está muy agradecido a los PJs y que será capaz de ofrecerles algún trabajo. No llevará el asunto más lejos.

Día tres – Konigstag – Una abducción y un trabajo

El tiempo: Aunque la mañana está envuelta en una densa niebla, pronto se desvanece y el resto del día es cálido y soleado. El Aver crece tras la lluvia de la noche anterior. El agua cubre las marismas y golpea contra el muro de los muelles.

Ute es abducida

La pasada noche, cuando Ute regresaba a casa, fue secuestrada por la Triada del clan Eshin y su cuerpo fue dejado en la curtiduría Atzwig. Ute era un miembro popular y conocido de la comunidad portuaria, por lo que no hace falta mucho tiempo para que la gente advierta que no está en su lugar habitual delante de la taberna del Caballo Blanco. Al mediodía, varios conocidos de Ute visitan su casa y la encuentran vacía. Rápidamente se convierte en noticia que Ute ha desaparecido. Si los PJs no lo han notado por sí mismos, otros residentes de los muelles les preguntan si saben algo acerca de lo que fue de ella.

Dedos ligeros de nuevo

Si Fritz no fue atrapado por los PJs en Backertag, intenta robarles hoy de nuevo. Este suceso se maneja exactamente igual que el suceso "Dedos ligeros" en el día 1 (consulta la página 34).

Otro cuerpo

Otro cuerpo ha sido descubierto en los muelles, esta vez no por los PJs, y una multitud se ha reunido para mirar. Si la vista del gentío no despierta su curiosidad, los PJs también pueden ser testigos de la llegada de un mago, el Luminario Konrad Mauer, que aparta a la multitud en virtud de sus impresionantes túnicas y sombrero.

Si los PJs descubrieron e informaron del primer cuerpo, Mauer enviará en breve un mensajero por ellos; de lo contrario tendrán que sumarse a la multitud para conseguir más información. Si lo hacen, encuentran a Mauer, un oficial barrigón de la guarnición llamado Gunther, y tres soldados que hacen todo lo posible para controlar a la multitud. Mauer está examinando el cadáver con desapego clínico. Gunther hace su mejor intento para no mirar al cuerpo. Por su parte, los soldados hacen su mejor intento para no mirar a Gunther.

El aspecto y circunstancias del cuerpo son muy parecidos al de Klaus Keller. El cadáver es Hermann Halheimer, otro notorio criminal del muelle. También tiene una serie de pequeñas heridas punzantes en la espalda, y tajos más largos en el rostro y torso. Su carne también está descolorida y corrompida.

Mauer preguntará a los PJs sobre lo que descubrieron del primer asesinato, y responderá a todas las cuestiones razonables que ellos le hagan. Ha venido para examinar el cuerpo como un favor al capitán Baerfaust, ya que los informes de cadáveres "desagradables" han comenzado a llegar al Averburg. Mauer será reacio a hablar de magia negra o cualquier otra sospecha incómoda en la calle, pero si los PJs parecen tener conocimientos o ser competentes (o si conoce a alguno de ellos, como un PJ con el trasfondo Académico) no tendrá objeción en dirigirse al Caballo Blanco y discutir el asunto en una relativa privacidad.

Lamentablemente, Mauer tiene aún poco más que agregar. Puede decir que las heridas fueron afectadas por un veneno inusualmente vil, y sospecha que puede ser mágico (o caótico) en su naturaleza. No tiene ni idea sobre los motivos que podría haber detrás del asesinato, ni especulará sobre la identidad del asesino. Sin embargo, si los PJs pueden confirmarle que el cuerpo que encontraron tenía las mismas marcas que este, sugerirá con cautela que murieron a manos de la misma persona o del mismo grupo, y confirmará que otros cuerpos similares han aparecido a lo largo de la ciudad de vez en cuando. Si un PJ sugiere que las desapariciones (de Ute, Klinski o Haller) pueden estar vinculadas con los asesinatos, Mauer señalará que no hay pruebas de que ambos estén relacionados.

El Encapuchado Negro

Si Mauer es, de hecho, el Encapuchado Negro, entonces sabe muy bien quién mató a esos hombres y por qué. Jugará el papel del investigador y tal vez colgará bastantes pistas frente a los PJs para permitirles encontrar y encargarse de los skavens. Además, sugerirá sutilmente que las causas tras los asesinatos son financieras, en un intento de desviar la sospecha hacia el Graf Friedrich von Kaufman, si los PJs comienzan a hacer preguntas sobre el "hombre bajo la capucha negra".

Una vez que sienta que ha descubierto toda la información de valor de los PJs, Mauer regresará a su residencia en la Plenzerplatz y les pedirá que le avisen si encuentran algo pertinente para el caso.

Cuando los PJs se están yendo, advierten con una tirada **Normal (+0%) de Percepción** que Frederick Grosz está en la multitud. Se le ve pálido y enfermo, y se seca las gotas de sudor de la frente con un pañuelo. Ahora está seriamente preocupado por su propia vida y no está dispuesto a hablar con nadie.

Otros PNJs reaccionan a la muerte de Hermann como lo hicieron con la de Klaus. Nadie en los muelles sabe mucho acerca del Luminario Mauer, y la mayoría le encuentran (como a todos los magos) aterrador. Mathilda ha oído que es un mago de la Orden de la Luz que se mudó a Averheim hace unos 18 meses. Por entonces visitó los muelles, preguntando si alguien conocía a Katrina Mauer (nadie lo hizo). Si le gustan los PJs, Mathilda les contará esta anécdota por el precio de una pinta de cerveza. Si no, todavía está dispuesta a vender la información por cinco peniques.

Una comisión de la Flecha Roja

Por la tarde, Curd Weiss visita los muelles en busca de los PJs. Es la mano derecha de Friedrich von Kaufman y el responsable de cuidar los intereses del noble. En la actualidad, está preocupado por algunas cuestiones que afectan a la compañía. Los robos en los caminos han ido en aumento recientemente y Curd busca algunos investigadores capaces para investigar esta reciente ola de actividad criminal.

Curd Weiss

Curd Weiss es un hombre alto y oficioso de unos cuarenta años. Tiene el pelo oscuro que lleva corto y bien peinado. Viste en todo momento con la librea de la familia von Kaufman, un tabardo amarillo decorado con su escudo de armas. Tiene un rostro delgado y guapo, aunque su naturaleza fría y hostil está escrita en su altiva expresión. Es un burócrata natural, con una buena cabeza para los números y la gestión, pero carente de humor e insensible.

Curd puede saber de los PJs por uno de los PNJs que han conocido e impresionado en los últimos días. En particular Adolphus el mercader hace tratos con la Flecha Roja y puede dar sus datos a Curd. Si los PJs no impresionaron a Adolphus, Curd puede saber de sus otras hazañas del Luminario Mauer, de Mathilda Durbein, o simplemente como consecuencia general del boca a boca.

Curd se acerca a los PJs en los muelles y los invita a unirse a él para beber. Una vez están reunidos, hace la siguiente introducción:

> "Parece que os habéis hecho un nombre por aquí. Actualmente estoy buscando personas competentes para ayudarme a arreglar algunos problemas que están afectando a mi negocio, y estaría dispuesto a ofrecer buenos salarios por el trabajo. No requiere una labor intensiva, sólo un par de días a la semana para escoltar a las diligencias o buscar las entregas perdidas".

Si los PJs están interesados, Curd les pide que se presenten mañana por la mañana en la oficina de la Flecha Roja en la Plenzerplatz. Si los PJs tienen alguna objeción, Curd les pregunta por qué no están interesados, y reafirma que está dispuesto a ofrecerles un buen salario. Dependiendo de sus objeciones ofrece los siguientes argumentos:

Si los PJs mencionan que están ocupados con sus investigaciones, Curd les pregunta de qué se trata y si hay alguna forma de que pueda ayudar. Si dicen que están investigando las desapariciones o a un nuevo señor del crimen, Curd señala que estas desapariciones y muertes han ocurrido en el mismo periodo que los problemas que afligen a la Flecha Roja, y que podrían estar vinculados. También menciona el hecho de que está ofreciendo un buen dinero, que sólo pide unos días de su semana, y por lo general no acepta un no por respuesta. Idealmente, los PJs acordarán reunirse con Curd al día siguiente; si no, entonces los siguientes sucesos pueden omitirse. El DJ puede desear utilizar a la Gravin Clothilde en otro intento de llevar a los PJs "por el camino marcado", para asistir a la fiesta del jardín en la segunda parte; puede invitar a los PJs para que sean sus guardaespaldas en el viaje sin la intervención del Graf Friedrich.

El Encapuchado Negro

Si von Kaufman es el Encapuchado Negro, Curd será parte de la conspiración. Si este es el caso, él no está interesado en los PJs por las razones que afirma, sino más bien para usarlos como tontos útiles para deshacerse de los aliados skavens del Encapuchado. Él, o von Kaufman en una entrevista futura, pueden hacer referencias acerca de la naturaleza "antinatural" de los asesinatos y, cuando sea descubierta, la conexión a la guarnición de la ciudad, con el fin de desviar la sospecha al Luminario Mauer y al capitán Baerfaust.

Día cuatro – Angestag – Un viaje fuera

El tiempo: Hace buen tiempo todo el día.

En la oficina de la Flecha Roja

Curd Weiss se reúne con los PJs en la oficina de las diligencias de la Flecha Roja y, tras hacer algunas preguntas de cortesía, les explica que quiere que vayan a la posada del Bienvenido Descanso. Curd aclara que le han informado de que una carreta de la compañía que traía mercancías de Nuln se detuvo en la posada el pasado Marktag, pero que aún no ha llegado a Averheim.

Curd quiere que los PJs busquen cualquier indicio de lo que podría haber sucedido a la carreta. Les pagará 3 coronas a cada uno y les proporcionará una carta para que les den cama y comida cuando lleguen al Bienvenido Descanso. La posada está a sólo una docena de kilómetros de Averheim, por lo que el grupo debe ser capaz de llegar fácilmente antes de que oscurezca, incluso a pie.

Si los PJs preguntan a Curd lo que llevaba la carreta, les dice que contenía unos cuantos barriles de vino de las provincias del norte y preparados químicos para procesos industriales. Menciona que la carreta lleva una caja con lujosas sedas que proceden del lejano Catay, fácilmente el elemento más valioso en la carreta. (Por supuesto, la caja está destinada a Adolphus Stark, y si no se recupera la Flecha Roja se hará responsable de su coste, aunque el dinero llegará demasiado tarde para el pobre Stark). Si los PJ son capaces de recuperar las sedas, les recompensará con una cantidad adicional.

Es un buen día, aunque el camino es fangoso en muchos lugares por las recientes lluvias. Serpentea a través de tierras de cultivo y huertos. El camino está muy ocupado, sobre todo agricultores conduciendo el ganado a la ciudad o regresando a sus hogares con mercancías. Una hora después de salir de la ciudad, un buhonero strigany se cruza con los PJs en un vagón llamativamente decorado y se ofrece a venderles baratijas. Si los PJs le explican su misión, el buhonero puede mencionar que vio un rastro de lo que parecía una pista hecha por una carreta saliendo del camino unos pocos kilómetros atrás. Luego comienzan las zonas salvajes y ranchos, colinas, planicies rocosas y grupos de árboles. Pocas personas recorren el camino.

La banda de mutantes

Como temía Curd, el carro ha sido asaltado. Una banda de mutantes afiliado a la Corona Roja (consulta la página 17) emboscó a los cocheros y sacó la carreta del camino poco después de que dejase el Bienvenido Descanso. Los mutantes aseguraron la carga que se les pidió dar a sus amos, unos barriles de pólvora, que recogió un agente de la Corona Roja que había estado siguiendo la carreta.

Desde entonces, los mutantes se han quedado en la zona. Uno de ellos resultó herido en el ataque por lo que han decidido quedarse, consumiendo a sus víctimas y los elementos comestibles de la carga mientras se recupera.

La banda está compuesta por cinco mutantes. Sus mutaciones son relativamente menores y estéticas, por lo que puedes utilizar el perfil del Bandido en la página 233 del libro básico. Los mutantes tienen armas de mano y Fritz y Werner también llevan arcos y flechas.

- **Hans:** Las orejas de Hans son largas, peludas y parecidas a las de un burro, está cubierto de pelo, y tiene largos incisivos afilados parecidos a los de una rata. Hans está borracho durante este encuentro.
- **Gerta:** La piel de Gerta está cubierta con cientos de pequeñas protuberancias verrugosas pálidas.
- **Fritz:** La mitad inferior de la cara de Fritz se disuelve en papadas rojas parecidas a las de un gallo. Fritz está borracho durante este encuentro.
- **Werner:** Unas plumas azules espeluznantes crecen en parches sarnosos por todo el cuerpo de Werner.
- **Hein:** Un cuerno grande y retorcido crece desde la parte superior de la cabeza de Hein, y su piel tiene un color verde enfermizo. Está herido grave (sólo tiene una Herida restante), y tiene la pierna izquierda incapacitada (Movimiento 1, -20 Ag, no puede Esquivar). Hein está borracho durante este encuentro.

Los mutantes se esconden en un gran bosquecillo a unos nueve kilómetros de Averheim. Han arrastrado la carreta allí. Esto ha dejado un rastro en la tierra fangosa. Los PJs advertirán esto con una tirada **Fácil (+20) de Rastrear** o **Rutinaria (+10) de Percepción**. Si siguen esta ruta les lleva al bosquecillo y les da la oportunidad de sorprender a los mutantes. Siempre que los PJs no hagan ningún ruido excesivo acercándose al bosquecillo, encuentran a los mutantes sin preparación y no atraerán sus flechas en el camino.

Los PJs siguiendo las huellas dejadas por la carreta encuentran una pista más sobre lo sucedido. Uno de los barriles más pequeños de pólvora cayó de la carreta y fue arrastrado por el terreno accidentado.

Los PJs se encuentran el barril, roto, en un charco de lodo negro (la pólvora se ha filtrado y empapado bajo la lluvia, por lo que ahora es completamente inservible).

Si los PJs continúan siguiendo el camino hacia el Bienvenido Descanso, avanzan paralelos al bosquecillo y notan una columna de humo que sale entre los árboles, además de escuchar un grito ebrio de dolor de Hein. Sin embargo, a su vez, los PJs son vistos por Gerta que está haciendo guardia y los mutantes reaccionan a la presencia de los PJs. Fritz y Werner cogen sus arcos y disparan sobre los PJs si se acercan.

El campamento de los mutantes

El bosquecillo es un círculo de árboles alrededor de un claro, en el que los mutantes han arrastrado la carreta. En el centro del claro hay una fogata, una dispersión de huesos y botellas de vino vacías, y una especie de enrejado sobre el que se secan tiras de carne. Los cadáveres descuartizados de un buey y dos cocheros han sido arrastrados lejos del claro (dejando un rastro de sangre que se sigue fácilmente).

La carreta contenía unos barriles del afamado vino Rohrhausen Riesling, y los mutantes han bebido más de la cuenta. Cuando los PJs llegan al bosquecillo, Hans, Fritz, y Hein están bastante borrachos (consulta la página 115 del libro básico).

Si los PJs les sorprenden, los mutantes se lamentarán, aullarán y saltarán torpemente al ataque. Hans y Hein tienen que levantarse y coger sus armas. Si los mutantes saben que los PJs vienen, dispararán contra ellos con sus arcos con la esperanza de ahuyentarlos; si no lo consiguen cargarán contra los PJs tan pronto como entren en el bosquecillo. En cualquier caso, los mutantes no ofrecerán ni esperan piedad. Hans y Hein no están en condiciones de correr, pero si la lucha va mal (tres o más mutantes fuera de combate) Gerta, Fritz, y Werner huirán.

La carreta ha sido saqueada a fondo. Sin embargo, los rollos de seda que Curd mencionó siguen envueltos y guardados dentro de un baúl, totalmente indemnes. Obviamente la mayor parte del vino se ha consumido y los "productos químicos" han desaparecido.

Si algún mutante es capturado e interrogado, inicialmente se niega a responder, pero si se le presiona con insistencia soltará una coartada que prepararon al empezar su aventura. El mutante afirmará que están en connivencia con una banda de contrabandistas strigany que opera en la carretera entre Nuln y Averheim, y que les entregan los bienes robados a cambio de soplos sobre viajeros vulnerables. Admite que les entregaron barriles que contenían un polvo negro.

Un PJ que supere una tirada enfrentada de **Inteligencia** contra la **Empatía** de los mutantes (25%), o que emplee algún otro método más explícito para detectar mentiras, resolverá que no dicen la verdad. Bajo una presión continua, el mutante admite finalmente que tienen un contacto en Averheim afiliado a un grupo llamado la Corona Roja. Se trata de un misterioso individuo con una voz susurrante que siempre lleva una gran capa con una capucha negra para ocultar sus rasgos. Los mutantes saben muy poco acerca de la Corona Roja, excepto que el grupo trabaja para poner fin a la discriminación contra los mutantes en todo el Imperio, y que tienen células en otras grandes ciudades como Altdorf y Middenheim.

La posada del Bienvenido Descanso

Una vez que se han ocupado de los mutantes corresponde a los PJs continuar hasta la posada del Bienvenido Descanso, o dar marcha atrás hacia Averheim. Si siguen adelante, se encuentran con que la posada es grande y está muy bien equipada, y que comparte sus terrenos con una pequeña institución shallyana que se dedica al tratamiento de la lepra. Las hermanas shallyanas tratarán de buen grado y gratuitamente las heridas que el grupo haya recibido (aunque les pasarán el cepillo del hospicio en expectativa). Aplica a cada personaje herido el beneficio de una tirada de Sanar.

Si los PJs muestran la carta que Curd les entregó al propietario de la posada, un hombre corpulento llamado Niklaus con sólo unos pocos mechones de pelo rojo a la izquierda de su cabeza, este les sirve una buena cena y les ofrece una habitación modesta, aunque cómoda, para pasar la noche.

Día cinco – Festag – Un día libre

El tiempo: Una ligera niebla desciende sobre Averheim durante la mañana, pero se levanta alrededor del mediodía. El buen tiempo no dura. Las nubes se reúnen a lo largo de la tarde y una fuerte lluvia cae sobre Averheim toda la noche.

Un día festivo

Cada Festag, muchos averheimers disfrutan de un día lejos de sus lugares de trabajo. Incluso los muelles están más tranquilos que en otros momentos. Los hornos de cal, curtidurías y almacenes a lo largo del muelle cierran, y los corrales trabajan con un mínimo de personal. Las tabernas siguen abiertas y están más masificadas con curtidores y estibadores que disfrutan de su tiempo libre.

El día se mantiene relativamente libre para los PJs, para que sigan conociendo gente y lleven a cabo sus investigaciones. Aunque no está ocurriendo mucho que avance la trama, aún hay un montón de carteristas operando en los muelles y estallan frecuentes refriegas entre estibadores borrachos.

Más dedos ligeros

Si Fritz no fue capturado por los PJs antes, intenta robar de nuevo hoy. Este evento se maneja de la misma manera que "Dedos ligeros" en el día 1.

En la oficina de la Flecha Roja

Aunque muchas personas están teniendo un día festivo, Curd está en las oficinas de la Flecha Roja durante todo el día. Está esperando a los PJs con el fin de obtener su informe sobre lo ocurrido en la carretera. Les pagará 2 coronas adicionales a cada uno por el trabajo, más otra corona por la seda de Catay y otra más si se quejan por haber tenido que hacer frente a los mutantes.

Curd explica que tiene otro trabajo para los PJs mañana, y les pregunta si podrían estar en la oficina de la Flecha Roja a las 9 de la mañana.

Vendiendo la propiedad pérdida

Los PJs pueden decidir que harían un mejor negocio con la seda de Catay vendiéndola a Mathilda la perista. Ella examina la seda y hace una oferta inicial de 10 coronas, aunque esta cantidad puede mejorar

hasta 15 coronas. Si un PJ supera una tirada **Desafiante (-10%) de Tasar**, adverte que las sedas valen como poco 6 veces más y puede pedir más dinero por ellas (esto deja la cantidad inicial en 20 coronas, que pueden aumentar a 25). Para negociar con Mathilda, un PJ debe hacer una tirada enfrentada de **Regatear** contra ella (40%). Un éxito deja la oferta en 12(22) coronas, y cada nivel de éxito adicional suma otra hasta un máximo de 15(25). Comerciar con Mathilda incrimina en cierto modo a los PJs. Si lo hacen y después ella tiene problemas, no tendrá reparos en mencionar que pueden dar fe de su honradez, a cambio de su silencio en relación con las sedas que la vendieron.

Si uno de los PJs tiene el trasfondo De buena familia, Mathilda puede intercambiar las sedas por la herencia familiar que le vendió.

Una reunión con Baerfaust

Después de haber escuchado algunas de las hazañas de los PJs del Luminario Mauer y de Curd Weiss (suponiendo, claro está, que existan dichas hazañas), al capitán Marcus Baerfaust le gustaría conocer personalmente a los PJs. También puede haber conexiones anteriores con alguno de los PJs según sus trasfondos (en particular, un personaje con el trasfondo Criminal o Marcado por la batalla puede ser de interés para él), y desea comprobarlos. Su objetivo principal es determinar si podrían ser útiles o perjudiciales para la ley y el orden general de Averheim.

Baerfaust, en compañía del oficial barrigón Gunther, viaja a los muelles para encontrar a los PJs por la noche. Viste su armadura y uniforme completo, aunque parece haber dejado su espada a dos manos atrás (y se contenta con una espada larga en la cadera). Tan pronto como encuentra a los PJs despide a Gunther.

Baerfaust es distante pero educado. Comienza las presentaciones e invita a los PJs a unirse a él para beber en la Espada de Sigismund, una taberna respetable con un chef halfling que se encuentra no muy lejos de los muelles. Pide un vino averlandes para todos y no parece preocuparse por la cosecha. Tan pronto como se acaban las cortesías y el vino ha llegado, les interroga de manera directa y eficiente con respecto a la banda mutante: ¿Cuántos había? ¿Cómo iban armados? ¿A qué distancia de la ciudad? ¿Tenían cómplices?

Baerfaust es muy consciente de que la carreta robada contenía pólvora, y les preguntará acerca de su destino final. Si los PJs le hablan del barril en mal estado, pero confirman que no había pólvora en el campamento de los mutantes, una mirada oscura se asentará sobre el capitán. Si los PJs curiosean, revelará que esta no es la primera vez que desaparece pólvora negra, incluso de los propios almacenes de la guarnición. Si los PJ no tenían idea acerca del robo de la pólvora, el DJ puede utilizar a Baerfaust para revelar esta información.

Si la conversación gira en torno a la muerte en los muelles, Baerfaust refunfuña. Opina que ya tiene suficientes quebraderos de cabeza para tratar de proteger a la escoria criminal, y sólo la naturaleza "inusual" de las heridas es un motivo verdadero de preocupación. Se refiere a ello como un "maldito asunto de magos", y parece tener una baja opinión del Luminario Mauer.

Una vez tiene la información que desea, Baerfaust se excusa y se va. Si los PJs le han dado razones para desaprobar sus acciones, les advierte que se no se metan en problemas en su ciudad.

La visita de Baerfaust resulta en un pequeño aluvión de habituales de los muelles preguntando de qué iba todo esto. Mathilda Durbein, por supuesto, sonsacará cualquier información que pueda encontrar, Frederick Grosz preguntará si significa que la guardia está a punto de caer sobre los muelles, y Rambrecht el agitador está dispuesto a discutir sobre su poco ejemplar hoja de servicios, llamándolo "un instrumento de la clase noble" y un "enemigo de los trabajadores".

El Encapuchado Negro

Si el capitán Baerfaust es el Encapuchado Negro, entonces la reunión está destinada en gran parte a medir el nivel de conocimiento de los PJs sobre sus actividades. En particular, quiere saber si han descubierto la conexión con la Corona Roja, cualquier sospecha acerca de los skavens, o si tienen algún indicio sobre el destino final de la pólvora negra. En este caso no mencionará que la pólvora ha desaparecido, ya que no hay razón para llamar más la atención sobre ese hecho.

Día seis — Wellentag — Un cliente noble

El tiempo: Todavía lloviznaba por la mañana, aunque las nubes se separan poco después de la salida del sol. El resto del día es cálido y soleado. El Aver está muy crecido.

En la oficina de la Flecha Roja

Cuando los PJs llegan a la oficina de la Flecha Roja, Curd les presenta un conjunto de libreas para vestir y en general se queja de su apariencia y presentación. Las libreas tienen la forma de tabardos de tela gruesa, decorados con dos símbolos. En el lado derecho muestran una insignia bordada de la compañía de la Flecha Roja, y en el izquierdo una insignia de plata que muestra el escudo de armas de los von Kaufman. Si no acuden, Curd envía a un mensajero para encontrarlos y hace un último alegato para solicitar su ayuda, recordándoles que está dispuesto a pagar (10 coronas por cabeza).

Curd les explica que mientras vistan estas libreas se les reconocerá bajo el servicio de la Flecha Roja y representando a la familia von Kaufman. Como tal, espera que se comporten con dignidad y respeto, especialmente a la luz del hecho de que van a pasar el día en compañía de una persona muy importante.

"Tenemos una amiga noble que valientemente se ha ofrecido a ayudar a los von Kaufman y a la Flecha Roja. Ella es la Gravin Clothilde von Alptraum. La acompañaréis en un viaje rápido a su casa solariega en Heinzstadt, a cierta distancia por el camino a Heideck. El viaje de ida y vuelta llevará la mayor parte del día. Normalmente, los nobles prefieren viajar en secreto, pero con el permiso de la Gravin hemos sido bastante explícitos sobre este viaje, empleando nuestro mejor carruaje y alimentando el rumor entre la gente común con la que la Gravin es muy popular. Con suerte, la noticia llegará a oídos de los bandidos y seréis capaces de informar de su actividad. Viajaréis con ella, pero estaréis ocultos. Las bandas de asaltantes de caminos suelen ser bastante fuertes como para hacer frente a un guardaespaldas y un cochero, pero con vosotros a bordo no es probable que intentasen el robo".

La Gravin Clothilde se describe detalladamente en la página 13; es posible que los PJs tengan una conexión pre-existente en base a su trasfondo. De lo contrario, una tirada **Normal (+0%) de Sabiduría popular (El Imperio)** o **Desafiante (-10%) de Cotilleo** basta para reconocer el nombre e identificarla por su reputación.

Curd deja a los PJs solos mientras va a comprobar que el carruaje está preparado. Después de cinco minutos regresa y les presenta a los otros pasajeros, Clothilde, su guardaespaldas, Giselbert Kuhn, y el cochero, Werther.

Giselbert Kuhn – Guardaespaldas

Giselbert ha servido a la familia von Alptraum durante unos 40 años. Aunque ahora casi tiene sesenta años y está muy envejecido, todavía emana una impresión de considerable poder y confianza. Giselbert tiene el pelo corto y barba blanca. Está vestido con la librea de los von Alptraum y lleva espada y pistola. Giselbert utiliza el perfil de un Soldado.

Werther – El cochero

Werther es un hombre estropeado y curtido, con treinta años de experiencia como cochero y veterinario de caballos. Parece retraído y silencioso; pero esto es debido a que sus temas habituales de conversación son el vino y las mujeres, y no se encuentra cómodo hablando estos asuntos en presencia de la Gravin Clothilde. Su reumatismo le hace de poca utilidad en una pelea, aunque será capaz de mantener a los caballos bajo control en prácticamente cualquier circunstancia.

Una vez en el camino, Clothilde está muy interesada en el grupo, y les pregunta por sus aventuras y lo acaecido en los muelles. Si los PJs se interesan por sus actividades, afirma que la vida ha sido bastante aburrida en los últimos tiempos, pero que espera una próxima fiesta de jardín en el Palacio Averburg, con motivo del regreso de la expedición de Friedrich von Kaufman de las tierras del sur. Puede continuar mencionando que planea unas largas vacaciones en Altdorf para atrapar los nuevos espectáculos de la próxima temporada teatral.

Dice estar poco interesada en la política o la sucesión del Elector. Si le preguntan por qué ayuda al Graf Friedrich o asume un riesgo personal para atraer a los bandidos, si no es para ganar capital político, la Gravin Clothilde insiste en que es su deber como noble hacer todo lo que pueda por el Gran Condado de Averland. Los PJs pueden tener la impresión de que para ser apolítica, la Gravin es sorprendentemente astuta, algo que es muy cierto.

Un viaje en carruaje

Desde la oficina de la Flecha Roja, el carruaje rodea la Plenzerplatz un par de veces, lo que le permite a Clothilde saludar serenamente a los transeúntes. A continuación, se dirige hacia la puerta oriental. El carruaje sigue el mismo camino que los PJs recorrieron hace unos días, pero pronto gira y viaja por un camino lateral hacia el sur que pasa por un acre tras otro de huertos y los viñedos ocasionales.

Después de media hora de viaje a lo largo del camino, el carruaje se detiene. El cochero les anuncia que hay abundantes ramas caídas por el medio de la carretera, y él y Giselbert se apean del carruaje para despejarlo.

Si los PJs anuncian que van a ayudar, Clothilde les recuerda que su trabajo consiste en pasar inadvertidos a menos que alguien ataque el carruaje. Los PJs que anuncien que están atentos a su entorno, notan movimiento detrás de un seto a la izquierda de la carretera con una tirada **Muy difícil (-30%) de Percepción**. Cualquiera que examine las ramas caídas se dará cuenta de que han sido cortadas con un hacha. (Aunque no lo admitirían, la vista de Giselbert y de Werther está fallando, y no advertirán ni el movimiento ni las marcas de hacha).

Cualquiera que vaya a investigar el seto cercano descubre que hay un estrecho camino tras él. Hay muchas huellas, tanto humanas como animales. Si los PJs miran su entorno, o buscan huellas más frescas, advierten una serie de pisadas que siguen un poco hacia el norte y luego desaparecen cerca de un gran arbusto con una tirada **Difícil (-20%) de Percepción**.

Debajo del arbusto se esconde una joven vestida de sierva. Lleva una mochila abultada y una daga. Finge terror delante de los PJs, pareciendo asumir que son ladrones y pidiendo su clemencia. Dice ser una granjera local que simplemente estaba fuera recogiendo manzanas.

Si se investiga su mochila, contiene unas cuantas manzanas y un gran y compacto cuerno de caza. Gertie forma parte de una banda de salteadores de caminos y su trabajo es buscar carruajes por la zona y avisar a la cercana banda. Ella mantiene su historia, a menos que la sometan a una presión considerable, alegando que encontró el cuerno, "Un cazador debe haberlo perdido". Clothilde se opone a cualquiera que amenace con herir o matar a Gertie.

Robo en el camino

El carruaje se pone en su camino de nuevo y continúa hacia el sur. Si Gertie todavía está en posesión de su cuerno, pide a los personajes un tirada **Desafiante (-10%) de Percepción**. Si la pasan, escuchan el sonido de un cuerno en la distancia, alrededor de un minuto después de que el carruaje se alejara. La señal del cuerno alerta a un

grupo de bandidos montados que están acampados más adelante. Al oír el cuerno, ensillan, persiguen al carruaje e intentan robar a Clothilde.

Los salteadores de caminos saben (por los agentes a sueldo del Encapuchado Negro) que una rica cosecha, el anillo de diamantes de Clothilde, está en el camino a la casa de los von Alptraum. Esperan encontrar algo de resistencia, puesto que la mayoría de los carruajes que transportan pasajeros nobles son custodiados por un par de cocheros y un guardaespaldas o dos. Su estrategia depende de cómo manejaron los PJs el encuentro con Gertie.

- Si los PJs hablaron con Gertie, o salieron del carruaje antes de que el camino estuviese despejado, ella señala a la banda que hay guardias adicionales en el interior del carruaje (un doble toque del cuerno). Los salteadores de caminos se acercarán al carruaje empuñando sus armas. Dos de ellos cubren las puertas mientras hacen sus demandas. Si los PJs intentar salir del carruaje mientras los salteadores de caminos tienen las puertas cubiertas, los ladrones descargan sus pistolas antes de que los PJs pueden hacer nada. En esta situación, el DJ debe resolver primero estos disparos y luego tirar la Iniciativa y seguir el encuentro de la forma habitual.

- Si los PJ se quedaron en el carruaje cuando estuvo detenido en las ramas rotas, y no dieron a conocer su presencia a Gertie, ella asume que el cochero y Giselbert son la única amenaza presente. Los salteadores de caminos se colocarán alrededor de la parte delantera del carruaje para abordar primero al cochero. En el momento en que aparezcan los PJs, los salteadores de caminos resultan sorprendidos.

- Si los PJs silenciaron a Gertie, o tomaron su cuerno, ella no podrá alertar a los salteadores de caminos. Se percatan del carruaje por sí mismos, pero tienen que hacer los preparativos para atraparlo con demasiada rapidez. Esto resulta en que los salteadores de caminos no han tenido tiempo para cargar sus pistolas. Esgrimen las armas de fuego como si estuvieran cargadas, pero si son atacados descartan sus pistolas inútiles y sacan sus espadas.

Independientemente de la estrategia que adopten los salteadores de caminos, aparecerán unos dos minutos después de la señal de Gertie. Los ladrones cabalgan alrededor de la parte izquierda del carruaje y luego se agrupan en el camino por delante para detenerlo. Entonces, uno de la banda dice lo siguiente:

> "¡Alto por favor! Tenemos motivos para creer que el diamante von Alptraum viaja ahí dentro. Sólo tirarlo fuera por la ventana y estaremos encantados de dejaros seguir vuestro camino".

En este punto, Clothilde gira su gran anillo de diamantes en sus dedos y mira implorante a los PJs. Giselbert saca con mucha tranquilidad su pistola y sonríe tristemente.

El número de ladrones es igual al número de PJs+1. Utilizan el perfil del Soldado, aunque reciben un +3% a HA y HP, y la habilidad de Montar. Cada uno tiene un arma de mano y está montado a caballo. La mitad de ellos empuñan pistolas. Están vestidos con ropas desgastadas y chaquetas de cuero, y usan una mezcla de trozos de tela, sombreros de ala ancha y cuellos altos para ocultar sus rostros. Su líder, un hombre enorme llamado Hektor, es un desertor del ejército estatal de Averland (desertó justo antes de la Tercera del Fuego Negro) y recluta a otros desertores cuando es posible. Ha sido un asaltador profesional durante casi dos años y ha comenzado hace poco a recibir órdenes de "el hombre bajo la capucha negra".

Aunque los ladrones son un grupo temible, los PJs pueden contar con la ayuda de Giselbert y Werther. Werther tiene un arcabuz y será capaz de descargar un disparo (HP 30%), luego tendrá que pasar tres asaltos para recargarlo (su reumatismo no le hace ningún favor aquí). Clothilde evita la violencia, aunque ciertamente anima a los PJs. Sin embargo, si la pelea llega hasta ella se defenderá con una daga enjoyada que lleva dentro de sus enaguas.

Los ladrones no son particularmente valientes o decididos. Una vez que hayan sufrido un par de bajas intentarán alejarse y volver por donde vinieron, razonando que el carruaje continuará hacia su destino en lugar de perseguirlos.

Si Clothilde o cualquiera de sus compañeros de viaje están en grave peligro de sufrir lesiones permanentes o la muerte, Clothilde dará un paso adelante y entregará su diamante. No estará feliz al respecto, pero valora más la vida humana que la riqueza, especialmente si ella estuvo involucrada en poner esa vida en peligro en primer lugar.

Si los PJ posteriormente presentan un plan para recuperar el anillo, se les debe dar una amplia oportunidad para rastrear a los ladrones hasta su campamento (consulta más abajo), o volver a Averheim. Clothilde estará sin duda encantada de recobrar el anillo.

Sin embargo, si los salteadores de caminos regresan a Averheim, desaparecerán en los suburbios de la ciudad. Al día siguiente darán el anillo von Alptraum a los agentes del Encapuchado Negro.

El desenlace

Clothilde está muy preocupada si alguien resulta malherido, y quiere llegar a su casa tan pronto como sea posible para que un curandero al servicio de los von Alptraum pueda atender a los heridos. Si la pelea fue muy mal para los PJs, será muy autocrítica, culpándose a sí misma por ser "tan estúpida como para haber acordado un plan tan temerario". Por otro lado, Giselbert estará claramente molesto con los PJs si su rendimiento durante el combate fue cobarde o inepto.

Si los PJs muestran interés en los cuerpos o enseres de los ladrones que han matado, hacen un descubrimiento sorprendente. Uno de ellos, debajo de su chaqueta de cuero, lleva puesto el uniforme negro y amarillo de un soldado de Averland. También es evidente que las pistolas utilizadas por los ladrones están marcadas con un sello que representa a un sol ceñudo. Cualquier PJ que lo vea, reconoce con una tirada **Desafiante (-10) de Inteligencia**, que estas armas de fuego pertenecen a la guarnición de Averheim. (Un personaje con el trasfondo Marcado por la batalla sabrá esto automáticamente). Los ladrones también tienen 2d6 chelines cada uno.

Si los PJs no muestran ningún interés en los cuerpos, Giselbert se da cuenta del soldado muerto y lo señala, aunque no ve el símbolo en las armas de fuego.

Si matan a todos los ladrones, Hektor tiene una pequeña llave de hierro en una cuerda alrededor de su cuello.

Clothilde está dispuesta a continuar hasta su casa de campo, y no tolera ningún desacuerdo de los PJs. Después de una hora en el carruaje, el camino gira y sube una serie de colinas empinadas, llenas de pequeños árboles achaparrados. Veinte minutos más tarde, el carruaje se detiene delante de su señorío, desde el que hay una vista verdaderamente estelar de las tierras bajas de Averland. La casa es una mansión grande, lujosa y fortificada, que es atendida por mucho personal a tiempo completo. Un médico al servicio de los von Alptraum atiende a cualquier herido, y los PJs son bien alimentados con un espléndido banquete antes de ser conducidos hasta el carruaje

y ser devueltos a Averheim al acabar la tarde. A menos que tenga un buen motivo para estar enfadada con ellos, Clothilde procura que cada PJ reciba una corona de propina.

Viaje de regreso

El carruaje necesita tres horas para completar el viaje de regreso hasta Averheim.

Cualquier PJ que mencione específicamente que está atento ante cualquier signo de los ladrones en el viaje de vuelta, debe hacer una tirada **Difícil (-20%) de Percepción** para ver un área en donde un gran número de huellas de cascos salen del camino.

Si los PJs dejan el coche y siguen el rastro entran en un bosquecillo, en cuyo centro hay un área despejada en la que los ladrones habían hecho su campamento. Lo que queda del campamento depende de cómo despacharon los PJs a los ladrones.

Si los PJs no acabaron con todos los asaltantes, entonces los supervivientes regresaron hasta este campamento, recogieron sus pertenencias y volvieron de nuevo a Averheim. Los PJs encontrarán una fogata humeante y varios restos de detritus y basuras. Una tirada **Muy difícil (-30%) de Buscar** permite encontrar una pistola rota, marcada con el sol ceñudo como se describió anteriormente.

Si todos los ladrones murieron, no han podido despejar su campamento. La fogata y la pistola estarán allí como se describe anteriormente. Además, un anillo de simples tiendas de lona rodea el fuego. Una de estas tiendas contiene un pequeño cofre de madera que puede abrirse con una llave de hierro llevada por uno de los ladrones, con una tirada **Difícil (-20%) de Forzar cerraduras**, o rompiéndolo. El cofre contiene 12 coronas y un collar de perlas que se puede vender por hasta 10 coronas. Si la rompe la caja para abrirla, el collar está estropeado y sólo puede venderse por 5 coronas.

Gertie de nuevo

Puede ocurrir que Gertie haya regresado al campamento y que los PJs la encuentren allí. Sin embargo, esto sólo ocurre en las siguientes circunstancias:

- Gertie está viva.
- Los PJs eliminaron a los ladrones (si no lo hicieron, los ladrones recogen a Gertie de camino).
- Los PJs especificaron que estaban siguiendo el rastro de huellas de cascos en silencio y pasaron una tirada **Normal (+0%) de Movimiento silencioso** (si no, Gertie les oye y huye).

Si se cumplen estos criterios, Gertie se encuentra descansando en el interior de una de las tiendas del campamento. Ella mantendrá su historia anterior de que es una lugareña que recogía manzanas y afirma que sólo se deslizó en la tienda para echarse un sueño rápido. "Esta no es vuestra tienda, ¿verdad señor? ¡Lo siento mucho si ese es el caso! Sólo quería un descanso lejos del ardiente sol".

Los PJs pueden discernir que Gertie parece bastante culpable con una tirada enfrentada de **Inteligencia** contra la **Empatía** de Guile (29%). Si los PJs le dicen que sospechan que estaba en connivencia con los ladrones y que los han matado a todos, Gertie todavía protesta su inocencia, a menos que un PJ pase una tirada **Rutinaria (+10%) de Intimidar** o exponga su culpa de alguna otra manera.

Bajo tal presión, Gertie se rompe y admite su complicidad con los salteadores de caminos. Sabe muy poco acerca de la organización de la banda, pero puede dar la siguiente información:

- Por lo que ella sabe, la banda sólo ha estado operando durante las últimas semanas.
- Si se le pregunta por qué se unió a la banda, al principio dice que fue presionada. Un PJ que pase una tirada enfrentada de **Inteligencia** contra la **Empatía** de Gertie (29%) se dará cuenta de que no es cierto. Sus motivos reales son una combinación de deseo de aventura y codicia.
- Dice que el líder de la banda, Hektor, mencionó que había recibido noticias de buenas oportunidades por un contacto al que se refirió como "el encapuchado". También afirma que el encapuchado les ayudó vender su botín.
- Gertie nunca conoció al encapuchado.
- Gertie dice que dos miembros de la banda eran desertores de la guarnición de Averheim, y que habían robado las pistolas de la armería de la ciudad.

El resto del viaje de regreso a Averheim transcurre sin incidentes.

Fritz y Kurt son abducidos

Ahora que se codean con nobles y hombres de negocios, los PJs particularmente mercenarios pueden no preocuparse más por las tribulaciones de los muelles, pero si no son tan cínicos pueden regresar allí para continuar sus investigaciones.

Durante la noche, Fritz y Kurt fueron raptados por los skavens. A diferencia de Ute ninguno era muy popular, y ladrones y mendigos tienen más probabilidades de haberse ido a cualquier otra parte.

Los únicos que parecen preocuparse por estas desapariciones son los que ya están preocupados por ellas. Estos son Rambrecht el agitador, Gottfried el cultivador de gong, Frederick el extorsionista, y Hans el matarife.

Día siete — Aubentag — Audiencia con von Kaufmann

El tiempo: Hace bueno todo el día.

Reunión con von Kaufman

Durante la noche, Curd Weiss encuentra a los PJs y explica que se han ganado el agradecimiento de los dueños de la Flecha Roja por el buen trabajo que llevaron a cabo al mantener a salvo a Clothilde.

Invita a los PJs al Final del Viaje para una cena de celebración, a expensas de la Flecha Roja. Hacia el final de la comida, Friedrich von Kaufman (consulta la página 12) entra en el bar y se acerca a los PJs.

Von Kaufman agradece a los PJs su papel al proteger a Clothilde, a quien describe como una vieja amiga. También menciona que ha oído que algunos de los hombres en las bandas de ladrones que asolan el área parecen estar asociados con la guarnición. Muestra mucho interés en todo lo que los PJs tengan que decir sobre esto.

Von Kaufman explica que su expedición ha regresado recientemente de las tierras del sur y que está planeando una pequeña celebración en los jardines del Averburg para mostrar algunas de las maravillas que la expedición ha traído de vuelta. Había planeado emplear a la guarnición de la ciudad para garantizar la seguridad, pero a la luz de los rumores de corrupción y delitos, ya no cree que sea una buena idea. Algunos de sus invitados son muy importantes, y no quiere que los militares sean los únicos proveedores de protección armada en el evento. Por ello, solicita a los PJs que acudan para actuar como vigilantes y en general, que mantengan un ojo en los procedimientos. Siempre que realicen esta tarea en un nivel decente, se compromete a pagarles 15 coronas a cada uno por un día de trabajo.

El evento es una fiesta y exposición que tendrá lugar en los terrenos de la casa de fieras del Palacio Averburg. Von Kaufman pide a los PJs que vayan a las diez de la mañana, lo que le dará tiempo suficiente para informarles adecuadamente y asegurarse de que se familiarizan con el área de la casa de fieras.

La muerte de Beatrice Knox

Para Aubentag, Beatrice Knox sólo habrá logrado reunir la tercera parte del dinero que debía. A menos que los PJs la hayan ayudado a conseguir más dinero, es asesinada por los prestamistas y su cuerpo es arrojado al Aver.

Si Beatrice es asesinada de este modo, Rambrecht, Gottfried, Frederick y Hans, asumen que ella es uno de los que han desaparecido. Si los PJs han estado preguntando acerca de los desaparecidos, o lo hacen más adelante en la aventura, estos personajes les mencionarán a Beatrice. Esto puede confundir las cosas un poco, ya que su desaparición no encaja en el patrón de secuestros tras la lluvia.

¡Oops!

Si los PJs pasan algún tiempo en los muelles, tienen un tropiezo justo fuera del Caballo Blanco. Berni Gabb, el ofensor, está borracho pero es lo suficientemente amable. Da palmadas en el hombro del PJ con el que chocó y dice malamente:

> "Lo siento amigo, no pretendía molestar. Tenemos que cuidarnos en tiempos como estos, ¿verdad? Dicen que el propio Morr camina en estos muelles de noche, ¿sabíais eso? Bueno, es lo que dicen".

Añadiendo pistas falsas

La muerte de Beatrice Knox, al no corresponder ni a los secuestros ni a los asesinatos entre criminales, tiene algo de pista falsa. Las pistas falsas pueden ser útiles a los misterios, confundiendo las cosas y distrayendo de lo que realmente está pasando. Por otro lado, estas pistas falsas pueden hacer perder mucho tiempo y llevar la historia por direcciones inesperadas o indeseables.

El DJ debe conocer a su grupo, y añadir o eliminar las pistas falsas que encuentre apropiadas. Beatrice Knox, por ejemplo, podría haber sido asesinada por Skrabb a petición del Encapuchado Negro (si sus deudas le pertenecían), para mantener su muerte ligada a la trama. También podrían añadirse otras pistas falsas, si el DJ considera que los jugadores están demasiado cerca de descubrirlo todo.

Parte dos – Un día en la Casa de Fieras

A diferencia de la sección anterior, esta parte de la aventura trata en detalle de una mañana de Marktag muy ocupada. El propósito de esta sección es proporcionar a los PJs una introducción a una serie de PNJs importantes de Averheim, y arrojar algo de confusión sobre quién podría estar detrás de los misteriosos sucesos en los muelles. En particular, un noble llamado Theodosius von Tuchtenhagen bien podría ganarse la enemistad de los PJs por sus terribles modales y evidente megalomanía, aunque es totalmente inocente de cualquier crimen real. (Bueno, en ningún modo es el Encapuchado Negro).

Este evento es también la primera vez que los tres PNJs principales estarán presentes en el mismo lugar, y cada uno bien podría ganarse la sospecha de los PJs por su comportamiento durante la fiesta. El capitán Baerfaust se reúne con una extraña mujer. El Luminario Mauer discute con el anfitrión y se va poco antes de que ocurra un accidente terrible. Von Kaufman defiende su decisión de mostrar un artefacto inquietante pese a los reparos de algunos invitados.

La actividad skaven también aparece aquí, cuando Skrabb pone en peligro a los invitados liberando un monstruo en el laberinto de setos (consulta la página 53) y roba el artefacto de piedra de disformidad en la confusión resultante para avanzar en su plan, detallado en la página 62. Si los PJs concluyen que los skavens están detrás de los sucesos y comparten esto con otros huéspedes, consulta los detalles en la página 57 con respecto a las actitudes a este tipo de rumores.

El ritmo de esta parte pretende ser al inicio más gentil y tranquilo, con los PJs dedicados a conocer a los diferentes PNJs y tomando nota de algunas pistas aparentemente inocuas y de las interacciones entre los PNJs. Esto se yuxtapone luego con la culminación violenta de esta sección, en la que los PJs corren contra el tiempo para enfrentarse a un monstruo en un laberinto antes de que provoque demasiados estragos. Si los PJs se desempeñan bien, impresionarán a una serie de notables de Averheim, y se asegurarán buenas relaciones continuadas con von Kaufman y sus amigos.

El tiempo: Es un buen día y un fuerte sol baña el Averburg durante el evento en la casa de fieras. Al caer la tarde, las nubes comienzan a reunirse y por la noche está muy nublado. Llueve mucho después del anochecer.

Disposición de la Casa de Fieras y exhibiciones

Los terrenos de la casa de fieras están en una esquina de los jardines del Averburg desde la puerta principal, con acceso por un sendero de grava triturada. Una amplia zona de césped verde está rodeada en un lado por una serie de jaulas, y a lo largo del otro por el borde de un gran laberinto de setos. En el centro del césped hay una gran carpa, a rayas en los colores de Averland, negro y amarillo (que son también los colores von Kaufman). Debajo de la carpa hay una pequeña cantidad de mesas, bancos y sillas, ingeniosamente dispuestos para permitir la socialización y el debate. También hay una vitrina grande, que contiene muchos artefactos de las tierras del sur (actualmente está cubierta por una tela gruesa). Al otro lado de la carpa hay un pequeño estanque de patos, de sólo tres metros de profundidad en su parte más honda pero ahogado con lentejas de agua y vegetación,

por lo que el agua es bastante opaca. Frente al estanque de los patos, se erige un pequeño pabellón en donde los cetreros de von Kaufman asisten a sus aves. Todo el césped está rodeado por un seto.

Hay diez recintos de la casa de fieras, la mayoría contienen algún tipo de animal. Los recintos vienen en tres diseños.

Las pajareras (A) son cabañas de madera de unos tres metros cuadrados. Se accede por una puerta en la parte trasera. El techo y un lado de las pajareras están parcialmente hechos de malla metálica robusta con el fin de ver al animal dentro.

Las jaulas de pájaros (B) son grandes recintos circulares hechos de barras de hierro forjado negro, de unos cuatro metros en su punto más ancho y cinco metros de altura. Las copas de los recintos son cúpulas impresionantes, decoradas con laureles y cometas de hierro dorados. Se accede por una resistente puerta de metal en un lado de la estructura, que se cierra con un gran candado.

Las jaulas (C) son grandes recintos rectangulares hechos de barras de hierro forjado negro. Son de unos ocho metros de ancho, seis metros de profundidad y cinco metros de altura. Se accede a ellas por una resistente puerta de metal resistente en un lado de la estructura, que se cierra con un gran candado.

En frente de cada recinto hay una placa que proporciona el (no siempre es exacto) nombre del animal. Los recintos están diseñados para mostrar a la criatura en el interior, en lugar de proporcionarle un entorno cómodo, por lo que sólo están escasamente amuebladas con piedras, troncos, o arbustos ocasionales.

- **Recinto 1 (A) "Basilisco"**. Una rara combinación de reptil y ave con plumas de color azul eléctrico, una impresionante papada roja y la cola de una larga serpiente verde. Obviamente, mantener un basilisco enjaulado está plagado de peligros. Este ha quedado relativamente inofensivo a través del método cruel de haberle arrancado los ojos; también es un espécimen más bien pequeño, apenas más largo que la altura de un hombre.
- **Recinto 2 (C) Vacío**. Aquí no hay nada aparte de un montón de paja.
- **Recinto 3 (C) "Araña gigante"**. La jaula está adornada con telarañas pegajosas. La araña es de unos dos metros y medio de largo. Es de color rojo oscuro e iridiscente con marcas negras.
- **Recinto 4 (C) "Mordedor carnívoro de las tierras del sur"**. Este recinto se erige en torno a un estanque circular de sucia agua marrón en el que descansa un cocodrilo de color verde bilioso. Es de unos tres metros de largo del hocico a la cola.
- **Recinto 5 (B) Vacío**. Se utiliza para almacenar palos y sacos de pienso.
- **Recinto 6 (B) "Grifo sin alas de las tierras del sur"**. Esta criatura es un demigrifo, una forma rara de grifo que carece de alas. Este espécimen es muy joven, sin embargo, sin la longitud y cuerpo de un demigrifo totalmente desarrollado. Todavía es un animal imponente tan grande como un caballo. Tiene el cuerpo y cuartos traseros de un león, pero su cabeza es la de un águila gigantesca, y sus extremidades delanteras son como las patas de un ave rapaz.

Entre los recintos 6 y 7 hay un área de césped. Una barra de madera está erigida aquí, en la que posan un gran halcón, un cernícalo, y un gavilán. Albrun Falk, el halconero de von Kaufmann (consulta la página 50), estará situado aquí para atender a sus pájaros y hacer una demostración de su arte.

- **Recinto 7 (C) "Oso blanco de Norsca"**. Un enorme oso blanco pasa el tiempo aquí, paseando adelante y atrás repetidamente.
- **Recinto 8 (C) "Gato colmillos de sable"**. Este animal procede de las Montañas del Lamento, a muchos miles de kilómetros al este del Imperio. Es un gato grande y corpulento, con piel a rayas y enormes caninos. El gato está sufriendo en el clima de Averheim, que es demasiado caliente y húmedo para él, y pasa su tiempo tumbado y jadeando pesadamente.
- **Recinto 9 (A) "Búho gigante"**. El búho gigante es como una lechuza en apariencia, aunque mide unos 150 cm. La lechuza parece bastante contenta con posarse en un tronco y mirar lo que pasa alrededor con sus grandes ojos de aspecto inteligente.
- **Recinto 10 (C) "Rinoceronte sin pelo de las tierras del sur"**. Un gran rinoceronte macho, de unos tres metros de largo con dos cuernos en el hocico, duerme en una cama de hierba seca, roncando ruidosamente. Tiene una verrugosa piel gris oscura.

Laberinto de setos

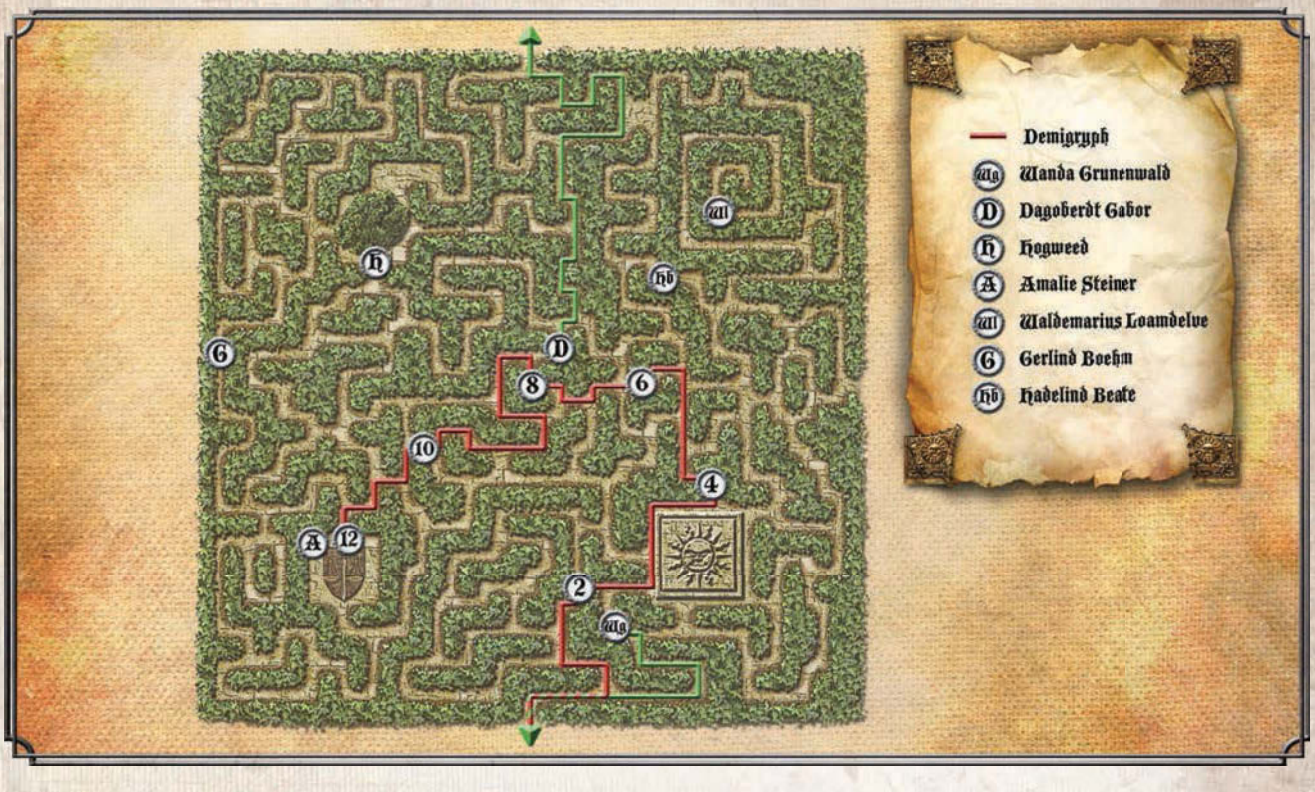
El laberinto de setos es grande y está muy crecido. No es muy difícil encontrar el camino en el laberinto de setos, ya que fue diseñado para proporcionar un interesante y novedoso paseo en lugar de ser endiabladamente difícil. Sin embargo, algunas personas se pierden y se asustan, por lo que el mayordomo del Palacio Averburg tiene un mapa del laberinto y le ha dado un plano a Friedrich von Kaufman.

El laberinto está construido en su mayoría de corredores de arboles de hoja perenne densamente plantados, crecidos alrededor de un camino muy gastado de losas. El seto es de unos cuatro metros de altura, aunque algunas copas de árboles son más altas. No ha sido bien atendido, y algunos árboles están un poco salvajes. Ramas que sobresalen, losas sueltas y zarzas no tratadas, pueden arañar, hacer tropezar o enredarse en los visitantes descuidados.

Hay tres rasgos en el laberinto colocados para proporcionar alguna novedad y ayudar a los visitantes perdidos a encontrar su sitio. En un cruce hay un gran mosaico con un sol ceñudo, un símbolo heráldico asociado con la antigua provincia de Solland y la familia Leitdorf. En otro hay una estatua de mármol blanco de la diosa Verena con una larga y ondulante capa. Se la representa con una espada y un escudo decorado con el motivo de un conjunto equilibrado de escamas. En un tercer cruce hay un viejo y retorcido roble, con sus ramas caídas sostenidas por robustos puntales de madera.

Orientándose por el laberinto

Como regla general, hace falta un desplazamiento (media acción) para llegar a una esquina o cruce desde cualquier otra esquina o cruce en el laberinto de setos. Básicamente, un personaje puede usar un desplazamiento para llegar a cualquier punto dentro de su línea de visión, aunque el DJ podría decidir que algunos corredores más largos, como los que van hacia el borde exterior del laberinto, requieran dos o más desplazamientos. Ten en cuenta que el mapa del laberinto no representa con precisión su estado actual, por lo que algunas distancias más cortas pueden ser más difíciles de atravesar debido a losas sueltas o marañas de zarzas.



El sendero es lo bastante ancho para que dos personas caminen juntos cómodamente. Consulta el mapa del laberinto de setos mientras están en su interior.

Aunque los PJs reciben un mapa, aún pueden perderse si no lo siguen correctamente o si corren por el laberinto sin consultarlo. Los PJs que se pierdan en el laberinto puede tratar de obtener una idea de su paradero con una tirada de **Rutinaria (+10%) de Orientación** o **Normal (+0%) de Percepción**.

Por supuesto, es probable que los PJs utilicen todo tipo de trucos para orientarse por el laberinto, desde trepar a los árboles a usar la magia. Los DJs deberían otorgar bonificaciones por tales ideas, aunque teniendo en cuenta que la abundante zarza ofrece un montón de oportunidades para infligir daños menores a los personajes que intenten algo arriesgado y que fallen sus tiradas.

Lista de invitados (y algunos asistentes no invitados)

Los siguientes PNJs están presentes en, o alrededor de, el evento:

- **Friedrich von Kaufman:** Noble de Averland y anfitrión (consulta la página 12). Su objetivo es mostrar su colección, aumentar su influencia entre la nobleza de Averheim, y ganar un poco más de información sobre el estado de la sucesión.

- **Curd Weiss:** La mano derecha de von Kaufman (consulta la página 39). No es un invitado, Curd está aquí para asegurar que el evento transcurre sin problemas y supervisar a los sirvientes.

- **Capitán Marcus Baerfaust:** El capitán de los Espaderos de Averheim (consulta la página 10). Su objetivo es "acabar de una vez esta tontería". Se resiente por tener que garantizar la seguridad de la nobleza y aún más porque se ha puesto en duda el honor de sus soldados.

- **Arta Schaffer, Waldtraut Machholt y Walfried Wirtz:** Estos tres soldados están bajo el mando de Baerfaust. Debido al desacuerdo del capitán con von Kaufmann, no estarán situados en la casa de fieras. Sin embargo, pasan su tiempo patrullando por los jardines del Averburg y mantienen un ojo vigilante sobre los procedimientos. Machholt y Wirtz llevan corazas de acero pulido, uniformes negros y amarillos con mangas abullonadas y plisadas, y anchos sombreros de fieltro negro decorados con plumas rojas. Arta Schaffer es la mano derecha del capitán Baerfaust. Es una soldado de élite del ejército de Averheim y una

compañera leal al capitán Baerfaust. Está armada con una espada a dos manos, una pistola y lleva una armadura de placas completa. En caso de alguna perturbación o de un ataque, Schaffer buscará ayuda en el palacio, mientras Machholt y Wirtz irán directamente a por la raíz del problema. Los tres soldados sólo desean ofrecer seguridad a la exhibición, aunque ninguno de ellos espera ser necesario.

- **Luminario Konrad Mauer:** Un mago de la Orden de la Luz (consulta la página 11). Mauer tiene curiosidad por las piezas de la exposición, y por las bestias extrañas en la casa de fieras.

- **Clothilde von Alptraum:** Mujer noble de Averheim (consulta la página 13). Su objetivo es mantener el honor y dignidad de la familia von Alptraum, sobre todo en contraste con los Leitdorf.

- **Giselbert Kuhn:** El guardaespaldas de Clothilde (consulta la página 43). Kuhn estará presente incluso si resultó herido por los asaltantes anteriormente; su orgullo no tolerará nada menos.

- **Theodosius von Tuchtenhagen:** Un desagradable noble menor de Averland. Theodosius es un hombre alto y delgado de treinta años, con el pelo rojo fuego y largos bigotes. Viste ropas suntuosas y decoradas con un verdadero tesoro de piedras preciosas aunque en su mayoría son bisutería. Theodosius ha sido nombrado señor temporal de Grenzstadt, la ciudad fortaleza que custodia el Paso del Fuego Negro, mientras las otras familias nobles se disputan la sucesión. Habla con un ceceo como una afectación y con frecuencia rompe en vendavales irritantes de risa estridente. La familia de Theo fue elevada al rango de la nobleza hace un siglo por el Emperador Matthias IV y se esfuerza por ocultar el recuerdo de que sus antepasados eran mercaderes. Cuando su hermano mayor Volker murió en un duelo, su madre falleció de pena y el joven noble se encontró a la cabeza de la familia. Esto le ha dejado inseguro en su posición, aunque posee un inquebrantable sentido de sus derechos. Theodosius carece de la experiencia y la educación para comprender los matices de la situación política de Averheim. Su objetivo es mostrar lo rico y digno que es; desafortunadamente su comportamiento grosero socava esto.

- **Dagoberdt Gabor:** El mago mascota de Theodosius. Un hombre corpulento de mirada lasciva de unos cuarenta años. Dagoberdt viste con joyas llamativas y deslumbrantes vestiduras doradas. Es miembro de la Orden Dorada, aunque ha pasado mucho tiempo desde que asistió al Colegio Dorado en Altdorf. Ahora es un miembro del séquito de Theodosius, divirtiendo a su señor con su magia y persiguiendo su mutuo interés en las teorías relativas a la producción alquímica del oro. Dagoberdt tiene cierta curiosidad por los objetos en la exposición, pero asiste sobre todo para mantenerse en gracia con Theodosius y mirar de soslayo a los miembros del sexo débil en la fiesta.

- **Hogweed:** El bufón imbécil de Theodosius. Una figura retorcida, con el débil cuerpo de alguien que sufrió desnutrición crónica siendo niño. Hogweed es un joven de diecinueve años. Es un individuo imbécil y resentido, cuyas bromas crueles están dirigidas a cualquiera que no sea Theodosius y Dagoberdt. Hogweed está sujeto a sacudidas violentas, que Theodosius encuentra incluso más divertidas que sus bromas.

- **Ferdinand Leitdorf:** Noble de Averheim. Un hombre alto y elegante en sus treinta y tantos años. Ferdinand es sobrino del fallecido Marius y primo del actual (aunque disputado) jefe de la familia, el Barón Kastor Leitdorf. Al igual que su tío, Ferdinand tiene una mata de pelo largo y rizado de color gris y una expresión un tanto arrogante, que da paso a una máscara de pura furia roja cuando se siente frustrado o asustado. Ferdinand viste ricamente en satén y seda con muchas joyas costosas. Lleva un elegante estoque y afirma ser "tan buen espadachín como mi tío, Marius". Su meta en la fiesta de jardín es demostrar la evidente superioridad de la familia Leitdorf y recordar a todos que su tío fue el Conde Elector.

- **Claudia Leitdorf:** Una mujer delgada y pálida en sus veinte años. Claudia es la prima de Kastor y Ferdinand Leitdorf. Es también la esposa del último. Al igual que su marido, Claudia es arrogante e inestable, y su pelo oscuro y rizado ya está muy veteado de gris. A diferencia de su marido, Claudia no tiene ninguna lealtad al apellido Leitdorf y está considerando a los otros nobles para una potencial ventaja para ella y su marido en la batalla por la sucesión del Elector. Aunque no muestra el comportamiento excéntrico e inestable de sus parientes más famosos, Claudia sufre un dolor crónico que a menudo la deja tensa y melancólica. Se guarda sus opiniones y habla en muy raras ocasiones, y cuando lo hace su voz es siempre débil y temblorosa.

- **Waldemarius Loamdelve:** Representante de la comunidad halfling de Averheim. La ciudad está cerca de la frontera entre Averland y la Asamblea, y Averheim cuenta con una comunidad halfling relativamente grande. Waldemarius (Waldo para los amigos) es el patriarca del influyente clan Loamdelve. Es un joven de 78 años, aunque su pelo castaño oscuro empieza a volverse gris en las sienes. Al igual que muchos ancianos medianos, viste en un estilo extravagante, con ondulantes sedas verdes y amarillas e hinchados refuerzos en los hombros, codos, caderas y rodillas. Es un compañero bastante engreído y snob, y dado a ofenderse por cualquier insulto percibido. También es algo dado a la gula y la pereza. Su objetivo es obligar a la "gente grande" a tratar a los halflings con respeto.

- **Amalie Steiner, Fausta Herzog, Gerlind Boehm, Hadelind Beate y Wanda Grunenwald:** Damas de compañía. Estas jóvenes son miembros menores de familias nobles invitadas a la fiesta para parecer impresionantes y comportarse de una manera encantadora. Amalie y Fausta son miembros de la corte de von Kaufman, Gerlind y Hadelind son miembros de la corte de Leitdorf, y Wanda es parte de la comitiva de von Tuchtenhagen.

  En general, las damas de compañía son cultas, profesionales y amables. Son verdaderas mariposas sociales, mezclándose con todos los invitados para no permitir que nadie se sienta excluido,

El Encapuchado Negro

Si Marcus Baerfaust es el Encapuchado Negro, entonces los soldados en el evento han sido escogidos por él para ser sordos, mudos y ciegos, en lo referido a la infiltración y el robo de Skrabb. No serán de ninguna ayuda para los PJs, simplemente sucederá que siempre están demasiado lejos.

pero dando a cada invitado suficiente atención para que se sienta como si compartieran un momento significativo de intimidad. Las damas son hermosas, y saben cómo batir sus pestañas y mover sus abanicos de forma coqueta pero propia de una dama. También son instruidas y les encanta hablar de arte, teatro, y todo tipo de asuntos relacionados con (una visión teñida de rosa de) el Imperio. Se ríen de los chistes afables, pero desprecian la grosería.

La excepción es Wanda, una camarera de Grenzstadt elevada a dama de compañía porque Theodosius imagina sus aptitudes. Es una chica dulce con ingenio astuto, pero sin educación formal y se siente terriblemente fuera de lugar en estas circunstancias. Wanda es tímida y retraída, aterrorizada porque la crean estúpida. En contraste con las otras damas de compañía, agradecería mucho que alguien fuese moderadamente terrenal y directo en la conversación con ella.

- **Albrun Falk:** Halconero. Un miembro menor del séquito de von Kaufmann. Albrun está en la casa de fieras para proporcionar una demostración de cetrería poco después de que los invitados se hayan reunido. Es un hombre joven, guapo y atlético, con el pelo rubio muy corto y vestido con la librea von Kaufman. Albrun está entusiasmado con sus pájaros y fascinado por el demigrifo y el basilisco en la casa de fieras.

- **Adele Ketzenblum:** Cazadora de brujas (consulta la página 14). Adele ha llegado a la fiesta en busca de Johann Templemann, o de cualquier otra persona presente en la expedición a las tierras del sur. Sospecha que la expedición en general, y en particular Templemann, están involucrados en la herejía.

- **Skrabb:** Asesino del clan Eshin (consulta la página 56).

Acto Uno — Preparando el Evento

Von Kaufman ha dicho a los guardias en la puerta del Palacio Averburg que esperen a los PJs y los escolten a la casa de fieras. Los guardias les conducen por el palacio y los jardines que lo rodean, que parecen un tanto descuidados y con mucha vegetación.

A la entrada de la casa de fieras hay tres hombres vestidos con los uniformes de color negro y amarillo del ejército de Averland. Están equipados con una armadura de acero pulido brillante y enormes espadas a dos manos. Son Arta, Waldtraut y Walfried, soldados bajo el mando del capitán Baerfaust. Debido a la desconfianza actual entre Baerfaust y Friedrich von Kaufman, no se les ha permitido entrar en la casa de fieras, y han recibido la orden de patrullar el perímetro mientras la fiesta está en marcha.

Dentro de la Casa de Fieras

Von Kaufman está supervisando los preparativos finales para el evento. Siervos y criadas colocan comida en las mesas y aprietan los tensores de la carpa. Amalie y Fausta se sientan dentro de la carpa, abanicándose teatralmente. En el otro extremo de la casa de fieras, Albrun Falk asiste a sus pájaros, asegurándose de que se posan en sus palos.

De pie junto al estanque de los patos está el capitán Baerfaust, vestido con su uniforme de capitán de la guarnición de Averheim. Ha estado discutiendo con von Kaufman sobre el despliegue de sus hombres y aparentemente se siente humillado porque a los PJs se les ha pedido servir de guardias en su lugar. Se aparta con brusquedad si los PJs tratan de hablar con él, y von Kaufman no les mencionará este asunto, aunque Amalie y Fausta admiten que el capitán y el noble estaban trabados en un "acalorado debate", si se les pregunta sobre la actitud de Baerfaust.

Von Kaufman advierte la llegada de los PJs y los recibe.

> "Bien, habéis llegado. Os lo agradezco. En la tienda encontraréis tabardos decorados con el escudo de armas de mi casa y unos sombreros respetables. Si necesitáis una espada, decídselo a Curd. Por favor, usadlos durante todo el día. Una vez hayáis encontrado un tabardo adecuado, me gustaría que empleaseis media hora en familiarizaros con estos terrenos. Obtuve un plano del laberinto de setos del mayordomo del Averburg para vosotros, por si acaso algún idiota acaba perdiéndose".

Los tabardos que von Kaufman desea que vistan los PJs están sobre un banco en la carpa. Los tabardos son de color amarillo oro y están decorados con el escudo von Kaufman, una cruz imperial blasonada sobre un sol dorado con llamas rojas bordadas en rojo y negro. También hay tres amplios sombreros de fieltro negro decorados con plumas rojas.

Entrega a los jugadores el mapa del laberinto de setos. Los PJs pueden entonces pasar algún tiempo viendo las exposiciones y explorando. Una vez que los PJs se han familiarizado con la casa de fieras, von Kaufman se acerca a ellos de nuevo y, tras preguntar si han tenido algún problema, les da las siguientes instrucciones.

> "Los primeros invitados deben llegar en breve. Quiero que guardéis la carpa y las exposiciones mientras les doy la bienvenida. Luego nos dirigiremos a la exhibición de cetrería para un espectáculo rápido antes de dejar que todos ellos se mezclen. Por ahora, os agradecería si permanecéis tranquilos y profesionales, pero estad atentos por cualquier problema y hacedme saber si veis o escucháis algo raro. Pero por favor, ser discretos; no quiero causar ninguna distracción innecesaria".

Si se le pregunta qué es lo que le preocupa, von Kaufman admite que la situación relativa al asiento vacío del Elector ha llevado a algunas tensiones comprensibles entre varios nobles de Averheim, y que lo único que quiere es "conseguir una advertencia temprana si parece que se está gestando una discusión".

Llegan los Invitados

Los primeros invitados llegan poco después de las once. Clothilde y Giselbert son los primeros en entrar en la casa de fieras. La Gravin está dispuesta a ponerse al día con los PJs, para descubrir lo que han hecho desde Wellentag. Está especialmente radiante con un vestido amarillo limón y atrae miradas de envidia de las damas de compañía.

Clothilde es seguida por el Luminario Mauer, aunque el mago parece más interesado en las exposiciones de animales que en los invitados. Después de saludar a los presentes de una manera muy superficial, se va a dar un paseo alrededor de la casa de fieras.

Los Leitdorf llegan entonces, un grupo formado por Ferdinand y Claudia, así como por Gerlind y Hadelind, las damas de compañía. Ferdinand se presenta de una manera jovial, algo teatral. Claudia se queja de un dolor de cabeza y se sienta a la sombra de la carpa con un pañuelo húmedo presionado a la sien.

Waldemarius es el próximo invitado en aparecer. Espera que la fiesta sea una ocasión un tanto más formal de lo que realmente es, y asumirá que los PJs están actuando como heraldos. Camina hasta el PJ más cercano y declara con estridencia:

> "Usted, señor, puede tener el honor de anunciar a la asamblea que Waldemarius Loamdelve, anciano y representante electo de la comunidad halfling de Averheim, ¡ha llegado al fin!"

Si el PJ elegido se lo toma con buen humor y proclama la llegada de Waldemarius, valorará al PJ y a sus compañeros con cariño (sobre todo cuando rápidamente se da cuenta de su error).

Si el PJ no anuncia a Waldemarius, o lo trata con rudeza o burla, el halfling se sentirá humillado y estará abiertamente resentido con los PJs.

Los últimos invitados en llegar son el séquito von Tuchtenhagen. Este grupo bastante heterogéneo incluye a una joven, exuberante y claramente incómoda en su pompa y gala, un hombre gordo y lascivo adornado con joyas y ropas de brillantes hilos de oro, un retorcido joven haciendo cabriolas y vestido de bufón, y el propio von Tuchtenhagen. El noble hace que Wanda les presente y se ríe ante sus esfuerzos más bien nerviosos y rústicos.

Empezando la fiesta

Una vez que los invitados se han reunido y se han hecho las presentaciones iniciales, von Kaufman anuncia que un espectáculo de cetrería está a punto de comenzar y pide a los invitados y PJs que vayan desde la carpa hasta el otro lado de la casa de fieras.

Una exhibición de cetrería

Con los invitados reunidos a su alrededor, Albrun ofrece una breve demostración de cetrería. Hace girar un pequeño trozo de carne en el extremo de una larga cadena y libera cada ave para coger la carne a su vez. Albrun libera el cernícalo primero, luego lo recupera, y repite el proceso con el gavilán y finalmente lo hace con el halcón. Hay exclamaciones de admiración de las damas, aunque Waldemarius parece bastante incómodo cuando el gran halcón es liberado, y Claudia Leitdorf parece dolorida durante todo el espectáculo.

Un mal olor

Los PJs viendo la exposición de cetrería notan un olor extraño con una tirada **Muy difícil (-30) de Percepción**. Si la superan, capturan una bocanada fugaz de un fuerte olor cáustico. El olor pertenece a Skrabb, debido a que está manchado de mugre cáustica y cal viva por su tiempo en la curtiduría Atzwig. Actualmente está explorando el seto perimetral de la casa de fieras, pero no se ha acercado tanto a los PJs como para arriesgarse a revelar su posición.

Si los PJs mencionan el olor a los demás invitados, ninguno percibe nada. Hogweed señala que los PJs están probablemente sufriendo el efecto del perfume de Clothilde, provocando que Theodosius von Tuchtenhagen suelte una carcajada estridente. Clothilde se abanica como para despejar el hedor, aunque también le echa al bufón una mirada de advertencia. Albrun sugiere una fuente más probable del olor, el guano en la jaula que contiene al demigrifo. Si los PJs se acercan a la jaula, descubren que produce un olor ligeramente acre. Sin embargo, un PJ que discernió el olor de la cal viva es capaz de decir que el hedor del guano no es exactamente lo mismo con una tirada **Difícil (-20%) de Percepción**.

Mezclándose con los invitados

Von Kaufman anuncia ahora que los invitados pueden contemplar las exhibiciones en la casa de fieras, mientras prepara su muestra de objetos de las tierras del sur. Lleva a los PJs a un lado y les pregunta si pueden patrullar por los jardines, manteniendo los ojos y oídos abiertos ante cualquier cosa rara, y luego ayudar a reunirlos a todos en la carpa cuando anuncie que está listo para mostrar sus tesoros.

Una invitada enferma

Claudia Leitdorf continúa teniendo un aspecto enfermizo, y pronto se excusa y se dirige de nuevo hacia el Palacio Averburg. Ferdinand parece exasperado por la partida de su esposa, y se sienta echando humo en la carpa mientras que sus damas de compañía le miman en un esfuerzo por mejorar su estado de ánimo.

Una queja

Este evento ocurre si los PJs notaron y mencionaron el olor anterior. Si es así, Amalie se acerca y les dice que fue "asaltada por un hedor espantoso mientras contemplaba el oso". Por otra parte, si los PJs pasan mucho tiempo cerca de la jaula del oso, advierten el olor con una tirada **Normal (+0%) de Percepción**.

Los PJs que investigan la zona y superen una tirada **Rutinaria (+10%) de Percepción**, descubren que emana del seto detrás de la jaula. Si deciden registrar el seto, deben pasar una tirada **Difícil (-20%) de Buscar**. Cualquiera que pase esta tirada descubre un espacio dentro del seto, en el que un hombre bien podría sentarse. También advierte que varios de los troncos de los arbustos que bordean este espacio están manchados con restos malolientes de excremento marrón pálido (una mancha de pasta de cal viva mezclada con estiércol). Skrabb se ha ocultado aquí y ha utilizado el follaje para limpiarse lo peor de la suciedad. Después se fue.

Si se le informa al respecto, von Kaufman insiste en que no es importante y pide a los PJs que pongan sus ojos en los invitados.

El chiste

En algún momento, un PJ en la carpa ve que Hogweed se acerca a Waldemarius. El bufón da un fuerte codazo al halfling en las costillas y le cuenta el siguiente chiste:

> "Tres mootlandeses gordos bajaron el Paso del Fuego Negro y fueron atacados por goblins. Dos fueron atados con cuerdas y el tercero fue hervido en una olla. Los verdes se lo comieron con una guarnición de endivias y ajo picado. Al observar este macabro espectáculo, los cautivos se acobardaron y lloraron. '¡Oh, dulce Esmeralda!' Dijo uno, '¡Que visión tan horrible!' Convino el otro. '¡Es una burla sangrienta! ¡El ajo debe ser aplastado!'"

Waldemarius se ofende tanto que casi tira su plato de comida. Se dirige a Theodosius y le exige que discipline a su bufón. Theo se complace al tener a Waldemarius repitiendo todos los detalles de su humillación y estalla en una carcajada estridente como remate. El halfling, en voz alta y estridente, declara que no le importa mucho esta compañía, y hacen falta unos pocos mimos de Hadelind para convencerlo de quedarse.

La cazadora de brujas

A medida que el clima empeora por la tarde, una mujer con un alto sombrero de cuero pasa entre los guardias sin un segundo vistazo: Adele Ketzenblum. A menos que un PJ la intercepte, se detiene ante

el capitán Baerfaust, que la saluda tan cálidamente como hace con todo el mundo (lo que no es especialmente mucho). Intercambian cortesías. Él tiene la esperanza de que no sea su trabajo lo que la ha llevado a Averheim; ella le concede que sí lo es.

Después, Adele visita brevemente al Luminario Mauer, básicamente sólo para hacer sonar su jaula. (Su mentor fue el hombre que condenó a la familia de Mauer a la hoguera). Ella le pregunta qué está haciendo aquí; Mauer insiste en que, como participó en la planificación de la expedición, tiene todo el derecho a estar aquí para ver sus frutos por sí mismo. Adele lo encuentra interesante.

Por último, ronda a von Kaufman y le exige saber el paradero de Johann Templemann. Von Kaufman le explica que Templemann murió en las tierras del sur, a lo que Adele replica "conveniente" con una sonrisa burlona. Luego le susurra con urgencia, cada vez más y más hostil a medida que él continúa rechazándola. Un PJ que desee escuchar a escondidas debe superar una tirada **Difícil (-20%) de Percepción** para escucharles desde la distancia, o **Desafiante (-10%) de Movimiento silencioso** para llegar desapercibido detrás del seto cerca de donde están hablando. Si tiene éxito, el PJ puede oír a Adele decir "Sé lo que realmente está pasando, Graf Friedrich. Sé del hombre bajo la capucha negra". El Graf protesta que no tiene idea de lo que fräulein Ketzenblum está hablando, lo que hace que ella sugiera que el propio Friedrich es "el hombre bajo la capucha negra". Esto continúa unos minutos hasta que Friedrich insiste en que apoye sus acusaciones espurias o se vaya.

Luego Adele se va muy deprisa, capturando los ojos del capitán Baerfaust cuando lo hace. Él la sigue un largo camino por el sendero, y ella comparte brevemente sus sospechas con él, informándole de la existencia del "hombre bajo la capucha negra" y de que todos los relacionados en esa expedición son sospechosos. Baerfaust le señala que él mismo se vio involucrado en la expedición, y ella se va. Los PJs que deseen estar al tanto de este intercambio deben pasar las mismas tiradas que en el párrafo anterior.

Baerfaust no regresa de inmediato, dando un paseo alrededor del perímetro para llegar hasta sus hombres y reflexionar las acusaciones en su mente. No regresa hasta que la fiesta ha terminado.

Si se le pregunta sobre su opinión acerca de estos hechos, von Kaufman admite estar un poco molesto porque el capitán Baerfaust ha dejado su puesto, pero no permite que nadie lo siga. Dicho esto, no escuchará una mala palabra acerca de la mujer o de los cazadores de brujas en general

El Encapuchado Negro

La llegada de Adele y su interés en la expedición despierta la sospecha del Encapuchado Negro, que se verá obligado a evaluar el grado de peligro que representa para su operación y eliminarla. Afortunadamente, los PJs serán probables peones para esto durante el Segundo Libro, y todo lo que el Encapuchado tiene que hacer es plantar una semilla de duda en Marcus Baerfaust de que Adele puede ser una traidora.

La exposición desvelada

En esta coyuntura, el Graf Friedrich anuncia que está a punto de desvelar las exposiciones y los invitados se reúnen en la carpa. Con una floritura, Friedrich mueve rápidamente la cubierta de la vitrina, permitiendo que los objetos expuestos sean vistos.

En la parte superior de la vidriera está la atracción estrella, una efigie que parece hecha de jade ennegrecido. Con un rostro siniestro, esta pieza llama la atención y dramáticamente eclipsa al resto de la colección. Cuando se revela, hay un grito ahogado que corre a través de los invitados reunidos. Desapercibido en el fondo de la multitud, Hogweed colapsa en silencio en uno de sus ataques, durante los que no hace ruido pero gime y echa espumarajos por la boca. Dagoberdt y von Tuchtenhagen están completamente distraídos por una gran placa de oro en el estante siguiente, pero nadie más puede apartar su mirada de la talla de jade, especialmente el Luminario Mauer.

Las otras exposiciones son en su mayoría esculturas hechas de marfil, que representan a figuras salvajes y a dioses extraños, y los ajuares funerarios de tumbas. Un extraño objeto está construido a partir de madera y cabello. Es una talla aproximada de una gran cabeza, con los ojos dementes y dientes largos y afilados. La mencionada placa de oro es el segundo objeto más llamativo, grabado con una increíble variedad de glifos y signos primitivos.

Von Kaufman, emocionado y orgulloso de su colección, comienza a recitar de un tirón la procedencia de cada objeto, describiendo cómo se recuperó este fetiche tras ser acosados por los orcos, o cómo fue encontrada esa jarra en una cripta donde la selva daba paso a las dunas de Arabia. La placa de oro fue hallada en una alta pirámide escalonada, habitada por criaturas escamosas de inteligencia casi humana, y así sucesivamente. Finalmente, llega a la máscara de jade:

> "Y está llamativa pieza es…"
>
> "El mal", interrumpe el Luminario Mauer. "Es una cosa maligna, y debes entregármela de inmediato".
>
> "No voy a hacer nada de eso", objeta von Kaufman. "¡Es el orgullo de mi colección! Tendrá la oportunidad de estudiarlo a su tiempo, herr…"
>
> "No deseo estudiarlo", dice Mauer. "Quiero destruirlo".
>
> "¿Destruirlo? ¿El orgullo de mi colección? ¡No escucharé más!"

Von Kaufman y Mauer intercambian palabras más aciagas hasta que la Gravin Clothilde (o un PJ) interviene. Clothilde señala que Mauer no es el único mago en la fiesta, e invita a Dagoberdt Gabor a que ofrezca su opinión. Dagoberdt, que ha sido totalmente cautivado por la visión de tanto oro en un solo lugar y no ha levantado la vista de la placa, se mueve rápidamente para apoyar a von Kaufman y que no parezca que no ha estado prestando atención.

Si un PJ tiene la habilidad **Sentir magia**, puede intentar una tirada **Muy difícil (-30%)** para detectar la presencia de magia. Si tiene éxito, advierte una vaga sensación de malestar y desesperación en torno a la efigie (de modo que podría concluir que es magia negra). Si falla, pero el resultado está dentro de su porcentaje de habilidad sin modificadores, tiene la misma sensación pero no puede atarla a la efigie. Si el fallo es mayor, no puede determinar qué objeto tiene un aura mágica. Incluso si un PJ suma su voz a Mauer, von Kaufman no cederá (tiene el apoyo de Dagoberdt y considera el asunto cerrado).

El Encapuchado Negro

Si el Luminario Mauer es el Encapuchado Negro, no querrá levantar sospechas sobre la efigie de piedra de disformidad. La dramática discusión puede ser omitida, y el Luminario Mauer simplemente se excusa antes de que Skrabb haga su movimiento, citando un dolor de cabeza. Por supuesto, si un mago competente está presente (es decir, un PJ, ya que Mauer tiene una baja opinión de Dagoberdt), Mauer tendrá que hacer el espectáculo de ser el mago bueno y todo se llevará a cabo como se ha descrito aquí.

El Luminario Mauer se va de inmediato, volviendo a su casa en la Plenzerplatz, pero la discusión deja bastante mal humor entre los presentes.

Se propone un juego

En este punto, Amalie, con la esperanza de disminuir la tensión, propone un juego. Afirma que dentro del laberinto de setos hay una estatua de la diosa Verena. Ella sabe dónde está y dice que va a ir allí y se pondrá una venda en los ojos en honor a la diosa. Cualquier otro que quiera jugar debe esperar cinco minutos y luego tratar de encontrarla en la estatua. Declara que la primera persona en hacerlo será alabada como el ganador y recibirá muchos honores por ello.

Dagoberdt, Hogweed, Waldemarius, Hadelind, Gerlind y Wanda, anuncian su intención de competir, mientras que los otros invitados admiten que conocen la ubicación de la estatua o son demasiado viejos, cansados, o dignos para participar en este juego. Si algún PJ desea competir, von Kaufmann le dice en términos muy claros que está aquí para trabajar y no para divertirse. Amalie desaparece en el laberinto y el resto sigue un poco más tarde.

Los demás invitados hacen apuestas amistosas sobre el probable ganador y el humor aligera. Desafortunadamente, poco después de que partieran los jugadores, un alarido inhumano y un grito de espanto lo estropean todo de nuevo. El demigrifo está libre.

Acto dos – Una cacería en el Laberinto de setos

Es ahora cuando Skrabb lanza su operación. Mientras que el grupo presta su atención en la exposición en la carpa, el skaven se cuela hasta la puerta de la jaula que contiene al demigrifo y abre el candado. Luego provoca a la criatura hiriéndola levemente con una certera estrella arrojadiza. Aunque Albrun Falk está cerca del recinto, está tan atareado con sus pájaros que no se da cuenta de lo que está haciendo el asesino, y se convierte en la primera víctima de la bestia desbocada. El demigrifo sale de su jaula y propina un golpe terrible a Albrun, cuyos gritos de alarma desencadenan el inicio del acto dos. Durante la estampida, el demigrifo se dirige hacia la zona más cercana con vegetación densa, que resulta ser el laberinto de setos. Si los PJs no van inmediatamente a investigar, von Kaufman les ordena hacerlo.

El cuerpo inerte de Albrun Falk está al lado de la jaula vacía del demigrifo. Albrun ha sufrido un golpe terrible en la cabeza y está sangrando profusamente. Pronto morirá a menos que un PJ supere una tirada **Muy difícil (-30%) de Sanar** o lo trate con hechizos o bendiciones curativas. Un personaje también podría enviar por ayuda al cercano templo hospicio de Shallya, aunque no llegará a tiempo para salvar a Albrun o a cualquier otro PNJ herido durante los siguientes eventos.

El DJ debe llevar un control de los próximos doce turnos, en los que se irán produciendo los siguientes eventos en cada turno par.

Turno 2

El demigrifo alcanza el punto 2 en el mapa. Wanda, que está en el punto W, ve a la criatura y da un fuerte grito. Luego ella corre hacia la salida sur del laberinto.

Turno 4

El demigrifo alcanza el punto 4 en el mapa. Wanda sale del laberinto de setos y ve el cuerpo herido de Albrun. Ella grita de nuevo y se desmaya.

Turno 6

El demigrifo alcanza el punto 6 en el mapa. En este punto hay un ruido de una pequeña explosión que procede de la dirección de la carpa. Algunos sonidos de alarma vienen de la tienda. Consulta **Robo y asesinato** en la página 54 para más detalles de lo que está pasando en la carpa.

Turno 8

El demigrifo alcanza el punto 8 en el mapa. Puede verse humo elevándose desde la carpa. Dagoberdt, que está en el punto D, ve al demigrifo y comienza a preparar un conjuro, pero luego se lo piensa mejor y huye hacia la salida norte del laberinto. Skrabb apuñala a Giselbert. A menos que un PJ haya tratado con éxito sus heridas, Albrun Falk muere en este punto.

Turno 10

El demigrifo alcanza el punto 10 en el mapa. La situación de estrés es demasiado para Hogweed, que está en el punto H en el mapa. Sufre un ataque y se cae al suelo echando espumarajos, temblando, y chillando. Sus gritos ruidosos pueden ser escuchados por todo el laberinto de setos y bien pueden inducir a error a los PJs.

Turno 12

El demigrifo descubre a Amalie en el punto 12 en el mapa. Con los ojos vendados y cantando para sí misma, Amalie no tiene ni idea de que está en peligro. A menos que los PJs lo hayan alcanzado, el demigrifo la mata y comienza a consumir el cuerpo. Si un PJ está presente, todo lo que tiene que hacer para salvar la vida de Amalie es gritar una advertencia o atraer la atención del demigrifo. La criatura permanece aquí hasta que la encuentran y se encargan de ella.

Si los PJs logran salvar la vida de Amalie, ella encontrará la estrella arrojadiza skaven en el suelo cerca de la estatua de Verena, donde cayó desde la grupa de la criatura. De lo contrario, es necesaria una tirada **Muy difícil (-30%) de Percepción** para notar el pequeño objeto en la confusión del laberinto de setos. Una tirada **Normal (+0%) de Sanar** confirmará que la herida en la grupa del demigrifo está descolorida y envenenada de la misma forma que los cuerpos en los muelles.

En este punto uno de los siervos de von Kaufman en la carpa habrá corrido a buscar a los hombres de Baerfaust en los terrenos del Averburg. Entran en el área de la casa de fieras y van a donde son más necesarios. Si los PJs están todavía en el laberinto, las tropas tratan de manejar la situación en la carpa (aunque no entrarán en la tienda mientras el humo se disipa). Si los PJs han abandonado el laberinto con el fin de investigar la explosión, las tropas entran en él y cazan al monstruo. Dejados a su suerte, los soldados rodean y matan al demigrifo, recibiendo sólo heridas leves.

Rastreando al demigrifo

El demigrifo deja un rastro de huellas de sangre y ramas rotas a su paso, y también hace una buena cantidad de ruido a medida que avanza sobre el laberinto. Si los PJs no pueden ver al demigrifo, o no han encontrado su rastro, pueden intentar escucharlo. Si lo hacen y pasan una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción**, lo oyen al moverse y pueden discernir la dirección general de la que proceden los ruidos.

Si los PJs encuentran el rastro del demigrifo en cualquier punto, pídeles una tirada **Normal (+0%) de Rastrear** o **Percepción**. Si tienen éxito, advierten la pista como lo que es: una señal de que ha pasado una gran criatura y a donde ha ido. Dos o más niveles de éxito en estas tiradas conceden una bonificación de +10% (acumulativa) en futuras tiradas para localizar al demigrifo, cuando el personaje se familiariza más con el laberinto y con las marcas que la criatura deja en su estela.

Robo y asesinato

Mientras el grupo está centrado en los eventos en el laberinto de setos, Skrabb el asesino se arrastra alrededor de la carpa y arroja una bomba de humo maloliente. Los pocos invitados que aún están en la carpa en este momento son expulsados por la niebla asfixiante, con la excepción de Giselbert, que permanece dentro y trata de averiguar lo que está pasando. Los PJs que deseen quedarse y ayudar a Giselbert tendrán que superar una tirada **Difícil (-20%) de Resistencia** o salir medio asfixiados de la tienda (sufriendo una penalización de -5% a sus tiradas por el resto del encuentro). Los PJs que permanezcan en la carpa están cegados y no podrán hacer mucho para detener a Skrabb, pero estarán a mano para ayudar a Giselbert y salvar su vida.

Skrabb apuñala a Giselbert y luego roba la placa de oro y la efigie. A continuación, corta un agujero en la parte posterior de la carpa y se desliza a los terrenos del Averburg y luego hacia su escondite en los muelles, a través del sistema de alcantarillado de la ciudad.

Giselbert yace herido de muerte dentro de la carpa, y hace falta tiempo para que el humo se despeje. Los PJs pueden entrar en la carpa si pasan una tirada **Difícil (-20%) de Resistencia**. Si fallan, se ahogan como se ha descrito anteriormente.

Después de que Skrabb haya huido, el humo se aclara lo suficiente para que cualquiera dentro encuentre a Giselbert. Los PJs también podrán ver el agujero en la parte posterior de la carpa.

Giselbert se encuentra al borde de la muerte. Una tirada **Muy difícil (-30%) de Sanar**, o una curación mágica suficiente para curar una herida crítica, es necesaria para salvar su vida. Tanto si vive o muere, Giselbert ladra una advertencia desesperada antes de caer en la inconsciencia o la muerte:

> "Había una figura, ¡COFF! ¡COFF!... Una pequeña figura de negro, no pude ver su rostro... bajo su capucha, pero... COFF... ¡grandes grandes colmillos amarillentos apestosos! ... ¡GAKK!"

Giselbert tiene un par de puñaladas profundas en la espalda. La carne alrededor de las heridas se ha decolorado y ensuciado de un modo familiar para cualquier PJ que viera los cuerpos de los muelles.

Clothilde está, por supuesto, muy angustiada por la muerte (o las heridas) de Giselbert, pero no todos están preocupados. El PJ más cercano a Theodosius le oirá susurrar a Dagoberdt, "Oh, vaya, lo que es malo para los Alptraum es bueno para el resto de nosotros".

Skrabb ha dejado muy pocas pistas, y el humo y hedor de su bomba cubren con eficacia su rastro. Sin embargo, los PJs que especifiquen que están tratando de coger una bocanada del olor químico anterior, advertirán un leve aroma colgando en el aire con una tirada **Muy difícil (-30%) de Percepción**. Si los PJs buscan alrededor de la parte posterior de la carpa, cerca del agujero, pueden ver una huella con una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción**. La huella es algo más pequeña que la de un humano adulto y a juzgar por las marcas, los dedos de los pies parecen estar acabados con largas garras.

En poco tiempo, el humo se disipa y se puede hacer un balance de lo ocurrido. Si los PJs no se han dado cuenta por sí mismos, el Graf von Kaufman advierte los elementos de la exhibición desaparecidos, aunque no será tan grosero como para quejarse al respecto mientras otras personas están teniendo que hacer frente a heridas o pérdidas. Sin duda, traerá el robo a la atención de los PJs.

Acto tres — La fiesta se ha acabado

Von Kaufman mantiene a los PJs a mano mientras se ocupa de la carnicería resultante de su fiesta. Está claramente muy molesto por la muerte y heridas resultantes, aunque parece tan enojado por la pérdida de su preciada exhibición como por las bajas entre sus invitados. Su actitud hacia los PJs depende de su desempeño. Si hicieron un buen informe de los sucesos que condujeron al incidente, salvaron vidas, o lograron someter al monstruo sin matarlo, parece satisfecho por su papel, aunque aún está molesto por los eventos recientes. Si lo hicieron mal, no tiene reparos en gritarles con enojo por ser unos aficionados.

Ferdinand Leitdorf y una llorosa Clothilde ofrecen a Friedrich su consuelo por Albrun y, si fuera el caso, Amalie, y se despiden. Von Tuchtenhagen reúne a su séquito y agradece odiosamente en voz alta a todos los involucrados "un día muy entretenido". Los otros invitados ofrecen su ayuda, pero pronto se excusan. Los miembros de los cultos locales de Shallya y Morr llegan a cuidar de los heridos y de los muertos, respectivamente. El mayordomo del Averburg y otros miembros del personal de palacio llegan para hacer balance de la situación y podrían pedir información a los PJs.

Los soldados siguen custodiando la casa de fieras hasta que el capitán Baerfaust regresa tras su conversación con Adele. Entonces hay una discusión a voces entre Baerfaust y von Kaufman, el primero se queja de que se habría encargado de los incidentes si se le hubiera permitido situar a sus hombres en el interior, el último alega que Baerfaust nunca debería haber dejado su puesto para "fraternizar con una mujer extraña". Baerfaust y sus soldados se van, claramente molestos por el noble. Von Kaufman pide a los PJs que se reúnan con él en la taberna del Final del Viaje mañana al mediodía para comer y discutir los acontecimientos. Siempre que consiga su acuerdo, les paga su dinero, se disculpa si perdió los estribos, y los despide.

Para empeorar las cosas y crispar los ánimos aún más, comienza a llover.

El Encapuchado Negro

La fiesta en la casa de fieras ha ido bien para el Encapuchado Negro. Su agente skaven robó la efigie, tal como él instruyó, y en este momento estará, sin duda, construyendo el badajo maldito de la campana que planea usar para corromper a los miembros del culto de Sigmar. No le dió instrucciones para robar la placa de oro, pero ha reflexionado que será de gran ayuda: puede servir para ocultar sus verdaderas intenciones.

La preocupación persistente es la presencia de la cazadora de brujas, Adele Ketzenblum, quien podría sospechar algo importante. También debe considerar a los PJs, y el hecho de que los skavens pueden irritarse si la efigie de piedra de disformidad es mucho menos pura de lo que él les hizo creer (lo que les dejaría con mucha menos cantidad de la que esperaban).

El Encapuchado Negro espera concluir estos cabos sueltos enfrentando a los PJs con los skavens y Adele Ketzenblum. Con un poco de suerte, se matarán unos a otros.

Por otra parte, el comportamiento de los representantes de los Leitdorf, von Tuchtenhagen y von Alptraum, ha aclarado algo para el Encapuchado Negro: un Conde Elector von Alptraum no sería bueno para la Conspiración. Resolverá eliminar a Clothilde von Alptraum durante el Tercer Libro, en un esfuerzo por debilitar a la familia von Alptraum en general.

De vuelta en los muelles un extorsionista está en apuros

Este evento se produce tarde, una vez esté oscureciendo. Frederick Grosz se acerca a los PJs en la calle o en la posada en donde se encuentran alojados y les pregunta si pueden conversar. Si están de acuerdo, les dice que ha decidido salir de Averheim antes de sufrir la misma suerte que Hermann y Klaus. Simplemente quiere que los PJs lo acompañen hasta la puerta oeste de la ciudad y vigilen por asaltantes o asesinos potenciales, pagándoles a cambio 10 chelines. Tiene la intención de viajar a Nuln y comenzar una nueva vida allí.

Si los PJs están de acuerdo, llegan a la puerta sin ningún incidente. Frederick les paga y se va hacia el oeste, explicando que sus días criminales se han acabado. Si no están de acuerdo, saldrá solo de la ciudad.

De hecho, en este punto, Frederick se ha aliado con el nuevo orden. La noche anterior habló con el Encapuchado Negro y le ofreció sus servicios. En un esfuerzo por evitar ser asesinado, exageró un poco su habilidad como contrabandista y criminal, y el Encapuchado parece haberse creído al genial Grosz. Lo instruyó para que se reuniese con su agente (Krasskulk disfrazado) poco después de la fiesta de la casa de fieras, hacer algunas entregas (pagos en oro para los curtidores), y luego viajar hacia Altdorf y esperar instrucciones. Él quiere que se sepa que ha salido de la ciudad, y crear la impresión de que no está trabajando para el Encapuchado Negro, de ahí su argucia con los PJs. Continuará de Nuln a Altdorf, donde los PJs lo encontrarán de nuevo en el Tercer Libro.

Parte tres — Contra la Triada

En la sección final del Primer Libro, los PJs juntan finalmente las distintas pistas que han adquirido en relación con los asesinatos o las abducciones, y siguen a los culpables skavens hasta su guarida.

A diferencia de los capítulos anteriores, no hay un plazo concreto para esta sección de la aventura. Las investigaciones finales en los eventos que asolan los muelles sólo deben llevar un día o dos.

No hay nada que impida que los PJs junten las pruebas con rapidez por su propia iniciativa y sigan a los skavens a la zona de curtidurías en los muelles. En efecto, si los PJs hacen su propio camino hasta la guarida skaven, es probable que sea mejor que lo hagan e ignoren varios de los encuentros opcionales y eventos que siguen.

Por otro lado, si a los PJs les cuesta ensamblar las pistas puestas delante de ellos, o parecen perdidos en cuanto a qué curso de acción tomar, hará poca diferencia. En ese caso, mantenlos unos pocos días siguiendo pistas falsas, o si es necesario, utiliza todos los diversos encuentros opcionales para ponerlos en el camino correcto, de modo que puedan llegar a los skavens como se ha descrito una vez que den finalmente con la respuesta correcta.

La Triada

La triada son tres skavens del clan Eshin, un clan conocido por sus sigilosos espías, asesinos y exploradores. Su historia y objetivos se describen con más detalle en la página 28.

Skrabb – Asesino

El miembro más antiguo del trío es un asesino llamado Skrabb. Es el líder nominal y el contacto con el Encapuchado Negro, aunque por lo general se remite a Krasskulk en lo que respecta a la estrategia de planificación. Skrabb es un asesino talentoso y profesional que deja muy pocas pistas. Es grande para ser un skaven y cubierto de gruesas pieles gris-marrones. Lleva una ondulante capa con capucha negra y cubre su rostro con una bufanda gris.

Aunque nunca lo admitiría, Skrabb está sufriendo mucho por su tiempo prolongado en la curtiduría. Su sentido superlativo del olfato está casi cerrado bajo el hedor acre y, para su vergüenza, Skrabb con frecuencia no advierte cuando lleva el olor vil con él. Claramente, cualquier fallo por su parte debido al olor es culpa de Krasskulk por sugerir su guarida en la curtiduría.

Krasskulk – Hechicero

Por orden de los Videntes Grises, de acuerdo con su interpretación de los 169 mandamientos de la Rata Cornuda, los únicos skaven que pueden aprender magia son... los Videntes Grises. En la práctica, hay otros hechiceros que operan en los clanes Pestilens, Skryre y Eshin, aunque son apenas tolerados. Krasskulk es uno de esos usuarios de magia, un hechicero del clan Eshin que emplea efectos mágicos para acentuar las formas de sigilo. Tiene una peluda piel de color marrón rojizo con manchas blancas y viste ropas negras cubiertas de crudos pergaminos mostrando runas skavens.

Grott – Mutante

Grott es un mutante peligroso e inestable creado por el clan Moulder y vendido al clan Eshin hace algunos años. Mide casi dos metros, es musculoso, tiene un tercer brazo y una cola de escorpión. También es un lunático babeante. Krasskulk le ha diseñado un fragmento mágico de piedra de disformidad que lo mantiene dócil la mayoría de las veces, pero puede llevarle al frenesí cuando se dice una frase particular en queekish, el estridente idioma skaven. El fragmento está implantado en el pecho de Grott.

Sobre los skavens

Los skavens son una raza de criaturas como ratas, de disposición vil y cruel intelecto. Se dividen en muchos clanes distintos y pasan casi tanto tiempo planeando conquistar el mundo como maquinando unos contra otros. Colectivamente, los skavens se refieren a su civilización como el Imperio Subterráneo, que se extiende desde la gran ciudad de Plagaskaven en las Marismas Marchitas al sur del Imperio y por las grietas, simas y túneles bajo la tierra en todo el mundo. Hay skavens acechando en madrigueras y guaridas debajo de muchas de las ciudades más grandes del Imperio, y varios dominios enanos, el más famoso Karak Ocho-Picos, han caído bajo un asalto combinado de skavens desde abajo y goblins desde arriba.

Por razones que pueden parecer demasiado increíbles de creer, la mayoría de los ciudadanos del Imperio nunca han oído hablar de los skavens o no creen que existan.

Negacionismo skaven

Los que han sufrido los estragos de los skavens, o han hecho un estudio serio de las evidencias, resultan a menudo desconcertados y frustrados por el número de personas en el Imperio que se niegan obstinadamente a aceptar la existencia de hombres rata. Los enanos, en particular, se enfurecen al hablar con hombres que desdeñan a los skavens, culpables de la pérdida de muchos de sus dominios, como "hombres bestia como ratas que viven en las alcantarillas tileanas".

¿Por qué la negación de los skavens es tan frecuente en el Imperio? La razón más importante es una ilusión optimista. Con todas las amenazas abiertas que asaltan sus fronteras, a mucha gente le resulta difícil aceptar que bajo sus pies existe una facción enemiga que constituye sin duda su mayor amenaza.

Los skavens hacen grandes esfuerzos para evitar el descubrimiento, ya que cada vez que han asaltado abiertamente el Imperio han sido derrotados. Algunos de los agentes de la triada Eshin están tatuados con glifos místicos que, en caso de muerte, rápidamente pudren los restos, reduciendo los huesos a un lodo maloliente. Los humanos que proclaman en voz alta la existencia de los skavens suelen ser asesinados o hallados en posiciones comprometedoras que minan su credibilidad. Los libros que describen a los skavens desaparecen a veces, o las bibliotecas que los contienen arden. Algunos incluso sospechan que han comprado aliados en la burocracia imperial, que eliminan, a sabiendas o no, el conocimiento sobre los skavens.

Los argumentos en contra de la existencia de una amenaza skaven tienden a reducirse a uno o más de los siguientes:

- Los hombres bestia del Caos toman muchas formas. Que de vez en cuando un hombre bestia tenga la forma de una rata no indica que exista una raza entera de tales seres.

- El Conde Mandred Mataskavens expulsó a los hombres rata del Imperio en 1124 CI. No se les ha vuelto a ver.
- Incluso si existen tales seres, es un hecho bien conocido que los hombres bestia son poco más que animales. No hacen ciudades, no construyen máquinas, ni se organizan en un imperio. Esos hombres bestia parecidos a ratas son poco más que manadas aisladas, y no son una amenaza para el Imperio.
- Es imposible que una fuerza enemiga masiva y sofisticada exista debajo de las ciudades del Imperio sin ser detectada. Si el "Imperio Subterráneo" existiese, sabríamos sobre él. Nosotros no sabemos nada, por lo que no existe.

Actitudes de los PNJs a los skavens

Si los PJs comienzan a preguntar por los rumores de los skavens y en general defienden el hecho de su existencia, puede que obtengan diferentes opiniones de aquellos con los que hablen. Algunos PNJs están aliviados al conocer a otros que creen en los hombres rata, mientras que otros consideran estos rumores como una teoría de la conspiración irritante y puede molestarles que se lo mencionen.

Capitán Baerfaust: Nunca ha visto a uno, pero ha hablado con veteranos y enanos que si lo han hecho, y por lo tanto se inclina a creer que la leyenda tiene alguna base de verdad.

Luminario Mauer: Cree firmemente que existen y puede sacar un libro de su estante que detalla algunas de sus máquinas de guerra y tendencias más nefastas. (El libro se abrirá en una página que muestra una campana aterradora y masiva. Pero es frecuentemente inexacto y tan lleno de especulación y desinformación como de verdad). Nunca ha visto a uno, y está cansado de ser desdeñado como un chiflado cada vez que saca el tema.

Friedrich von Kaufman: Un negacionista. Encuentra divertido que tantos sabios, como el Luminario Mauer, crean en cuentos de hadas como los skavens. Es evidente que si existieran ya habrían puesto al Imperio de rodillas. El tiempo y dinero desperdiciado para cazar skavens sería mejor gastarlo en otro lugar.

Curd Weiss, Clothilde von Alptraum, otros notables de Averheim: La mayoría de los ricos son de la opinión de que es casi seguro que hay bandas subterráneas de hombres bestia y mutantes, pero pocas y muy desorganizadas. Así, sienten que las historias de los skavens tienen una base real, pero son muy exageradas.

Residentes de los muelles: Esta gente está convencida de que los skavens son un mito perpetrado por nobles codiciosos que siempre buscan una nueva excusa para imponer impuestos. Rambrecht tiene una serie de teorías de la conspiración bastante salvajes sobre por qué los skavens son míticos. Estima que los rumores se propagan para justificar más gasto militar asustando a la gente. Considera que los militares están involucrados, e incluso va tan lejos como para sugerir que todo está creado por un club secreto de taxidermistas, que reciben pagos de señores corruptos y capitanes del ejército, para coser las cabezas de ratas gigantes en los cuerpos de hombres bestia.

Mathilda Durbein: Mathilda nunca ha visto uno, pero cree en los skavens. Tiene contactos en Nuln que sobrevivieron a la "tragedia" de 2499, oficialmente causada por terremotos e incendios, pero, según sus fuentes, en realidad fue el resultado de fuerzas skavens que salieron de las cloacas y atacaron la ciudad desde dentro. Ella ha escuchado suficientes informes diferentes de distintas fuentes para ser una creyente.

El Encapuchado Negro

Por supuesto, el Encapuchado Negro sabe que hay skavens, ya que los ha reclutado. Si uno de los PNJs listados en **Actitudes de los PNJs a los skavens** es el Encapuchado Negro, entonces su opinión al respecto será una fachada de su creencia real en los hombres rata.

Otra mañana de Backertag en los muelles

Todavía está lloviznando después de las fuertes lluvias de la noche anterior y el Aver está muy crecido. Las aguas del río cubren las marismas y los PJs tendrán que rodear grandes charcos si no quieren tener sus botas mojadas.

Un hombre más bien airado espera fuera del patio del matarife con un rocín cojo y envejecido. Cuando los PJs pasan, les pregunta si han visto al "perezoso y mal desollador" esta mañana. El hombre dice que había quedado con Hans Muller temprano con el fin de que matase a su caballo antes de regresar a su granja. Sin embargo, no aparece. Esto se debe a que fue abducido por la noche, la última (y esperemos que sea la definitiva) víctima de la triada skaven.

Tomando cuenta de los Abducidos

En total trece personas han sido abducidas en los muelles. Este es un número sagrado para los skavens, y creen que requieren trece víctimascon para consagrar correctamente el badajo de la campana que están elaborando.

Con el fin de cubrir sus huellas, los skavens sólo han abducido víctimas en las noches de lluvia, cuando crece el río. Si los PJs han estado alerta, ya deben conocer a seis de las víctimas.

- Backertag (hoy): Hans Muller fue abducido en los muelles. Todavía no se le cuenta entre aquellos que han desaparecido, aunque por la noche su desaparición se habrá convertido en un conocimiento común en los muelles.
- Wellentag (hace tres días): Fritz el ratero y Kurt el mendigo fueron secuestrados temprano en la mañana de Wellentag. Consulta la página 45 para más detalles.
- Konigstag (hace seis días): Ute la artista fue secuestrada la noche antes de Konigstag. Consulta la página 38 para más detalles.
- Bezahltag (hace una semana y siete días): Rolf el estibador fue secuestrado. Consulta la página 29 para más detalles.
- Backertag (hace dos semanas): Jurgen Klinski fue secuestrado. Consulta la página 35 para más detalles.

Hay otras siete víctimas que, a menos que una de ellas esté ligada a un trasfondo de PJ, los personajes no tienen motivo alguno para conocerlas. (El DJ debe sentirse libre de cambiar esta lista para que coincida con los trasfondos de PJ, si se desea). Son:

- Backertag (hoy): Sabrina Horst, la joven esposa de un agricultor de Stirland visitaba Averheim para comprar productos de la Plenzerplatz. Fue abducida al cruzar el Puente del Grifo. Pasarán días antes de que su familia informe a cualquiera en Averheim de que ha desaparecido. Sigmund Hoch, un anciano residente de la zona este de los muelles, también fue secuestrado.
- Konigstag (hace seis días): Walter Meyer y Hannes Gropius, un par de barqueros, fueron secuestrados en su barcaza, que fue dejada suelta por Skrabb, temprano en la mañana de Konigstag.
- Bezahltag (hace siete días): Hermann Endal, un traunseúnte de mediana edad que no había estado en Averheim por mucho tiempo, fue secuestrado. Pocas personas le conocían lo suficiente como para darse cuenta de que ha desaparecido.
- Bezahltag (hace una semana y siete días): Franz Schlemmer, otro sin techo que vivía en el extremo oeste de los muelles. Algunos de los residentes se darán cuenta de que no han visto a Franz desde hace un tiempo si se les pregunta sobre las personas desaparecidas.
- Backertag (hace dos semanas): Kurt Bauer, un joven peón de Stirland. Kurt había llegado a Averheim con su carretilla para vender productos en la Plenzerplatz cuando fue secuestrado. Su padre está en Averheim para ver si la guardia puede ayudar a localizar a su hijo.

Días lluviosos

Todas las abducciones tuvieron lugar a altas horas de la noche, ya sea después o durante fuertes lluvias. Si los PJs están interesados en el tiempo y enumeran los días en que llovió fuertemente, se darán cuenta de que lo hizo en los días que precedieron a los secuestros.

Beatrice Knox

Aunque ella ha sido asesinada por sus acreedores, Beatrice Knox bien puede ser contada entre los desaparecidos por algunas personas en los muelles. Consulta la página 46 para más información.

Reunión con von Kaufman

Von Kaufman llega a la taberna del Final del Viaje al mediodía y compra a los PJs lo que quieran para comer y una ronda de cervezas. Les pide que compartan cualquier información obtenida en la casa de fieras y también muestra interés en sus investigaciones sobre los muelles, razonando que la reciente agitación en la comunidad criminal de Averheim podría tener algo que ver con lo que pasó en la casa de fieras.

Von Kaufman tiene las siguientes cosas que decir con respecto a posibles temas de conversación y líneas de investigación:

Von Tuchtenhagen y su mala educación

"Theodosius es un 'nuevo rico' y todo el clan von Tuchtenhagen no tiene una correcta apreciación de lo que significa pertenecer a la aristocracia. Sentí que tenía que invitarlo a la fiesta para parecer amistoso, pero ahora me arrepiento bastante".

El comportamiento del capitán Baerfaust

"El capitán Baerfaust tiene muchas preocupaciones. Sin duda le molestó que os contratara como guardias y por la implicación de que sus hombres no son de fiar. Aún así, se ausentó poco antes de que más se le necesitara. Si yo fuera un hombre suspicaz, me parecería curioso. Como están las cosas, lo atribuyo a la coincidencia".

Discusión con el Luminario Mauer

"El Luminario me irritó, lo admito. Nunca asistí a un colegio de magia o a la Universidad de Altdorf, así que me trata como a un patán sin educación, es exasperante. Aún así, en retrospectiva, podría haber estado en lo cierto sobre la efigie. Si tan sólo no hubiese desaparecido justo antes de que el ladrón actuase".

Skavens

"Oh, por favor, vosotros también. Ya he oído esto del Luminario Mauer. Hablad con él si queréis discutir de cuentos de hadas".

El Encapuchado Negro

"No tenía ni idea de lo que hablaba la cazadora de brujas y me temo que todavía no lo hago. ¿Qué habéis oído?"

Crimen y corrupción

"Ha ido mal desde que murió el Conde Loco, pero me temo que en los últimos meses ha empeorado. Mi negocio está sufriendo en todo Averland; envíos perdidos, mercancía robada, incluso mis habituales sobornos y dinero de protección no son suficientes. Es como si hubiera un nuevo criminal a cargo".

Personas desaparecidas

"No lo había oído; terrible. Aún así, si la gente puede morir en mi fiesta de jardín supongo que pueden morir en cualquier parte".

Futuras oportunidades de trabajo

"Da la casualidad de que estaría dispuesto a pagar un buen dinero por la devolución de mis objetos robados y ver al asesino de Albrun ante la justicia. ¿Cinco coronas de oro por cada artefacto y otros cinco por el asesino?" (La placa de oro claramente vale muchísimo; se puede pedir a von Kaufman hasta un total de 20 coronas).

La cazadora de brujas

"No voy a dejar que me moleste. He oído que debes estar loco para ser cazador de brujas; a juzgar por su actitud puede ser cierto".

Reunión con el Luminario Mauer

El Luminario Mauer está en su casa de la Plenzerplatz todo el día, y estará encantado de debatir con los PJs. Menciona desde el inicio de la conversación que está muy preocupado por lo que podría haber sido de la efigie.

Pelea con von Kaufman

"Siento que perdí los estribos con el Graf Friedrich, y no obtengo ningún placer de tener la razón por los hechos ocurridos desde que me fui de la fiesta".

La efigie

"Me temo que esa cosa está hecha de una sustancia rara y peligrosa. No voy a decir nada más, salvo esto: si la encontráis, no la toquéis. Colocadla en una caja o saco grueso, y traermelo directamente a mí; ¡la eliminación segura de tales cosas es mejor dejársela a los magos!"

Skavens

Si se le presenta la más mínima evidencia de que el asesino podría ser un skaven (como una muestra de la huella, o la estrella arrojadiza recuperada por Amalie o un PJ), Mauer tiene un momento de eureka. "¡Ajá! Esto confirma mis sospechas; ya no tengo ninguna duda razonable. El veneno vil en las heridas de los cuerpos de los muelles es obra de la inmundicia que según señalan algunos textos impregnan en sus armas. Hombres rata viles; nunca he visto uno. Muchos ni siquiera creen que existen". Mauer está dispuesto a dar a los PJs tanta (con frecuencia inexacta o incompleta) información sobre los skavens como le pidan. Aparte de una asociación con los lugares donde los humanos rara vez van, como el alcantarillado, y que los hombres rata encuentran el número 13 sagrado, no tiene más sugerencias para los PJs para ayudarles a encontrar al asesino.

El Encapuchado Negro

"Me temo que me he perdido. Las capuchas negras son, por supuesto, usadas por los sacerdotes de Morr y muchos magos amatistas, por los cultistas del Caos, los elfos sanguinarios de Naggaroth, nigromantes... Ah, y skavens, por supuesto".

La Corona Roja

"Un culto del Caos, creo. Muy asociado con mutantes e incluso hombres bestia. Destruido hace una década, gracias a Sigmar. Ah... ¿Por qué lo preguntáis? ¿Hay algo que deba saber?"

La cazadora de brujas

"Una mujer muy desagradable. Preferiría no hablar de ella".

Reunión con el capitán Baerfaust

El capitán Baerfaust aún está de mal humor por los sucesos de la fiesta. No estará dispuesto a hablar con los PJs porque es un hombre muy ocupado, pero los PJs persistentes, con encanto, o afortunados, podrían pasar más allá de su lugarteniente Schaffer y hablar con él.

Discusión con von Kaufman

"Tengo poco interés en la opinión del Graf Friedrich de mí. Él es un diletante con la cabeza vacía y yo, al parecer, debo dirigir una ciudad porque nadie más da un paso adelante y lo hace".

Luminario Mauer

"Tan exasperante como todos los magos".

La efigie robada

"¿Oh? ¿Y supongo que encontrarla será mi trabajo también? Fuera".

Skaven

"Prefiero centrarme en enemigos que puedo ver más que especular sobre enemigos que pueden o no existir".

La cazadora de brujas

"Su nombre es Adele Ketzenblum, una vieja amiga. Tuvo problemas hace unos pocos años y yo la ayudé a salir de ellos; nos hemos mantenido en contacto desde entonces. Ha puesto más herejes en la hoguera de los que yo siquiera sabía que existían".

Asesinatos en los muelles

"Se suponía que el Luminario Mauer los consideraría con su experta opinión y aclararía el asunto, pero por supuesto no ha hecho nada útil. Mis hombres ya abarcan demasiado, no sé qué más queréis que haga".

Desapariciones

"¿Qué esperáis que haga al respecto? ¿Hay algún patrón? ¿Algún hilo que una a estos pobres desgraciados? Volved cuando tengáis una pista que pueda seguir y administraré la justicia del Emperador. Hasta entonces, fuera".

El Encapuchado/El hombre de la capucha negra

"¿Cómo sabéis eso? No importa. Fräulein Ketzenblum mencionó ese nombre; es una persona de interés en su investigación. No sé nada más que eso".

Crimen y corrupción

"Los activos disponibles para la guardia de la ciudad son penosos. Me sorprende que patrullen en absoluto. Confío sólo en mis propios hombres y últimamente no estoy seguro de ellos, después de todo este asunto con la pólvora negra. La situación sólo va a empeorar hasta que un Elector ocupe el Averburg".

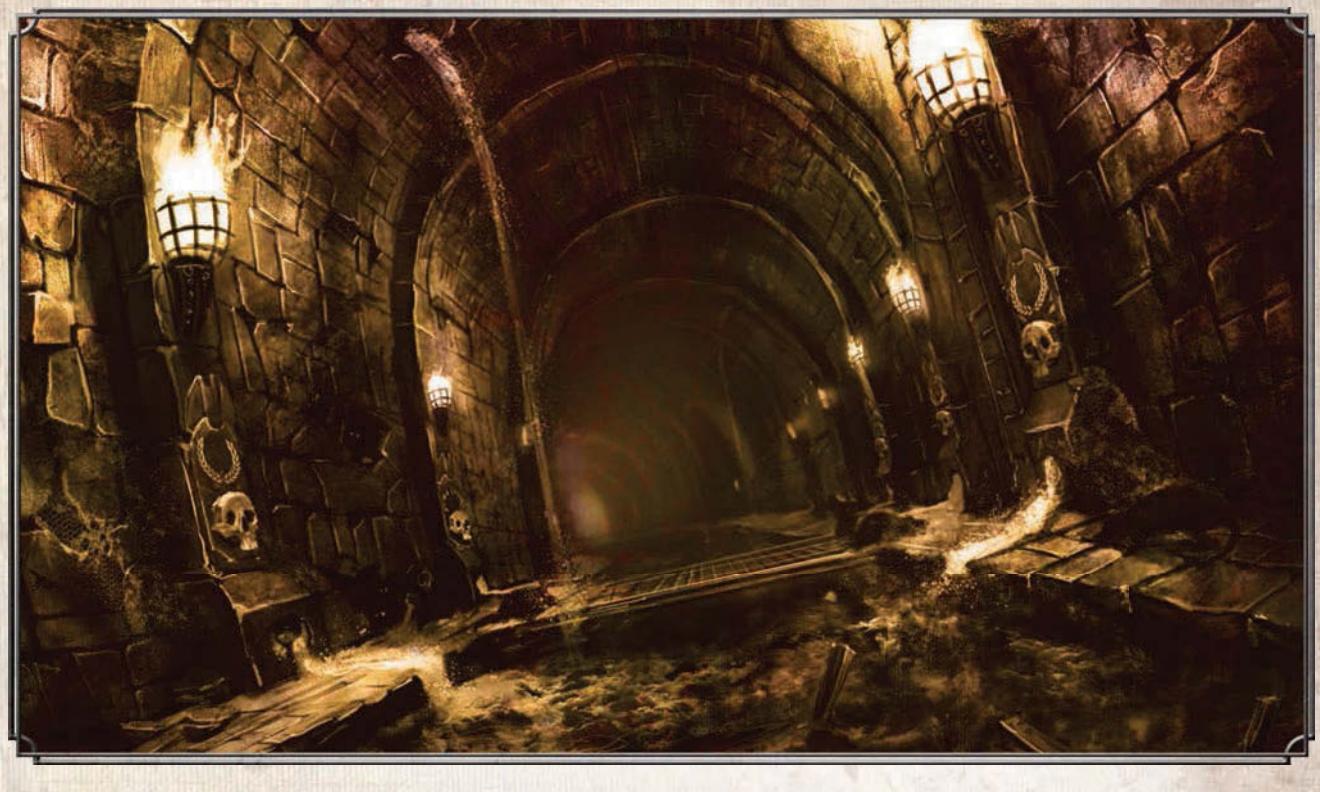
Indagando en el templo de Shallya

Si los PJs visitan el templo de Shallya para preguntar por las desapariciones en los muelles, la Madre Enriqueta les conduce a un joven iniciado llamado Pieter Harkon. Pieter atiende regularmente un puesto que ofrece sopa a los pobres y sin hogar cerca de los muelles. Él ha notado que algunos clientes habituales no han usado el servicio recientemente. Les dice que no ha visto a Franz Schlemmer durante más de una semana y que la última vez que vio a Kurt Guth fue en Angestag. Recuerda que esperaba que estuvieran a salvo de la lluvia.

Hablando con la guardia

La guardia de los muelles está mucho más preocupada por mantener la paz y controlar a los contrabandistas que por la desaparición de unos delincuentes y vagabundos. Sin embargo, si se les pregunta sobre cualquier otra desaparición adicional, pueden informarles de que han tenido que hacer frente a una barcaza suelta el pasado Konigstag, y que los dos barqueros que poseían la barcaza aún no han aparecido para recogerla.

Sin embargo, si los PJs van al puesto de la guardia en los muelles para hacer averiguaciones, conocen a Lorenz Bauer. Es un agricultor de Stirland que ha venido a Averheim para ver si alguien sabe lo que le pasó a su hijo Kurt, que visitó la ciudad hace dos semanas para vender productos en la Plenzerplatz. Debía comenzar su viaje de regreso el Backertag pasado, pero no ha vuelto a casa. Bauer es un hombre de aspecto robusto, con el pelo oscuro y canas en las sienes, y lleva en Averheim casi una semana. Ha recopilado una lista casi completa de las personas desaparecidas y puede ser una ventaja para el DJ si los PJs están naufragando en su investigación.



Mathilda Durbein

La perista puede ser una gran fuente de ayuda para los PJs en este punto. En primer lugar, es una defensora de la existencia de los skavens. Ella es también el único PNJ que establece la conexión entre las fuertes lluvias y el hecho de que el aumento del Aver cubre las marismas en esos momentos.

Sin embargo, hay algo más urgente que la preocupa, y está tratando de hablar con los PJs sobre otro asunto. Recientemente, Linus Atzwig vino a ella para encontrar la manera de poder poner a la venta algunos pequeños trozos de oro. Sorprendida de que un curtidor pudiera tener esos artículos, Mathilda le preguntó y él le dijo que Frederick Grosz le había dado los trozos.

Mathilda tomó uno de los trozos de oro de Linus y le dijo que buscaría comprador. El trozo una pequeña pieza rectangular que parece cortada de un objeto más grande. Mathilda piensa que es un oro muy puro y que puede lograr un buen precio, pero está segura de que sería capaz de conseguir una tajada mucho mayor para el objeto del que fue cortado, y odia pensar que lo están troceando. Por tanto, está interesada en hablar con los PJs para ver si saben qué fue de Frederick, y estará comunicativa al respecto.

Los PJs también pueden adivinar que el trozo procede de la placa robada. Si preguntan a Mathilda por sus fuentes, ella los llevará a ver a Linus, que les explica que le están pagando una compensación por mantener su curtiduría cerrada por reparaciones. A Dieter Jochutz también le dieron uno de los trozos como pago. Los curtidores dicen que la semana anterior les pagaron con una bolsa de chelines, pero que esta semana recibieron los trozos de oro. Incluso mencionan que Frederick les contó que los PJs podrían ayudarlos si tenían algún problema con el pago. Aparentemente, Frederick dio a los curtidores su pago poco antes de contactar a los PJs para ser escoltado a la puerta oeste de Averheim. Si se pregunta a los curtidores por qué cogieron el oro de un criminal conocido en vez de hacerlo de una autoridad respetable, como un concejal, parecen inseguros y afirman que "a veces es difícil saber la diferencia, especialmente en estos días".

Arrastrándose por la cloaca

Los PJs que sepan algo acerca de los métodos de los skavens, pueden decidir echar un vistazo en el sistema de alcantarillado de Averheim con la esperanza de localizar a los hombres rata. Sin embargo, los Eshin no hacen un uso regular de las cloacas (precisamente porque saben que el sistema de alcantarillado es el primer lugar donde los aspirantes a cazadores de skavens podrían buscarlos).

No obstante, Skrabb hace uso de las cloacas para moverse sin ser visto por Averheim. Así que en las alcantarillas se pueden encontrar algunas evidencias de los skavens.

Pistas

- Los PJs se cruzan con una serie de extrañas huellas en el lodo. Las huellas parecen demasiado largas y estrechas para pertenecer a un pie humano. Los rastros van hacia los muelles.
- Los PJs llegan a un cruce en el sistema de alcantarillado. Skrabb se detuvo aquí recientemente para limpiarse, frotando su piel sucia contra un pilar de apoyo. El pilar está untado con la misma pasta de cal que los PJs pueden haber olido en la casa de fieras.
- Una de las estrellas arrojadizas de Skrabb se ha desprendido de su cinturón y caído en las aguas residuales. Un PJ puede coger la estrella con una tirada **Normal (+0%) de Agilidad**. Un fallo provoca que el PJ se sumerja en la cloaca.

Rastreando el olor de la Pasta de cal

Los PJs pueden seguir su olfato con la esperanza de que les llevará a los skavens. No obstante, el olor de la cal se extiende por todo el extremo este de los muelles. Es más fuerte en los hornos de cal, que aún no han sido visitados por los skavens. Sin embargo, también es fuerte en toda la zona de curtidurías, y esto puede ayudar a los PJs a localizar a los hombres rata.

Un PJ que pase una tirada **Normal (+0%) de Percepción** mientras está en la zona de las curtidurías, se siente bastante seguro de que el aroma acre, el gusto particular de estiércol y cal viva, recuerda mucho al olor en la casa de fieras.

Examinando las marismas

Los PJs pueden buscar en el muelle en busca de pistas físicas. Skrabb ha sido cuidadoso de no dejar ninguna evidencia de su obra, con un par de excepciones. Estas incluyen las manchas de pasta de cal que dejó en la casa de fieras y el organillo de Ute, que cayó de sus manos y en el río cuando fue secuestrada.

El instrumento flotó río abajo durante un corto espacio de tiempo, hasta que llegó junto a uno de los pontones cerca de la taberna del Cerdo en Pie. Cuando las aguas se retiran, el organillo será arrojado en las marismas.

Los PJs en busca de pistas cerca del Cerdo en Pie detectan el organillo, o escuchan a entusiastas rapiñadores tratando de salvarlo, con una tirada **Normal (+0%) de Percepción**. Los PJs pueden advertir que el secuestro de Ute debió ocurrir río arriba desde el Cerdo en Pie, para que el instrumento acabase aquí. Si los PJs no descubren esto, Mathilda (que considera a Ute una amiga) lo hará por ellos. De hecho, en este punto empieza a acosar a los PJs y a no darles descanso hasta que encuentren a los skavens. (El DJ puede usarla como portavoz para dirigir a los héroes hacia la triada.)

Una serie de grandes tuberías y desagües vomitan sus cargas de efluentes en las marismas. En particular, un desagüe que se extiende desde el distrito de la curtiduría filtra un rastro de pasta de cal y de estiércol. Pueden detectarse huellas y marcas de garras en el interior del tubo con una tirada **Difícil (-20%) de Percepción**, el río no creció tan alto la última vez como Skrabb esperaba.

¿Atascados?

Puede ser que a pesar de que todas las pistas les llevan a la curtiduría Atzwig y al desagüe, los PJs tengan problemas para poner todas las pistas juntas y rastrear a los skavens.

En el segundo día de las investigaciones de los PJs (si necesitan tanto tiempo), todos los residentes de los muelles comienzan a difundir rumores sobre la existencia de una extraña figura, un jorobado, envuelto en trapos negros y que lleva una gran capucha. Algunos de los residentes de los muelles, como Olga Klinski, incluso han visto la figura por la noche, al lado del agua, cerca de la taberna del Caballo Blanco.

Si las investigaciones de los PJs duran un tercer día, Dieter Jochutz intenta entrar en su curtiduría y es asesinado por los skavens. Por la tarde, su desaparición se ha convertido en noticia común y mucha gente se pregunta en voz alta si su desaparición tiene algo que ver con su convicción, recientemente revelada, de que estaba cansado de pasar todo el día holgazaneando en la taberna y quería volver al trabajo. Además, la falta de fuertes lluvias ha provocado que Skrabb haya dejado un número de huellas visibles en la entrada al desagüe.

Por último, si los PJs están realmente atascados por más de un par de días, un pilluelo puede llamar su atención a las huellas. También Linus Atzwig, preocupado por la desaparición de Dieter, puede ponerse en contacto con los PJs y contratarlos (con el oro extraído de la placa) para que lo acompañen en una búsqueda en su fábrica.

El canal de desagüe

Una de las grandes tuberías que vacía su carga en el Aver es el final de un gran desagüe que serpentea entre una serie de corrales y curtidurías en el lado este de los muelles. El desagüe lleva residuos tóxicos y estiércol líquido de estos negocios. Los skavens han hecho su guarida en el desagüe y arrastran a sus víctimas secuestradas en la tubería con el fin de matarlos ritualmente.

Esta es la razón por la que los skavens abducen a la gente tras las fuertes lluvias, porque el agua se eleva para cubrir las marismas que rodean el extremo de la tubería, permitiendo que los skavens arrastren a sus víctimas dentro sin dejar huellas visibles.

Si los PJ concluyen que hay algo en el desagüe, pueden entrar desde la tubería, lo que requiere una larga y sucia caminata sobre las marismas, pero no obstante es bastante accesible.

El desagüe es un espacio estrecho y muy sucio. Huelga decir que cualquier PJ que entre en el desagüe arruinará su ropa con toda clase de inmundicia.

Los skavens están en el desagüe. A menos que los PJs especifiquen que se acercan sigilosamente y superen una tirada enfrentada de **Movimiento silencioso** contra la **Percepción** del asesino Skrabb, los skavens les oyen entrar y hacen los siguientes preparativos:

- Krasskulk recita la frase en queekish que activa el amuleto de Grott. Luego prepara el conjuro Salto Fugaz, que emplea para escapar a toda prisa a las alcantarillas y huir de la ciudad.
- Skrabb prepara sus estrellas arrojadizas y se oculta para coger por sorpresa al primer PJ que se aproxime.

Si los skavens resultan sorprendidos por el grupo, no han tenido tiempo para hacer estos preparativos y Skrabb saca sus armas y carga al combate. La prioridad de Krasskulk sigue siendo activar el amuleto de Grott antes de hacer su huida.

Independientemente de si su amuleto está activo, Grott ataca a los PJs y no cejará en su empeño hasta que sea eliminado. Skrabb también lucha con valentía, pero él es un skaven e intentará escapar si resulta evidente que está luchando en una batalla perdida. El DJ debe garantizar que Krasskulk escapa empleando su hechizo Salto Fugaz, porque aparece de nuevo más adelante en la aventura.

Como muchos agentes del clan Eshin, Skrabb y Grott tienen extraños tatuajes grabados con tinta imbuida de piedra de disformidad. Cuando estén muertos, los tatuajes comienzan a brillar con una luz verdosa y sufren una putrefacción acelerada. En treinta segundos, sus cuerpos han degenerado en un maloliente charco de trozos de piel y gusanos. La imagen de esta podredumbre causa 1 punto de Locura a los PJs que no superen una tirada **Desafiante (-10%) de Voluntad**.

En la curtiduría Atzwig

Las curtidurías Atzwig y Jochutz son adyacentes al desagüe. Los PJs en su interior se darán cuenta de que el desagüe se abre en una zona entre los dos patios de ambos establecimientos y que está claramente diseñado para recibir los flujos de los pozos de productos químicos nocivos que se encuentran allí. La curtiduría Jochutz no ha sido tocada por los skavens. Sin embargo, han usado la curtiduría Atzwig para realizar sus rituales y como taller improvisado.

Los cuerpos de las trece víctimas de los skavens están apilados en uno de los pozos detrás de la curtiduría Atzwig. Han sufrido golpes contundentes en la cabeza y les han arrancado el corazón. Los cadáveres han sido rociados con polvo de cal viva y algunos se han deteriorado más allá del reconocimiento. Los PJs probablemente reconocerán a Ute y a Hans Muller, y pueden identificar el cadáver de Rolf Haller por el tatuaje de las Ratas Portuarias en su pecho.

Dentro de la curtiduría, las pieles están estiradas sobre soportes de madera y el suelo está sembrado de herramientas como raspadores de metal y cubetas de grasa, estiércol y cal viva. Una mesa de caballete de madera está en el centro del taller. Sobre la mesa está la placa de oro. Le falta un pedazo en un lado, que ha sido recortado en trozos de oro más pequeños. Seis de estos trozos están sobre la mesa. Por su peso, pueden valer unas 20 coronas. Un brasero de hierro que contiene los restos carbonizados de trece corazones está colocado al lado de la mesa.

La efigie ha sido fundida por Krasskulk para purificar la piedra de disformidad que contenía. Un pequeño trozo del tamaño de la punta de un dedo, que se reconoce como la nariz, es lo único que queda, probablemente pasado por alto por los skavens. La mayor parte de la piedra de disformidad fue consumida forjando el badajo de campana, que descansa en la mesa junto a la placa de oro. El badajo parece estar formado de plata oxidada, y provoca la misma sensación cautivadora de maldad que la efigie. Una tirada **Muy difícil (-30%) de Sentir magia** revela una aureola débil de magia oscura alrededor del badajo.

Vendiendo la placa

Algunos PJs de dudosa reputación pueden decidir no devolver los restos de la placa a von Kaufman, e intentar venderla en el mercado negro en su lugar. Mathilda Durbein estaría dispuesta a comprarsela. Su oferta inicial es de 30 coronas. Para negociar con Mathilda, un PJ debe hacer una tirada enfrentada **Desafiante (-10%) de Regatear** contra ella (40%). Un éxito deja la oferta en 35 coronas, y cada nivel de éxito adicional suma otras cinco hasta un máximo de 45.

Las desapariciones resueltas

Una vez que los PJs den a conocer sus descubrimientos, miembros de la guardia local y del Culto de Morr llegan a catalogar y disponer de los cadáveres.

El relato de los hombres rata de los PJs se encuentra con burlas. Los dos curtidores son acusados de los asesinatos y son llevados a rastras por la guardia para someterlos al juicio del Culto de Verena para establecer su culpabilidad.

El Luminario Mauer contacta a los PJs con el fin de recabar toda la información pertinente. Les pide que le muestren la escena del ritual y es capaz de detectar cualquier cosa que los PJs puedan haber perdido. Si él no es el Encapuchado Negro, le dice a cualquier PJ interesado todo lo que puede obtener sobre el ritual, aunque si es el Encapuchado Negro estará un poco más reservado. Toma el badajo en custodia. Consulta el Segundo Libro para tener una mejor idea de lo que el Luminario Mauer hace con el badajo y la información que es capaz de dar a los PJs en este momento.

Las Ratas Portuarias no reconocen el cuerpo de Rolf Haller (que, siendo justo con ellos, está en un estado terrible), alegando que podría ser cualquiera con un tatuaje de la rata en el pecho, y no darán la recompensa prometida a menos que los PJs les intimiden.

¿Qué viene ahora?

Con las desapariciones, asesinatos y el robo resueltos, concluye esta parte de la aventura. Tomate el tiempo necesario para limpiar los cabos sueltos, gastar las ganancias mal habidas, y tal vez (si el DJ se siente misericordioso) recuperarse de las heridas antes de pasar al Segundo Libro.

Segundo libro

El Enemigo Externo

Los sucesos del Segundo Libro comienzan unos días después de la conclusión del Primero; exactamente cuántos depende del DJ. Llega la noticia a Averheim de un nuevo y masivo conflicto en el norte del Imperio, cuando los nórdicos bajo el yugo de los Poderes Ruinosos irrumpen por la frontera y atacan Ostland en números no vistos en muchos años. Pese a sus propios problemas, los averlandeses son un pueblo orgulloso y reunirán sus ejércitos para cumplir su deber con el Imperio. La guerra lo cambia todo, y muchos de los principales PNJs están atrapados en los preparativos para la batalla.

Se pedirá a los PJs viajar a Middenheim, para llevar a cabo una serie de tareas de parte del capitán Baerfaust, el Luminario Mauer, y el Graf Friedrich.

Este libro se divide en dos partes.

La primera parte, **El Caos golpea**, trae noticias de una nueva incursión en las fronteras del Imperio. Los tres hombres influyentes que conocieron en Averheim, el capitán Baerfaust, el Graf Friedrich, y el Luminario Mauer, son llamados a cumplir distintas funciones mientras el Imperio se prepara para la guerra, y deja a los PJs con instrucciones para completar varias tareas urgentes en su nombre. Los PJs deben llegar a Middenheim a través de una tierra cubierta por esta nueva amenaza del Caos. Esta sección también incluye una descripción parcial de Middenheim, la Ciudad del Lobo Blanco.

La segunda parte, **Algo podrido en Middenheim**, encuentra a los PJs tratando de cumplir varios encargos en Middenheim, y hallando las cosas mucho más difíciles de lo que esperaban. Los seguidores del Caos están detrás del badajo contaminado, la investigación de un noble señala a la inocencia y la culpa, y los sacerdotes de Ulric son difíciles de convencer para permitir que los PJs realicen un ritual vital en su templo. Mientras tanto, las noticias desde el frente y desde Altdorf pintan un panorama preocupante para el futuro del Imperio.

En la segunda parte, los PJs intentan lograr tres tareas, y ninguna resulta tan simple como parece. **La tarea del capitán**, a petición del capitán Baerfaust, es lograr más información sobre el Encapuchado Negro de la cazadora de brujas Adele Ketzenblum. Las cosas van mal cuando Adele supone que los PJs son agentes del Encapuchado, e intenta matarlos. **La tarea del noble**, a petición del Graf Friedrich, es investigar las acusaciones de traición y herejía por parte de uno de sus rivales, Wolfgang von Aschenbeck. Esta tarea se complica por culpa del verdadero traidor, el mayordomo y mano derecha de von Aschenbeck. **La tarea del mago**, a petición del Luminario Mauer, es purificar el badajo de campana contaminado recuperado en el Primer Libro. Desafortunadamente, asegurarse la ayuda de los sacerdotes locales será más difícil de lo esperado. (Y por desgracia aún más, ya que el encargado de purificar el badajo es un peón involuntario de los seguidores del Caos).

Sucesos recientes

Además de los acontecimientos del Primer Libro: El Enemigo por Debajo, hay algunos sucesos recientes en el Imperio que pueden ser valiosos para establecer el contexto de lo que sigue.

La guerra en el norte

Hace seis meses, un poderoso caudillo llamado Surtha Lenk logró el control de varias tribus nórdicas y kurgan en los Desiertos del Caos. De inmediato se dirigió hacia el sur, guiado por sueños o visiones de conquista y de gloria; viendo los reinos de los hombres puestos de rodillas, y él, Surtha Lenk, sentado sobre un trono de oro en las verdes tierras del sur.

Hace dos meses, sus hordas arrollaron a los ejércitos de Kislev. Nada se interponía ahora entre la hueste de Surtha Lenk y el Imperio.

Hace cuatro semanas, su hueste cruzó la frontera y entró en Ostland. El ejército de Ostland se había reunido en respuesta a los informes de Kislev, y estaba dispuesto a enfrentar a Surtha Lenk cuando cruzase la frontera. Pero fue cogido desprevenido por la retaguardia por una segunda hueste del Caos, formada por nórdicos, que había surcado el Mar de las Garras y marchado al interior en gran secreto. La mayor parte del ejército de Ostland fue destruida en tres duros días de combates. El Elector Valmir von Raukov envió mensajeros a Nordland, Middenland, Ostermark y Altdorf, solicitando ayuda. Surtha Lenk desató a sus merodeadores por todo el territorio para interceptarlos. Muchos fueron capturados y asesinados.

Hace tres semanas, la horda nórdica se estrelló contra Smallhof y luego avanzó al Bosque de las Sombras, en camino a Wolfenburgo, la capital de Ostland. Afortunadamente para los ostlandeses, el Bosque de las Sombras no es mucho más seguro para los nórdicos que para los ostlandeses, y el avance fue lento. La horda llegó recientemente a Wolfenburgo, y ahora tiene que hacer una pausa para construir máquinas de asedio y atravesar las murallas de esa ciudad.

Hace una semana, el mensaje de von Raukov llegó finalmente a Altdorf. El mensajero murió de sus heridas antes de poder entregar más detalles de la situación en Ostland, por lo que el Emperador Karl Franz ha optado por asumir lo peor. Ha reunido a la Reiksguard y tropas de Altdorf y Reikland, y despachado peticiones de ayuda a Averland, Wissenland y Stirland. También ha dado instrucciones a los Electores de Talabecland, Hochland, y Middenland, para que reúnan sus ejércitos y se preparen para repeler a los invasores.

La guerra en el sur

Cuando comienza la aventura, la petición de ayuda de Karl Franz acaba de llegar a Averheim. Sin Elector, el apoyo para el ejército del Emperador estará al antojo de los señores locales, pero quizás de forma sorprendente, los grandes de Averheim están casi todos a favor del esfuerzo de guerra. La guarnición de Averheim se reunirá entusiasta y marchará para Altdorf en cuestión de días bajo el mando del capitán Baerfaust. La guarnición será apoyada por tropas de la casas de todos los nobles locales, incluyendo Leitdorf y von Alptraum. El Graf Friedrich von Kaufman promete una gran suma al esfuerzo de guerra y otros nobles y comerciantes locales hacen lo mismo, lo que resulta en una fuerza sorprendentemente bien pertrechada (a excepción del sospechoso e insuficiente suministro de pólvora) marchando al norte. Después de todo, la guerra es una oportunidad maravillosa para superar a otros competidores por el asiento del Elector.

El badajo de la campana

El Luminario Mauer se ha convertido en un destacado experto en Caos, magia negra, y corrupción, incluso para los estándares del Colegio de la Luz. En el curso de sus estudios, el Luminario Mauer ha cultivado contactos con otros estudiosos y expertos en la materia de todo el Imperio. Muchos de ellos son a través de correspondencia (cartas, publicaciones e informes de segunda mano), como es común en el Imperio. Viajar puede resultar muy peligroso e interrumpe la capacidad de los eruditos de seguir sus estudios. En consecuencia, Konrad Mauer tiene muchos "conocidos" que en realidad nunca ha conocido. Uno de ellos es el profesor Robertus von Oppenheim del Collegium Theologica en Middenheim. Von Oppenheim es un erudito laico de la religión y de lo que refiere como "magia divina", las bendiciones milagrosas obradas por algunos miembros del clero. Está particularmente interesado en la capacidad de esta magia para combatir las fuerzas del Caos y la corrupción.

Al terminar el Primer Libro, los PJs presumiblemente recuperaron un siniestro badajo de campana creado por la triada skaven. Luego, también presumiblemente, se lo entregaron al Luminario Mauer. Si no recuperaron el badajo (porque no se molestaron en buscar en la guarida skaven, o ¡porque en realidad nunca encontraron la guarida skaven!), entonces asume que ha llegado a manos del Luminario Mauer, ya sea a través del Encapuchado Negro o debido a la propia investigación de Mauer sobre los skavens. Si le dieron el badajo de la campana a otra persona, entonces las probabilidades son altas de que esa persona se lo diera a Mauer. (O que se lo robaran).

Si los PJs tienen el badajo de la campana, pero no lo han entregado a Mauer, será necesario modificar los hechos descritos en esta sección para adaptarlos. En vez de darles el badajo y pedirles que lo lleven a Middenheim, Mauer se acercará a los PJs, les informará de que es consciente de que tienen un poderoso artefacto oscuro, y les pedirá que lo lleven a Middenheim para purgarlo, a cambio, él les pagará y no dirá nada a los cazadores de brujas.

En cualquier caso, una vez Mauer es consciente del badajo de la campana, pensará en su correspondencia con von Oppenheim y las discusiones que han tenido sobre la eliminación segura de la piedra de disformidad. La teoría de von Oppenheim es que un "poder sagrado lo bastante poderoso", como la llama sagrada en el templo de Ulric en Middenheim, puede purgar la mancha corruptora de la piedra de disformidad. Como la Orden de la Luz no ha desarrollado un modo seguro de deshacerse de los objetos contaminados (de hecho, tienen bóvedas de esas cosas que ya han sido asaltadas por los Poderes Ruinosos), Mauer cree que vale la pena explorar esta teoría.

Desafortunadamente, Mauer desconoce que von Oppenheimer es un peón involuntario de la Corona Roja y lo ha sido durante muchos años. De hecho, von Oppenheimer y Mauer se "conocieron" a través de la influencia de la Conspiración y del Encapuchado Negro. Su ritual no purgará el badajo. Por el contrario, el culto cree que contaminará y destruirá la llama sagrada (una victoria para el culto) o enmascarará la mancha del badajo de la campana, de modo que parezca santo y purgado (también una victoria para el culto).

Graf Wolfgang von Aschenbeck

Aunque los dos hombres no podrían eliminarse geográficamente, el Graf Wolfgang von Aschenbeck y el Graf Friedrich von Kaufman han sido durante mucho tiempo rivales. Von Aschenbeck es un noble menor con tierras en Middenland y es muy parecido a von Kaufman. Ambos son de, relativamente, humilde nacimiento. Ambos son muy inteligentes. Y ambos han forjado significativos imperios mercantiles, incluyendo elevadas participaciones en grandes e importantes casas de diligencias, así como en otras compañías de transporte y carga.

Han coincidido varias veces en el pasado, por lo general en Altdorf o Nuln, y es justo decir que se odian entre sí. La fuente principal de su fricción como rivales está en estas ciudades, donde colisionan sus intereses comerciales. Cada uno de ellos quiere ampliar su negocio en los mercados de Nuln y Altdorf, y cada uno quiere evitar que su rival lo haga.

En general, aunque los dos son encarnizados rivales y se socavan mutuamente a cada ocasión, lo hacen dentro de los límites de la ley. O por lo menos dentro de los límites del buen gusto. Bueno, son cuidadosos de no ser atrapados, de todos modos.

A la luz de las recientes interrupciones de la pólvora que fluye de Nuln a Averheim, al Graf Friedrich le preocupa que el Graf Wolfgang pueda estar involucrado. Se sabe que ambos han comprado deliberadamente un producto que el otro buscaba, han bloqueado esfuerzos para tener coches o vagones reparados, e incluso han comprado propiedades estrictamente para desalojar a los intereses comerciales que pertenecen a su rival. ¿Es tan raro creer que von Aschenbeck pueda estar ahora utilizando bandidos para atacar los envíos de la Flecha Roja?

El Graf Friedrich pedirá a los PJs que viajen a Middenheim y estudien el asunto para él. Lo que el Graf Friedrich no sabe es que para cuando lleguen los PJs, el Graf Wolfgang von Aschenbeck estará en un juicio por su vida, acusado de traidor y hereje. Las pruebas contra él han sido fabricadas por el gerente de negocios de von Aschenbeck, Werner Markheim, que espera heredar el control total de su imperio mercantil.

El Encapuchado Negro

Si el Luminario Mauer es el Encapuchado Negro, entonces es muy consciente del verdadero propósito del ritual y de la influencia de la Corona Roja. Y también es plenamente consciente del origen, propósito y diseño del badajo de la campana.

El Encapuchado Negro

Si el Graf Friedrich es el Encapuchado Negro, entonces él y Werner Markheim están conspirando juntos para eliminar a von Aschenbeck y colocar su imperio mercantil bajo el control de la Conspiración. Markheim desconoce la identidad del Encapuchado. En este caso, von Kaufman ha enviado a los PJs para ofrecer más "pruebas" contra von Aschenbeck, a saber, que es sospechoso de malversación más allá de Middenheim, y por nada menos que por el digno Graf Friedrich von Kaufman. Los PJs que interroguen a Markheim pueden ser capaces de saber que está recibiendo órdenes de "el hombre bajo la capucha negra".

Adele Ketzenblum

Después de su aparición en la fiesta del Graf Friedrich, Adele Ketzenblum tomó habitaciones en el Caballo Blanco y pasó los siguientes días intentando hacer un seguimiento de su pista en la expedición a las tierras del sur. Está convencida de que un traidor y un hereje es el responsable de la expedición, y ha reducido su lista de sospechosos a tres: el Graf Friedrich von Kaufman, el Luminario Konrad Mauer, y el capitán Marcus Baerfaust.

Adele es una traidora y una hereje, y también está bastante loca. Tiene buenas razones para desconfiar y no le gusta el Luminario Mauer, ya que su mentor, Gregor Helstrum, quemó a la familia de ese mago por brujería. (Helstrum, por supuesto, también fue el responsable de salvar a Mauer de la hoguera y de enviarlo a los Colegios de Magia. Pero Adele está loca y sólo busca excusas para torturarlos y quemarlos a todos, no motivos para confiar en ellos). El Graf Friedrich von Kaufman financió la expedición, por lo que parece un sospechoso obvio, y también se enfrentó a sus amenazas en la casa de fieras, lo que a ella no le importa. El capitán Baerfaust es alguien al que Adele considera un amigo. La posibilidad de que él sea el traidor, y que pudiera tener que torturarlo hasta la muerte, la confunde y la excita de una manera que alguien cuerdo encontraría profundamente preocupante.

Sus investigaciones sobre el Encapuchado Negro y la expedición pueden haber averiguado algunas de las siguientes pistas (en función de cuál de los tres sospechosos es en realidad el Encapuchado Negro, y también la cantidad de información que el DJ desea canalizar hacia los PJs en el transcurso del Segundo Libro):

- Templemann fue visto por última vez con vida en compañía de dos de los mercenarios de la expedición, ambos veteranos de la Tercera del Fuego Negro y antaño bajo el mando de Baerfaust.
- Templemann tenía tres órdenes distintas de arresto en Altdorf, Marienburgo, y Carroburgo. Von Kaufman utilizó su influencia para enterrar las tres.
- Uno de los agentes de Ketzenblum fue capaz de recuperar un mapa y un trozo de diario que aparentemente indican dónde encontrar un "poder oscuro impío" en las tierras del sur. Hay anotaciones de puño y letra del Luminario Mauer.
- La expedición empleó a un piloto alto elfo. En las semanas posteriores a la expedición, este alto elfo ha comenzado a hacer preguntas sobre una determinada pieza traída de vuelta: una extraña efigie o ídolo de jade.

El Encapuchado Negro

Si el capitán Baerfaust es el Encapuchado Negro, ha identificado a Adele Ketzenblum como una amenaza para él. También puede haber decidido que los PJs son una amenaza, dependiendo de sus actividades durante el Primer Libro. Así que decide matar dos pájaros de un tiro y despachar a los PJs tras Adele. Es muy consciente de su carácter paranoico y desconfiado, y razona que si los PJs se acercan para descubrir más del Encapuchado Negro, su respuesta será intentar matarlos, asumiendo que han sido enviados por el Encapuchado para averiguar lo que sabe y eliminarla. Para asegurar esto, Baerfaust plantará las semillas de la duda en los PJs, sugiriendo que Adele puede ser poco fiable. Tal vez se preguntará qué está haciendo en Averheim una cazadora de brujas de Middenheim, y sugerirá que está huyendo de sus superiores, o hablará de los rumores de que su "mano perdida" es en realidad una mutación. (Tampoco es cierto, aunque lo último se acerca más a la verdad. Sólo mencionar este rumor a Adele será suficiente para que decida asesinar a los PJs.)

- El Encapuchado Negro ha consolidado su dominio sobre el submundo de Averheim. El último criminal notable que se ha sometido fue Frederick Grosz, de acuerdo con el testimonio de un ladrón y un recadero que Adele interrogó en Averheim.

- Grosz estuvo involucrado en el pago de los curtidores Dieter Jochutz y Linus Atzwig, lo que significa que el Encapuchado Negro estaba detrás del complot skaven en Averheim. (Adele cree privadamente que los skavens existen).

- El Encapuchado Negro está detrás de la pólvora desaparecida. Desde entonces, la pólvora ha dejado la ciudad hacia Altdorf o a puntos del norte. Esto significa que su alcance es mayor de lo que sospechaba, y que ella misma puede estar en peligro.

Poco antes de que los rumores de guerra lleguen a Averheim, Adele vuelve a Middenheim, tomando una diligencia Roca del Castillo desde la Ciudad Vieja, a través de Talabheim y luego a Middenheim. Está preocupada por la posibilidad de ser asesinada y duda sobre lo lejos que debe presionar su investigación del Encapuchado Negro.

Así que estamos en guerra

Cuando estalle la guerra, los PJs pueden concluir que deben unirse al ejército y marchar al frente en busca de aventuras. Eso puede ser una buena aventura en sí misma, pero no es *El Enemigo Interior*. Cada uno de los principales PNJs tendrá una tarea para los PJs que los mantendrá alejados del frente, por lo que el DJ puede utilizar esas tareas para adelantarse a cualquier intento de unirse al ejército. Si los PJs insisten en que desean ayudar al esfuerzo de guerra, el capitán Baerfaust puede señalar que atendiendo a los problemas dentro del Imperio están ayudando al esfuerzo de guerra. (Por ahora, él está realmente preocupado por las acusaciones de Adele sobre el "Encapuchado Negro", y no quiere dejar ese tema sin resolver cuando se va a la guerra. Si él *es* el Encapuchado Negro, entonces no quiere que los PJs estén en el frente donde podrían descarrilar sus planes).

Parte uno – El Caos golpea

El propósito de esta sección es de lograr tres objetivos. En primer lugar, los PJs deben recibir sus instrucciones para las diversas tareas que componen la segunda parte de esta aventura. En segundo lugar, los PJs deben recibir noticias del alistamiento, la guerra, y las hostilidades en el norte. En tercer lugar, los PJs deben viajar a Middenheim, donde tiene lugar la segunda parte.

Esta sección se presenta como una serie de escenas con encuentros que pueden ser jugados en cualquier orden, según las acciones de los PJs. Algunos resultan críticos para la trama (en particular, las reuniones con el Luminario Mauer, el capitán Baerfaust, y el Graf Friedrich); otros se incluyen principalmente para dar color.

Escena uno – El Imperio en guerra

Entre goblins y hombres bestia en los bosques, orcos que descienden de las montañas o atacan desde las tierras baldías, muertos inquietos, invasores adoradores del Caos al norte, extranjeros arrogantes al sur, y las luchas intestinas casi constantes que afectan a la nobleza, casi nunca es exacto decir que el Imperio está en paz. Apenas pasa un día sin que algún ejército, en algún lugar, batalle dentro del Imperio o en el exterior bajo una bandera imperial. Incluso en el peor invierno, los ejércitos del Imperio están a menudo obligados a marchar y luchar, porque sus enemigos nunca duermen.

Aún así, es relativamente raro que una guerra movilice a los ejércitos de toda la nación. La mayoría de los conflictos se resuelven por los ejércitos y soldados de la provincia afectada, este es, después de todo, el deber del Elector y de la nobleza de cada provincia. Así que cuando los problemas en el norte (Ostland) causan que los ejércitos en el sur (Averland) se reúnan, es un evento de cierto renombre.

Cuando la noticia de la guerra llega a Averheim, la ciudad se transforma de forma casi instantánea. El momento exacto de este evento corresponde al DJ. Puede suceder tan pronto como los PJs entreguen el badajo de la campana al Luminario Mauer, o después de algún otro evento portentoso que los PJs supersticiosos puedan ver como un mal presagio. Ocurra como ocurra, se inicia con un repicar de campanas. Otras se unen rápidamente, hasta que todo Averheim resuena. Las multitudes comienzan a reunirse en las calles, frente a los templos y edificios públicos donde suenan las campanas. En los pasos y esquinas de las calles, la gente difunde la noticia: ¡Fuerzas del Caos han irrumpido por la frontera norte del Imperio!

A medida que la noticia se extiende, las calles de Averheim se llenan de multitudes muy diferentes. Grupos de hombres jóvenes, llenos de bravuconería y bebidos, fanfarronean gritando a todo el que quiera escuchar que estarán en la guerra por la mañana, y pobre del que les niegue comida, bebida, compañía femenina, o cualquier otra cosa que quieran. Turbas histéricas se vuelven contra sus vecinos, cuando rencores y sospechas hierven por el pánico y las acusaciones vuelan. Cualquiera podría ser un agente secreto del Caos, especialmente cualquiera que no sea muy querido entre la comunidad.

El DJ puede usar todos o cualquiera de los siguientes encuentros, cuando los PJs hacen su camino a lo largo de la ciudad.

El soldado

Si los PJs van a alguna parte cerca del Averburg (página 21) verán un frenesí de actividad. Soldados y personal de apoyo se apresuran para convertir un variado conjunto de carros y vagones requisados en algo parecido a un tren de suministros, cargando equipo y pertrechos bajo la mirada implacable de los sargentos gritando. La Plenzerplatz ha sido requisada como patio de revista. En el corazón de la actividad está el capitán Baerfaust, caminando de una carreta a otra y gritando órdenes a voces. Hace una pausa por un momento cuando los PJs atrapan su mirada.

"¡Teniente Schaffer, hágase cargo!" Grita el capitán Baerfaust, caminando hacia vosotros. "¿Ya habéis oído la noticia? Bien. La guarnición ha sido convocada al frente, así que tengo que salir de inmediato. No voy a mentir, prefiero luchar con los nórdicos que pasar otro día negociando con burócratas y nobles que están más interesados en la sucesión que en sus responsabilidades".

"Mientras estoy fuera hay algo que podéis hacer por mí. Id a la taberna del Caballo Blanco en los muelles y preguntar por Adele Ketzenblum. Puede que la recordéis; es la cazadora de brujas que vino a la fiesta de la casa de fieras del Graf Friedrich. Preguntadle por el Encapuchado Negro. Averigüad todo lo que sabe acerca de su identidad. Cuando lo hayáis hecho quiero un informe en persona, no quiero una carta, ¿entendéis? Las cartas pueden ser interceptadas. Me imagino que si viajáis hasta Altdorf alguien allí puede ayudaros a encontrarme. Con un poco de suerte, habremos aplastado a los nórdicos para ese momento y os encontraré allí".

El capitán tiene muy poco tiempo para responder a preguntas sobre Adele o el Encapuchado Negro. Sabe muy poco del Encapuchado, sólo que parece ser un señor del crimen de Averheim con amplia influencia y conexiones posiblemente traidoras (como los skavens, si Baerfaust se ha convencido de que los skavens existen). A menos que el capitán considere a los PJs muy favorablemente, no compartirá las sospechas de Adele de que el Encapuchado podría ser él mismo, el Graf Friedrich, o el Luminario Mauer. Si los PJs señalan el asunto del pago, Baerfaust será brusco, sin duda, con una guerra en curso, los PJs estarán dispuestos a cumplir con su deber como ciudadanos leales (o aliados) del Imperio. Sin embargo, les asegura que serán bien remunerados por lo que promete ser una tarea muy sencilla.

Una vez finaliza la conversación, el capitán se aleja para continuar la supervisión de los preparativos para la partida de la guarnición.

Si los PJs no van al cuartel de la guarnición por sí mismos, Baerfaust enviará un soldado para encontrarlos y llevarlos allí antes de su partida.

Si los PJs van inmediatamente al Caballo Blanco para localizar Adele, consulta la página 69, **La cazadora de brujas**.

El noble

Los PJs se encuentran una escena de confusión en el depósito de carruajes de la Flecha Roja. Una guardia formada por cocheros y personal de almacén se encuentra en un enfrentamiento con un destacamento de soldados de la guarnición y un pequeño, pero ruidoso, grupo de jóvenes nobles armados para la guerra. Ambos grupos quieren requisar los carruajes de la línea para llevarlos al frente, y el personal del depósito está conteniéndolos con las armas que pueden encontrar.

Los PJs pueden tratar de intervenir y calmar la situación, si lo desean, pero las cosas están tensas. Un par de minutos después de su llegada a la escena, aparece el Graf Friedrich, que llega al depósito rodeado por media docena de los guardaespaldas más grandes y rudos de Averheim, incluyendo un ogro bigotudo llamado Berk (cuya presencia hace mucho para calmar las cosas). El oficial a cargo del destacamento de la guarnición lo reconoce, al igual que el líder de los jóvenes nobles alborotados, y el nivel de tensión desciende sensiblemente. El personal del depósito se mantiene listo para una pelea, mirando al Graf expectante.

"Ah", os dice el Graf Friedrich, "aquí estáis". No parece más agobiado por la noticia de la invasión de lo que estaría porque una nube se cruce con el sol. "Dadme un momento para hacer frente a esto, e iremos dentro juntos".

El Graf Friedrich se acerca al oficial de la guarnición y le entrega un pergamino con un sello de aspecto oficial. Después de leerlo por un momento, el oficial lo enrolla, lo guarda dentro de su coraza, y se aleja con sus hombres. Mientras tanto, el Graf ha dirigido su atención al grupo de jóvenes nobles, intercambiando bromas con algunos de ellos hasta que se dispersan, riendo y gritando de emoción. Finalmente se vuelve de nuevo a vosotros.

"¿Vamos?", pregunta con una sonrisa sardónica.

Si los PJ son amistosos, sus guardaespaldas se forman en torno a él y a los PJs, y la línea defensiva del personal del depósito se aparta respetuosamente para dejaros pasar. El Graf mantiene un monólogo constante mientras el grupo procede al interior.

"Un día interesante, ¿no os parece? Esos alborotadores esperarán en la taberna más cercana por mi aviso de que los carruajes están listos para ellos. Ese aviso nunca llegará, por supuesto, pero mientras se dan cuenta estarán demasiado borrachos para hacer cualquier cosa. Y la guarnición tiene muchos sitios para robar carros y carruajes, de gente que no tuvieron la precaución de conseguir una licencia imperial para una ocasión como esta. Estoy llevando toda la flota de la Flecha Roja a Altdorf para ponerla al servicio del Emperador. Llevar despachos y oficiales del estado mayor desde y hacia el frente, debería ser mucho más fácil que transportar jóvenes borrachos o inmundos soldados".

"Ahora", dice una vez que estáis dentro del depósito, "tengo un trabajo para vosotros. Uno de mis otros informantes me ha dado algunos datos interesantes del Graf Wolfgang von Aschenbeck. Es un noble menor de Middenheim, y admitiré que él y yo hemos entrado antaño en conflicto por nuestras ambiciones en Nuln y Altdorf. Sabéis que algunos de mis envíos procedentes de Nuln, particularmente de pólvora, han caído presa de los bandidos. Von Aschenbeck tiene agentes en Nuln, y avisar a los bandidos de cuando parten mis envíos es exactamente el tipo de negocio turbio que cabe esperar de él. Dado que han estado atacando a los envíos de pólvora negra, en particular, me viene el repentino pensamiento de que robar pólvora justo cuando estalla una gran guerra es más que simplemente algo turbio. Yo diría que es una traición.

"Quiero que vayáis a Middenheim e investiguéis este asunto. Presentaos a la mayor brevedad posible, tendré un carruaje listo para vosotros, y tened cuidado. Aparte del viaje, encontraréis que von Aschenbeck es inteligente, decidido y capaz de cualquier cosa. Estaré en Altdorf para supervisar contratos para abastecer al ejército. Nos vemos allí una vez tengáis lo que buscamos".

Si los PJs quieren más información sobre von Aschenbeck, el Graf Friedrich niega con la cabeza. "Preferiría que no lo prejuzgaseis. Sólo tengo sospechas; debéis formaros vuestras propias conclusiones". Si los PJ preguntan sobre el pago, el Graf Friedrich les arroja una bolsa de monedas de oro (con 25 coronas), diciendo: "Eso es por ahora, obtendréis más cuando nos volvamos a encontrar en Altdorf".

Al igual que antes, si los PJs no se acercan hasta la Flecha Roja por su propia voluntad, un mensajero del Graf Friedrich les pedirá que acudan allí. En el momento de su llegada, encontrarán la escena descrita anteriormente.

Werther, el cochero del Primer Libro (consulta la página 43), se pondrá a su disposición para preparar lo antes posible un carruaje de cuatro caballos para el viaje. Convenientemente, no estará listo hasta que los PJs se hayan reunido y recibido instrucciones del capitán Baerfaust y del Luminario Mauer, y seguido a la cazadora de brujas al Caballo Blanco (consulta la página 69).

El mago

Poco después de adquirir el badajo de campana contaminado (o si los PJs lo tienen, después de que lleguen las noticias de la guerra), el Luminario Mauer envía un mensajero para encontrar a los PJs y pedirles acudan a su casa en la Plenzerplatz. Cuando los PJs llegan, se encuentran con que su modesto piso es una confusión de pergaminos, manuscritos, libros y parafernalia mágica de aspecto extraño. Mauer está, evidentemente, en medio del embalaje, con un gran baúl abierto, al que Mauer añade y saca libros aparentemente al azar. A lo largo del travesaño por encima de la puerta, en cada alféizar de ventana, y en la parte superior de cada estante (y hay un montón de estanterías) hay filas de velas de cera que se queman con una luz blanca y clara.

"Ah, bien, habéis llegado al fin", dice cuando entráis. "Me temo que debo regresar a Altdorf. Creo que es probable que el Patriarca de mi orden desee enviar a los Luminarios al frente, y van a necesitar a alguien que entienda cómo funciona la cosa, bueno, eso no os importa y está fuera del tema por el que os he llamado. Pásame ese, ¿quieres?"

Mauer apunta a uno de los PJs y señala un libro, aparentemente al azar, abierto sobre una mesa cerca de ese PJ. Si el PJ lo examina, el libro parece estar abierto en una página con un dibujo de un carro, o vagón, que transporta una enorme campana y numerosas notas escritas en un idioma extraño. (Si el PJ sabe leer, una tirada **Difícil (-20%) de Percepción** puede descifrar lo suficiente en una rápida mirada para saber que se trata de una descripción de una posible e hipotética arma skaven llamada la "campana gritona"). Tan pronto como tiene el libro, Mauer lo cierra y lo coloca en su baúl.

"Este badajo de campana. Supongo que os dais cuenta de que es un artefacto contaminado. Demasiadas de estas cosas terminan almacenadas en el… bueno no importa donde. El punto es que durante mucho tiempo el objetivo, uno de los objetivos, de mi orden ha sido descubrir un medio no sólo para almacenar estas cosas con seguridad, sino para destruir su mancha. Creo que este objeto es adecuado para probar un método propuesto por el profesor Robertus von Oppenheim de Middenheim".

"Me encargaría de ello yo mismo, pero el deber me llama. Y por supuesto, si todo va bien en el norte, es probable que vuelva a Altdorf con muchos terroríficos artefactos contaminados, lo que hace que probar esta teoría del profesor von Oppenheim sea aún más importante. Y me he enterado de que el Graf Friedrich os ha pedido que vayáis a Middenheim, en cualquier caso, por lo que ni siquiera os salís del camino". Dicho esto, tiende una caja pesada y grabada con lo que parecen ser los símbolos místicos de su orden, y un sobre sellado con una gota de cera de color blanco puro.

Tanto la caja como el sobre han sido mágicamente sellados por el Luminario Mauer; solamente el receptor indicado, el profesor von Oppenheim, puede abrirlos sin emplear una poderosa magia.

El Luminario Mauer estará encantado de responder a las preguntas de los PJs mientras sigue llenando el baúl, y siempre que los PJs estén dispuestos a entregarle las cosas que les va señalando. Si le preguntan por los detalles del ritual de von Oppenheim, se lanza a una discusión muy técnica sobre los vientos de la magia, la naturaleza del *dhar* y la teoría de Herr Strauss del Pensamiento Trascendente, antes de mirar al PJ con la menor puntuación de Inteligencia, toser, y decir: "vamos a tratar de poner la cosa en la Llama Sagrada y ver si eso quema la mancha". Si se le pregunta sobre el pago, Mauer ofrece 5 coronas por cabeza; 2 ahora y 3 cuando le entreguen el badajo de la campana (sea cual sea el resultado del ritual) en Altdorf. Si se le pregunta sobre la seguridad del transporte de un artefacto contaminado, Mauer explica que mientras el badajo de la campana esté en la caja, los PJs estarán perfectamente seguros. "Hay varias protecciones mágicas en esa caja, por lo que no espero que nadie pueda apoderarse del objeto sin mi aprobación".

Cuando concluye la entrevista, pide a un PJ una tirada **Muy difícil (-30%) de Percepción**. Krasskulk (u otro skaven, si Krasskulk cayó en el Primer Libro) ha estado escuchando fuera de la ventana, y ahora huye con Salto Fugaz. Esto hace un sonido extraño que un PJ puede reconocer si lo ha escuchado antes (pueden haberlo hecho en el Primer Libro) y pasa la tirada de Percepción. Un PJ con Sexto sentido obtiene la impresión de que alguien ha estado observando. Al menos un skaven sabe ahora del badajo de la campana, a dónde va, y quién lo tiene.

La cazadora de brujas

Si los PJs preguntan por Adele Ketzenblum en el Caballo Blanco, recibirán miradas perdidas, nadie en la posada ha oído nunca hablar de una mujer con ese nombre. Sin embargo, si los PJs describen a Adele, o mencionan que se trata de una cazadora de brujas, surge la comprensión. Ketzenblum ha estado utilizando un nombre falso (Hanne Schmidt) durante su estancia en el Caballo Blanco.

El propietario y habituales del Caballo Blanco no estarán dispuestos a hablar de Ketzenblum/Schmidt, debido a una antigua costumbre de negar todo conocimiento cuando aparecen los cobradores de deudas y los hombres del magistrado. Los PJs tendrán que pasar una tirada **Difícil (-20%) de Carisma** para que suelten la lengua y les digan algo de valor. Si los PJs tienen una buena relación anterior con

los habituales del Caballo Blanco, bien debido a los trasfondos de PJ o a sus acciones durante el Primer Libro, la tirada pasa a ser **Desafiante (-10%)**.

La tirada ofrece la siguiente información:

Uno o más niveles de fracaso: "Me imagino que es esta guerra. ¿Visteis su mano? Consiguió un gancho allí, para taparlo. Ahora que estamos en guerra con las fuerzas de Caos, ella huye. Apuesto a que tiene una boca o un ojo ahí debajo. Se ha ido para reunirse con el enemigo".

Un fallo: "Ella es rara, no nos engañemos. El uso de un nombre falso, bueno, eso no es tan extraño, pero si no quería que la gente lo supiera, ¿por qué nunca se quitaba el sombrero? Cualquier persona podría decir que era una cazadora de brujas, con un sombrero así, y con este calor".

Un éxito: "¿Esa cazadora de brujas? Desapareció. Se fue esta mañana y se llevo todas sus cosas con ella. No dijo a dónde iba".

Un nivel de éxito: "Conozco a los muchachos que vinieron por su equipaje. Uno de ellos es el hijo de mi primo. Trabajan para las diligencias Roca del Castillo. Sólo tienen una ruta que sale de aquí: hacia Talabheim y luego hasta Middenheim. Por supuesto, podría quedarse en cualquier lugar a lo largo del camino".

Dos o más niveles de éxito: No sois los primero en preguntar por ella. Dos tipos estuvieron rondando ayer por la noche, tipos grandes, reciben órdenes del hombre bajo la capucha negra. Supongo que podría ser la razón por la que se fue de la ciudad".

Si los PJs no descubren que Adele ha salido de la ciudad, otras investigaciones, tal vez en las líneas de diligencias o con el capitán Baerfaust, deberían revelar que partió en un carruaje Roca del Castillo a Talabheim, con Middenheim como su destino final.

Si, y cuando, los PJs informen de esta noticia al capitán Baerfaust, él les pedirá que sigan a Ketzenblum a Middenheim, "ya que entiendo que os dirigís hacia allí de todos modos".

Encuentros aleatorios

Los siguientes encuentros aleatorios transmiten más del estado de ánimo en Averheim desde la noticia de la incursión del Caos. El DJ puede utilizarlos como desee.

El flagelante

Junto al Templo de Sigmar, los PJs ven a un andrajoso flagelante en las escaleras con un corrillo de fanáticos. Arenga a una multitud de curiosos con una voz aún más fuerte que las campanas repicando.

> "¡La hora de la verdad ha llegado!" Grita. "¡Que todos los fieles acudan a la bandera bendita de Sigmar y expulsen la impureza del Caos de nuestras fronteras! ¿Eres creyente? ¿Darás la vida por el reino de Sigmar? ¿O dudarás y dejarás que tus vecinos sepan que das refugio a la corrupción del Caos dentro de tu pecho cobarde? No nos engañemos, ¡el que no tome las armas en el día de hoy es un seguidor de los Poderes Ruinosos! ¡Hacen su voluntad dentro de tu pecho y te llenan de miedo para que no luches! ¡Resistid ese miedo, hermanos y hermanas! ¡No dejéis que el Caos aparte vuestro corazón del camino de la justicia! ¡Partimos de la puerta del norte en una hora! Id a casa, recoged lo que necesitéis, ¡y uniros a nosotros allí! ¡Por la gloria de Sigmar!"

Algunos miembros de la multitud se dejan llevar por su entusiasmo, levantando sus puños en el aire y aullando de acuerdo con cada uno de sus pronunciamientos. Otros simplemente parecen aturdidos, ya sea alejándose o permaneciendo de pie en estado de shock. Si los PJs preguntan a alguien en la multitud, descubrirán lo siguiente: "Son los nórdicos, ¡han cruzado la frontera! ¡Están dentro del Imperio!"

Eso es todo lo que cualquier informante sabe en este momento, aunque parece evidente que el Emperador y los Condes Electores estarán formando ejércitos para luchar contra esta nueva incursión.

El matador de trolls

En medio de esta excitación, los PJs ven a una figura solitaria en dirección a la puerta norte. Con su pelo encrestado y teñido de rojo-naranja, y su barba trenzada con baratijas estrafalarias, la figura es sin duda un matador de trolls. Su andar tranquilo y decidido hace un extraño contraste con las pululantes multitudes a su alrededor.

El matador de trolls no está dispuesto a pararse y hablar, pero un compañero enano podría ser capaz de llamar su atención, o podría estar dispuesto a hablar con cualquiera que siga su ritmo y camine junto a él. El matador de trolls sólo conoce los mismos rumores que los demás, pero les pone su toque personal:

> "Nórdicos, adoradores de los dioses oscuros. Han cruzado la frontera con fuerza, y si los hombrecillos de estas tierras del sur están molestos, podría tratarse de una fuerza poderosa Pensé en encontrar mi muerte entre los pieles verdes cerca del Fuego Negro, pero creo que esto será un final digno".

Con eso reanuda su rumbo, y no hablará más. Si alguien se interpone en su camino, primero intentará empujarlo a un lado, pero no dudará en utilizar su hacha si eso no funciona.

Malos vecinos

El temor al Caos está hirviendo la histeria ante la noticia de la incursión. Los PJs se encuentran con una banda de 6-8 matones golpeando a un ciudadano indefenso y preparándose para quemarlo en una hoguera improvisada. Afirman que está en connivencia con las fuerzas del Caos, pero no pueden ofrecer ninguna evidencia.

Una tirada **Normal (+0%) de Cotilleo** de cualquiera que tenga un conocimiento de la ciudad (especialmente un PJ con el trasfondo Criminal) revelará que la víctima de la banda es en realidad un prestamista local llamado Hans. La leña al pie de la hoguera incluye sus libros de cuentas, que enumeran a quienes le deben dinero; los nombres en los libros incluyen a varios de los matones más exaltados. El DJ puede utilizar el perfil de las bandas de estibadores en la página 182.

Si los PJs intentan rescatar al hombre pueden utilizar tiradas de Carisma, Intimidar, u otras ideas ingeniosas para intentar calmar a los matones. En principio, las tiradas tendrán una dificultad **Normal (+0%)**, aunque el DJ puede alterar esta dificultad en función de la interpretación e ingenio de los PJs. Si los PJs alcanzan cinco niveles de éxito en estas tiradas, la banda se dispersa y dejan libre al prestamista (recogerá sus libros y se alejará sin ni siquiera dar las gracias a los PJs). Si por el contrario, obtienen cinco niveles de fracaso, ¡la banda les ataca!

Los matones pelearán hasta que la mitad de ellos hayan sido incapacitados o sufran daños graves (recogerán a sus heridos y se alejarán). Si el combate se complica, el DJ puede utilizar a una patrulla de la guardia local (5 hombres) que aparece para tratar de detener a todos los involucrados.

Tensiones raciales

A menos que el grupo esté compuesto en su totalidad de humanos del Imperio, podrían encontrarse de repente confrontados por una turba histérica (dos veces el número de los PJs), armada con palos, cuchillo y otras armas improvisadas.

"¡Cogedlos!" grita uno en la multitud: "¡los extranjeros son espías!"

A menos que estén dotados de ingenio rápido y lenguas de plata (una tirada **Desafiante (-10%) de Carisma** o **Intimidar** bastará para que la turba busque otros a los que linchar), los PJs deberán luchar por sus vidas. El DJ puede usar los perfiles de PNJs comunes, en la página 233 del libro básico, para representar a los exaltados. Se retirarán cuando tres de ellos estén incapacitados o heridos graves.

El enemigo externo (una pista)

Alentados por la noticia de la guerra, una célula de la Corona Roja en la ciudad ha tomado la decisión, fantásticamente errónea, de montar un ataque desde dentro. La fuerza del Caos consiste en un número de mutantes igual al de los PJs más cuatro. (Utiliza el perfil del mutante en la página 230 del libro básico para representar a estos miserables). Los PJs acaban de pasar junto a una abertura de un edificio o del alcantarillado, cuando aparecen los secuaces del Caos, empeñados en sembrar la muerte y la destrucción.

Si los PJs tienen dificultades en superar a los mutantes, cada asalto a partir del tercero hay un 50% de probabilidad de que un ciudadano, armado con un palo u otra arma improvisada, se una a la refriega para ayudar a los PJs. Si aún así la pelea se prolonga demasiado, una patrulla de la guardia local (5 hombres) aparece en el octavo asalto .

Si los PJs interrogan a los cultistas de la Corona Roja, el DJ puede usarlos para establecer que la banda mutante en el Primer Libro era leal a la Corona Roja (de vez en cuando les pasaban alimentos o provisiones de contrabando), y que este grupo puede encontrarse en todo el Imperio. Esta célula, sin embargo, no había sido confiada con ninguna información sensible (por razones obvias).

El trato de su vida

Si los PJs deciden hacer cualquier compra, especialmente de lo que podría ser útil para un soldado, pueden tener la mala suerte de pasar este encuentro. El comerciante, un hombre de barba gris puntiaguda y una sonrisa desdentada, intercambia un cartel con el precio de cualquier artículo por el que el PJ esté interesado, por uno nuevo que aumenta el precio en un 50%. Si el PJ le pregunta qué está pasando, el hombre dice sonriendo: "¡Tasa especial! He cortado todos los precios para ayudar a nuestros chicos con la guerra". Si le señalan que el nuevo precio es, de hecho, más alto que el anterior, el comerciante simplemente dice "No, no lo es; es una tarifa especial, ¿veis?" y "creo que conozco mis precios", y otras tonterías parecidas.

Si el regateo continúa por un periodo notable de tiempo, la esposa del hombre se acerca, le susurra algo al oído, y se escabulle. Él asiente con la cabeza, garabatea algo en el viejo cartel de precios en carbón vegetal, y sustituye el cartel de nuevo. Ahora el precio es el doble del original. Sigue irritando al PJ hasta que decida intimidar al anciano para volver al precio original (el reprobable anciano es inmune al carisma o el regateo), o encontrar una nueva tienda.

Incluso en tiendas con propietarios menos miserables, las noticias de la guerra han causado un aumento general de los precios a lo largo de Averheim (en hasta un 50%). La dificultad de las tiradas de Regatear se incrementa en un -10%.

Escena dos – Empaquetando

Una vez que los PJs se hayan reunido con Baerfaust, Mauer, y von Kaufman, y determinado que Adele Ketzenblum ha abandonado la ciudad, Werther habrá completado sus preparativos y el carruaje estará listo. Los PJs pueden ser avisados por un mensajero, o dejarse caer por la oficina de la Flecha Roja cuando estén listos.

El Graf Friedrich ha dotado a Werther con una bolsa para pagar su alimentación y el alojamiento de los caballos y de sí mismo en el viaje, ya que irá más allá del alcance habitual de la Flecha Roja. Werther también tiene una carta del Graf Friedrich que puede usarse para cubrir otros gastos inesperados (siempre que se pueda encontrar a un prestamista o posada dispuesto a aceptar la validez de esta carta).

El carruaje es grande, está bien equipado, y es capaz de sentar cómodamente a los PJs. (Si hay un PJ ogro en el grupo, tendrá que ir montado en la parte trasera, y habrá seis caballos en lugar de cuatro enganchados al carruaje. Si hay más de un ogro, los PJs irán caminando a Middenheim).

Curd Weiss (consulta la página 39) se reúne con los PJs en la oficina de la Flecha Roja y les acompaña al carruaje de Werther cuando están listos. Curd explicará los detalles del viaje a los PJs si se lo piden. Señala que el viaje llevará unas dos semanas, y la Flecha Roja pagará su alojamiento y comida en cada parada durante la noche. El carruaje se desplazará a través de Stirland hasta Wurtbad, luego desde Wurtbad a través de Talabecland a Talabheim, y desde Talabheim hasta Middenheim. Una vez que los PJs lleguen a Middenheim, estarán por su cuenta. El Graf Friedrich espera que se paguen su viaje desde Middenheim a Altdorf.

Cuando todos estén listos, Werther sacude las riendas y el carruaje se pone en marcha a través de la Plenzerplatz, haciendo su camino cuidadosamente entre los soldados reunidos, después baja el acantilado, cruza el río Aver y se dirige hacia el norte por la Vieja Carretera Enana. ¡Los PJs están de camino a Middenheim!

Los PJs pueden empezar a preguntarse qué esperar en Middenheim, y cómo es esa ciudad. Middenhein, se describe a partir de la página 77.

¿Por qué jugarlo?

Dado que la aventura en sí no se reanuda hasta que los PJs lleguen a Middenheim, ¿por qué preocuparse por jugar en absoluto durante el viaje? No hay nada de malo en describir brevemente el viaje y pasar directamente al "buen material", si eso es lo que funciona mejor para tu grupo, pero este interludio cumple dos funciones útiles. La primera es que permite al DJ rellenar un poco el juego si quiere insertar algunas de sus propias aventuras entre las partes de *El Enemigo Interior*, o desea dar a los PJs la oportunidad de ganar unos cuantos puntos de experiencia. La segunda es que crea una fuerte impresión del paso del tiempo y del progreso y la emboscada al ejército de Karl Franz.

Aún así, si el DJ siente que su campaña puede prescindir de estos elementos o tiene una idea alternativa para conseguir los mismos objetivos, la Escena Tres puede ser pasada por alto.

Averheim a Wurtbad

Rumores

- "La guerra estará acabada a mitad del invierno. Recordad mis palabras. ¡El Emperador va a patear su trasero verrugoso todo el camino de vuelta a los desiertos! Nadie puede resistir a nuestro Karl Franz y su grifo, Garra de Muerte. Vi a la bestia en Altdorf, sabéis; una temible criatura, ¡me alegro de que esté de nuestro lado!"
- "¿Guerra en el norte, eh? Como si Stirland no tuviese suficientes quebraderos de cabeza, con Sylvania y con Averland sin resolver, y creo que los halflings de la Asamblea están tramando algo".
- "No es sólo una hueste nórdicos, sabéis, son dos. Se han dividido, la mitad marcha a Middenheim y la otra hacia aquí".
- "Esto va a ser un desastre, recordad mis palabras. Nuestros soldados pueden ser los más valientes, pero eso no cuenta cuando sus líderes están divididos. Averland no tiene Elector. Todo es crimen y corrupción allí. Podemos luchar todas las guerras que queramos, pero no hay modo de derrotar al enemigo interior".

Noticias

- "El Emperador partió de Altdorf hace unos días al frente de la Reiksguard y un gran ejército, listo para la batalla con las fuerzas del Caos. El Gran Teogonista lo acompaña con un contingente de sacerdotes, flagelantes y fanáticos sigmaritas".
- "Los Condes Electores están en marcha, y los ejércitos de Nuln, Talabheim y Stirland se han puesto en camino para unirse al Emperador".
- "El ejército del Emperador se unió a las fuerzas de Middenheim en Talabecland, incluyendo a un fuerte contingente de caballeros del Lobo Blanco y el propio Ar-Ulric. No pasará mucho tiempo antes de que se enfrenten al enemigo".
- "Este es el mayor ejército reunido en el Imperio desde la Tercera del Fuego Negro".

Escena tres – El viaje a Middenheim

El viaje desde Averheim a Middenheim cubre más de 960 kilómetros y tarda de dos a tres semanas, dependiendo de las condiciones del camino. La ruta más directa es por carretera, a través de Wurtbad y Talabheim (consulta la página 190 para ver un mapa del Imperio), y se presume que los PJs viajarán así. La ruta del río es mucho más larga, ya que los PJs deben viajar por el Aver a Nuln, unirse al Reik en Kemperbad, y subir por el Talabec en Altdorf. Incluso entonces, todavía tendrán que terminar su viaje por carretera desde Talabheim.

Esta escena puede ser resuelta usando las reglas para viajes que se encuentran en la página 19. El recorrido se divide en tres etapas: de Averheim a Wurtbad, de Wurtbad a Talabheim, y de Talabheim a Middenheim. La tirada rectora para el viaje depende de la habilidad de Conducir del cochero. Werther es un conductor experimentado con un valor de habilidad de 43%. Hay espacio para que un PJ monte delante junto a Werther; si este PJ tiene también la habilidad de Conducir, añade un +10% a la tirada de Werther. Como alternativa, un PJ puede tomar las riendas de Werther y usar su propia habilidad de Conducir; en este caso es Werther quien le asiste y añade un +10% a la tirada del PJ.

La primera etapa – De Averheim a Wurtbad

Después de cruzar el río Aver, la ruta sigue la Vieja Carretera Enana y se extiende al norte unos 240 kilómetros a Wurtbad. La ruta pasa a través de las llanuras del sur de Stirland, que para un averlandes parecen grises matorrales en comparación con los doradas prados verdes de Averland. En el segundo día, el camino y el carruaje suben a las colinas del centro de Stirland, desoladas y duras, y el hogar de ocasionales rebaños de ovejas. Por último, el camino pasa por debajo de los aleros del Gran Bosque a medida que se acerca a Wurtbad, en las orillas del río Stir.

Las tiradas de este tramo del viaje son **Rutinarias (+10%)**. Consulta Viajando en la página 19.

Encuentros amistosos

Cuando una tirada de viaje resulta en uno o más encuentros amistosos, el DJ puede elegir uno de esta lista o inventar uno propio. La mayoría de estos encuentros ofrecen un rumor o una noticia. Las noticias se diferencian de los rumores en que, por lo general, son verdaderas o provienen de una persona de más autoridad.

Comerciantes: Los PJs se encuentran con una pequeña caravana de carretas de bueyes, cargadas de mercancías y acompañadas por una docena de guardias mercenarios. A cargo de la caravana hay un comerciante, que se detendrá y hablará con los PJs si así lo desean. El mercader les proporcionará un rumor. Tiene un cargamento de lana sin elaborar, algunos artículos de lana, y madera, con destino al mercado de Averheim.

Patrulla de caminos: Los PJs se encuentran con una unidad de cuatro patrulleros montados. Con una tirada **Rutinaria (+10%) de Cotilleo**, serán capaces de proporcionarles una noticia, y también les ofrecerán un informe sobre las condiciones del camino que tienen por delante, que sirve para su próxima tirada de viaje. Los patrulleros

de caminos visten cotas de malla y empuñan ballestas y espadas. Su capitán lleva una pistola al cinto y una extravagante pluma verde en su gorra.

Milicia: Los PJs se topan con un grupo de 12 milicianos vestidos con las recias ropas de los campesinos. Su única concesión al uniforme es que cada hombre tiene una tela amarilla atada alrededor de su brazo izquierdo y una verde atada alrededor de su brazo derecho. Cada uno de ellos tiene un arco largo de buena manufactura y se ve competente en su uso. Estarán encantados de pararse y hablar, y con una tirada **Fácil (+20%) de Cotilleo** proporcionarán a los PJs un rumor. Explican con cierto orgullo que han sido llamados por su señor para servir con las tropas estatales de Stirland, y presumen de la legendaria precisión mortal de los arqueros stirlandeses.

Strigany: Los PJs adelantan a una pequeña caravana strigany, con vagones pintados de colores brillantes. Los strigany son un pueblo nómada con una reputación compleja en el Imperio; se desconfía de ellos como ladrones y vagabundos, y sus costumbres y lenguaje los hacen parecer como extranjeros, pero también son valorados como buhoneros, chapuceros y artistas. Los strigany están encantados de charlar con los PJs y les ofrecen sus productos (principalmente ollas, sartenes, cuchillos, artículos de cuero y similares), y una anciana desdentada se ofrece a leerle la fortuna a un PJ. Si el PJ le da un chelín y le tiende su palma de la mano, ella murmura, "Veo a un hombre con una capucha detrás de ti y contra ti; lleva una máscara, porque su rostro te es conocido". La vieja no puede decir más que esto, pero los strigany compartirán un rumor si los PJs preguntan.

Encuentros hostiles

Cuando una tirada de viaje resulta en uno o más encuentros hostiles, el DJ puede elegir uno de esta lista o inventar uno propio. Estos encuentros incluyen una batalla o la posibilidad de una batalla.

Lobos: Cuatro lobos irrumpen desde la maleza, corriendo alrededor del carruaje y mordiendo a los caballos. A menos que un PJ se apee del carruaje para enfrentarlos, los lobos se concentran en los caballos, lo que obliga al cochero a una tirada **Difícil (-20%) de Conducir** cada asalto para tenerlos controlados. Dos o más niveles de fracaso en esta tirada indican que el carruaje ha volcado a un lado, requiriendo de todos aquellos en su interior una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** para no sufrir 1 Herida. Los lobos pelean hasta que tres están muertos o gravemente heridos (usa el perfil en la página 232 del libro básico), luego huyen. Un PJ que pase una tirada **Normal (+0%) de Sabiduría popular (El Imperio)** o **Fácil (+20%) de Sabiduría académica (Religión)**, sabrá que llevar la piel de un lobo muerto por tu propia espada es una marca de honor para los ulricanos, y puede resultar útil en Middenheim. Una tirada **Normal (+0%) de Oficio (Curtidor)** o **Supervivencia** es necesaria para tratar con éxito una piel de lobo; este proceso requiere alrededor de un día.

No muertos: Un carruaje está volcado en el camino por delante, con sus caballos muertos y varios cadáveres esparcidos a su alrededor. Los restos deben ser apartados si los PJs quieren avanzar. A medida que los PJs se acercan, los cadáveres se levantan con un gemido, y una extraña criatura encorvada salta gritando sobre la parte superior del carruaje caído. Hay ocho zombies (utiliza el perfil en la página 231 del libro básico), más un necrófago (utiliza el perfil en la página 107 del Bestiario del Viejo Mundo) por cada dos PJs, redondeando hacia arriba. Una vez que los muertos son derrotados, Werther emplea los caballos para apartar el carruaje a un lado del camino, murmurando "maldita Sylvania" y mirando hacia el este mientras lo hace.

Mutantes: Un hombre extraño está en medio de la carretera, llevando una andrajosa capa con capucha. Se tambalea ligeramente, como si estuviera enfermo o herido. Si el carruaje se detiene (cosa que hará a menos que los PJs convenzan al cochero), el extraño echa hacia atrás su capa y agarra al caballo de cabeza con un tentáculo, es un horrible mutante que provoca una tirada **Desafiante (-10%) de Miedo**. Un número de mutantes igual al de los PJs, sale de sus escondites rugiendo. Esto es más aterrador que peligroso, a menos que el primer mutante mantenga el control de los caballos, los PJs pueden simplemente alejarse con el carruaje. Los mutantes (página 230 del libro básico) luchan hasta que la mitad cae, y luego huyen.

Encuentro uno – Noche de los hombres rata (fuera de Wurtbad)

Este encuentro tiene lugar mientras los PJs se detienen a pasar la noche en una posada fuera de Wurtbad.

La posada es un ejemplo típico de su clase, consta de un edificio principal, un establo y una pequeña fragua, rodeados por un muro de unos 4 metros de altura. Hay media docena de habitaciones que pueden alojar hasta cuatro personas cada una, y una sala común que puede acoger a otras veinte. La posada está dirigida por una fornida mujer pelirroja llamada Gerte Holtz, que tiránicamente preside un equipo de seis formado por su sufrido marido, hijos y dos nueras. A medida que los PJs se asienten para la noche, Gerte comparte al menos un rumor (posiblemente cuente más). Un patrullero que ha parado para dar de beber a su caballo comparte una noticia.

Mientras los PJs duermen, un solitario corredor de alcantarillas skaven (página 112 del Bestiario del Viejo Mundo) se infiltra en la posada e intenta robar el badajo. Si hay algún PJ de guardia haz una tirada enfrentada contra el **Movimiento silencioso** del skaven. Si el hombre rata gana, intentará un ataque contra el PJ para matarlo rápidamente y recuperar el badajo (o irá directamente a por el si no hay nadie de guardia). Si el PJ gana, o no muere en el ataque, puede alertar al resto. El skaven no ha contado con la magia del Luminario Mauer, y será incapaz de abrir la caja.

Cualquier sonido de lucha despertará a todos en la sala. Los PJs dormidos sufrirán una penalización de -5% a todas sus tiradas durante 1d6-1 asaltos después de ser despertados.

Si la lucha no va bien para el skaven, tratará de agarrar la caja que contiene el badajo y escapar. Por desgracia, la caja tiene una alarma mágica para evitar precisamente esto; tan pronto como el skaven lleve la caja fuera de la vista de los PJs, la alarma se activa. La posada es sacudida por un estruendo como el tañido de la campana de un templo: todos se despertarán de inmediato, y aquellos en la misma habitación que la caja sufrirán una penalización de -5% a sus tiradas por causa del ruido. El ruido sólo se detiene cuando el skaven ya no está tocando la caja.

Si el corredor de alcantarillas logra escapar con la caja, tratará de trepar por el muro y desaparecer en el bosque. Sin embargo, su desaparición se hace problemática por el continuo repicar de la campana mágica, y sus perseguidores ganan un +20% a todas las tiradas hechas para localizarlo. No obstante, otros dos corredores de alcantarillas esperan en el bosque para frenar la persecución.

En última instancia, los corredores abandonarán la caja y su alarma para intentar escapar con vida. Los PJs deberían ser capaces de encontrar la caja y continuar con su viaje.

Wurtbad a Talabheim

Knfhk>l

- "Debe haber un gran problema si los sigmaritas de Altdorf y los ulricanos de Middenheim están trabajando juntos tan bien. Creo que ese grupo se partirá en dos tan pronto combatan al enemigo".
- "Los hombres bestia han estado actuando de manera extraña en el bosque. Mi primo estaba quemando carbón fuera de Stratenheim y dice que vio toda una multitud de ellos dirigirse al norte. Creyó que iban a matarlo y comérselo, pero simplemente pasaron de largo".
- "¡He oído que el Emperador tiene los ejércitos de cinco provincias formadas con él! ¿Quién ha oído hablar de tal cosa? Debe ser el ejército más grande desde Magnus el Piadoso".
- "Cuidado en los caminos. Los nórdicos enviaron exploradores e incursores delante de su ejército; podrían estar en cualquier lugar del bosque".

Noticias

- "Wolfenburgo está sitiada; incluso ya podría haber caído. El Emperador tendría que cabalgar duro para llegar a tiempo".
- "Faltando el Conde Helmut, nadie está dispuesto a reunir a los ejércitos de Talabecland salvo para defender su propia frontera. Si la horda gira hacia el sur, Talabheim dependerá del Emperador para su defensa".
- "Es sorprendente dado que no tienen Elector, pero los averlandeses están haciéndose valer. He oído que su capitán sabe lo que hace".
- "Los Colegios de Magia han enviado una docena de asistentes con los ejércitos del Emperador. Incluso han conseguido un gran vagón absurdo con baratijas mágicas por todas partes, presidido por algún mago averlandes de ropas blancas".

La segunda etapa – De Wurtbad a Talabheim

Wurtbad demuestra ser una ciudad atractiva y blanqueada, que se concentra cerca de las orillas del río Stir, como si se acurrucase buscando seguridad en medio del Gran Bosque. El carruaje recorre sus calles empedradas hasta el río, y luego toma un ferry a través del Stir a Talabecland, donde parece que los árboles se ciernen aún más altos e impresionantes. Werther desmonta del carruaje durante el viaje en ferry y tira un penique en el agua como una oración al "viejo pez barbudo" (Manann), y cinco minutos después de entrar en Talabecland se detiene y desmonta de nuevo, esta vez para cortar una ramita de acebo junto a la carretera y atarlo a la parte delantera del carruaje, "así Taal nos mantendrá a salvo en el bosque". El resto del trayecto por la Vieja Carretera Enana, unos 320 kilómetros, pasa por debajo de los aleros del Gran Bosque. Los árboles llegan hasta el borde de la carretera, donde se mantienen bajo control sólo con gran dificultad, y en algunos lugares sus ramas tapan al sol, como si el carruaje viajase a través de un túnel. El camino es menos suave que a través de Stirland, y la marcha es un poco más dura.

Las tiradas para esta etapa del viaje son **Desafiantes (-10%)**.

Encuentros amistosos

La segunda etapa del viaje repite algunos posibles encuentros e incluye algunos nuevos.

Comerciantes: Igual que en la primera etapa, pero este comerciante lleva un cargamento de vino y algo de ferretería enana de Wurtbad a Talabheim.

Patrulla de caminos: Igual que en la primera etapa, pero la pluma del capitán es de color amarillo y su sombrero es carmesí. Uno está herido; una banda de hombres bestia les emboscó en la carretera.

Cazadores: Un grupo de cinco cazadores, tres hombres grandes y peludos, y dos mujeres un poco más pequeñas y menos peludas, están parados al lado de la carretera, de pie junto a una gran pila de pieles y bajo el cadáver de un enorme ciervo, colgado de las ramas de un gran árbol. Los cazadores esperan a un compañero que se quedó en la ciudad para traer una carreta con la que llevar sus pieles y su carne. Estarán encantados de compartir un rumor entre comentarios despectivos hacia cualquier PJ con aspecto "blando" o "de ciudad".

Mensajero imperial: Un mensajero imperial cabalga por el camino a toda velocidad, llevando un mensaje importante desde el frente. Se detendrá un poco para acercarse a los PJs y preguntarles si hay algún peligro que debe conocer detrás de ellos en el camino. Si los PJs son educados o útiles, compartirá una noticia con ellos.

Encuentros hostiles

La segunda etapa del viaje repite algunos posibles encuentros e incluye algunos nuevos.

Lobos: Como en la primera etapa.

Araña gigante: El carruaje de los PJs está pasando por una zona particularmente oscura y cubierta por el bosque, cuando una araña gigante (utiliza el perfil en la página 82 del Bestiario del Viejo Mundo) cae sobre el techo del carruaje. Inmediatamente ataca al cochero o a cualquier PJ en el techo o junto al cochero. En cualquier momento del combate, si la araña deja incapacitado a algún PJ (o a Werther) y no está trabada con nadie más, tratará de arrastrar a su víctima al bosque. La araña luchará hasta resultar muerta.

Hombres bestia: Un tronco caído bloquea el camino por delante. Un grupo de hombres bestia sale del bosque y ataca a los PJs tan pronto como el carruaje se detiene. El grupo está liderado por un único gor, e incluye dos ungors por PJ (utiliza los perfiles en las páginas 102-103 del Bestiario del Viejo Mundo). Si los PJs logran interrogar a algún hombre bestia (con Intimidar o Tortura) descubrirán que un humano "mutado" les buscó para hablarles de la inminente invasión y los instó a apoyarla, luego se lo comieron. El líder del grupo tiene un medallón de peltre clavado en su arnés, con una corona roja esmaltada.

Goblins: Seis goblins se encaraman en las ramas más bajas de varios árboles, armados con arcos cortos. Disparan varias flechas cuando el carruaje pasa junto a su posición (utiliza el perfil en la página 229 del libro básico). Pueden disparar tres veces cada uno antes de que el carruaje se aleje. Estos goblins están aburridos y amargados, no son sanguinarios. Si alguien más grande que un halfling baja del carruaje y se mueve hacia ellos, disparan una última andanada y huyen.

Encuentro dos – El Imperio te necesita (fuera de Talabheim)

Cuando la carretera pasa a través de la pequeña aldea de Alterbaum, a medio día de camino desde Talabheim, los PJs advierten que está pasando algo. Bajo la atenta mirada de un altivo noble, un grupo de soldados está arrastrando a los aldeanos fuera de sus casas. Mientras las mujeres y los niños se apiñan gritando y llorando, los hombres son alineados frente al noble y son golpeados salvajemente si se resisten.

Si los PJ investigan, se darán cuenta de que los soldados son un grupo de reclutamiento, alistando en la milicia del noble por la fuerza. Hay tres soldados por cada PJ. El noble es el Barón Hector Kurtz, de unos treinta años, calvo, con una capa elegante, calzas y voluminosas mangas acuchilladas en escarlata y oro con un fajín crema. Si alguien intenta interferir, Kurtz chasquea los dedos y dos tercios de los soldados atacan mientras el resto rodea al noble para defenderlo.

¡Esto está mal! Luchad: Las probabilidades están en contra de los PJs si se enfrentan a los soldados (utiliza el perfil del Soldado en la página 182; llevan espadas, cuatro empuñan arcabuces). Hay seis hombres y seis mujeres, además de algunos niños no combatientes. Si los PJs inspiran a los aldeanos para resistirse, el alboroto resultante puede distraer (un total de asaltos a criterio del DJ) a seis soldados, permitiendo a los PJs enfrentar a una cantidad más asequible. Si los PJs ganan ventaja en la batalla, el Barón cabalga hacia su casa, a dos kilómetros por una senda fangosa. Sus guardaespaldas corren tras él.

Sin embargo, los PJs no pueden permanecer allí para proteger la aldea, y los soldados regresarán para vengarse. El DJ puede enfrentar a los PJs con un dilema moral tras la pelea, cuando los aldeanos les suplican que se queden con ellos. Tal vez, en el camino de regreso de Middenheim en el Tercer Libro, los PJs pasarán por el mismo pueblo para encontrarlo quemado, con los cadáveres colgando de los árboles cercanos. Pueden tomar cierto consuelo en la idea de que han estado ayudando a salvar a todo el Imperio en lugar de una pequeña aldea.

¡Esto está mal! Persuasión: Una solución más segura para todos los interesados sería que los PJs persuadieran a Kurtz de dejar en paz a los habitantes del pueblo y buscar reclutas en otros lugares. Sin embargo, es necesaria una tirada **Difícil (-20%) de Carisma** porque el noble está dolido por la noticia de que su vecino y gran rival acaba de enviar una fuerza al Emperador que es dos veces más fuerte que la suya.

No tenemos tiempo para esto: Los PJs pueden decidir que tienen cosas más importantes que hacer que involucrarse en un asunto local, sobre todo cuando se corre el riesgo de hacer enemigo a un noble. Si es así, el DJ tiene dos opciones: dejar que se vayan u obligarlos a intervenir. Si los PJs ignoran la situación, a pesar de los gritos de los aldeanos pidiendo ayuda, el DJ puede imponer alguna penalización (a criterio del DJ) a los PJs, especialmente si son devotos seguidores de dioses como Verena, defensora de la justicia, Shallya, señora de la misericordia, o Ranald, protector de los pobres. Alternativamente, los soldados pueden pretender también alistar a los PJs en la milicia, no dejándoles ninguna otra opción que luchar para preservar su propia libertad, así como la de los habitantes del pueblo.

Después de Alterbaum, los PJs pasan durante casi una hora bajo la sombra del muro del cráter del Talabheim. Werther señala las torres de vigilancia en lo alto de la cresta pedregosa y menciona que Talabheim es una de las ciudades más fortificadas del Imperio. "¡Dudo que los nórdicos puedan quebrar la Muralla de Taal!", bromea. Luego el carruaje llega a la ciudad portuaria de Talagaad, rodeada por un muro de piedra (este levantado por el hombre) y fuertemente defendido. Un camino sube desde Talagaad y pasa a través de un túnel fortificado en la muralla del cráter, pero la puerta está cerrada y Werther se dirige a una posada cerca del río Talabec llamada el Ojo Verde. Su dueño es un hombre con una pata de palo llamado Wilhelm, que prefiere intercambiar historias de guerra con un grupo de soldados de Talabheim con uniformes carmesí y crema, que servir a los PJs. Los soldados están bastante informados, y pueden compartir un rumor y una noticia si los PJs son curiosos.

Si los PJs preguntan cómo entrar en Talabheim, los soldados niegan con la cabeza. "Con el Conde desaparecido y la guerra, no creo que la ciudad abra sus puertas a los extranjeros en cualquier momento próximo. Si tenéis que hacer negocios, hacedlos aquí en Talagaad".

Talabheim a Middenheim

Rumores

- "¡Hemos perdido! El Imperio está condenado, y sólo queda elegir la forma de nuestras muertes. ¡El Emperador y su ejército han sido destruidos!"
- "¿Oísteis lo del ejército de Ostland? Atacado por la espalda, traicionado desde dentro sin duda. Sucederá de nuevo. Los seguidores de los dioses oscuros son muy arteros. Que Ulric nos proteja a todos".
- "Nordland está ardiendo. Incursores nórdicos en la costa. No vamos a recibir ayuda por ese lado".
- "Cada monstruo del Caos en el bosque se dirige al norte y el este. Hombres cabra con cuernos y otros engendros del Caos, todos van a la guerra".
- "¡Está muerto! El Emperador está muerto y los Condes van a la guerra por quién mandará ahora. ¿Quién luchará contra el Caos? ¿O está uno de los grandes señores en liga con el Enemigo?"

Noticias

- "El ejército del Emperador fue emboscado por una gran horda de hombres bestia. No sé más, pero es evidente que la noticia no es buena".
- "El Emperador fue herido por la magia oscura. Ha sido evacuado a Altdorf y el Reiksmarshal Kurt Helborg tiene ahora el mando".
- "El ejército ya no puede alcanzar Wolfenburgo a tiempo. A menos que von Raukov obtenga ayuda de Kislev o los enanos, temo que está perdida".
- "El Emperador fue derribado de su grifo. Una tropa de averlandeses y un mago blanco llegaron a su lado para defenderlo de un feroz asalto enemigo. Fue sacado de allí en un carruaje de la Flecha Roja como el que montáis ahora. Voy a comprar una bebida al próximo averlandes que me encuentre; hay que agradecerles el Imperio".
- "La situación es grave, pero no desesperada. La Reiksguard rechazó a los hombres bestia y puede haber refuerzos en camino de Hochland. Perder al Emperador es un golpe, pero Helborg es un buen general y tiene un gran ejército a su mando. ¡Nunca desestimes a los hombres del Imperio!"
- "¿Cómo pudo el ejército entrar derecho en esa trampa? Me temo que puede haber un traidor".

La tercera etapa: De Talabheim a Middenheim

La etapa final del viaje comienza con otro ferry, esta vez desde Talagaad, a través del río Talabec, hasta Hochland. Werther repite su oración a Manann al cruzar el río. En Hochland la carretera pasa por otra larga franja de bosque ligeramente poblada y peligrosa. Al tercer día, sube por empinadas colinas boscosas, girando alrededor de curvas cerradas, y luego desciende hacia Middenland y el Drakwald. La segunda mitad del viaje es a través del Drakwald, aún más oscuro y peligroso que el Gran Bosque, y lleno de monstruos. Las pocas veces que los giros de la carretera permiten a los PJs una vista del cielo o el horizonte, las Montañas Centrales asoman al norte, grises e impresionantes. En total, este tramo final del viaje es de unos 400 kilómetros.

La carretera es difícil y traicionera, y esta etapa del viaje es **Difícil (-20%)**.

Encuentros amistosos

Esta tercera etapa del viaje repite algunos encuentros e incluye otros nuevos.

Comerciantes: Como en la primera etapa, pero este comerciante transporta hierro de las Montañas Centrales, plata trabajada de Middenheim y bacalao de Nordland.

Patrullas de camino: Como en la primera etapa, pero el capitán lleva chaqueta azul y gorguera de piel de lobo blanco (y sin gorra). Sólo hay dos patrulleros, y ambos tienen un aspecto receloso.

Cazadores: Como en la segunda etapa.

Mensajero imperial: Como en la segunda etapa.

Caballeros del Lobo Blanco: Cinco caballeros del Lobo Blanco en armadura esmaltada en rojo e impresionantes mantos de piel de lobo blanco, galopan hacia los PJs, situándose junto al carruaje gritando alardes y pidiendo noticias. El líder, un hombre enorme de barba entrecana, lleva la enorme cabeza de una bestia (un minotauro) colgada en el respaldo de la silla. Otros dos caballeros que se parecen tanto como para ser gemelos, portan cabezas que los PJs pueden reconocer como "grifos sin alas de las tierras del sur" (demigrifos) colgando de sus sillas de montar. Estos caballeros estaban cazando monstruos en el Drakwald cuando llegaron las noticias de la guerra, y actualmente están tratando de localizar al ejército de Middenheim para unirse a la lucha. Un sexto caballo lleva un cadáver amortajado (no todos tuvieron éxito en la caza del monstruo). Los caballeros sólo tienen rumores y cuentos de sus hazañas para compartir, pero si los PJs tienen alguna pregunta acerca de Middenheim o la Llama Sagrada, los caballeros están encantados de responder.

Peregrinos: El carruaje supera a un grupo de unos veinte peregrinos, viajando a pie hacia Middenheim. Los peregrinos son todos devotos ulricanos, en su mayoría procedentes de Hochland y Ostermark, y están ansiosos por llegar a Middenheim, donde esperan que se les permita contemplar la Llama Sagrada. Aunque cada peregrino está armado con una lanza, arco o espada, y varios empuñan ballestas, está claro que el camino que están haciendo es muy peligroso. Los peregrinos están felices de compartir un rumor. Si los PJs ralentizan su ritmo para ayudar a defender a los peregrinos durante su viaje, añade un punto de Suerte a cada PJ durante el resto de la sesión de juego. La próxima vez que los PJs realicen una tirada de viaje, los peregrinos se despiden porque han alcanzado un templo, santuario, u

otra parada en su peregrinación, y tienen varias prácticas religiosas que hacer. Utiliza los perfiles de PNJs comunes, en la página 233 del libro básico, para los peregrinos.

Encuentros hostiles

La tercera etapa del viaje repite algunos encuentros e incluye otros nuevos.

Lobos: Como en la primera etapa. Si sucede en Middenland, son enormes lobos blancos (aumenta su HA, F y R en +5%, incrementa sus Heridas en +3).

Araña gigante: Como en la primera etapa.

Hombres bestia: Como en la segunda etapa. Este grupo puede tener un segundo guerrero gor si los PJs pueden enfrentar el desafío.

Merodeadores: Un grupo de merodeadores del Caos (usa el perfil en la página 104 del Bestiario del Viejo Mundo), igual en número a los PJs, sale de los árboles montado sobre peludos caballos bárbaros y cabalga tras el carruaje gritando y chillando. Son jinetes expertos y alcanzarán y mantendrán el ritmo del carruaje, arrojándose desde el caballo sobre la diligencia. Los merodeadores lucharán hasta que más de la mitad hayan caído, momento en el que dejarán la persecución. Si los PJs incluyen a uno o más buenos guerreros, los merodeadores pueden estar dirigidos por un guerrero del Caos (utiliza el perfil en la página 89 del Bestiario del Viejo Mundo). Este grupo pertenece a la hueste de Surtha Lenk, y su misión es sembrar el miedo e interrumpir las comunicaciones entre las ciudades y provincias del Imperio. Si capturan e interrogan a algún merodeador, puede ofrecer una noticia (desde la perspectiva de un enemigo del Imperio, por supuesto).

Monstruo: El Drakwald está acechado por todo tipo de monstruos. Prácticamente cualquier cosa del Bestiario del Viejo Mundo, o un demigrifo como en el Primer Libro, podría irrumpir desde la línea de árboles y amenazar con atacar al carruaje en cualquier momento. El curso de acción prudente en tales circunstancias, podría ser combatir a la criatura el tiempo suficiente para huir.

Bienvenido a Middenheim

Middenheim, la Ciudad del Lobo Blanco, es una de las urbes más antigua, más grande, y más importante del Imperio. Situada sobre una escarpada cumbre rocosa de piedra blanca llamada Ulricsberg, parece el colmillo de un gran lobo entre la foresta circundante. Cuatro grandes viaductos de piedra llevan anchas carreteras desde el bosque hasta la ciudad, donde puentes levadizos de madera cubren la caída vertiginosa desde la cima del Ulricsberg hasta el suelo. Una confusión de grúas, telesillas y escaleras de cuerda cuelgan de los bordes de la ciudad, utilizados para transportar bienes y a veces gente. Incluso más que Talabheim, Middenheim parece totalmente inexpugnable.

Presumiblemente, ninguno de los PJs habrá estado nunca en Middenheim. Los jugadores pueden preguntar qué es lo que saben sobre la Ciudad del Lobo Blanco. Aquí tienes alguna información básica acerca de la ciudad desde el punto de vista de Averland. Todo el mundo conoce la información presentada como conocimiento general. Para el resto, cada PJ puede hacer una tirada **Rutinaria (+10%) de Sabiduría popular (El Imperio)**.

Middenheim: Conocimiento general

Middenheim es la capital de Middenland, una provincia en el norte del Imperio. Se encuentra en lo alto de una roca llamada Ulricsberg, y es el centro del culto de Ulric. Los middenlandeses son conocidos por su sombría y estoica perspectiva de la vida, la brusquedad de su voz, y su ferocidad en la batalla. Parecen considerar al resto de la gente, especialmente los reiklandeses, blandos y de poca confianza. Una de las órdenes de caballería más famosas en el Imperio, los caballeros del Lobo Blanco, llaman a Middenheim su hogar. Los ejércitos de Middenland generalmente visten de azul y blanco.

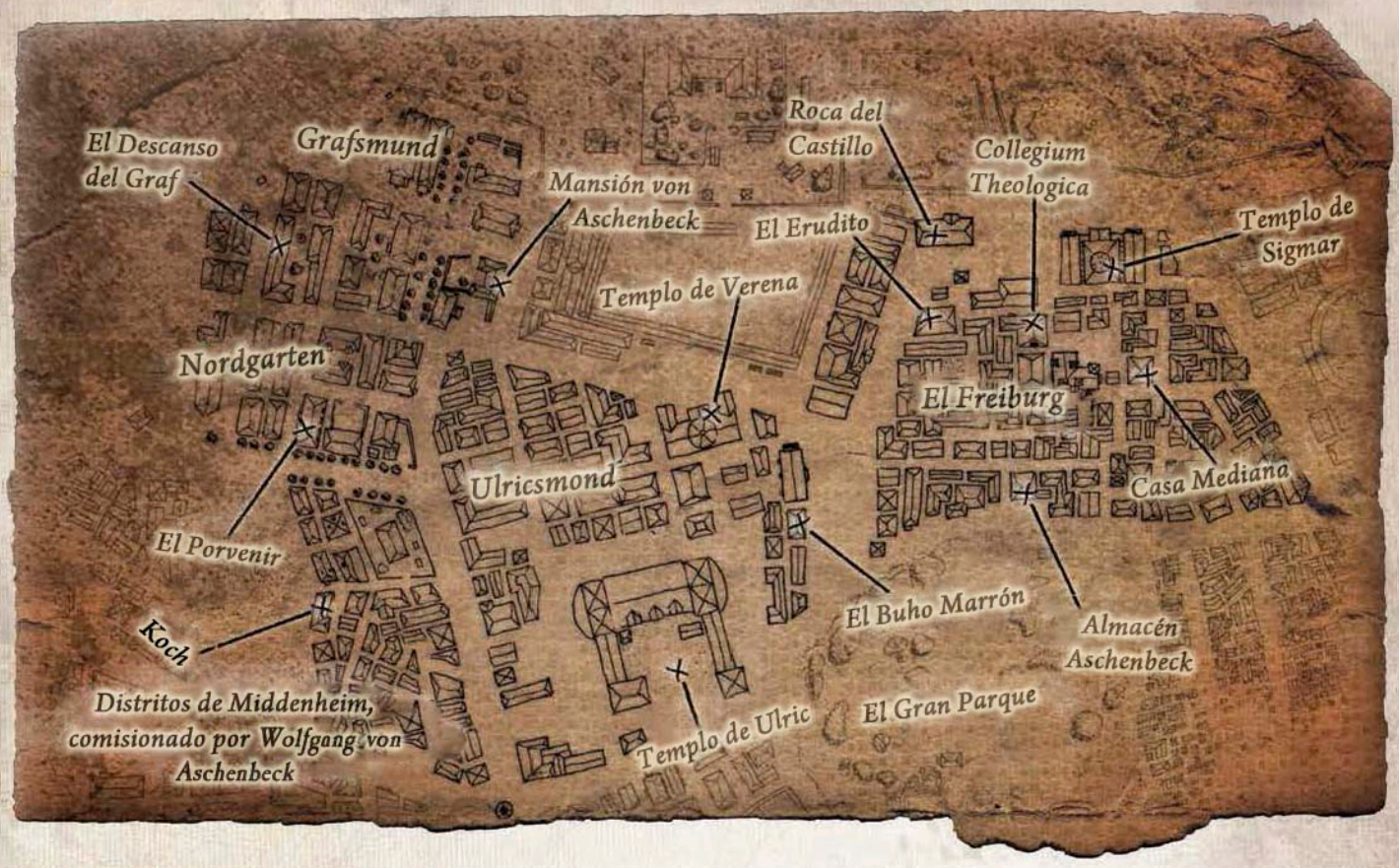
Middenheim: Conocimiento profundo

Un éxito: El Conde Elector de Middenland es el Graf Boris Todbringer. El Ulricsberg se levanta sobre el Drakwald, y sus fuerzas han montado muchas campañas contra las bestias y otras amenazas en el enorme bosque. Middenheim es la única de las grandes ciudades del Imperio que no está junto a un río. Es mucho más grande que Averheim; sólo Altdorf y Nuln son más grandes. Se dice que sus fortificaciones son inexpugnables. Middenheim es el hogar de Ar-Ulric, el sumo sacerdote del culto de Ulric. Ar-Ulric es un Elector; el culto de Ulric es el único culto imperial aparte del culto de Sigmar que tiene votos Electorales.

Un nivel de éxito: Como el anterior, y la tensión política entre los cultos de Ulric y Sigmar siempre ha existido. Llegó a un punto crítico después de las guerras civiles de hace 200-400 años, cuando el Emperador Magnus el Piadoso visitó la ciudad y entró en la Llama Sagrada de Ulric para demostrar que su devoción a Sigmar no era una blasfemia. Magnus salió de la llama indemne, y los dos cultos han vivido en una paz precaria desde entonces. Aunque hay un templo de Sigmar en la ciudad, es algo más pequeño que el gran templo de Ulric.

Dos o más niveles de éxito: Como el anterior, y se rumorea que el Ulricsberg es un laberinto de túneles, algunos de una época anterior a los humanos. Es sabido que las fuerzas del Caos han atacado la ciudad por estos túneles, algunos relatos mencionan a los skavens pero por lo general no son creídos, y la subciudad, como es llamada, fue sellada con la ayuda de los enanos hace siglos. Middenheim sigue siendo una ciudad donde los enanos son bienvenidos.

Especial: Cualquier PJ que posea un trasfondo académico conoce la siguiente información si tiene éxito en la tirada. Los middenlandeses descienden de los Teutognens, una antigua tribu guerrera que luchó muchas batallas contra la propia tribu de Sigmar, los Unberogens. Algunos estudiosos creen que la antigua rivalidad entre estas dos tribus vive en las diferencias religiosas y políticas entre Middenland y Reikland. Se dice que un Conde Elector debe ganarse y conservar el respeto de la gente de Middenland si quiere mantener su posición (y su cabeza); Middenland respeta la capacidad y el coraje más que el rango y los títulos, y Middenheim ha sido atacada más de una vez por los rebeldes desde el interior de su propia provincia, cuando un Conde Elector se ha demostrado débil o corrupto.



Índice de Middenheim

Middenheim es una ciudad enorme y extensa, mucho más grande que Averheim, y describirla está considerablemente más allá del alcance de esta aventura. Aún así, lo que sigue debe dar al DJ la suficiente información para seguir, y puede servir de inspiración para futuras aventuras.

Nordgarten – Grafsmund

Un rico y respetable distrito de la ciudad no muy lejos del complejo del palacio del Graf o del templo de Ulric, Nordgarten-Grafsmund es popular entre los visitantes ricos y los nobles locales. El barrio de Grafsmund, más cercano al palacio del Graf, es más rico y en su mayor parte se compone de grandes y ostentosas mansiones pertenecientes a familias nobles. Nordgarten abastece a ricos comerciantes y burgueses exitosos, y por supuesto, es menospreciado por los habitantes de Grafsmund. Nordgarten y Grafsmund son barrios de clase alta.

Un distrito para ricos

Si los PJs no son de origen noble, ni son nuevos ricos o visten de manera ostentosa, su presencia en Nordgarten-Grafsmund puede ser vista con suspicacia. Si los PJs están demasiado tiempo en estos barrios, el DJ podría incluir un encuentro con un grupo de arrogantes nobles o burgueses y sus guardaespaldas, o con una patrulla de la guardia local.

El Porvenir

El Porvenir es una pródiga posada para los nobles y los ricos. Sus dueños, Rudolf y Sigrid Buffler, son escrupulosos en su gentileza e inculcan una actitud similar en todo su personal. El negocio se lleva con una cortesía que no podría ser criticada por la duquesa viuda más malhumorada, y la clase lo es todo.

Nada más entrar, los PJs que no sean nobles se sentirán de inmediato fuera de lugar, una impresión que será reforzada por la actitud del personal de la posada y los pocos clientes que se encuentren en el vestíbulo y el salón. Las tiradas de Empatía sufren una penalización de -20%. El personal es inmune a los sobornos y la intimidación, y son maestros en el arte de ser infaliblemente corteses y letalmente insultantes a la vez.

Las indagaciones en la compañía Roca del Castillo y en la ciudad sugerirán que Adele Ketzenblum está aquí. El personal del Porvenir confirmará esto, pero bajo ningún concepto comentarán su paradero ni permitirán que nadie vaya a su habitación. Adele está usando la posada como un muro. Se cuela dentro y fuera de su ventana de la planta baja para deshacerse de cualquiera que la esté buscando.

Mansión von Aschenbeck

Wolfgang von Aschenbeck tiene una mansión en la ciudad y pasa mucho más tiempo en Middenheim que en sus tierras ancestrales. La mansión von Aschenbeck está bien equipada y es hermosa, pero es de tamaño modesto, ya que la propiedad es un bien escaso en el Ulricsburg. Un pequeño jardín está frente a la casa, detrás de un muro de piedra y una puerta de hierro, todo decorado con insignias ulricanas y los cráneos de varios ancestros honorables. La mansión es

de tres plantas de piedra gris; los aposentos personales del Graf y las habitaciones ocupan la primera planta, mientras que la cocina, sala, comedor, sala de retiro, y una pequeña biblioteca ocupan la planta baja. El segundo piso está dedicado a la servidumbre y al almacén.

Los PJs que llamen por el día pueden encontrar al Graf en su casa, tratando asuntos de negocios con su asistente, Werner Markheim, o disfrutando de la compañía de su hija, Margarete. De noche, el Graf Wolfgang está normalmente fuera de casa, dedicado a actividades sociales. En cualquier caso, los PJs serán recibidos en la puerta por el criado del Graf Wolfgang, un hombre alto, de hombros anchos, con una barba en forma de pala llamado Rodrik. Rodrik fue un miembro de los Bravos de Aschenbeck en su juventud, antes de que una herida lo obligase a tomar una profesión más tranquila. Utiliza el perfil de un Soldado (consulta la página 182).

El Graf Wolfgang, su hija Margarete, y Werner Markheim son descritos con detalle desde la página 97. Los Bravos de Aschenbeck se describen en la página 86.

El Descanso del Graf

Una considerable y perfectamente mantenida pensión, situada en una calle tranquila en un barrio elegante. El Descanso del Graf está dirigido por Rolf y Ulrike Steinmeyer, una pareja afable de mediana edad que, a falta de hijos, trata a sus huéspedes como familia. Hay una gran sala común en la planta baja con muchos sillones cómodos, una chimenea y una decoración decididamente rústica, donde los residentes pueden recibir visitantes y pasar el tiempo. El sillón más confortable, y el más cercano al fuego, está a menudo ocupado por Gregor Helstrum, un cazador de brujas retirado.

Gregor Helstrum

En sus años de juventud, Gregor Helstrum fue un temible enemigo del Caos en todas sus formas. Aunque su celo era incuestionable y su tenacidad legendaria, Helstrum tenía el muy extraño don entre los cazadores de brujas de hacerse amar por la gente común. Tenía una reputación de imparcialidad y ecuanimidad que le ganó un gran respeto, junto con un rápido ingenio capaz de convertir ese respeto en un arma cuando era necesario. Entre los hechos notables de su pasado, Helstrum condenó a toda la familia de Konrad Mauer a la hoguera. También fue el mentor de Adele Ketzenblum durante la primera parte de su carrera, y fue capturado y torturado por la Corona Roja al mismo tiempo que ella. Después de sufrir esa terrible experiencia, Helstrum se retiró, y ahora vive gracias a un pequeño estipendio de la Orden del Martillo de Plata y a una modesta fortuna personal de sus conexiones familiares.

Con poco más de sesenta años de edad, Helstrum es ancho de hombros y tiene una enorme tripa. Antaño fue un hombre alto y fuerte, e incluso guapo, pero la edad y el sedentarismo de los últimos años han dejado su huella. Ahora está gordo, con una larga barba tan blanca como la nieve que le hace parecer un abuelo. Aunque está retirado, a Helstrum le gusta "seguir al tanto", enviando y recibiendo cartas todos los días con corresponsales por todo el Imperio y aconsejando en casos difíciles a los cazadores de brujas más jóvenes.

Los PJs pueden pensar en ponerse en contacto con Gregor Helstrum y preguntarle por Adele Ketzenblum. Si es así, expresará su sorpresa de que ella esté en la ciudad (pensaba que había ido a Averheim), y admitirá que lo visita mucho menos de lo que solía hacer antes. Sólo tiene elogios para ella antes del "lamentable incidente" de su mutuo encarcelamiento (consulta la página 14). Desde entonces, confiesa, Adele le ha parecido más retraída, menos fiable, y más inclinada a "quemar primero y preguntar después".

Si Adele Ketzenblum no puede oficiar el juicio de Wolfgang von Aschenbeck por cualquier razón, se le pedirá a Gregor Helstrum que intervenga. Esto es una bendición para von Aschenbeck, porque Helstrum es muchísimo más justo que Ketzenblum. Si se le presenta una clara prueba del Caos o herejía, Gregor tiene contactos con los caballeros del Lobo Blanco y la guardia de la ciudad, y puede tener un refugio de iniquidad asaltado y quemado en un poco más de una hora.

Ulricsmund

El distrito Ulricsmund se encuentra alrededor del gran templo de Ulric, del que toma su nombre. Se trata de un distrito modestamente próspero, sin ser cursi o pretencioso. Sus amplias avenidas y plazas públicas están atestadas habitualmente con los muchos peregrinos que acuden al templo, aunque el estallido de la guerra ha reducido su número un poco.

El templo de Ulric

El templo de Ulric ha sido reconstruido y ampliado muchas veces. El edificio actual es una mezcla de castillo y catedral, capaz de albergar a más de mil fieles bajo un techo abovedado de más de 36 metros de altura. La Llama Sagrada arde delante del altar mayor, donde un antiguo sumo sacerdote de Ulric tuvo una visión del dios. Una estatua de Ulric, de casi 6 metros de altura, domina el extremo más alejado del espacio cavernoso

Fuera del templo principal hay dos capillas laterales utilizadas por los Caballeros Pantera y la Orden del Lobo Blanco. Ambas están decoradas con relieves y placas conmemorativas que conmemoran sus acciones más famosas, y acogen algunos de sus estandartes y honores de batalla en tiempo de paz; actualmente, por supuesto, los estandartes están con la fuerza de combate de las dos órdenes.

El resto del complejo del templo ofrece alojamientos para el clero y las oficinas administrativas requeridas para dirigir una poderosa organización religiosa. Las más notables son la Cámara de la Estrella, donde el culto de Ulric lleva a cabo sus propios juicios por herejía y otros delitos religiosos (toda una manzana de la discordia con los cazadores de brujas de Sigmar que lo consideran como una violación de sus derechos) y la Lehrehaus, un gran biblioteca de manuscritos religiosos.

La visita al templo, y los sacerdotes que probablemente encuentren los PJs, se cubre con más detalle en la página 89.

El templo de Verena

En el extremo norte del distrito Ulricsmund destaca el templo abovedado de Verena, con su estatua de mármol gris de la diosa en la entrada. Un enorme búho dorado, de casi cuatro metros de altura, extiende sus alas sobre el altar mayor. El templo tiene dos anexos, dos altas estructuras rectangulares más utilitarias que grandiosas. El anexo occidental contiene la gran biblioteca del templo (hay un fuerte debate entre el templo y el Collegium Theologica sobre qué biblioteca es superior). El anexo oriental contiene varias oficinas administrativas y una gran cámara que se utiliza con frecuencia como una sala de audiencias para juicios de ley.

Los visitantes del templo son recibidos por la Lectora Helena, una mujer severa y bien conservada de unos 50 años, que llegó tarde al sacerdocio. Ella utiliza la mirada fulminante perfeccionada con sus seis hijos para imponer la disciplina en el templo, sancionando a los que hablan por encima de un susurro, caminan demasiado rápido, tocan algo, o rompen alguna de sus numerosas reglas no escritas.

Koch

Un edificio de entramado con dos plantas en el borde del distrito Ulricsmund, Koch está marcado sólo por una teja pintada con un estilizado plato, cuchara y cuchillo. Dentro, los visitantes encuentran una gran sala común que ocupa la mayor parte de la planta baja, con mesas pequeñas y privadas cuidadosamente dispuestas en todo el espacio. Un bodegón, despensa y cocina completan la planta baja.

El local está dirigido por un hombre rechoncho y calvo llamado Boris Koch, que luce un orgulloso bigote erizado. La taberna está limpia y sirve excelente y abundante comida norteña, con un precio de entre diez a treinta chelines por un plato para la cena (cerveza incluida; vino extra). La clientela son en su mayoría burgueses, comerciantes y peregrinos, lo que significa que en un momento dado la sala común puede ser un hervidero de discusión sobre economía o los viajes por el Imperio. Este es un excelente lugar para recoger los rumores que los PJs puedan haber perdido en el viaje a Middenheim.

Secreto: Koch es un lugar de encuentro favorito del culto del Cetro de Jade. Un examen cuidadoso de la bodega revela que se extiende, aproximadamente, la mitad del tamaño de la planta superior; mover uno de los bastidores de vino expone la guarida del culto que ocupa la otra mitad de la bodega. Koch no es un cultista. El culto chantajea a Koch, para emplear su bodega y que haga la vista gorda, con un asesinato del pasado por el que Koch nunca fue castigado. El culto espera reclutar a Koch, pero hasta el momento se ha resistido. Para más información sobre el Cetro de Jade, consulta la página 84.

El Buho Marrón

Una posada casi notablemente anodina, situada en la frontera entre Ulricsmund y Freiburg, el Búho Marrón cuenta con un pequeño establo adjunto, un patio con una fuente de piedra (actualmente seca y lleva así algún tiempo), y una sosa tablilla exterior. El dueño, un hombre de cara alargada con un pelo escaso, dice llamarse Rupert y habla lo mínimo posible.

Rupert no revelará absolutamente nada sobre cualquiera que pueda estar o no alojado en su posada. En consecuencia, contrabandistas, cazadores de brujas, herejes y otros que desean permanecer en el anonimato, hacen uso con frecuencia del Búho Marrón y luego, estudiadamente, fingen no advertirse o reconocerse mutuamente cuando pasan al vestíbulo.

Adele Ketzenblum ha tomado una habitación aquí, como hace a menudo cuando está en Middenheim, y es aquí donde realmente se aloja. Se siente segura en el Búho Marrón e incluso de vez en cuando se reúne con otros miembros del Cetro de Jade en su habitación o en la sala común.

Freiburg

No muy lejos del templo de Ulric, Freiburg es un barrio tranquilo de calles anchas, residencias modestas, y negocios prósperos... o que al menos tratan de serlo. Cerca de los distritos más pobres y de dudosa reputación, al este y al sur, personas sospechosas como extranjeros, halflings y pobres, se han estado desplazando lentamente hacia los márgenes del distrito, especialmente cuando unas pocas inversiones aciagas en Neues Emskrank ha dejado algunas partes de Freiburg deshabitadas y maduras para los ocupantes ilegales. No obstante, Freiburg es el hogar de la mayoría de los estudiosos y eruditos en la ciudad, y sigue siendo en gran medida un distrito de clase media.

Collegium Theologica

El Collegium fue fundado en 1762. Como su nombre indica, era originalmente un colegio teológico cuyo objetivo era formar a los jóvenes para el sacerdocio de Ulric y promover la publicación y estudio de los escritos religiosos del culto. Aunque éstas siguen siendo una parte importante de sus actividades, sus intereses se han ampliado a casi todos los campos de estudio e investigación.

A diferencia de las universidades de Altdorf y Nuln, el Collegium no tiene una ordenanza imperial que le otorgue la condición formal de universidad. Por ello aún conserva su antiguo nombre en lugar de autodenominarse universidad de Middenheim. La ausencia de esta ordenanza es causa de fricción en ciertos sectores, que lo consideran un ejemplo más de como las autoridades imperiales favorecen a la sigmarita Altdorf sobre la Ciudad del Lobo Blanco. Sin embargo, el Collegium se cree igual que cualquier otra universidad, y en general se considera que es una universidad en todo menos en el nombre.

El Collegium consiste en un pequeño pero laberíntico campus de residencias antiguas, claustros y capillas, con "jardines" ocasionales destinados a crear la ilusión de bosques de pino como lugares para la reflexión. El campus está generalmente salpicado de estudiantes corriendo hacia o desde una clase, o en algún recado para uno de sus instructores, estudiantes holgazaneando, y wulfherolds con pieles de lobo gris (porteros, jardineros y servidores del Collegium) con palos gruesos para aterrorizar a los alumnos. Para la mayoría, sobre todo los extranjeros, el "Collegium" es el edificio principal del campus, conocido como edificio del sacerdocio Wulcan o simplemente el "Wulcan". Las oficinas del profesor Robertus von Oppenheim están en el segundo piso del Wulcan, algo indicado por un descolorido signo en el vestíbulo de entrada que resulta difícil de leer. Encontrar la oficina no es sencillo y requiere una tirada **Normal (+0%) de Inteligencia**. Un fallo indica que el PJ se ha perdido y debe pagar unos peniques a algún estudiante o wulfherold que pase por allí.

El Collegium cuenta con una excelente biblioteca anexa al edificio Wulcan. Los forasteros no están autorizados a utilizarla, aunque los PJs que impresionen al profesor von Oppenheim podrían lograr un acceso limitado y supervisado.

La visita al profesor Robertus von Oppenheim se cubre con más detalle en la página 87.

El templo de Sigmar

Pese a la duradera fricción entre los cultos de Ulric y Sigmar, el templo de Sigmar en Middenheim es un edificio impresionante, decorado con frisos de hazañas heroicas y marciales de Sigmar. Incluso en el corazón del territorio ulricano, el templo de Sigmar es bastante concurrido por sus fieles, tal es la naturaleza politeísta del Imperio. La mayoría de los devotos no ven ninguna contradicción en rezar a Ulric y a Sigmar.

Los visitantes del templo probablemente verán a Peter Gospodin, un feroz sacerdote guerrero de ascendencia kislevita. Peter tiene tupidas cejas rojas y una sombra persistente de barba. Sólo tiene una pierna y se apoya con una muleta, y está indignado por haberse quedado atrás en tiempos de guerra para permanecer en el templo. Desatará su mal humor sobre los PJs, pero si se le ofrece la oportunidad de repartir la virtuosa justicia de Sigmar (por ejemplo, debido a que los PJs han descubierto la guarida de un culto del Caos), se convertirá al instante en su amigo de por vida.

El Erudito

Esta posada es una de las más populares en Freiburg, y si los PJs piden consejo sobre dónde alojarse en la ciudad, les enviarán aquí. Es conveniente tanto para el Collegium Theologica (y por lo tanto es un lugar favorito para estudiantes y profesores) como para el templo de Ulric. Además de ofrecer comida y bebida, y un lugar para pasar el día debatiendo cualquier tema bajo el sol, el Erudito cuenta con un establo bien cuidado y dieciséis habitaciones para el uso de profesores visitantes y otros viajeros.

El Erudito es propiedad de Hugo y Petra Schmidt, y está lleno de antigüedades y objetos curiosos que Hugo ha acumulado a lo largo de los años, dándole un carácter un tanto excéntrico que muchos eruditos y magos encuentran de su gusto. Hugo está particularmente orgulloso de su colección de juegos de ajedrez, que deja fuera para el uso de sus clientes. Incluye ejemplos de marfil de lugares tan lejanos como Catay e Indo, y conjuntos de antigüedades de todo el Viejo Mundo. El propio Hugo es un excelente jugador de ajedrez, y bien dispuesto hacia cualquiera que le ofrezca una partida desafiante (un PJ sólo tiene un 10% de posibilidades de vencerle, en cuyo caso el PJ se añade un punto de Suerte durante el resto de la sesión de juego).

El Erudito cuesta 60 chelines por una cama en una habitación doble, y 5 coronas por una individual. Las cenas cuestan entre 15 y 35 chelines, y la cerveza cuesta cinco peniques por jarra o un chelín por un pequeño barril. La posada también ofrece hidromiel de Nordland especialmente sabrosa por 2 chelines la jarra.

Almacen Aschenbeck

Los asuntos comerciales de Wolfgang von Aschenbeck incluyen muchos almacenes y establos en la ciudad, e incluso la propiedad o copropiedad de varias tiendas y algunos mesones y tabernas. Este pequeño pero amplio edificio de ladrillo gris-marrón es un almacén con un espacio abierto de arena en la parte posterior, para situar vagones y carruajes en la carga y descarga. También tiene un establo que normalmente contiene un equipo de bueyes de tiro y de vez en cuando alberga caballos. El patio está ocupado al menos por un vagón cubierto en todo momento.

A pesar de tener todos los signos visibles de un lugar de negocios activo, este almacén von Aschenbeck en particular se utiliza poco.

Secreto: Werner Markheim se asegura de que este almacén tenga poco uso. También mantiene el vagón cubierto en el patio, colocado estratégicamente para bloquear la vista de la puerta de la bodega de la calle. En verdad, el almacén se usa principalmente como lugar de encuentro para los miembros del culto de la Mano Púrpura. Todo aquel que visite la bodega (la puerta está cerrada; requiere una tirada **Difícil (-20%) de Forzar cerraduras** o de **Fuerza**, para romperla con una herramienta apropiada) encontrará una capilla siniestra, con cortinas de seda púrpura pendidas de las paredes y decorada con máscaras de miradas lascivas colgadas en lazos de terciopelo.

La investigación de la oficina en el almacén encontrará libros de registro y cuentas del imperio comercial de von Aschenbeck, todo guardado por Markheim. Estas cuentas no están de acuerdo con la contabilidad oficial de von Aschenbeck, y dejan claro que Markheim ha malversado mucho durante años.

Casa Mediana

También llamada "El Gallito", esta taberna es alegre, sórdida, sucia, estrecha, y ruidosa. Su signo representa la cresta del gallo de pelea de la Asamblea, con las palabras "Casa Mediana" escritas debajo. Ventanas manchadas de grasa derraman una luz amarilla a la calle a todas horas, y los visitantes tendrán que bajar varios escalones para entrar en la puerta principal de la casa. Una vez dentro, los humanos encontrarán un techo demasiado bajo, una sala común demasiado concurrida, y una alegre multitud de halflings demasiado ruidosa. (Los enanos encontrarán el techo perfecto, pero todo lo demás deplorable. Para los elfos, esto debe ser un infierno).

El propietario es un halfling ágil y corpulento, de pelo rubio rizado y sucio, llamado Otho Greenfields. Le gustan los juegos de palabras y cree que el nombre de su taberna es increíblemente inteligente.

La Casa Mediana sirve cenas por sólo tres chelines (cinco para los humanos porque "son más grandes, por lo que comen más", algo que cualquiera familiarizado con el apetito halfling sabe que es del todo falso). El precio es fijo, pero el menú cambia cada noche. Para aquellos con un paladar aclimatado a la comida de Averheim, esta es posiblemente la mejor comida que han tomado en semanas. Debido a la estrechez, cualquiera más grande que un enano sufre un -10% de penalización en toda acción física mientras permanezca en el local.

Diligencias Roca del Castillo

Roca del Castillo es una de las mayores compañías de diligencias en el Imperio, y el depósito de Middenheim es grande y bullicioso. Consiste en un pequeño edificio de oficinas al lado de un hotel pretenciosamente decorado, con un establo situado entre ambos. Los carruajes alcanzan el patio central varias veces al día, llegando de lugares tan lejanos como Averheim.

El jefe de depósito es un middenlandes barrigón llamado Gunther. Es brusco con aquellos que cree que le está haciendo perder el tiempo, y obsequioso con los que tienen el potencial de hacerle ganar una gran cantidad de dinero.

El hotel Roca del Castillo ofrece estancias espaciosas y confortables, con mucha privacidad. Una cama en una habitación individual cuesta dos coronas por noche, o diez para toda una semana. También hay habitaciones dobles o triples, que cuestan 15 chelines por noche y cama (cuatro coronas por una semana). El hotel no tiene cocina, pero tiene un acuerdo permanente con la Casa Mediana para realizar pedidos de comida para los viajeros hambrientos por 5 chelines. El personal recomendará el Erudito, la Casa Mediana, o Koch, a todo aquel que pregunte por la comida.

El resto de Middenheim

Rodeada por el peligroso Drakwald, la ciudad de Middenheim se detiene abruptamente en el borde del Ulricsberg. Los cuatro grandes viaductos que elevan las carreteras hasta las puertas de la ciudad pasan por encima de un bosque indómito y descuidado, acechado por hombres bestia y monstruos peores. Los pobres y desposeídos crean de vez en cuando un barrio de chabolas a la sombra de la gran roca o intentan guarecerse en los túneles que entretejen Ulricsberg, pero tales intentos rara vez duran mucho tiempo, antes de que sus habitantes sean arrastrados gritando en la oscuridad por algún vil depredador. Con un área tan limitada para trabajar, el espacio en Middenheim es un bien escaso. Los edificios de dos y tres plantas son comunes, y muchas estructuras se construyen lentamente a lo largo de siglos, cuando se traen más materiales del suelo del bosque. Aunque las zonas más ricas tienen amplias avenidas y el ocasional parque, los barrios pobres son madrigueras de callejones estrechos y edificios ruinosos, que se inclinan uno contra otro para no caerse.

El Ulricsberg está rodeado por un muro de piedra blanca, tanto para evitar que la gente deambule por el acantilado como para mantener a los enemigos fuera. Hay cuatro puertas principales al norte, sur, este y oeste, y cada una conduce a uno de los grandes viaductos, llamados imaginativamente Nordgate, Sudgate, Ostgate y Westgate. Hay una quinta puerta, Morrsgate, donde los que son demasiado pobres para pagarse el cementerio (muy querido en la ciudad) son llevados al borde de la roca y ceremoniosamente arrojados por el precipicio.

Bajo la ciudad, el Ulricsberg está plagado de túneles que, dicen los rumores, conducen hasta el suelo del bosque y debajo de la tierra. La red de alcantarillado de Middenheim está conectada a estos túneles, y algunos de los peores elementos de la ciudad utilizan los túneles para viajar sin ser detectados por la guardia.

En las partes más profundas de los túneles hay alimañas, criaturas del Caos, y extrañas bestias como hombres rata. Los cazarratas y guardias de cloacas de Middenheim están mejor pagados, equipados y entrenados que la mayoría en el Imperio, y luchan ferozmente para mantener la ciudad a salvo e impedir que sus ciudadanos vaguen por donde no es seguro. En tiempos de guerra, como ahora, los guardias de cloacas sellan sistemáticamente muchos túneles. A veces, el Graf u otros nobles encargan a aventureros que desciendan al Ulricsberg para ver qué secretos encuentran. Los rumores de que un reino enano estuvo antaño en el Ulricsberg alimentan algunas de estas expediciones, ya que un lugar así debe estar repleto de oro y riquezas.

La vida en Middenheim

Middenheim es a la vez la ciudad más grande de Middenland y la capital provincial. En tiempos pasados ha servido como sede de Emperadores (o al menos, de los pretendientes en rebelión abierta contra el Emperador sigmarita elegido), y es una de las ciudades más poderosas e importantes del Imperio. Los middenheimers están muy orgullosos de su historia, su legado, su fe y su ciudad. Aunque Sigmar

es venerado y respetado en Middenheim, se trata de una comunidad profundamente ulricana y el culto de Sigmar tiene mucho menos poder e influencia política en Middenheim que en el sur.

Como una de las ciudades más grandes del Imperio, Middenheim suele estar rebosante de comercio y de los asuntos administrativos de la provincia y el culto de Ulric. Los espacios reducidos y los ánimos feroces hacen de Middenheim una ciudad muy estridente. Las reyertas no son poco comunes, pero es raro que escalen de los puñetazos a algo peor, excepto entre los elementos criminales.

Los middenlandeses son infamemente obstinados y rebeldes, lentos para aceptar los cambios y con tendencia a discutir, a menudo violentamente, cuando se les obliga a cambiar. Están orgullosos de su herencia y desdeñan a los sureños, sobre todo a los reiklandeses. Los hombres suelen llevar barba y con frecuencia llevan el pelo largo. Las pieles de lobo, llevadas en la tradición ulricana, son un adorno común, y los hombres y las mujeres suelen llevar ropa azul, a veces con un borde de piel blanca. Los middenlandeses suelen ir armados por la calle, con un cuchillo o espada (o más raramente un hacha de guerra) que se lleva en la cadera. Aunque es inusual que alguna vez utilicen estas armas si se enfurecen dentro de las murallas de la ciudad, la vida en el Drakwald anima a todos en Middenland a llevar armas y a ser competentes en su uso "por si acaso".

Con la mayor parte de su gran ejército permanente fuera de la ciudad debido a la guerra, Middenheim, normalmente abarrotada, puede parecer un poco vacía, especialmente en los distritos que sirven en gran medida a la soldadesca. Conforme pasa el tiempo esta sensación desaparece, las tropas son reemplazadas por refugiados, en su mayoría de Ostland y Hochland, que huyen del avance de la horda del Caos.

Religión

Middenheim es la ciudad más sagrada para la fe ulricana, y la ciudad cree firmemente en Ulric. Otros cultos imperiales están presentes, con uno o más templos de las religiones principales, exceptuando a Manann (no hay río ni otro cuerpo de agua), Myrmidia (demasiado nueva y extranjera) y Ranald (al menos no existe públicamente). Los peregrinos ulricanos llegan a la ciudad desde todas partes, y se espera que todos los residentes de la ciudad recen y honren a Ulric.

Debido a la influencia ulricana, vestirse con una piel de lobo de acuerdo con la tradición (es decir, la piel de un lobo muerto por tu propia mano), es una marca de distinción. Los PJs que vistan una piel de lobo obtienen una bonificación de +10% a todas sus tiradas de Empatía en Middenheim, aunque no sean devotos ulricanos. Usar una piel de lobo de forma inapropiada con la tradición se considera una falta de respeto y recibe en su lugar una penalización de -10%.

Gobierno local

Middenheim está gobernada por el Elector de Middenland, el Graf Boris Todbringer. En ausencia del Graf, su administrador nombrado (a menudo un miembro de su familia) habla con su voz. Ayudando al Graf en su gobierno hay una desconcertante serie de comisiones, gremios de librea, consejos, y administraciones, que en su mayoría datan de siglos atrás y no tienen deberes claramente definidos, o cubren áreas obsoletas por los acontecimientos posteriores. Aún así, en una ciudad tan terca y ligada a la tradición, persisten.

Ley, orden y defensa

La ley y el orden son normalmente tarea de la guarnición de la ciudad. Patrullas de soldados uniformados de azul y blanco recorren las calles en grupos de dos a cuatro hombres (según el distrito), llevando alabardas y vistiendo camisas de malla. La justicia sumaria es común, pero comparada con Averheim la corrupción es baja.

De momento, la guarnición restante de Middenheim está reforzada por los Bravos de Aschenbeck, una compañía mercenaria al servicio de Wolfgang von Aschenbeck. Los Bravos llevan la librea del arroyo y el árbol de la familia von Aschenbeck, y muchas patrullas de la guarnición de la ciudad están acompañadas por dos Bravos. Para más información sobre los Bravos de Aschenbeck, consulta la página 86.

La economía

Sin recursos propios a los que recurrir, Middenheim se apoya casi en su totalidad en el comercio. La plata y el hierro fluyen en la ciudad de las minas en las Montañas Centrales, la lana viene de Nordland y Middenland, la madera desde el Drakwald, y la comida desde todas partes. Los artesanos de Middenheim toman estas materias primas y las convierten en productos acabados, que luego se venden en toda la provincia y más allá. Las armas y armaduras de Middenheim son particularmente excelentes y bien consideradas. La frase "acero de Middenheim" significa algo o alguien probado y fiable en todo el norte del Imperio.

Otra fuente importante de ingresos para Middenheim es el flujo constante de peregrinos. En su mayoría vienen a visitar el templo de Ulric y la Llama Sagrada, aunque hay lugares santos por toda la ciudad (y Middenheim es sagrada para los ulricanos). Las líneas de diligencias, posadas, tabernas y comerciantes de la ciudad, prosperan cuando los caminos están despejados y los peregrinos vienen en tropel; sin embargo, cuando las carreteras se vuelven peligrosas y los peregrinos se quedan en casa, la ciudad sufre.

Ordinariamente, las armas de mano, a dos manos, alabardas, lanzas, puñales, martillos, manguales y sables de la mejor artesanía, multiplican su precio x8, en lugar de x10, en Middenheim. Lo mismo pasa con las camisas y cotas de malla, corazas y armaduras de placas completas de la mejor artesanía. Sin embargo, debido a la inminente amenaza de la guerra, todo aquello que posiblemente podría ser de utilidad para un soldado en campaña (incluyendo todas las armas y armaduras) es un 10% más caro de lo habitual.

No humanos en Middenheim

Aunque Middenheim es una ciudad enorme y cosmopolita para los estándares del Imperio (sólo Nuln y Altdorf son más grandes), su ubicación remota implica que rara vez acoge extranjeros, incluyendo aquellos que no son humanos. La población no imperial más grande es kislevita, como corresponde a una ciudad del norte.

La población no humana más grande, como resulta común en el Imperio, es halfling. Aunque no están tan discriminados como en Averheim, los halflings siguen siendo una minoría y una subclase también en el norte. Hay pocos negocios halflings e incluso sus chefs son menos populares aquí que en otros lugares (algunos piensan que un chef halfling es algo "blando" y una marca del elitismo y la frivolidad sureña). La comunidad halfling se centra alrededor de un pequeño número de establecimientos, como la Casa Mediana (descrita en la página 81). Los halflings siempre tienen reputación de ser ladrones, pero en Middenheim, con menos oportunidades y un sistema de túneles conveniente para los de corta estatura, es más cierto que en otros lugares.

No hay ninguna presencia enana permanente en Middenheim. Los enanos que pasan por la ciudad son por lo general comerciantes, o aventureros que buscan explorar las Montañas Centrales por ruinas enanas o por evidencias de reinos enanos en tiempos pasados. Los rumores de un asentamiento enano bajo las profundidades del Ulricsberg han atraído también a algunos aventureros enanos.

Los altos elfos son muy raros en Middenheim y son tratados con respeto y recelo por las clases bajas. Los elfos son aún más raros, ya que el disgusto élfico por las ciudades se magnifica en aquellas más atestadas y miserables, como Middenheim. Con todo, los rumores de espíritus feéricos en los bosques que cazan hombres bestia son endémicos en Middenland y Nordland, y muchos se centran en el bosque de Laurelorn al noroeste. Algunos middenheimers pueden hacer la conexión de que estos mitos son sobre los elfos, y tratar a los viajeros elfos con un temor respetuoso que limita con la reverencia. Todo el mundo en Middenland tiene un miembro de su familia que fue asesinado por los monstruos en el bosque. La pregunta que los middenlandeses tratan de responder observando a los elfos es esta: ¿son los elfos otro monstruo del bosque, o un aliado contra ellos?

Los ogros son una imagen poco habitual pero bienvenida para los middenheimers, que siempre están en busca de un brazo fuerte contra las bestias y monstruos del Drakwald. Los ogros rara vez se quedan en la ciudad mucho tiempo, ya que los nobles y los ricos pronto los contratan y los envían a luchar contra las amenazas fuera de las murallas de Middenheim.

Cultos del Caos en Middenheim

Tres grandes cultos del Caos operan en Middenheim, y cada uno juega un papel en los sucesos de esta aventura.

La Corona Roja

Estos seguidores de Tzeentch son los responsables de la situación actual. Gracias a sus esfuerzos, los hombres bestia y otros horrores que acechan en el Drakwald se han unido en una grave amenaza para el Imperio, mientras una fuerza mayor del Caos desciende desde el norte. La Corona Roja y la Conspiración se están utilizando para sus propios fines, cada uno pensando que tiene la sartén por el mango.

El Encapuchado Negro ve el levantamiento del Caos fomentado por la Corona Roja como una distracción útil mientras los planes de la Conspiración siguen su curso. Sin embargo, la Corona Roja ve una oportunidad para recuperar su antigua gloria y alzarse con el favor de El que cambia las cosas. Los miembros de la Corona Roja planean utilizar la perturbación causada por la campana contaminada de la Conspiración como la señal para nuevos ataques desde dentro y fuera del Imperio, arrollando el reino humano y estableciendo una base permanente en el corazón del Viejo Mundo.

En Middenheim, la Corona Roja tiene una célula modestamente poderosa e influyente. Sus miembros han logrado infiltrarse en la guarnición de la ciudad, en el Collegium Theologica, en las líneas de diligencias de Middenheim, e incluso en los patrullas de caminos de Middenland. Los túneles bajo Middenheim proporcionan al culto un montón de lugares para esconder a sus miembros más mutados, y el Drakwald está lleno de los hombres bestia y monstruos que el culto venera.

Trágicamente, el ritual de von Oppenheim es, de hecho, una creación de la Corona Roja, y el profesor es un peón involuntario del culto. Los miembros de la Corona Roja observarán subrepticiamente a los PJs desde el momento en que se reúnan con von Oppenheim (varios wulfherolds informan al culto) hasta su salida de la ciudad. Si los PJs corren peligro de perder el badajo de la campana o son incapaces de completar el ritual, los cultistas de la Corona Roja bien podrían interferir en su favor. Que varias figuras enmascaradas y siniestras vengan en su ayuda puede ser una experiencia extraña para los PJs, y puede hacer que duden de la validez del ritual.

El Cetro de Jade

Tomando su nombre de uno de los tesoros mágicos de Slaanesh, el culto del Cetro de Jade tuvo su origen en la ciudad entre los niños de la nobleza local que buscaban el placer. Sus miembros pueden ser encontrados donde se reúnen los ricos, aburridos y snobs.

La historia del Cetro de Jade es una desigual. Hubo un tiempo en que era el culto más poderoso de Slaanesh en el Imperio, pero una serie de reveses y contratiempos (debido a insensatos experimentos mágicos y a la vigilancia de los cazadores de brujas) ha reducido sus números drásticamente. La célula existente en Middenheim es una de las más grandes, contando entre veinte y treinta miembros.

La agenda del Cetro de Jade es menos agresiva que la de los más ambiciosos cultos de Tzeentch. Sus miembros están principalmente interesados en superar los límites del placer personal y la indulgencia en lugar de asegurar la propagación del Caos. Sin embargo, se sabe que sus actividades han dado lugar a la invocación accidental de demonios y otros eventos destructivos.

El miembro más notable del Cetro de Jade en el contexto de esta aventura es Adele Ketzenblum. Ella cuenta entre sus aliados más cercanos dentro del culto a varios miembros que comparten su entusiasmo por infligir dolor a otros. Mientras que el culto se inclina más por reclutar en silencio a aquellos que pueden compartir sus gustos y simplemente autosatisfacerse, Ketzenblum y sus aliados están bastante más motivados. Su idea de "autosatisfacerse" incluye secuestrar a forasteros por la noche, arrastrarlos hasta una de las guaridas ocultas del culto, y torturarlos hasta la muerte a lo largo de varios días.

La Mano Púrpura

Hace unos veinte años, la Mano Púrpura era el culto más poderoso de Tzeentch en Middenheim, y quizás en el Imperio. Su liderazgo en la ciudad fue diezmado por un grupo de aventureros en una serie de acontecimientos que sacudieron la ciudad hasta sus cimientos. La Mano Púrpura sobrevive como restos dispersos, incluyendo una célula en Middenheim. Este grupo, quizás debido a la influencia de Werner Markheim, se esfuerza por ganar poder y dominio sobre el Imperio por medios económicos. Además de los actos tradicionales de sacrificio humano y uso de la magia del Caos, la Mano Púrpura intenta "dirigir los mercados" y manipular la economía del Imperio, creando escaseces artificiales y excedentes de mercancías. En la práctica esto significa que la Mano Púrpura sólo intenta adquirir tanta riqueza, poder e influencia como sea posible, todo al servicio de un gran plan que ninguno de sus miembros realmente entiende.

La Mano Púrpura desconoce la presencia del badajo de la campana en Middenheim, pero si lo descubren, estarán tan interesados en adquirirlo como cualquier otro culto y más que dispuestos a matar.

Parte dos – Algo podrido en Middenheim

En esta sección, los PJs llegan a Middenheim y se dedican a las diversas actividades que les encomendaron los tres PNJs principales.

En aras de la claridad, cada tarea se presenta como una escena individual. Sin embargo, las escenas no tienen por qué ser jugadas en ningún orden en particular y los PJs no necesitan completar una antes de pasar a la siguiente. De hecho, es preferible realizarlas de forma simultánea, con cada encuentro teniendo lugar cuando los PJs se encuentran en el sitio adecuado. Esta sección llega a su fin una vez que los PJs estén preparados para ir a Altdorf, lo que esperemos no suceda hasta que hayan completado al menos la tarea del mago.

- **La tarea del mago** sigue el hilo principal de esta aventura. Los PJs deben consultar con el profesor Robertus von Oppenheim en el Collegium Theologica y persuadir a los sacerdotes que quedan en el templo de Ulric para permitir que se lleve a cabo su ritual. Esta escena comienza en la página 87.

- **La tarea del capitán** es encontrar y consultar a la cazadora de brujas, Adele Ketzenblum, descubriendo lo que sabe acerca del Encapuchado Negro. Lo que los PJs no saben es que ella es secretamente una adoradora de Slaanesh y miembro del culto del Cetro de Jade, y que tratará de matarlos con el fin de ocultar su secreto. Esta escena comienza en la página 93.

- **La tarea del noble** es investigar a Wolfgang von Aschenbeck, un hombre de negocios de Middenheim y rival del Graf Friedrich von Kaufman. Inicialmente descubrirán evidencias convincentes de que von Aschenbeck es también un seguidor del Caos, pero todo ha sido fabricado por su asistente Werner Markheim, que pertenece al culto de la Mano Púrpura. Esta escena comienza en la página 97.

Amenaza constante

Esta parte de la aventura consiste sobre todo en investigar y hablar con los PNJs, y puede haber momentos en los que la emoción decaiga, especialmente para un grupo aficionado a la acción. Para mantener la tensión, sigue la máxima del escritor y "ten a un tipo con un arma (en este caso una espada) pateando en la puerta".

Desde el momento en que lleguen a Middenheim, los PJs tendrán abundantes oportunidades para hacer enemigos, así que no habrá escasez de atacantes potenciales. Aquí hay unos pocos ejemplos:

Los skavens

Los skavens han estado bajo Middenheim desde sus primeros días, y es improbable que la presencia de un artefacto de piedra disformidad en la ciudad les pase inadvertido. Cada Vidente Gris y aspirante a hechicero entre los hombres rata se volvería loco de deseo por el objeto. Unos corredores de alcantarilla del clan Eshin (página 112 del Bestiario del Viejo Mundo) serán contratados para recuperar el objeto y matar al que intente impedirlo. Krasskulk puede haber seguido el ritmo de los PJs en su viaje al norte, llegando a la ciudad poco después.

Los detalles del ataque skaven se dejan al DJ. Normalmente habrá uno o dos skavens por PJ, y usarán el sigilo en vez del asalto frontal. Otra táctica común es tener a uno o más skavens observando a los PJs en secreto, listos para atacar cuando estén distraídos por otro enemigo.

El Cetro de Jade

Si los PJs ya han caído en desgracia con Adele Ketzenblum, ella puede hacer arreglos para que sean atacados por cultistas del Cetro de Jade en cualquier momento. Incluso sin la participación de Adele, el culto estará tan ansioso como los skavens por recuperar el badajo.

El culto toma su nombre de uno de los tesoros mágicos más comúnmente asociados con el Príncipe del Placer. A pesar de su nombre, se dice que el cetro mítico estaba tallado de piedra de disformidad. El badajo es sin duda de una forma parecida a un cetro, y haría falta muy poco para extender un rumor entre los devotos de Slaanesh de que la mayor reliquia de su deidad ha aparecido de repente entre ellos.

Aunque pueden ser tan letales como los guerreros de Khorne, los seguidores de Slaanesh favorecen un enfoque más sutil. Prefieren la manipulación y el engaño sobre la violencia pura y simple, aunque son ciertamente capaces de luchar si fuese necesario.

Un ataque de los seguidores de Slaanesh (consulta la página 184) puede ocurrir tras un intento cuidadosamente planificado de distraer o incapacitar a los PJs, utilizando bebida, drogas, u otros placeres. El plan perfecto haría que los PJs acabasen inconscientes, para poder recuperar el objeto y sacrificar a los PJs al Príncipe Oscuro.

La Mano Púrpura

Si los PJs se han enemistado con Werner Markheim, este puede ordenar a los cultistas de la Mano Púrpura que les ataquen en cualquier momento. Por otro lado, ellos también querrán tener en sus manos (o garras, o tentáculos) el badajo de la campana. Ignoran los planes de la Conspiración, e incluso si los conociesen no les importarían. Un artefacto del Caos de tal poder potencial les cegará por completo.

Un ataque de la Mano Púrpura implicara al menos a dos cultistas de Tzeentch (consulta la página 184) por PJ, dirigidos por un mago del culto (consulta la página 185). Para un encuentro más desafiante, el grupo podría incluir a uno o más mutantes. El ataque buscará someter a los PJs para que el mago del culto pueda poner sus manos en el badajo de la campana.

Si los PJs tienen problemas en este encuentro, un grupo de cultistas de la Corona Roja podría intervenir para ayudarlos, habiéndoles observado secretamente para asegurarse de que todo va según lo planeado. El espectáculo de dos cultos de Tzeentch luchando entre sí confundirá y desestabilizará sin duda a los jugadores, tal vez sembrando semillas de duda sobre el ritual.

La guardia de la ciudad

Los PJs tienen varias oportunidades de chocar con las autoridades de Middenheim durante este capítulo. Adele Ketzenblum y Werner Markheim son personas respetadas, mientras se desconozcan sus afiliaciones secretas al Caos, y podrían tratar de señalar a los PJs como adoradores del Caos si se convierten en una amenaza, o en el caso de Adele, una vez que ya no sean útiles o interesantes.

Una fuerza de la guardia de la ciudad consistirá en uno o dos hombres por PJ, encabezados por un oficial. Sobre todo si han sido enviados por Markheim, el grupo puede consistir en una mezcla de guardias y Bravos de Aschenbeck, dirigidos por un oficial. Todos los miembros del grupo tienen el perfil de Soldado (consulta la página 182).

Middenheim

Mientras permanecen en Middenheim, los PJs pueden seguir interesados en oír noticias o rumores del frente.

Rumores

- "He oído que un averlandes salvó la vida del Emperador, un capitán como un oso. ¡Debe querer ser el Elector de Averland!"
- "Dicen que el Emperador está vivo porque un mago luminoso usó su magia en él. Me da escalofríos que permitan a un mago hacer magia al Emperador. ¿Quién sabe lo que está haciendo en realidad?"
- "La Reiksguard ha aplastado a la hueste del Caos! ¡El Imperio se ha salvado!"
- "Nadie ha visto al Emperador desde que fue herido. Sólo su campeón, Schwarzhelm. Algunos dicen que su herida es peor de lo que pensábamos, pero yo sé la verdad: ha sido mutado. ¡Nuestro Emperador es un mutante! ¡Días oscuros, días oscuros!"
- "Los averlandeses son los héroes de Altdorf, y se han elevado en el favor del Emperador. ¡Incluso hay tropas de Averland defendiendo el palacio imperial! Lástima que no fuera un capitán de Middenland el que llegó a su lado primero cuando cayó".

Noticias

- "El Emperador está seguro en Altdorf y se recupera de sus heridas. Está vigilado atentamente por su campeón, Ludwig Schwarzhelm, y por el capitán Marcus Baerfaust de Averheim, el hombre que luchó a su lado durante la batalla".
- "Ese mago, un tal Mauer, ha asumido el cargo de médico personal del Emperador. No estoy seguro de por qué. He oído que su magia salvó la vida del Emperador, pero aún ¿un mago?"
- "El Reiksmarshall Helborg está presionando fuerte a la hueste del Caos. Wolfenburgo fue saqueado, pero los nórdicos no pudieron acomodarse en las ruinas antes de que el ejército cayese sobre ellos".
- "El Graf Boris Todbringer ha recibido el mando de la retaguardia del Gran Ejército. Está erradicando hombres bestia en el Drakwald. Envía siempre a un middenlandes para cazar hombres bestia, ¿eh?"
- "Creo que tenemos que hacer frente a una dura realidad. Alguien traicionó al ejército; así se produjo la emboscada y resultó herido el Emperador. Por ese motivo esos tres averlandeses tienen un favor tan alto; salvaron su vida y no se puede confiar en nadie más. Al menos, espero que se pueda confiar".

Suponiendo que la patrulla de la guardia que ataca a los PJs no está corrupta o dirigida por uno de sus enemigos, intentará coger con vida a los PJs. Una vez capturados, los PJs serán despojados de armas y armaduras, encarcelados en una celda oscura y húmeda durante semanas, y sacados a rastras para un juicio superficial en el que, a menos que alguno de sus aliados intervenga en su nombre, es casi seguro que serán encontrados culpables de algo y luego arrojados sobre el borde del Ulricsberg. Escapar, quizás a través de los túneles debajo de la ciudad, puede ser una aventura en sí misma.

Los Bravos de Aschenbeck

Esta fuerza de soldados retirados, contratados por von Aschenbeck como guardianes y mensajeros, asciende a un ejército privado bajo su mando. En la práctica, sin embargo, es Werner Markheim quien dirige a los Bravos, puesto que von Aschenbeck ha delegado las responsabilidades de nóminas y personal a Markheim. Aunque ha tenido cuidado de no utilizar, hasta ahora, a los Bravos de ninguna manera que pueda causar preocupación a las autoridades, Markheim no dudará en enviar grupos de Bravos a por los PJs si los ve como una amenaza, o incluso una molestia. Uno de esos encuentros se describe en **Investigando de nuevo** en la página 100.

Los Bravos normalmente llevan armadura de cuero completa y están armados con espadas y escudos. Llevan jubones de color rojo con el escudo de la familia von Aschenbeck, un arroyo y un árbol, bordado en el pecho. También es una tradición entre los bravos llevar un emblema o blasón de su antiguo regimiento del ejército en alguna parte de su equipo, como un pequeño parche cosido en un hombro o simplemente unos pañuelos de colores atados alrededor de un brazo. Los Bravos utilizan el perfil de Soldado (consulta la página 182), aumentando HA en +10%, F en +5% y añadiendo 2 Heridas.

La mayoría de los Bravos de Aschenbeck, aunque perfectamente dispuestos a matar por orden de Markheim, no son cultistas del Caos y no tienen idea de que su jefe es un hereje. Un pequeño número de los Bravos, incluyendo varios de los oficiales, son también miembros de la Mano Púrpura.

Llegando a Middenheim

Cuando los PJs lleguen a Middenheim, vale la pena dedicar algún tiempo para describir la ciudad. Es única en el Imperio y tiene una personalidad propia. El DJ puede leer o parafrasear lo siguiente:

Vuestra primera imagen de Middenheim llega mucho antes de alcanzar la ciudad. Elevándose del Drakwald como una torre, el Ulricsberg es visible sobre los árboles desde muchos kilómetros. Según pasan las horas, empezáis a apreciar el gran tamaño de la ciudad. Cada vez estáis más cerca y parece más grande, pero aún no habéis llegado. Barbas de Taal, ¿cuán grande es este lugar?

Al acercaros a los pies de la roca, estirando el cuello para mirar a las murallas a cientos de metros por arriba, pasáis por una amplia puerta de entrada fortificada. Inmediatamente, el camino empieza a subir, subir y subir, por encima de la altura de los árboles, hasta que el carruaje pasa por una amplia avenida con una caída vertical a ambos lados. El suelo del bosque, de hecho, la corona de los árboles, está muy por debajo. El camino está lleno de carros y carruajes fluyendo dentro y fuera de la ciudad. Muchos llevan banderas rojas o insignias de un árbol con un arroyo corriendo junto a sus raíces.

Transcurre casi media hora antes de que el carruaje cruce la gran Puerta del Este y entre en la Ciudad del Lobo Blanco. Una vez dentro, conducís a lo largo de una calle ancha y pavimentada, entre tiendas y posadas, vislumbrando las cómodas casas que bordean las calles por detrás. A través de otro arco, os encontráis en el depósito de los carruajes Roca del Castillo.

El personal del depósito entra en acción cuando vuestro carruaje se detiene. Varios lacayos os abren las puertas con una floritura, antes de miraros con una mal disimulada sorpresa y un poco de decepción.

"Pensaban que estaría el propio Graf Friedrich", dice Werther. "No muchos toman un carruaje fuera de ruta como este".

Después, Werther baja del carruaje y saca un manojo de papeles de debajo de su asiento. El personal descarga el equipaje y atiende a los caballos, mientras Werther camina al edificio del depósito, dando a los PJs la oportunidad de disfrutar de su entorno (justo en el borde de Freiburg) y observar el número de plazas en las que aparece el blasón del Graf Wolfgang von Aschenbeck (unas cuantas).

Tras unos momentos, aparece el gerente, un middenlandes barrigón con una barba rebelde, escaso cabello y pelo largo extendiéndose sobre la gorguera de piel de lobo que lleva en sus hombros.

"Bienvenidos a Middenheim", dice con una sonrisa obsequiosa. "Veo que venís por negocios del Graf Friedrich von Kaufmann de Averheim. Podéis confiar en mí para lo que necesitéis mientras estéis aquí. ¿Debo enviar vuestro equipaje al hotel?"

Siguiendo su gesto, veis que un lado del patio está ocupado por una posada, también llamada Roca del Castillo.

El gerente os conduce a la posada hablando alegremente. "Esta es la segunda sorpresa que tenemos de Averheim en dos días", dice. "Ayer, uno de nuestros carruajes nos trajo una cazadora de brujas por algún asunto importante. No me incumbe, por supuesto. Siempre digo que los asuntos de nuestros clientes son sólo suyos".

El Encapuchado Negro

De los tres PNJs principales, sólo el Luminario Mauer ha enviado a los PJs a Middenheim en una misión directamente relacionada con el badajo. En cierto modo, esto lo convierte en un candidato perfecto para ser el Encapuchado Negro, pero eso lo hace tan adecuado como una cortina de humo.

Si Mauer es el Encapuchado Negro, conoce la verdad sobre el ritual y von Oppenheim es uno de sus subordinados en la Conspiración.

Si el Encapuchado Negro es el capitán Baerfaust o el Graf Friedrich, entonces el Luminario Mauer ha sido manipulado por el Encapuchado Negro, como tantos otros. Haciendo uso de su interés en el Caos, el Encapuchado Negro alentó una correspondencia cada vez mayor entre el Luminario y von Oppenheim, que llevó a Mauer a conocer el supuesto ritual de purificación de von Oppenheim.

Esta es una oportunidad para que los PJs pregunten por Adele Ketzenblum. Consula **La tarea del capitán** en la página 93. Si los PJs optan por no alojarse en la posada Roca del Castillo, el gerente Gunther se vuelve mucho menos amistoso.

La tarea del Mago

El hilo principal de la aventura gira en torno al badajo de campana que los PJs adquirieron en el Primer Libro. Tienen una carta de presentación del Luminario Mauer para el profesor Robertus von Oppenheim del Collegium Theologica, y deben persuadir a los sacerdotes del templo de Ulric para que les permitan llevar a cabo un ritual siguiendo las especificaciones de von Oppenheim, que tiene por objeto eliminar la mancha del Caos del objeto.

Profesor Robertus von Oppenheim

Robertus von Oppenheim es un hombre delgado, de estatura media, con cabello oscuro ondulado y ojos azules. Su rostro estrecho tiene una expresión algo distraída, como si sus pensamientos estuviesen en otra parte. Como profesor en el Collegium viste las ropas (un tanto polvorientas) grises de erudito y un manto de pieles. Un par de gafas de media luna se posan sobre su nariz y a menudo las extravía o se olvida de donde las lleva, con un efecto un tanto cómico.

Su familia lo envió al Collegium para que se convirtiese en un iniciado de Ulric. Sin embargo, al progresar en sus estudios, el joven von Oppenheim descubrió otra motivación. Sus maestros estaban preocupados inicialmente por su interés en los poderes del Caos, pero su tesis doctoral sobre la aplicación de la magia divina para detectar y contrarrestar la corrupción fue muy bien recibida, y algunos de sus métodos son ahora armas habituales en el arsenal de los cazadores de brujas. Rechazó ofertas desde Altdorf y Nuln para permanecer en el Collegium como profesor, y para continuar con su investigación.

Quizás debido a sus estudios sobre el Gran Enemigo, el profesor von Oppenheim tiene un toque excéntrico... o loco. Su reverencia por los libros antiguos, los pergaminos y la palabra escrita, resulta, después de una exposición prolongada, inquietante. Cuando habla, alcanza los

libros y toca sus páginas mientras hace referencia a su contenido, y es raro que hable sin hacer referencia o citar algo que ha leído. Está mucho más cómodo con la lectura y la escritura que hablando cara a cara, y tiene mucha correspondencia con otros estudiosos de todo el Imperio (incluyendo el Luminario Mauer y varios agentes de la Conspiración). En general, se inclina a creer que todo lo que lee es verdad.

La terrible verdad

El profesor Robertus von Oppenheim, aunque bien intencionado, está terrible y deliberadamente equivocado en su investigación. Es posible que sus teorías tengan mérito, pero los detalles de su ritual han sido corrompidos por los esfuerzos de la Corona Roja, que creen que el badajo puede usarse para crear más mutantes. La bibliofilia excéntrica de von Oppenheim creó la apertura que necesitaba la Corona Roja: El profesor se creería cualquier cosa si lo leía en un libro viejo y bastante respetable. La Corona Roja introdujo dos libros en la biblioteca de von Oppenheim: una copia no modificada del *Mysterie Moste Devine*, un texto teológico que propone que sólo la fe es la verdadera arma contra el Caos; y un tomo descolorido y fuertemente alterado (por la Corona Roja) del Institoris Kramer titulado *Martillo de los Dioses*. Von Oppenheim es muy protector de sus libros, pero si los PJs son capaces de convencerlo para compartirlos, permitirá de mala gana que los PJs los lean en su presencia. Una tirada **Muy difícil (-30%) de Sabiduría académica (Religión)** después de un estudio de unas horas, llevará al PJ a creer que la edición del *Martillo de los Dioses* que von Oppenheim tiene en su biblioteca no es exacta a su texto original. Por desgracia, es la única copia presente en Middenheim, por lo que la localización de las discrepancias exactas será imposible a corto plazo.

En lugar de eliminar la corrupción del Caos del badajo, este ritual simplemente lo enmascara. El Encapuchado Negro lo sabe, y tiene la intención de usarlo para poner al Imperio de rodillas.

Reuniéndose con el profesor

El Collegium Theologica se encuentra en el borde del distrito de Freiburg, cerca del templo de Sigmar. Los PJs no tendrán problemas en encontrarlo. También pueden recoger un poco de conocimiento común acerca de esta gran institución de Middenheim. Consulta la descripción del Collegium Theologica en la página 80.

Cuando los PJs llegan a la oficina de von Oppenheim, el profesor aparece detrás de una torre inclinada de libros y papeles, como un conejo saliendo de su agujero. Toma la carta de presentación del Luminario, la abre (con molesta facilidad, si los PJs han tratado infructuosamente de abrirla), y la lee por un minuto. Luego mira de nuevo a los PJs y sonríe.

> "¡Bien!", dice, "os he estado esperando. ¡Max! ¡Más sillas aquí! ¡Y trae un poco de té y pastas!" Un estudiante que parece muy atareado sale desde detrás de otro montón de papeles y corre a cumplir la orden.

Mientras las sillas, el té y las pastas están en camino, von Oppenheim pregunta a los PJs sobre su viaje y sus impresiones acerca de Middenheim hasta ahora. Cuando todos estén sentados y servidos, von Oppenheim saca una botella de brandy del cajón de una mesa y ofrece a todos.

> "¿Alguien quiere disfrutarlo?", pregunta. "Me parece que un poco en mi té agudiza el pensamiento. Bueno, vayamos a los negocios. ¿Tenéis el artículo que el Luminario me mencionó?"

Si los PJs tienen el badajo con ellos, von Oppenheim se ofrece a tomarlo, aunque no se preocupará excesivamente si se niegan. "No hay cerradura que no puede abrirse; ninguna cripta que no puede ser violada; sólo el corazón de un hombre creyente es inviolable", dice, tocando un antiguo libro con el símbolo de Ulric resaltado en oro. "Estará tan seguro con vosotros como con cualquiera, estoy seguro".

Durante su entrevista, von Oppenheim contestará alegremente a cualquier pregunta que los PJs puedan tener, curioso sobre cómo han adquirido los PJs este misterioso artefacto y con ganas de oír alguna noticia sobre su amigo Konrad Mauer.

Von Oppenheim tiene las siguientes cosas que decir acerca de los siguientes temas (casi siempre citando a una fuente o a un erudito, y acariciando el lomo de los libros cuando lo hace).

La guerra

"Los textos sagrados dicen: 'Ni la fuerza, ni las armas, ni los ejércitos ganan guerras; sólo la voluntad de los dioses'. Si Ulric bendice al Emperador y sus soldados; siempre pueden salir victoriosos".

La herida del Emperador

"¿Está herido el Emperador? Yo... no lo había oído. No está en ninguno de mis libros"."

Luminario Mauer

"Creo que el poeta dice: 'El conocimiento es la luz de la razón', aunque confieso no entender del todo lo que quiere decir con eso. Pero sin duda, Herr Mauer, como un mago luminoso, debe estar muy bien informado. Espero sus cartas con impaciencia".

Skavens

"Ah, sí, los hombres rata. Vencidos por el Conde Mandred Matador de Ratas en 1124 CI. El tratado de Herod Hemmler sobre la guerra es definitivo, y casi contemporáneo. Criaturas curiosas; no tengo registros de su existencia antes de ese momento, o desde entonces. "

El Encapuchado Negro

"¿Quien? No está en ninguno de mis libros".

El Encapuchado Negro

Si los PJs interrogan a von Oppenheim por los detalles de cómo se le ocurrió el ritual, en última instancia, implicará a un miembro de la Conspiración, aunque ni él ni el PJ es probable que sepan qué es lo que ha hecho. La copia de von Oppenheim del *Mysterie Moste Devine* le llegó a través del Enapuchado Negro, ya sea como un regalo del Luminario Mauer, o una donación al Collegium de von Kaufman, o como un libro "apropiado" por el capitán Baerfaust y luego entregado a Adele Ketzenblum (que al no tener interés en el libro, se lo dio al Collegium). Fue este libro el que colocó a von Oppenheim en el camino que lo llevó a buscar una copia del *Martillo de los Dioses* y, finalmente, a desarrollar su ritual trágicamente viciado.

Tal vez, si los PJs examinan el libro, la portada interior está inscrita con una breve nota que describe sus orígenes.

El badajo de la campana

"No muy a menudo tengo la oportunidad de aplicar mi investigación a algo vivo, que respira, ah, no es esto. Da igual. Una muestra real. Estoy muy interesado en ver cómo funciona. Oh, no os preocupéis, estaremos seguros; las propiedades de blindaje del plomo están bien establecidos y se remontan a *Huesos de la Tierra*, la fundación de la metalurgia Imperial en el siglo VII. O XVII. Uhmm, dejadme verlo".

El ritual

"¡Oh! Sí, bueno, no os preocupéis, no me he inventado esto. Tuve la idea del *Mysterie Moste Devine*, que la fe y lo divino son las armas más poderosas contra la corrupción. Ahora, el armamento divino, esa línea de investigación me llevó al *Martillo de los Dioses*, que tenía notas claras sobre la potencia del poder sagrado y la incapacidad del Caos para resistirlo. Ahora, la aplicación de la teoría del Pensamiento Trascendente de Herr Strauss, oh, pero estoy seguro de que el Luminario Mauer os debe haber explicado esto".

La Llama Sagrada

"Un espectáculo de lo más notable. La descripción de Fleiderschmitt es bastante mejor, por supuesto, 'el santo colmillo de Ulric parpadea en la noche', pero ¿qué digo? Estamos en Middenheim; podemos ir a verlo por nosotros mismos, si los sacerdotes lo permiten. He leído que la llama es la consecuencia de un depósito subterráneo de gas inflamable de algún tipo, pero la mayoría de los estudiosos coinciden en que la llama es una manifestación pura de la voluntad de Ulric. Es difícil encontrar algo más sagrado en el Imperio que eso".

"Magia divina"

"¡Oh, mi teoría! Sí, bueno, aún sigue siendo bastante controvertida, aunque creo que hay algo de evidencia que corroboré en la *Mysterie Moste Devine* y en algunos otros lugares. En esencia, propongo que los milagros santos se derivan de la misma fuente que los hechizos de un mago, es decir, los vientos de la magia, y que la voluntad de los dioses y las oraciones de los fieles se manifiestan a través de la acción de los vientos. Esto no está tan ampliamente aceptado como me gustaría, pero estoy seguro de que una vez que mi libro esté acabado la gente lo aceptará. Y nadie va a querer quemarme en la hoguera nunca más. ¡Este ritual podría ayudar a probar mi teoría!"

Los sacerdotes de Ulric

"Necesitaremos el permiso de un sacerdote de Ulric para intentar el ritual. He escrito cartas al respecto y, bueno, todo el asunto avanza con lentitud. Con Ar-Ulric y varios de los otros altos sacerdotes lejos u ocupados, mi consulta de los pergaminos del culto me lleva a creer que nuestra mejor oportunidad recae en el alto sacerdote Weiss, que está al mando del templo en este momento, o del sacerdote Frost, que administra el acceso de los peregrinos a la Llama Sagrada".

Graf Wolfgang von Aschenbeck

"Von Aschenbeck, familia menor de Nordland, creo. La *Genealogía* de Todmeister los registra ya en el siglo XVI, aunque creo que el nombre de la familia era Eschenbach en ese momento. Me temo que no he leído ninguno de los textos recientes acerca de la nobleza de Middenland, así que no puedo deciros más que eso".

Adele Ketzenblum

"¿Quien? No está en ninguno de mis libros".

En última instancia, el objetivo del profesor en la conversación es alistar la ayuda de los PJs para obtener acceso a la Llama Sagrada. Von Oppenheim sufre de una grave desventaja para convencer a los sacerdotes de Ulric, porque sólo está cómodo interactuando por carta y los sacerdotes no son aficionados a la lectura o la escritura. Rogará a los PJs que consigan el acceso a la Llama Sagrada, e incluso ofrecerá igualar la recompensa del Luminario Mauer por su éxito, si los PJs son recalcitrantes. Cuando accedan, les sugiere hablar con el alto sacerdote Weiss y/o el sacerdote Frost.

El templo de Ulric

Después de reunirse con von Oppenheim, los PJs presumiblemente querrán visitar el templo de Ulric y reunirse con Weiss o Frost, y convencer a uno de ellos para poder realizar su ritual. Para que la aventura proceda como está escrita, deben en última instancia tener éxito en esta tarea. Sin embargo, no tiene que ser fácil.

Aunque el culto de Ulric es relativamente hosco como son todas las burocracias en el mundo de *Warhammer*, aún es una organización grande y compleja. El papeleo se pierde. Funcionarios mezquinos, codiciosos o perezosos, pueden negar solicitudes, pedir sobornos, o no ayudar en modo alguno. Para llegar al alto sacerdote Weiss o al sacerdote Frost, los PJs tendrán que enfrentarse a un guantelete de pequeños funcionarios y burócratas menores.

En general, los PJs tendrán que hacer una tirada de **Carisma** o de **Mando** para convencer al conjunto de burócratas de que les dejen ver a alguien de importancia. Esta tirada es **Normal (+0%)**, y puede ser modificada de la siguiente manera:

- El grupo tiene buena presencia: +5%
- El grupo tiene un aspecto "sospechoso": -5%
- Por cada PJ que sea un seguidor de Ulric: +5%
- Por cada PJ iniciado (excepto sigmarita): +5%
- Por cada PJ sacerdote (excepto sigmarita): +5%
- Por cada PJ que tenga un trasfondo académico: +5%
- Por cada PJ obviamente sigmarita: -10%
- Los PJs llevan pieles de lobo: +5%
- Los PJs desean ver al alto sacerdote Weiss: -10%

Si los PJs tienen éxito, se les concede una breve audiencia con el sacerdote Frost. (Weiss es más difícil de conseguir, como se señaló anteriormente). Esta audiencia les da el tiempo suficiente para hacer un argumento a favor de permitir el ritual, probablemente otra tirada de **Carisma**, aunque los buenos argumentos pueden permitir el uso de **Mando** (Weiss), **Sabiduría académica** (Frost), o **Charlatanería** (si los PJs quieren arriesgarse a mentir a un sacerdote). Si influyen con éxito en el sacerdote, les dirá que va a pensar en su petición y les pedirá que vuelvan mañana. Tres de estas entrevistas exitosas bastan para conceder permiso para el ritual. Utilizar uno de los argumentos "fuertes" que figuran para cada PNJ debe conceder una bonificación para la tirada, +10% o +20%, a elección del DJ. Cualquier entrevista exitosa otorga un +20% para intentar obtener una nueva audiencia.

El fracaso en la tirada significa que el funcionario les dice a los PJs que todo el mundo está ocupado, y que deben volver mañana.

¿Por qué el retraso?

¿Por qué molestarse con una burocracia frustrante para todos? Los DJs son libres de agilizar este proceso, quizás condensándolo todo a una única reunión con Weiss (y si eso no funciona, a una reunión con Frost). Sin embargo, la burocracia tiene dos propósitos. En primer lugar, mantiene a los PJs en Middenheim el tiempo suficiente (con suerte) para resolver las otras dos tareas. En segundo lugar, ayuda a reforzar la idea de que el Imperio es imperfecto, e incluso de que los propios PJs lo son; después de todo, si pasan por un buen montón de problemas para purificar el badajo de la campana y luego descubren que no lo han purificado, pueden empezar a dudar de otras decisiones que han hecho en el pasado. Al igual de en quien han decidido confiar. O si se puede confiar en alguien.

Sacerdote Albrecht

La primera línea de defensa contra visitantes, pérdidas de tiempo, extranjeros y sigmaritas, es el sacerdote Albrecht. Un hombre gordo con una barba fibrosa, un manto gris de piel de lobo, y una túnica azul manchada y descolorida, Albrecht preferiría acabar su almuerzo que ayudar a los PJs, y sin importar a qué hora del día aparezcan, está terminando su almuerzo. Albrecht es sólo uno de muchos sacerdotes menores y funcionarios laicos que sirven al templo de Ulric; la mayoría son tan desagradables como él.

Alto sacerdote Weiss

El alto sacerdote Weiss fue miembro de la Guardia Teutogena, los guardaespaldas de Ar-Ulric, y se nota. Es un hombre grande de poco más de sesenta años, ojos azules acerados y una larga barba blanca. Incluso cuando realiza tareas administrativas en el templo, lleva una cota de malla, un manto blanco de piel de lobo, y tiene a su lado un enorme martillo a dos manos. Es brusco y lacónico en su discurso, y no tiene tiempo para idiotas. Weiss se resiente del hecho de haber sido dejado atrás por el ejército, y no estar actualmente golpeando a las fuerzas del Caos. El alto sacerdote Weiss es actualmente el clérigo al mando del templo de Ulric en Middenheim, y la mayor parte de su tiempo está ocupado con papeleo frustrante, reuniones con personal del templo, atender a los donantes del culto y aliados importantes, y varios deberes ceremoniales.

Los argumentos fuertes que pueden ganarse a Weiss incluyen:

- Si el ritual funciona será un golpe contundente contra las fuerzas del Caos.
- Todas las precauciones que posiblemente puedan ser tomadas lo han sido; el Luminario Mauer y el profesor von Oppenheim son expertos y tienen décadas de experiencia en este tipo de cosas.
- Esta es una oportunidad para que Weiss ayude al ejército en el frente: El Luminario Mauer estaría aquí para hacerlo por sí mismo, pero está luchando en la guerra.
- Los PJs también están resentidos porque no fueron tenidos en cuenta para ir al frente.
- Los PJs son guerreros valientes o fuertes, o devotos ulricanos, o ambos.

Sacerdote Frost

El sacerdote Frost es un miembro joven, pero en ascenso, de la jerarquía del templo. Un buen estudiante del Collegium Theologica, es ferozmente inteligente pero físicamente torpe, y tuvo la desgracia de perder un pie en un "accidente de entrenamiento" que le ha dispensado permanentemente de deberes militares. (Perdió su pie derecho durante su iniciación, cuando cazaba y mató a un lobo con sólo un cuchillo). Su pie protésico de madera funciona bien y es invisible bajo sus túnicas grises y azules (con manto de piel de lobo, por supuesto), pero aún camina con una leve cojera y un sonido de golpeteo notable. Frost es responsable de los peregrinos que vienen a Middenheim; controla cuando están disponibles los distintos sitios sagrados (para que los peregrinos los visiten y garantizar su cuidado), suaviza las tensiones que puedan surgir entre peregrinos y lugareños, y recoge el diezmo de los peregrinos.

Los argumentos fuertes que pueden ganarse a Frost incluyen:

- El ritual se basa en sólidos principios teológicos.
- Von Oppenheim es profesor en el Collegium Theologica.
- Si el ritual tiene éxito, el estatus de Frost puede elevarse al ganar una reputación de buen juicio.
- Von Oppenheim y Mauer (y posiblemente los PJs) pueden ser aliados políticos valiosos para Frost (sobre todo si se sabe ahora que Mauer se ha elevado alto en el favor del Emperador).
- Con los sacerdotes mayores ocupados por la guerra, esta es una oportunidad para que Frost demuestre su potencial de liderazgo.

El ritual

Una vez que se ha obtenido el permiso, los PJs planificarán una noche (después de que el templo esté cerrado al público) para llevar el badajo de la campana y al profesor von Oppenheim, y realizar el ritual. El sacerdote Frost, un estudioso curioso por derecho propio, también asistirá (el alto sacerdote Weiss puede asistir si siente que es necesario, de lo contrario, tiene otras cosas que hacer).

Unos pocos preliminares

Por supuesto, antes de que el ritual pueda tener lugar, hay una serie de tareas que los PJs tienen que realizar, o complicaciones que deben enfrentar. El DJ debe sentirse libre de utilizar tantas o tan pocas de las siguientes como desee (o inventarse las suyas):

- Los PJs tienen que adquirir pieles de lobo para el ritual, lo que requiere un viaje al Drakwald, atraer a una manada de lobos, y matar y despellejar a tantos lobos como hay PJs. Para un desafío adicional, von Oppenheim debe ir y matar a un lobo por sí mismo (von Oppenheim es cómicamente inepto; conseguir que mate a un lobo es el verdadero desafío).
- Los PJs deben recibir una bendición de sus deidades protectoras para poder participar en el ritual. Los PJs cuyos sacerdotes no puedan encontrarse en Middenheim (como PJs enanos o elfos, o myrmidianos) deben asumir su bienestar espiritual, mentir a los sacerdotes de Ulric, o sentarse fuera del ritual.
- Debe conseguirse un ingrediente raro o caro (dientes de grifo, por ejemplo). Esto puede requerir un viaje al Drakwald. Un comerciante halfling se ofrece para vender el ingrediente por un precio reducido, pero ¿es de fiar? ¿Es robado o falso?

- Los PJs son atacados por cultistas del Caos, quizás del Cetro de Jade, que quieren el badajo de la campana. Cuando las cosas parecen desesperadas, un grupo de cultistas de la Corona Roja salta en defensa de los PJs, luego huye.

- La planificación demuestra ser una verdadera pesadilla. Los PJs deben persuadir a un trío de aspirantes a caballeros que quieren hacer una vigilia o a un grupo de peregrinos ricos de Carroburgo, a renunciar a su hora programada con la Llama Sagrada. De lo contrario, los PJs tendrán que esperar una semana.

- El objetivo de estos preliminares es sembrar una semilla de duda sobre el ritual. Lo ideal es que los PJs fallen en una de estas tareas (matando el lobo de von Oppenheim para él; comprando los dientes del grifo del comerciante halfling). Entonces, cuando el ritual vaya terriblemente mal más adelante, se preguntarán si fue culpa suya (no lo es, por supuesto, el ritual de la Corona Roja nunca iba a "funcionar" correctamente).

Comienza el ritual

Cuando los PJs llegan al templo de Ulric con von Oppenheim y la caja que contiene el badajo, el ritual puede empezar. Lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

> La Llama Sagrada arroja una misteriosa luz cambiante sobre el oscuro interior del templo. Entrando en el espacio cavernoso, veis a Frost de pie junto a la Llama, hablando con otro sacerdote mientras tres iniciados dibujan símbolos extraños en el suelo con tiza. Todo el mundo mira hacia arriba cuando avanzáis hacia la Llama, sosteniendo la caja con el extraño objeto en el interior.
>
> "Muy bien", dice Frost cuando llegáis a la Llama. "Todo está listo. ¿Profesor?" Von Oppenheim da un paso adelante, sacando un fajo de papeles de su chaqueta.

En este punto, von Oppenheim instruye a los PJs sobre su papel en el ritual. Sus roles exactos dependerán de la cantidad de PJs y del capricho del DJ; a continuación se dan algunos ejemplos.

No importa lo bien o lo mal que los PJs hagan sus diversas tareas, el ritual parecerá ser un éxito. El objetivo es dar a los PJs algo que hacer para que no se sientan reducidos al papel de espectadores en lo que es, después de todo, el punto culminante de este capítulo, y también crear oportunidades para que el DJ enfrente a los jugadores con retos que mantendrán la tensión alta, y más tarde, cuando se descubra que el ritual no hizo exactamente lo que los PJs esperaban que hiciera, para dar a los jugadores algo por lo que preguntar y preocuparse: ¿es de alguna manera culpa suya?

El ritual puede ser realizado en 3 actos. Cada PJ que realice una tarea tiene tres oportunidades para estropearlo.

El gran aullido

"La santidad de este lugar debe mantenerse durante todo el ritual", dice von Oppenheim. "Uno de vosotros debe estar en el vestíbulo en las puertas principales, vestido sólo con una piel de lobo y aullando como un lobo todo el tiempo. Esto atraerá el poder de Ulric al lugar y repelerá cualquier magia hostil u otro poder dirigido al templo".

Aullar continuamente es una tarea más difícil de lo que parece. El primer acto requiere una tirada **Fácil (+20%) de Resistencia**. Cada acto posterior aumenta la dificultad, primero **Normal (+0%)** y luego **Difícil (-20%)**. El fracaso significa que el personaje tiene que detenerse unos segundos y tomar aliento antes de continuar con el aullido de nuevo.

Si el DJ quiere complicar más la situación al PJ, puede añadir alguna de estas situaciones:

- Un guerrero sacerdote o caballero del Lobo Blanco ebrio entra y se encuentra al PJ aullando como un loco, y se une a él. Le da amistosamente palmadas en la espalda, y le ofrece con insistencia un trago de su odre. Resta un -10% adicional a la próxima tirada.

- Un joven iniciado, sin saber nada del ritual, encuentra al PJ aullando en las puertas y asume que está enfermo o sufre dolores. Su bienintencionado intento de ayuda puede proporcionar una interesante oportunidad de interpretación, cuando el jugador intenta responder a sus preguntas sin parar el aullido.

La procesión de la Llama

Von Oppenheim enciende una vela de la Llama Sagrada, la pone en un farol, y se lo entrega a otro de los PJs.

> "Llévalo en un circuito por las cámaras de todo el templo, para trazar una línea de protección divina a nuestro alrededor".
>
> "Te he señalado el camino", añade el sacerdote Frost. "Sigue las marcas de tiza en el suelo".

Seguir el rastro en la penumbra requiere una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción**. El fracaso significa que la llama se ha apagado. Puede ser fácilmente encendida desde cualquier vela o farol cercano, pero el PJ puede preguntarse si se debe volver a iluminarlo con el fuego la Llama Sagrada.

Durante el segundo acto, el PJ se encuentra una puerta cerrada con llave. Requiere una tirada **Normal (+0%) de Fuerza** o **Fácil (+20%) de Forzar cerraduras** para abrirla. En su defecto, puede encontrar a un laico con una llave para que la abra, pero entonces tendrá que darse prisa durante el tercer acto para recuperar el tiempo perdido, lo que hará que la tirada de **Percepción** sea **Desafiante (-10%)**.

El guardián de la llama

Haciendo señas a uno de los PJs hacia la Llama Sagrada, von Oppenheim le advierte con severidad que "no dejes que la llama se apague". No explica nada más, salvo repetir "sólo estate allí y asegúrate de que la llama no se apaga", impacientándose si el PJ le hace más preguntas.

A diferencia de las dos tareas anteriores, este rol no requiere tiradas. La Llama Sagrada ha ardido en el templo durante milenios, y no se apagará durante el ritual a menos que suceda algo verdaderamente catastrófico. Sin embargo, el DJ debe sentirse libre de preocupar al jugador con divagaciones sobre que la llama parece atenuarse un poco (mientras los ojos del personaje se cansan de mirarla fijamente) o parpadea de repente.

El cáliz de piedra

Uno de los tesoros del templo, el cáliz de piedra es una gran copa tallada en la roca sólida. Las leyendas locales cuentan que perteneció a los antiguos jefes Teutognens, y en otras versiones que les fue entregada por el propio Ulric.

El cáliz de piedra debe ser llenado de vino y sostenido en alto durante el ritual. Pero a medida que el ritual continúa, el cáliz parece volverse más pesado. Esto requiere una tirada **Fácil (+20%) de Resistencia**. El fallo significa que el PJ ha derramado un poco de vino, atrayendo miradas de advertencia de von Oppenheim y los sacerdotes.

Durante el tercer acto, von Oppenheim gesticula frenéticamente al PJ, indicándole su propia boca, y luego señalando a los tres iniciados de pie junto a él. Von Oppenheim no puede interrumpir su canto, pero quiere que el PJ permita a los iniciados beber del cáliz. Si el jugador está perplejo, el PJ puede realizar una tirada **Normal (+0%) de Inteligencia** para averiguar lo que quiere von Oppenheim.

La caja

Un PJ es asignado para sostener la caja que contiene el badajo de la campana. El sacerdote Frost está junto al PJ, observando. El PJ debe entregar el badajo a von Oppenheim cuando él se lo pida.

En el primer acto, el sacerdote de Frost pregunta al PJ si sabe cómo abrir la caja, o si está tal vez protegida por el mago que la hizo. Esto es, por supuesto, cierto, y el PJ puede no tener la menor idea de cómo abrir la caja o de si puede hacerlo.

Da la casualidad de que no puede. Todos los intentos de abrir la caja (el PJ pueden hacerlo durante el primer y segundo acto) fallarán, incluso si los PJs han abierto con éxito la caja en el pasado. Von Oppenheim no puede interrumpir su canto; simplemente mirará molesto al PJ mientras este lucha con la caja.

Durante el tercer acto, von Oppenheim gesticula al PJ con la caja, solicitando el badajo. La caja se abrirá fácilmente, sin dar ningún problema en absoluto.

El ritual continua

Cuando el ritual está listo para comenzar, los tres iniciados se sitúan a un lado de la Llama Sagrada y comienzan un canto en la antigua lengua Teutognen.

Tras unos minutos de canto, von Oppenheim camina en el círculo de los símbolos de tiza y se aproxima a la Llama, también cantando. Su voz es muy baja como para oírla sobre el canto de los sacerdotes, pero ninguno de los presentes puede ver que sus labios se mueven.

Levanta sus brazos y se aproxima a la Llama Sagrada, trazando patrones místicos en el aire según camina despacio a su alrededor. Mientras llega a cada punto cardinal, se detiene el tiempo suficiente para sacar un puñado de polvo de color arena de un frasco atado a su cinturón y arrojarlo al fuego. Cuando acaba su circuito, la Llama brilla con fuerza una vez y luego regresa a su estado anterior, pero en vez de un color naranja brillante, ahora es de un azul purpúreo.

Mientras mantiene su canto, von Oppenheim se vuelve hacia el PJ que está sosteniendo la caja y tiende la mano por el badajo de la campana. Una vez que lo tiene, lo sostiene con ambas manos y lo pone en la Llama Sagrada.

Al principio, la Llama parece retroceder del objeto contaminado por el Caos. Von Oppenheim retrocede, sigue cantando y avanza para intentarlo de nuevo. Las llamas envuelven sus brazos y manos, pero a pesar de una mueca de dolor que cruza su cara, su piel y ropa no se queman.

El badajo permanece en la Llama Sagrada por lo que parece una eternidad. Poco a poco, empieza a brillar con la misma luz azul purpúrea. Después de unos minutos, comienza a emitir un sonido agudo, como el eco de una campana golpeada en los límites mismos de la audición humana. El sonido crece en volumen e intensidad hasta que llena el templo, haciendo eco en las paredes y el techo.

Mientras el sonido crece, el cuerpo de von Oppenheim comienza a temblar. Su rostro se retuerce de dolor, aprieta la mandíbula y enseña los dientes. Sus ojos se abren llenos de miedo y parece estar tratando de alejarse de la Llama, pero algún poder lo mantiene en su lugar. Es levantado lentamente de sus pies y arrastrado en medio de la Llama Sagrada, girando lentamente mientras el zumbido de la energía y el brillo del badajo aumentan a un nivel casi insoportable.

De repente hay un destello de luz cegadora. Pasados unos instantes regresa vuestra visión, y cuando lo hace veis la forma arrugada de von Oppenheim derrumbada fuera de la Llama Sagrada, con el pelo y la ropa en llamas. Cerca de él se encuentra el badajo, con su metal contaminado transformado en algo que brilla más que la plata pulida. La llama ha reanudado su color normal, y arde como si nada hubiera sucedido.

Von Oppenheim está muerto. Aunque la Llama Sagrada no pareció tocarle a lo largo del ritual, ahora su cuerpo está completamente ennegrecido, casi irreconocible, y el aire lleno con el hedor de la carne quemada.

Frost baja la vista hacia el cadáver quemado y murmura una oración de bendición. Con reverencia, recoge el badajo y lo coloca de nuevo en la caja.

Una vez cerrada, la caja no puede abrirse de nuevo.

"Ulric concede que su ritual funcionó", dice en voz baja, "porque pagó un alto precio por ello, más alto de lo que pensaba. Pero si este hombre ha hecho realmente lo que proclamaba, entonces ha muerto un héroe. Debéis llevar esto a Altdorf, o deshonraréis su memoria. Partid ahora, le veremos seguro en los brazos de Morr".

La tarea del Capitán

El capitán Marcus Baerfaust ha pedido a los PJs que sirvan de enlace con una cazadora de brujas conocida suya, Adele Ketzenblum. Los PJs pueden recordar a Adele por su aparición en la fiesta de jardín en el Primer Libro. En esa fiesta, compartió con Baerfaust sus sospechas de que el hombre conocido por el Encapuchado Negro era un hereje y un traidor. Desafortunadamente, la actitud de Baerfaust en la fiesta ha convencido a Ketzenblum de que él puede ser el Encapuchado.

Baerfaust desea que los PJs sigan a Ketzenblum y descubran todo lo que sabe acerca del Encapuchado Negro. Con suerte, los PJs, Ketzenblum y Baerfaust, trabajando juntos, podrán descubrir su identidad y poner fin a su traición.

La terrible verdad

Adele Ketzenblum es en realidad una hereje y una traidora, un miembro del culto el Cetro de Jade, y además una loca delirante y paranoide. Prácticamente no hay forma de que los PJs puedan reunirse con Ketzenblum, atraer su atención, y alejarse de manera segura. O bien son agentes del Encapuchado Negro enviados para matarla, o bien son espías entrometidos que pueden descubrir su verdadera lealtad. Sea como sea, deben morir.

El Encapuchado Negro

Si Marcus Baerfaust es el Encapuchado Negro, entonces es obvio que no tiene interés en exponerse. Más bien, su objetivo será que Ketzenblum mate a los PJs, o que los PJs maten a Ketzenblum. ¡Ambos serían aún mejor!

Encontrando a Adele

El mejor lugar para empezar a preguntar por Adele es el depósito de Roca del Castillo, ya que fue allí por donde ella entró en la ciudad. Preguntar por la cazadora de brujas en el depósito ofrece la siguiente información de Gunther, el gerente:

"Oh, sí, la recuerdo bien. Cada centímetro una cazadora de brujas, como para olvidarla. Ese garfio, también. Llegó justo el día antes que vosotros, como bien decís. Hizo enviar su equipaje a... dejadme ver aquí... sí, el Porvenir. Muy agradable. Ojalá pudiera darme el lujo de permanecer en un lugar como ese".

Los PJs también podrían comprobar el templo de Sigmar o Ulric, o tal vez algunas de las tabernas locales por rumores de cazadores de brujas. Da la casualidad de que el cazador de brujas más conocido en la ciudad no es Ketzenblum, sino Gregor Helstrum (página 79), y preguntar en cualquiera de estos lugares señalará hacia él.

En el Porvenir

El Porvenir es una pródiga posada para los bien nacidos y los ricos; consulta la página 78 para más detalles. El soborno no es de ninguna utilidad aquí, y es necesaria una tirada enfrentada de **Carisma** contra **Voluntad** (39%) para saber algo acerca de Adele.

Si el DJ tiene un talento para imitar voces, el tono cultivado e imperturbable del típico mayordomo inglés sería muy apropiado para esta conversación.

El PJ pierde la tirada: "No se nada sobre cazadores de brujas, pero hay rumores en la ciudad de un inminente juicio. Los nombres se están barajando con una indiferencia más que preocupante por la corrección, y no debería repetir ninguno. Sin embargo, se cree que una familia de considerable rango está bajo investigación".

Un empate en la tirada: "No damos información sobre nuestros clientes, como estoy seguro comprenderéis. Sin embargo, puedo revelar que tenemos a la dama Ketzenblum con nosotros en la actualidad. ¿Queréis dejarla un mensaje?"

Si el PJ gana la tirada: Igual que el anterior y, "me temo que no se encuentra en su cuarto, aunque si no os importa esperar..."

El PJ gana la tirada por un nivel de éxito: Igual que el anterior y, "perdonadme, pero no puedo hablar de sus asuntos. Ella ha hecho alusión a relaciones de carácter oficial, pero no sería apropiado decir más".

El PJ gana la tirada por dos o más niveles de éxito: Igual que el anterior y, "la dama está sin duda ocupada. Rara vez la vemos cenar y pasa mucho de su tiempo en la ciudad. Lamento no poder decir a dónde va. Aparte de la impropiedad de revelar información personal sobre un cliente, mis deberes aquí me tienen demasiado ocupado para seguir las actividades de cualquier huésped fuera de nuestras instalaciones".

Encontrar a la dama

Los PJs pueden tratar de encontrar Adele en Middenheim, o esperar en el Porvenir a que ella vuelva. Sin embargo, debe ser rápidamente evidente que tratar de encontrar a una persona en una ciudad del tamaño de Middenheim será casi imposible sin algún tipo de plan.

El juicio de von Aschenbeck

Adele Ketzenblum es también un personaje principal en la tarea del noble, presidiendo el juicio de Wolfgang von Aschenbeck. Es muy probable que los PJs solapen algunos de los acontecimientos de estos dos hilos. Presta mucha atención a este hilo argumental mientras resuelves la tarea del capitán; el estado actual de Adele Ketzenblum, así como su relación con los PJs, pueden tener repercusiones muy importantes en su resolución.

Si los PJs están interesados por la posibilidad de un juicio, pueden preguntar por Adele Ketzenblum en el templo de Verena o en los tribunales de justicia del distrito Ulricsmund. Esto probablemente les llevará a la espera del juicio de Wolfgang von Aschenbeck, que Adele preside. Consulta la tarea del noble, que comienza en la página 97, para obtener más información acerca de este juicio.

Si los PJs dejan un mensaje en el Porvenir, o la encuentran en el juicio, o a través de otros medios ingeniosos, Adele Ketzenblum consentirá a reunirse con ellos... pero no ahora. "Está bien, pero no aquí. Nos vemos en la Casa Mediana, en Freiburg, esta noche a las ocho. Preguntad por Frau Haken".

A estas alturas, los PJs pueden sospechar de Adele y decidir vigilarla antes de hacer su aproximanción. Si lo hacen, verán que regresa a su habitación en el Porvenir a altas horas de la noche y luego se marcha de nuevo en secreto por una ventana trasera. A partir de ahí, pueden seguirla hasta una modesta posada en el borde de Freiburg llamada el Búho Marrón (consulta las páginas 80 y 95 para más información sobre la posada). Vigilando esta ubicación se convencen de que este es su alojamiento real y que su reserva en el Porvenir es una fachada.

Reunión en la Casa Mediana

Ketzenblum ha elegido reunirse en la Casa Mediana por dos razones. La primera es que Otho Greenfields está bien dispuesto a aceptar sus sobornos para ayudarla en las cosas pequeñas, como el olvidar convenientemente que nunca la vio, o deshacerse de los cadáveres de aventureros curiosos. La segunda es que los espacios reducidos le darán la oportunidad de escapar si los PJs se muestran violentos.

Al llegar a la Casa Mediana y preguntar por Frau Haken, los PJs son conducidos a una pequeña habitación privada. Adele está dentro, e invita a todos a tomar asiento en la mesa redonda en el centro de la estancia. Adele se sienta junto a la única puerta. Según pide comida, les pregunta por qué querían verla. Los siguientes párrafos dan sus respuestas a las preguntas más probables de los PJs; el DJ debe sentirse libre de improvisar respuestas a cualquier otra. Su objetivo es averiguar si los PJs están aquí para matarla, si Baerfaust sospecha, o no, que ella es una cultista, y quién es el Encapuchado Negro. Será por lo general evasiva y suspicaz.

El Encapuchado Negro

"He hablado de ello con el capitán Baerfaust. ¿Qué os dijo?"

El Encapuchado Negro – Después de influir con éxito en Adele

"Tengo pruebas de que la expedición de von Kaufman se vio comprometida por un agente de los Dioses Oscuros. Tuve la oportunidad de confirmar dos referencias separadas al 'hombre bajo la capucha negra' antes de que yo... ah... perdise a mis contactos. Sea quien sea, tiene que ser alguien de gran poder e influencia para poner a un agente en esa expedición. ¿Seguramente debéis tener vuestras sospechas? ¿Quién creéis que está bajo la capucha?"

El Encapuchado Negro – Después de influir con éxito en Adele una segunda vez

"Debe ser von Kaufman, tuvo más acceso a la expedición. A menos que fuera Mauer, que tenía una gran cantidad de influencia sobre adonde fue la expedición y lo que trajo de vuelta. Pero podría ser Baerfaust, la expedición estaba llena de su gente para defenderla contra los peligros de las tierras del sur. Pero convenientemente, Templemann nunca regresó".

La expedición a las tierras del sur

"¿Sabéis lo que regresó con la expedición? Ya han muerto unos cuantos debido a esa maldita cosa. Pero ya lo sabíais, ¿no? ¿Por qué estáis interesado en la expedición?"

Capitán Marcus Baerfaust

"Marcus Baerfaust me salvó la vida una vez, hace años. ¿Mencionó eso? ¿Qué os contó acerca de mí? ¿Por qué os ha enviado a hablar conmigo?"

Graf Friedrich von Kaufman

"Es una comadreja. Pagó por esa expedición a las tierras del sur y mira cómo terminó. No confiéis en él. Vi que trabajasteis para él, ¿me mencionó? ¿Qué dijo de mí?"

Luminario Konrad Mauer

"Toda su familia fue condenada a la hoguera como brujos, ¿sabíais eso? Fue cuando él era apenas un niño. ¿Alguna vez lo mencionó? Helstrum perdonó a Konrad, pero es sólo una cuestión de tiempo antes de que acabe atado a una estaca. Espero que mi estaca".

Wolfgang von Ashenbeck

"Interesados en esa investigación, ¿verdad? ¿Por qué? ¿Quién os ha enviado? ¿Sois amigos suyos? ¿Frecuentáis las mismas... reuniones?"

La conversación es una buena oportunidad para que Adele comparta alguna de las pruebas que ha recogido, si los PJs son inteligentes y el DJ se prueba útil. Además puede usarse para impartir cualquier pista que los PJs hayan perdido hasta el momento, si es apropiado.

Si los jugadores no se han dado cuenta de que casi todas las respuestas Adele contienen al menos una pregunta, permite a los PJ una tirada enfrentada de **Inteligencia** contra el **Carisma** de Adele (46%). Si los PJs ganan, advierten que ella está dando muchas más preguntas que respuestas.

Cuando la conversación empiece a decaer, o antes si Adele se da cuenta de que los PJs están incómodos y suspicaces, termina la reunión. Se asegura de hacerlo antes de que los PJs acaben de comer, para que tengan un incentivo para no seguirla.

"Bien", dice, levantándose de la mesa, "vais a tener que disculparme. Tengo otra reunión con un informante que ha demostrado ser muy útil hasta ahora. Si os enteráis de algo demás, o si puedo ayudaros de cualquier forma, dejad un mensaje para mí en el Porvenir".

En el Buho Marrón

Si los PJs vigilan a Adele, ya sea antes o después de la reunión en la Casa Mediana, deben hacer una tirada enfrentada de **Sigilo** contra la **Percepción** de Adele (65%) para no ser vistos. Si ella se da cuenta de que la observan, decidirá que son una amenaza mayor de lo que suponía en un principio, y tomará medidas contra ellos. Consulta **Asesinato** en la página 96.

Con el uso exitoso de Sigilo y Forzar cerraduras, o tal vez la astucia para convencer al propietario de que los deje pasar, los PJs podrán entrar y buscar en su habitación. La cerradura de la puerta es de calidad común, y la posada no está especialmente ocupada.

A primera vista, no hay nada excepcional en la habitación. Se ve algo de ropa y otras pertenencias, y dos cofres apoyados en una pared. Uno guarda ropa y artículos personales, y el otro contiene textos sigmaritas, libros de derecho, y otras herramientas del negocio del cazador de brujas. Hay un pequeño tocador en la pared opuesta con un espejo de plata. Descansando en el tocador hay tres calaveras plateadas sobre postes de madera; en cada calavera hay una peluca de dama (rubia, morena, y otra empolvada como llevan las nobles).

Una caja encuadernada en cuero, aproximadamente del tamaño de un libro grande, está abierta en una mesa junto a la cama: contiene un martillo, un tenedor, un cuchillo, y algunos otros implementos, cada uno con un extremo en forma extraña. También hay un hueco para un gancho. Una tirada **Normal (+0%) de Inteligencia** (+10% si el personaje cuenta con conocimientos relativos al trabajo del metal) lleva a la conclusión de que se hicieron estas herramientas para intercambiarlas dentro de la prótesis metálica de Adele.

No hay cartas, notas u otros documentos, en ninguna parte. Sin embargo, cualquier PJ que busque en el cofre de la ropa puede advertir, con una tirada **Difícil (-20%) de Percepción**, que tiene un doble fondo. En un compartimiento secreto, los PJs descubrirán un conjunto de túnicas de seda púrpura y verde, y tres libros.

Las túnicas son el atuendo ritual de un sacerdote de culto de Slaanesh. Los PJs con una carrera actual o pasada como cazador de brujas lo reconocerán de inmediato. Cualquier otro (a menos que sea un estudioso sobre el Caos) no reconocerá el diseño y los símbolos. A criterio del DJ, los PJs que hayan encontrado antes a los cultistas de Slaanesh podrían identificar algún símbolo. Si los PJs llevan las túnicas a Gregor Helstrum o a Robertus von Oppenheim, cualquiera de ellos las identificará correctamente como lo que son.

Los libros constan de dos textos, *De Magister Voluptatis* y *Liber Ecstatica*, que tratan del culto de Slaanesh, y un diario escrito a mano que detalla las hazañas de un culto llamado el Cetro de Jade. Si un personaje lee cualquiera de los libros se dará cuenta rápidamente de que se refieren a la adoración de Slaanesh. El diario enumera una serie de miembros, todos con nombres clave: Filo cambiante, Ojo que todo lo ve, Verdad Oculta, y así sucesivamente.

Después de haber descubierto que Adele Ketzenblum, una respetada cazadora de brujas, es secretamente una sacerdotisa de un culto del Caos, los PJs tienen varias opciones. Los cursos más evidentes de acción se enumeran a continuación, con sus posibles consecuencias. Si los PJs hacen cualquier otra cosa, el DJ debe determinar el resultado probable y reaccionar como corresponda.

No hacer nada

Los PJs pueden decidir no tomar ninguna acción, al menos no de inmediato. El descubrimiento es impactante y la evidencia puede no ser tan concluyente como ellos piensan, y pueden decidir tomarse algún tiempo para decidir qué hacer al respecto. Este es un curso de acción perfectamente viable, siempre que Adele no advierta que han buscado en su habitación. Consulta **Poniendo todo en su sitio**.

Poniendo todo en su sitio

Adele se dará cuenta de inmediato de que alguien ha registrado su habitación, a menos que los PJs sean extremadamente cuidadosos en asegurarse de volver a ponerlo todo en su sitio. Para ello se requiere una tirada enfrentada de **Inteligencia** contra la **Percepción** de Adele (65%).

¡Exponer al culpable!

El primer impulso de los PJs puede ser ir a las autoridades con la evidencia de la culpabilidad de Adele, pero esto no va a ser tan fácil como podría esperar. Como cazadora de brujas, Adele es respetada por las autoridades y temida por muchos, mientras que siempre existen dudas acerca de la honestidad de una banda itinerante de aventureros. Los lugares obvios para presentar sus pruebas son Gregor Helstrum, o los sacerdotes del templo de Sigmar, Verena, o Ulric. En cualquier caso, Adele tiene una defensa preparada. Si los PJs presentan los libros y las túnicas, Adele les desafiará a demostrar que los encontraron en su propiedad, y sugerirá que la explicación más probable es que los mismos PJs son los culpables: después de todo, ¡tienen los objetos de la blasfemia en su poder! Si los PJs llevan a alguien hasta la habitación de Adele y demuestran que los objetos están en su interior, argumentará que forman parte de una investigación en curso que los PJs han arruinado. En caso de que los

PJs afirmen donde están los objetos, de modo que Ketzenblum no pueda recibir ninguna advertencia, misteriosamente no los hallarán (ella los habrá trasladado a la guarida del culto en Koch).

Convencer a alguien con autoridad de que la acusación de los PJs contra alguien tan respetado como una cazadora de brujas está fundada, necesitará una tirada **Muy difícil (-30%) de Carisma**. Intimidar no funcionará, y sólo servirá para llamar una atención no deseada sobre los PJs. El DJ puede asignar modificadores según el modo en que decidan alertar a las autoridades (valorando la buena interpretación y las ideas ingeniosas). Su posición social también debe ser tomada en cuenta. Obtendrán un +5% por cada personaje burócrata, noble, o religioso, y restarán otro 5% por cada personaje criminal o de baja clase social. Los resultados de la tirada serán los siguientes:

Éxito: Los PJs convencen a un burócrata renuente a comenzar a investigar Adele. Sin embargo, ella se entera rápidamente de la investigación, y si aún no había decidido deshacerse de los PJs toma medidas inmediatas para hacerlo.

Un nivel de éxito: Las autoridades están algo convencidas, pero como Adele es una cazadora de brujas se decide que sólo puede ser investigada por uno de los suyos. Se solicita a Altdorf un cazador de brujas para que acuda a dirigir la investigación, pero se necesitarán de dos a tres semanas para que el mensaje llegue la capital y para que el cazador de brujas alcance Middenheim. Gregor Helstrum, si es invitado a llevar la investigación, se excusa.

Dos o más niveles de éxito: Los PJs reciben una orden escrita que les autoriza a investigar a Adele por su cuenta. La presentación de este pergamino a cualquier guardia de la ciudad, o a cualquier otra persona con autoridad en Middenheim, asegura su cooperación inmediata.

Fracaso: Los PJs son despedidos y todas las pruebas que han presentado les son confiscadas. Aunque no se les acusa de nada, las autoridades han comenzado a sospechar de ellos y reciben una penalización de -10% a todas las tiradas con las autoridades de la ciudad para el resto de la aventura. Esto incluye intentos de evitar comunicados oficiales o eludir a la guardia.

Un nivel de fracaso: Un PJ es acusado de calumnia y falsedad, y multado con 5 coronas de oro. Si no puede o no quiere pagar, es azotado (pierde 2 heridas) y colocado en el cepo por un día y una noche (sufre 1 herida adicional, sin mencionar el tiempo perdido).

Dos o más niveles de fracaso: Las acusaciones de los PJs se dejan de lado y se les acusa de ser agentes del Caos. Si tienen la parafernalia del culto en su poder se convierte en una evidencia en su contra, de lo contrario, son acusados de haberla puesto en la habitación de Adele. Ketzenblum recibe autoridad para juzgar y perseguir a los PJs como crea conveniente. Los PJs tienen ahora a la guarnición de la ciudad, los Bravos de Aschenbeck y al Cetro de Jade, persiguiéndolos, y si van a las autoridades simplemente serán detenidos y entregados a Ketzenblum. Sin embargo, Adele no quiere en realidad juzgarlos, ya que entonces ella podría verse obligada a demostrar su culpabilidad; se encargará de que consigan "escapar" y luego tratará de matarlos como "fugitivos".

¡Destruir los objetos impuros!

Cualquier PJ excesivamente devoto es probable que quiera destruir la parafernalia del culto de inmediato. Esto pondrá a Adele tras la pista de los PJs.

Chantaje

Los PJs impetuosos pueden decidir que han encontrado las pruebas que necesitan para chantajear a Adele para que coopere con ellos. Esto es extremadamente imprudente. El DJ debe manejar cualquier negociación de acuerdo a lo que hagan los PJs, pero un intento de chantaje convencerá a Adele para destruir al grupo.

Localizando al culto

Los jugadores pueden decidir localizar al culto del Cetro de Jade, pensando que este es el punto de la aventura. El principal objetivo de este capítulo gira en torno al badajo de la campana, pero el DJ es libre de ampliar esta sección tanto como desee su grupo de juego. Tal vez, las constantes referencias del diario a la buena comida despiertan sospechas sobre Koch, y los PJs descubren la guarida del Cetro de Jade allí. Tal vez, los nombres en clave sugieren toda una red de PNJs conectados, que son miembros del culto o chivos expiatorios (como los propietarios de los locales descritos en este capítulo). O tal vez, tan pronto como los PJs comienzan su investigación, Ketzenblum lanza su intento de asesinato y el asunto se resuelve.

Por supuesto, los jugadores estarán muy sorprendidos si el DJ les permite rastrear y destruir una base de culto, sólo para encontrar que cuando emergen victoriosos son arrestados como sospechosos de ser adoradores del Caos, ¡gracias a los esfuerzos de Werner Markheim!

Asesinato

Tan pronto como Adele se convence de que los PJs son un riesgo, tomará medidas contra ellos. Mientras están dormidos, ella y cuatro agentes del Cetro de Jade irrumpirán en sus alojamientos y tratarán de matarlos (utiliza más o menos cultistas si los PJs son luchadores especialmente buenos o malos). Para el ataque, Adele está armada con una pistola ballesta en la mano derecha y una daga colocada en la prótesis izquierda. Los cultistas llevan ropas comunes y máscaras.

Ketzenblum usa su autoridad como cazadora de brujas para acceder a donde se hospedan los PJs, y permanece fuera de la puerta mientras uno de los cultistas abre la cerradura. Cada PJ puede hacer una tirada enfrentada de **Percepción** contra la **Agilidad** del cultista para oírlo manipulando la cerradura y despertarse. Cualquier PJ que no se haya despertado en el momento en que los asesinos abren la puerta y entran en sus alojamientos, resulta sorprendido para el primer asalto de combate.

Los cultistas lucharán hasta que tres de ellos resulten muertos o incapacitados (o en el caso de que los PJs maten o incapaciten a Adele, algo que el DJ debería prevenir si desea que la cazadora de brujas vuelva a aparecer en un momento futuro de la aventura), momento en el que su moral se viene abajo y salen corriendo. Los que no estén trabados directamente con los PJs huirán sin mirar atrás, mientras que el resto se retira combatiendo hacia la puerta, huyendo a continuación. Por el contrario, a Adele no le afecta tanto la muerte de sus seguidores, y seguirá peleando hasta que todos sus aliados hayan muerto o estén incapacitados, entonces, también se da vuelta y corre.

Limpiando

Si Adele se escapa tras fracasar en matar a los PJs, el DJ tiene varias opciones. No hay espacio para presentarlas todas con detalle, pero el DJ debe sentirse libre de improvisar según las acciones de los PJs.

El cazador cazado

Dándose cuenta de que se ha visto comprometida, Adele huye a Altdorf. Los PJs pueden tener tareas adicionales para completar en Middenheim que les impidan perseguirla de inmediato. El primer objetivo de Adele es matar a Baerfaust, a quien culpa por enviar a los PJs tras ella, y luego reclutará al culto del Cetro de Jade en la capital, para averiguar lo que pueda de la Conspiración y destruirla. Esto significa que posiblemente cruzará su camino con los PJs en Altdorf.

¡Señalados!

Adele utiliza sus contactos de culto y su posición como cazadora de brujas, para poner evidencias en los alojamientos de los PJs que les incriminan como seguidores del Caos.

Los PJs pueden decidir que su tarea no estará completa hasta que hayan expuesto y destruido al Cetro de Jade en Middenheim y llevado a Adele ante la justicia. En este caso, consulta las notas bajo **Localizando al culto** en la página 96.

La tarea del Noble

Como el Graf Friedrich explicó en Averheim, existe una larga rivalidad entre los von Aschenbeck y von Kaufman. Recientemente, al Graf Friedrich le preocupa que von Aschenbeck pueda haber sobrepasado los límites de la rivalidad y descendido en la herejía o la traición. Ha pedido a los PJs que investiguen el asunto y determinen si von Aschenbeck tiene alguna conexión con los acontecimientos nefastos que han plagado el imperio mercantil de von Kaufman.

Cuando los PJs lleguen a Middenheim, descubrirán pronto que el Graf Wolfgang von Aschenbeck está siendo investigado por herejía y traición. Si los PJs no hacen nada, será hallado culpable y quemado en la hoguera. En lo que se refiere al Graf Friedrich, esto tiene algo de una gran victoria, su principal rival ¡muerto!, por lo que los PJs no están realmente obligados a comprometerse con los acontecimientos de esta trama. Simplemente presenciar el juicio e informar al Graf Friedrich constituiría un éxito, de algún tipo.

Sin embargo, si el Graf Wolfgang muere, cualquier conexión existente con el Encapuchado Negro morirá con él. Los PJs pueden desear investigar sobre esa base.

Graf Wolfgang von Aschenbeck

El Graf Wolfgang está un poco por debajo de la estatura media, pero es de constitución fuerte. Su largo cabello oscuro tiene un toque grisaceo y su elegante barba tiene una dramática raya blanca que se origina en su barbilla. Tiene un pico de viuda muy pronunciado que está luchando una batalla perdida contra su pelo en retroceso. Suele vestir ropa resistente según la costumbre de Middenheim; con botas altas de cuero y un jubón de terciopelo carmesí bordado con el arroyo y el árbol de su familia. Su capa acaba en pelaje blanco.

Al igual que el Graf Friedrich, el Graf Wolfgang es un aristócrata menor cuya riqueza supera su rango. Su visión para los negocios le ha permitido convertir la pequeña fortuna familiar en una gran fortuna. Un poco derrochador en sus inicios, el Graf Wolfgang acortó su (nada prometedora) carrera militar tras la inesperada muerte de su hermano mayor. Se casó con la viuda de su hermano, otra noble de Middenland de más alcurnia que los von Aschenbeck, y se dedicó con una diligencia cada vez mayor a administrar su patrimonio. Todos los que le conocen coinciden en que sus formas imprudentes y disolutas cambiaron con el nacimiento de su hija, Margarete, a la que adora. Ahora es un ciudadano modelo, generoso con los cultos de Ulric y Shallya, y con los pobres de Middenheim.

Con sus amplios intereses comerciales, considerable generosidad e instinto capitalista, el Graf Wolfgang puede recordar mucho a los PJs al Graf Friedrich von Kaufman. En verdad, los dos hombres son demasiado parecidos para llevarse bien, y gran parte de su rivalidad profesional deriva de esta antipatía personal.

El Graf Wolfgang no tiene absolutamente ninguna relación con la Conspiración, el Encapuchado Negro, o la adoración de los Poderes Ruinosos.

Dama Margarete von Aschenbeck

La hija del Graf Wolfgang, Margarete, tiene dieciocho años, y es rica y hermosa, con el pelo oscuro de su padre en rizos alrededor de su cara. Ha tenido toda la educación que se espera de una joven dama de Middenland, incluyendo canto, baile, clavicordio, equitación, caza, y un conocimiento superficial de los clásicos. Como era de esperar, estos factores conspiran para que Margarete tenga muchos pretendientes, pero ninguno ha llamado su atención de momento.

En verdad, Margarete prefiere permanecer soltera. A pesar de la insistencia de su padre de que "no tiene que preocuparse" por los negocios, y su capacidad estudiada para hacerse pasar por una chica bonita y despreocupada, tiene una cabeza aguda para los números y está convencida de que podría sobresalir si se la deja administrar la fortuna y las empresasa de la familia von Aschenbeck.

Margarete tampoco tiene ninguna conexión con la Conspiración, el Encapuchado Negro, o los Poderes Ruinosos. Desprecia en silencio a Werner Markheim, y cuando su padre es acusado de herejía estará convencida (con razón, pero sin tener ninguna evidencia) de que el mercader está involucrado de alguna manera.

Werner Markheim

A todas luces, Werner Markheim parece el noble que el Graf Wolfgang desearía ser. Alto, joven, con el pelo rubio recortado y con una sonrisa fácil, Markheim es guapo, bien vestido y mejor educado.

Sin embargo no es de origen noble, es el hijo de un comerciante de Nordland cuya visión para los negocios le permitió ascender en el servicio de von Aschenbeck (sobre todo en los tiempos oscuros tras la muerte de la esposa de Wolfgang) y hacerse cargo de cada vez más responsabilidades.

Markheim está tangencialmente conectado a la Conspiración, a pesar de que nunca ha conocido al Encapuchado Negro. Ha aceptado de buen grado sobornos para alertar a los elementos criminales bajo el control de la Conspiración de los envíos de von Aschenbeck y otras oportunidades. La Mano Púrpura no participa en estas transacciones. Markheim utiliza el perfil de un líder de culto (consulta el Apéndice).

La terrible verdad

Wolfgang von Aschenbeck es inocente. El verdadero villano es su gerente de negocios, Werner Markheim. Miembro de un pequeño culto de adoradores de Tzeentch llamado la Mano Púrpura, ha conspirado durante años para eliminar a su empleador, casarse con su hija, y hacerse cargo de su imperio empresarial; de hecho, fueron sus agentes los que levantaron las sospechas del Graf Friedrich sobre von Aschenbeck. Tan pronto como conozca la investigación de los PJs, Markheim se asegurará de que descubran suficientes evidencias fabricadas para asegurar que Wolfgang von Aschenbeck es juzgado por herejía y quemado como un seguidor del Caos.

Pero a medida que llevan a cabo su investigación, los PJs pueden comenzar a sospechar que no todo es como parece. Los siguientes encuentros cubren sus intentos de descubrir la verdad y llevar ante la justicia a Markheim (o no, después de todo, es poco probable que su patrón llore si von Aschenbeck es condenado y su imperio de negocios debilitado).

Investigaciones iniciales

Wolfgang von Aschenbeck es muy conocido en Middenheim, y las investigaciones en la ciudad pueden ofrecer algunos hechos básicos sobre él. Lo que sigue son algunos lugares probables donde los PJs pueden solicitar información, y algunos hechos clave que pueden conocer allí. La información se presenta como el resultado de una tirada; generalmente una tirada **Normal (0%) de Cotilleo**, aunque pueden emplearse otras habilidades a criterio del DJ (Sabiduría académica en el templo de Verena, por ejemplo).

Diligencias Roca del Castillo

Uno o más niveles de fracaso: "El negocio no ha sido muy bueno para él en los últimos tiempos, he oído. Que la Flecha Roja se haya asegurado muchos de los contratos de guerra debe ser un revés".

Fracaso: "El Graf Wolfgang hace un montón de negocios con Roca del Castillo. Tiene una casa aquí en la ciudad, creo".

Éxito: Igual que el anterior y "creo que tiene intereses comerciales en todo el norte y el sur hasta Altdorf y Nuln. Buscad el arroyo y árbol en un carruaje o carreta; esa es su marca".

Uno o más niveles de éxito: "Creo que tiene un almacén aquí en Freiburg, aunque no me imagino que lo visite muy a menudo personalmente".

El Porvenir

Uno o más niveles de fracaso: "Algunos de los que calumnian a su señoría sostienen que en este momento está bajo investigación, y que en breve será acusado de confraternizar con agentes de los Poderes Ruinosos. Yo, por supuesto, no doy ningún crédito a estos espantosos cuentos. Este tipo de cosas simplemente nunca han sucedido en Middenheim".

Fracaso: "Los von Aschenbeck son una familia muy conocida y muy respetable, y por lo que conozco cuentan con amplios intereses comerciales, dentro de la ciudad y en todo el Imperio. Su escudo familiar, el árbol y el arroyo, puede verse ondeando sobre muchas de las empresas más importantes de la ciudad, y por supuesto sus Bravos lo llevan en su librea. Son ex soldados en su mayor parte, que ofrecen a sus clientes como guardianes y mensajeros.

Exito: Igual que el anterior y "el Graf Wolfgang era un visitante frecuente en su juventud. Era su costumbre, junto con varios de sus amigos, pasar un rato en el bar antes de embarcarse en una noche de entretenimiento en la ciudad. Sin embargo, desde el nacimiento de su hija, sus intereses comerciales han tomado más de su tiempo y esas noches se han vuelto menos frecuentes, y debo observar que más dignas".

Un nivel de éxito: Igual que el anterior y "apenas sería correcto que yo repitera los rumores lascivos que a veces uno oye de su señoría. Estoy seguro de que estos cuentos calumniosos son los productos de las lenguas ociosas y naturalezas envidiosas".

Dos o más niveles de éxito: "Aunque el Graf Wolfgang dispone de amplios intereses comerciales, no sería apropiado que un caballero de su rango participe directamente en los negocios. Sé de buena fuente que esos asuntos pasan a través de las manos de su gerente comercial, un tal herr Werner Markheim".

Templo de Ulric

Uno o más niveles de fracaso: "Últimamente ha estado pasando mucho tiempo en el sur. Eso es territorio sigmarita".

Fracaso: "Es un devoto ulricano, y sirvió como soldado cuando era joven".

Éxito: Igual que el anterior y "el Graf ha dado muchas donaciones importantes para el culto de Ulric a lo largo de los años, en nombre de su familia".

Uno o más niveles de éxito: "Él y su hija asisten regularmente a los servicios cuando están en la ciudad".

Templo de Verena

Fracaso: "Von Aschenbeck llama de vez en cuando a un sacerdote de Verena para presenciar y bendecir un acuerdo de contrato o negocio. Y es siempre debidamente agradecido con el culto cuando lo hace".

Éxito: Igual que el anterior y "la mayor parte de sus negocios diarios son manejados por Werner Markheim, que no es un visitante regular a este templo".

Un nivel de éxito: "Creo que debido a las leyes de la herencia que rigen su casa, es la hija del Graf Wolfgang quien podría heredarlo todo. La pobre muchacha se ve acosada por los pretendientes".

A menos que los PJs estén hablando con uno de los compinches de Markheim, nadie podrá compartir ninguna prueba de que von Aschenbeck está involucrado en cualquier conducta delictiva o ilícita.

Si los personajes acumulan tres o más niveles de éxito durante sus averiguaciones, entonces Markheim se enterará del interés de los PJs por el Graf Wolfgang, y decidirá usarlos como una herramienta contra su rival.

Preguntando prácticamente en cualquier sitio, los PJs obtendrán la dirección de su mansión, en donde pueden conseguir una reunión con Markheim con facilidad. Ver al Graf Wolfgang es más difícil; al menos una tirada **Difícil (-20%) de Carisma**, y si los PJs mencionan el nombre del Graf Friedrich se vuelve **Muy difícil (-30%)**. Visitar la casa alertará a Markheim, tanto si se reúnen o no con él.

Un asesinato brutal

Si Markheim es consciente del interés de los PJs, puede configurar un encuentro como éste. Para empezar, se asegurará de que los PJs se enteren de que otro averlandes, un hombre llamado Brenner, ha estado haciendo investigaciones similares sobre von Aschenbeck, centrándose en sus relaciones criminales y traidoras (incluso puede forjar una nota de Brenner, entregada en los alojamientos de los PJs, e invitándolos a comparar notas sobre "ese sinvergüenza de von Aschenbeck"). Brenner no existe. Es un invento de Markheim para atraer a los PJs a la "evidencia" contra von Aschenbeck.

Brenner se "aloja" en el Draken, una posada algo cutre en la parte mala de Freiburg. Los PJs observadores, una tirada **Normal (+0%) de Percepción**, pueden advertir el blasón de los von Aschenbeck grabado delante de la puerta, lo que indica que es propiedad del Graf Wolfgang.

La dueña, una mujer tímida que ha sobrevivido a un roce de la viruela a juzgar por las cicatrices en su rostro, confirma que ha alquilado una habitación a un caballero de Averland. "Herr Brenner, sí, un hombre muy agradable. No puedo decirles si está en este momento", dice ella. "Viene y va a todas horas, pero es muy callado, así que no digo nada. ¿Os está esperando?" Los PJs no tendrán problemas para persuadirla a mostrarles su habitación.

La dueña abre la puerta para los PJs, y retrocede con horror. Los muebles están volcados y la habitación parece haber sido registrada. En una pared hay embadurnado un extraño dibujo de una calavera en pintura azul. El hombre no está. La dueña se tambalea hacia la planta baja en un shock aparente, dejando a los PJs investigar la habitación. Una daga está clavada en el colchón de la cama.

Toda esta escena ha sido fabricada por los agentes de Markheim para los PJs. La dueña está a sueldo, y su conmoción y horror son fingidos. Incluso un registro superficial de la habitación descubrirá un diario hecho jirones, un libro que contiene los resultados de la investigación de "Brenner" hasta el momento. Incluye dibujos de símbolos y objetos blasfemos, cartas que describen la actividad de un culto supuestamente del puño y letra de von Aschenbeck, y una letanía de crímenes que Brenner alega que Wolfgang ha cometido, que van desde el fraude y el chantaje al asesinato y la herejía.

Hay varias otras pistas que los PJs pueden encontrar en esta habitación, aunque todas ellas sirven para debilitar el caso contra von Aschenbeck, no para fortalecerlo.

- La dueña está demasiado dispuesta a permitirles el acceso a la habitación de su huésped, sin ninguna prueba de que son quienes dicen ser. Tirada **Normal (+0%) de Inteligencia**.
- El shock de la dueña al descubrir el estado de la habitación era fingido. Tirada enfrentada de la **Inteligencia** de los PJs contra su **Empatía** (28%).
- A pesar de los muebles esparcidos por la habitación, no hay ninguno roto ni señales de violencia real.

- Un PJ con conocimientos sobre el Caos, identificará el símbolo en la pared, con una tirada **Normal (+0%) de Inteligencia**, como la marca de Khorne, el Dios de la Sangre. Sin embargo, es inusual que los seguidores de Khorne dejen una marca con pintura azul, normalmente lo pintarían con sangre.
- Como los PJs pueden ya haber descubierto, no hay señales de sangre derramada en la habitación, algo impensable en un lugar que fue atacado por seguidores de Khorne.

Cuando los PJs encuentran el libro, una patrulla de la guardia truena por las escaleras, con la dueña sollozando tras ellos. La patrulla la forman cuatro Bravos de Aschenbeck (consulta la página 86), y un oficial de la guardia. Como la habitación, la llegada de la patrulla ha sido puesta en escena por Markheim para que el libro caiga en manos de las autoridades antes de que los PJs lo examinen con detalle.

Sin tolerar discusión alguna de los PJs, la patrulla les toma el libro de las manos. Después de una breve exploración del libro y expresiones de consternación y disgusto (genuinos, porque él es el único que no está en el plan), el oficial les pregunta donde se hospedan y les advierte que no dejen la ciudad, porque serán requeridos a declarar.

Comienza el juicio

Poco después de que los PJs descubran el libro, von Aschenbeck es detenido y se convoca un juicio en su contra. Debido a que von Aschenbeck es un noble, es capaz de hacer que el juicio se celebre en el templo de Verena. Al ser un juicio por herejía y confraternizar con los Poderes Ruinosos, un cazador de brujas sirve como fiscal y juez: Adele Ketzenblum.

Los PJs pueden asistir al juicio si lo desean. Es bastante aburrido, consistiendo en las oraciones de los sacerdotes de Verena, Ulric, y Sigmar, seguidas de una declaración por Ketzenblum, una lectura de

Adele Ketzenblum — La tarea del Capitán

El juicio de Wolfgang von Aschenbeck puede verse muy afectado por los sucesos de la tarea del capitán, en particular si Adele Ketzenblum sigue siendo la cazadora de brujas que lo preside. Si es apartada por alguna razón, Gregor Helstrum (página 79) lo hará. Helstrum es mucho más imparcial y realmente permitirá al Graf Wolfgang vivir si las pruebas contra él se rebaten o son puestas en entredicho. Asegúrate de mantener los dos hilos argumentales en cuenta al resolver el juicio.

los cargos, y luego un informe del oficial de la guardia que confiscó el libro a los PJs. Se invitará a los PJs a declarar en el juicio, y se les pedirá que expliquen por qué estaban investigando el asunto en primer lugar. Si mencionan que el Graf Friedrich tenía sospechas contra el Graf Wolfgang, entonces esto será considerado una prueba más contra von Aschenbeck.

El juicio dura tres días. El caso contra von Aschenbeck se contruye con las siguientes pruebas clave:

- El libro de "Brenner", describiendo su herejía.
- El testimonio de tres miembros de los Bravos de Aschenbeck, que entre lágrimas describen como ayudaron al Graf Wolfgang a prepetrar crímenes infames, sin darse cuenta de lo que hacían. Este testimonio sirve para corroborar las historias del libro.
- El testimonio de Werner Markheim, que señala fondos perdidos, guaridas secretas mantenidas "fuera de los libros" y otras pruebas que, según él, "sólo tienen sentido ahora, a la luz de estas verdades terribles". Con voz entrecortada, Markheim explica que la semana pasada von Aschenbeck había intentado reclutarlo en un culto vil, y que amenazó con asesinarlo cuando se negó.
- Un conjunto de túnicas de telas bordadas de oro con una mano púrpura y un símbolo del Caos hallado en las cámaras del Graf Wolfgang durante su detención (puesto allí por Markheim).
- El hecho de que el Graf Friedrich von Kaufman sospechase de su malversación (si los PJs dan testimonio a este efecto).

Obviamente, este es un caso bastante inestable, algo que Rangel y Schpinn, los decrépitos abogados del Graf Wolfgang, intentan señalar tambaleándose en el juicio. Desafortunadamente para von Aschenbeck, a Ketzenblum no le importa nada la imparcialidad. Ella tomó la decisión de quemarlo tan pronto como se le presentó como sospechoso. Si los PJs no hacen nada, tres días después de ser arrestado, el Graf Wolfgang será condenado a morir.

Una suplica de ayuda

Después del primer día del juicio, la dama Margarete intentará encontrar a los PJs, presumiblemente visitando sus alojamientos en compañía de Rodrik, el criado de su padre. Cuando los localiza, implora su ayuda, explicándoles que es imposible que su padre sea un adorador del Caos, y que sabe que ese mezquino de Markheim está detrás de todo.

Margarete estará ansiosa por decir a los PJs lo que quieran saber, si muestran la más mínima inclinación a creer en ella. Ha fijado sus esperanzas en los PJs porque ha oído que son "investigadores" de "fuera de la ciudad", y por lo tanto, tal vez Markheim no los tenga a sueldo. Se asegurará de compartir el hecho de que está convencida de que Markheim ha fabricado todo el incidente, en un intento de obligarla a casarse con él.

Margarte está dispuesta a ser muy generosa si los PJs pueden impedir que su padre sea ejecutado. Si los PJs se comprometen a intentarlo, les entregará un bolsa que contiene 100 chelines "para los gastos", y promete hasta 10 coronas de oro más si tienen éxito. Siendo realistas, los PJs pueden regatear su oferta tan alto como quieran, ya que ella está desesperada y es bastante rica, pero al no tener acceso a las finanzas de su padre, no puede entregar más de diez coronas.

Investigando de nuevo

Los PJs pueden reanudar sus investigaciones, esta vez centrándose en Markheim o en limpiar el nombre de von Aschenbeck. Los siguientes son breves encuentros que pueden ocurrir durante esta investigación, algunos como el resultado de las PJs visitando lugares específicos y otros que también pueden acudir a los PJs.

El Draken

Regresar al Draken revelará que la habitación ha sido limpiada y realquilada a un jugador kislevita. La dueña con cicatrices de la viruela no está por ninguna parte y preguntar por ella es darse contra una pared de piedra: nadie que trabaje allí recuerda haberla visto, y el propietario actual (gordo como un barril de cerveza y con una nariz ganchuda como un grifo) explica que se le pidió cerrar por un día mientras sus instalaciones eran limpiadas de alimañas cuando los PJs descubrieron el libro. Incluso les enseña un documento oficial para demostrarlo. Una tirada **Difícil (-20%) de Percepción** encontrará algunos hechos sospechosos sobre el documento oficial, a saber, que su sello de cera presenta al lobo de Middenheim en una posición incorrecta. Uno o más niveles de éxito sugerirán que la letra se parece mucho a la escritura a mano en el diario de Brenner.

El propietario nunca ha oído hablar de nadie llamado Brenner, y ciertamente nunca ha tenido a nadie con ese nombre aquí.

Los Bravos de Aschenbeck

Los tres Bravos de Aschenbeck que están testificando contra el Graf Wolfgang pueden parecer familiares a los PJs… estuvieron presentes cuando el libro fue encontrado. Si los PJs hacen alguna investigación sobre los Bravos, especialmente de los tres que testificaron contra el Graf Wolfgang, entonces Markheim ordenará que los PJs reciban un mensaje.

¡Que lo quemen!

Si los PJs son impasibles ante los ruegos de la dama Margarete, pueden desear simplemente lavarse las manos en todo el asunto y seguir adelante. Aunque el Graf Friedrich estará decepcionado porque no han confirmado si von Aschenbeck estaba conectado con la pólvora robada, no estará disgustado con el resultado final. Ayudar al rival de negocios del Graf Friedrich no es para lo que él les contrató, ¡después de todo! Los PJs pueden dejar a von Aschenbeck en la hoguera sin que afecte notablemente a la trama del Tercer Libro.

En una calle tranquila y estrecha, los PJs verán su camino bloqueado por cuatro hombres de aspecto duro con la librea de los Bravos. Otros cuatro se mueven silenciosamente para bloquear la huida de los PJs. Una tirada **Fácil (+20%) de Percepción** les indicará que conocen a cuatro: eran la patrulla que apareció cuando encontraron el libro.

Los Bravos pelearán hasta que la mitad de ellos estén muertos o incapacitados. Cuando eso suceda, su moral se rompe. Todos los que no estén trabados en combate con un PJ huirán y el resto se retirará combatiendo.

Durante cualquier momento (a criterio del DJ) mientras los PJs están combatiendo a los Bravos, un enorme y horrible mutante (consulta la página 185) se une a la refriega, cayendo desde un tejado cercano. Esto sólo ocurre una vez y constituye a la vez algo bueno y algo malo: malo porque los PJs tienen un nuevo enemigo al que combatir, pero bueno porque su presencia es una pista. Todos los Bravos que no están trabados con los PJs huyen automáticamente cuando aparece el mutante.

El mutante ignora a los Bravos y ataca a los PJs. Es una criatura con tentáculos y múltiples patas articuladas, y en su pecho lleva un sinuoso y siniestro tatuaje, que cualquier PJ conocedor del Caos reconocerá con una tirada **Desafiante (-10%) de Inteligencia** como la marca de Tzeentch.

Si los PJs logran capturar e interrogar a cualquiera de los Bravos, descubrirán que fueron elegidos por Markheim para encargarse de los PJs.

Siguiendo a Markheim

Si los PJs deciden seguir a Werner Markheim, pueden encontrar su rastro con bastante facilidad en la mansión von Aschenbeck, donde tendrá una fuerte discusión con Margarete en el jardín delantero. Ella está conmocionada y ofendida de que haya osado a presentarse en su casa; él se disculpa por su padre y astutamente insinúa que el daño a su reputación debe ser considerable. Rodrik, el criado del Graf Wolfgang, interviene e "invita" a Markheim a irse.

Seguir a Markheim desde allí sin ser detectado requiere una tirada **Normal (+0%) de Sigilo**. Si Markheim no es consciente de que está siendo seguido, va directamente al almacén Aschenbeck en Freiburg, a la guarida del culto en el sótano. Si los PJs lo enfrentan allí, grita por ayuda y dos mutantes, más un número de cultistas igual al de los PJs, se apresuran a defenderlo mientras él huye. Si Markheim advierte que le siguen, se va a Koch, goza de una excelente cena en el transcurso de aproximadamente una hora, y luego vuelve a salir (una nueva tirada de **Sigilo**) hacia la guarida del culto. Si los detecta de nuevo, se va al Porvenir y toma una habitación allí, a continuación, envía un mensaje a los Bravos para matar a los PJs (consulta la página 86).

Hablando con von Aschenbeck

Von Aschenbeck está recluido en una celda limpia pero segura bajo el templo de Verena durante el juicio. El acceso está restringido, pero los PJs carismáticos podrían convencer a los sacerdotes para que les permitan ver al cautivo, sobre todo si afirman que trabajan para su defensa.

Von Aschenbeck está abatido y tiene muy poco uso que decir, excepto para insistir en que es completamente inocente. Suplicará a los PJs que hagan todo lo posible por su hija, y se pregunta cómo pudo haber estado tan ciego ante la traición de Markheim.

Von Aschenbeck realmente no tiene ni idea de la existencia de la Conspiración o del Encapuchado Negro. Los PJs deben ser capaces de entender esto con sólo unos pocos minutos de conversación. Si lo hacen, han hecho exactamente lo que pidió von Kaufman, con independencia de que von Aschenbeck viva o muera.

La farsante

Una investigación tenaz en las partes más sórdidas de la ciudad (tal vez empezando en la Casa Mediana) puede dar la identidad de la mujer marcada con viruela: Ilse, una falsificadora y artista de cierta reputación. Parece haber ganado algo de dinero últimamente, según las malas lenguas en la Casa Mediana, y ha pagado varias deudas.

Ilse tiene una casa en el borde de Freiburg. Si los PJs van a buscarla (o si el DJ se siente generoso cuando los PJs recorran la ciudad casualmente ocupándose de sus asuntos), escucharán un grito de "¡Fuego!" y encontrarán la casa en llamas. Ilse grita desde el primer piso.

Los PJs tendrán que actuar con rapidez para salvar a Ilse o cualquier evidencia de las llamas. Las tiradas de Fuerza y Agilidad serán apropiadas para acceder a la casa, y de Resistencia para desafiar el humo y las llamas. Encontrar algo requiere una tirada **Difícil (-20%) de Percepción** y sacar a Ilse con vida una tirada **Difícil (-20%) de Fuerza** o **Agillidad**. Si los PJ tienen éxito, pueden encontrar...

- Unas pocas hojas rasgadas y quemadas de un libro que resulta familiar y menciona el nombre von Aschanbeck. De hecho, las páginas son un primer ensayo del diario de "Brenner".
- Un sello de bronce (aún caliente) de Middenheim con el lobo mirando al lado equivocado.
- La propia Ilse, que testificará que tomó dinero de Markheim para escenificar todo el asunto.

La Mano Púrpura

Si Markheim cree que los PJs están sobre él y que está en grave peligro, preparará que los miembros de la Mano Púrpura ataquen a los PJs. Antes de la batalla, los cultistas ingerirán drogas alucinógenas y se azotarán frenéticamente, de modo que su ataque será temerario, repentino y sin ninguna preocupación por sus propias heridas. Hay nueve cultistas en total, incluyendo a un líder de culto y a tantos mutantes como sean necesarios para hacer que la batalla sea un desafío para los PJs (para un grupo de tres con un buen luchador, se recomienda un líder, dos mutantes y seis cultistas). Lucharán hasta la muerte, y son totalmente inmunes al miedo o al terror. Las drogas que han consumido también contienen un veneno de acción lenta; ninguno sobrevivirá para ser interrogado. Los cultistas llevan túnicas moradas y doradas bordadas con símbolos prominentes del Caos y una Mano Púrpura. Cada uno de ellos ha teñido de púrpura su mano izquierda.

Los PJs deben tener relativamente pocos problemas para conseguir que la guarnición de la ciudad intervenga a su favor, puesto que claramente están siendo atacados por adoradores de los Poderes Ruinosos. Cualquier patrulla de la guardia que intervenga carece de apoyo de los Bravos de Aschenbeck.

Al mismo tiempo que el ataque a los PJs, Markheim huye de la ciudad en un carruaje desde el depósito de la Roca del Castillo. Está escoltado por cada Bravo de Aschenbeck que pudo reunir (unos cincuenta hombres, todos a caballo). A los Bravos se les ha dicho que están escoltando a un miembro de la familia del Emperador que ha sido blanco de asesinatos por simpatizantes y mutantes del Caos; tienen órdenes de reducir a cualquiera que intente interponerse en su camino.

El juicio revisado

Si los PJs presentan la evidencia que han recogido, implicando a Markheim y exonerando del todo a von Aschenbeck, lo que ocurra a continuación depende por completo del juez.

Si Adele Ketzenblum aún preside el tribunal, aceptará la más mínima evidencia de la culpa de Markheim, ordenará su detención inmediata e incluirá su persecución en este juicio. Sin embargo, no liberará a von Aschenbeck, razonando que "resulta evidente que uno de estos hombres es un traidor y un hereje, pero no tenemos forma de saber cuál es con certeza. Es mejor quemar a un inocente que dejar libre a un culpable". Ninguna prueba o persuasión hará que Ketzenblum deje ir a von Aschenbeck; está bastante loca y quiere quemarlo en la hoguera.

Si Gregor Helstrum está al cargo, considerará la evidencia por sus meritos. Los PJs pueden hacer una tirada enfrentada de **Carisma** o **Sabiduría académica (Leyes)** contra su **Voluntad** (55%) para influir en su decisión (el DJ debe modificar esta tirada por la fuerza de la evidencia presentada y la interpretación de los PJs). El éxito consigue que Helstrum libere a von Aschenbeck. También ordena la detención de Markheim y prolongar el juicio.

Si von Aschenbeck es liberado, Wolfgang y Margarte estarán muy agradecidos. Los PJs han ganado un aliado de por vida, y von Aschenbeck pagará encantado (casi) cualquier recompensa que su hija Margarete les haya prometido. También insistirá en pagar su viaje a Altdorf en el inicio del Tercer Libro. Si Wolfgang descubre que los PJs estaban al servicio de von Kaufman, se enfriará un poco con ellos, aunque es poco probable que el ardor de Margarete desaparezca.

Terminando

Para que la trama de *El Enemigo Interior* continúe ininterrumpida, los PJs deben completar con éxito la tarea del mago antes de dejar Middenheim, porque adquirir el badajo de la campana purificado es lo único que deben lograr antes de irse.

Una vez que los PJs tengan el badajo de campana pueden tomarse el tiempo que quieran para atar cabos. Cuando estén preparados para moverse hacia Altdorf, pueden asegurarse un carruaje en Roca del Castillo y pasar al Tercer Libro. Si el DJ desea mover las cosas, puede llegar una carta del Graf Friedrich von Kaufman, preguntando en su nombre y en el del Luminario Mauer si los PJs han terminado y solicitando su presencia en Altdorf lo antes posible.

Además, si los PJs permanecen en Middenheim, pueden verse sometidos a cada vez más ataques por parte del Cetro de Jade, la Corona Roja y los skavens, todos buscando apoderarse del badajo de la campana (aunque aún funcionan las precauciones antirrobo del Luminario Mauer). Estos ataques constantes atraerán finalmente la atención de las autoridades, y un oficial de la guarnición encontrará a los PJs y les informará de que ha llegado el momento de abandonar la ciudad, "no queremos gente problemática en Middenheim, y menos en tiempo de guerra, no señor".

El destino final de Adele Ketzenblum es importante durante este momento; si aún esta viva, puede hacer una aparición en el Tercer Libro.

Tercer Libro

El Enemigo Interior

Los acontecimientos del Tercer Libro comienzan poco después de la conclusión del Segundo, cuando los PJs deciden dejar Middenheim y partir a Altdorf. Su objetivo inicial durante el Tercer Libro es viajar a Altdorf y entregar sus informes (y el badajo de campana purificado) al Luminario Mauer, el Graf Friedrich, y el capitán Baerfaust. Una vez en Altdorf, sin embargo, los PJs se verán rápidamente envueltos en un complot que podría cambiar el destino del Imperio para siempre.

Este libro se divide en tres partes.

La primera parte, **Viaje a Altdorf**, ve el periplo de los PJs desde Middenheim a Altdorf. Restos dispersos de las fuerzas del Caos pueden proporcionar desafíos en el camino, y en la ciudad ribereña de Delberz los skavens hacen un último intento para recuperar el badajo. Siempre que los PJs superen estos peligros, se encontrarán dados la bienvenida en Altdorf y con un lugar para alojarse en la famosa Calle de las Cien Tabernas.

La segunda parte, **Una farsa en la niebla**, trata de una serie de tramas instigadas por la Conspiración. Buscan hacer estallar a una miembro de la aristocracia de Averheim mientras visita el teatro, secuestrar a un alto elfo, y también librarse del grupo. Sin embargo, durante la ejecución de sus planes, la Conspiración se ha ganado la enemistad de la célula de Altdorf de sus aliados de la Corona Roja, lo que significa que los PJs tendrán la ayuda de algunos amigos inusuales.

La tercera parte, **Caos en el templo sagrado**, explora el último y más audaz de los actos preparados por la Conspiración. Han organizado una reunión que tendrá lugar dentro del gran templo de Sigmar, en donde planean emplear su campana corrompida. Si la Conspiración logra llevar a cabo su plan, las propiedades maléficas de la campana podrían causar una destrucción generalizada, la mutación y la muerte en Altdorf, dejando el camino libre al Encapuchado Negro y a sus agentes para apoderarse de la ciudad, o incluso de todo el Imperio.

Sucesos recientes

Mientras los PJs se han atareado afanosamente en las traiciones de Middenheim, los acontecimientos en el Imperio han continuado a buen ritmo. Muchos personajes importantes para los PJs y sucesos de la historia no han sido bienintencionados.

El esfuerzo de guerra

Como los PJs pueden saber por los rumores y noticias en el capítulo anterior, la guerra no ha sido un éxito rotundo para el Imperio. El gran ejército bajo Karl Franz, con soldados de Altdorf, Averland, Middenheim, Nuln, Stirland y Talabheim, fue emboscado por una enorme horda de hombres bestia mientras marchaba hacia el norte para auxiliar Wolfenburgo. Al principio de la batalla, el grifo de Karl Franz, Garra de Muerte, resultó gravemente herido por la magia del Caos. El grifo y Karl Franz cayeron del cielo y aterrizaron en medio de los ejércitos en lucha. De no haber sido por la rápida acción de los Espaderos de Averheim bajo el mando del capitán Marcus Baerfaust y de la oportuna llegada del Luminario Konrad Mauer y su magia curativa, el Emperador probablemente habría muerto.

El Emperador herido fue rápidamente sacado de la batalla en los carruajes de la Flecha Roja, escoltado por su campeón, Ludwig Schwarzhelm, el capitán Baerfaust y el Luminario Mauer. El Reiksmarshall Kurt Helborg asumió el mando de las fuerzas imperiales (pese a las objeciones del Graf Boris Todbringer y de algunos otros próceres que creían que serían más adecuados para el trabajo) y en los cinco días siguientes derrotó a la horda de hombres bestia. El ejército siguió adelante a Wolfenburgo. El contingente de Middenland, con apoyo de tropas hochlandesas, actuaron como retaguardia y el Elector de Middenland, el Graf Boris Todbringer, fue el encargado de dar caza a los restos de la horda de hombres bestia.

En los últimos días y semanas, la hueste de Surtha Lenk finalmente rompió las murallas de Wolfenburgo y saqueó la ciudad. Las bajas fueron muchas, pero antes de que la población fuese totalmente exterminada, la caballería del Gran Ejército, con la Reiksguard y los caballeros del Lobo Blanco en vanguardia, cayó sobre el enemigo. En la batalla, el Imperio fue rechazado, pero los indisciplinados nórdicos persiguieron a la caballería a los dientes de los cañones del Imperio. Actualmente, ambos ejércitos se han dividido en varias huestes y luchan una serie de batallas en Ostland y en las Montañas Centrales. La victoria del Imperio parece probable, pero el destino final del conflicto en el norte no es relevante para *El Enemigo Interior*.

Desconocido para los generales y consejeros de Karl Franz, la emboscada de la horda de hombres bestia fue orquestada por la Conspiración, trabajando a través de sus peones en la Corona Roja. Fueron, de hecho, las acciones del Encapuchado Negro en ese fatídico día las que permitieron que el ataque tuviera tanto éxito.

- Si Marcus Baerfaust es el Encapuchado Negro, entonces su contingente de Averheim era el responsable de patrullar el flanco por el que aparecieron los hombres bestia. Baerfaust asignó a sus soldados menos competentes y más desechables para los puestos clave, y luego asesinó a la mayoría de ellos con vino envenenado por si acaso.

- Si Friedrich von Kaufman es el Encapuchado Negro, entonces ha tenido a sus agentes leyendo y transcribiendo todos los informes y correspondencia del frente durante semanas. Esta información ha viajado por los canales de la Conspiración (a veces mediante magia) para ser canalizado a la Corona Roja, los hombres bestia, y Surtha Lenk. El enemigo siempre ha conocido exactamente donde estaban las fuerzas del Imperio y hacia dónde se dirigían.

- Si el Luminario Mauer es el Encapuchado Negro, usó la magia para ocultar el avance de la horda de hombres bestia del Imperio. Esa magia no está normalmente dentro del ámbito del Colegio de la Luz; el viento de la luz es magia de la verdad y la revelación, después de todo. Mauer tuvo que ahondar en magias prohibidas para hacerlo, y también tuvo que asesinar discretamente y luego hacer desaparecer a un mago celestial hochlandes que se había unido al ejército, antes de que sus adivinaciones le expusieran.

- Baerfaust y Mauer llegaron al lado del Emperador casi en el mismo instante. Si uno de ellos es el Encapuchado Negro, puede ser imposible saber si tenía intención, o no, de asesinar al Emperador.

La situación del Emperador

El Emperador está ahora a salvo en Altdorf y descansando en su dormitorio en el Palacio Imperial (en realidad reposa en una cámara en el tercer piso, puesto que su campeón y guardaespaldas, Ludwig Schwarzhelm, ha considerado prudente trasladarlo en caso de que un asesino intente acabar el trabajo). Schwarzhelm es por naturaleza desconfiado y paranoico, y para él, al menos, parece obvio que hay un traidor que quiere ver al Emperador muerto. El Emperador es atendido solamente por Schwarzhelm, el capitán Marcus Baerfaust, el Luminario Mauer (asumiendo el cargo de su médico personal), y su veterano y leal siervo Philip Ulrich. Schwarzhelm cree que a estas

El Encapuchado Negro

Si Baerfaust o Mauer son el Encapuchado Negro, deslizarán a diario una pequeña cantidad de droga en la comida o medicamentos del Emperador. Pero si von Kaufman es el traidor, entonces ha chantajeado y sobornado a Philip Ulrich (el ayuda de cámara del Emperador, consulta la página 119) por algún tiempo para una ocasión como esta. A Philip Ulrich le han asegurado (con razón, como es el caso), que la "medicina" que suministra el Emperador no lo matará, pero aún está desgarrado por la culpa y la auto-recriminación por su traición. Es sólo cuestión de tiempo antes de que se rompa y lo confiese todo a Schwarzhelm... así que la Conspiración debe actuar rápido.

cuatro personas, y sólo a estas cuatro personas, se puede confiar la vida del Emperador. No permitirá la entrada al dormitorio a nadie más hasta que su señor se recupere.

Sin embargo, el Emperador no se está recuperando. Se despierta muy pocas veces y sus sueños son agitados. Sus heridas han sanado pero su fuerza no ha vuelto, y cuando se despierta parece confuso. A su "médico", el Luminario Mauer, le preocupa que algún efecto persistente de la magia del Caos que lo derribó del cielo haya dañado su mente. Pero la verdad es mucho más mundana: el Emperador está siendo envenenado, con una dosis baja y diaria de una amalgama de loto negro, schlaf y mansbane. La mezcla de efectos soporíferos y alucinógenos lo hace parecer preso de una fiebre que no desaparece, pero la dosis es lo suficientemente baja como para no matarle... no, hasta que la Conspiración controle el Colegio Electoral, y pueda elegir su propio Emperador (los dos probables sucesores, el Graf Boris Todbringer de Middenland o el propio hijo de Karl Franz, Luitpold, no son adecuados para los objetivos de la Conspiración).

Capitán Marcus Baerfaust

Después de sus heroicas acciones en la Batalla de la Caída del Grifo (como algunos han comenzado a llamarla), el capitán Baerfaust se ha elevado en el mundo. Aunque aún ostenta el rango y título de capitán, Baerfaust y sus espaderos supervivientes se alojan ahora en el Palacio Imperial, proporcionando seguridad al propio Emperador. Se espera que cuando el Emperador se recupere por completo de sus heridas, Baerfaust reciba un buen título y mejores tierras, ya sea en Reikland o en Averland, y después se le ascienda al rango de general. Podría incluso ser invitado a unirse a la Reiksguard.

Baerfaust considera todo el asunto una tontería. No puede entender por qué la gente parece pensar que él debe ser feliz con este giro de los acontecimientos, y no puede soportar a la mayoría de los que acuden a él deseando ser su nuevo amigo, impaciente por estar fuera de Altdorf y de volver a Averheim donde las cosas son más simples. Tal vez, la vergüenza del destino del Conde Marius en la Tercera del Fuego Negro hace que Baerfaust no pueda disfrutar de su buena suerte, o tal vez, el capitán realmente es sólo un cascarrabias.

Luminario Konrad Mauer

El Luminario Mauer, aunque muy respetado dentro del Colegio de la Luz y por otros más allá, no es un mago de los de mayor rango. No es un gran hechicero y nadie espera que se convierta en el Patriarca de su orden. Pero ahora mismo es el mago luminoso más celebrado y aplaudido en el Imperio, gracias a su oportuna intervención en favor del Emperador. Como era de esperar, aunque Mauer está, por supuesto, dispuesto a ayudar al Emperador y servir como su médico hasta que la crisis haya pasado, está disgustado por verse arrancado de su investigación y en general molesto la atención adicional.

Hay una noticia por la que Mauer está especialmente confundido: su hermana mayor, Katrina, le ha escrito una carta. Él sospechaba que ella había sobrevivido a las llamas de los cazadores de brujas cuando era un niño; saber que sigue viva es un shock. Y sabiendo que ella es, con toda probabilidad, una bruja, ahora Mauer debe luchar con la decisión de si debe entregar a su hermana a los cazadores de brujas.

Si Mauer no es el Encapuchado Negro, la aparición de su hermana le hace un blanco tentador para ser reclutado por la Conspiración.

Graf Friedrich von Kaufman

Aunque no es el héroe del momento como sus dos socios de Averheim, el Graf Friedrich ha sido favorecido considerablemente por los recientes sucesos. Sus negociaciones agresivas y planificación rápida le han asegurado una gran cantidad de contratos y licencias lucrativas por todo el Imperio, durante y después de la guerra, pero fue su planificación y previsión la que condujo al Emperador con seguridad de vuelta a Altdorf. El Graf Friedrich puede no ser el nombre en los labios de los plebeyos en sus tabernas, pero como él dice, "la gente adecuada sabe que yo estaba involucrado".

El Graf Friedrich mantiene habitaciones cerca de la Kaiserplatz, donde se reúne habitualmente con los burócratas, funcionarios y administradores más importantes (pero casi nunca famosos o celebrados) en Altdorf. Quizás sorprendentemente, no ha logrado convertir esta situación en una masiva ganancia financiera. Es cierto que ha asegurado contratos extensos y promesas, pero en su mayor parte sólo lo ha hecho parcialmente y ofreciendo precios muy competitivos. No, el Graf Friedrich está arreglando cosas ahora que darán ingentes cantidades de dinero en el futuro. Al hacerlo, evita parecer codicioso y asienta su estatus social, recientemente elevado.

En general, el Graf Friedrich está extremadamente contento de cómo se han desarrollado los hechos recientes.

Frederick Grosz

Después de dejar Averheim, Frederick Grosz viajó a Nuln, donde contactó con agentes de la Conspiración, y planeó una operación de contrabando para robar y transportar varios barriles de pólvora negra a Altdorf. Ahora ha tomado residencia en la capital y está demostrando ser uno de los hombres más eficaces y fiables del Encapuchado Negro, gracias en gran parte a sus contactos con el capítulo de Altdorf de la banda de estibadores de los Peces (que los PJs pueden recordar de Averheim).

Frederick Grosz sigue siendo cordial y amigable de cara, pero ha tenido motivos para disfrutar de su racha más cruel y su violencia está más cerca de la superficie que en el pasado. Grosz está bien pagado por la Conspiración y tan comprometido y leal a su causa como un pícaro completamente amoral como él puede estarlo.

Los skavens

Krasskulk, asumiendo que sobrevivió, ha estado siguiendo a los PJs desde Averheim. Sus agentes pueden haber golpeado a los PJs en Middenheim, según cómo se desarrollaron los acontecimientos allí, pero él se ha mantenido oculto. Como un hechicero, Krasskulk es consciente de que los PJs hicieron algo al badajo contaminado, y está

consumido por la curiosidad de averiguar qué. Por desgracia, no se atreve lanzar una incursión importante en Middenheim porque tiene muchos enemigos entre los skavens allí, skavens que no quiere que sepan nada del badajo de la campana.

Krasskulk todavía está detrás de los PJs y los alcanzará durante este libro.

Si Krasskulk está muerto, el DJ puede ignorar los sucesos skavens en esta sección (la recompensa para los PJs por un trabajo bien hecho, a pesar de que nunca se enterarán), o simplemente asumir que otro hechicero Eshin, un asociado de Krasskulk, recogió su rastro en Middenheim cuando le llegó la noticia de la muerte de Krasskulk.

Eothlir Valandar — "El que camina sore el mar"

Nacido en Lothern, Eothlir no ha puesto un pie en Ulthuan en casi dos siglos. Como muchos elfos de Eataine, Eothlir es un marinero y ha hecho muchos viajes lejos de las tierras de los elfos. En la época de la Gran Guerra contra el Caos, Eothlir tuvo un desencuentro con su familia de regreso a Ulthuan y no ha vuelto desde entonces.

Durante el siglo pasado, Eothlir ha perdido el tiempo en el gran puerto de Marienburgo, ofreciéndose como piloto, navegante o capitán, en buques humanos para las expediciones a lugares lejanos o peligrosos. Encuentra a los humanos groseros, malolientes, y tediosos, pero su alejamiento de su tierra natal le deja con pocas opciones (aunque si tiene que aguantar unas pocas décadas más de modales, alimentos y "arte" humano, podría tragarse su orgullo, pedir disculpas y volver a casa).

Uno de los viajes en los que participó Eothlir Valandar fue la expedición las tierras del sur del Graf Friedrich. Pasó relativamente poco tiempo en tierra durante la expedición, pero advirtió la efigie de piedra de disformidad, ya que hizo su viaje a Marienburgo en su barco. Como un alto elfo, Eothlir no es tan supersticioso e ignorante como los humanos con los que sirve, pero incluso él encontró ese siniestro ídolo preocupante. Cuando regresó a casa, comenzó una correspondencia con un conocido de Ulthuan con más experiencia en la materia, y ahora se da cuenta de que la efigie estaba hecha de piedra de disformidad y que su sola presencia podría ser corrupta y peligrosa. Ha hecho su misión encontrar al Graf Friedrich y explicarle la situación, para adquirir la efigie y luego (horror de los horrores) volver a Ulthuan, donde los archimagos sabrán qué hacer con ella.

Por supuesto, el Encapuchado Negro lo quiere discretamente muerto en alguna parte donde nadie piense en buscarlo. Pero antes, Eothlir tendrá que confesar todo lo que sabe y a quién ha hablado del asunto. Frederick Grosz ha recibido el encargo de ocuparse del elfo; puedes encontrar los detalles de la trama en la segunda parte.

Clothilde von Alptraum

En las semanas transcurridas desde que vio por última vez a los PJs, Clothilde ha estado ocupada en la forma en que sólo pueden los ricos ociosos. Toda su casa se ha trasladado desde Heinzstadt, fuera de Averheim, a una casa en Altdorf para la temporada, lo que requiere mucha organización, embalaje, carga, y luego viajar, seguido por más organización, descarga y desembalaje, y cierto alboroto para hacerlo todo bien. Por supuesto, la Gravin también ha estado haciendo trabajo de caridad en uno de los más agradables templos hospicios shallyanos de Altdorf, y su atención hacia los soldados averlandeses heridos que regresaron del frente con el capitán Baerfaust la ha hecho muy popular entre ellos. Por las noches, la Gravin alterna entre cenas, bailes y teatro, visitando frecuentemente a otros nobles de Averland y Reikland, dejados en la estacada por la repentina partida de muchos de los grandes hacia el norte.

Lo que equivale a decir que la Gravin Clothilde von Alptraum ha estado politiqueando muy afanosamente para conseguir que un miembro de la familia von Alptraum sea seleccionado como Conde Elector. Un fuerte, vibrante y leal von Alptraum. Tal vez incluso uno llamado Clothilde. Obviamente, la Conspiración no puede permitir que siga viva.

Clothilde ha estado en Altdorf durante unas semanas para cuando los PJs llegan a la ciudad.

Yendo a pie

Los PJs pueden decidir, por alguna razón, ir caminando a Altdorf. Esto no es sabio, ya que requerirá dormir a la intemperie en el Drakwald muchas noches, y hacer que el grupo esté mucho más expuesto a peligros de los que no pueden huir. Si los PJs van a pie, las tiradas de **Resistencia** para el viaje son **Muy difíciles (-30%)**. El viaje también requerirá el doble de tiempo, suponiendo que no se meten en problemas.

Parte uno – Viaje a Altdorf

Presumiblemente, esta parte de la aventura comienza con los PJs decidiendo partir hacia Altdorf, por lo que todo lo que tienen que hacer en Middenheim es asegurarse un transporte.

La forma más lógica para llegar desde Middenheim a Altdorf es tomar un carruaje hacia el sur por la carretera Altdorf-Middenheim hasta Delberz. Desde allí, los viajeros pueden continuar en carruaje por el camino o cambiar a una barcaza para navegar río abajo (el carruaje es algo más rápido, la barcaza es más barata).

Los PJs pueden coger un carruaje en el depósito de Roca del Castillo. 30 coronas compran un pasaje a Delberz. Desde allí, 45 coronas pagarán un carruaje a Altdorf, o los PJs pueden conseguir una plaza en una barcaza por 5 coronas. Los precios son por persona.

Si los PJs han logrado salvar al Graf Wolfgang del fuego, contratará un carruaje Roca del Castillo para llevarlos directamente a Altdorf. Este carruaje estará a su disposición y viajará según su planificación; también será algo más cómodo de lo habitual (de hecho, el Graf Wolfgang hará todo lo posible para asegurarse de que su alojamiento en el viaje sea mejor que lo proporcionado por el Graf Friedrich). Si los PJs conservaron la carta de crédito del Graf Friedrich de Werther de alguna manera, el pago del carruaje sería un uso adecuado de esa carta. (Suponiendo que ya no hayan dilapidado todo el crédito y la buena voluntad del Graf Friedrich en Middenheim).

Una vez que los PJs tengan su transporte, abandonarán Middenheim una mañana gris en un carruaje conducido por un hombre bullicioso y de dientes torcidos llamado Hans. Hans utiliza los mismos valores que Werther, a pesar de ser más de dos décadas más joven.

La primera etapa – De Middenheim a Delberz

Dejando Middenheim por la puerta del sur, el carruaje traquetea a lo largo del enorme viaducto y desciende lentamente hasta el suelo del bosque. Pronto la carretera gira a través del oscuro Drakwald, el tiempo empeora y sólo se encuentran infrecuentes asentamientos de cualquier tamaño. No hay mucho más de 100 kilómetros desde Middenheim a Delberz en línea recta, pero el carruaje viaja casi el doble mientras la carretera lucha por encontrar un camino seguro a través del bosque. En el último día, el camino se endereza un poco y recorre una pendiente larga y suave. El Drakwald se aleja del borde de la carretera y la modesta ciudad de Delberz puede verse contra las orillas del río Delb. Al otro lado del río, las Colinas Aullantes pueden verse en la distancia.

Esta etapa del viaje es **Difícil (-20%)**. Consulta la página 19 para las reglas de viaje.

Encuentros amistosos

Algunos de estos encuentros son repeticiones del Segundo Libro; otros son nuevos. El DJ debe sentirse libre de inventar los suyos.

Comerciantes: Como en el Segundo Libro, página 72. Llevan acero de Middenheim (espadas, alabardas y corazas) a Altdorf, junto con dos cofres de miel de Nordland y varios barriles de cerveza.

Mensajero imperial: Como en el Segundo Libro, página 74.

Enanos: Un carro robusto tirado por un fornido pony va hacia el norte por la carretera. El conductor es un enano joven de barba negra, que mantiene una ballesta cargada apoyada en su regazo. Si los PJs se detienen a conversar, grita a la parte trasera del carro, momento en el que su tío de barba gris sube y se sienta al lado del conductor. El tío explica que él y su sobrino son albañiles, y que van al norte para encontrar un pueblo "humano" en necesidad de reconstrucción tras la guerra. Tienen la esperanza de hacer suficiente oro practicando su oficio para volver a casa a su karak y encontrar novias. Los enanos pueden compartir un rumor de Altdorf. Si los PJs comparten que han oído que en Wolfenburgo puede necesitar albañiles, se lo agradecerán.

Cortejo fúnebre: Dos Caballeros Pantera, con capas de piel de leopardo y paños negros colgados sobre sus escudos, cabalgan al sur. Detrás de ellos hay un tercer caballo con un cadáver envuelto, que explican que pertenece a su Preceptor Niklaus von Berkhardt. Están escoltando sus restos a sus tierras al sur de Carroburgo en Reikland. Si los PJs ofrecen respetuosas condolencias por su compañero caído, los caballeros (Viktor y Wendel) accederán a acompañarlos hasta Delberz. En caso de un encuentro hostil, los caballeros despacharán a cualquier enemigo y seguirán su camino por su cuenta.

Encuentros hostiles

A raíz de los combates en el norte, el bosque de Drakwald abunda con los restos dispersos de las fuerzas imperiales y de las hordas del Caos.

Araña gigante: Como en el Segundo Libro, página 74.

Merodeadores del Caos: Como en el Segundo Libro, página 77.

Rebaño de hombres bestia: Un árbol cae abruptamente por delante, casi aplastando a los caballos y bloqueando el camino. Un bestigor y dos o tres gors (según el número y fuerza de los PJs) saltan inmediatamente de la espesura, la mitad a cada lado de la carretera, mientras que dos grupos de tres ungors emergen detrás del carruaje a lo lejos (llegan corriendo en dos asaltos). El bestigor y los gors luchan hasta la muerte. Los ungors huyen cuando caen sus amos. Consulta la página 101 del Bestiario del Viejo Mundo.

Campeón ambulante: Un guerrero del Caos vestido con una siniestra armadura negra está en el centro de la carretera y desafía a cualquiera que se acerque. Insiste en un duelo con el guerrero más fuerte del grupo. Si alguien da un paso adelante para luchar contra él, peleará a muerte y, si gana, permitirá al resto del grupo seguir su camino sin molestarlos, a la espera de los siguientes viajeros. No dice por qué está haciendo esto, y limita su diálogo a frases como "No pasaréis", o "¿Quién de vosotros va a enfrentarme y morir?" Si los PJs deciden superarlo con el carruaje o a caballo, el guerrero del Caos intentará matar o incapacitar a un caballo a medida que pasan. Si tiene éxito (con una probabilidad del 31%), hiere o mata al primer caballo que pasa a su lado, y comienza la batalla con su jinete o conductor. Tienes su perfil en la página 98 del Bestiario del Viejo Mundo.

Carro volcado: Un carro que viajaba por la carretera Middenheim-Altdorf ha sido víctima de bandidos, que mataron a los conductores y robaron los animales de tiro y la carga. Tres necrófagos (página 107 del Bestiario del Viejo Mundo) han llegado a la zona por el olor a carne humana podrida y, según se acercan los PJs, han comenzado a darse un festín con los cadáveres de los conductores. La llegada del carruaje sobresalta a los necrófagos, que se agachan detrás del carro esperando que pasen de largo. Los PJs pueden enfrentarlos si lo desean. Los necrófagos lucharán hasta morir, o hasta que maten a alguien (cuando arrastrarán a su víctima al bosque para devorarlo).

Middenheim a Delberz

Rumores

- "El Emperador no ha sido visto desde que regresó a Altdorf. Sus heridas deben ser mucho peor de lo informado".
- "Es Kurt Helborg el que está ganando la guerra para el Imperio, ¡pero lo único de lo que se habla en Altdorf es de los averlandeses! Lo juro, nunca entenderé a los que difunden rumores".
- "El crimen está empeorando. Siempre lo hace en tiempo de guerra, supongo".
- "Escuché que un hombre ardió hasta morir en la Llama Sagrada en Middenheim. Apuesto que era un hereje o un traidor; ese es el juicio de Ulric".
- "Si os dirigís a Altdorf, visitad el teatro del Templo del Drama. Sus decorados y el vestuario, ¡nunca he visto nada tan convincente y realista!"

Noticias

- "Nórdicos, hombres bestia, y la hueste de Surtha Lenk, son muchos los enemigos que Helborg tiene que tratar en el norte, pero lo está haciendo bien. La guerra terminará en un mes".
- "Wolfenburgo ha caído, pero los nórdicos se han roto y dispersado. Cazarlos llevará un tiempo, pero para nosotros en el sur la amenaza ya ha terminado".
- "Todo el mundo habla de guerra e invasión, ¡como si fuera el único conflicto que nuestros soldados están luchando! Mientras hablamos, hay asaltantes nórdicos a lo largo de la costa de Nordland, muertos inquietos atacan Swartzhafen, orcos revolviendo en las Montañas Grises, y elfos matando a otros elfos en los bordes del bosque Laurelorn. Así que sí, seré feliz cuando la acabe la guerra, aunque sólo sea porque seré capaz de centrarme en las amenazas un poco más cerca de casa".

Todo lo de valor ha sido despojado de la carreta por los bandidos. Sin embargo, con una tirada **Normal (+0%) de Buscar**, los PJs encuentran cerca dos virotes de ballesta rotos con las varillas rojas.

Ten en cuenta que los bandidos se han ido hace mucho, aunque hay varios cazadores de recompensas en su rastro y los PJs pueden conocer a uno de ellos más adelante (consulta la página 110).

Monstruo: El Drakwald todavía está lleno de monstruos de todo tipo. Trolls, gigantes, demigrifos, engendros del Caos, cualquiera de ellos podría atacar al carruaje.

Encuentro uno – Un alboroto en Delberz

La persecución de Krasskulk de los PJs continúa. Gracias al trazado sinuoso de la carretera Altdorf-Middenheim que le ha obligado a cruzar el Drakwald, el skaven ha sido capaz de mantener el ritmo con el carruaje y ha llegado a Delberz antes que ellos. Seguirá siguiéndolos a medida que avanzan a Altdorf, y el encuentro de Delberz es en gran parte para proporcionar un presagio del ataque skaven posterior.

La ciudad de Delberz

Delberz está situado en el río Delb a lo largo de la carretera Altdorf-Middenheim. La ciudad es un puesto comercial próspero, famoso por la calidad de sus vinos, su empalizada de madera blanca y los tejados de pizarra gris que sobresalen por encima de los muros, visibles desde bastante distancia. Muchos de sus habitantes se dedican a fabricar vino o están en el negocio de la explotación forestal, obteniendo madera de las afueras del Drakwald circundante. Hay varias posadas en la ciudad, incluyendo las que atienden a los viajeros a lo largo de la carretera o el río. Delberz es una ciudad libre que paga impuestos al gobernante de Middenland a cambio de sus derechos de autogobierno.

Desconocido para los habitantes de Delberz, viven encima de una próspera guarida skaven. Los hombres rata son muy cuidadosos para ocultar su presencia de los humanos que viven en la ciudad, saliendo sólo para asaltar subrepticiamente suministros y espiar a los viajeros, obteniendo información valiosa para sus interminables conjuras.

La taberna del Perro Negro

El Perro Negro es una gran posada para carruajes y barcas ubicada entre la ribera occidental del río Delb y la carretera Altdorf-Middenheim. La posada es un gran edificio de piedra con una torre fortificada (parte de las defensas de la ciudad en épocas pasadas). La imagen de un gran y peludo lobo negro, con los ojos encendidos, adorna el letrero frente a la posada.

La posada está bastante concurrida, aunque tiene una serie de pequeñas habitaciones reservadas para los viajeros, y los PJs podrán encontrar alojamiento allí para la noche. El precio por cama es de cinco chelines, mientras que la cena, con vino incluido, cuesta tres chelines.

Encontrando transporte a Altdorf

Los PJs pueden continuar por el camino Altdorf-Middenheim en el carruaje en el que llegaron, aunque el cochero necesita descansar los caballos para la noche, o buscar una plaza en una barcaza (como se señala en la página 109). La barcaza es mucho más barata, y con una tirada **Normal (+0%) de Carisma**, los PJs pueden reducir el precio un 20% al ofrecer su ayudar para ocuparse de la carga.

En cualquier caso, los PJs no podrán conseguir el transporte fuera de Delberz a su llegada, por lo que tendrán que permanecer esa noche.

Y entonces, a la cama...

Los PJs probablemente terminarán pasando la noche en una o más de las habitaciones, parecidas a pequeñas celdas, del Perro Negro. Cada habitación contiene un cofre de madera y un colchón para dos personas. Las habitaciones están limpias, pero no son lujosas.

Por la noche la posada será infiltrada por miembros del clan Eshin. Krasskulk sigue siendo reacio a hacer pública su humillación en Averheim, por lo que sólo cuenta con pequeñas bandas de skavens Eshin en vez de intentar despertar el poder del Delberz subterráneo. El grupo de Krasskulk consiste en tres corredores de alcantarilla y una enfermiza rata mutante.

Gracias a un apresurado ritual de adivinación, Krasskulk sabe que el badajo está en algún lugar en las proximidades del Perro Negro, aunque no está seguro de dónde exactamente. Los miembros de su equipo son muy pocos para atacar la posada, o para mostrarse de día. Por ello, requiere que los PJs aparezcan por la noche para poder identificar que efectivamente son ellos y hacer nuevos planes.

El ataque de la rata mutante

Poco después de retirarse a la cama, los PJs son despertados por unos gritos estridentes. Si investigan, podrán seguir fácilmente los gritos hasta la despensa. Algunos de los otros residentes también se han despertado, pero en su mayor parte están demasiado asustados o embriagados para aparecer. Si los PJs hacen movimientos para investigar, un par de invitados les seguirá tentativamente.

En la despensa, una sirvienta pecosa está de pie sobre un taburete de tres patas balanceándose, mientras blande una escoba en dirección a una rata monstruosa. La rata es el tamaño de un perro pequeño y está mutada: largas espinas óseas crecen de su lomo y azota tres colas airadamente. La rata está cerca de la muerte, ya que la chica la ha infligido una serie de golpes dañinos a su columna con su palo de escoba. Cualquier PJ dispuesto con un arma puede despacharla con facilidad (Si los PJs son por alguna razón lentos para responder o no saben qué hacer, la rata podría intentar morder al PJ más cercano, con un ataque de Fuerza 2 y HA de 20%).

La sirvienta, cuyo nombre es Frida, está muy agradecida por haber sido "rescatada" por los PJs. Se arregla y se libra de la rata sacándola fuera y tirándola en el Delb. Ella se disculpa profusamente con los huéspedes de la posada por perturbar su sueño.

Los PJs que acompañen a la chica cuando tira la rata, o que vigilen las ventanas de la posada durante este episodio, detectan una sombra fugaz con una tirada **Difícil (+20%) de Percepción**. Es uno de los corredores de alcantarilla que Krasskulk ha despachado para observar la posada e informar de donde se hospedan los PJs.

En esta ocasión, Krasskulk decide no asaltar a los PJs, razonando que hay demasiada gente en la posada como para arriesgarse a atacar a los PJs esta noche. En su lugar, él y su equipo les seguirán según viajan hacia Altdorf, con la esperanza de encontrar una oportunidad mejor.

Moviéndose

Al día siguiente, los PJs tendrán que decidir si proceden mediante carruaje o barcaza. El cómo se desarrolle la segunda etapa del viaje depende de esta decisión.

La segunda etapa — La ruta del río

Si los PJs viajan en una barcaza, se les dan literas en una nave amplia y ordenada que no parece tener un nombre, pero muestra una efigie de un estilizado pez saltando en su proa. Los barqueros son un equipo de padre e hijo; Yan, con sólo tres dedos de su mano izquierda y la piel morena y arrugada por el sol, de cuarenta y tantos años de edad, y su robusto hijo, también Yan, de dieciocho años de edad. Además de los dos tripulantes y los PJs, la barcaza lleva varios barriles de tocino, una abundante cantidad de madera, tres cajas de vino de Delberz, y varias docenas de pieles de lujo de Hochland.

La ruta del río corre por el río Delb mientras serpentea por el borde de las Colinas Aullantes, que se elevan altas y prohíben la orilla oeste. El Drakwald todavía se agolpa contra la orilla en el borde oriental, aunque según la barcaza se mueve más y más al sur los árboles se disipan un poco. El río está salpicado con la ocasional aldea de pescadores y pequeñas ciudades portuarias, así como torres de vigilancia viejas y derruidas, e incluso un castillo decrépito mirando al río en un acantilado. La segunda mitad del recorrido deja las Colinas Aullantes atrás. El Delb se ensancha y se convierte en una corriente lenta con abundantes peligros sumergidos y remansos, oscurecido debajo de las siempre presentes ramas del bosque.

Dos días antes de llegar a Altdorf, el Delb se une al río Talabec y se convierte en una de las grandes vías fluviales del Imperio, tan amplia que casi parece ser un lago. El Talabec está lleno de tráfico de embarcaciones y sus orillas tienen mucho más asentamientos que el Delb, aunque río arriba se levanta una columna de humo, como si uno de estos asentamientos estuviese ardiendo... incluso en el corazón del Imperio, ¡no siempre se está seguro!

Yan y Yan trabajan en equipo para manejar la barcaza. Tienen una habilidad de Navegar de 41%, pero como ambos trabajan juntos, el piloto (generalmente Yan) obtiene un +10% a la tirada.

Pilotar la barcaza por el Delb a Altdorf requiere una tirada **Normal (+0%) de Navegar**.

Encuentros amistosos

Cualquiera de los encuentros amistosos previos podría ser utilizado para esta sección, adaptando el hecho de que los PJs están en un río, no en un camino.

Barco teatro: Los PJs pasan un gran barco adornado con coloridos banderines y una gran pancarta que reza "LOS ARTISTAS DE KELD ABELL PRESENTAN LA COMEDIA FELIZ DE LOS SIETE CABALLEROS BORRACHOS". El barco ofrece un hogar a una troupe de artistas, así como un medio de transporte. Hay veinte personas en el barco, una mezcolanza de barqueros, actores y músicos. A cargo de la caravana se encuentra Keld Abell, que saluda alegremente a los PJs y les pregunta qué noticias tienen sobre los asentamientos por los que han pasado. Si los PJs le proporcionan información útil o interesante, Keld les dará una noticia y un rumor a cambio.

Buhonero strigany: Los PJs pasan una barcaza de colores brillantes, tripulada por una familia de strigany. Uno de ellos saluda a los PJs, diciendo en voz alta, "¿podríais hombres de bien hacer uso de mi mercancía?" Tiene distintos artículos como ollas, sartenes, cubiertos, cajas, alfileres, y así sucesivamente. Tanto si los PJs compran algo o no, su mujer se ofrece a leerles la palma de la mano a cambio de unos

Delberz a Altdorf

Rumores

- "No hay médico o barbero-cirujano que pueda curar al Emperador. Sólo la oración, la verdadera oración sincera, nos liberará en nuestras horas más oscuras. ¿Queréis orar conmigo?"
- "Ahora que las fuerzas del Caos han expuesto la debilidad de nuestros ejércitos, otros enemigos del Imperio caerán sobre nosotros como lobos. Las tierras yermas bullen con pieles verdes dispuestos a resolver sus antiguas rencillas. Pero son los sucios bretonianos los que más me preocupan. ¡Nuestras provincias del sur deben invertir en abrojos!"
- "Hay canallas en todo el Imperio sugiriendo que el Emperador se encuentra confinado en el interior del palacio porque ha sido corrompido por el Caos. Sin duda no os creeréis esa basura podrida ¿verdad?"
- "Tened cuidado en este río. Toda clase de bestias inconfesables han sido azotadas y excitadas por la guerra. Mi primo era un pescador en el Talabec hasta que fue comido por un pez que era, como Verena es mi testigo, así de grande".

Noticias

- "La noticia es que las heridas del Emperador están sanando, pero aún no está en condiciones de ejercer sus funciones. Que Sigmar le proteja".
- "Cuidado con los rufianes si vais a la capital. La liga anual de dados está a punto de comenzar en la Calle de las Cien Tabernas, y todo tipo de tramposos y pícaros estará haciendo su camino a Altdorf para ganar algo de dinero, por las buenas o por las malas".
- "Muchos de los nobles habituales de la ciudad están lejos con el ejército, por lo que hay un gran número de damas no acompañadas en Altdorf. Aún así, la temporada está en pleno apogeo, con los teatros y salas de conciertos abarrotados cada noche".
- "Hay peticiones al Culto de Sigmar para que asuma un mayor liderazgo a la luz de la enfermedad del Emperador. El Gran Teogonista está aparentemente deliberando sobre la sabiduría de celebrar algún acto para pedir a Sigmar que otorgue su gracia al Imperio en este momento de necesidad".
- "Schwarzhelm, el campeón del Emperador, no deja entrar a nadie a ver al Emperador, a excepción de los averlandeses que salvaron su vida. ¿Por qué haría eso? Debe sospechar de la traición".

pocos peniques. Si aceptan, ella comparte un par de rumores con ellos mientras habla de generalidades de un largo viaje, cumplir el objeto de su deseo, luchar para superar retos, y la necesidad de tener cuidado de los engaños del Caos.

Pescadores: Cerca de una posada junto al río o pueblo, los PJs pasan un pequeño barco pesquero tripulado por una pareja de pescadores. Si les hablan, mantendrán una pequeña conversación con los PJs. Con una tirada **Normal (+0%) de Carisma** les proporcionarán un rumor y una noticia.

Soldados: Cerca de un asentamiento, o en el bar de una posada junto al río, los PJs se encuentran con un pelotón de cuatro soldados, en el rojo y el azul de Altdorf, que vienen del frente. Si los PJs piden noticias y hacen una tirada **Normal (+0%) de Carisma** les contarán una noticia. Dos de los soldados tienen heridas serias, y si los PJs les ayudan a tratarlas, ganarán la gratitud de los soldados sin necesidad de tirada.

Cazarrecompensas: Karl Gutzkow, un hombre de aspecto rudo que monta un caballo muy cargado, guía a su montura por el camino junto al río. Lleva una maltratada vestimenta de cuero tachonado y está armado con una espada y una ballesta. El hombre llama a la barcaza de los PJs mientras se acerca. "¡Eh! ¡Los del barco! Busco a un peligroso fugitivo de la justicia del Emperador, ¿habéis visto a este hombre?" Karl agita un cartel de recompensa. Si los PJs acceden en parar y hablar con Karl, les muestra un cartel que informa que los burgueses de Talabheim ofrecen 25 coronas de oro por la captura de Theodor Bruckner, conocido por algunos como "Ojo agudo" o "Tiro rojo". También os muestra un grabado de un hombre alto y delgado, con pelo largo y oscuro, y sin nariz. Si le preguntan por los métodos de Theodor, os dice que es un famoso salteador de caminos que empuña una ballesta de repetición personalizada y embosca a los viajeros vulnerables. Dispara a matar a sus víctimas, con distintivos virotes de varilla roja, antes de llevarse sus objetos de valor.

Los PJs pueden haber encontrado la obra de Bruckner en su camino hacia el sur desde Middenheim. Si lo recuerdan y se lo mencionan, Gutzkow estará agradecido y hablará más abiertamente, dándoles una noticia o un rumor.

Encuentros hostiles

El hecho de que los PJs estén en un río los hace comparativamente más a salvo que en una carretera; muchos enemigos comunes no pueden nadar o no lo hacen bien. Pero el río tiene sus peligros.

Goblins: Un grupo de cinco goblins silvanos están agachados junto al río. A medida que pasa la barcaza, arrojan una lluvia de flechas con la esperanza de herir a algún pasajero. Si los PJs intentan atacarles, los pieles verdes lanzan más flechas y corren hacia el bosque, con la esperanza de atraer a los PJs tras ellos para reducirlos poco a poco a flechazos. Si los PJs desembarcan y hacen una búsqueda decidida, los goblins silvanos hacen todo lo posible por escapar (no buscan un combate, simplemente tocar las narices). Los goblins incluso tratan de conducir a sus perseguidores a una trampa, la guarida de un jabalí irascible, para poder escapar con facilidad. Los goblins silvanos son muy similares a los goblins normales (página 97 del Bestiario del Viejo Mundo), pero no llevan armadura y empuñan cuchillos y arcos. Decoran sus cuerpos con pintura brillante, plumas y huesos.

Piratas de río: La barcaza se aproxima a una obstrucción en el agua, una gran masa de vegetación y restos flotantes reunidos alrededor de un árbol caído. Cuando el barquero navega alrededor del peligro, otro barco aparece a la vista, un largo y estrecho navío propulsado por filas de remos. Hay un grupo de bandidos en el barco disfrazados

como miembros de una patrulla fluvial. Cuando la barcaza de los PJs se desplaza por el río los bandidos reman en su persecución. El jefe de los bandidos está en la proa de su barco y grita: "No os alarméis, somos miembros de la patrulla fluvial del Conde Elector, autorizados por su excelencia para asegurar que no hay contrabandistas en sus vías fluviales. ¡Detened vuestra nave! ¡Realizaremos una revisión de rutina rápida y os dejaremos seguir!" Los PJs también pueden notar, con una tirada **Normal (+0%) de Percepción**, que los uniformes de la patrulla están mal ajustados y remendados. Sin embargo, la barcaza no tiene ninguna posibilidad de aventajar a la rápida patrullera. Si los bandidos engañan a los PJs, suben a bordo de la barcaza, toman posiciones y "confiscan" todo lo que parezca valioso (incluyendo el vino y las pieles, así como algo de valor que los PJs no se hayan molestado en ocultar, tal vez incluyendo la caja con el badajo de la campana), atacando solamente si los PJs o los barqueros oponen resistencia. Hay dos bandidos por PJ, entre ellos el jefe, equipados con armas de mano (emplea el perfil dado en la página 233 del libro básico). El jefe lleva dos pistolas y añade un +10% a su Habilidad de Proyectiles.

Troll de río: Cuando la barcaza pasa por un tramo solitario del río, hay un fuerte rugido desde un área cubierta de matorrales cerca de la orilla. Un troll de río, verde y maloliente, vive en la zona y comienza a caminar hacia la barcaza a la espera de una presa fácil. Al ver el peligro, los barqueros intentan dar a la barcaza la velocidad necesaria para superar al troll. Yan tendrá éxito en su plan si supera una tirada de Navegar de 31%. Si no, el troll alcanza la barcaza y tendrá que ser combatido. El troll (consulta la página 115 del Bestiario del Viejo Mundo) se retirará en busca de una presa más fácil si sufre diez o más heridas. Alternativamente, si los PJs sacrifican algo grande, sabroso y comestible (como un barril de cerdo salado), el troll de río arrastrará su premio al banco y se lo comerá en lugar de atacar a la barcaza. Los barqueros no estarán felices de tener su carga utilizada de una manera tan arrogante, pero teniendo en cuenta la alternativa, los PJs no deberían tener demasiada dificultad para aplacarlos.

La ladrona ahogada: Carolina Neuber es una joven que vive en un pequeño pueblo a orillas del río. Es también una consumada ratera que emplea un método inusual. Río arriba de su casa hay una curva cerrada en el río. Carolina observa a las naves que vienen de un lado de la curva, entonces corre hacia el otro lado y se tira en el agua, pretendiendo ahogarse. Por lo general, las tripulaciones rescatan a la chica y luego ella les roba mientras bajan la guardia. Cuando la barcaza de los PJs se aproxime a la curva, los PJs en cubierta pueden ver a Carolina con una tirada **Muy difícil (-30%) de Percepción**. Los que la pasen verán a una joven delgada y nerviosa, con aspecto de campesina, corriendo de la orilla al bosque cercano. La barcaza navega entonces por una curva muy cerrada en el río. Una vez que la barcaza supera esta curva, cualquiera en cubierta puede ver a la joven chapoteando en el agua y pidiendo ayuda a gritos. Si Carolina no es rescatada, recupera la compostura y nada a tierra. Si es rescatada, estará muy agradecida y compartirá una noticia y un rumor con los PJs, una vez que se haya secado un poco. Explica que su pueblo se encuentra a poca distancia río abajo y luego trata de robar las bolsas de los PJs. Esto se maneja de la misma manera que el carterista Fritz Flink en el Primer Libro, página 34. Sin embargo, Carolina hace sus intentos con una habilidad de 53%, para representar su mayor pericia y astuto ardid.

La segunda etapa — La ruta por carretera

Si los PJs eligen continuar por carretera, encontrarán el terreno para este tramo del viaje bastante similar a la primera etapa. El Drakwald todavía se agolpa contra el borde de la carretera y hace todo lo posible por tapar el sol. El camino aún gira y da vueltas para cruzar el bosque.

Después de unos días de viaje, el bosque cambia de aspecto, volviéndose un poco menos oscuro y denso. Cuanto más se acerca el carruaje a Altdorf, más suavizado y civilizado se vuelve el paisaje. El bosque se rompe periódicamente y revela una franja de tierra de cultivo o un huerto, a menudo rodeado por un muro bajo de piedra y patrullado por agricultores con ballestas. Las posadas forman a menudo el centro de un pequeño pueblo, con herrería, mercado, y un santuario dedicado a Taal, Ulric, o Sigmar (a veces los tres), en lugar de ser un edificio fortificado y solitario.

El tráfico en la carretera también se hace más pronunciado a medida que los PJs se acercan a Altdorf. La tirada para esta etapa del viaje sigue siendo **Difícil (-20%)**. La dificultad se reduce a **Desafiante (-10%)**, cuando los PJs llegan al sur, menos peligroso, de Middenland.

Encuentros amistosos

Una vez más, algunos son repeticiones de encuentros anteriores.

Patrulla de caminos: Como en el Segundo Libro, página 72. El capitán lleva un abrigo largo ricamente decorado con volantes y un par de extravagantes plumas en rojo y azul en su sombrero. Lleva una pistola. Si los PJs se han topado con los salteadores de caminos descritos en la siguiente página y hubo supervivientes, entonces un bandido monta detrás de ellos, encadenado de pies y manos.

Milicia: Los PJs alcanzan a un grupo de veinte milicianos a pie. Los hombres parecen ser principalmente granjeros y leñadores. Su única armadura son abrigos de lana gruesa y algunos de ellos carecen de zapatos. Están armados con una colección mixta de hachas, espadas de segunda mano, garrotes y lanzas. Si se les pregunta, explican que han sido reclutados por su señor y enviados a una reunión en Weismund. Los hombres no tienen idea de por qué van allí o cuál es el enemigo, en su caso, que pueden esperar combatir cuando lleguen. Gustosamente comparten un rumor con los PJs mientras caminan.

Peregrinos: Como en el Segundo Libro, página 76. Este grupo de peregrinos son sigmaritas que van al sur, a Altdorf, a orar por la salud y seguridad del Emperador.

Cazarrecompensas: Como en el encuentro del río, pero Gutzkow pasa a los Pjs en el camino, dirigiéndose al norte hacia Middenheim.

Mensajero imperial: Como en el Segundo Libro, página 74.

Encuentros hostiles

Estos encuentros son algo más peligrosos que los presentados en la ruta en el río.

Pieles verdes: El carruaje sufre un fuerte sobresalto y se detiene de forma abrupta; acaba de caer en una zanja poco profunda excavada en la carretera, cubierta de hojas para mantenerla oculta, y ha sufrido la rotura de un eje. A medida que el cochero se baja para estudiar el daño, se escucha un fuerte estruendo y una banda de pieles verdes irrumpe desde los árboles para atacar al grupo. Hay tantos orcos como PJs en esta banda de pieles verdes, más una docena de goblins (consulta las páginas 108 y 96 del Bestiario del Viejo Mundo). El orco en cabeza es un bruto enorme, con una cicatriz que atraviesa su ojo izquierdo (añade +10% a su HA, F y R, y 4 Heridas adicionales). Los pieles verdes visten con rudas armaduras de malla y empuñan enormes choppas parecidos a hachas. Los pieles verdes solamente se retirarán cuando su líder o tres orcos estén muertos a manos de los PJs.

Por increíble que parezca, el orco con la cicatriz en el ojo y algunos de sus seguidores son veteranos de la Tercera del Fuego Negro, restos dispersos del ¡Waaagh! que han estado huyendo desde entonces. Si alguno de los PJs es también veterano de la batalla, puede recordar al orco, ¡y él puede recordarlo! (Tal vez un PJ le hizo esa cicatriz, tal vez este orco es el que hirió al PJ marcado por la batalla).

Araña gigante: Como en el Segundo Libro, página 74.

Salteadores de caminos: Una banda de bandidos (utiliza el perfil en la página 233 del libro básico) iguales en número a los PJs, cabalga junto al carruaje, exigiendo al conductor que se detenga y a los pasajeros que entreguen sus objetos de valor. Los bandidos están montados a caballo, vestidos en armadura de cuero y con pañuelos rojos atados alrededor de sus rostros como máscaras. La mitad de los bandidos tienen ballestas; se mantienen a corta distancia y disparan contra cualquiera que se resista o salga del carruaje. La otra mitad saltan desde sus caballos sobre el carruaje y atacan a los pasajeros. El líder tiene una pistola y una espada; dispara y luego intenta subirse a bordo del carruaje. Si los PJs ya se han encontrado con los patrulleros descritos anteriormente, el jefe de los bandidos lleva el abrigo (manchado de sangre) de su capitán.

Encuentro dos – Muerte en la noche (fuera de Altdorf)

Viajando por el río o por carretera, los PJs llegan a Krankendorf, donde el carruaje, o barcaza, se detiene para la noche. Este pueblo es mucho más pequeño que Delberz, una colección de casas con techos de paja y bodegas que rodean una posada de tres pisos con un techo de tejas de arcilla roja y un gran establo adjunto. El muro de piedra de Krankendorf tiene una gran brecha en el tramo norte. Puede verse a obreros erigiendo una empalizada de madera para llenar el vacío, pero sólo han cubierto la mitad al caer la noche. Si alguien pregunta, la gente del pueblo explica que un monstruo del Drakwald rompió el muro y dejó a seis hombres fuertes sordos, mudos y ciegos con una mirada cuando fueron a perseguirlo. No hay dos personas que se pongan de acuerdo por su aspecto, pero todos están contentos de que se haya ido y de que nadie muriera. Krasskulk y sus skavens entran dentro y fuera de la ciudad a través de la brecha en el muro.

Si van en la barcaza, Yan y Yan invitan a los PJs a pasar la noche en la posada local, mientras ellos se dedican a descargar y volver a cargar la barcaza, un procedimiento ruidoso y prolongado. Si viajan en carruaje, Hans se detiene en la posada y hace arreglos para alojar sus caballos allí.

Las Emperatrices Rojas

La única posada en Krankendorf es un edificio de entramado de madera de tres pisos con un techo de tejas de arcilla roja. El cartel colgado en el patio muestra a tres mujeres adustas y nobles en una pintura un tanto descolorida. Los PJs con algún Saber académico las reconocen como tres mujeres infames de la historia imperial: Ottilia de Talabecland, Margarita de Marienburgo, y Beatrice la Cruel.

El dueño de las Emperatrices Rojas resulta ser un hombre con voz reseca y labio leporino llamado Adelbrand Hemmler. Saluda a los PJs cuando entran, les ofrece una habitación o habitaciones para la noche (4 chelines por cabeza), y explica que la cena se servirá en pocos minutos (otros 3 chelines), por lo que los PJs deben tener tiempo para llevar sus cosas arriba y refrescarse.

Una mala cena

Cuando los PJs bajan a cenar, encuentran la sala común llena de trabajadores y viajeros que disfrutan de una sopa de frijoles y un áspero pan marrón. Entre la multitud hay un hombre de cuello grueso y calvo, que lleva un chaleco demasiado apretado y nada más por encima de la cintura, llamado Kaspar. Kaspar es un estibador y el jefe de la dominante (es decir, la única) banda de estibadores de Krakendorf (que es demasiado pequeña para tener un nombre). También es un matón violento y vicioso que disfruta provocando peleas y causando problemas, sobre todo porque no hay nadie en Krakendorf lo bastante grande y fuerte como para poder hacerle frente. Usa las características de los miembros de las bandas de estibadores y de sus jefes (consulta el Apéndice) para Kaspar y sus amigos.

Hace una hora, Krasskulk se disfrazó como una "cosa hombre" y se acercó a Kaspar en los muelles. Le dio la última parte restante del oro procedente de la placa de Averheim y le prometió más si Kaspar le daba una paliza a los PJs, a los que describió con detalle y explicó cómo y cuándo llegarían. Las dos cosas favoritas de Kaspar en el mundo son golpear a las personas y el oro, por lo que hizo con entusiasmo el salto de estibador a matón profesional. Ahora está al acecho en la sala común de las Emperatrices Rojas, esperando a que los PJs hagan acto de presencia para poder comenzar una pelea.

Tan pronto como los PJs se sientan para cenar, Kaspar se acerca y se sienta sin invitación. Comienza a ser muy desagradable con ellos, haciendo preguntas inapropiadas, alardes de su propia destreza, y menospreciando todo lo que pueda discernir sobre los PJs o lo que puedan compartir de sí mismos. Los ejemplos pueden incluir:

- "¿Dónde está tu barba? ¿Eres un hombre o un hada?"
- "Averland, ¿eh? Debería haberlo sabido por tu escaso ingenio y comportamiento vulgar; todos saben que los averlandeses son unos trastornados y unos estúpidos".
- "¿Sabes cómo emplear esa espada o es sólo para jugar a vestirte como haces con tus muñecas?"

El objetivo de Kaspar es conseguir provocar a los PJs para que sean ellos los que lancen el primer puñetazo. En el caso de que los PJs intenten resistir sus múltiples provocaciones el DJ puede resolver esta situación de la siguiente manera: cada asalto haz una tirada enfrentada de la habilidad de **Intimidar** del estibador contra la **Voluntad** del PJ con menor valor de característica (es decir, el más susceptible a la provocación), y una tirada enfrentada de **Carisma** de uno de los PJs (lógicamente el más habilidoso del grupo) contra la **Voluntad** de Kaspar. Después de cinco asaltos compara el total de niveles de éxito para cada bando (en caso de empate, continua los asaltos que sean necesarios para establecer quién es el ganador). Si Kaspar es el vencedor, ha logrado sacar de quicio a uno de los PJs, que propina el primer golpe. Si los PJs salen vencedores, entonces se da por vencido y se enfurruña fuera (obviamente, los PJs pueden perder la calma y atacar a Kaspar en cualquier momento, pese a lo que digan los dados, si así lo desean).

¡Luchad! ¡Luchad! ¡Luchad!

Suponiendo que estalla una pelea, la multitud se aparta con una velocidad y eficiencia que sugiere que este tipo de cosas sucede a menudo. Si los PJs lanzan el primer golpe, un número de estibadores en número igual a ellos saltan de sus asientos y se apresuran a ayudar a Kaspar. Si Kaspar lanza el primer golpe, la mitad de los estibadores vienen en su ayuda. Al igual que en el Primer Libro (página 29), es una pelea a puñetazos; nadie busca realmente matar a nadie.

Tan pronto como más de dos personas están tiradas sangrando en el suelo, Adelbrand dispara una vieja pistola oxidada (con pólvora y sin bala) en el aire y apunta otra vacilante hacia los contendientes, ordenándoles que salgan de su establecimiento. El PJ que lanzó el primer golpe será incluido en el decreto de Adelbrand, a menos que el grupo pueda convencerlo. El PJ exiliado será recibido en la puerta por la corpulenta esposa de Adelbrand, Helga, que le conducirá al establo y le proporcionará una manta y un tazón de sopa.

Si los PJs vencen a Kaspar, se convierte en un miserable cobarde verdaderamente patético que suplica su clemencia. Si los PJs le presionan, les dirá todo lo que quieran saber. Debido a la magia Eshin de Krasskulk, no puede recordar el aspecto del que lo contrató para herir a los PJs, aunque está casi seguro de que era un hombre. Incluso se desprenderá del oro si los PJs se lo exigen (pueden darse cuenta de que se parece al oro que Frederick Grosz dio a los curtidores en Averheim).

Entretanto...

Mientras Kaspar está haciendo su mejor esfuerzo para distraer a los PJs y meterlos en una reyerta, Krasskulk y sus agentes irrumpen en la habitación de los PJs y buscan el badajo de la campana. Krasskulk tiene dos corredores de alcantarilla con él, y aunque ninguno es tan hábil como Skrabb, ambos son adecuados para la tarea de entrar en la habitación de los PJs sin ser detectados.

¡Ocupado!

Si alguno de los PJs está todavía en su habitación durante la pelea con Kaspar, el skaven tendrá que ajustar su plan. Si solamente hay un PJ en la habitación, entrarán y tratarán de dominarlo, atándolo y amordazándolo (pero sin matarlo), mientras proceden con su búsqueda. Si no pueden encontrar el badajo de la campana, amenazarán al PJ con la muerte, quitándole la mordaza y preguntándole dónde está el badajo de la campana Si no reciben una respuesta satisfactoria o si el PJ grita pidiendo ayuda, le cortarán el cuello (infligiendo una herida crítica automática).

Si hay dos o más PJs en la habitación, abortarán su misión. Los PJs deben superar una tirada **Muy difícil (-30%) de Percepción**; si tienen éxito ven a Krasskulk escabullirse de la ventana y sobre el techo del establo. El skaven volverá cuando los PJs estén dormidos.

Si los skavens encuentran la caja que contiene el badajo, la dejan donde está y Krasskulk intenta quitar las protecciones mágicas que lo protegen (que conoce debido a los lamentables acontecimientos del Segundo Libro, cuando los PJs fueron a Middenheim). Tendrá éxito en esta tarea en el preciso instante en que un PJ vuelva a la habitación del piso de abajo, gritando de alegría cuando se abre la caja. En cuanto el PJ abre la puerta, los skavens saltan a atacarlo y Krasskulk saca alegremente el badajo de campana de la caja.

Sin embargo, su alegría es breve mientras sostiene el badajo en sus manos y lo huele, lo muerde, y lo examina desde todos los ángulos (a la vez que los corredores pelean y, tal vez, mueren para protegerlo). "¡No!" Grita. "¡Está mal! ¡Todo destrozado arruinado! ¡Morid morid, cosas hombre!" Krasskulk lanza el inútil badajo (con su mancha de piedra de disformidad eliminada) al suelo y salta para atacar a los PJs durante el tercer asalto de combate. En este punto, lucha a muerte. Los corredores huyen cuando muere Krasskulk (sus cadáveres se descomponen en lodo, al igual que el skaven en Averheim).

Si los skavens no encuentran el badajo en su caja, volverán para una incursión nocturna. Los PJs necesitan una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción** para notar que alguien estuvo en la habitación. Con más de un nivel de éxito, encuentran una huella o un mechón de piel, sugiriendo que los skavens estuvieron aquí hace poco tiempo.

La incursión nocturna

Si los skavens todavía no han encontrado el badajo de la campana, regresan en la oscuridad de la noche, después de que los PJs se hayan ido a dormir. Se meten en la habitación por la ventana, retirando con cuidado un panel de cristal y quitando el pestillo desde dentro si está bloqueado. Los PJs dormidos tendrán que pasar una tirada **Difícil (-20%) de Percepción** para advertir su entrada. Un PJ de guardia los verá automáticamente, presumiendo que está en la habitación. Los skavens luego buscan a fondo en todas las pertenencias de los PJs. Los PJs dormidos pueden darse cuenta con una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción**.

Si nadie se despierta y el skaven finalmente encuentra el badajo de la campana, se despertarán por el discurso consternado de Krasskulk y su posterior ataque criminal, como se señaló anteriormente. Si los skavens no encuentran el badajo de la campana, agarran a un PJ, le tapan la boca y le ponen un cuchillo en la garganta, y luego preguntan dónde está la caja.

De una forma u otra, los PJs deben terminar con Krasskulk después de esta noche, y pueden tener una conclusión en lo que respecta al badajo de la campana (si el skaven ya no lo quiere, debe ser seguro). El Luminario Mauer estará especialmente interesado en escuchar la reacción de Krasskulk al badajo si los PJs lo mencionan.

A la mañana siguiente, los PJs pueden volver a subir a su carruaje o barcaza y seguir a Altdorf, donde muchos más peligros les esperan...

Bienvenidos a Altdorf

Altdorf, la capital imperial, es la ciudad más grande, más grandiosa y más importante del Imperio. Si se cree a sus ciudadanos, Altdorf es la ciudad más grande, grandiosa e importante del mundo entero. Es el hogar de los Colegios de Magia, la famosa Universidad de Altdorf, grandes templos a cada dios en el panteón, y ha sido la sede del Emperador durante generaciones. Tan rica como Marienburgo, tan sofisticada como Nuln, y tan fuerte como Middenheim, Altdorf es la ciudad más impresionante y sorprendente que cualquiera de los PJs pueda ver nunca.

Como antes, todo el mundo conoce la información presentada como saber general. Para el resto, cada PJ puede hacer una tirada de **Rutina (+10%) de Sabiduría popular (El Imperio)**.

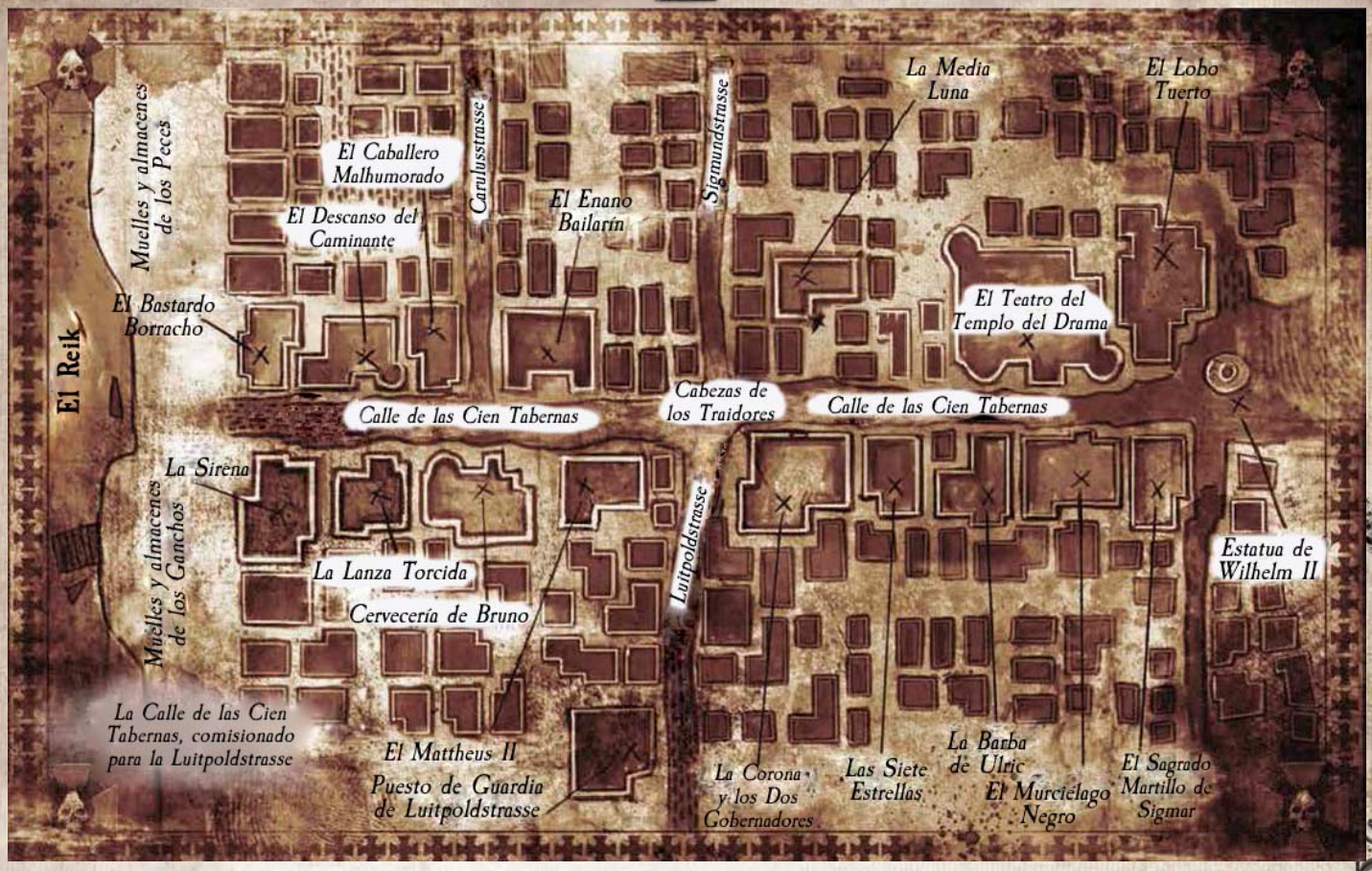
Altdorf: Saber general

Altdorf es la capital del Reikland. Está situada en la confluencia del Reik y el Talabec. Cuando las aguas se encuentran y mezclan, los sedimentos forman extensas marismas e islas pequeñas sobre las que se encuentra gran parte de la ciudad. Altdorf es conocida como el centro de poder religioso y secular en el Imperio, acogiendo el Palacio Imperial y el Templo Sagrado de Sigmar. El Emperador, el Gran Teogonista, el Patriarca Supremo, y otras autoridades, viven en la ciudad. Altdorf es un centro de aprendizaje, que alberga el Colegio de Ingenieros, la Universidad de Altdorf y los Colegios de Magia. La ciudad está bien defendida, rodeada de altas murallas blancas coronadas con tejados de pizarra roja. La ciudad tiene una gran guarnición y es el hogar de una serie de órdenes de caballería y de los famosos caballeros de la Reiksguard. Un gran número de magos viven en Altdorf, y aquí son tolerados más fácilmente que en otros lugares del Imperio debido a la presencia de los Colegios de Magia. El ejército de Altdorf viste un uniforme azul y rojo.

Altdorf: Saber profundo

Un éxito: La ciudad fue una vez conocida como Reikdorf y fue la sede de los reyes Unberongen, incluido el propio Sigmar. Altdorf ha sido la capital imperial desde la ascensión de Wilhelm III en 2429 IC. Es conocida por los numerosos puentes que cruzan los canales entre las distintas islas en las que se sitúa la ciudad. Muchos de estos puentes han sido diseñados con ingeniosos mecanismos inventados por los ingenieros de la ciudad, que los suben y bajan para que pasen los barcos de altura. También es famosa como centro cultural, siendo el hogar de bastantes teatros y del célebre dramaturgo Detlef Sierck. El Zoológico Imperial es otra institución infame, por turnos alarmando a la gente común y divirtiendo a la nobleza, y tiene una colección totalmente superior a la de la casa de fieras de Averheim.

Un nivel de éxito: Como el anterior, y la ciudad es un importante nexo comercial, con una escasa producción propia pero obteniendo beneficios considerables del almacenamiento y distribución de los productos de otras áreas. Los comerciantes de todo el Viejo Mundo vienen a la ciudad a comprar y vender mercancías. El mercado más grande de la ciudad es la plaza llamada Konigsplatz, de la que salen carruajes y carros a todos los lugares del Imperio. La compañía de diligencias más próspera es la línea Cuatro Estaciones. Los muelles de Altdorf están más ocupados y son más grandes que en cualquier otra ciudad imperial, rivalizando con Marienburgo. Dos bandas de estibadores, los Ganchos y los Peces, controlan los muelles. La ciudad también alberga el Reiksport, sede de la Armada Imperial.



Dos o más niveles de éxito: Como el anterior, y el centro social de la ciudad es sin duda la Calle de las Cien Tabernas, una larga avenida que va desde la Konigsplatz a los muelles. Muchos de los puentes, diseñados por los ingenieros de la ciudad, son bastante complejos, algo de lo que el propio Emperador es consciente desde su infame chapuzón en 2518. La insurrección no es desconocida en Altdorf. Las ideas radicales suelen proceder de académicos o agitadores. La última revuelta generalizada fueron los disturbios de la Gran Niebla, acaecidos hace más de una década en respuesta al, ampliamente detestado, Impuesto del Pulgar. La revuelta fue sofocada y desde entonces los altdorfeños están aparentemente satisfechos con su suerte, a pesar de que su reputación de sedición permanece.

Especial: Cualquier PJ que posea un trasfondo criminal o académico conoce la siguiente información si tiene éxito en la tirada. **Criminal:** Los defensores de la existencia de skavens afirman que existe una gran guarida de hombres rata debajo de la ciudad, y los cazadores de ratas atestiguan la presencia de extrañas figuras y enormes ratas mutadas en las alcantarillas. **Académico:** Los cazadores de brujas también se congregan en Altdorf, el cuartel general de su orden está allí, y persisten rumores sobre muchos usuarios no autorizados de la magia y numerosos cultos secretos a dioses proscritos.

Índice de Altdorf

Altdorf es la ciudad más grande del Imperio, mucho mayor que Averheim y aún más que Middenheim. Describir toda la ciudad está considerablemente más allá del alcance de esta aventura. Aún así, lo que sigue debe dar al DJ la suficiente información para continuar y puede servir de inspiración para futuras aventuras.

La Calle de las Cien Tabernas

La Calle de las Cien Tabernas se encuentra en la orilla oriental del Reik, yendo desde los muelles en la orilla del río a la Konigsplatz.

Hay un ambiente embriagador en la calle de día y de noche. Está iluminada con faroles y el aire es acre con olores de finas cervezas y sabrosos platos. La calle está repleta de juerguistas, ricos visitando los barrios bajos entre la gente común, mujeres de mala reputación que buscan ganarse su sustento, carteristas, músicos, estudiantes, artistas callejeros, y borrachos, montones y montones de borrachos.

Como su nombre indica, la calle es el hogar de un gran número de posadas, casas y palacios de espirituosos, y tabernas. Muchos de los locales con licencia para servir bebidas son residencias humildes, cuyos propietarios han reservado una habitación y un barril para sus amigos, aunque también hay gran cantidad de tabernas construidas a propósito en la calle. A pesar del nombre, hay algo menos de un centenar de tabernas.

La Lanza Torcida, La Media Luna, El Sagrado Martillo de Sigmar

Estas pequeñas tabernas atienden a una clientela extraída de pequeñas parcelas de la sociedad. Los extraños no suelen ser bienvenidos en estas tabernas y abundan rumores oscuros sobre ellas. Dicho esto, estas tabernas pueden proporcionar un lugar donde los bebedores que podrían enfrentar prejuicios en las tabernas y clubes más típicos pueden alejarse de todo. Por ejemplo, La Media Luna es uno de los pocos lugares en la ciudad en que los visitantes strigany gozan de respeto. El Sagrado Martillo de Sigmar está ocupado actualmente por

una serie de agentes de la Conspiración, una banda de rufianes y de asesinos bajo las órdenes del lugarteniente personal del Encapuchado Negro (consulta la página 143 para más información).

El Bastardo Borracho, El Caballero Malhumorado, La Barba de Ulric

Estas tabernas son establecimientos moribundos y empobrecidos que sólo atraen a los bebedores más indigentes y desesperados. El antipático personal del bar sirve sin decir una palabra y cualquier intento de aligerar el ambiente encuentra miradas resentidas. El aire apesta a depresión y vómito. Estas posadas no son buenos lugares para una conversación tranquila, puesto que cualquier conversación rompe el silencio y atrae la sospecha. Mala comida y cerveza fuerte pero sin sabor se pueden comprar por muy pocos peniques.

La Sirena, El Enano Bailarín, Cervecería de Bruno, El Murciélago Negro, El Mattheus II, El Descanso del Caminante, El Lobo Tuerto

Estas son las típicas tabernas del Viejo Mundo. Son lugares violentos y bulliciosos que proveen oportunidades para que los delincuentes menores encuentren y realicen sus negocios. También son espacios para los lugareños, y ofrecen foros para el cotilleo y la relajación, así como diversiones, como músicos y juegos de bar. Estas posadas atienden a las clases populares, pero pueden servir unas cuantas bebidas y platos caros para añadir un poco de variedad a sus tarifas.

Las Siete Estrellas, La Corona y los Dos Gobernadores

Dos establecimientos exclusivos y caros en el que los invitados deben vestirse para impresionar y pagar una tarifa exorbitante sólo para entrar. Dentro se puede disfrutar de amplias salas privadas, servicio individualizado del atractivo y bien entrenado personal del bar, y algunas de las mejores bebidas del Viejo Mundo.

El Teatro del Templo del Drama

La mayoría de los teatros en Altdorf están en las inmediaciones de la Konigsplatz, el ajetreado distrito del mercado. El famoso Anselmo es el teatro más grande, aunque el más pequeño Vargr Breughel es bien visto debido a la presencia de Detlef Sierck (del que se dice que es el más grande dramaturgo contemporáneo del Imperio). El Templo del Drama carece del caché crítico de estos locales, pero es muy activo en la farsa bulliciosa y el melodrama espeluznante. El teatro es un gran edificio de ladrillo rojo, señalizado mediante dos mascarones colgantes, la comedia de oro sonriendo junto a la llorosa tragedia de plata. Un gran cartel sobre la entrada principal anuncia: 'LOS MILAGROSOS MIMOS DE MIRAGLIANO PRESENTAN CON ORGULLO EL TERRORÍFICO MELODRAMA DEL CASTILLO DE LA TELARAÑA (EL DESTRIPAMIENTO DE DIDRICK)'. Una pequeña pizarra colocada en frente del teatro reza: "Lamentamos anunciar que las actuaciones se posponen hasta nuevo aviso".

Los muelles

Al final de la Calle de las Cien Tabernas hay una ajetreada zona portuaria. Los muelles en esta parte de Altdorf están a cargo de dos grandes y competitivas bandas de estibadores, los Ganchos y los Peces. Ambas bandas tienen su sede en Altdorf, pero hay capítulos más pequeños en distintos pueblos y ciudades de todo el Imperio. Los Peces disponen incluso de un capítulo en Averheim, que los PJs pueden recordar. Las dos bandas tienen una reputación de disputas violentas y de realizar actividades criminales cuando les conviene.

El puesto de guardia de Luitpoldstrasse

La guardia de Altdorf está bastante mejor organizada que las tropas y guarniciones de otras ciudades del Imperio. Tienen una gran sede administrativa en el norte de la ciudad, llamada Casa del Imperio, y puestos de vigilancia fortificados por toda la ciudad. El más próximo a la Calle de las Cien Tabernas está en la cercana Luitpoldstrasse, y es el hogar de la infame guardia de los muelles de Altdorf. Muchos consideran que esta guardia es poco mejor que los Ganchos y los Peces, aunque portan el emblema de la casa Holswig-Schliestein en sus tabardos en vez de los cutres símbolos llevados por las bandas. Los miembros de la guardia de los muelles suelen tener aspecto de matones, con brazos musculosos de golpear con la porra y vientres blandos de beber cerveza. La guardia tiene reputación de corrupta y se rumorea que el cuarto de atrás de la Luitpoldstrasse contiene un tesoro de bienes robados que se reparte semanalmente entre su personal. Cuando se hacen preguntas serias a los capitanes de la guardia de los muelles acerca del estado de la ley y el orden en los muelles, la respuesta es invariablemente un lacónico: "¡Estamos faltos de hombres!"

Las cabezas de los traidores

En la intersección de Luitpoldstrasse y Sigmundstrasse, dentro de la Calle de las Cien Tabernas, hay un conjunto de barandillas de hierro forjado que rodean un montículo de tierra con cinco largas picas. Las picas se usan para mostrar las cabezas de los considerados enemigos del Imperio. Dos de las cabezas están viejas y podridas, y son poco más que cráneos sucios. Otras dos están aparentemente frescas. La primera es la cabeza de una anciana de pelo gris y lleva una pancarta que pone 'Bruja'. La segunda lleva un cartel que reza 'Consorte de Demonios'. Este es un mutante, Johan Boeck de la Corona Roja, que se describe más adelante (página 126).

Estatua de Wilhelm II

Hacia el final de Konigsplatz, en la Calle de las Cien Tabernas, hay una gran estatua de bronce de Wilhelm II, el primer Emperador de la casa Holswig-Schliestein y antepasado de Karl Franz. La estatua representa al hombre en armadura completa, con la visera levantada para revelar su rostro barbudo. Wilhelm sostiene un martillo en alto en su mano derecha mientras descansa su izquierda en el pomo de una espada Colmillo Rúnico. La estatua es un lugar de encuentro y está cubierto con carteles de recompensa y pintadas.

Una nota sobre el carácter de los muelles de Altdorf

La Calle de las Cien Tabernas se abre al muelle, y aunque la mayoría de los eventos que se producen en este capítulo tienen lugar en la propia calle, vale la pena tener en cuenta cómo son los muelles de Altdorf y la forma en la que contrastan con los de Averheim.

Aldorf es la ciudad más rica del Imperio, y esta riqueza deriva del comercio. De todas las ciudades del Viejo Mundo, únicamente Marienburgo rivaliza con ella en la importación, almacenamiento y difusión de bienes. Los Peces y los Ganchos, las dos bandas de estibadores que trabajan cargando las bolsas, cajas y palés que llegan a los muelles Altdorf en una flotilla de barcazas, son competitivos y profesionales. Las bandas pueden tener una reputación violenta y pendenciera, pero también aseguran que siempre hay ojos y oídos abiertos en la zona portuaria, motivo por el que los delincuentes profesionales no proliferan en los muelles de la misma manera que lo hacen en Marienburgo o Averheim.

Los muelles de Averheim están junto a un distrito maloliente como resultado de la fuerte dependencia de la ciudad con el comercio de ganado. Por el contrario, la zona portuaria de Altdorf se mantiene relativamente limpia y despejada. Relativamente. Todavía hay un montón de lugares de vistas y olores odiosos e inmundos, pero nada comparable con las extensas curtidurías y mataderos de Averheim.

Si hay algo que caracteriza a los muelles de Altdorf, es la procesión de una abrumadora plétora de productos descargados de las barcazas a los almacenes, y luego a diferentes barcazas o fuera, a una de las muchas tiendas, tabernas y mercados a lo largo de la gran ciudad. Carros llenos de productos recorren la Calle de las Cien Tabernas, y el aire se llena con los gritos de los estibadores y los conductores, los comerciantes regateando y las mulas rebuznando mientras luchan por llevar sus cargas.

Hacia la noche el alboroto se apaga, aunque la calle no está menos ocupada. Estudiantes, libertinos y estibadores, acuden a las muchas posadas a lo largo de la calle. Los comerciantes hablan de negocios con una copa de vino, luchando para hacerse oír por encima del bullicio de la juerga y las peleas de borrachos.

Ley y orden en la Calle de las Cien Tabernas

Altdorf es el centro de la civilización en el Imperio, si no en todo el Viejo Mundo. Aunque se trata de un lugar lleno de vida, violento, y relativamente cosmopolita, los PJs no pueden deambular por la ciudad agitando armas y gritando acusaciones.

Debido a la naturaleza de la Calle de las Cien Tabernas, las peleas son bastante comunes. La guardia de los muelles no se molesta en llegar al fondo de por qué estallan las peleas, quién las empezó, o qué podría haberlas provocado. Simplemente están interesados en que haya tan pocas peleas como sea posible, y que las ya empezadas se acaben rápidamente. Sería poco práctico que la guardia engrilletase a cada camorrista que encuentre y lo arrastrase a las celdas bajo el puesto de Luitpoldstrasse. En lugar de hacer eso, tienen una reputación infame por administrar una 'sentencia callejera', que es el lenguaje local para abrir una brecha rápida en la cabeza con un palo de madera y una advertencia para "portarse bien de ahora en adelante a menos que quieras más de lo mismo".

Los violadores persistentes de la paz, o los que infligen daño crítico a otros luchadores, son detenidos y encarcelados si son atrapados por la guardia de los muelles. Con todo, la guardia está tan corrompida que los criminales más violentos son capaces de organizar su propia liberación a corto plazo con un poco de generosidad .

Gracias al impactante registro de incompetencia y corrupción en las filas de la guardia de los muelles, muchos de los lugareños organizan sus propios grupos informales de vigilantes. Elementos criminales de las filas de los Ganchos y los Peces proporcionan una protección brutal pero eficaz a aquellos que están dispuestos a pagar, por lo que cualquiera que dedique a causar daños materiales o a robar en la calle pronto se las verá con matones locales en lugar de con los miembros de la guardia.

La Konigplatz

La gran plaza que une las Cien Tabernas con la Konigstrasse, la Konigsplatz es un centro floreciente de mercado, uno de los más grandes de Altdorf. Entre la rotación constante de puestos de mercado que levantan toldos de colores brillantes en su interior cada día, y las numerosas tiendas y boutiques que bordean la plaza, es probable que los PJs puedan comprar lo que deseen sin salir de la Konigsplatz.

En el borde oriental de la Konigsplatz hay una plataforma elevada en donde a veces se llevan a cabo las ejecuciones públicas, desde quema de brujas a ahorcamientos. En un momento dado suele haber una o dos personas aquí en los cepos, a los que los altdorfeños aburridos arrojan periódicamente verduras podridas y desechos.

La Konigsplatz está cerca de muchos lugares importantes en Altdorf, incluyendo el campus de la Universidad, la Gran Biblioteca, y el Colegio Dorado. Las diligencias hacia el norte llegan y salen de la Konigsplatz.

El distrito palatino

Al otro lado del río desde la Konigsplatz, accesible por el Puente Karl Franz, se encuentra el Distrito Palatino, la parte de Altdorf que rodea el Palacio Imperial. El distrito es el corazón del poder imperial, lleno de grandes estructuras antiguas en mejor estado que el resto de Altdorf. Las casas nobles se agolpan contra edificios administrativos y cuarteles de la Reiksguard y otras unidades. Los capítulos de las Ordenes de Caballería se asientan en las plazas bien cuidadas de los grandes templos, y las pocas empresas, albergues, y mercados que sobreviven en el distrito son para la clase alta.

El Distrito Palatino es el área más fuertemente patrullada y vigilada en todo el Imperio, donde la guardia de la ciudad, los soldados de Altdorf, y los caballeros de la Reiksguard, hacen sentir su presencia. El crimen (allanamiento, robo y violencia) es muy bajo. El soborno y la corrupción, por el contrario, son tan frecuentes como en otras partes del Imperio, si bien más gentiles y discretos.

Los PJs pueden circular libremente por todo el Distrito Palatino, pero tendrán negada la entrada a casi todos los lugares de interés, incluyendo la mayoría de las oficinas administrativas, los cuarteles de la Reiksguard, y el Palacio Imperial. Algunos lugares que los PJs realmente pueden querer visitar se detallan a continuación.

La torre del Caballo Viejo

Una torre redonda de piedra gris-negra, la torre del Caballo Viejo comenzó su vida como la Maison du Breton, la embajada de Bretonia en Altdorf. Finalmente, un incidente diplomático provocó que los bretonianos fuesen expulsados de su torre y esta se dedicó a otros propósitos. Denominada así por la impresionante estatua de Gilles le Breton que solía estar fijada encima de la puerta principal (la figura ha desaparecido, dejando sólo la estatua del caballo rampante), la torre del Caballo Viejo tiene una serie de pasillos estrechos y oficinas, apilados uno encima de otro.

El Graf Friedrich von Kaufman se encuentra en el segundo piso, en una oficina bien equipada con una buena vista del Palacio Imperial. Nadie parece estar del todo seguro de cómo consiguió la oficina, pero pasa la mayor parte de su tiempo aquí, leyendo informes, firmando papeleo, y discutiendo en voz baja con los burócratas y los nobles. Curd Weiss tiene su oficina al lado del Graf Friedrich, a pesar de que a menudo sale a hacer recados.

El Descanso del Laurel

Uno de las mejores posadas de Altdorf, El Descanso del Laurel es una laberíntica casa de huéspedes que parecen ser dos o tres casas antiguas cosidas por el tiempo y el ingenio imperial. Frecuentado por personas muy importantes con negocios de corto o medio plazo

en la capital, cuenta con más de una docena de apartamentos bien equipados y escondidos en su trazado laberíntico, así como una modesta sala común, un comedor privado y una cocina sensacional. La posada está dirigida por Else van der Groot, una mujer de rostro severo con el porte de una condesa, con la ayuda de dos de sus hijas, un yerno y tres nietos. La cocina es supervisada por Sam Foote y su esposa Lily, halflings de una limpieza y talento por encima de la media. Lily es también una ladrona reformada, un hecho que el Encapuchado Negro usará a su favor después (consulta **El Robo** en la página 125 para más detalles). El Descanso del Laurel alquila sus apartamentos por semanas. El más asequible cuesta treinta coronas de oro por semana, el más lujoso más son ciento cincuenta coronas.

El Luminario Konrad Mauer ha tomado habitaciones en la posada; su piso es accesible por una escalera de madera un poco desvencijada, que se enrosca alrededor de la parte exterior del edificio hasta el primer piso. Dentro hay dos habitaciones, ambas llenas con libros, notas, tarros de cosas innombrables, y el detritus que parece seguir al mago donde quiera que vaya. Cuando no asiste a los asuntos del Colegio en la ciudad o a la alcoba del Emperador para seguir su estado, el Luminario Mauer está aquí, estudiando minuciosamente algún texto antiguo o garabateando una carta rápida.

El Templo Sagrado de Sigmar

El Templo Sagrado, centro del culto sigmarita, es el templo más grande de la ciudad. Consta principalmente de una gran sala, en forma de T para representar la forma de un martillo de guerra, y dos altas torres situadas a ambos lados de la imponente entrada principal. Esta puerta principal está flanqueada por las enormes estatuas de guerreros sigmaritas y está tallada con un grabado de un cometa de dos colas. Una estatua de Sigmar, agitando Ghal Maraz en alto, se encuentra en una nave por encima de la puerta.

El techo de la sala principal se eleva dieciocho metros en el aire. Grandes arcos de mármol conectan con los pilares que bordean la sala. A cada lado hay una docena de arcos, y cada uno alberga una estatua de un héroe del culto sigmarita, Grandes Teogonistas y famosos sacerdotes guerreros de la historia del Imperio. Las grandes vidrieras permiten que la luz inunde el pasillo y están decoradas con escenas de la vida de Sigmar. Las del lado este de la sala representan su ascenso al poder, mientras que las del lado oeste representan la consolidación del Imperio y el último año de Sigmar.

En la parte superior de la sala, en el punto de cruce de la T, hay una gran cúpula con una serie de pequeñas ventanas sobre su base. La cúpula está decorada con un mosaico que representa la apoteosis de Sigmar, ascendiendo a los cielos. Más allá de la cúpula, en la pared del templo frente a la entrada principal, hay una gran vidriera que representa la Batalla del Paso del Fuego Negro. Sigmar, sus guerreros y aliados enanos, se muestran abriéndose paso a través de una horda de horribles pieles verdes. El cometa de dos colas atraviesa el cielo sobre el campo de batalla.

Delante de la vidriera, debajo de la cúpula, está el Altar Mayor de Sigmar. Este es el lugar más sagrado para el culto sigmarita y está decorado con una estatua de Sigmar, de seis metros de altura, acunando su martillo de guerra. La estatua es un regalo de los enanos de las Montañas del Fin del Mundo y es una magnífica obra de arte.

Cada uno de los brazos de la T acaba en una gran torre. Los brazos se dividen por pilares y refugios en más de una docena de capillas pequeñas, cada una con un pequeño altar para el culto privado. Un estrecho pasillo viaja entre los santuarios a una puerta que conduce a una torre. La del este es la torre del campanario.

El Templo Sagrado permanece abierto al público para la oración y la reflexión. Los edificios del complejo detrás del templo consisten en dormitorios, despachos y almacenes para atender las necesidades del centro del culto de Sigmar. El Templo Sagrado está vigilado día y noche por los Caballeros del Grifo, una orden templaria sigmarita con una casa capitular cercana, aunque los incidentes que requieren la intervención de los caballeros son infinitamente raros.

El Palacio Imperial

El Palacio Imperial es un complejo grande y extenso. Lo más cerca que se permite acceder al público en general es la Kaiserplatz, una gran plaza abierta entre el palacio y el Templo Sagrado, donde el Emperador inspecciona a veces a sus tropas, y donde la Reiksguard realiza regularmente ejercicios de marcha (parte entrenamiento, parte recordatorio a la población de la fuerza y el poder de la guardia personal del Emperador). La puerta que conduce de la Kaiserplatz al complejo del palacio se mantiene cerrada y custodiada por un par de caballeros de la Reiksguard, con brillante armadura de plata, espadas fantásticamente ornamentadas y escudos. Un pequeño contingente de mensajeros permanece en la puerta, para que los que tengan un negocio en el palacio puedan enviar mensajes a sus contactos dentro.

Alrededor de la Kaiserplatz están los cuarteles para la Reiksguard. Actualmente, el capitán Marcus Baerfaust y treinta y siete de sus Espaderos de Averheim supervivientes están en estos cuarteles (hay un montón de espacio, con buena parte de la Reiksguard luchando en el norte). Baerfaust pasa su tiempo atendiendo a su regimiento, tratando con los oficiales de la Reiksguard, o haciendo guardia al lado del Emperador para permitir que Ludwig Schwarzhelm pueda dormir. Si Baerfaust no se encuentra disponible, su lugarteniente Arta Schaffer ofrecerá su asistencia a los PJs.

Es posible, pero muy poco probable, que los PJs puedan persuadir a Baerfaust para entrar en el palacio y ver al Emperador. En ese caso, los llevará hasta el Palacio del Príncipe, un antiguo edificio adjunto al grandioso palacio que parece pequeño en comparación. El Palacio del Príncipe es anterior al estado de Altdorf como capital imperial, y es la residencia para el Príncipe de Altdorf (que también es el Emperador). Bauer puede llevar a los PJs a la alcoba del Emperador, pero sólo Ludwig Schwarzhelm puede concederles entrada.

En el improbable caso de que los PJs logren acceder al Emperador, una tirada **Muy Difícil (-30%) de Sanar** o **Sabiduría académica (Medicina)** será suficiente para determinar que ha sido envenenado.

El Emperador Karl Franz von Holswig-Schliestein, Príncipe de Altdorf y Conde de Reikland

El Emperador Karl Franz es Príncipe de Altdorf y Conde Elector de Reikland. Se dice que Karl Franz es el estadista más grande que el Viejo Mundo ha visto jamás. También es un genio militar y un general valeroso. Si tiene una excentricidad o defecto, es que está bastante más fascinado por las bestias extrañas y exóticas que sus antepasados, dedicando una cantidad significativa de tiempo y de dinero para el impresionante Zoológico Imperial.

Un hombre alto, fuerte y guapo en su mejor momento, Karl Franz está actualmente muy reducido por su herida. Se despierta a ratos y duerme de forma irregular.

Desconocido para todos, salvo el Encapuchado Negro, Karl Franz sigue enfermo por una baja dosis y constante de veneno. Consulta **La situación del Emperador** en la página 104 para más detalles.

Ludwig Schwarzhelm, campeón del Emperador

Ludwig Schwarzhelm es el campeón de Karl Franz y el portador de su estandarte personal. Ludwig es un hombre imponente, conocido en todo el Imperio por su impresionante físico, expresión severa, y su letal habilidad marcial. Se dice que nunca ha sonreído en su vida. Su papel es defender la justicia del Emperador durante los juicios por combate, que son el derecho judicial de los nobles de alto rango acusados de romper una de las leyes del Emperador. También es el guardaespaldas principal de Karl Franz, un rol que está cumpliendo ahora que el Emperador yace herido, asegurándose de que sólo pueden verle los que él aprueba personalmente. Hasta la fecha, esa lista sólo incluye a Baerfaust, Maurer, Philip Ulrich y a sí mismo.

Schwarzhelm lleva armadura completa incluso en el corazón del Palacio Imperial, y porta la mística Espada del Juicio. Una cresta de laurel, que indica el favor del Emperador, adorna su casco oscuro. Aparte de su inmensa estatura, su característica más notable es una barba grande y bien cuidada. Schwarzhelm es un averlandes, pero los intentos de suavizarle con los gratos recuerdos de su hogar están condenados al fracaso, Schwarzhelm dio la espalda a su tierra natal con disgusto hace mucho tiempo.

Philip Ulrich, el asistente del Emperador

Un hombre ordenado y sin pretensiones en su edad madura, Philip Ulrich ha dominado el arte de ser completamente anodino. Lleva ropa fina de corte modesto pero muy de moda, pero lo hace con tal delicadeza que puede pasar fácilmente por un burgués o un noble; como consecuencia rara vez se le advierte en absoluto.

Ulrich ha servido lealmente al Emperador durante casi cinco años, ya que el asistente anterior fue despedido bajo la sospecha de ser demasiado amable con las damas de la corte. Fue sacado de una relativa oscuridad por el propio Emperador y recibió el puesto más prestigioso a disposición de un sirviente en el Imperio. Su lealtad es comprensiblemente feroz.

El resto de Altdorf

Altdorf es una ciudad enorme y bulliciosa, llena de gente de todos los rincones del Imperio y todas las clases sociales. Es antigua, anterior a la época de Sigmar (la leyenda local afirma que Sigmar nació en Altdorf, aunque varias otras ciudades del Reikland, como Ubersreik, hacen la misma afirmación). En sus altas murallas, construidas por los enanos, la ciudad está en un estado constante de renovación, con los viejos edificios decrépitos sometidos a reparación en un híbrido delirante de lo antiguo y lo nuevo. Escribas medio ciegos trabajan en escritorios mientras, al otro lado de la calle, se ensamblan ingeniosas nuevas máquinas para hacer a los escribas obsoletos. Nobles de título antiguo, con líneas de sangre que se remontan dos mil años atrás, hacen negocios con comerciantes ricos cuya sangre es tan común como el barro. Es una ciudad de contradicciones, la mejor y más noble del Imperio y con sus más oscuros y corruptos secretos.

La ciudad en sí se extiende a través de la confluencia de los ríos Reik y Talabec, esparciéndose sobre los ríos y las islas grandes y pequeñas. Fuera de los muros han surgido grandes distritos de tugurios, en contradicción directa con las ordenanzas locales. Las altas torres del Palacio Imperial, el Templo Sagrado, y algunos otros edificios grandes, como la Universidad y los Colegios de Magia forman los principales puntos de referencia que sus habitantes emplean cuando navegan en su enorme y caótico desorden de ciudad.

En el límite de la ciudad está el Reiksport, un enorme complejo fortificado donde grandes buques oceánicos (incluyendo muchos de la Armada Imperial) atracan y descargan sus mercancías. Aguas abajo del puerto, el Reik es ancho y tiene bastante profundidad para permitir que naveguen estas naves. El número de buques que puede

El Encapuchado Negro

Si el Graf Friedrich von Kaufman es el Encapuchado Negro, entonces Philip Ulrich no es tan leal como parece. Él es, de hecho, la víctima de un chantaje del Encapuchado Negro, que posee algunas de cartas de Philip de un coqueteo indiscreto en su juventud. El Encapuchado ha utilizado su influencia para inducir a Ulrich a administrar una dosis baja de "medicina" al Emperador todos los días.

Ulrich se siente devastado por la culpa de su traición, pero también está atrapado por ella: después de todo, lo que le está haciendo al Emperador es ciertamente peor que las indiscreciones de su juventud. Si un PJ le ofrece una manera de redimirse, no será difícil convencerlo para que traicione al Encapuchado. Añade un +10% a cualquier intento de influir a Ulrich que le permita hacer lo correcto en lo que respecta a su Emperador.

No importa la influencia del Encapuchado Negro, Ulrich nunca haría nada que pueda dañar permanentemente, o matar, al Emperador. Antes preferiría morir.

navegar por el Reik y el Talabec río arriba es mucho más pequeño, en parte debido a los cambiantes bancos de arena que rodean Altdorf. El Reiksport también alberga el Zoo Imperial, que contiene criaturas exóticas y curiosidades de todo el Imperio y de las tierras más allá. Se rumorea que incluso acoge a un poderoso dragón que el Emperador monta a veces para ir a la guerra.

La vida en Altdorf

Los altdorfeños son el pueblo más cosmopolita del Imperio, como cualquier lugareño está feliz de explicar. Mercaderes y embajadores de lugares tan lejanos como Arabia e incluso los reinos elfos de Ulthuan visitan Altdorf, y sus habitantes están acostumbrados a la imagen de lo exótico y lo inusual. Por ese motivo, siendo la ubicación de los Colegios de Magia, Altdorf es la única ciudad imperial en la que se corre el peligro real de tropezarse con un mago por la calle.

Para los averlandeses, los altdorfeños pueden parecer abruptos y rudos, hablando muy rápido y usando muchos gestos explicativos, algunos dirían "cursis", con la mano. Sus preocupaciones diarias son la riqueza y el estatus social, que pueden ser remarcablemente breves dadas las múltiples veces en su historia que Altdorf ha sido asediado por los enemigos del Imperio. Aún así, bajo el benevolente mandato de Karl Franz, Altdorf ha disfrutado largos años de prosperidad y paz. Es fácil olvidar lo cerca que estuvo el Imperio de caer en Altdorf… aunque los sucesos pronto les recordarán a todos este hecho.

Religión

Cada uno de los cultos mayores, y docenas de menores, del Imperio tiene presencia en Altdorf. El Sagrado Templo de Sigmar es, por supuesto, el centro del culto sigmarita, pero hay docenas de capillas y templos dedicados al fundador del Imperio a lo largo de toda la ciudad o por las afueras. El templo de Morr es casi tan enorme y majestuoso, y los shallyanos mantienen su mayor templo-hospicio en Reikland no lejos de la Konigplatz. Incluso Manann dispone de un templo considerable en las orillas del río, con vistas a los centenares de botes que inundan las vías fluviales.

Los únicos cultos sin una presencia importante en Altdorf son el Culto de Ulric, cuyo templo es más pequeño y pobre de lo que les gustaría (otro punto de fricción entre los cultos de Ulric y Sigmar) y el Culto de Taal, cuya adoración es más fuerte en las partes rurales del Imperio. El Culto de Ranald, por supuesto, no tiene ninguna autoridad central o templos… a menos que sepas donde y cuando buscar.

Gobierno local

Altdorf es gobernado directamente por Karl Franz como Príncipe de Altdorf. En la práctica, sus deberes como Emperador ocupan casi todo su tiempo, y deja el gobierno de la ciudad a sus consejeros de confianza. La consecuencia es, desafortunadamente, una oligarquía corrupta y diversa de nobles y comerciantes acaudalados, cuyas decisiones se basan principalmente en satisfacer sus propios fines.

Ley, orden y defensa

Como cabía esperar, Altdorf es el corazón de la máquina de guerra imperial. Está siempre defendida por un ejército permanente y bien equipado de soldados en azul y rojo, apoyados cuando es necesario por los soldados de los nobles que hacen de Altdorf su hogar. La Reiksguard, el ejército personal del Emperador, también reside en la ciudad y se acantona en el Palacio Imperial. Estos caballeros de élite son el orgullo del Imperio por su excelente entrenamiento y equipo. Cualquier arma o activo imaginable en el arsenal del Imperio está disponible en Altdorf, aunque muchos de ellos están actualmente en el norte con Kurt Helborg.

La guardia de la ciudad varía mucho en competencia y corrupción, según donde resida el área de la ciudad bajo su responsabilidad. Mientras que algunas zonas, como el Distrito Palatino, son seguras, hay otras donde ni siquiera la guardia se atreve a pasar por miedo a una puñalada por la espalda. La mayoría de las patrullas son cuatro hombres con coraza, armados con lanzas o alabardas, y llevando pesadas campanas de bronce para avisar cuando necesitan ayuda. Emplean el perfil de un soldado. Ocasionalmente, estas patrullas pueden estar dirigidas por un oficial con un mandoble y una pistola.

La economía

Altdorf es la ciudad más rica del Imperio, pero también es la más empobrecida. La riqueza fluye más en Altdorf que por cualquier otra ciudad del Viejo Mundo, salvo posiblemente Marienburgo, pero lo hace de un modo muy desigual. En las áreas más pobres, aquellos demasiado jóvenes, viejos, enfermos, desafortunados o inexpertos para encontrar trabajo, mueren de hambre, si no son asesinados antes por otros como ellos por una corteza de pan. En las partes más ricas, son comunes los lujos más exquisitos y los bienes y alimentos más exóticos.

Altdorf cuenta con una floreciente clase media, con burgueses y mercaderes sacando partido del flujo de oro y plata por la ciudad. Estos ciudadanos están sorprendentemente bien educados (muchas familias se sacrifican y ahorran para enviar, al menos un tiempo, a sus hijos a la Universidad) y son cosmopolitas. Aunque no son nobles, tampoco son comunes, y han empezado a exhibir su poder político y económico recién encontrado.

Altdorf tiene una reputación como un hervidero de radicalismo y de un pensamiento peligrosamente liberal, lo que no es sorprendente dado lo mucho que están definidas las clases sociales y económicas, y lo bien educadas que pueden estar las clases bajas. Los disturbios e intentos revolucionarios son una preocupación real para los oficiales de Altdorf, de un modo que sería inaudito para cualquiera fuera de Reikland, hasta en ciudades grandes y prósperas como Middenheim.

Todos los personajes obtienen un +15% a todas las tiradas para encontrar cualquier objeto en Altdorf, por lo enormes y diversos que son los mercados de la ciudad. Sin embargo, cualquiera que intente interactuar fuera de su obvia clase social recibe una penalización adicional de -10% a todas las tiradas de Empatía.

No humanos en Altdorf

De todas las ciudades del Imperio, Altdorf es la menos preocupada por la presencia de no humanos. Los halflings son, por supuesto, una imagen común, y como en Averheim, sus cocineros tienen una gran demanda. La discriminación contra los halflings es menos abierta que en Averheim y menos generalizada que en Middenheim, pero aún está muy presente. Por su parte, los halflings de Altdorf parecen decididos a colmar lo más posible la expectativa de su estereotipo de ratas de alcantarilla gordas y con los dedos grasientos.

Los enanos visitan la ciudad a menudo y muchos practican su oficio como canteros y metalurgos en sus murallas, donde su trabajo tiene mucha demanda. Por supuesto, ningún enano viviría de un modo permanente en una ciudad humana, pero los estándares enanos de "permanente" son muy diferentes de los de los humanos, y se sabe de enanos que se han establecido en Altdorf durante cincuenta años o más, antes de regresar a sus karaks llenos de oro humano. Por ello, los altdorfeños asumen al conocer a un enano que es un artesano habilidoso, y lo tratan en consecuencia. Los rumores de que algunos ingenieros enanos caídos en desgracia son acogidos en el Colegio de Ingenieros, son silenciados por los ingenieros imperiales.

Los altos elfos, aunque no son comunes, navegan en ocasiones al Reiksport y se relacionan brevemente en la ciudad. Algunos susurran que el Rey Fénix en Ulthuan mantiene una embajada permanente en la ciudad, pero nadie parece saber dónde está, o quién podría ser el embajador. En cualquier caso, los altos elfos son tratados con respecto por los altdorfeños, aunque sólo sea porque casi siempre son ricos clientes potenciales.

Los elfos silvanos son lo bastante raros como para que la mayoría de los altdorfeños suelan confundirlos con "altos elfos pobres", lo que con seguridad enfurece a los elfos silvanos.

Cualquier ciudad con la riqueza, crimen y corrupción de Altdorf, atrae su cuota de mercenarios, y los ogros no son una excepción. La mayoría encuentra empleo como guardaespaldas para nobles y mercaderes importantes, o como matones para señores criminales. Otros usan su fuerza prodigiosa para trabajar como estibadores, portando cargas pesadas y aterrorizando a miembros de banda rivales. Los altdorfeños mantienen una prudente distancia de los ogros, ya que nunca saben si se trata de guardaespaldas o matones.

Para muchos aldorfeños, la falta de incomodidad o preocupación por los no humanos es un motivo de orgullo. Después de todo, ¿no es Altdorf el corazón cosmopolita del Viejo Mundo? Cuanto mayor es el rango, más importante es parecer displicente sobre el ogro, el elfo o el enano. (Los halflings son escoria, por supuesto; todo el mundo lo sabe).

Llegando a Altdorf

Cuando los PJs se aproximen a Atldorf, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

> Las altas torres de Altdorf son visibles a millas de distancia, brillando en el sol de la mañana. Al acercaros, podéis distinguir sus relucientes murallas blancas, extendiéndose por ambos lados del río. Las banderas ondean en las torres de entrada, mostrando la corona, el martillo y la cabeza del grifo de la capital imperial en un campo rojo y azul. Cuando pasáis bajo las murallas, veis que son altas, fuertes, y rematadas por grandes cañones y morteros, así como patrulladas por soldados con la librea de la ciudad.
>
> Dentro de los muros de la ciudad hay una amalgama de edificios antiguos alrededor de abarrotadas plazas irregulares. Las calles parecen correr sin ningún orden o lógica, y en todas partes están llenas de gente, caballos, bueyes, carros, carretas, carruajes y sillas de mano. El río no está menos poblado, con un enjambre de pequeñas lanchas, pesadas barcazas y enormes naves de alta mar.
>
> Finalmente, vuestro transporte se detiene y desembarcáis... ¡y os encontráis con una cara familiar! Curd Weiss, la mano derecha del Graf Friedrich, os está esperando.
>
> "Excelente, habéis llegado. ¿Confío en que el viaje transcurrió sin incidentes?" Sin esperar vuestra respuesta se vuelve a estudiar una distante torre del reloj, visible sobre la confusión de edificios de esta área de Altdorf. "El Graf Friedrich se complacerá en recibiros en una hora en la torre del Caballo Viejo cerca de la Kaiserplatz. ¿Por qué no os tomáis ese tiempo para encontrar alojamiento? Estamos muy cerca de la Calle de las Cien Tabernas, y no debería ser difícil hallar un lugar adecuado a vuestros gustos. Me inclino a creer que La Sirena, justo en el río, os servirá admirablemente".

Si los PJs han llegado mediante una barcaza, son dejados en la parte de los muelles controlada por los Ganchos, cerca de la Calle de las Cien Tabernas. En el caso de que hayan llegado en un carruaje, entonces se encuentran en la Königsplatz.

Los PJs tienen ahora una oportunidad para explorar la ciudad, buscar alojamiento, y visitar al Graf Friedrich, el Luminario Mauer y el capitán Baerfaust. Es un conocimiento bastante común en Altdorf el papel que el Luminario y el capitán desempeñaron en el reciente conflicto, y que sin sus esfuerzos en el campo de batalla el Emperador bien podría haber sufrido un desastre, por lo que si los PJs preguntan por alguno de ellos, no necesitarán mucho tiempo para averiguar dónde pueden encontrarlos en la ciudad.

Una reunión con el Graf Friedrich

El Graf Friedrich estará encantado de ver a los PJs si llegan a su hora, y malhumorado si llegan temprano o tarde. Está poco arreglado, ya que su oficina está bastante mal ventilada, con una amplia camisa interior, y su jubón cuelga de la parte posterior de su silla. (Si hay damas entre los PJs, el Graf Friedrich se vestirá correctamente de inmediato mientras se disculpa por su apariencia). Von Kaufman comienza con saludos corteses, preguntas sobre el viaje y la salud, y luego procede con el asunto del Graf Wolfgang von Aschenbeck en Middenheim.

La pequeña traición

Parte de la temática de *El Enemigo Interior* es que la gente tiene puntos débiles. Algunos, como el Encapuchado Negro, están podridos hasta la médula, pero incluso la buena gente puede traicionar por las razones equivocadas. Durante sus reuniones con von Kaufman, Baerfaust y Mauer, los PJs pueden ser "traicionados" de pequeñas formas y varias veces. Incluso si estos hombres no son el Encapuchado Negro, cada uno tiene razones para fallar a los PJs en su búsqueda para descubrir al traidor. Baerfaust confía en Adele Ketzenblum, y la relación de ella con los PJs puede provocar su desconfianza y excluirlos de su investigación (que fallará sin su ayuda). El Graf Friedrich está atrapado en sus asuntos y estará feliz de ayudar… más tarde (demasiado tarde). El Luminario Mauer puede enterarse de que su hermana está viva y permitir que eso le distraiga de la amenaza de la Conspiración.

Por supuesto, los PJs pueden no preocuparse mucho por la investigación del Encapuchado Negro, en cuyo caso, es improbable que adviertan estas pequeñas traiciones. Eso está bien. No tienen que buscar al Encapuchado Negro; la aventura llegará a ellos en la Parte Dos.

Aunque el Graf Friedrich estará satisfecho si el imperio comercial de von Aschenbeck se ha arruinado por los sucesos de Middenheim, no es tan mercenario como para estar alegre por el macabro destino de von Aschenbeck si fue quemado en la hoguera, especialmente si los PJs están convencidos de que era inocente de herejía. Sin embargo, su principal área de interés es si von Aschenbeck estuvo involucrado en los envíos de pólvora perdidos. Cualquier cosa que los PJs puedan informar al respecto será una buena noticia para él, y si está convencido de que tuvieron la debida diligencia en la investigación (incluso si no traen ninguna inteligencia útil), con mucho gusto les pagará diez coronas a cada uno. Si los PJ han vuelto con cuentos de cómo su intervención fue clave para salvar la vida del Graf Wolfgang, von Kaufman estará indeciso, diciendo algo así como, "supongo que siempre y cuando se haga justicia…"

El Graf Friedrich también sondeará a los PJs en esta conversación acerca de sus opiniones respecto a Marcus Baerfaust, el Luminario Mauer (tiene sus propias sospechas sobre sus lealtades), y él mismo, para ver si vale la pena tratar de seguir empleando a los PJs.

Tendrá que decir lo siguiente sobre estos distintos asuntos.

El estado del Emperador

"Me agrada informar de que parece estar mejorando, al menos según dice el Luminario Mauer. Obviamente lo que ha ocurrido es terrible, pero creo que estaréis de acuerdo en que podría haber sido peor. Gracias a Sigmar que Baerfaust y Mauer llegaron a tiempo".

La situación del Graf Friedrich

"Oh, lo sé, parece muy impresionante, una oficina supervisando el palacio y todo. Pero en privado, entre nosotros, esta guerra es una hemorragia de dinero. Estoy feliz de ayudar, por supuesto; no tengo tierras extensas en las que reclutar o una gran guardia familiar para contribuir al esfuerzo de guerra, así que esto es lo que puedo hacer. Pero me alegraré cuando todo acabe y pueda recuperar mis pérdidas con los nuevos contactos y contratos que he forjado".

Capitán Baerfaust

"Que suerte que el buen capitán estaba situado cerca de donde cayó el Emperador. ¿Me pregunto si siente que ha redimido su fracaso en proteger al Conde Marius en la Tercera del Fuego Negro? Desde luego, no creo los rumores que sugieren que es responsable de algún modo de ambas tragedias. Si fuera Elector de Averland le daría un título en el acto. Tal vez el Emperador lo haga al despertar, pero no estoy seguro de si el "Graf Marcus" disfrutaría siendo un reiklandes".

Luminario Mauer

"El Luminario Mauer ha hecho un largo viaje desde su pequeño club académico en Averheim. He oído que se hospeda en el Descanso del Laurel, que debo deciros que no es barato. ¿Me pregunto si lo está pagando el Colegio de la Luz? Deben estar en la luna por tener a uno de los suyos en el círculo íntimo del Emperador. En cuanto a mí, me incómoda que los magos jueguen en la política. Oremos porque el Emperador se recupere pronto y todo sea un poco más normal".

Clothilde von Alptraum

"Creo que está en la ciudad. Decidme donde os hospedáis; estoy seguro de que ella deseará contactar con vosotros".

Frederick Grosz

"¿Debería conocer ese nombre?"

El badajo de la campana

"¿Qué? En el nombre de… esto suena a asunto de magos. Llevádselo a Herr Mauer".

El Encapuchado Negro

Si el Graf Friedrich es el Encapuchado Negro, entonces está frustrado por el regreso de los PJs. Su curso de acción depende de quién, si hay alguien, sospechan los PJs que es el Encapuchado Negro. Si los PJs parecen sospechar de otro PNJ, entonces el Graf Friedrich animará su sospecha y puede incluso contratarlos para investigar más. Si parece posible, puede llegar tan lejos como para hacer que Curd Weiss fabrique alguna prueba contra ese PNJ. Si estos pasos no le parecen suficientes para cubrir sus huellas, el Graf Friedrich robará un objeto personal de un PJ, idealmente una flecha, daga, o pivote de ballesta. Luego asesinará a otro de los PNJs principales (preferiblemente usando ese objeto personal), y dispondrá que los PJs sean descubiertos junto al cadáver justo antes del servicio en el Sagrado Templo. Los PJs se verán obligados a escapar o a persuadir a la guardia de su inocencia, y es posible que sin su intervención en el Sagrado Templo, ¡el plan del Encapuchado Negro logre su horrible propósito!

Si los PJs requieren una pista adicional, uno de los papeles sobre el escritorio del Graf Friedrich es una estimación por la reparación de la campana del templo. Una tirada **Muy difícil (-30%) de Percepción** basta para advertirlo, aunque su significado no será obvio de inmediato.

La pólvora desaparecida

"Bueno, si el Graf Wolfganf era un callejón sin salida, tengo pocas pistas. Tal vez alguien en los bajos fondos de Averheim… ah, no lo toméis a mal cuando digo que creo que es más un asunto vuestro que mío. Al menos no parece haber tenido un impacto directo en la guerra de un modo u otro. ¿Por qué no nos encontramos de nuevo en unos días y hablamos de cómo investigar más el asunto? Haré que Curd haga algunas averiguaciones".

El Encapuchado Negro

"Si lo entiendo bien, ¿hay una misteriosa figura, el 'hombre bajo la capucha negra', que es el villano detrás de todo lo que ha asolado Averheim? Asumamos por un momento que esto es verdad. ¿Hay alguna razón para creer que esta persona ha dejado Averheim? No sugerís que esté ahora en Altdorf, ¿no?"

Convencer al Graf Friedrich de la amenaza del Encapuchado Negro no será fácil, pero si los PJs lo han impresionado hasta ahora con su inteligencia y profesionalidad se tomará en serio sus argumentos. Ganarse a von Kaufman como aliado podría ser una gran ayuda para los PJs, pero es probable que subestime al Encapuchado y puede buscar enfrentarse a él en persona, en un esfuerzo de engañarlo para que confiese. Si esto sucede, el Encapuchado Negro simplemente lo asesinará y se deshará del cuerpo o inculpará a los PJs.

El servicio de oración por el Emperador

"¿Dónde lo habéis oído? No importa, es el secreto peor guardado de Altdorf. Sí, el Gran Teogonista ha aprobado un servicio de oración especial para el Emperador mañana por la noche en el Sagrado Templo de Sigmar. El servicio dentro del templo es sólo mediante invitación; probablemente será una lista de nobles importantes y personas influyentes. Me temo que tendréis que rezar al aire libre en la plaza con los plebeyos, a menos que pueda mover algunos hilos".

Una reunión con el capitán Baerfaust

Según dónde lo encuentren los PJs, el capitán Baerfaust llevará armadura completa (lo adecuado para hacer guardia junto a la alcoba del Emperador) o vestirá informalmente con un jubón acolchado amarillo sobre una camisa blanca y pantalones negros. En todo caso, Baerfaust parece más atosigado y cansado que en Averheim.

La conversación con Baerfaust puede desarrollarse de un modo muy distinto dependiendo de lo que los PJs hayan averiguado sobre Adele Ketzenblum en el Segundo Libro, y lo que ella compartió (y ellos crean) sobre el Encapuchado Negro.

Si los PJs no sospechan nada sobre la verdadera lealtad de Adele (o escogen no contárselo a Baerfaust), entonces escuchará con atención todo lo que tienen que decir acerca del Encapuchado Negro. Esta es una oportunidad para que el DJ dé forma al pensamiento de los PJs respecto al Encapuchado, ya sea agregando información adicional de Baerfaust, o pistas falsas y desinformación de sus propias sospechas e investigaciones en la ausencia de los PJs.

Si los PJs informan a Baerfaust de que Ketzenblum era una cultista del Caos (o al menos que intentó matarles) quedará perplejo, y luego suspicaz. Conoce a Adele desde mucho antes que a los PJs (con la posible excepción de un PJ con el trasfondo Marcado por la batalla) y se inclina a creer que si ella les atacó lo hizo por una buena razón. Podría incluso excusarse un instante para poder llamar a los soldados que vigilan fuera y cargar una pistola, por si los PJs dan algún problema. Los PJs tendrán que convencer a Baerfaust de que lo que están diciendo es verdad para poder mantener una conversación seria sobre el Encapuchado Negro. ("Si ella intentó mataros, debía creer que estabais coaligados con el traidor. ¿Cómo sé que se equivocaba?").

Si los PJs le insisten en un pago por completar su recado, Baerfaust les mirará con frialdad y luego gritará a Schaffer que le traiga una bolsa. Les pagará una corona a cada uno.

Aparte de Adele y el Encapuchado Negro, Baerfaust tiene que decir lo siguiente sobre estos distintos asuntos.

El estado del Emperador

"He visto heridas mucho peores, pero no se levanta. Odio esto; no sé nada sobre magia. No tengo ni idea de lo malo que es realmente su estado. Sólo sé que cualquiera que desee hacerle más daño tendrá que pasar por encima de mí y de Ludwig Schwarzhelm".

La situación del capitán Baerfaust

"Durante unas breves y brillantes semanas fui un soldado más, sin nada por lo que preocuparme salvo por mis hombres y el enemigo. Ahora eso se ha ido y estoy atrapado en esta maldita ciudad con mil señoritos y aduladores que quieren ser mis amigos. Cuanto antes se recupere el Emperador mejor; quiero ir a casa".

El Encapuchado Negro

Si el capitán Baerfaust es el Encapuchado Negro, entonces su ferviente esperanza era que los PJs y Adele Ketzenblum se matarían entre sí, y estará un poco decepcionado al ver a todos los PJs con vida (aunque si alguno no pudo regresar de Middenheim, o regresó mal herido, tomará consuelo en eso). Si los PJs volvieron de Middenheim con un monton de preguntas sobre el Encapuchado Negro, entonces será obvio para Baerfaust que tienen que morir. El hilo "Muerte a los PJs" en "Farsa en la niebla" debe reforzarse adecuadamente, con sicarios fuertemente armados y blindados al servicio de Baerfaust yendo a por los PJs. Baerfaust no se molestará en tratar de inculpar a los PJs en algo, simplemente se acercará a sus amigos y aliados entre la Reiksguard, los Caballeros del Grifo, o la Guardia de Altdorf, y explicará que los PJs son malhechores nefastos que utilizan la traición y el engaño para obtener sus fines (¡incluso mataron a una cazadora de brujas en Middenheim!), y puesto que Baerfaust es el héroe del momento no serán necesarias pruebas.

Si los PJs necesitan una pista adicional de que Baerfaust es el Encapuchado Negro, tal vez mientras están reunidos, se encuentra a mano un pequeño frasco o vial del veneno empleado con el Emperador. Una tirada **Difícil (-20%) de Preparar venenos o de Sabiduría académica (Medicina)** bastará para determinar que contiene schlaf y otras drogas. (Si los PJs han jugado *Ojo por Ojo* o *Tormenta Incipiente*, pueden reconocer el schlaf).

Graf Friedrich

"Lo admito, pensé que el hombre era un pusilánime al permanecer aquí mientras el ejército partía. No es que la nobleza de Averland esté bien representada en las primeras líneas, pero el Graf Friedrich ha demostrado ser un activo mejor para el ejército sentado en su oficina y manejando despachos, que jugando a soldados de juguete como la mayoría de los hijos de los nobles. Y mejor él que yo".

Luminario Mauer

"Me he visto obligado a revisar mi opinión respecto al Luminario Mauer en las últimas semanas. No es un soldado, pero acudió al frente sin quejarse, sirvió de acuerdo a sus talentos, y salvó la vida del Emperador cuando yo no pude. ¿Quién podría pedir más? No confío en los magos, pero Mauer es mejor que la mayoría. Si lo estáis buscando, preguntad en los alojamientos del Descanso del Laurel en la plaza".

Clothilde von Alptraum

"Una dama tan exquisita como lo ha sido siempre mi placer al verla. Ha sido muy amable con mis muchachos, los heridos que vinieron conmigo. Creo que incluso trató que Arta, la teniente Schaffer, se pusiese un vestido, lo que requiere más valor del que yo tengo".

Frederick Grosz

"Un contrabandista y un extorsionador de Averheim, sí, estaba muy familiarizado con el nombre, aunque entiendo que ha abandonado esa ciudad. No me he preocupado por otra cosa que la guerra y las amenazas al Emperador en Altdorf; ¿tenéis razones para creer que esté aquí?"

El badajo de la campana

"Llevádselo al Luminario Mauer. Los artefactos mágicos son mas su área de experiencia que la mía".

La pólvora desaparecida

"Mis propios hombres estaban poco abastecidos al dejar Averheim, pero el Graf Tobias de Nuln fue lo suficientemente generoso como para darnos parte de sus reservas personales cuando llegamos al frente. Debemos hacer todo lo posible para encontrar y destruir a estos ladrones, pero no parece que hayan causado ningún daño".

La guerra

"La emboscada… fue brutal. No estabais allí. Nunca he peleado con un enemigo así antes. Los orcos son monstruos salvajes y feroces, pero los hombres bestia... su propia sangre está podrida. Maté a uno, una criatura con cabeza de toro del tamaño de un ogro, con su carne como placas de piedra superpuestas. Se desangró, y allí donde su sangre tocó la rica tierra esta se convirtió en polvo seco, las plantas se marchitaron y murieron... Me avergüenza decirlo, pero me alegro de no estar allí. Helborg y los otros, que Myrmidia los guíe y Sigmar los proteja, se enfrentan al enemigo más temible que jamás he visto".

El servicio de oración por el Emperador

"Sí, es mañana por la noche. Puedo preguntar para conseguiros una invitación al templo si deseáis participar y mostrar vuestra devoción. De lo contrario, podéis orar con los plebeyos en la plaza".

Una reunión con el Luminario Mauer

El Luminario Mauer puede ser encontrado muy probablemente en su apartamento en el Descanso del Laurel. En su casa, con su mitra descansando sobre una mesa y una gruesa túnica colgada de una percha, parece más pequeño y más joven. Estará feliz de ver a los PJs aún estando un tanto perplejo y confundido, ya que ha estado leyendo algo terriblemente interesante. Sin embargo, pronto traerá su mente de nuevo al presente y demandará con entusiasmo que los PJs le cuenten todo lo relacionado con el ritual para limpiar el badajo contaminado y con su buen amigo Robertus von Oppenheim.

Mauer quedará perturbado al enterarse de que von Oppenheim está muerto. Después de un momento de mutismo, su siguiente pregunta será: "¿Tenéis sus notas?" No siendo un hombre sentimental, Mauer se centrará en las cuestiones productivas: ¿Fue el ritual un éxito? ¿Qué recordáis al respecto? ¿Dónde está el badajo de campana? ¿Puedo verlo? ¿Se han producido efectos secundarios o secuelas del ritual que hayáis advertido?

Si se le recuerda a Mauer el pago a los PJs, parecerá sorprendido, para luego exclamar, "¡Por supuesto!" e irá en busca de su bolsa. Si tiene razones para estar impresionado con cómo se han comportado los PJs, les pagará bastante más de las 3 coronas que les prometió, hasta 10 por cabeza. (Evidentemente, ha recibido recientemente una gran suma de dinero).

El único objetivo del Mauer en esta conversación es conseguir el badajo de la campana para examinarlo con tranquilidad. Si los PJs están poco dispuestos a entregarle el badajo por alguna razón, Mauer

El Encapuchado Negro

Por ahora, el Encapuchado Negro ha revisado su plan para el badajo de campana. No pretende utilizarlo en el templo en Averheim, sino en el Sagrado Templo de Sigmar durante el servicio de oración por el Emperador. Las recompensas potenciales son mucho mayores, y asegurar el badajo de inmediato es de suma importancia. Si el Luminario Mauer es el Encapuchado, querrá asegurarse el badajo y eliminar las sospechas que los PJs puedan tener acerca de cómo va a ser utilizado. Si los PJs parecen desconfiados, se abstendrá de manipularlo en su presencia y tomará todas las precauciones debidas para demostrar que comparte sus preocupaciones. También querrá sondear a los PJs sobre lo que saben o sospechan del Encapuchado Negro. Si le revelan que Adele Ketzenblum es una de sus fuentes de información sobre el Encapuchado, entonces Mauer será desdeñoso, animando a los PJs a ignorar todo lo que dice, afirmando (con razón) que ella dirá cualquier cosa que la permita quemar a alguien en la hoguera. Tal vez los PJs puedan utilizar esa apertura para conseguir que Mauer se abra a hablar sobre el destino de su familia, revelando sin querer el motivo de su traición...

Si los PJs necesitan una pista adicional, entonces, cuando abandonan la habitación, uno de ellos advierte con una tirada **Difícil (-20%) de Percepción** que Mauer saca el badajo de la caja y lo guarda en un bolsillo dentro de sus túnicas. Parece estar preparándose para un viaje inminente.

Reemplazado

Si los PJs están decididos a no entregarle el badajo, el Encapuchado Negro puede robarlo, o usar una pobre copia construida apresuradamente. En ese caso, el Encapuchado Negro y su lugarteniente también deberán matar a algunos miembros clave del personal (sacerdotes sigmaritas) que de otro modo detectarían la cosa contaminada al instalarla en el campanario. Esto debería hacer que sea más fácil para los PJs advertir que algo va mal en el campanario, y quizás poder frustrar el complot antes de que se toque la campana.

estará confundido, luego ofrecerá más dinero recordándoles la gran importancia de su investigación y, finalmente, señalará que en este momento no hay ninguna certeza de que el ritual haya funcionado y que el badajo aún podría ser peligroso, por lo que lo mejor es que los PJs lo entreguen al Colegio Luz o al culto de Sigmar para su custodia. (En cualquier caso, el badajo hará rápidamente su camino a Mauer y/o al Encapuchado Negro).

El Luminario Mauer tiene lo siguiente que decir sobre estos distintos asuntos.

El estado del Emperador

"Lo hago lo mejor que puedo, pero creo que se beneficiaría de contar con un verdadero físico. Aunque su campeón no dejaría a uno cerca de su cama a menos que fuese el mismísimo Magnus el Piadoso. Aún así, el Emperador no parece estar en grave peligro, y creo que con un poco más de descanso tendrá una recuperación completa".

La situación del Luminario Mauer

"Bien, supongo que estos aposentos son una mejora respecto a mi piso en Averheim, y ciertamente es mucho mejor que la última vez que viví en Altdorf. Pero sería bueno poder estar más cerca de la biblioteca cuando se acabe este asunto".

Graf Friedrich

"Hemos recorrido un largo camino desde nuestro desacuerdo en la fiesta. Me alegro de que la horrible efigie traída por la expedición haya sido al parecer neutralizada, eso hace que las muertes tengan sentido de alguna manera. También me gustó el rápido transporte de vuelta desde la primera línea en su carruaje de la Flecha Roja. Supongo que he de reconocer que debajo de su exterior vanidoso y mercenario, el Graf Friedrich tiene una mente inteligente".

Capitán Baerfaust

"Os diré algo sobre el capitán Baerfaust: por el amor de Shallya no le enfadéis. Muchos hombres tiemblan de miedo cuando se enfrentan a las abominaciones de Caos. Baerfaust no. Él... mata con una eficacia que es a la vez admirable y de gran utilidad. Ni el Emperador ni yo estaríamos vivos hoy si no fuera por él".

Clothilde von Alptraum

"Von Alptraum, juzgo que es averlandesa por su… ¡Oh! Ahora lo recuerdo. Estuvo en la fiesta del jardín, ¿no? Su guardaespaldas fue asesinado por ese skaven. Una pena".

Frederick Grosz

"Ese nombre no me resulta familiar".

El badajo de la campana

"En un examen superficial y casual parece totalmente limpia de su mancha, lo que es muy alentador. Voy a examinarlo a fondo y luego a compartirlo con los altos miembros de mi orden para obtener sus opiniones. Si Verena nos es favorable, entonces puede que hayamos encontrado una manera fiable de destruir la corrupción del Caos."

La pólvora desaparecida

"Oh, ¡qué mal agüero! No, no he oído nada al respecto".

La guerra

"Estoy contento por haber hecho mi parte. No fue algo... del todo agradable. Prefiero no hablar más de ello".

Adele Ketzenblum - cultista del Caos

"Que ella ¿qué? Oh, ¡jajajajajaja! Lo siento, lo sé, uno de los temidos protectores del Imperio era en realidad una esclava de la oscuridad, ¡jajaja! No es algo para tomarlo a risa, lo sé, lo sé. ¡Pero la ironía! Y tuvo la temeridad de acusarme, sólo porque mi familia y mi hermana… ¡jajaja! Ahh. Muy bien, ya está. Que terrible. ¡Ummmmjajajajaja!

El servicio de oración por el Emperador

"Sí, creo que von Oppenheim lo aprobaría. ¿Qué es la oración, sino un esfuerzo concentrado de voluntad? Tengo la teoría de que la creencia colectiva y enfocada puede tener un efecto positivo sobre el Emperador. Un sacerdote diría que sólo los dioses tienen ese poder, pero ¿no es la oración un esfuerzo para que intervengan los dioses? Y si lo hacen, ¿es por la oración? Eso hace que el poder… Os estoy aburriendo como para dormiros, ¿no? Es la noche de mañana. Intentaré conseguiros una invitación, si queréis venir".

El robo

Después de que los PJs den el badajo de campana al Luminario Mauer, él lo saca de su caja y está un rato examinándolo, usando algunos hechizos y las herramientas a su disposición. Tras una hora de investigar y garabatear notas, se levantará, se pondrá la túnica y su sombrero, y se irá a visitar a sus colegas en los Colegios de Magia. El badajo de campana se quedará dentro de su caja, pero está permanecerá abierta sobre la mesa.

Unos minutos más tarde, Lily Foote se cuela en la habitación por una entrada de servicio y hurta el badajo de campana, deslizándolo bajo su delantal y volviendo a la cocina. Esa noche el local recibe una

Matando al Encapuchado

Es posible que, mediante la deducción o la intuición, los PJs encuentren y maten al Encapuchado Negro. Incluso en esta etapa, este no tiene porque ser el beso final para la aventura. Hay dos grandes salidas desde este punto. En la primera, el Encapuchado escapa usando la magia como se describe en la página 156, para continuar sus planes entre bastidores y recibir su castigo/recompensa del dios del Caos Tzeentch. En la segunda, con una frase agónica de "llegáis demasiado tarde...", el Encapuchado expira. Sin embargo, sus diversos planes están ya en movimiento, y su lugarteniente puede llevarlos a su final. Con la excepción del epílogo del Cuarto Libro, la aventura continúa más o menos como está escrita.

entrega de unos barriles de Pilsach Peculiar y Lily pasa el badajo, ahora envuelto en trapos, al hombre que realiza la entrega, que a su vez se lo pasa al teniente del Encapuchado, que lo ve instalado en la campana del Sagrado Templo. Cuando Mauer descubra el robo, estará angustiado y completamente avergonzado. Se lo mencionará a los PJs la próxima vez que se crucen, consulta la página 146.

Una invitación

Uno de los tres PNJs principales invitará a los PJs a atender el servicio de oración en el Sagrado Templo de Sigmar. Esta invitación puede ser en persona, en cuyo caso el PNJ mencionará a todos los demás dignatarios que estarán presentes (el Elector de Wissenland, el Gran Teogonista, el Supremo Patriarca de los Colegios de Magia, etc.). O puede llegar en forma de una nota o carta a su alojamiento en la mañana del servicio.

Por supuesto, es posible que los PJs hayan logrado ofender a todos los PNJs principales, en cuyo caso, ninguno de ellos les ofrecerá esa invitación. (Y el Encapuchado Negro tampoco lo hará, ya que no quiere correr el riesgo de que los PJs frustren su plan. A menos que confíe en que son torpes y bobos, y en su lugar pueden ser otro grupo de víctimas). En este caso, Clothilde von Alptraum, u otro PNJ conocido, puede ofrecerles la invitación. Es importante que los PJs asistan al servicio de oración, ya que es donde se produce el clímax del Tercer Libro.

Parte dos – Una farsa en la Niebla

Este capítulo trata los acontecimientos acaecidos, en un período de tiempo breve, en la infame Calle de las Cien Tabernas. La mayoría de estos sucesos se inician de algún modo por las actividades de la Conspiración, y los PJs bien podrían averiguar que pretenden estos traidores y cómo enfrentarlos. Sin embargo, algunos de los eventos son irrelevantes, e incluso pueden llevar a los PJs a una búsqueda inútil.

Ahora que los PJs han devuelto el badajo y despejado algunos cabos sueltos o rivales, la Conspiración no tiene más usos para ellos y pretende eliminarlos. Al mismo tiempo, la Conspiración también busca llevar a cabo unos pocos planes más.

En primer lugar, quieren asesinar a Clothilde von Alptraum. La Conspiración siempre ha planeado matarla (con otros dignatarios importantes) cuando acuda a ver alguna representación en el teatro del Templo del Drama, durante sus vacaciones en Altdorf. De este modo, los miembros de la Conspiración esperan causar inestabilidad adicional entre los que compiten por el poder en Averheim. Aunque sus ambiciones en Averheim han quedado relegadas mientras tratan de sacar provecho de la herida del Emperador, aún están interesados en desarrollar esta conjura. Contar con partidarios influyentes en Averheim sólo puede aumentar las posibilidades de la Conspiración de colocar a su gente en posiciones de poder en Altdorf.

En segundo lugar, el Encapuchado quiere secuestrar a un expatriado elfo que llega hoy a Altdorf, Eothllir Valandar, que también recibe el apodo de 'el que camina sobre el mar', un marinero que participó en la expedición del Graf Friedrich. El elfo es consciente de que la efigie traída de vuelta por la expedición contenía piedra de disformidad, e intenta encontrar al Graf Friedrich von Kaufman para advertirle. Obviamente, esto podría estropear la trama del Encapuchado Negro con la campana y potencialmente conducir a su exposición como un traidor, así que Eothlir debe ser eliminado.

En tercer lugar y lo más importante, la Conspiración ha dispuesto que el badajo corrompido sea instalado en una gran campana en el Sagrado Templo de Sigmar. También ha organizado una reunión que se celebrará en el templo, una velada de oración y devoción a Sigmar. Un gran número de altdorfeños, desde humildes ciudadanos a algunos de los hombres y mujeres más importantes del Imperio, tiene previsto ir para rezar a su dios, con la esperanza de que bendiga a su pueblo y a su Emperador enfermo en estos tiempos difíciles.

Los restos de la Corona Roja

La Corona Roja ha sido usada de un modo cínico e insensible por la Conspiración. Muchos miembros de la Corona Roja se arriesgaron, y de hecho perdieron sus vidas, con el fin de reunir las fuerzas del Caos contra el Imperio. Se les hizo creer que recibirían más apoyo de sus aliados en la Conspiración, y que los ejércitos del Imperio no podrían montar una defensa tan denodada como la que finalmente hicieron.

Aunque la mayoría de los cultistas de la Corona Roja han muerto o se han dispersado, aún existe una pequeña célula en Altdorf.

Bertolt Bassermann es el líder de la célula de Altdorf. Es un devoto adorador de Tzeentch y un brujo. Bertolt cree que la raza humana debe volver a un estado primitivo, llevando una vida sencilla cerca de la naturaleza, como agricultores y cazadores-recolectores. Por ello, desea que los hombres bestia y los mutantes de los bosques arrasen las ciudades del Imperio. Los deseos de Bertolt de una vida más sencilla no son del todo compatibles con Tzeentch, aunque el Gran Mutador ha tenido a bien otorgar a Bertolt poderes mágicos y una presciencia extraña a cambio de su devoción y servicio. Bertolt pensaba que la Conspiración le ayudaría a destruir el Imperio, pero ahora se da cuenta de que sólo querían crear un vacío de poder que pudieran explotar, cambiando a un tirano por otro. Bertolt se siente traicionado y busca venganza contra sus antiguos aliados. Es un hombre delgado con el pelo castaño hasta los hombros.

Klaus Ekhof y **Klaus Ackermann** son los matones de Bertolt. Son devotos al culto, pero no son ardientes seguidores de Tzeentch, pero son lo bastante brutales y crédulos para trabajar para Bertolt como mensajeros y rompepiernas. Los dos Klauses son hombres grandes y musculosos con el pelo oscuro y rizado. Klaus Ackermann tiene los ojos azul claro, mientras que Klaus Ekhof los tiene de color marrón.

Johan Boeck es un extraño mutante que Bertolt emplea como espía. Antaño, Johan era un muchacho joven y fornido, pero a medida que envejecía, su torso y extremidades se atrofiaron, dejándolo con poco más que una cabeza unida a un pequeño torso vestigial. Los poderes impíos del Caos compensaron la pérdida de sus extremidades y órganos, por lo que es capaz de comer, respirar y hablar a pesar de ser poco más que una cabeza animada. Tampoco está indefenso, porque su lengua ha crecido, fuerte y prensil, en un tentáculo. (Curiosamente, esta lengua no ha impedido su capacidad de hablar en absoluto, de hecho, ahora puede proyectar su voz a un único destinatario hasta a tres metros de distancia). La Corona Roja usa a Johan como espía. Lo han colocado en la parte superior de una de las picas en el centro de la Calle de las Cien Tabernas, con el fin de vigilar las idas y venidas en torno a los muelles. El pelo largo y enmarañado de Johan cubre su cuerpo marchito y la madera que lo apuntala. Cualquiera que lo mire advertirá muy poco que lo distinga de las cabezas de los criminales decapitados que lo acompañan.

Si los PJs persiguen a los restos de la Corona Roja en el transcurso de la aventura, entonces los cultistas emplean los siguientes perfiles. El perfil de Bertolt se detalla en la página 185 del Apéndice. Los dos Klauses emplean el perfil de un cultista de Tzeentch, en la página 184 del Apéndice (alternativamente podrían usar el perfil de un estibador, en la página 182). Johan utiliza el perfil de un mutante (consulta la página 229 del libro básico), aunque sólo tiene 5 Heridas debido a su pequeño tamaño, y emplea como arma su lengua perforante (alcance 4 metros, Fuerza 2).

Los planes de Bertolt

Bertolt sabe algunas cosas de los planes de la Conspiración, y espera poder manipular a los PJs para frustrarlos por él. De esta manera, pretende cumplir su venganza contra la Conspiración sin llegar a implicarse a sí mismo o a sus cultistas.

- Sabe que el marinero elfo, Eothlir, está escondido en una barcaza.
- Desconoce el nombre de la barcaza o su localización en los muelles.
- Sabe que el elfo será trasladado en breve desde Altdorf a Carroburgo.
- Sabe que Frederick Grosz, un matón al que los PJs pueden recordar de Averheim, es el responsable del secuestro del elfo.
- Sabe que se está preparando un "accidente" para encargarse de los PJs.
- Sabe que un importante secuaz del Encapuchado Negro se aloja en una taberna en la calle (consulta la página 142).
- Desconoce el complot para utilizar el badajo de campana en el Sagrado Templo de Sigmar.
- Desconoce la trama para hacer volar el teatro del Templo del Drama.

En base a lo que sabe, Bertolt planea poner tras la pista de Frederick Grosz a los PJs, esperando ver al matón muerto e impedir la trama para trasladar a Eothlir a Carroburgo. Si los PJs se encargan de Frederick y rescatan a Eothlir, Bertolt intentará poner a los PJs tras la pista de los asesinos del Encapuchado Negro que la Conspiración ha contratado para matarles. Sospecha, con razón, que sólo será una cuestión de tiempo antes de que la Conspiración vuelva sus asesinos contra la Corona Roja. Si su plan funciona, Bertolt considerará si matar a los PJs. Su decisión dependerá de si los PJs han descubierto las demás conjuras (en cuyo caso Bertolt les dejará en paz con la esperanza de que sigan arruinando los planes del Encapuchado) o de si se han dado cuenta, o no, de que están siendo manipulados por Bertolt y su célula.

Bertolt y los dos Klauses pasan la mayor parte del tiempo en el bar del Enano Bailarín. Cada noventa minutos, uno de los Klauses sale del bar y merodea bajo la pica de Johan, fumando una pipa de arcilla. Johan susurra su información en el oído del cultista.

La niebla

Altdorf es famosa por la espesa niebla que la envuelve, elevándose de las aguas del Reik o descendiendo de las Montañas Grises ubicadas en el este. Durante el capítulo, una gruesa niebla cae sobre la capital,

restringiendo la visión y confundiendo a los que son nuevos en la ciudad. La niebla es particularmente espesa cerca del río y por la Calle de las Cien Tabernas.

En consecuencia, resta un 10% a todas las tiradas de Percepción basadas en la vista y a todas las tiradas de Habilidad de Proyectiles contra objetivos en corto alcance (la penalización aumenta a -20% contra objetivos en largo alcance).

Siguiendo el progreso de los distintos Hilos

El resto de este capítulo detalla una serie de eventos que ocurren en, o cerca de, la Calle de las Cien Tabernas en las próximas 24 horas. Algunos de estos sucesos son encuentros opcionales, diseñados para ayudar al DJ a complicar el asunto y añadir color local a la situación. Sin embargo, se entremezclan tres series de encuentros diferentes que ocurren en un orden cronológico. Tratan con los intentos de la Conspiración por eliminar a los PJs (el hilo **Muerte a los PJs**), secuestrar a Eothlir (**El elfo secuestrado**) y asesinar a Clothilde von Alptraum (**La trama de la pólvora negra**).

Debido a que la Conspiración ha logrado disponer que estas nefastas actividades sucedan dentro de un corto espacio de tiempo, los PJs tendrán que ser muy eficientes para encargarse de los sucesos y descubrir las distintas tramas, resolverlas y protegerse.

Por estas razones, debe prepararse un marcador de progreso para determinar en qué grado consigue la Conspiración completar sus planes. Los PJs, por supuesto, estarán involucrados en el atentado contra sus vidas tanto si investigan como si no, pero los hilos de la trama que se ocupan de Eothlir y Clothilde dependerán del marcador. Si los PJs pierden demasiado tiempo en otras cosas, los eventos alcanzarán sus trágicas conclusiones. Estos dos hilos serán denominados como 'hilos marcados'.

Los dos hilos marcados progresan durante un día particularmente ocupado en la Calle de las Cien Tabernas. Prepara en una hoja dos marcadores de progreso de nueve casillas, señalando la séptima y la novena casilla. El primero marcador representa el destino de Eothlir, mientras que el segundo es el complot para hacer estallar a Clothilde en el teatro.

Durante el día siguiente, los PJs llevarán a cabo diversas tareas. Al final de cada tarea hay una nota sobre cómo marcar las casillas. Al tachar la séptima casilla ocurrirá un evento que ofrecerá a los PJs una última oportunidad de involucrarse en la investigación del hilo. Sin embargo, si el marcador alcanza la novena casilla, los PJs llegarán demasiado tarde; Eothlir es llevado a Carroburgo o el público en el Templo del Drama, incluyendo Clothilde, vuela por los aires.

Además de los eventos relacionados con los hilos, otros sucesos que no son directamente relevantes también están disponibles para que el DJ los utilice durante el curso del día. Algunos de estos eventos son simplemente encuentros cortos, otros son más significativos y también afectarán al marcador de progreso como se describe.

Puede ser que los PJs pasen el día comprometidos en actividades que no están cubiertas por los siguientes eventos, como ir de compras o intentar entrar en contacto con otros PNJs. Si lo hacen, el DJ debe tachar una casilla en el marcador de progreso por cada hora o así que los PJs pasen lejos de la Calle de las Cien Tabernas.

La noche antes

Para poder presentar a los PJs ambos hilos sin revelar absolutamente nada, debe producirse el siguiente conjunto de acontecimientos en la noche en la que lleguen a la posada en donde se van a alojar.

La posada está muy atareada, aunque tiene un montón de camas libres para que los PJs pasen la noche. Aparentemente, habrá un número de distracciones que tendrán lugar en el bar público más adelante, incluyendo a un intérprete tileano anunciado como "El Gran Oozelli". Los carteles que anuncian su actuación se jactan de que puede producir música con sus intestinos, y una serie de huéspedes de la posada están chismorreando con entusiasmo acerca de lo entretenidas que son sus actuaciones.

En un momento durante la noche, una dama cubierta con un velo entra en la posada, escoltada por un guardaespaldas y un par de sirvientas. Este pequeño grupo entra en un cuarto trasero privado. Poco después, una de las doncellas entra en el bar de nuevo y ordena algo de comida y bebida. Luego se acerca a los PJs y los invita en nombre de su señora a la sala privada para "una charla tranquila".

La sirvienta, Karla, es miembro del sequito von Alptraum y tiene su escudo de armas bordado en su camisa. Un PJ que supere una tirada **Normal (+0) de Inteligencia** reconocerá la heráldica.

La naturaleza de la decepción de Clothilde

La ocupante de la estancia es Clothilde von Alptraum. Al ver a los PJs, hace un gesto a las sillas vacantes en su mesa y dice:

> "Bien, sabía que estabais aquí. El Graf Friedrich me informó de que podía encontraros en este lugar. ¿Os apetece una copa de Pritzstock Reisling?"

Clothilde ofrece a los PJs una copa de buen vino. Si quieren beber cualquier otra cosa, envía de nuevo a su criada al bar.

> "He tenido una noticia decepcionante. Tenía la esperanza de ver una actuación del Castillo Telaraña en el teatro del Templo del Drama esta tarde, sólo para ser informada de que la obra iba a ser pospuesta indefinidamente. Hablé con el director, un hombre muy encantador de Tilea, y me informó de que estaba teniendo muchos problemas relacionados con algunos accesorios perdidos. Por lo que yo entiendo, tenéis experiencia en este tipo de escenarios, la investigación de misterios y ayudar a otros, así que me preguntaba si podríais ir al teatro mañana y ver si podéis llegar al fondo de la cuestión. Os estaría siempre agradecida".

Si los PJs se niegan, Clothilde parece cabizbaja, pero se lo toma con buen humor. Mantiene una pequeña charla, preguntándoles qué consiguieron en Middenheim, y luego se excusa y se va, junto con sus sirvientas y el guardaespaldas.

Si los PJs aceptan, Clothilde estará visiblemente feliz y sugerirá que vayan a ver a Filipi Remastri lo más temprano posible por la mañana. Disfrutará de un poco más de charla antes de irse.

Si los PJs regatean por una recompensa, Clothilde estará un poco cabizbaja, ya que su naturaleza está muy por encima de semejantes asuntos, pero les dirá que consideraría que tres coronas de oro son un pago justo por un trabajo bien hecho.

Un nuevo barril

Después de su reunión con la noble, los PJs advierten que el bar está empezando a llenarse de gente excitada que viene por la actuación. Dos teloneros entretienen a la multitud, un malabarista y un hombre con un perro bailando. La mayoría del público consiste en estibadores, aunque unos jóvenes aristócratas vociferan de pie a un lado, y en la parte trasera de la sala hay un elfo bastante distante que evita toda compañía. Este es Eothlir, que acaba de tener un día bastante decepcionante tratando de localizar al Graf Friedrich von Kaufman. Si los PJs intenten hablar con él, los rechazará, incluso si son elfos. "Si no te importa, estoy aquí esta noche para relajarme y disfrutar de las distracciones, ¡no para hacer amigos o participar en una charla ociosa!" Es un elfo arrogante.

El personal de la taberna está sirviendo Pilsach Peculiar, una rica cerveza negra elaborada en Averland. Traen un barril nuevo de su bodega y lo abren en el bar, trabajando rápidamente para satisfacer la cola cada vez más impaciente de bebedores. Sin embargo, cuando tratan de extraer la cerveza del barril, encuentran que no está lleno de líquido. Una lluvia de polvo negro cae sobre la jarra. El personal está perplejo por lo ocurrido, aunque cualquier PJ con experiencia en pólvora puede identificar la sustancia. Si los PJs no muestran ningún interés, uno de los estibadores da la alarma. El personal está aliviado de que no hubiera ninguna explosión y comprueban los barriles restantes, ninguno de ellos contiene pólvora.

Si los PJs preguntan de dónde viene la cerveza, el personal del bar afirma que el último envio fue de un carro de las Cuatro Estaciones, cuya división de transporte de mercancías maneja la importación de la cerveza en Altdorf. Si los PJs piden más información, cualquiera puede decirles que las Cuatro Estaciones tiene su oficina principal en la Königsplatz, en una posada llamada el Gato y el Violín.

Los PJs que examinen el barril verán que presenta una pequeña 'X' roja estampada en el fondo.

El Gran Oozelli

Una vez que el furor por la pólvora se ha apagado, el Gran Oozelli sube al escenario. Es un hombre pequeño, de unos treinta años, con una ordenada barba negra de chivo y un bigote puntiagudo. Coloca un instrumento extraño, parecido a una trompetilla de bronce pero mucho más grande, cerca de su trasero y empieza a tirarse pedos para interpretar canciones muy conocidas como "El Reik es ancho", "Un bandido audaz", y "El lamento del Drakwald".

El efecto es en realidad sorprendentemente melodioso. Sin embargo, después de un minuto de tocar la trompeta, Eothlir arroja su vino a un lado y se encamina a la salida, afirmando en voz alta, "¿Así que esto es lo que pasa por entretenimiento para los patanes de Altdorf en estos días? ¡Qué infantil!" La multitud abuchea y se mofa del elfo, y cuando sale a la calle, un corpulento estibador dice con sarcasmo: "Supongo que estáis habituado a la flatulencia de un timbre mucho más fino en las resplandecientes tabernas de plata de Lothern".

Oozelli restaura el orden proclamando su "segundo movimiento", y no hay más sorpresas. Al final de su espectáculo, el personal del bar anuncia las últimas consumiciones y los espectadores se dispersan.

Si los PJs pasan un tiempo cotilleando con la gente en el bar, bien pueden oír los siguientes chismes:

Rumores

- "Es una pena que se quedaran sin Peculiar, es una buena bebida. Solamente la han estado importando desde Averland el último mes".
- "No le digáis a nadie que os lo he dicho, pero un amigo de un amigo me dice que si alguna vez queréis hablar con alguien para ver a alguien sufrir un daño, solamente tenéis que encontrar a un hombre que bebe en el Sagrado Martillo de Sigmar. Por lo que él dice, el lugar es como un verdadero gremio de asesinos".
- "No conoceréis a alguien que acuda a esta reunión en el Sagrado Templo mañana por la noche ¿verdad? ¿Lo conocéis? Hay una lista de invitados exclusiva, ¿no?"
- "He oído que hay una noble de Averheim hospedada cerca de aquí. Debe estar en la ciudad para pedir al Emperador el asiento de Elector de Averland. Debería cuidarse, habrá sangre antes de que eso se arregle".
- "Hay mucha gente extraña por estos lares. Yo culpo al personal de la Media Luna por dejar beber allí a todos esos strigany. No estoy predispuesto contra los strigany, pero son un montón de ladrones. Tened cuidado si están cerca, ya sabéis por qué".
- "Ya es hora de reunir a todos esos refugiados y echarlos de vuelta a sus granjas. Apenas hay espacio para respirar aquí esta noche. Siento sus problemas y todo eso, pero Altdorf está a punto de estallar. ¿Sois de Averheim? Oh, disculpadme, estoy borracho".

Despertando

Los eventos de esta sección y la Parte Tres, **Caos en el templo sagrado**, suceden en el mismo día. Así que desde que se despiertan en la mañana del servicio de oración hasta que se resuelvan los eventos del templo, los PJs apenas tendrán descanso. Todo serán jaranas de alto ritmo, tramas vertiginosamente complejas y la ocasional carrera de peligro mortal.

El día amanece nublado y sombrío. Y el propietario entrega una carta a los PJs (consulta **Una carta para los PJs** en la página 131).

Primer Hilo — El Elfo Secuestrado

Eothlir Valandar está en Altdorf en lo que suponía que era una breve escala en su camino a Averheim para localizar al Graf Friedrich von Kaufman. Pero tras su llegada ayer, descubrió que el Graf estaba en Altdorf como resultado de la reciente guerra. Sus esfuerzos para asegurar una reunión inmediata con el Graf no han tenido éxito, y es brutalmente golpeado en la inconsciencia mientras está vagando por la Calle de las Cien Tabernas, despertándose por la mañana amordazado, atado, y arrojado en la bodega de una gran barcaza.

El Encapuchado Negro se ha enterado de las investigaciones de Eothlir, y ha enviado a su agente Frederick Grosz a secuestrarlo. Las órdenes de Grosz son esperar a que acabe la ceremonia en el Sagrado Templo, y luego entregarlo al Encapuchado en una mansión a orillas del Reik (en donde tiene la intención de torturar a Eothlir para que confiese a quién le ha hablado de sus sospechas y lo que sabe del Encapuchado Negro). Frederick intentará hacer lo que le han dicho, aunque no le importaría cortar la garganta al elfo y arrojarlo al agua si es necesario.

Que Eothlir es un elfo de Ulthuan es muy evidente por su aspecto. Mide 1,80 m y es esbelto en su constitución. Su pelo es largo hasta los hombros, liso y rubio rojizo. Sus ojos almendrados son de color azul cerúleo. La vida a bordo ha dejado a Eothlir un poco curtido y para los estándares de los elfos tiene sus rasgos endurecidos, con líneas visibles alrededor de los ojos y la boca, aunque para la mayoría de los ojos humanos su tez parece limpia y juvenil. Habitualmente viste túnicas sueltas de color gris y turquesa.

Como Adele Ketzenblum, Eothlir Valandar es una oportunidad para que el DJ comparta la información que considere apropiada con los PJs respecto al Encapuchado Negro. Él podría haber sacado muchas de las mismas conclusiones que Adele con respecto a la expedición a las Tierras del Sur, y entiende (más o menos) lo que era la efigie de piedra de disformidad y lo peligroso que todavía es. Puede impartir, además, la siguiente revelación sorprendente para los PJs (si el DJ quiere): el ritual para purgar la piedra de disformidad no funcionó; no podría haber funcionado, ya que incluso los más altos archimagos de Saphery son incapaces de eliminar su mancha.

Dirigiendo este hilo

Este es el más simple de los distintos hilos, pero implica un poco de trasiego en la Calle de las Cien Tabernas. Si los PJs van directamente a investigar este hilo y lo siguen hasta el final, entonces deberían resolverlo rápidamente.

Con esto en mente, si los PJs siguen cada uno de los episodios en este hilo, uno tras otro, entonces el DJ debería introducir uno de los encuentros del hilo **Muerte a los PJs** (consulta la página 140), así como al menos un encuentro de la lista **Encuentros opcionales** (consulta la página 144).

El elfo secuestrado, Episodio Uno — Una carta para los PJs

El primer movimiento de Bertolt es contactar con los PJs dejando una carta en su lugar de residencia. Klaus Ekhof dejó la carta en la taberna en las primeras horas de la mañana. La carta estará dirigida al PJ que haya sido el más comunicativo a lo largo de la aventura.

Nadie en la taberna vio a Klaus entregar la nota. Fue descubierta en la puerta de entrada por el personal esta mañana.

Efecto en el marcador de progresión: Ninguno.

El elfo secuestrado, Episodio Dos — Indagando en El Murciélago Negro

Indagar en El Murciélago Negro revelará que no hay nadie con el nombre de Frederick Grosz hospedado en la taberna. Si los PJs son capaces de recordar el aspecto de Frederick (estatura media, rasgos muy marcados, bigote retorcido) el personal de la taberna parecerá incómodo, pero no dirá absolutamente nada. Un generoso soborno o una tirada **Difícil (-20%) de Carisma o Intimidar**, pueden aflojar sus lenguas. Admitirán que hay un huésped que se hace llamar Karl Meisl, que encaja muy bien con esa descripción.

Además, pueden informar a los PJs de que Karl pasó mucho tiempo en el bar confraternizando con miembros de la banda de estibadores de los Peces. También recuerdan que hace un par de noches, un "hombre embozado con una gran capucha negra" llegó a la taberna, y que él y Karl pasaron un buen rato charlando en la habitación de Karl.

Efecto en el marcador de progresión: Marca una casilla en el hilo de la trama de la pólvora negra mientras los PJs indagan en El Murciélago Negro.

El elfo secuestrado, Episodio Tres — Indagando en los muelles de los Peces

Todos los miembros de los Peces que trabajan en los muelles han sido informados del secuestro de Eothlir. La mayoría de ellos sabe que el elfo se encuentra actualmente de polizón en la bodega de una barcaza, el *Espíritu Inquieto*, amarrada en uno de sus pontones junto a un gran número de otros botes. El *Espíritu Inquieto* está preparado para navegar a Carroburgo al atardecer (en realidad, navegará a una mansión fuera de la ciudad para descargar a Eothlir y luego seguirá su viaje).

Estimados fisgones

Puede sacaros de vuestra apatía el descubrir que vuestro viejo conocido Frederick Grosz está en la ciudad en este momento. Aparentemente, se aloja en la taberna del Murciélago Negro. ¿Tal vez os gustaría cogerlo para discutir vuestras vivencias juntos en Altdorf y el trabajo que ha estado haciendo para el tipo encapuchado?

Entiendo que está planeando hacer algo muy desagradable a un pobre elfo en un bote. Personalmente no me preocupan los snobs inmortales de orejas puntiagudas, pero lo que va hacer no es nada agradable. De hecho, avergonzaría a un bretoniano, para ser franco.

No necesitáis agradecérmelo o saber quién soy.

Los miembros de los Peces no esperan ser interrogados por su rol en el secuestro, y saben que el hombre principal en este asunto, un tal Karl Meisl, tiene un número de asociados en Altdorf. Esto es una suerte para los PJs, ya que si se preguntan por Karl en los muelles, los Peces asumirán que están "en el plan" a menos que les den motivos para no hacerlo.

En todo momento hay muchos miembros de los Peces en su área de los muelles, ya sea moviendo carga u ociosos entre trabajos. Los PJs pueden acercarse fácilmente a uno de los miembros de la banda y preguntar por Frederick. La información obtenida se determina con una tirada **Difícil (-20%) de Carisma** (aunque si los PJs toman un enfoque más duro, el DJ puede decidir que una tirada **Muy difícil (-30%) de Intimidar** es más apropiada).

Si los PJs preguntan por 'Frederick Grosz' no llegarán a ninguna parte. Frederick ha estado usando su alias en sus tratos en Altdorf.

Si los PJs mencionan a 'un hombre con capucha negra' o algo así, añade un +10% a la tirada, ya que los Peces saben que 'Karl' tiene un socio al que se refiere de este modo.

Añade -20 a la tirada si algún miembro del grupo que interroga a los estibadores es un elfo.

Un éxito significa que los Peces admiten que conocen a 'Karl' y que regresará más tarde. Ahora está bebiendo con un amigo en las Siete Estrellas.

Un fracaso significa que los Peces son ambiguos en cuanto a si conocen o no a Karl. Los PJs pueden hacer más preguntas, pero con una penalización de -10% a cualquier tirada de Carisma o Intimidar. Un segundo fallo se encuentra con evasivas y sugerencias a que los PJs se larguen.

Con uno o más niveles de éxito, uno de los Peces afirma: "Estáis ayudando con el asunto del elfo, ¿eh?" Sin embargo, mantiene la boca cerrada sobre el tema si se le presiona.

Con dos o más niveles de fracaso las negociaciones se rompen, y una pelea amenaza con estallar si los PJs siguen preguntando. Consulta la página 29 para saber cómo manejar las peleas con los estibadores.

Los estibadores saben que no deben dar a conocer más información sobre Frederick. Sin embargo, si la conversación inicial con los PJs va muy bien y estos hacen una pregunta cómo, "¿Cuál de estas barcazas es de Karl?" Los estibadores dan el nombre del *Espíritu Inquieto* si el PJ supera una tirada enfrentada de Empatía contra la Voluntad del estibador.

Efecto en el marcador de progresión: Marca una casilla en el hilo de la trama de la pólvora negra mientras los PJs indagan en los muelles. Marca una casilla en ambos marcadores si los PJs acumulan más de tres niveles de fracaso mientras interactúan con los Peces.

El elfo secuestrado, Episodio Cuatro – Persiguiendo a Frederick

Nota: Si la casilla que representa el progreso de este hilo alcanza el séptimo espacio, este evento sucederá automáticamente la próxima vez que los PJs están vagando por la Calle de las Cien Tabernas.

Si los PJs están a la búsqueda de Frederick, o se dirigen a las Siete Estrellas para ver si pueden encontrarle, lo verán automáticamente.

Si los PJs llegan a este evento como resultado del marcador de progresión y no están particularmente buscando a Frederick, lo verán con una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción** (recuerda la niebla descrita en la página 127).

Si los PJs simplemente paran a Frederick o le invitan a charlar, Grosz hablará con ellos amigablemente. Contará una falsedad sobre cómo se dirigió a Nuln después de dejar a los PJs en Averheim, y luego consiguió un trabajo enrolado en una barcaza que está actualmente atracada aquí, en Altdorf. Su insistencia en que "no se mete en líos" y en que "se ha vuelto honesto", son probablemente los indicadores más claros de que miente. Si algún PJ tiene el trasfondo Criminal (y por tanto una relación preexistente con Grosz), compartirá un guiño de complicidad con él, como si dijera: "Mira, amigo, hazme un favor y mantente fuera de mi timo o me lo arruinarás". Frederick también insistirá en que tiene que volver a su barcaza ahora, ya que partirá fuera muy pronto y no quiere quedarse atrás.

Si los PJs mencionan al Encapuchado Negro o al elfo desaparecido, o si hacen cualquier movimiento para detenerlo, atacarlo, o actúan agresivamente, Frederick salta. Si está conversando con ellos en ese momento, utiliza al PJ más cercano, empujándolo y echando a correr (lo que significa que también empuja a ese PJ sobre sus compañeros y se compra unos pocos segundos cruciales de ventaja).

La persecución se juega en varias partes. En cada parte los PJs deben pasar una tirada para mantener el ritmo de Frederick. Si un PJ falla su tirada, cuenta como que se ha quedado atrás. Esto significa que sufre una penalización adicional de -10% en las futuras tiradas para mantener el ritmo. Un PJ que falle dos tiradas pierde a Frederick en la niebla y sólo llega después si otro PJ logra capturar al matón.

1. El callejón

Frederick corretea por un callejón estrecho entre dos de las posadas en la Calle de las Cien Tabernas. Los adoquines aquí están en mal estado, muchos están sueltos y en medio del callejón hay un gran charco sucio.

Para seguir el paso a Frederick, los PJs deben pasar una tirada **Normal (+0%) de Agilidad**. Los que fallen se quedarán atrás. Los que obtengan dos o más niveles de fracaso caerán en el charco sucio, cubriéndose en una capa de pegajoso barro negro. Cualquier PJ caído estará sucio hasta que pueda limpiarse (en consecuencia el DJ debe aplicar las penalizaciones que considere apropiadas).

2. El músico

Frederick gira a su derecha y baja por la Calle de las Cien Tabernas hacia los muelles. Esprinta hacia una pequeña multitud que está viendo a un hombre interpretar con una dulcinea 'El Reik es ancho'. Al pasar a su lado, Frederick patea el plato con monedas del músico. Las monedas de cobre se dispersan en todas las direcciones y las personas en la multitud se agachan para recoger el dinero.

Para seguir el paso a Frederick, los PJs deben pasar una tirada **Normal (+0%) de Fuerza** para forzar un camino entre la multitud, o una tirada de **Rutina (+10%) de Esquivar** para deslizarse a través de ella. Los que fallen se quedarán atrás. Los que obtengan dos o más niveles de fracaso chocarán con los que están recogiendo las monedas. El PJ tendrá que hacer una rápida disculpa si quiere evitar una pelea.

3. Las cajas de pollos

Frederick corre a lo largo de la Calle de las Cien Tabernas. Al final del camino, una serie de grandes cajas de madera están acumuladas delante de la taberna La Sirena. Frederick salta por encima de una caja y gira a la izquierda hacia la línea de muelle.

Para seguir el paso a Frederick, los PJs deben pasar una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** para saltar por encima de las cajas, o una tirada **Difícil (-20%) de Inteligencia** para recordar un atajo. Los que fallen se quedarán atrás. Los que obtengan dos o más niveles de fracaso chocarán con una de las cajas mientras tratan de sortear el obstáculo. La caja se abrirá y un par de gallinas asustadas saldrán corriendo y cacareando calle arriba. Los pollos tendrán que ser capturados y asegurados si los PJs quieren evitar problemas con el propietario de La Sirena.

4. Las fétidas y resbaladizas entrañas de pescado

Frederick llega corriendo hasta la línea de muelle. Pasa un grupo de pescaderas que están sentadas enfrente de uno de los almacenes, rebanando los peces y lanzando sus entrañas en un gran cuenco de cobre. A medida que Frederick pasa a su lado, patea el cuenco, haciendo que un montón de vísceras de pescado rojo y maloliente se derrame por la acera.

Para seguir el paso a Frederick, los PJs deben pasar una tirada **Difícil (-20%) de Agilidad** para mantener su equilibrio. Los que fallen se quedarán atrás. Los que obtengan dos o más niveles de fracaso caerán al suelo, cubriéndose en vísceras y sangre. Cualquier PJ caído estará sucio y apestoso hasta que pueda limpiarse (en consecuencia el DJ debe aplicar las penalizaciones que considere apropiadas).

Si todos los PJs han quedado atrás o sufrido percances de un tipo u otro en este punto, Frederick se escabulle en la niebla. Si al menos un PJ ha pasado cada tirada, Frederick está atrapado.

5. En el agua

Frederick esprinta sobre uno de los desvencijados muelles de madera que sobresalen hacia el agua, y luego salta de ese muelle a una barcaza cercana, desde esa barcaza a un pequeño esquife, y desde ese esquife trepa hasta un muelle contiguo al otro lado de un canal. La mayoría de los botes pertenecen a, o están afiliados con, los Peces, así que nadie se mueve para detenerlo a medida que avanza.

Para seguir el paso a Grosz, los PJs deben pasar una tirada **Difícil (-20%) de Agilidad** para hacer los saltos y evitar a los sorprendidos estibadores, o una tirada **Difícil (-20%) de Carisma** para convencer a un barquero cercano para que simplemente les cruce a través del canal. Los que obtengan dos o más niveles de fracaso caerán al río o el canal, y tendrán que pasar algún tiempo para encontrar un lugar donde poder salir por sí mismos.

Grosz se detiene a tomar aliento después de esto. Si algún PJ sigue aún en la persecución, gime tristemente cuando lo alcanzan.

Cogiendo a Frederick

Tanto si los PJs lo atrapan en la parte 4 o la 5, Grosz está muy cerca de un número de ociosos estibadores de los Peces. Sin más oportunidad para escapar, Grosz grita pidiendo ayuda a los Peces y ataca.

Frederick es ayudado por tantos Peces como PJs que hayan seguido en la persecución, menos uno. Es una pelea similar a la del Primer Libro (sin armas y los estibadores luchan sólo hasta resultar heridos, consulta la página 29). Los estibadores intentarán arrojar al agua a cualquiera cerca del río o canal (tiradas enfrentadas de Fuerza), eliminándolo por completo de la lucha.

Cada PJ que no haya quedado atrás está presente desde el primer asalto de la batalla. Los PJs que se han retrasado llegan un asalto después por cada fallo durante la persecución (por lo que un PJ que no pudo seguir el ritmo una vez llega en el segundo asalto), a los que se suman dos asaltos adicionales si sufrieron dos o más niveles de fracaso en alguna tirada.

Tan pronto como Frederick Grosz sufra una herida crítica o sólo le reste 1 herida, se entregará y se comprometerá a decir lo que quieren saber. Sin embargo, todavía intentará ocultar información, por lo que sólo proporcionará respuestas para satisfacer las preguntas directas y tratará de mentir y negociar siempre que sea posible.

- Sabe que el elfo Eothlir está oculto en el *Espíritu Inquieto*.
- Sabe que se prepara un 'accidente' para encargarse de los PJs.
- Sabe que un importante esbirro del Encapuchado Negro se aloja en la posada del Sagrado Martillo de Sigmar.
- Desconoce la identidad del Encapuchado Negro, pero conoce su estatura y constitución. Si se le pregunta por su voz, dirá que habla en un tono culto pero con un ligero acento averlandes.
- No sabe nada de la Corona Roja.
- No sabe nada de la trama para usar el badajo en el templo de Sigmar.
- Sabe que la pólvora negra fue introducida en Altdorf en barriles de Pilsach Peculiar (pero no para que se pretende usarla o donde ha terminado).

Ten en cuenta que los PJs pueden meterse en problemas si matan a alguien a sangre fría a la vista de la gente de los muelles, por lo que pueden encontrar complicado encargarse de Frederick. La mejor opción sería hacerle confesar su participación en el secuestro ante los miembros de la guardia de los muelles. En este caso, una patrulla de seis guardias acompañará a los PJs para rescatar a Eothlir.

Efecto en el marcador de progresión: Marca una casilla en el hilo de la trama de la pólvora negra mientras persiguen a Frederick.

El elfo secuestrado, Episodio Cinco — La partida del Espíritu Inquieto

Este evento sucede cuando el marcador de progresión de este hilo alcanza la novena casilla.

Si Frederick sigue en libertad, él y cuatro asociados se reúnen en los muelles de los Peces, suben a bordo del *Espíritu Inquieto* y parten hacia Carroburgo. Los socios de Frederick son matones fornidos, chantajistas endurecidos y asesinos de Averheim y Altdorf. A menos que los PJs estén en la zona en el momento en que esto ocurre, pierden su última oportunidad para hacer frente a los secuestradores de Eothlir antes de que salgan río abajo. El hilo se ha completado.

Si Frederick ha sido eliminado de la ecuación por los PJs, entonces sus cuatro asociados pasan veinte minutos esperándolo antes de asumir que el extorsionista ha encontrado un mal final e irse sin él.

Efecto en el marcador de progresión: Ninguno.

El elfo secuestrado, Episodio seis – Rescatando a Eothlir

Si los PJs deciden hacer su camino al Espíritu Inquieto tendrán que luchar para abordarlo. La barcaza está custodiada por dos matones (utiliza el perfil de Bandolero en la página 233 del libro básico), a los que se unirán un asalto más tarde los cuatro socios de Frederick (utiliza el perfil de Espada a sueldo en la página 234 del libró básico). Además, cada dos asaltos un estibador de los Peces se unirá a la lucha a menos que los PJs estén demostrando ser aterradores (mediante hechizos o bendiciones peligrosas, o masacrando a sus oponentes en combate).

La lucha se prolongará diez asaltos hasta la llegada de una patrulla de seis guardias armados con alabardas (usa el perfil de Guardia local en la página 234 del libro básico). Al principio se pondrán del lado de los Peces, pero si los PJs insisten en que hay un elfo cautivo, lo investigarán, liberando a Eothlir y deteniendo a sus captores.

Si los PJs vinieron a rescatar a Eothlir en compañía de una patrulla de la guardia, los matones se rendirán sin luchar, y los asociados de Frederick se escabullirán silenciosamente.

Eothlir está agradecido pero no es amable con los PJs si lo rescatan, haciendo muchos comentarios sarcásticos sobre la "barbarie" de los "monos sin pelo" del Imperio. Si hay un PJ elfo, se pegará a él o ella con una devoción casi patética, hablando en elfico y haciendo todo lo posible para explicar su situación.

Una conversación con Eothlir es otra oportunidad para que el DJ comparta cualquier información que desee con los PJs, especialmente sobre el Encapuchado Negro y las distintas tramas. Eothlir desconoce su identidad, pero podría tener la información que Adele Ketzenblum descubrió en el Segundo Libro y puede corroborarla o introducirla a los PJs. También puede ofrecer sus nociones (relativamente pobres) de la piedra de disformidad. Si el badajo de campana ya está a salvo en manos de la Conspiración, Eothlir puede compartir otra sorprendente revelación: cualquier intento de purgar la mancha de disformidad en un objeto hecho de ese material está condenado al fracaso, ni siquiera los archimagos de Saphery son capaces de semejante magia.

Efecto en el marcador de progresión: Marca una casilla en el hilo de la trama de la pólvora negra mientras los PJs rescatan a Eothlir. Si los PJs pasan mucho tiempo interrogando o compadeciéndose de Eothlir, marca una casilla adicional.

Segundo hilo – La trama de la Pólvora negra

Este hilo es más complejo que el anterior, y los PJs tendrán que mantener los ojos abiertos al hecho de que existen conexiones entre la entrega misteriosa de la pólvora en la taberna y los planes para volar el teatro. La Conspiración ha sido muy cuidadosa en esto, y si los PJs no muestran cierta curiosidad genuina a las pocas pistas que la Conspiración ha dejado, entonces Clothilde von Alptraum, una compañía de mimos tileanos y su público embelesado, encontrarán una muerte ardiente.

Desconocido para la Conspiración, los mimos han estropeado sus planes debido a sus propias acciones ilícitas. Desesperados por crear un conjunto impresionante para su producción del Castillo Telaraña (también conocida como El Destripamiento de Didrick), los mimos

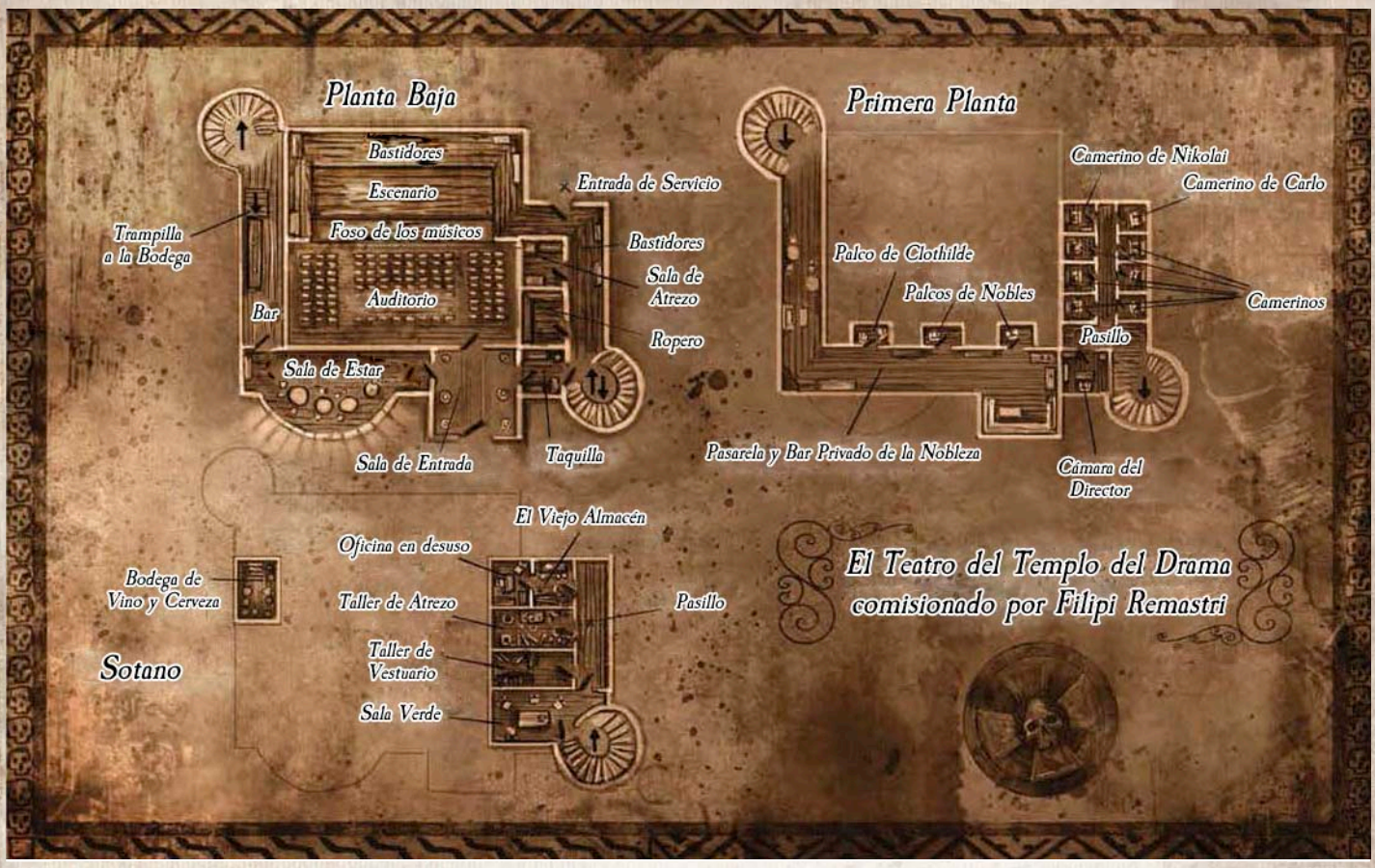
han pasado de contrabando una araña gigante en el teatro, y han permitido que hile su red sobre el escenario, creando un efecto imponente (todo hay que decirlo).

Sin embargo, un suplente celoso ha utilizado la presencia de la criatura para dar cobertura al asesinato de uno de los actores principales. Sabiendo que tendrían problemas con las autoridades por su uso de la araña, los gerentes de los mimos están buscando algunos tipos intrépidos para ayudarles a encontrar y recuperar a la caprichosa bestia. No obstante, si los PJs no ayudan a los mimos, otra ayuda llegará en forma de agentes de la Conspiración y el espectáculo continuará.

¿Qué sucede si los PJs no están interesados en hacer un favor a Clothilde? Puede ser que consideren la petición de la noble como algo frívolo, después de todo, tienen cosas más importantes que hacer que asegurarse de que un melodrama tonto siga adelante. Esto es bastante razonable, pero pueden encontrarse algunas otras pistas en el hilo **Muerte a los PJs** que pueden iluminarlos al hecho de que aquí hay más en juego que una producción pospuesta.

Muchos de los episodios en este hilo ocurren dependiendo de dónde buscan los PJs en el teatro (se proporciona un mapa del teatro para realizar un seguimiento de sus movimientos). Si los PJs insisten en buscar en partes del teatro que no se detallan en el texto, pueden hacerlo, por supuesto, pero puede que no encuentren ninguna pista relevante y que el marcador de progresión avance si desperdician demasiado tiempo.

Aunque los encuentros en este hilo se presentan como "Episodio uno", "Episodio dos", y así sucesivamente, no tienen por qué ser encontrados en este orden y varios de ellos no son necesarios para resolver el hilo correctamente.



Los Milagrosos Mimos de Miragliano

La compañía que habita actualmente el Templo del Drama es conocida como los Milagrosos Mimos de Miragliano. A diferencia de algunas de las compañías nómadas y exóticas que recorren el Imperio ofreciendo su arte, la mayoría de los mimos son de hecho extranjeros. Los mimos principales son:

Filipi Remastri es el director del Castillo Telaraña y el líder de los milagrosos mimos. Su reikspeil es excelente, pero está acentuado por su tileano patrio. Viste con extravagantes ropas tileanas, incluyendo un pronunciado volante en el cuello. Tiene más de 40 años y está luchando una batalla perdida con el bulto alrededor de su vientre. Filipi cree firmemente que el espectáculo debe continuar... ¡porque su medio de vida depende de ello!

Leonardo Catrazan es el director de escena y la mano derecha de Filipi. Es un hombre calvo y fornido, y lleva una ropa un poco menos recargada y ostentosa, aunque viste con el mismo estilo tileano. Catrazan está dedicado a Filipi y tiene la responsabilidad principal de la araña gigante.

Nikolai di Fortessi es el protagonista principal de los milagrosos mimos. Un hombre guapo y un actor de bastante talento, di Fortessi era muy popular entre las multitudes. Fue asesinado recientemente por su suplente, Carlo Spinezzi.

Carlo Spinezzi es el actor suplente de Nikolai di Fortessi. Ayuda en muchas tareas por todo el teatro, entre ellas atender a la araña gigante. Menos guapo, con menos talento, y de menos de altura que Nikolai, Carlo se ha amargado por los años de segundón y el abuso verbal. Lo único que quiere en el mundo es disfrutar de una única interpretación como la estrella.

Gio, Lorenzo, Mariella, Ofelia, Pietro y Sandro son actores de los mimos. Son todos tileanos y se ocupan de su espectáculo. Si se les pregunta acerca de Nikolai, admiten que están preocupados por su desaparición. Todos ellos eran admiradores de Nikolai, y no lo son demasiado de Carlo Spinezzi, al que no dudan en describir como una "prima donna". Mariella, la protagonista, se encuentra especialmente angustiada y suplica a los PJs su ayuda para encontrarlo.

Jakob Ayrer es un miembro del personal del Templo del Drama, no un mimo. Es un hombre de cuello grueso y propenso a teñir su rostro de rojo cuando se enoja. Jakob es un tacaño y un contable; sus preocupaciones en cuanto a la obra son estrictamente financieras. (Cada día que está cerrado, no está haciendo dinero).

Jochen Mell y Nina Poll son personal del Templo del Drama (Jochen trabaja en taquilla y Nina sirve en el bar privado). Ambos son agentes al servicio de la Conspiración. Jochen es un hombre pequeño que debe estar de pie en un taburete para coger las entradas. Nina es una rubia de rostro fresco del Reikland rural que sueña con ser actriz algún día. Ni Jochen ni Nina saben mucho de la Conspiración o su plan más amplio; sólo saben que personas importantes, que pueden hacerlos ricos y/o famosos, tienen trabajo para ellos. Visitan el Sagrado Martillo de Sigmar cada quince días para recibir sus instrucciones, y pueden describir al lugarteniente del Encapuchado Negro si son coaccionados.

La trama de la pólvora negra, Episodio uno – En las Cuatro Estaciones

La Konigplatz está a un breve paseo de la Calle de las Cien Tabernas, a menos que haya demasiada gente. Durante el día, las calles a la Konigplatz están muy concurridas con carretas y paseantes, y puede llevar más tiempo caminar entre la multitud para llegar al Gato y el Violín.

En el Gato y el Violín, los PJs pueden entrar en la oficina de las Cuatro Estaciones y hablar con el secretario, un hombre pálido, alto y delgado, de pelo aceitoso y oscuro, que responde al nombre de Fritz Unruh. No sabe nada de la pólvora. Si se le pregunta por las entregas de Pilsach Peculiar en la Calle de las Cien Tabernas de los últimos días, el secretario se niega a compartir esa información. Los intentos de sonsacar a Fritz no funcionarán, e intimidarle hará que pida ayuda a siete rufianes que están bebiendo en el bar (emplea el perfil de las bandas de estibadores en el Apéndice). Sin embargo, le gusta el dinero, un hecho que sugerirá colocando una moneda de plata sobre la mesa y tosiendo sugestivamente.

Si los PJs ofrecen a Fritz al menos una corona de oro, o golpean a sus rufianes, les dará los siguientes detalles de las entregas recientes:

Entregas de Pilsach Peculiar

- La Sirena – 5 barriles.
- Templo del Drama – 30 barriles.
- Mattheus II – 10 barriles.
- Sagrado Martillo de Sigmar – 25 barriles.
- El Lobo Tuerto – 5 barriles.
- Cervecería de Bruno – 5 barriles.

Si le preguntan a Fritz si alguno de estos pedidos es inusual, dice que le sorprende el tamaño de las entregas tanto del Sagrado Martillo de Sigmar como del Templo del Drama. Deben estar rellenando sus bodegas.

Efecto en el marcador de progresión: Marca dos casillas en los dos hilos relacionados cuando los PJs se dirijan hacia y desde el Gato y el Violín. Si los PJs hacen algo para adelantar tiempo (correr por los callejones, llamar un carruaje, emplear una solución mágica), entonces marca sólo una casilla en ambos hilos.

La trama de la pólvora negra, Episodio dos – Los Milagrosos Mimos de Miragliano

Si los PJs visitan el teatro del Templo del Drama, los porteros les preguntarán que quieren. Si los PJs piden ser llevados ante Filipi, los conducirán a la primera planta y pasarán varios camerinos antes de mostrarles la cámara del líder de la compañía.

Filipi Remastri dirige la obra y Leonardo Catrazan es su director de escena. Reciben al grupo en la oficina y les preguntan que quieren. Si los PJs mencionan que han venido por petición de Clothilde von Alptraum, o para investigar el problema en el teatro, ambos hombres se presentan y ofrecen a los PJs una copa de excelente vino blanco de Remas. Clothilde les ha dicho que intentaría conseguir a algunos investigadores expertos para hacer frente a sus dificultades. Una vez que los PJs hayan aceptado o rechazado el vino, Filipi discute el asunto en cuestión. Habla muy bien el reikspiel, aunque tiene un pronunciado acento tileano y hace una pausa de vez en cuando al intentar un lenguaje más florido.

> "Como podéis saber, los mimos de Miragliano son famosos en todo el Viejo Mundo por la extrema, ahhh, verosimilitud de sus fabulosos escenarios. Por lo general, sólo utilizamos sustancias naturales para nuestros atrezos y paisajes, y no los paneles de madera o lona, ni los ropajes tan amados por los escenógrafos del Imperio. En nuestro teatro de Miragliano no hemos escatimado en gastos para el escenario de nuestra obra, 'El Destripamiento de Didrick'. Toneladas de piedra tallada en la que ha crecido musgo verdadero. Arroyos reales de agua. El gasto es, ahhh, fenomenal".
>
> "Al llegar a Altdorf se nos ha requerido a un compromiso serio en nuestra integridad artística para organizar las actuaciones más apropiadas a la, ahhh, la conveniencia esperada por los críticos de la ciudad. Para proteger nuestra reputación tuvimos que tomar ciertas medidas, ¿entendéis?"
>
> "Así que hemos usado una ayuda particular para mejorar nuestras escenografías. Arachnidis Titanicus, o como ustedes conocen, ahhh, araña gigante. Sólo una pequeña, de menos de metro y medio. Yo, ah, lamento que admitir que hemos extraviado la criatura desde esta mañana. Me gustaría mucho verla de vuelta. Nuestras arcas están lejos de estar llenas, pero puedo hacer este pago previo con la promesa de que habrá más si la criatura encuentra su camino de vuelta a su jaula y no se hace ninguna mención de su existencia a las, ahhh, autoridades".

Pasa una bolsa que contiene 10 chelines por PJ y les dice si tienen más preguntas.

¿Dónde se guardaba la araña?

"En una gran jaula de madera bien ventilada y guardada en nuestra sala de atrezo. Cada mañana se la sacaba y se dejaba que tejiese su telaraña sobre el escenario".

¿Qué comía?

"Era alimentada con una dieta de cerdo".

¿Cuando fue vista por última vez?

"Fue devuelta de nuevo a su jaula después de hilar la red ayer por la mañana. La jaula estaba bien cerrada y la araña atada con multitud de cuerdas".

¿Quién cierra la jaula y ata a la araña?

"Leonardo Catrazan".

¿Cómo escapó?

"Parece que uno de los lados de la jaula no estaba bien clavada. La araña fue capaz de alguna manera de explotar sus cuerdas, abrir un hueco, y escapar".

¿De verdad la necesitáis de vuelta?

"Nuestro escenario no está del todo completo, por lo os estaríamos muy agradecidos si la recuperáis de una sola pieza. Ofreceremos una generosa bonificación si es devuelta ilesa. Aún así, entendemos que puede no ser posible y podemos ceder en el escenario como un favor

a vuestron noble patrón. Es imperativo encargarse de esa araña, ya que no podemos empezar el espectáculo con ella suelta en el edificio, pero si hay que matarla, entonces que así sea".

¿Ha habido algún otro acontecimiento extraño en el teatro últimamente?

"Bueno, Nikolai di Fortessi, nuestro protagonista, ha desaparecido".

Háblanos sobre el actor desaparecido.

"Nikolai di Fortessi es nuestro mejor actor. Estaba interpretando al protagonista, Didrick".

¿Os preocupa la desaparción de Nikolai?

"Por supuesto, aunque estamos seguros de que su suplente, Carlo Spinezzi, será capaz de interpretar el papel".

¿Cuando fue visto Nikolai por última vez?

"No estoy seguro, fue sin duda durante el día de ayer, pero nadie lo ha visto hoy".

¿Dónde se alojaba Nikolai?

"Los actores disponen de camerinos dentro del teatro que utilizan como dormitorios".

Si el grupo pregunta a Leonardo sobre su papel lo encontrarán muy taciturno, porque no habla bien reikspiel y es tímido. Puede darles la llave de la caja si se la piden. Cuando se le pregunta si le ayudaron a comprobar la caja o a meter dentro a la araña, admite que le pidió ayuda a Carlo. Como suplente, se le considera prescindible. Carlo, aparentemente, sabe mucho sobre la araña y está muy dispuesto.

Efecto en el marcador de progresión: Marca una casilla en los dos hilos relacionados mientras los PJs discuten asuntos con Filipi.

La trama de la pólvora negra, Episodio tres — Buscando en el camerino de Nikolai

El camerino es pequeño y tiene un gran espejo colocado junto a un escritorio. La mesa está cubierta con muchos frascos que contienen polvo y maquillaje. Un guión también descansa en la mesa, escrito en tileano y marcado con anotaciones en reikspiel. En un rincón de la habitación hay un saco de dormir enrollado. También hay un gran armario, que contiene trajes suntuosos.

Buscar en el armario probablemente revelará el cadáver de Nikolai. Los personajes con visión nocturna, o que pasen una tirada **Normal (+0%) de Buscar**, detectarán un gran bulto gris en una esquina. Nikolai está metido allí, envuelto en rollos de telaraña. Cualquiera que declare que quiere registrar el armario a fondo encontrará el cadáver sin necesidad de hacer una tirada.

Traída a la luz, la telaraña puede ser desenrollada para revelar los restos de un hombre antaño guapo con dos heridas punzantes en el cuello. Su rostro está hinchado y lívido, y su lengua abultada cuelga de su boca.

Si un personaje examina el cadáver y pasa una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción**, se da cuenta de algo extraño en el sudario de tela que rodea el cuerpo. Parece estar formado por tiras de telaraña desgarradas, en lugar de un único hilo continuo de seda como cabría esperar. Un personaje que observe las heridas de Nikolai y supere una tirada de **Rutina (+10%) de Sanar o de Sabiduría académica (Medicina)** se dará cuenta de que sus lesiones parecen heridas de arma blanca en lugar de mordeduras.

Tales personajes bien pueden concluir, correctamente, que Nikolai no fue víctima de una araña, sino que fue asesinado.

Efecto en el marcador de progresión: Marca una casilla en el hilo del elfo secuestrado si los PJs registran esta habitación.

La trama de la pólvora, Episodio cuatro — El camerino de Carlo

Esta estancia es muy parecida a la de Nikolai, aunque sin armario. Hay una mochila descansando al lado de la mesa que contiene un almuerzo para llevar, dos frascos de líquido (veneno extraído de la araña), una llave (abre el candado a la oficina del sótano en donde Carlo ha guardado la araña) y un estilete. Sobre la mesa descansa un martillo (utilizado para forzar la apertura de la jaula de la araña) y un par de alicates pesados (empleados para romper el candado de la habitación en el sótano). En la esquina de la habitación, ubicado al lado del saco de dormir, hay un trozo de madera con una navaja atada a un extremo (un aguijón improvisado).

Carlo está aquí, ensayando desesperadamente el papel de Didrick. Si es interrumpido, coloca el guión en su mochila. Carlo es un joven profundamente perturbado que tenía envidia de la popularidad de Nikolai y despreciaba su capacidad de interpretación. Poco antes del amanecer, abrió la jaula que contenía la araña y se aseguró de que estaba atada de forma segura. Metió la araña en un saco y utilizó un carro para llevarla al sótano y esconderla en las entrañas del teatro. Luego extrajo su veneno y asestó dos puñaladas a Nikolai mientras dormía. Envolvió el cuerpo en largas hiladas de telaraña que arrancó del escenario y lo escondió en el armario.

Carlo sólo habla tileano y un mal reikspiel, y si es entrevistado la conversación será hosca. Si siente que está a punto de ser acusado del asesinato de Nikolai, cogerá su mochila, abrazándola. Deslizará el estilete dentro de la mochila en un frasco de veneno y, una vez armado, tratará de agarrar a un PJ y negociar con la esperanza de que se le permita escapar. Si se le presiona, se vuelve violento, razonando con locura que puede ser capaz de matar a los PJs y continuar con sus planes.

La motivación principal de Carlo es disfrutar de una noche como la estrella del espectáculo, y si los PJs son inteligentes para resolver que esto es lo que él quiere, contarán con una poderosa herramienta de negociación. Carlo incluso puede aceptar llevarlos hasta la araña si le convencen de que le dejaran actuar en la representación de la noche.

Carlo no es en modo alguno rival para los PJs, y un golpe bastará para dejarlo fuera de combate. Empuña una daga envenenada, por lo que si hiere a un PJ (F 3, HA 25%), este debe superar una tirada de Resistencia o quedar paralizado 1d10 asaltos.

Efecto en el marcador de progresión: Marca una casilla en el hilo del elfo secuestrado si los PJs registran esta habitación.

La trama de la pólvora negra, Episodio cinco — La sala de atrezo

La habitación usada por los tileanos para guardar sus atrezos es una de las cuatro grandes áreas adyacentes al escenario. Ocho paneles se almacenan aquí (pintados y decorados para parecer murallas de un castillo). Seis están cubiertos con abundante telaraña, para un efecto

misterioso e impresionante. Si los PJs los examinan advertirán un par de ratas atrapadas dentro de la telaraña. Una tirada **Normal (+0%) de Percepción** permite ver que algunas zonas del escenario parecen haber sido dañadas y rotas, y que faltan hilos de red aquí y allá.

Otros artículos en la sala incluyen armas de atrezo (cuentan como armas improvisadas), un aguijón, una mesa, sillas de madera gruesas, unos pocos rollos de cuerda en diferentes espesores y una puerta en un marco que se puede mover de forma independiente de una pared.

En la estancia también hay una gran jaula de madera, de alrededor de 150 centímetros cuadrados. La jaula tiene muchos agujeros de ventilación y emite un hedor húmedo. La tapa está asegurada por un fuerte candado. El interior está lleno de telarañas, bolitas oscuras de excrementos, algunos cabos sueltos de cuerda y huesos de cerdo. Un lado de la jaula está aflojado. La presión en la madera sugiere que está suelta por empujones y tirones repetidos. Cualquier PJ que pase una tirada **Difícil (-20%) de Percepción** mientras examina la jaula encontrará marcas de una palanca o martillo en la parte derecha (un personaje entrenado en cualquier tipo de oficio artesanal se dará cuenta de esto de forma automática si examina la jaula).

Buscar pistas no revela ninguna, pero hay marcas de arrastre que pueden ser vistas y seguidas con sólo mirar al suelo (sin necesidad de hacer una tirada, ya que son bastante evidentes). El sendero lleva a través de un pasillo, bajando unas escaleras hasta el sótano, en la sala verde, por otro pasillo, a través de un viejo almacén y a una oficina en desuso.

Efecto en el marcador de progresión: Marca una casilla en el hilo del elfo secuestrado si los PJs registran esta habitación.

La trama de la pólvora negra, Episodio seis — La sala verde

Cqr_ ep_l q_j_ bc amjmp tcpbc cq bmlbc jmq _armpcq _asbcl _ bcqa_lq_p clrpc j_q cqacl_q, Cqrò nmp bc`_hm bcj _sbgrmpgm w j_ _aćqrga_ cq r_l `scl_ osc cj bgqaspqm w j_ _argtgb_b cl cj cqacl_pgm cq `_qr_lrc _sbg`jc _osý, F_w sl lćkcpm bc qgjj_q w sl_ kcq_ aml sl_q h_pp_q bc _es_ w sl nj_rm bc n_qrcjcq `_p_rmq, Sl j_ćb k_jrpcafm ncpm ćrgj cqrò _nmw_bm cl sl_ cqosgl_,

Egm w Jmpclxm* bmq kgck`pmq bc jmq kgkmq* cqròl qclr_bmq cl j_q_j_ tcpbc, Egm cqrò gl kcpqm cl sl_ j_pe_ bg_rpg`_ kmp_j qm`pc qg Jmpclxm cq ksafm kchmp _armp osc mrpm kgck`pm bc j_ amkn_āý_, Qg qc jcq npceslr_ nmp Lgimj_g* _bkgrcl osc cqròl npcmasn_bmq nmp ùj, Bgacl osc cp_ sl kgck`pm nmnsj_p bcj pcn_prm w sl `scl _armp, Jmq bmq _armpcq lm qml r_l _dgagml_bmq _ A_pjm* clamlrpòlbmjm sl rgnm cvrp_ām w _jem _qý amkm sl_ npgk_ bmll_,

A discreción del DJ, el resto de los actores (excepto Carlo) pueden ser encontrados aquí, repasando los guiones.

Efecto en el marcador de progresión: Ninguno.

La trama de la pólvora negra, Episodio siete — El viejo almacén

Esta es una pequeña estancia llena de desorden, incluyendo:

- Un librero apilado a lo alto con obras de teatro, incluyendo un número de folios muy antiguos.
- Cajas llenas de papeleo sobre la dirección del teatro y antiguas cuentas.
- Tarifas y posters.
- Un gran armario lleno de ropajes.
- Una gamba viola da rota (un tipo de instrumento de cuerda como un bajo o violonchelo) y una trompeta abollada pero útil.
- Un rollo de cuerda.
- Tres barriles llenos de pólvora en cantidades copiosas. Carecen de sus etiquetas de identificación y los han espolvoreado con harina para que parezca que han estado en la habitación por un largo tiempo. Si los PJs las buscan, verán unas pequeñas X de color rojo marcadas en la parte inferior de los barriles.

Es visible una clara senda en el suelo de que algo pesado ha sido arrastrado a través de los papeles y otros detritos. El camino termina en la puerta, que está asegurada por un reluciente candado de hierro. El candado está muy nuevo. El viejo está roto y abierto, dejado en el suelo cerca de los barriles. Puede ser encontrado con una tirada de **Rutina (+10%) de Percepción**.

Tan pronto como se hace ruido cerca de la puerta, menciona que pueden escucharse sonidos desde dentro, como de algo que se está agitando. Esto se hace más fuerte y más insistente con el paso del tiempo. La cerradura puede abrirse usando la llave en la mochila de Carlo, o con una tirada **Normal (+0%) de Forzar cerraduras**.

Efecto en el marcador de progresión: Marca una casilla en el hilo del elfo secuestrado si los PJs registran esta habitación.

Otras áreas del Teatro

Los PJs podrían explorar otras áreas del teatro. Estas no han sido detalladas en la trama principal porque no contienen ninguna información pertinente, pero son esbozadas aquí para ayudar al DJ si los PJs insisten en explorarlas.

Sotano

- **Bodega de cerveza y vino, sala verde, el viejo almacén, oficina en desuso:** Descritos en el texto principal.
- **Taller de vestuario:** Un área donde las costureras empleadas por el teatro crean y alteran trajes. La habitación está llena de bastidores de trajes de producciones antiguas, así como de telas y equipo de corte y confección.
- **Taller de atrezo:** Un espacio para la construcción de escenografía y atrezo. Un montón de madera y equipo de carpintería, cubos de pintura y antiguos telones.

Planta Baja

- **Sala de atrezo, bar:** Como se describe en el texto principal.
- **Sala de entrada:** Un vestíbulo ricamente decorado y alfombrado, adornado con columnas de mármol doradas y una impresionante lámpara de araña.
- **Taquilla:** Oficina del personal de administración bajo la dirección de Ludwig Anzengruber, el formidable director gerente del Templo del Drama. La habitación está llena de armarios archivadores llenos del papeleo y las cuentas, y también alberga una gran caja fuerte de hierro (**Difícil** [**-20%**]) para guardar el dinero. La oficina y todas las áreas a las que se accede a través de ella son zonas exclusivas del personal.
- **Bastidores:** El área utilizada por los trabajadores del escenario y por los actores para moverse durante una representación. Hay abundante mobiliario, cortinas y otras grietas oscuras en donde podría esconderse una araña. Desde aquí se accede al foso de los músicos y al escenario.
- **Ropero:** Toda la ropa empleada en la producción actual se guarda aquí (aparte de la utilizada por los actores principales, que guardan en sus camerinos).
- **Sala de estar:** Algunas mesas redondas junto a impresionantes ventanales. El público puede relajarse aquí.
- **Auditorio:** Con asientos para 500 personas.

  Escenario: Con cortinas negras y enormes telarañas.
- **Foso de los músicos:** Una zona más baja con espacio para una pequeña orquesta.

Primera Planta

- **Cámara del director y camerinos:** Como se describe en el texto principal.
- **Palcos de los nobles:** Palcos profusamente decorados y equipados con cortinas bordadas, cómodos sillones y prismáticos. Factiblemente podrían asentar a unas seis personas sin comprometer el lujo.
- **Pasarela y bar privado de la nobleza:** Este largo pasillo está decorado con una serie de pinturas que muestran sujetos teatrales, actores famosos, un busto de Tarradasch, escenas de algunas de las más grandes obras y un mapa gigantesco del mundo conocido. Hay una zona de descanso con algunas vidrieras sobre la entrada principal, y un pequeño bar donde los nobles pueden pedir bebidas.

La trama de la pólvora negra, Episodio ocho — Oficina en desuso

Esta pequeña estancia fue antaño usada como oficina de la dirección del teatro. En los últimos años se han trasladado a una oficina menos claustrofóbica y sofocante en un piso superior. La habitación tiene una mesa, sillas, y estantes apilados con más copias de obras de teatro y papeleo. También hay una araña gigante en la estancia.

La araña ha sido firmemente atada y metida en un saco. La criatura ha logrado liberar sus cuatro patas delanteras y puede impulsarse un poco (usa el perfil de una araña gigante, página 82 del Bestiario del Viejo Mundo), con una penalización de -20% a todas sus acciones.

La araña gigante puede ser sometida sin matarla si los PJs atan o incapacitan cada una de sus cuatro patas libres, lo que requiere una tirada enfrentada de Fuerza, o adquirir una cuerda y atarla con una tirada enfrentada de Agilidad. En ambos casos, un personaje puede intentar atar dos patas a la vez aumentando la dificultad de su tirada enfrentada en un -10%. Ten en cuenta que mientras el PJ está tratando de someter a la criatura, la araña no dejará de revolverse e intentará morderle.

Efecto en el marcador de progresión: Marca una casilla en el hilo del elfo secuestrado si los PJs tienen que repetir dos o más tiradas enfrentadas mientras contienen a la araña.

La trama de la pólvora, Episodio nueve — Segunda reunión con Filipi

Si le hablan a Filipi del crimen y si Carl está muerto, capturado, o escapado, él asumirá el papel de Didrick. Es un poco gordo y viejo para hacer de protagonista romántico, pero conoce todas las líneas y acotaciones. Tanto los mimos como el personal del teatro preferirán administrar justicia a Carlo por sí mismos, ya que involucrar a las autoridades podría retrasar o incluso cancelar su actuación. Si la araña gigante vuelve a su jaula con vida y el grupo guarda silencio sobre su existencia, Filipi les promete ocho coronas de oro por los inconvenientes. Si mataron a la araña y se comprometen a guardar silencio sólo les ofrecerá dos coronas de oro. En ambos casos, el dinero prometido estará disponible "después de la actuación de esta noche", puesto que Filipi tiene que hacer algo de dinero en entradas antes de poder darse el lujo de pagarles nada a los PJs.

Efecto en el marcador de progresión: Ninguno.

La trama de la pólvora negra, Episodio diez — Visitando la bodega

Si los PJs visitan la bodega del teatro durante su exploración podrán echar un vistazo a sus contenidos y discernir si alguno de los barriles allí contiene pólvora. A la bodega se accede desde un bar llevado por Jakob Ayrer, miembro del personal del teatro. No dejará que nadie entre en la bodega y los PJs tendrán que conseguir que Filipi hable con el hombre, o de otra manera convencerlo, intimidarlo o sobornarlo.

En el interior de la bodega, los PJs pueden encontrar 24 barriles de Pilsach Peculiar. Ninguno tiene una X roja en su base ni contiene pólvora. Eso deja seis barriles en paradero desconocido.

Si los PJs advierten y señalan la discrepancia en el número de barriles a Jakob, se pone nervioso y hace un rápido recuento. Al hacerlo, explica que uno está en la barra y contiene cerveza, otro fue vaciado y vendido junto con otra basura a un trapero local, y otro fue entregado por error a otra taberna (el barril que los PJs vieron abrir la noche anterior), y que está esperando un reemplazo dentro de la semana. Pero a medida que termina su conteo, su rostro se vuelve severo, admitiendo que tres barriles enteros han desaparecido (estos son los tres llevados al antiguo almacén por Jochen Mell y Nina Poll, y contienen pólvora negra). Jakob informa a los PJs que él mismo confirmó la entrega y que realiza un control de inventario cada noche. Los tres barriles deben haber sido robados desde anoche. Dondequiera que estén, no pueden haber ido lejos. Según su actitud hacia los PJs podría incluso acusarles del robo.

Ten en cuenta que si los PJs comienzan a abrir barriles de cerveza es seguro que serán aprehendidos por Jakob, que exigirá la restitución de las pérdidas a menos que los PJs quieran hablar con la guardia de la ciudad. Si se entera de esto, Filipi pagará a Jakob (deduce al menos una corona de cualquier recompensa que ofrezca a los PJs).

Efecto en el marcador de progresión: Marca una casilla en el hilo del elfo secuestrado si los PJs registran esta habitación.

La trama de la pólvora negra, Episodio once — Los rivales

Nota: Si la casilla que representa el progreso de este hilo alcanza el séptimo espacio, este evento sucede automáticamente la próxima vez que los PJs estén vagando por la Calle de las Cien Tabernas.

El hombre de confianza del Encapuchado en el Sagrado Martillo de Sigmar ha recibido noticias de que el aplazamiento de la obra presenta un problema, y de que él, o ella, debe enviar un grupo de hombres capaces y listos para el combate a solucionar el problema.

Si los PJs no han estado en el teatro, o no encontraron a la araña, verán a un grupo de cuatro hombres armados, con un ropaje variopinto de cuero negro y capas oscuras, marchando por las Cien Tabernas hacia el teatro. Los PJs también pueden discernir que los hombres acaban de salir del Sagrado Martillo de Sigmar. Son Linhart, Herman, Jorg, y Wolfgang, todos ellos experimentados asesinos, matones y mercenarios. Linhart es su jefe, un hombre delgado de cara fina, orejas grandes y una franja de cabello castaño (usa el perfil de Espada a sueldo, página 234 del libro básico, pero aumenta +10% HA, HP, F, R, Ag, +1 A y +3 H).

Los hombres caminan hasta el teatro y piden ver a Filipi. Si los PJ no intervienen, entran en el teatro y se encargan de la araña. Con la ayuda de dos agentes de la Conspiración en el teatro, encuentran a la araña, momento en el que Herman y Jorg la asaetean hasta matarla. Unos veinte minutos después de que los hombres entraran en el teatro, se van.

Efecto en el marcador de progresión: Marca una casilla en los hilos relacionados si los PJs pasan mucho tiempo interactuando con los hombres o esperando a ver qué pasa.

La trama de la pólvora negra, Episodio doce — Reapertura

Este evento ocurre poco después del suceso anterior, o poco después de que los PJs se ocupen de la araña. Un actor tileano sale del teatro y borra la pizarra. Entonces toca una campana y comienza a gritar: "¡Escuchadme! ¡Escuchadme! ¡Los Milagrosos Mimos de Miragliano se enorgullecen en anunciar la reapertura de nuestro melodrama! ¡Nuestra primera actuación será esta tarde! ¡Contadlo! ¡Decídselo a todos! ¡Venid al Templo del Drama para el acontecimiento dramático más explosivo de la temporada!"

Efecto en el marcador de progresión: Ninguno.

La trama de la pólvora negra, Episodio trece — Bang

Este evento sucede cuando el marcador de progresión que indica el progreso de este hilo alcanza la casilla nueve. Para entonces la araña habrá sido recuperada, ya sea por los PJs o por los matones a sueldo del Sagrado Martillo de Sigmar, o por un esfuerzo de último hora de un equipo formado por mimos desesperados y el personal del teatro.

El Templo del Drama abre sus puertas para el estreno del Castillo Telaraña. Entre las multitudes que acuden a ver la obra está una muy feliz Clothilde von Alptraum y su séquito. Si ella ve a los PJs en las inmediaciones del teatro, los saludará y les dirá lo emocionada que está por ver al fin el espectáculo. Si los PJs ayudaron a Filipi con sus problemas, Clothilde mencionará que les está muy agradecida, y que una vez en Averheim se encargará de que sean bien promovidos a una posición en donde sus talentos tendrán la recompensa y valoración adecuadas. Esta es la última oportunidad de los PJs para salvar a Clothilde... más o menos. Si son capaces de convencerla de que el teatro no es seguro y que no debe asistir al espectáculo, Clothilde se preocupará mucho. Sin embargo, siendo Clothilde, demostrará su preocupación empujándose al frente de la multitud y exigiendo hablar con el maestro de la compañía. Si Jochen (que se encarga de la taquilla) escucha que usa las palabras "pólvora negra", "barriles", o cualquier otro lenguaje que sugiera que ella sabe lo que está pasando, la dejará entrar, acompañándola hasta los palcos, en donde él y Nina caerán sobre ella y la apuñalarán, metiendo el cadáver en un palco privado y huyendo del teatro para siempre.

Frustrando la trama

Resolver el asunto de la araña en el Templo del Drama debe ser una tarea trivial para los PJs en este punto de su carrera. La parte difícil es darse cuenta de la presencia de la pólvora negra, deducir que puede estar destinada a fines nefastos y, de alguna manera, prevenir que esto ocurra (mientras también resuelven los otros hilos de la Farsa en la niebla). ¡Podría parecer que Clothilde está condenada! Sin embargo, hay pistas que los PJs inteligentes pueden advertir, y el DJ puede hacer hincapié en ellas para que sea más probable frustrar la trama de la pólvora.

- El barril de Pilsach Peculiar de "La noche antes".
- Rumores sobre Clothilde von Alptraum, que indiquen que debe preocuparse por su seguridad.
- El número de barriles de Pilsach Peculiar entregados al teatro no coincide con el número del inventario. Cuatro barriles están en paradero desconocido. Si los PJs no se dan cuenta de esto, podrían oír a Jakob Ayrer quejarse de ello.
- Los barriles en el almacén han sido espolvoreados con harina, presumiblemente en un intento de hacerles parecer viejos y polvorientos. Son barriles de Pilsach Peculiar, y tienen la misma X roja sobre la base que el barril de "La noche antes". A discreción de los DJs, podría haber un saco medio vacío de harina en la esquina de la taquilla de Jochen.
- Clothilde siempre asiste a la temporada de teatro en el Templo de Drama en Altdorf, todos los años.

Presumiendo que los PJs no interfieren, el público ocupa sus asientos. Clothilde y su séquito se acomodan en uno de los palcos. Comienza el espectáculo.

Siempre que los barriles de pólvora del almacén sigan ahí, Jochen y Nina los recogen. Los suben por las escaleras y los dejan en la puerta del palco de Clothilde. A continuación, encienden una mecha de tres minutos y abandonan el teatro. La explosión matará a Clothilde y a su séquito al instante, y colapsará una sección del techo del teatro. Un gran número de personas dentro del auditorio morirán o serán mutiladas por la caída de mampostería, y la metralla de la explosión atravesará a algunos de los mejores actores de Tilea. Si los PJs están en el interior, probablemente se verán atrapados en la explosión y pueden morir también. Cualquiera cerca Clothilde debe pasar una tirada **Muy difícil (-30%) de Resistencia** o morirá al instante. Si se pasa la tirada, el personaje sufre 1d10+5 de daño. Cualquiera en otro lugar del teatro debe hacer una tirada **Difícil (-20%) de Esquivar** para evitar ser golpeado por la caída de escombros. En caso de fallo, también se sufre 1d10+5 de daño.

Si los PJs se han deshecho de la pólvora, pero Jochen y Nina no han sido culpados de nada, los asesinos no sabrán qué hacer. Si Clothilde parece poco vigilada, pueden intentar acuchillarla. De lo contrario, Jochen corre al Sagrado Martillo de Sigmar para ver al lugarteniente del Encapuchado. Durante el intermedio, Linhart y sus matones (o diferentes matones si los PJs ya han matado a Linhart) regresan, empujando una carreta con tres barriles de "Pilsach Peculiar" (en realidad la pólvora). Jochen recoge la entrega en la puerta de atrás. Cualquier PJ observando puede encontrar esto muy sospechoso, ya que Linhart y compañía no parecen en absoluto repartidores y aún hay un montón de Pilsach Peculiar que consumir en el teatro. Si los PJs no intervienen, Jochen y Nina colocan los barriles de pólvora durante el segundo acto como se indicó anteriormente.

Tercer hilo — Muerte a los PJs

Este hilo se ocupa de los esfuerzos realizados por la Conspiración para silenciar a los PJs de una vez por todas. El Encapuchado Negro ha enviado a su lugarteniente más fiable al Sagrado Martillo de Sigmar, con el fin de dirigir los esfuerzos de un grupo de sicarios para asesinar a los PJs. La identidad exacta de este lugarteniente variará dependiendo de quién sea el Encapuchado. Tienes más información sobre el lugarteniente del Encapuchado a partir de la página 143.

A diferencia de los demás hilos, éste no requiere de un seguimiento. Corresponde al DJ decidir cuando se producen estos eventos, bien cuando sienta que es apropiado introducirlos o como resultado de las acciones de los PJs. Sin embargo, el DJ debe garantizar que este hilo no concluye hasta altas horas de la tarde. Lo mejor es esperar al menos hasta el mediodía antes de introducir cualquier elemento de este hilo y asegurarse de que los PJs sólo empiezan a indagar en el Sagrado Martillo de Sigmar al final del día.

Muerte a los PJs, Episodio uno — El vigilante

Este evento se produce en un momento en que los PJs estén recorriendo la Calle de las Cien Tabernas con el fin de llegar de un lugar a otro. Con una tirada **Difícil (-20%) de Percepción** se darán cuenta de que alguien está observándolos desde la otra acera, un hombre flaco con ropa vieja y una capa de suciedad en su rostro que sugiere que una vez fue rico, pero ya no lo es.

El tipo es un hombre de confianza del lugarteniente Encapuchado. Mantiene una estrecha vigilancia sobre los PJs, pero evita su mirada y entra en la taberna más cercana cuando advierte que lo han visto.

Si los PJs siguen al hombre a la taberna y le interrogan, dirá que los confundió con otros y que le avergüenza haber llamado su atención. A menos que le pregunten directamente por el lugarteniente del Encapuchado Negro (consulta la página 143), el hombre negará plausiblemente cualquier cosa de lo que le acusen. Sólo ha sido contratado por el lugarteniente del Encapuchado Negro para vigilar a los PJs y no sabe nada de la Conspiración o de las distintas tramas. Este hombre es Harald Peterssen, un jugador de capa caída.

Efecto en el marcador de progresión: Ninguno.

Muerte a los PJs, Episodio dos – Un mensaje

Los restos de la Corona Roja están vigilando las idas y venidas en la calle recopilando los informes de su espía mutante. Sobre la base de alguna información extra que ha reunido, la Corona Roja envía a Klaus Eckhof a entregar un mensaje a los PJs. Debido a que este episodio podría potencialmente llevar a los PJs a la culminación de este hilo, no debería producirse hasta altas horas de la tarde.

Klaus adquiere el servicio de una pilluela local para dar el mensaje. Una chica apocada llamada Caroline Neuber se acercará a los PJs mientras deambulan por la calle. "Disculpad señores. Un hombre mayor me dijo que os contara algunas cosas".

Si los PJs están interesados en lo que tiene que decir Carolina, ella les da la siguiente información:

- El hombre dice que espera que os vaya bien para encontrar a vuestro amigo (Klaus quiere recordarles que Frederick continúa suelto).
- Se pregunta si les sorprendería saber que alguien llamado; "Chiss Kurt" o "Art Sadler" o "Kitty-Kat" Mauer (dependiendo de quién es el Encapuchado Negro, consulta la página 143) se encuentra en la ciudad, y ¿saben que él o ella está en connivencia con un hombre con una capucha negra? (Klaus pretende hacerles saber que el lugarteniente del Encapuchado Negro está cerca, pero Carolina tiene problemas para recordar los detalles).
- Él o ella fue visto caminando por la Calle de las Cien Tabernas, dirigiéndose hacia el Templo del Drama (el lugarteniente fue descubierto por Johan, pero él/ella se desvaneció en la niebla antes de que Johan pudiera ver como entraba en el Sagrado Martillo de Sigmar).
- Dice que os diga que sois un buen grupo de fisgones, pero que vigiléis vuestras espaldas.

Si se la pregunta por el hombre que le dio el mensaje, Carolina les dice a los PJs que era grande y fuerte, con el pelo negro y rizado. Si los PJs preguntan donde sucedió esto, ella les dirá que le encontró en el callejón entre la Cervecería de Bruno y el Mattheus II.

Efecto en el marcador de progresión: Si los PJs pasan más de diez minutos hablando con Carolina marca una casilla más en un hilo de tu elección.

Regresando para encontrar al hombre que vieron observándolos en el encuentro anterior y preguntando por Curd/Arta/Katrina…

¡Ah! Ingenioso. Si los PJs son así de buenos deben ser capaces de convencer, sobornar o intimidar el hecho de que, sí, esa persona es la conocida por el observador y en la actualidad se aloja en el Sagrado Martillo de Sigmar, y si van directamente hacia allí pueden evitar a los asesinos descritos a continuación.

Muerte a los PJs, Episodio tres – Los asesinos

Este evento ocurre en algún momento de la tarde. Cuando los PJs están caminando por la calle son empujados por un hombre que abiertamente les roba un objeto, como un sombrero o una bolsa colgando, y corre hacia el callejón más cercano.

Representa esto como una persecución, pero tan pronto como los PJs entran en el callejón, son atacados por asesinos a sueldo (utiliza el perfil dado anteriormente). Hay un asesino para cada PJ, más uno adicional por si acaso (el "carterista"). Estos hombres son de nuevo Linhart, Herman, Jorg y Wolfgang (del hilo de la pólvora negra), además de tantos matones adicionales como sean necesarios. Están armados con espadas y la mitad de ellos tienen ballestas.

Los asesinos luchan valientemente. Pero si los PJs ganan la mano, intentarán destrabarse y escapar. Son asesinos profesionales y no dan los nombres de sus empleadores. Saben que la muerte es preferible al castigo de los maestros de su gremio si confiesan sus secretos comerciales. Linhart, el líder, se queda atrás con su ballesta e intenta escapar si las cosas se ven mal para sus hombres. Tiene bastante experiencia en largarse cuando las cosas se ponen feas.

Si de alguna manera son obligados a dar información, por medios mágicos o algún otro talento, los asesinos les dan el nombre del lugarteniente del Encapuchado Negro y dicen que les contrataron en el Sagrado Martillo de Sigmar.

Si la lucha dura más de diez asaltos, aparece una patrulla de la guardia y los asesinos a sueldo intentan huir.

Si los asesinos logran zafarse, es muy posible que traten de realizar un seguimiento de los PJs y atacar de nuevo más tarde en el día.

Si los PJs preguntan donde deberían ir para contratar a un asesino a sueldo, pueden descubrir que la mayoría de los habituales en la Calle de las Cien Tabernas consideran un secreto a voces que el Sagrado Martillo de Sigmar ofrece un lugar de encuentro para asesinos y matarifes. Si la guardia de los muelles es informada de esto, serán desdeñosos. "Os diré algo, señor, ¿por qué no lleváis vuestras tontas conspiraciones a alguna otra parte de la ciudad donde no molesten a los propietarios locales?" La guardia está muy bien sobornada.

Efecto en el marcador de progresión: Si los PJs pasan más de diez asaltos luchando o persiguiendo a los asesinos marca una casilla más en un hilo de tu elección.

Muerte a los PJs, Episodio cuatro — En el Sagrado Martillo de Sigmar

Como se mencionó anteriormente, algunas de las posadas en la Calle de las Cien Tabernas atienden a una clientela exclusiva, y el Sagrado Martillo de Sigmar es una de ellas. Es un bar de un submundo de una especie particular, y su personal y propietario parecen muy felices pasando por alto que entre sus clientes hay una serie de asesinos y matarifes. A diferencia de las otras tabernas en esta calle, el Sagrado Martillo de Sigmar no tiene un bar público, sino que consiste en una serie de habitaciones privadas para acoger a no más de media docena de personas con comodidad. El personal toma las órdenes de sus clientes y sirve alimentos y bebidas de la cocina. En general, el personal es muy discreto, bien pagado para ignorar la comidilla de los venenos y contratos que pudieran escuchar durante su trabajo.

En las últimas semanas un ala de la taberna ha sido alquilada por agentes de la Conspiración. Ellos no son los únicos personajes desagradables que hay en la taberna, pero comprenden a un grupo más grande que los otros huéspedes en conjunto.

Peleas en el Sagrado Martillo de Sigmar

Los PJs pueden estar un poco intimidados por meterse en una guarida de asesinos y matones, pero en realidad, enfrentarse violentamente a los habitantes de la taberna no es tan difícil como puede parecer.

En primer lugar, el personal de la taberna está muy habituado a que estallen peleas dentro de su posada. En muchas ocasiones, las bandas rivales de asesinos y matarifes han luchado entre sí, y las bandas de vigilantes armados a veces se cuelan en la taberna para exigir el pago a uno de sus ocupantes. Así que los brotes de violencia son considerados como un riesgo laboral.

El personal también se mantiene fuera de estas luchas. Tienen que trazar una cuidadosa línea para que no parezca que favorecen a una banda de matones sobre otra y para no frustrar los esfuerzos de los asesinos a sueldo, incluso cuando se encargan de uno de los suyos. Por tanto, todas las bandas y asesinos que utilizan la posada lo hacen a sabiendas de que si los problemas los alcanzan dentro de la taberna, depende de ellos cuidar de sí mismos. Por lo general, los estrechos lazos de desconfianza mutua entre asesinos significan que reina una paz precaria pese a los violentos estilos de vida de la clientela local.

La única cosa que podría motivar al personal, y a los otros huéspedes, a unirse a una pelea para defender a un grupo alojado en la taberna, es que sus atacantes se identifiquen como figuras de autoridad. El tipo de personas que se hospeda en la taberna tiene una larga lista de agravios contra vigilantes, cazadores de brujas, sacerdotes de Verena y Sigmar, etc. El personal y los clientes también están profundamente resentidos con los seguidores de Ranald, cuyas posturas contra el asesinato no sientan bien a estos pícaros.

Los PJs inteligentes podrían considerar que, si la taberna está llena de sicarios como dice la gente, algunos de los huéspedes podrían estar dispuestos a encargarse del lugarteniente del Encapuchado Negro y sus secuaces por dinero. Exactamente quiénes están disponibles, su precio y lo fácil que es obtener sus servicios, queda en manos del DJ. Una idea típica de la gente que utiliza la taberna podría dividirse en:

12 rufianes: Dos bandas de escoria están dispuestas a actuar como rompepiernas por un precio asequible. Cada banda cuenta con seis hombres, que sólo pueden ser contratados como grupo. Apoyarán a los PJs en una pelea por el precio de tres coronas cada uno (más de su tarifa habitual, pero cualquiera que entre al Sagrado Martillo para contratar asesinos para un trabajo AHORA MISMO tiene que estar desesperado). Utiliza el perfil de los estibadores en el Apéndice. Los rufianes están armados con armas de mano.

4 duelistas: Una pequeña banda de tileanos vestidos con capas negras y llevando espadas largas y conspicuas bandoleras de dagas. Los duelistas se pueden contratar por un precio de 6 coronas cada uno. Utiliza el perfil del Soldado en el Apéndice, aunque aumenta su HA en +10%.

Contenidos de la bodega de la taberna

Veinticinco barriles de Pilsach Peculiar fueron entregados al Sagrado Martillo de Sigmar según el calendario de entrega que los PJs podrían haber obtenido de las Cuatro Estaciones. Si los PJs entran en el sótano de la taberna, serán capaces de encontrar diecinueve de barriles.

Dos barriles de la cerveza han sido consumidos por los clientes en la taberna. Los otros cuatro barriles desaparecidos estaban llenos de pólvora. Estos han sido tomados por agentes de la Conspiración y serán empleados en la reunión en el Templo Sagrado de Sigmar.

Si los PJs preguntan al personal de la taberna qué fue de los barriles, admitirán que ayudaron a cargar los barriles en un carro que llegó a la taberna temprano por la mañana. Desconocen a quién pertenecía el carro, pero sí saben que la persona que lo ordenó es el/la residente de la habitación 23.

Hay una trampilla en la bodega que da acceso a las alcantarillas. Los PJs pueden asumir que hay algo siniestro en esto, y lo hay, pero no tiene nada que ver con la trama de la aventura. Como se mencionó anteriormente, el personal del Sagrado Martillo de Sigmar toma la postura de mirar para otro lado cuando se producen peleas en su local. Como resultado, a veces tienen que deshacerse de los cuerpos. Tienen un acuerdo con un grupo local de ladrones de tumbas que utilizan esta trampilla para sacar cadáveres fuera de la taberna sin dar la alarma.

Entrando en el Sagrado Martillo de Sigmar

Si los PJs hacen su camino a la taberna y empiezan a hacer preguntas incómodas sobre si hay alguien que conocen alojado, o alegando que la taberna es el hogar de alguien que ha estado organizando ataques contra, despertarán inevitablemente la atención del lugarteniente del Encapuchado Negro y de sus secuaces. El lugarteniente se encuentra en el primer piso de la taberna y los PJs tendrán que subir un tramo de escaleras para enfrentarlo. Los secuaces a su servicio detectarán a los PJs en las escaleras y tratarán de atacarlos allí.

Linhart y sus matones (Herman, Jorg, y Wolfgang, asesinos armados con espadas y, en el caso de Herman y Jorg, con ballestas) también estarán merodeando en la habitación por debajo de las escaleras del lugarteniente, a menos que estén en otro menester o ya hayan sido liquidados.

La identidad del lugarteniente del Encapuchado Negro, el tipo de esbirros que él o ella comanda, y las tácticas que emplea, dependen de la identidad del Encapuchado Negro.

Arta Schaffer como lugarteniente

Si el capitán Baerfaust es el Encapuchado Negro, su lugarteniente es Arta Schaffer (los PJs pueden recordarla brevemente por la fiesta en la casa de fieras del Primer Libro). Arta es un soldado de élite del ejército de Averheim y una compañera leal al capitán Baerfaust. Está armada con una espada a dos manos, pistola y armadura completa. Tiene el pelo oscuro y una cicatriz distintiva en una mejilla. Schaffer divide su tiempo entre asistir al capitán Baerfaust en la Kaiserplatz y supervisar sus negocios en la Calle de las Cien Tabernas.

Los esbirros bajo el mando de Arta son seis soldados (utiliza el perfil del Soldado en el Apéndice) armados con armas de mano, escudos y armadura de cota de malla. Dos de ellos son grandes espaderos de élite como Schaeffer (añade +10% a la HA, +5% a F y R, y aumenta en 2 sus Heridas) con armadura completa y espadas a dos manos.

Las opciones tácticas de Arta son simples y directas. Descargará su pistola sobre el PJ más cercano, y luego ella y sus soldados atacarán en combate cuerpo a cuerpo, luchando temerariamente pero con valor. Arta y sus hombres son devotos a la idea de un militar cabal ganando una posición de influencia dentro del Imperio. Ven a Baerfaust como un antídoto para los aristócratas ignorantes y desconectados de la realidad, los sacerdotes egoístas y las caducas autoridades académicas. Esta esperanza ideológica, aunque errónea, los ha hecho fanáticamente leales a su causa, hasta el punto de estar dispuestos a sacrificar sus propias vidas si es necesario.

Curd Weiss como lugarteniente

Si el Graf von Kauffman es el Encapuchado Negro, su lugarteniente será Curd Weiss.

Los esbirros bajo el mando de Curd serán cinco guardaespaldas de la casa von Kauffman. Utilizan el perfil de Soldados y están armados con armas de mano y pistolas.

La táctica de Curd será la de mantener a los PJs a distancia. Sus guardaespaldas están bien entrenados en darse cobertura entre sí para recargar y disparar. Si los PJs lográn avanzar, Curd cambiará de táctica, ofreciéndoles una gran fortuna si sólo deponen las armas y vuelven a Averheim. Si los PJs siguen atacando, entonces Curd y sus hombres lucharán hasta la muerte.

Katrina Mauer como lugarteniente

Si el Luminario Mauer es el Encapuchado, su lugarteniente será su hermana. Katrina es una bruja, unos diez años mayor que Konrad, pelo marrón fibroso y un rostro humilde y dulce, y vestida como una matrona de aldea (consulta el Apéndice, página 186).

Los esbirros bajo el mando de Katrina Mauer incluyen a una entidad familiar (consulta el Apéndice, página 186) y a cinco rufianes con armas de mano (utiliza el perfil de los miembros de las bandas). Su táctica es bastante simple y consiste en retrasar a los PJs mientras Katrina usa su magia.

La estancia del lugarteniente

Si los PJs buscan en las habitaciones utilizadas por la banda, no encontrarán mucho de valor. Registrar los cuerpos y la ropa puede aportar una gran cantidad de cambio (cada miembro de la banda lleva el equivalente a 6 chelines). Dentro de la estancia usada por el lugarteniente del Encapuchado Negro, hay también una factura de Adolphus Junk, un artesano de bronce local, por un valor de 60 chelines. La factura reza "Rpr 1 lg campana de bronce; engr cstm".

Nota: Si los PJs no han ido a ver a Filipi a Anselmo en este punto, el Encapuchado Negro habrá enviado una nota a su lugarteniente al respecto. Si este es el caso, la nota puede encontrarse en esta escena:

> Nuestros planes con el teatro han golpeado con un obstáculo. Encárgate de los fisgones y luego ve a hablar con Filipi, el tileano a cargo de la compañía teatral. Al parecer, necesita arreglar 'algo' antes de volver a abrir el show. Haz lo que sea sin importar el coste. ¡Clothilde debe asistir a su estreno!
>
> Una vez acaben los fuegos nos vemos en el Templo Sagrado.

Pistas sobre la identidad del Encapuchado Negro

Los PJs ya deben tener indicios suficientes respecto a la identidad del Encapuchado, y deben estar muy motivados para evitar que cause estragos en el Templo de Sigmar. Sin embargo, si aún están luchando para descubrir quién es, se pueden examinar algunos cabos sueltos en este momento con el fin de descubrir su verdadera identidad.

Interrogar al lugarteniente y sus esbirros: Cualquier miembro de la Conspiración ubicado en el Sagrado Martillo de Sigmar conocerá la identidad del Encapuchado. Si son interrogados, ofrecerán dicha información si se pasa una tirada **Muy difícil (-30%) de Intimidar**. Si el lugarteniente ha sido asesinado, reduce en un 20% la dificultad para los esbirros.

Un objeto extraviado: Además de la nota, el Encapuchado Negro ha dejado otra pista (o dos) en la habitación de su lugarteniente.

- **Luminario Mauer:** La caja forrada de plomo donde se guardaba el badajo de campana (vacía), y/o un tomo encuadernado en piel con el sello del Colegio de la Luz estampado en su portada.

- **Capitán Baerfaust:** Una banda con distintas condecoraciones, insignias y honores, ganadas en una larga y distinguida carrera militar. Algunas de las insignias más reconocibles indican que el portador es un veterano de la Tercera del Fuego Negro y que cuenta con un servicio de diez años con el sello de Averland. En esencia, las decoraciones son la historia de la carrera militar de Marcus Baerfaust. O un pequeño retrato pintado en una pieza de madera de un joven soldado orgulloso; el retrato tiene la etiqueta "Karl Baerfaust; Para la casa de Morr en el nombre de Sigmar".

- **Graf Friedrich:** Una talla de una cabeza gruñendo en madera y pelo, que los PJs pueden recordar de los objetos de la expedición a las Tierras del Sur de von Kaufman. El distintivo medallón de oro de Von Kaufman, con su emblema familiar blasonado, podría estar también descansando en una mesa cercana.

Adolphus Junk

Si los PJ deciden buscar al artesano cuya factura se encuentra en el Sagrado Martillo de Sigmar, serán capaces de encontrar su tienda en Luitpoldstrasse, no muy lejos de los cuarteles de la guardia. Junk es un hombre de pelo gris, con una escasa visión y que lleva unas gafas inadecuadas. Adolphus puede confirmar que dos personas acudieron a él con una campana rota, y que fue capaz de arreglarla. Si se le pide su descripción, Adolphus dará la del Encapuchado Negro y la de su lugarteniente. Si le preguntan por la campana divagará poéticamente sobre una pieza de gran belleza, grabada con iconos de Sigmar, y que era una obra de un gran talento artístico. También puede describir el grabado que hizo por encargo en el interior de la campana, que según él era una serie de "palabras extrañas, sólo que no eran palabras en ningún idioma que yo conozca, y también símbolos extraños". Junk está decepcionado porque nunca llegó a oír su campana reparada, ya que no incluía un badajo.

Efecto en el marcador de progresión: Marca una casilla en ambos hilos si la lucha contra los agentes de la Conspiración en el Sagrado Martillo de Sigmar dura diez o más asaltos, o si los PJs se dan un paseo para hablar con Adolphus Junk.

Encuentros opcionales

Aquí se presentan algunos encuentros opcionales para solventar a los PJs investigando a los restos de la Corona Roja y otros episodios fortuitos que ocurren en la Calle de las Cien Tabernas.

El matador de cuervos

Johan está muy bien situado entre las cabezas de los traidores. Se halla oculto a la vista y puede mantener una vigilancia sobre las idas y venidas en la calle. Pero hay un problema, de vez en cuando un ave carroñera lo confunde con una cabeza decapitada y trata de comerse sus ojos. El único recurso de Johan es matar al pájaro con su lengua mutada. Es un riesgo para su cobertura, pero lo prefiere a la ceguera.

Mantén un registro de los PJs mientras se mueven arriba y abajo de la calle. Siempre que pasen junto a la posición de Johan, su necesidad de protegerse de los pájaros podría delatarlo.

- **Primera vez:** Nada.

- **Segunda vez:** Puede verse un cuervo muerto en el suelo, cerca de las cabezas, con una tirada **Muy difícil (-30%) de Percepción**.

- **Tercera vez:** Pueden verse dos cuervos muertos en el suelo con una tirada **Difícil (-20%) de Percepción**.

  Cuarta vez: Un pájaro planea cerca de Johan cuando los PJs se acercan a las cabezas. Él lo golpea con su lengua y cae del cielo, aterrizando frente a uno de los PJs. Si los PJs deciden observar las cabezas como resultado de esto, podrían ver a Johan retirando su lengua con una tirada **Difícil (-20%) de Percepción**.

Los PJs podrían escalar para llegar a Johan si traen una escalera, o derribar la pica para alcanzarlo. Él luchará hasta la muerte en lugar de revelar la identidad de sus aliados. Como un mutante obvio, no tiene nada que perder. Tristemente, su cuerpo arrugado e inútil significa que apenas puede moverse, así que escapar no es una opción.

Si los PJs deciden apostarse cerca de Johan, tarde o temprano Klaus Eckhof llegará para recabar la última información. Si los PJs le atacan alertarán al resto de la Corona Roja, que saldrá corriendo del Enano Bailarín para ayudar a sus compañeros. Alternativamente, los PJs pueden rastrear a los cultistas de vuelta a su escondite y atacarlos allí.

Si los PJs se enfrentan a los miembros del culto, Bertolt intentará negociar con ellos. Revelará que él es la mano responsable de escribir las notas de ayuda, y les animará a continuar sus investigaciones sobre el Encapuchado Negro. Si los PJs acusan Bertolt y a los suyos de ser cultistas del Caos, compartirán una mirada de inquietud y entonces atacarán. Los cultistas lucharán para escapar, sabiendo que se enfrentarán a una muerte segura si las autoridades los atrapan.

Efecto en el marcador de progresión: Marca una casilla en ambos hilos si los PJs se pasan más de media hora apostados junto a las cabezas o combatiendo a los cultistas.

El jugador

La liga anual de dados está en su apogeo. Los jugadores de cada una de las tabernas de la calle están en una dura competición, y jugadores de dados de todo el Imperio han acudido para unirse a la diversión.

Las partidas de liga se llevan a cabo de noche, pero durante el día decenas de jugadores estarán buscando gente con la que jugar con el fin de perfeccionar sus habilidades y ganar un poco de dinero.

Si en algún momento los PJs se toman un descanso para discutir los acontecimientos con una pinta de cerveza en una de las tabernas, son susceptibles de ser abordados por un jugador. La mayoría de los jugadores en la calle juegan por peniques o plata, pero algunos están dispuestos a correr el riesgo con el oro.

Los huesos del mentiroso

Hecho popular por el infame bribón Markus Warren en Nuln, los huesos del mentiroso es actualmente el juego de dados favorito de los jugadores de la Calle de las Cien Tabernas. Es popular porque suele jugarse en grupos y sus reglas complejas permiten alianzas que se hacen y rompen en la mesa. Requiere una colección de distintos dados tallados con símbolos (por lo general, símbolos religiosos del Imperio) en diferentes modalidades. La versión del juego descrita aquí utiliza los mecanismos de *Warhammer Fantasy Roleplay*, y recompensa a los personajes con una gran habilidad de Jugar; el juego real es mucho más complicado y casi siempre se trata de una competición de beber.

Los huesos del mentiroso se juegan normalmente en un grupo de 4 a 6 jugadores. Cada jugador "compra su entrada" en el juego por una suma de monedas que ha sido establecida de antemano. Esta suma de monedas es siempre un número par, y suele ser por lo general 4 peniques, 6 chelines, o 4 coronas, dependiendo del nivel económico de los jugadores. Este dinero es el bote que recibe el vencedor.

Una vez que los jugadores han comprado su entrada, cada uno de ellos recibe una reserva de puntos para la competición igual al valor de su habilidad de Jugar o, si no se dispone de la habilidad, de su característica de Inteligencia -20%.

Una vez que los jugadores tienen sus puntos, cada uno de ellos (comenzando por el más viejo y siguiendo en orden por la mesa según las agujas del reloj) puede adquirir puntos adicionales (que pueden ser positivos o negativos) sumando monedas al bote. Su coste se resume a continuación.

- +20 puntos, coste igual a la entrada.
- +10 puntos, coste igual a la mitad de la entrada.
- -20 puntos, coste igual a la entrada.
- -10 puntos, coste igual a la mitad de la entrada.

Los puntos positivos pueden añadirse en cualquier momento a los puntos propios (o cederse a otro jugador aliado) y los negativos pueden restarse a un rival siempre que este haya fallado su tirada de dados.

Una vez que todos los jugadores han tenido ocasión de comprar (o pasan), todos los jugadores deben hacer una tirada **Normal (+0%) de Jugar** (o de Inteligencia -20%). Los resultados son como siguen:

Éxito: El jugador pasa a la siguiente ronda.

Un nivel de éxito: El jugador recupera 5 puntos perdidos y recibe una bonificación de +5% en su próxima tirada.

Dos o más niveles de éxito: El jugador recupera 10 puntos perdidos y recibe una bonificación de +10% en su próxima tirada.

Fracaso: El jugador pierde 5 puntos.

Un nivel de fracaso: El jugador pierde 10 puntos y recibe una penalización de -10% en su próxima tirada.

Dos o más niveles de fracaso: El jugador pierde 20 puntos y recibe una penalización de -20% en su próxima tirada.

Cuando un jugador pierde todos sus puntos resulta eliminado y debe abandonar la mesa, perdiendo todo el dinero que había apostado. El resto de los jugadores puede continuar: comenzando por el mayor cada jugador elige si quiere seguir jugando (debe pagar la entrada de nuevo) o si se retira. Cuando un jugador se retira recupera del bote la mitad de la entrada y debe abandonar la mesa. Si sólo un jugador decide continuar, o si todos los demás son eliminados, gana todo el dinero que hay en el bote.

Cada vez que se paga una nueva entrada cada jugador puede volver a comprar puntos adicionales (bien positivos o negativos) sumando monedas al bote, y emplearlos como ya se ha mencionando.

El juego continúa hasta que sólo queda un jugador, que se queda con todo el dinero.

Trampas: Los jugadores pueden intentar hacer trampas con una tirada enfrentada de **Prestidigitación** contra la **Percepción** más alta del resto de los jugadores. Con un éxito, el jugador no necesita tirar los dados y pasa de ronda. Con un fracaso, el jugador debe tirar los dados de la forma habitual. Sin embargo, si obtiene dos o más niveles de fracaso (o su rival le gana por dos o más niveles de éxito), es acusado de hacer trampas y es expulsado del juego, perdiendo todo su dinero (en este caso, el resto no debe pagar entrada).

Efecto en el marcador de progresión: Marca una casilla en ambos hilos si los PJs deciden jugar más de tres partidas con los jugadores.

Intolerancia

Las tensiones son altas en Altdorf en este momento. El Emperador no se encuentra bien, el ejército ha sido mutilado, y la ciudad está llena de refugiados. Como los ánimos alterados, algunos habitantes de la Calle de las Cien Tabernas podrían ser objetivos vulnerables a los abusos verbales, particularmente tras unas cuantas cervezas.

- Cuando los PJs pasan por el callejón que conduce a la Media Luna, ven a una banda de pillos acosando a un par de strigany que están haciendo su camino a la posada. Los pillos les llaman con todo tipo de nombres, y uno de ellos incluso se agacha para recoger un puñado de barro de la carretera y arrojárselo.

- Cuando los PJs pasan junto a una pensión barata, ven a un propietario y a sus gorilas desalojar a una familia de granjeros. "¡Las bestias del Caos ya se han ido!", grita. "¡Así que volved a vuestra granja y dejadnos en paz! "¡Hay gente decente capaz de pagar una renta inmediata que necesita estas habitaciones!"

- Un PJ como un elfo, mago o académico, llama la atención no deseada de un grupo de estibadores borrachos. "¡Eh estirado! ¡Estirado! Los tuyos me gustan mucho menos que los enanos. ¿Qué tienes que decir a eso, ¿eh?" "¡Eh tú, el de la barba, enséñanos un truco o llamaremos a los cazadores de brujas!" "¡Oye paliducho! ¡Dale mi amor a tu hermana!" Emplea todo tipo de cosas groseras.

Efecto en el marcador de progresión: Ninguno.

Luminario Mauer

Este es un encuentro opcional que debe usarse si el Luminario Mauer no es el Encapuchado y si los PJs le entregaron el badajo de campana.

La mejor manera de introducir al Luminario Mauer en el capítulo es intercalarlo entre otros dos encuentros. Él no debe intervenir en la búsqueda de los PJs en el teatro, ni en sus esfuerzos para hacer frente a los agentes de la Conspiración en el Sagrado Martillo de Sigmar. Sin embargo, si los PJs están en apuros en una pelea con estibadores o asesinos en la calle, el DJ puede considerar adecuado que Mauer los encuentre allí y les ayude a rechazar a sus agresores.

El Luminario Mauer parece ansioso y cansado. Les pide a los PJs que se unan a él en la Corona y los Dos Gobernadores durante un par de minutos. Una vez instalados en un cómodo privado en la taberna, se toma un minuto para recobrar la compostura.

> Yo, ah, supongo que no os ha llegado noticia del badajo, ¿verdad?

Si los PJs dicen que no, suspira y continúa.

> Esto es realmente estúpido por mi parte. Sí, los magos pueden ser estúpidos. No cruzó por mi mente que la Kaiserplatz era un lugar en el que tenía que guardar vuestras pertenencias bajo llave. Pasé algún tiempo ayer examinando el badajo de campana después de que me lo entregaseis, aún esperanzado por cierto, y luego me fui a ver al Emperador y a visitar a otros miembros de mi orden. Dejé el badajo en su caja sobre la mesa. Cuando volví, el badajo había desaparecido. Estúpido de mí, como he dicho.
>
> No tengo nociones fuertes sobre por qué razones nadie lo querría. Como resultado de vuestro trabajo en Middenheim, sus cualidades mágicas parecen muy disminuidas, pero aún sospecho de algún modo. En mi opinión no es un elemento deseable. Todo lo que puedo pediros es que estéis atentos y me informéis de todo aquello que podáis escuchar, rumores de magia maléfica o bienes robados, u hombres rata. Sólo hacédmelo saber tan pronto como os sea posible.
>
> Ahora no tengo más remedio que volver. Estaré interrogando al personal del albergue y preguntaré en la sede de la guardia local. Me imagino que nadie podrá hacer nada con los preparativos para el servicio en el Templo Sagrado. Tal vez podamos reunirnos de nuevo después de eso y establecer nuevos planes.

El Luminario Mauer permanecerá con los PJs lo suficiente para responder a unas pocas preguntas. Tales como:

¿No puedes encontrar el badajo con magia?

Usé mi magia inmediatamente después de descubrir el robo. Detectó la caja, vacía en mi escritorio a dos metros de mí. Me temo que nunca pensé en colocar un hechizo de seguimiento en el propio badajo.

¿Cómo consiguió abrir la caja el ladrón?

Bueno, las dos probabilidades son que el ladrón es un mago, o que me olvidé de cerrar la caja. Me temo que esto último es bastante más probable que lo primero. Realmente no puedo enfatizar lo suficiente lo vergonzoso que es todo este calvario.

¿Podrían ser los skaven?

Supongo, pero no veo cómo o por qué, especialmente a la luz de vuestro encuentro con ellos en la carretera sur.

¿Podría ser el Encapuchado Negro?

¿El criminal de Averheim? ¿Con qué propósito concebible? Supongo que no importa, es un villano y si lo tiene lo queremos de vuelta.

¿Que pasaría si se coloca el badajo en las campanas en el Templo Sagrado?

Ah, humm. Bien. Me inclinaría a decir "no pasaría nada", pero eso es así... presumiendo que el ritual en Middenheim funcionó. Si no fuera así, si sólo, digamos, enmascaró la mancha de la disformidad... y si la campana está encantada con magia oscura... podría ser algo muy malo. Hipotéticamente. ¿Tenéis razones para sospechar que podría pasar?

¿Sin badajo?

Si los PJ perdieron o se deshicieron del badajo, entonces no puede haber sido robado de la oficina del mago. Sin embargo, el Luminario había hecho extensas notas acerca de la construcción del badajo y éstas han sido robadas en lugar del objeto. Si este es el caso, Mauer localizará a los PJs y les dará la información pertinente. Si discutió con los PJs acerca de su pérdida del badajo el día anterior, ofrecerá una disculpa. "Obviamente, después de todo teníais razón a tener reparos con este objeto".

Efecto en el marcador de progresión: Ninguno, a menos que los PJs pasen un tiempo inusualmente largo conversando con Mauer.

Vendedora patriótica

Los PJs se acercan a una mujer con una bandeja llena de pequeños medallones de estaño, cada uno decorado con un corazón enmarcado por las alas de una paloma. Cuando los PJs pasan junto a ella, la mujer grita fuerte y estridente: "¡Traed la protección benéfica de Shallya de nuevo a la tierra santa de Sigmar! Su símbolo sagrado está grabado en estos medallones finamente tallados, ¡disponibles hoy por la ganga de cinco chelines! ¡Aquellos con la sabiduría de Verena querrán uno! ¡Aquellos con el valor de Ulric querrán dos! Juntos podemos salvar a nuestro valiente Emperador y restaurar la gloria de nuestra nación!"

Si los PJs compran un medallón, la mujer hará una reverencia y murmurará un rápido: "¡Qué Shallya os cuide y bendiga!" Antes de reanudar su discurso de venta a otros transeúntes.

Si los PJs la ignoran, les despide con un torrente de insultos: "¡Creo que si todos los ciudadanos fuesen tan ignorantes y cobardes como vosotros los hombres cabra y los snotlings nos invadirían en un mes! ¡Que Morr os lleve, sinvergüenzas, zarrapastrosos, cobardes!"

Efecto en el marcador de progresión: Ninguno.

Algunos consejos para Dirigir esta sección

Como puede verse claramente, pasan muchas cosas en la Parte Dos de este capítulo y mantener un seguimiento puede ser bastante confuso. Apretar todos los eventos en un solo día en la Calle de las Cien Tabernas es casi imposible, pero así es como debe ser. No obstante, si los DJs se sienten un poco perdidos en cuanto a la forma de organizar esta sección, aquí están algunas ideas y un poco de discusión sobre lo que se trata de lograr en la Parte Dos:

- El único hilo que necesita ser visto de principio a fin para mantener la trama en marcha, es el relacionado con el intento de la Conspiración para asesinar a los PJs. Si los PJs están demasiado involucrados en los otros aspectos del capítulo para activar este hilo, el DJ debería arreglarlo de manera que las otras líneas de investigación lleguen a su fin y los sucesos del comienzo del hilo se impongan.

- Sé despiadado. Sólo los investigadores más eficientes deben ser capaces de resolver tanto los hilos de la pólvora negra y del elfo secuestrado. Si los PJs no siguen pistas, recuerdan detalles, pasan tiradas o acaban persecuciones, el DJ debe estar muy dispuesto a llevar eventos a conclusiones trágicas. El no poder impedir un desastre aquí se yuxtapondrá muy bien con la Parte Tres, en la que los PJs pueden redimirse con la prevención de una catástrofe mayor. Además, si la Conspiración ha tenido éxito en eliminar a Clothilde, los PJs son propensos a sentir un interés personal en la localización y destrucción del Encapuchado Negro.

- Presiona el hilo para que los PJs den los primeros pasos hacia la solución. Si inicialmente van a por Frederick, no te preocupes por forzar la trama de la pólvora. Si van a por la pólvora, o indagan en los asuntos en el teatro, no te preocupes demasiado por recordarles a Frederick y al elfo.

- Si los PJs están realmente atascados y necesitan indicaciones adicionales, usa a la Corona Roja. Siempre que los cultistas de la Corona Roja sigan en libertad, pueden pasar mensajes a los PJs, ya sea mediante notas o entregando un mensaje a un pillo. Por supuesto, si los PJs rastrean a los cultistas y los matan, perderán a sus informantes.

- Esta sección es declaradamente jocosa. Mantén el ritmo rápido y haz frente a la mayor parte de los encuentros con ligereza. Las escenas chistosas como las persecuciones, mensajeros con mala memoria, o luchar con una araña gigante en un saco, deben ser sacadas a la palestra. Las escenas tristes como hallar a un actor asesinado, o advertir que una explosión ha matado a Clothilde von Alptraum, pueden añadir cierta tragedia al procedimiento.

- ¿No pudiste emplear algo que tenías ganas de usar? ¿Los PJs no investigaron el teatro, ni persiguieron a Frederick? Una pena. Salva esas tramas y utilízalas como base de un futuro escenario.

- En cambio, si deseas hacer caso omiso de este consejo y que los PJs pasen por todos los encuentros en la Parte Dos, entonces una opción sería estirar el marco de tiempo a dos días y organizar los eventos en un horario menos frenético. Siempre que los PJs sólo descubran indicios que vinculan al Encapuchado Negro al evento en el Templo Sagrado con poco tiempo antes de que comience la ceremonia, este capítulo podría ser jugado en dos o tres días.

- Mantén a los PJs ocupados averiguando los distintos hechos que suceden en esta sección hasta bien entrada la noche. No tienen que disponer de mucho tiempo entre la resolución de la Parte Dos y su marcha al Templo Sagrado de Sigmar para acudir a la ceremonia de medianoche.

Resumen de los hilos y episodios en la Parte Dos

Al haber diferentes episodios y detalles potencialmente confusos en esta sección, se proporciona una tabla en la página siguiente para ayudar a resumir sus aspectos más importantes y ayudar a los DJs a no perder de vista cuáles han abordado.

Número episodio	Título	Resumen de los puntos principales	Página
Primer hilo – El elfo secuestrado			
Uno	Una carta para los PJs	Los PJs reciben una nota de la Corona Roja alertándoles sobre la presencia de Frederick Grosz en Altdorf.	130
Dos	Indagando en el Murciélago Negro	Siguiendo la pista en la nota, los PJs pueden ser capaces de descubrir más acerca de Frederick si hacen investigaciones cuidadosas.	130
Tres	Indagando en los muelles de los Peces	Si se investigan las pistas que vinculan a Frederick con los Peces, esto puede llevar a indagaciones aquí y a descubrir más información.	130
Cuatro	Persiguiendo a Frederick	Los PJs ven a Frederick, como resultado del Marcador de Progresión o de su investigación, y empieza una persecución. Pretendida como un ligero descanso. Se dan notas sobre el interrogatorio a Frederick.	131
Cinco	La partida del Espíritu Inquieto	Se indican las consecuencias de fallar en resolver la trama.	132
Seis	Rescatando a Eothlir	¿Qué pasa si los PJs llegan al fondo del plan de Frederick e intentan salvar al elfo?	133
Segundo hilo – La trama de la pólvora negra			
Uno	En las Cuatro Estaciones	Lo que sucede si los PJs siguen una pista sobre una confusión en las entregas de cerveza y una aparente pólvora de contrabando.	135
Dos- Diez	Los Milagrosos Mimos de Miragliano	Una secuencia de episodios que tratan acerca de una araña gigante desaparecida en el Templo del Drama, y con lo que podrían cruzarse los PJs si aceptan el trabajo de encontrarla.	135-139
Once	Los rivales	Si los PJs no aceptan el trabajo, unos matones a sueldo contratados por agentes de la Conspiración intentarán resolver el asunto. Este episodio trata esa eventualidad.	139
Doce	Reapertura	Una vez resueltos los problemas con la araña, el teatro reabrirá.	139
Trece	Bang	Si los PJs no han descubierto la pólvora escondida en el teatro en el momento del estreno del Castillo Telaraña, las consecuencias serán terribles.	140
Tercer hilo – Muerte a los PJs			
Uno	El vigilante	Detectan a un misterioso individuo vigilando a los PJs.	140
Dos	Un mensaje	La Corona Roja intenta, de nuevo, dar a los PJs alguna información pertinente, mediante una pilla con más bien poca memoria.	141
Tres	Los asesinos	Los PJs son asaltados por asesinos violentos contratados por agentes de la Conspiración.	141
Cuatro	En el Sagrado Martillo de Sigmar	Varias pistas señalan a los PJs que el lugarteniente del Encapuchado Negro se encuentra en la taberna del Sagrado Martillo de Sigmar.	142
Encuentros opcionales			
NA	El matador de cuervos	Una discusión de las pistas que podrían llevar a los PJs hasta los miembros de la Corona Roja, si son hallados y seguidos.	144
NA	El jugador	Hay mucha gente que va a participar en la liga de dados en la Calle de las Cien Tabernas. Se incluyen rápidas reglas de juego.	144
NA	Intolerancia	Algunos encuentros breves con lugareños desagradables.	146
NA	Luminario Mauer	El Luminario querrá entregar un mensaje si él no es el Encapuchado.	146
NA	Vendedora patriótica	Una vendedora de amuletos que es poco encantadora.	147

Parte tres – Caos en el Templo Sagrado

Esta sección cubre el gran servicio en el Templo Sagrado de Sigmar y la revelación de la trama más siniestra del Encapuchado: corromper, mutar, o matar a muchos de los grandes y buenos del Imperio por medio de una campana contaminada sonando durante el servicio.

Los entresijos de la trama del Badajo de la campana

El Encapuchado Negro ideó inicialmente la trama como un medio para desprestigiar al culto de Sigmar en Averland, debilitando su influencia y mejorando las opciones de la Conspiración de nombrar al Elector de Averland. Contrató a la tríada skaven en Averheim para robar la efigie de piedra de disformidad de la colección de la Tierras del Sur y construir con ella un badajo de campana, mientras otros agentes de la Conspiración en la Corona Roja ideaban un sistema de sigilos oscuros para inscribirlos en la propia campana.

Cuando Karl Franz fue herido en el norte, el Encapuchado decidió reutilizar su complot en un diseño mucho más grande. La campana del Templo Sagrado de Sigmar había estado fuera de servicio varios meses; era una oportunidad perfecta. Mediante su fama e influencia renovadas, y con el dinero redirigido desde el elemento criminal de Averheim, el Encapuchado Negro se ofreció a pagar las reparaciones de la campana del Templo Sagrado. La solicitud fue otorgada con entusiasmo por el culto de Sigmar, que estaba desconcertado ante su imposibilidad de obtener financiación para reparar la campana (la Conspiración empleó a sus agentes para frustrar estos intentos).

Una vez con la campana en su poder, se la entregó a Adolphus Junk, un artesano de Luitpoldstrasse con la cantidad justa de credulidad para realizar las alteraciones que el Encapuchado Negro requería. La mala visión de Junk garantizaba que no cuestionaría la escritura ni los símbolos que debía grabar en el interior de la campana, oscuras palabras de poder al servicio de Tzeentch, el Señor del Cambio.

Entretanto, los agentes de la Conspiración trabajaron para asegurar el badajo. Si el Luminario Mauer es el Encapuchado, obviamente adquirir el badajo fue la simplicidad misma. En caso contrario, la Conspiración dispuso que Mauer se instalase en el Descanso del Laurel, cerca de la Kaiserplatz, en donde tenía influencia sobre la "reformada" ladrona halfling Lily Foote (en la forma de una orden de detención retenida por la Conspiración). Lily robó el badajo de campana y se lo dio a un mensajero, que en última instancia se lo entregó al Encapuchado Negro.

Cuando Junk terminó la campana, los agentes de la Conspiración la trasladaron a un lugar seguro en donde se fijó el badajo. Entonces, la Conspiración la entregó al Templo Sagrado con el tiempo justo para conseguir que la campana fuese instalada en el campanario, pero no lo suficiente como para que un sacerdote diligente o de alto rango la examinase con gran detalle. ¡No es que una campana entregada por un héroe del Imperio y sus asociados requiera de ningún control!

Nadie, y menos aún el Encapuchado Negro, sabe exactamente lo que sucederá cuando se haga sonar la campana. Entre las palabras oscuras de poder y el badajo de piedra de disformidad, se presume que causará algún tipo de terror malévolo contra la multitud en el Templo Sagrado, tal vez mutando, corrompiendo, o matando a los fieles. Si alguno de los Electores, que seguramente estarán presentes, resultan muertos o mutados, tanto mejor. Pero incluso si no es así, un acontecimiento tan impactante en el corazón de la fuerza y poder del Imperio debilitará políticamente al Emperador y al Culto de Sigmar, y fomentará el objetivo a largo plazo de la Conspiración de una mayor independencia provincial.

Los objetivos del Encapuchado

En este punto, el Encapuchado Negro ha caído en la esclavitud de Tzeentch. Al crear la campana y rumiar a menudo las palabras de poder inscritas en ella, ha comprometido su alma, a sabiendas o no, a los Poderes Ruinosos y ya no comprende plenamente sus propias motivaciones. Fueran las que fueran, el Encapuchado Negro desea ahora ver al Imperio deshacerse en pedazos, y no le importa mucho si él sobrevive o no al desenlace. Su objetivo es asegurar que la campana sigue sonando.

Justo antes de que comience el servicio, el Encapuchado Negro se excusará e irá al campanario. Abrirá una puerta lateral y matará en silencio al caballero de guardia allí, para a continuación introducir a una serie de seguidores fuertes y fanáticos en la torre con él. Cuando la campana comience a sonar, subirán hasta la cima de la torre para asegurarse de sigue sonando, asesinando a los sacerdotes o laicos que se crucen en su camino. Con el tiempo, tanto el Encapuchado Negro como sus seguidores serán destruidos por la campana... un pequeño precio a pagar por la destrucción que causará.

Además de esta carnicería, mientras suene la campana se colocará una carreta de "Pilsach Peculiar" delante de las puertas del Templo Sagrado. La carreta está llena de pólvora negra, que será entonces detonada, colapsando parte del templo y atrapando a los fieles en su interior.

Un quién es quién de Altdorf

Como dice el dicho, "cualquiera que sea alguien" estará presente en el servicio de oración por el Emperador en el Templo Sagrado. Aquellos lo bastante importantes como para justificar una invitación podrán estar en el interior, pero también habrá una multitud de gente común y burgueses llenando las calles y plazas cercanas.

La siguiente lista de asistentes no es exhaustiva, pero debe cubrir los rostros con los que los PJs sean más propensos a interactuar en el transcurso de la ceremonia.

Cornelius Ayrenhoff – zelote y agitador sigmarita: Un hombre de complexión delgada y una pronunciada barriga. Cornelius tiene ojos salvajes y su cabello jengibre es irregular, sobresaliendo de su cabeza devastada por todos los ángulos. Cornelius se ha mortificado, marcando su carne con muescas largas y poco profundas. Alrededor del cuello lleva un collar de pinchos, y balancea una gran campana de mano en su mano izquierda. Una larga cadena envuelve el cuerpo de Cornelius, y nueve pequeñas cajas de madera cuelgan de ella; cada una presenta una oración devocional clavada en su tapa.

Cornelius se distingue de los otros fanáticos de la congregación. Se balancea hacia atrás y adelante mientras susurra. Si cualquiera de los PJs trata de hablar con él, parece mirar a través de ellos. Murmura devociones y se arrodilla, pero no dice nada inteligible. Si uno de los PJs escucha su balbuceo, discernirá que está haciendo constantes referencias a "mi dios" y a su "sagrado maestro" y otras devociones aconfesionales. En realidad, no menciona la palabra "Sigmar" ni una sola vez. Si algún PJ advierte esto, puede hacer una tirada **Normal (+0%) de Inteligencia**. Si la pasa, el DJ debe confirmar la sospecha del PJ de que Cornelius nunca pronuncia el nombre de Sigmar y que

parece hacer algún esfuerzo para evitar decirlo. Del mismo modo, aunque viste muchos enseres de devoción y fanatismo, ninguno de los sellos y símbolos que porta son sigmaritas. Son simplemente emblemas seculares del Imperio, como la cruz de hierro, blasones de las provincias o las iniciales del Emperador Karl Franz. Si cualquier PJ menciona que está buscando algo extraño acerca de Cornelius (más allá de lo obvio), se dará cuenta de esta discrepancia con una tirada **Difícil (-20%) de Percepción**.

Lo cierto es que Cornelius Ayrenhoff no es un sigmarita en absoluto, ni siquiera es humano. Es un sirviente demoníaco de Tzeentch que ha acudido aquí para asegurarse de que los planes del Encapuchado progresan de una manera agradable al Gran Cambiador. Cornelius estará muy dispuesto a interactuar con los PJs a menos que alguno sea parte del Culto de Verena. En ese caso, se excusará cortésmente y hará su camino entre la multitud hacia otros fanáticos y flagelantes. Es cauteloso de las bendiciones Verena que destruyen las ilusiones.

Si un personaje con Sentir Magia se acerca a Cornelius y supera una tirada **Difícil (-20%) de Sentir Magia**, advertirá remolinos de nubes de magia oscura a su alrededor que emanan de las cajas en su cadena. Consulta el Apéndice, en la página 186.

Si el Cambiante es revelado de alguna manera antes de la ceremonia, se manifestará plenamente en su forma demoníaca y liberará los horrores que tiene en sus cajas. Esto confundirá un poco las cosas a los otros seguidores del Caos en el Templo Sagrado, y estropeará sus planes. Consulta **Se desata el infierno** en la página 153, excepto que ahora la explosión tendrá lugar en la casilla cinco y la campana comenzará a sonar en la casilla tres.

Gertrude Eysoldt - Sacerdotisa de Shallya: Una mujer bajita y rechoncha de treinta años, de pelo gris y negro recogido en un moño ceñido. Gertrude es sacerdotisa de Shallya, y viste las túnicas blancas del culto. Aunque hay muchos miembros de la iglesia shallyana en Altdorf, sólo un par de los sacerdotes y sacerdotisas de la diosa han asistido a la reunión en el Templo Sagrado. Los demás asisten a sus deberes en el templo-hospicio local o continúan obrando milagros para el Emperador herido.

Gertrude no tiene ningún efecto real sobre la trama, aunque podría resultar útil para los PJs conocer a una sacerdotisa de Shallya en este momento, tal vez para sanar algunas heridas que pudieran estar sufriendo. Ella estará dispuesta a llevar a cabo una bendición o dos antes de que empiecen a desarrollarse los sucesos dramáticos en el Templo Sagrado. Gertrude tendrá un éxito automático en cualquier curación realizada sobre los PJs.

Preceptor Joachim Brecht: Un preceptor del círculo interno de la Orden de los Caballeros del Grifo, Brecht se mueve a través de la multitud escuchando sólo a medias a quien le está hablando en un momento dado. Joachim es el Caballero del Grifo de mayor rango presente esta noche en el Templo Sagrado y su deber es asegurarse de que la seguridad para el evento está bajo control. Brecht lleva una armadura completa de acero azul con una piel leonada al hombro. Las plumas en su casco son de color negro y amarillo, reconociendo la fundación de su orden militar en la ciudad de Nuln hace dos siglos. Brecht tiene un rostro ancho y poco atractivo, el pelo castaño, y luce un bigote y una barba bien recortada. Dos docenas de Caballeros del Grifo están repartidos por el Templo Sagrado durante la ceremonia. Todos los caballeros visten armadura completa y portan excelentes espadas. Consulta el Apéndice, página 186.

Graf Friedrich von Kaufman

Capitán Marcus Baerfaust y media docena de grandes espaderos de Averheim.

Luminario Konrad Mauer

Patriarca Supremo Balthazar Gelt: Como el maestro del Colegio Dorado y la más alta autoridad sobre todos los magos en el Imperio, Balthazar Gelt es uno de los humanos vivos más poderosos. Lleva ropas de oro brillante y una resplandeciente máscara dorada que esconde su rostro. Se rumorea que el rostro de Gelt se hirió de algún modo en un accidente en su laboratorio cuando era un joven mago. La máscara le hace aparecer totalmente desapasionado y tranquilo; su voz y su actitud sólo contribuyen al efecto.

Gran Teogonista Volkmar el Sombrío: Volkmar el Sombrío es la cabeza del Culto de Sigmar y la autoridad religiosa más poderosa del Imperio. Es un hombre piadoso y ominoso, dedicado por completo a la destrucción de Caos en todas sus formas. Luce un bigote blanco impresionante y lleva un gran talismán de jade brillante en forma de grifo, uno de los símbolos de su posición. Como Gran Teogonista, Volkmar es también un Elector.

Condesa Emmanuelle von Liebwitz - Electora de Wissenland: La soltera más codiciada en el Imperio, la Condesa Emmanuelle es una mujer famosa y bella de edad incierta. Tiene su corte en Nuln, y ha viajado a Altdorf específicamente para mostrar todo su apoyo al Emperador (y tal vez para tomar alguna ventaja de las oportunidades políticas que ofrece su enfermedad). La Condesa Emmanuelle luce muy elegante en un vestido de satén negro con un collar de tela de oro. Unas escamas doradas, que representan su escudo de armas y a la diosa Verena, cuelgan de su cinturón, junto con los cráneos de dos honorables ancestros. También lleva una espada larga y anticuada en

una vaina decorada profusamente en su cadera. Esta es su Colmillo Rúnico, la espada forjada por los enanos que constituye la insignia del mandato de cada Conde Elector.

Archilector Kaslain: El Archilector de Nuln está cortado del mismo patrón que Volkmar el Sombrío. Su regalía sigmarita está hecha de acero ennegrecido y lleva un martillo de hierro negro como insignia de su posición. Ha llegado a Altdorf en compañía de la Condesa Emmanuelle. Kaslain es también un Elector.

Theodosius von Tuchtenhagen: Por una vez no acompañado por su bufón y su mago mascota, aunque está acompañado por la sufrida **Wanda Grunenwald**, que se está volviendo cada vez más cansada de sus atenciones. Consulta la página 49 para más información acerca de Theodosius y Wanda.

Diversos nobles del Reikland, incluyendo muy posiblemente a miembros de las familias Aschaffenberg, von Bruner, von Jungfreud, von Saponatheim, y von Walfen.

Cualquier otro que el DJ considere adecuado incluir.

Corriendo al templo

Si todo está yendo a la perfección, los PJs habrán averiguado la identidad del Encapuchado Negro en el clímax de *Una farsa en la niebla*, lo que les deja apenas suficiente tiempo para correr a través de la ciudad y llegar al Templo de Sigmar cuando empieza la ceremonia. Hay dos modos principales de que esto pueda salir mal.

Averiguando todo muy pronto

Si los PJs se figuran toda la trama demasiado pronto, podrían llegar al templo con mucho tiempo para localizar la campana maldita y eliminarla, o incluso convencer a alguien para cancelar la ceremonia (poco probable a menos que las pruebas dadas sean irrefutables). Obviamente, eso no es lo ideal, ni para el Encapuchado Negro ni para la aventura, por lo que el Encapuchado deberá tomar medidas para retrasarlos. Aquí hay algunas ideas:

- **Acusarlos por asesinato.** El primer PNJ al que los PJs acuden en busca de ayuda cuando lo entienden todo, es hallado muerto en su oficina/casa/donde los PJs vayan a encontrarlo. La guardia de la ciudad y/o la Reiksguard llega justo cuando los PJs descubren el cuerpo y resultan atrapados in fraganti. La detención/huida posterior, la lucha o las largas deliberaciones, retrasan a los PJs.

- **¡Más asesinos!** Otra media docena de matones y/o cultistas del Caos abordan a los PJs, causando un retraso.

- **¡Un amigo en peligro!** El Encapuchado pone en grave peligro a alguien que guste a los PJs (la Gravin Clothilde, o uno de los otros PNJs principales) y se lo hace saber. Los PJs tendrán que desviarse para rescatar a su amigo.

- **Adele de nuevo**. Si Adele Ketzenblum aún continúa con vida, el Encapuchado Negro puede arreglar una nueva reunión entre ella y los PJs. Esto puede o no implicar violencia, pero fácilmente podría retrasar a los PJs (sobre todo si Adele acude en compañía de otros cazadores de brujas). ¡Adele podría incluso "detener" a los PJs y llevarlos al templo!

No vamos de ningún modo

Los PJs pueden decidir no ir al templo. Tal vez no se han enterado de que algo siniestro está a punto de suceder allí, o sí lo saben y han decidido buscarse un lugar seguro. La primera razón se solventa de forma relativamente fácil. Un PNJ, como Eothlir Vanadar, Clothilde von Alptraum, o el Luminario Konrad Mauer, puede hablar con los PJs de las pistas que han reunido hasta ahora y ayudarles a llegar a las conclusiones correctas. En casos extremos, tal vez un miembro de la Corona Roja puede descubrir a los PJs y regodearse de la situación, haciendo gala de la deliciosa ironía de que su maestro divino va a destruir al Encapuchado Negro, ¡junto con todos los demás!

Los PJs que simplemente no quieran tener nada que ver con esto pueden necesitar una motivación adicional. Poner a alguien que los PJs estimen y valoren en la línea de fuego (asistiendo al templo) puede ser suficiente. Ofrecer una recompensa considerable por su intervención también puede ser apropiado. Pero si la zanahoria no funciona, el palo también puede servir. Tal vez los PJs han terminado implicados en algunos de los crímenes del Encapuchado Negro, ¡y necesitan llevarle ante la justicia para limpiar sus nombres!

Caos en el Templo Sagrado: Acto Uno – La ceremonia

Una vez que los PJs lleguen al templo, tendrán poca dificultad para entrar. Baerfaust, Mauer, o von Kaufman, han dispuesto que estén en la lista de invitados y los caballeros que están haciendo guardia en las puertas principales les dejan pasar. Una vez dentro, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

> Una vez dentro de la entrada del templo os detenéis en seco por lo que parece un muro de sonido, y por una pared todavía más impenetrable de cuerpos humanos. Debe haber un millar de personas hacinadas en el Templo Sagrado: sacerdotes guerreros de rostro sombrío con martillos de guerra fuertemente agarrados en sus puños; nobles locuaces ataviados con galas, joyas, y un número simplemente asombroso de plumas de colores; magos de los Colegios de Magia; soldados de la Reiksguard y Averheim. Podéis distinguir vagamente al Gran Teogonista, Volkmar, en el altar, mientras discute algo con un colega. No muy lejos, veis a un mago en túnicas doradas, con el rostro oculto tras una máscara de oro. Debe tratarse de Balthazar Gelt, el Patriarca Supremo de los Colegios de Magia. Pero no todos son principales del Imperio. No muy lejos de vosotros hay un sucio flagelante adornado con cadenas, caballeros de alto rango se codean con ricos mercaderes, inmundos zelotes chillan sus rezos mientras los nobles comparten sus chismes, y enfrente de una de las paredes juraríais haber visto a alguien con las armas personales de la Electora de Wissenland, Emmanuelle von Liebwitz.
>
> Por encima se eleva un impresionante techo abovedado adornado con una pintura de la apoteosis de Sigmar. Las vidrieras muestran momentos importantes en la vida de Sigmar, y hay estatuas en las de poderosos héroes del Imperio y del Culto de Sigmar. El templo parece tener la forma aproximada de un martillo de guerra o de la letra "T", y en cada extremo de la barra transversal, en el lado más alejado de la multitud, se ven las puertas que parecen conducir a las dos grandes torres del Templo Sagrado.
>
> Parece que el Gran Teogonista está terminando su conversación. Es probable que sólo tengáis unos pocos minutos antes de que comience el servicio.

¡Matadlos a todos!

Como está escrito en la aventura, los principales personajes del Imperio, como son el Emperador, el Patriarca Supremo Balthazar Gelt y la Condesa Emmanuelle von Liebwitz de Nuln, sobreviven, incorruptos y sin mutaciones. De hecho, la razón principal de la presencia de Balthazar Gelt en el templo es para que pueda salvar a esos personajes durante el caos. Pero eso no tiene que ser cierto en todas las campañas de *El Enemigo Interior*. En función de los planes del DJ para el futuro de la campaña, el número de muertos podría ser muy elevado. Tal vez la muerte de notables de alto rango requerirá que los PJs se calcen sus zapatos. ¿El Emperador Friedrich von Kaufman, Conde Elector de Averland? ¿Un PJ Campeón del Emperador? ¿Un PJ Patriarca Supremo de los Colegios de la Magia, o Ar-Ulric del culto de Ulric?

En tu campaña de *Warhammer Fantasy Roleplay*, ¡cualquier cosa es posible!

Lo que sucede después depende de los PJs. Se supone que tratarán de encontrar a alguien con la autoridad o experiencia suficiente para detener la ceremonia. Esto será extremadamente difícil, ya que la multitud es densa y es difícil oír a nadie en el bullicio. La primera vez que los PJs intenten localizar a alguien en particular, deben superar una tirada **Muy difícil (-30%) de Percepción** (los PJs espabilados pueden intentar otras habilidades, como Carisma o Intimidar, para reflejar su camino entre la multitud. ¡Déjalos hacer!). Cada intento posterior es un paso más fácil, hasta que finalmente encuentran a quién están buscando (a menos que no está presente, por supuesto).

Cada vez que los PJs fallen en localizar a su objetivo, encuentran a una de las siguientes personas en su lugar.

Primer fracaso: Cornelius Ayrenhoff, murmurando y canturreando. Si los PJ intentan hablar con él o hacen otra cosa que no sea alejarse y seguir adelante, se tambalea hacia el PJ más cercano, lo agarra por los hombros, y grita, "¡ARREPENTÍOS! ¡Los dioses nos condenan por nuestros pecados! Un día oscuro; ¡el día más oscuro!" Y continúa en esta línea hasta que los PJs se las arreglan para liberarse y continuar. Las investigaciones sobre quién permitió a Ayrenhoff entrar en el templo son recibidas con miradas en blanco (nadie lo recuerda).

Segundo fracaso: Gertrude Eysoldt saluda dulcemente a los PJs y se ofrece a rezar juntos para que la misericordia de Shallya caiga sobre el Emperador y sobre sí mismos. Si los PJs están visiblemente heridos, Gertrude se ofrece a curarles. También les ayuda a encontrar a quién estén buscando, señalándoles la dirección correcta (un +10% en la próxima tirada).

Tercer fracaso: El Preceptor Joachim Brecht tropieza con un PJ y se escusa, observando vigilante a la muchedumbre. Si los PJs tratan de explicar la situación a Brecht para reclutar su ayuda, necesitarán una tirada **Muy difícil (-30%)** de la habilidad que el DJ considere más apropiada. Si los PJs logran convencerle, Brecht se mueve hacia el borde de la sala para hablar con uno de sus caballeros, y luego rodea la nave del templo para avisar al resto. Un caballero sale del templo y alerta a los guardias que están situados fuera. Como consecuencia de la advertencia, dos Caballeros del Grifo advertirán la presencia del carro de pólvora y lo interceptarán, impidiendo los daños al templo y salvando docenas de vidas (trágicamente, los caballeros morirán en la explosión.) Además, los caballeros responderán rápida y eficazmente cuando el sirviente demoníaco se revele, y otros dos caballeros pueden acompañar a los PJs al campanario si lo solicitan.

Cuarto fracaso: El Gran Teogonista alza sus manos pidiendo silencio y todo el mundo ocupa su asiento. Empieza la ceremonia.

Encontrando al Encapuchado

Aunque está presente al reunirse la multitud, poco antes del inicio de la ceremonia (o en otras palabras, inmediatamente después de que lleguen los PJs) el Encapuchado Negro se escabulle para iniciar sus planes nefastos. Preguntando a los demás, todos estarán de acuerdo en que: "estaba aquí hace un momento, creo que lo vi por el altar", o "¿habéis mirado en la pared sur? Creo que lo vi allí". Es importante que los PJs no encuentren al Encapuchado hasta que la campana comience a sonar para que la escena proceda según lo previsto, por lo que si los PJs están centrando toda su atención en su búsqueda, el DJ debería considerar dejarles encontrar la evidencia de su obra: la puerta abierta, el guardia muerto, un sacerdote muerto, correr tras él y llegar justo después de que la campana empiece a sonar. Si los PJs se apresuran para encontrarlo, deberían tener que soportar muchos menos toques de campana como recompensa por su persistencia.

Alistar la ayuda de un PNJ en la búsqueda del Encapuchado Negro tendrá resultados parecidos.

Encontrando a alguien más

Presumiblemente, el personaje con el que los PJs más desean hablar será uno de los tres PNJs principales (las siguientes entradas asumen que ese personaje no es el Encapuchado Negro).

Capitán Baerfaust

Si los PJs encuentran al capitán Baerfaust y lo convencen del peligro, inmediatamente hace señales al Preceptor Joachim y extiende la noticia a los caballeros. También envía un mensajero a los cuarteles para reunir a los Grandes Espaderos de Averheim (aunque llegarán tarde).

Si es advertido del peligro, el capitán Baerfaust será capaz de ayudar a los PJs de un modo significativo durante la batalla. Tal vez desafíe al Cambiante en un combate singular, mate a varios demonios, o incluso localice y elimine a Adele Ketzenblum.

Graf Friedrich von Kaufman

Si los PJs encuentran al Graf Friedrich y lo convencen del peligro, el Graf se excusa y habla brevemente con un hombre alto en armadura negra, que resulta ser el guardaespaldas de la Condesa Emmanuelle. Rápida y eficientemente, el Graf Friedrich evacua a varios objetivos importantes mientras se queda atrás supervisándolo todo. Agradece a los PJs que le hayan informado y es capaz de decir exactamente cuando y donde fue visto por última vez el Encapuchado Negro… deslizándose por una puerta lateral hacia el campanario.

Luminario Mauer

Si los PJs encuentran al Luminario Mauer y lo convencen del peligro, toma medidas inmediatas para fortalecer mágicamente a los fieles, rompiendo un himnario a tiras y quemando las palabras sagradas en una vela mientras invoca su hechizo. Cuando la campana comienza a sonar, todo el mundo recibe un +20% para resistir sus efectos.

Mauer debe ser capaz de desatar una magia espectacular contra los demonios cuando aparecen, si se le da una razón para estar alerta.

Adele Ketzenblum

Si los PJs no la mataron en Middenheim, Adele Ketzenblum está presente en la multitud. Sin duda verá a los PJs, pero ha intercambiado su sombrero de cazadora de brujas por una peluca roja, lo que hace un disfraz sorprendentemente eficaz. Es de suponer que los PJs no la estarán buscando. Si es así, una tirada **Muy difícil (-30%) de Percepción** revelará su presencia, mirando fijamente a los PJs a través de la multitud antes de escabullirse. De lo contrario, si un PJ saca tres o más niveles de éxito en una tirada de Percepción mientras está en el templo (presumiblemente para localizar a cualquier otro PNJ), también verá a Adele.

En función de a quién odie más y si ha sido o no localizada, Adele hará una de dos cosas. Se deslizará entre la multitud y apuñalará a un PJ con una daga envenenada (o más bien, con su mano-cuchillo, atacando por la espalda al PJ y luego tratando de desvanecerse de nuevo entre los fieles), o se colará en la torre situada frente al campanario y esperará una oportunidad para disparar al Encapuchado Negro con su ballesta. Si Adele está en la torre durante el enfrentamiento final, entonces aparece por encima de la balaustrada para disparar a alguien (realmente no le preocupa a quién). Dado que Adele tiene una sola mano, requiere un asalto adicional para recargar la ballesta.

El Gran Teogonista, la Condesa Emmanuelle, Balthazar Gelt, etc.

A los PJs no se les dejará hablar con PNJs de semejante autoridad; funcionarios y aduladores menores bloquearán cada aproximación. Si los PJs persisten, uno de los PNJs principales se acercará a ellos para preguntarles cuál es el problema.

Comienza la ceremonia

Una vez que los PJs hayan tenido un tiempo breve para maniobrar entre las multitudes en el Templo Sagrado, el Gran Teogonista pide silencio. Alza sus manos mientras el bullicio muere lentamente y comienza a predicar en una voz fuerte y áspera.

> "¡Valientes hombres del Imperio!" (El Gran Teogonista parece ciego al público femenino, extranjero, o no humano.) "Nos hemos reunido aquí a los ojos de Sigmar para orar por nuestro Emperador, Karl Franz, para que tome de nuevo el martillo sagrado de Sigmar en la mano y golpee a los enemigos de nuestro Imperio. Inclinemos nuestras cabezas en oración solemne".

Este breve preámbulo sirve básicamente para que todo el mundo sepa que comienza el servicio, de modo que puedan ocupar sus asientos. Según el plan, la campana sonará entonces 12 veces (por las doce provincias originales del Imperio), mientras la congregación permanece en un respetuoso silencio. A continuación, el coro iniciará el primer himno, seguido de una extensa homilía sobre los peligros del Caos y el valor de Karl Franz y los ejércitos del Imperio.

Por supuesto, eso no es lo que sucede. Tan pronto como la campana empieza a sonar, se desata el infierno.

Caos en el templo sagrado: Acto dos – Se desata el Infierno

Cuando todo el mundo ocupa su asiento, la multitud se adelgaza considerablemente. Los caballeros se quitan el sombrero, y un mar de plumas y crestas se desvanece, permitiendo ver fácilmente a través del templo. De modo que todos pueden ver al sucio zelote flagelante, Cornelius Ayrenhoff, tambaleándose por el pasillo hacia el altar. El Gran Teogonista continúa su sermón, sin preocuparse por el extraño comportamiento de uno de sus congregantes.

Una vez que la campana comience a sonar, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

> El primer repique de la campana envía una ondulación casi visible entre la congregación, y un espasmo de dolor y fatiga a través de sus cuerpos. Las posteriores exclamaciones de sorpresa, de dolor y de miedo, irrumpen en el repentino silencio después del sonido de la campana. Mientras todavía lucháis por manteneros de pie, el zelote grita de desesperación y se precipita hacia el altar, con su cuerpo y las cajas suspendidas de sus cadenas dejando una densa estela de humo púrpura y azul, tan oscuro que es casi negro.
>
> Cuando el segundo repique de la campana casi os hace caer de rodillas, el zelote se desvanece tras lo que ahora es una columna de humo. Su grito desesperado parece haberse convertido en una risa burlona, y luces parpadeantes y llamas bailan en el humo. Con el tercer repique , la multitud grita de pánico.

La Campana

La campana suena hasta que los PJs se las arreglan para detenerla. Al inicio de cada asalto, la campana toca y todos los personajes deben hacer tiradas de Terror. La magnitud del terror es igual al número de asaltos que la campana ha estado sonando (es decir, Terror 1 en el primero, Terror 2 en el segundo, etc.). En el quinto y posteriores sigue siendo Terror 4, pero las tiradas para resistirlo reciben un +10% cada asalto.

Además, cada asalto el DJ debe tirar 1d10 para determinar los otros efectos de la campana. Los personajes pueden sufrir corrupción, heridas, u otros efectos perversos según el resultado, pero pueden hacer una tirada de Voluntad para resistirlos. Esta tirada recibe una penalización de -10% en los tres primeros asaltos, -20% en los tres siguientes, y así sucesivamente hasta un máximo de -40%.

1-4 Cada personaje que pueda escuchar la campana gana 1 punto de Corrupción (consulta la página 161).

5-8 Cada personaje que pueda escuchar la campana sufre 1 Herida.

9-10 Un miembro de la congregación se transforma en un Espanto de Tzeentch (página 236 del Tomo de Corrupción) y aparece a unos dos metros de los PJs.

Todos los efectos de la campana se basan en el sonido. Los personajes que cubran sus oídos pueden añadir un +10% a las tiradas de Voluntad para resistir los efectos de la campana. Los demonios y todos aquellos con la Marca de Tzeentch (incluyendo al Encapuchado Negro y a sus secuaces) no sufren estos efectos. Los demonios no sufren Inestabilidad mientras suena la campana.

Si el repicar de campana es interrumpido pero vuele a comenzar posteriormente, sus efectos empiezan en el nivel más bajo y se incrementan como ya se ha mencionado.

Prepara un marcador de progresión de 10 espacios, con eventos en la tercera, quinta y séptima casilla, para controlar el progreso de la campana. Marca la primera casilla y marca la siguiente al final de cada asalto. Tira iniciativa por Cornelius, el Encapuchado Negro, los secuaces del Encapuchado, los dos grupos de demonios (horrores e incineradores) y los PJs. Los PNJs que no sean enemigos actuarán al final de cada asalto; no es necesario tirar iniciativa por ellos.

En el primer asalto, una de las cajas en las cadenas estalla fuera del humo y se posa en el suelo cerca de los PJs (otras ocho cajas hacen lo mismo en el resto del templo). Cada caja se estrella en el suelo vomitando un humo espeso y, a continuación, entra en erupción cuando nueve Horrores Rosas y un Incinerador irrumpen desde ella. Todos los demonios son amalgamas terribles de carne, hueso, pico, cuerno y fuego parpadeante. Los demonios comienzan de inmediato a brincar y a hacer cabriolas, atacando a la multitud. Entretanto, la columna de humo se disipa y revela la forma errática y larguirucha del Cambiante por debajo de su capa azul y púrpura. La piel vacía de Cornelius Ayrenhof yace descartada en el suelo cerca de los pies del demonio, junto con las cadenas del zelote y los sellos sagrados.

En los turnos siguientes, los caballeros, grandes señores, cazadores de brujas, magos, sacerdotes y otros, plantan cara al enemigo. Otros huyen presa del terror o caen de rodillas, devastados por el tañido de la gran campana. Aparte de un poco de color o una excusa para evitar adversarios (cuando un PNJ salta en ayuda de los PJs), ninguno de ellos es relevante para lo que los PJs hagan a continuación.

Al darse cuenta del peligro que representa la campana, Balthazar Gelt usa su poder para proteger a aquellos cercanos de su influencia, comenzando con la Condesa Emmanuelle. El Luminario Mauer demuestra por qué el Colegio de la Luz es temido por los servidores del Caos, desterrando demonios con un destello de luz blanca. Marcus Baerfaust saca su espada y carga valientemente al combate. Otros soldados y guerreros lo siguen, inspirados por su ejemplo. El Graf Friedrich dirige la congregación cercana para levantar una barricada improvisada con los bancos y, a continuación, empleando habilidades que no había tenido ninguna razón para usar desde el Pistolkorps, defiende a tantos inocentes como puede con espada y pistola. El Archilector Kaslain balancea su pesado martillo de guerra y salta para atacar a la entidad demoníaca, colocándose entre ella y el cuerpo postrado de Volkmar el Sombrío (el Gran Teogonista debe haber sido incapacitado por el humo o la campana). Theodosius von Tuchtenhagen empuja a las personas cercanas a los demonios en su prisa por llegar a las puertas, donde muere por la explosión. Una docena de pequeños dramas de heroísmo y cobardía se desarrollan a lo largo del templo durante la crisis.

Cuando el marcador de progresión alcanza la tercera casilla, una gran explosión revienta la entrada principal al Templo Sagrado. Un carro cargado de "Pilsach Peculiar" ha sido empujado allí por agentes del Encapuchado Negro e incendiado. Por supuesto, los barriles estaban realmente llenos de pólvora. Decenas mueren y la entrada queda bloqueada por los escombros (si hay algún PJ cerca, trata esta explosión como la que destruyó el Templo del Drama en la página 140). El pánico en el templo empeora.

Cuando el marcador de progresión alcanza la quinta casilla, el número de demonios en el templo se ha reducido a un número más manejable. Los PJs deben ser capaces de moverse libremente porque

Las multitudes

Mientras la multitud grita y corre en el Templo Sagrado, los PJs tendrán que luchar para llegar a cualquier parte. El DJ debe pedir tiradas de Agilidad para poder navegar entre la multitud y los PJs ven reducido su Movimiento a la mitad entre la muchedumbre.

Esos son muchos demonios

Ten en cuenta que hay 91 demonios desbocados dentro del Templo Sagrado. Estos son claramente demasiados para manejarlos de forma individual, y el DJ no debería intentar hacerlo. En cualquier asalto de este encuentro, el DJ puede utilizar a los demonios que estén cerca de los PJs para atacarlos, bloquear su paso o incluso empujarlos hacia la dirección deseada. Cualquier demonio que no se encuentre lo suficientemente cerca como para amenazar a los PJs, estará asesinando felizmente a los demás congregados en la multitud y puede ser ignorado. Incluso el Cambiante puede ser ignorado a menos que los PJs opten por hacerle frente. Del mismo modo, personajes como Balthazar Gelt e incluso Baerfaust, Mauer y von Kaufman, pueden ser manejados con seguridad de una forma narrativa, sin necesidad de tirar los dados salvo que sus acciones puedan afectar directamente a los PJs.

los Caballeros del Grifo y otros defensores del templo se mueven para combatir a los demonios restantes. El Luminario Mauer, si está vivo y no es el Encapuchado Negro, hará frente al Cambiante con todo el poder de un mago luminoso especializado en luchar contra el Caos. El duelo místico resultante es breve y el Cambiante estalla en una explosión de luz blanca (de lo contrario el Archilector Kaslain y Volkmar el Sombrío, revivido por magia curativa, derrotarán al Cambiante).

Cuando el marcador de progresión alcanza la séptima casilla, el Templo Sagrado comienza a colapsar bajo la tensión de la campana. Una estatua de bronce de Kurgan Barba de Hierro cae de su nicho en lo alto y se estrella en el suelo cerca de los PJs (matando a alguien). Debería ser obvio que a menos que se muevan rápidamente, la campana destruirá todo el templo. Ignora este evento si la campana ya no está sonando por cualquier motivo; si la campana se detiene y luego vuelve a sonar, puedes utilizar este evento posteriormente.

Cuando el marcador de progresión alcanza la última casilla, el templo se derrumba bajo la presión y mata a casi todos los presentes (probablemente incluyendo a los PJs; usa la explosión del Templo del Drama en la página 140). Ignora este evento si la campana ya no está sonando por cualquier motivo; si la campana se detiene y luego vuelve a sonar, puedes utilizar este evento posteriormente.

En el campanario

En algún momento, los PJs elegirán subir al campanario para impedir que el Encapuchado Negro y sus compinches sigan haciendo sonar la campana. Si esto no se les ocurre, sin duda hay docenas de PNJs que podrían sugerir la idea. El campanario es una estructura alta. Para llegar a la torre desde la sala principal tendrán que correr entre los santuarios privados y luego trepar por una escalera de caracol (si los PJs se dirigen al campanario después del séptimo evento, llegarán in extremis).

Cuando los PJs suben al campanario, se encuentran al Encapuchado Negro y a seis de sus secuaces. Los esbirros son grandes espaderos de Averheim, guardias de la casa von Kaufmann, o asesinos corpulentos jurados a Tzeentch, según sea la identidad del Encapuchado. En cualquier caso, utilizan el perfil de Soldado y todos llevan la Marca de Tzeentch. La mitad de los secuaces cuentan con alguna arma a distancia: ballestas para los asesinos, arcabuces para los espaderos, o pistolas para la guardia de la casa von Kaufman.

La estrategia del Encapuchado Negro y sus secuaces para el épico enfrentamiento final será muy simple. Abrirán fuego mientras los PJs suben por la escalera de caracol y se mantendrán por delante de su jefe en cuanto los PJs alcancen el nivel del campanario.

El Encapuchado Negro se quedará atrás mientras continúa tocando la campana. Como corresponde, el DJ debe permitir al villano un último discurso al estilo del siguiente:

> "Habéis llegado hasta aquí después de todo. Debería haberos matado en Averheim, pero necesitaba a unos necios para preparar el badajo de campana para mí. ¡Oh!, creísteis que había sido 'purificado', ¿verdad? ¡Por supuesto que no! El poder del Caos no es tan fácilmente destruido; el ritual sólo sirvió para enmascarar la mancha, para introducir la campana en el templo con mayor facilidad. Todo esto ha sido planeado, ¡desde el principio!"

Caos en el Templo Sagrado: Acto tres – La campana toca

El Encapuchado Negro disfrutará explicando todo su nefasto plan, sus motivaciones y sus objetivos a los PJs. Puesto que cuanto más escuchen, peores serán los efectos provocados por la campana (dependiendo también del tiempo que han tardado los PJs en subir hasta el campanario). Sin embargo, en el momento en que los PJs se decidan a atacar, el Encapuchado Negro ordenará con un chillido cargar a sus secuaces, dejará de tocar la campana, y se unirá a la batalla. Consulta el Apéndice, en la página 187.

El Encapuchado Negro y sus secuaces no darán cuartel ni depondrán sus armas. ¡Esta es una lucha a muerte!

Una veez que el Encapuchado Negro sea derrotado, el DJ tiene dos opciones, dependiendo de si pretende usar o no el epílogo de alto nivel incluido:

Opción uno – Epílogo

En el instante en que fracasa el plan del Encapuchado Negro, el cielo se oscurece con nubes impías. Un rayo azul golpea el campanario, poniendo a todos de rodillas, y un sonido desgarrador y repugnante corta el cielo. Una herida en el mundo se abre justo a un lado del Encapuchado Negro, y unos zarcillos de luz parpadeante se enroscan a su alrededor, arrastrándole gritando al Reino del Caos. Una voz resuena en los oídos de todos los presentes en el campanario: "Has servido bien, pero has fracasado. Ahora renacerás en una forma más agradable al amo. Encontrarás el proceso... insoportable".

Si el Luminario Mauer u otro experto en Caos es consultado sobre el asunto, proferirá la teoría de que un demonio (probablemente de Tzeentch) ha raptado al traidor hacia el Reino del Caos, donde será transformado en un poderoso demonio. Localizar y recuperar al Encapuchado Negro en este punto podría impedir que se convierta en un enemigo aún más letal del Imperio, aunque también pueden "rescatarlo" de un terrible castigo, peor de lo que cualquier mortal podría concebir.

La naturaleza del portal y el destino del Encapuchado Negro se explican con más detalle en el Cuarto Libro: El Enemigo Más Allá.

Opción dos – Sin epílogo

Gritando de dolor, el Encapuchado Negro cae del campanario y su cuerpo se pierde en el mar de gente por debajo. Durante la limpieza, su cuerpo no aparece. Pero tiene que estar muerto... ¿verdad?

Desenlace

Si todo ha salido según el guión, se salva el día y los PJs son los héroes del momento. Con el Encapuchado Negro desaparecido, el Emperador se recupera rápidamente de su enfermedad. Los PJs, y potencialmente el capitán Baerfaust, el Luminaria Mauer, y/o el Graf Friedrich, son elogiados por el Emperador personalmente, junto con otros héroes del incidente en el Templo Sagrado.

Públicamente, el asunto se considera concluido y el día se declara un gran triunfo sobre las fuerzas del Caos. Hay cierto malestar porque hay más de un centenar de muertos, y los Cazadores de Brujas están ocupados rastreando a los mutados por los efectos de la campana.

En privado, el largo alcance de la influencia de la Conspiración y la presencia de la herida demoníaca en el campanario (si se está usando el epílogo) son motivo de preocupación para el Emperador, Ludwig Schwarzhelm, y otras personalidades sabias y poderosas. Los PJs bien podrían ser los candidatos ideales para ocuparse de estos asuntos, con el capitán Baerfaust o el Graf Friedrich actuando como su enlace con el Palacio Imperial. Estos eventos se discuten en el Cuarto Libro.

Si la Gravin Clothilde todavía está viva, sin duda estará agradecida a los PJs por su asistencia y bien dispuesta a ayudarles en cualquier forma que pueda. Puede ser una fuente de empleo en el futuro para los PJs, y felizmente les presentará a otra nobleza influyente en Altdorf y Averland.

Si Frederick Grosz sigue vivo, intentará usar cualquier influencia existente con los PJs para escapar del castigo por sus crímenes. De no ser así, su objetivo será eliminarlos antes de que lo impliquen en todo este asunto. También tomará el control de lo que queda del imperio criminal del Enapuchado Negro.

Si Eothlir Valandar aún vive, regresará con disgusto a su hogar en Ulthuan.

Si Adele Ketzenblum ha sobrevivido a todo esto, volverá algún día... cuando los PJs menos lo esperen.

La Conspiración es ahora muy consciente de la existencia de los PJs. Deben ser reclutados o destruidos. Incluso si la próxima aventura de los PJs no está relacionada con la Conspiración, sus agentes estarán atentos, moviéndose entre bastidores, y en general para nada bueno.

La cuestión de la sucesión de Averland aún está en disputa, y los PJs pueden ser de vital interés para las partes interesadas en la materia. El Graf Friedrich y la Gravin Clothilde, si ambos están todavía vivos, pueden intentar utilizar a los PJs en su beneficio, ya que cada uno de ellos compite para influir en la selección del próximo Elector (ambos están solteros y quizás desean asegurar su futuro con una alianza matrimonial en la casa del Elector).

En resumen, los PJs son susceptibles de ser bendecidos con una gran variedad de poderosos amigos... y de peligrosos enemigos.

El DJ debe consultar la sección del Epílogo en el Cuarto Libro para recibir pistas y consejos sobre cómo terminar la campaña.

Cuarto Libro

El Enemigo Más Allá

Si el Encapuchado Negro se escapó al final del Tercer Libro, los jugadores podrían pensar que este ha sido el fin de la aventura. Sin embargo, el DJ puede permitir a los PJs perseguir al Encapuchado Negro para una confrontación final en el mismo corazón del Caos.

El libro se divide en una introducción y tres partes. La introducción establece el paso de los PJs por el portal e incluye algunas reglas para las aventuras en los Desiertos del Caos, junto con directrices para construir encuentros aleatorios aquí. El resto del libro continúa la historia de *El Enemigo Interior*:

Parte Uno, El rastro del Encapuchado, ve a los PJs persiguiendo al Encapuchado Negro por los Desiertos del Caos, y experimentando algo de su extraña y horrible naturaleza.

Parte Dos, El castillo de los secretos, detalla un bastión regido por Tzeentch, el Cambiador de las Formas, y enfrenta a los PJs con un dilema cuando finalmente alcanzan al Encapuchado Negro.

Parte Tres, El camino a casa, cubre el viaje de regreso al Imperio de los PJs, y les muestra que el Caos no cede fácilmente a los que ha reclamado.

Usando este epílogo

A lo largo de este libro, los PJs viajarán a través de un portal demoníaco desde el corazón de Altdorf hasta las profundidades de los Desiertos del Caos, en donde la frontera entre el reino mortal y el demoníaco resulta prácticamente inexistente. Harán frente a amenazas que abarcan desde muebles iracundos a grandes demonios, y bien puede ser corrompidos por sus pruebas, saliendo maltrechos, locos y mutados, de los Desiertos del Coas.

Decir que esta parte de la aventura es peligrosa es un eufemismo. Para poder jugar adecuadamente **El Enemigo Más Allá**, el DJ y los jugadores necesitan tener acceso al *Tomo de Corrupción*, la expansión de *Warhammer Fantasy Roleplay* para el Reino del Caos y los esbirros de los cuatro Poderes Ruinosos.

Los Personajes Jugadores que no estén como mínimo en su cuarta carrera cuando se embarquen en esta aventura, ¡no deben esperar sobrevivir!

Una vez más en la brecha, ¡Queridos amigos!

Tal vez los PJs salten dentro de inmediato. ¡Bravo por ellos! Estúpidos pero valientes. Si este es el caso, el DJ tendrá que intervenir para salvar sus vidas. Puede que un PNJ amistoso, como el Archilector Kaslain, Mauer, o Gertrude Eysolt, pase el portal junto a ellos. Tanto si les acompaña en su viaje o meramente concede alguna curación mágica y se ofrece para "permanecer aquí y mantener el portal abierto para vuestro regreso", depende del DJ. Pero cualquiera que haga el viaje directamente al Caos desde el episodio del Templo Sagrado está condenado al fracaso.

Si, a la conclusión del Tercer Libro, el DJ desea utilizar este epílogo pero siente que los PJs no están preparados para los desafíos que contiene, no temas. El DJ tiene tres opciones en este punto (y puede combinarlas):

- Reduce la amenaza y dificultad de los desafíos de esta sección, intercambiando enemigos por sustitutos que resulten menos letales, disminuyendo la dificultad de las tiradas, y reduciendo los efectos adversos de varios peligros y amenazas encontrados en esta aventura.
- Aumenta las capacidades de los PJs dándoles más experiencia de lo habitual al final del Tercer Libro, además de concederles algunos dones o regalos (mágicos o de otro tipo) en nombre de aquellos cuyas vidas han salvado.
- Embárcalos en otra aventura en el intermedio entre el Tercer y el Cuarto Libro, regresando a Altdorf para el epílogo cuando los PJs estén preparados. Esta aventura podría ser una de las ya publicadas como Vientos de Cambio o La Canción de la Bruja. Alternativamente, podría ser una aventura hecha a medida para el grupo, tal vez solucionando algunos de los cabos sueltos dejados al final del Tercer Libro.

Si el DJ escoge no emplear el epílogo, esta opción se detalla en el Tercer Libro (con todo, esta sección, particularmente **Terminando** en la parte final, merece ser leída).

Pero, ¿Él no es el Encapuchado?

Esta sección está escrita presumiendo que el Luminario Mauer no es el Encapuchado Negro. Si lo es, entonces la petición para reunirse vendrá del Graf Friedrich o del capitán Baerfaust, y la charla será impartida por el mago Abram von Lichtenstein. Von Lichtenstein es un hombre delgado de mediana estatura y edad indeterminada. Parece casi un fantasma, con su cabello blanco como la nieve y sus ojos tan azules que son casi incoloros. Sin embargo, no aparenta demasiada edad. Habla lenta y deliberadamente, y puede ser difícil saber si está o no está prestando atención, aunque su mente es tan aguda como siempre. Si fuese necesario, Von Lichtenstein utiliza el mismo perfil que el Luminario Mauer.

La Herida en el Mundo

En el clímax del Tercer Libro, el Encapuchado fue secuestrado a través de un portal peligroso e inquietante. Posteriormente el portal permaneció, una herida latente y perturbadora en el mundo.

Suponiendo que los PJs no se arrojan de inmediato al portal, entonces permanece como una fuente de preocupación para las autoridades de Altdorf en las siguientes semanas. El área en donde apareció el portal (probablemente el campanario) es separada de la gente común, y los magos del Colegio de la Luz examinan el portal y lo sellan. Pero sus exámenes les llevaron a algunas conclusiones preocupantes. En primer lugar, no pueden sellarlo por completo mientras alguien desde el lado del portal de Altdorf esté al otro lado. En segundo lugar, creen que cualquiera que haya viajado porel portal una vez, no sólo puede volver, sino abrirlo lo suficiente para permitir a otros cruzarlo. En resumen, siempre que el Encapuchado siga en paradero desconocido, los magos luminosos temen que podría conducir una horda demoníaca al corazón del Imperio en cualquier momento (y si los PJs comparten el diálogo que oyeron en el campanario, los magos estarán aún más ansiosos).

La respuesta, por supuesto, es que alguien debe cruzar el portal, encontrar al Encapuchado Negro, y traerlo de vuelta para enfrentar la Justicia del Emperador (o matarlo, al menos). Y los PJs son los candidatos obvios, ya que lo conocen bien, han probado su valía ante las fuerzas del Caos y, sobre todo, son prescindibles.

Una reunión con un mago

Cuando llegue el momento de empezar con el Cuarto Libro, el Luminario Mauer manda un mensaje a los PJs y les pide que le vean en Altdorf. Mauer dispone la reunión en una habitación privada en La Corona y los Dos Gobernadores, para no levantar sospechas invitando a los PJs al palacio o al Colegio de la Luz. También asistirá el Graf Friedrich o Marcus Baerfaust.

Mauer está, presumiblemente, encantado de ver a los PJs, pero pronto deja atrás las cortesías y va directamente al asunto que le interesa: la fascinante naturaleza del portal y sus implicaciones. Cuando Baerfaust o von Kaufman le recuerdan la razón por la que convocó la reunión, se queda pensativo y se centra en el tema en cuestión.

Mauer explica tan claro como puede el peligro que representa el portal, y pide a los PJs, en nombre del Emperador Karl Franz y del Patriarca Supremo de los Colegios de Magia, que se arriesguen en una peligrosa misión a través del portal. El objetivo de la misión es localizar y capturar al Encapuchado Negro o, fallando eso, matarlo.

"No os enviaría allí sin apoyo, por supuesto", dice, y coloca una caja que os resulta familiar sobre la mesa. Mauer abre la caja y saca de su interior una gema púrpura del tamaño de un puño envuelta en tela blanca. "Esta gema os protegerá contra lo peor de las energías de los Desiertos del Caos, siempre que la tengáis cerca vuestro. También os permitirá regresar".

"Huelga decir que seréis bien recompensados por vuestro servicio", señala el acompañante de Mauer.

Mauer y su acompañante hablarán gustosos con los PJs siempre que lo deseen, y harán todo lo que se les ocurra para convencer a los PJs de aceptar la misión (el Graf Friedrich, por ejemplo, estaría dipuesto

a un poco de aplicación creativa de presión política, es decir, un chantaje, si los PJs han hecho algo ilegal a su servicio, o implicando que el desastre en el Templo Sagrado fue culpa suya). Se señalan a continuación algunas respuestas a preguntas que podrían tener los PJs. Como mínimo, el Luminario querrá contestar la pregunta **¿Cómo volvemos a casa?**

¿Qué podemos esperar al otro lado?

"Soy un destacado experto en la materia y todo lo que os puedo decir es que no esperéis nada. No deis nada por seguro. Desconfiad de los sentidos y usad sólo vuestro buen juicio y razón. Podréis encontrar enemigos salvajes que sólo quieren desmembraros. Pero también es probable que encontréis un jardín de frutas deliciosas y flores hiladas de caramelo. Ambos pueden ser igual de peligrosos".

¿Cómo encontraremos al Encapuchado Negro?

"No creo que sea un problema. En esto, al menos, seréis ayudados por la naturaleza del Reino del Caos. Este territorio es parcialmente sensible a la voluntad y deseos de sus residentes, y eso os incluirá a vosotros. Cuando lleguéis, lo haréis con vuestro objetivo grabado claramente en vuestras mentes. El Reino del Caos responderá a eso, y con una pequeña ayuda mágica por mi parte mediante la gema, creo que vuestro objetivo os será revelado".

¿Por qué no vienes con nosotros?

¡La pregunta que más teme el Luminario Mauer! Por supuesto no tiene ningún deseo de saltar en un portal a los Desiertos del Caos y arriesgar su vida, cordura y alma, para cazar al Encapuchado Negro. Los otros PNJs importantes tampoco están muy dispuestos. Mauer dejará claro que un gran grupo multiplica el riesgo de atraer la atención de siervos muy poderosos del Caos, por no hablar de que cuantas más personas estén con el grupo, más podrían caer al Caos. Y, por supuesto, él tiene sus deberes en Altdorf...

Con todo, los PJs pueden convencerlo de acompañarlos (esto puede ser un buen medio para ayudar a los PJs si el DJ siente que no tienen bastante poder). Es, después de todo, un mago luminoso y este es, sin duda, uno de sus deberes para con el Imperio. El capitán Baerfaust tampoco está predispuesto a ir, ya que recuerda el combate con los hombres bestia en la Caída del Grifo y espera que esto sea peor (como así es). Pero es un soldado, y uno valiente, y está dispuesto a cumplir su deber si los PJs pueden persuadirlo.

El Graf Friedrich no cruzara el portal bajo ninguna circunstancia. Si le acusan de cobardía, explicará que "es meramente una evaluación precisa del grado en que mi presencia sería de beneficio para la expedición". Si le presionan, ofrecerá voluntarios a dos miembros de su guardia personal (ambos utilizan el perfil de un Soldado y son propensos a morir gritando en los desiertos del Caos).

Ninguno de los personajes principales aceptará por las buenas. Los PJs tendrán que usar sus habilidades para poder convencerlos.

Cuando encontremos al Encapuchado Negro, ¿qué debemos hacer con él?

"La mejor solución es traerlo, vivo o muerto, de vuelta a Altdorf. De no ser así, creo que matarlo debilitará el vínculo entre ese lugar y este lo suficiente para permitirnos sellar el portal. Eh, por la misma razón, si alguno es capturado, me temo que tendrá que encontrar una manera de matarse. De lo contrario, estaremos de nuevo en el punto de partida".

¿Cómo volvemos a casa?

"Sí, ese es un paso importante, puesto que creemos que es la presencia de una alma viva vinculada a Altdorf lo que nos impide sellar el portal. La gema será vuestra llave; simplemente cogedla con la mano y tocad a cada persona que queráis traer de vuelta, uniendo todos las manos. Luego decir 'heimkomen'. Tal vez… debáis apuntar eso".

¿Qué hará la gema por nosotros?

"Debe protegeros de los peor de la mancha y locura de los Desiertos del Caos, aunque me atrevo a decir que incluso con su protección encontraréis el viaje agotador. También será vuestra ruta a casa. Por favor, no la perdáis".

¿Por qué, en el nombre de Sigmar, deberíamos contemplar el iniciar una tarea tan obviamente peligrosa e insensata?

"La necesidad es grande y, simplemente, sois los únicos en el Imperio en quién podemos confiar para tamaña misión. Habéis demostrado lucidez y buen juicio, tenéis una conexión personal con el objetivo, y poseéis las habilidades y capacidades necesarias para una buena oportunidad de éxito. Amigos míos, realmente no creo que esto sea una misión suicida. Es peligrosa, os lo concedo, pero si alguien puede completarla y volver con vida, sois vosotros. Ah, y las recompensas serán proporcionales a los riesgos".

Para más detalles respecto a las recompensas, consulta la sección del **Epílogo** que empieza en la página 178.

Es de esperar que los PJs den su consentimiento para llevar a cabo la misión. Deben tener tiempo para prepararse, y Mauer y compañía harán todo lo posible para proporcionarles cualquier cosa que pidan, además de información sobre los aspectos del Caos, que ofrezca una oportunidad realista de aumentar sus opciones de éxito. Cuando estén listos, procede con la Parte Uno: El rastro del Encapuchado.

¡De ningún modo!

No existe ninguna garantía de que cada grupo de PJs acepte simplemente la peligrosa misión, sin importar la recompensa ofrecida o las promesas de que el éxito es posible. Pueden ofrecerse incentivos adicionales en la forma de amenazas, chantajes, o aumentando las apuestas.

- Los PJs se encuentran con que sus contactos y alianzas establecidas se evaporan cuando se extiende la noticia de que fueron responsables de la crisis en el Templo Sagrado. Incluso pueden ser arrestados y amenazados por Ludwig Schwarzhelm si no aceptan la misión.
- Mientras visitan Altdorf, los PJs presencian una breve y escalofriante manifestación demoníaca, y les informan de que esto continuará hasta que el portal sea sellado.
- Demonios y cultistas del Caos comienzan a rastrear y atacar a los PJs, trayéndoles ocasionalmente mensajes personales del Encapuchado Negro.
- Alguien que gusta a los PJs (como la Gravin Clothilde, el Luminario Mauer, o Gregor Helstrum), pero que es completamente inadecuado para la tarea, se presenta voluntario para la misión.

Parte Uno – El rastro del Encapuchado

El Luminario Mauer y un pequeño coro de acólitos del Colegio de la Luz conducirán a los PJs a la ubicación del portal (presumiblemente en el campanario). Los acólitos cantan lo que suena como un himno en algún lenguaje arcano, con velas encendidas y oscilando incensarios. Cualquiera podría confundirse sobre si es un ritual mágico o una ceremonia religiosa. Mauer abre la puerta o entrada que conduce al portal. Los caballeros de la Reiksguard que hacen guardia lo dejan pasar sin hacer comentarios.

Cuando llegan al portal, resulta ser poco más que un pinchazo, un pequeño agujero en el mundo que brilla con luz sobrenatural. Mauer se dirige a los PJs y les pregunta si están listos. Tras responder sus últimas preguntas, se vuelve a sus acólitos y asiente con la cabeza. Se une a ellos en la canción, alzando las manos y reuniendo los Vientos de la Magia. El portal se expande cuando los asistentes deshacen sus intentos para sellarlo, hasta que es lo bastante grande para que los PJs lo atraviesen.

A través del portal

Lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores cuando sus personajes caminan a través del portal:

Entráis en, mejor dicho atravesáis, el brillante rectángulo de luz multicolor, y experimentáis un momento de vértigo y pánico, como si acabaseis de perder el escalón más alto de una escalera y fueseis a caer. El mundo se desliza hacia los lados, creéis, ya que no podéis ver nada más que las nubes abigarradas desplazándose. Os sentís mareados, como si estuvieseis borrachos.

Por un instante, un aullante viento multicolor agarra vuestro pelo y ropa, y luego sentís tierra firme bajo los pies. Al mirar alrededor, es evidente que ya no estáis en Altdorf.

Estáis bajo un cielo gris cuyas nubes se agitan como la superficie invertida de un océano tormentoso. Rayos (o algo parecido, si los rayos fuesen rojos, púrpuras y verdes) salen entre las nubes de vez en cuando, pero en lugar de truenos escucháis sonidos como los gritos de los condenados.

El suelo en torno vuestro está lleno de rocas gigantescas de una piedra negra extrañamente brillante. Los muñones de montañas quebradas se elevan como dientes rotos, apoyándose en ángulos ebrios. Sentís escalofríos a medida que veis monstruosas formas antinaturales moviéndose entre ellas.

Vuestra atención es atraída a lo que parece ser un castillo a lo lejos. Al menos, parece un castillo, construido por un loco ciego y colgado en el cielo sin ningún medio visible de apoyo. Según miráis, intentando entender una imagen que es incomprensible, la arquitectura ondula y cambia. Por un instante se convierte en una cara que reconocéis, retorcida en un grito silencioso de dolor, ¡el Encapuchado Negro! Entonces vuelve a ser sólo un castillo.

Una forma alada rompe entre las nubes y desciende para posarse en la parte superior de una de las almenas. A medida que asciende por el castillo, podéis ver que tiene aspectos tanto de ave como de hombre en su forma, y juzgáis que debe ser enorme.

Todo lo que debéis hacer es encontrar una entrada al castillo en el cielo y derrotar al monstruoso captor del Encapuchado Negro.

La criatura alada es un Señor de la Transformación, un demonio mayor de Tzeentch. A menos que los PJs hayan visto uno antes, es necesaria una tirada **Muy difícil (-30%) de Inteligencia** (si acaso) para identificarla. Incluso si los PJs desconocen de que criatura se trata, su tamaño y poder son evidentes.

Si los PJs deciden olvidarse del Encapuchado Negro y tratan de usar la gema para poder regresar a Altdorf, salta a la Parte Tres (consulta la página 173). Finalmente podrán volver a casa, pero encontrarán que no resulta tan fácil escapar del Reino del Caos (también habrán fallado su misión, dejando Altdorf igual de vulnerable a los demonios del Caos como lo estaba antes).

Si los PJs deciden seguir al Encapuchado Negro al castillo flotante, continúa con la Parte Uno.

Encuentros aleatorios

La Parte Uno comprende tres encuentros que tienen lugar cuando los PJs hacen su camino a través de los Desiertos del Caos hacia el castillo flotante. Si el DJ desea, estos pueden ser intercalados con los encuentros aleatorios con habitantes de los Desiertos del Caos.

La mayoría de los encuentros se resuelven de una manera similar: los enemigos siguen luchando hasta que los PJs infligen las suficientes bajas para erosionar su moral y provocar que huyan. Prepara un marcador de progresión de cinco espacios y marca la primera casilla nada más empezar el combate. Cada vez que un enemigo o un grupo de adversarios menores es derrotado, o si los PJs utilizan algún otro efecto para erosionar la moral de sus oponentes, marca una nueva casilla. Cuando se alcanza la quinta casilla, los enemigos se dan vuelta y huyen (o se deshacen en el aire en el caso de los demonios). Por supuesto, el DJ es libre de aplicar esta regla, y bien puede determinar que los encuentros sólo finalicen con la aniquilación de todos sus enemigos.

Encuentros fijos

Los siguientes encuentros fijos pueden dirigirse en cualquier orden, exceptuando el castillo que debe ir en último lugar. Se presentan aquí en el orden inverso con el que los PJs serán confundidos por el Caos en la Parte Tres, por lo que el DJ puede querer preservar este orden en un sentido de la simetría.

Cielos poco amistosos

La Parte Uno está escrita suponiendo que los PJs carecen de hechizos, habilidades, u objetos mágicos que les permitan volar al castillo. No es imposible que uno o dos PJs puedan volar, pero la mayoría de los grupos no podrán moverse por vía aérea.

Si todos los PJs pueden volar, entonces la Parte Uno puede ser omitida en gran medida. Esto podría estar bien para algunos grupos. Para otros, el DJ puede hacer que demonios voladores y otros enemigos aéreos les ataquen tan pronto se eleven el aire. Hechiceros de Tzeentch montados en discos voladores pueden tener hechizos capaces de noquear los medios aéreos de los PJs. Otros enemigos pueden atacar en oleadas hasta que los PJs se vean obligados a buscar refugio en el suelo y avanzar con cautela usando rocas y cobertura para pasar inadvertidos. Los cielos pueden estar libres de obstáculos, pero también están peligrosamente expuestos.

¿Llamas a eso aterrador?

A lo largo de su experiencia en los Desiertos del Caos, es probable que los PJs se encuentren con lugares y monstruos cada vez más aterradores con una regularidad alarmante (prácticamente todos los demonios, por ejemplo, causan Miedo o Terror). Después de cierto punto, simplemente se habrán habituado a este tipo de cosas.

Para reflejar esta circunstancia, el DJ debe anotar cuando los PJs hacen una tirada de Miedo o de Terror. En el momento en que los PJs superen una tirada de Miedo o de Terror, sólo deben volver a tirar los dados si se encuentran con algo que provoque un Miedo o Terror de mayor magnitud de lo que ya han enfrentado. Por ejemplo, si los PJs ya han enfrentado a una criatura o lugar que causa Miedo o Terror con una dificultad **Normal (+0%)**, pueden ignorar esta tirada si se vuelven a encontrar con un monstruo o paraje similar. Los PJs únicamente deberían volver a tirar los dados en caso de encontrarse con algo que sea causante de un Miedo/Temor de mayor magnitud (es decir, que requiera pasar una tirada **Desafiante (-10%)** o superior). Una vez se ha superado una tirada Desafiante, sólo es necesario volver a tirar ante un Miedo/Temor **Difícil (-20%)**. Y así, sucesivamente.

Cada encuentro presenta una parte de los Desiertos del Caos que está controlado por una de las caprichosas deidades del Caos y sus demonios. Las criaturas mortales también pueden habitar en estos lugares, pero están contaminadas por el Caos en un grado tan alto que la distinción entre un ser mortal y un demonio puede no estar clara.

Primer encuentro — Los ríos de sangre

Los PJs llegan hasta un territorio bajo el dominio de Khorne, el Dios de la Sangre. Debido a su poder, en esta zona no es posible el uso de magia. Lee en alto o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

> El suelo irregular se nivela en lo que parece una llanura pálida y rocosa. A medida que os acercáis, podéis ver que las rocas y las piedras son, de hecho, huesos y cráneos rotos. La arena entre ellos es hueso que ha sido molido a polvo por una fuerza incalculable.
>
> Después de un viaje de unas horas, os encontráis con una serie de corrientes trenzadas. Pero en lugar de agua, es sangre lo que fluye a través del paisaje.

Una tirada **Difícil (-20%) de Inteligencia** revela a los PJs que los huesos y la sangre están estrechamente asociados con Khorne, el Dios de la Sangre. Khorne representa la furia primaria del Caos y sus seguidores son los más violentos entre los secuaces de los Poderes Ruinosos.

Los ríos son demasiado grandes para saltar al otro lado y demasiado profundos para vadearlos; cualquier PJ que intente nadar se expone a una poderosa fuente de corrupción (una tirada **Muy difícil (-30%) de Resistencia** o ganará 4 puntos de Corrupción). Los ríos parecen fluir de un gran monolito que se alza de un montículo en la distancia.

Los Desiertos del Caos

Los Desiertos del Caos son un lugar extraño e improbable, donde las leyes de la realidad comienzan a doblarse o romperse por completo. La distinción entre el mundo físico y el Reino del Caos es muy vaga aquí, y mortales y demonios pueden existir en este espacio. Es posible llegar a los Desiertos del Caos simplemente caminando al norte, más allá de los límites de la civilización humana, a través del devastado Territorio Troll, y más allá. Regresar puede ser o no posible de acuerdo con el capricho del Caos, e incluso si un viajero consigue volver puede descubrir que han pasado muchos años para el mundo exterior. El paisaje de los desiertos es impredecible y maleable de acuerdo a los caprichos de sus residentes. El castillo que flota en el cielo es poco probable que encabece la lista de las cosas más extrañas y menos posibles que los PJs verán durante su estancia.

Los Desiertos del Caos son una zona en donde la magia es fuerte pero impredecible, las bendiciones divinas son débiles, y la corrupción es endémica.

El efecto sobre la magia de los Desiertos del Caos provoca que los hechiceros tengan problemas a la hora de separar los vientos de la magia en colores distintos, lo que a veces provoca accidentes y errores desastrosos (lógicamente el efecto es inverso para los que practican magia oscura, ¡aunque es de esperar que no sea el caso de ninguno de los PJs!). Los magos deben añadir dos dados del Caos a sus tiradas de lanzamiento, mientras que los sacerdotes deben añadir cuatro dados a sus tiradas de lanzamiento.

Cada día pasado en los Desiertos del Caos (o cada sesión de juego, a criterio del DJ), los PJs deben hacer una tirada de Resistencia para no verse contaminados por la impía corrupción que emana de este lugar maldito. La tirada debe variar en dificultad de **Desafiante (-10%)** a **Muy difícil (-30%)**, dependiendo de lo blasfemo que sea el lugar en donde se encuentre el grupo, y cualquier personaje que no la supere debe tirar en **Tabla 3-1: Mutaciones** y aplicar el resultado (consulta el Tomo de Corrupción, página 28). Este efecto está atenuado por la gema púrpura que el Luminario Mauer entregó a los PJs. A menos que se entretengan demasiado en los Desiertos del Caos, los PJs sólo tendrán que hacer una tirada de **Normal (+0%)** de Resistencia para resistir la corrupción.

Puntos de Corrupción (PC): A lo largo de la aventura los PJs pueden ganar puntos de Corrupción. Estos funcionan del mismo modo que los puntos de Locura. Cada vez que un PJ acumule 6 o más pc debe tirar por Resistencia. Si supera la tirada no pasa nada, aunque debe volver a tirar en cuanto gane otro pc adicional. Si falla, gana una mutación (consulta la **Tabla 3-1: Mutaciones**, en la página 28 del Tomo de Corrupción), y reduce en 6 su total de pc.

Parece que existen signos de construcción, o incluso de habitación, sobre el montículo y lo que podrían ser puentes sobre los ríos de sangre.

El área alrededor del montículo de cráneos parece estar en calma, aunque según los PJs se aproximan ven signos recientes de culto, muy notablemente montones de cuerpos que yacen esparcidos en la parte superior del montículo. Seis ríos de sangre fluyen de él en todas las direcciones, a través de barrancos en el cuerpo del montículo cuyos lados planos son de huesos fundidos y retorcidos.

Pensamiento creativo

Este encuentro ha sido diseñado con la intención de que los PJs entren en el complejo sobre el montículo, derriben el monolito, y bloqueen el flujo de los ríos para poder cruzarlos y continuar hacia el castillo flotante. Sin embargo, no tiene porque ser la única solución posible a la situación.

Los jugadores son creativos por naturaleza y pueden dar respuestas sorprendentes incluso a la situación más simple. El DJ debería estar preparado para lidiar con todo lo que intenten los PJs, premiando el ingenio y el buen juego. Aquí hay algunos enfoques posibles que los PJs podrían adoptar, junto con algunas notas sobre cómo manejarlos.

Los PJs pueden intentar bloquear el flujo de los ríos utilizando los materiales a mano: huesos y polvo de huesos. Alternativamente, pueden arrojar los huesos en los ríos de sangre hasta que hayan creado una serie de escalones. Una presa tomaría mucho tiempo para construirla, incluso si los PJs disponen de palas y otras herramientas. Los ríos son a la vez profundos y anchos, y fluyen con la rapidez suficiente para arrastrar a la mayoría de las partículas más finas de polvo de huesos. La creación de escalones será aún más difícil, ya que cada escalón es efectivamente una presa más pequeña con una base más pequeña, y por tanto con más probabilidad de ser arrastrada.

Uno de los PJs puede pensar en cruzar a nado, haciendo frente a la corrupción de la sangre contaminada, y llevar a una cuerda hasta el otro lado que el resto puede utilizar para cruzar. Aparte del riesgo de mutación, los PJs tendrán que considerar exactamente lo que van a hacer con una cuerda una vez la hayan estirado a través del río. La llanura de los huesos es plana y (aparte del monolito y el montículo) casi sin rasgos distintivos; no hay árboles o rocas para atar una cuerda, incluso tienen una lo suficientemente larga para estirarla a través del río. Los PJs pueden ser capaces de construir una tirolina de algún tipo con los huesos más largos, pero cualquier nivel de fracaso en las tiradas para arrastrarse por la cuerda sobre el río dará lugar a la rotura del hueso y a que alguien se moje.

Incluso en estas circunstancias bastante simples, existe la posibilidad casi infinita de que los PJs tengan otras ideas: amarrar huesos para construir una balsa improvisada (que probablemente se hundirá si no tiene algún tipo de piel), capturar de algún modo a unas furias u otras criaturas voladoras y obligarlas a llevarlos sobre el río (lo más probable es que los lleven a gran altura, los suelten, y se den un festín con sus restos destrozados), y así sucesivamente. Como siempre, el DJ debe recompensar el pensamiento creativo y asegurarse de que los PJs sufren las consecuencias de cualquier defecto en sus planes.

La fuente

Subiendo el montículo, los PJs ven que es más que un terraplén y que encierra un espacio con la forma de la marca de la calavera de Khorne. Las paredes interiores son empinadas y lisas, requieren una tirada **Desafiante (-10%) de Escalar**, y los patrones en su superficie parecen estar hechos de hueso fusionado. Son cerca de 10 metros de altura, y la única salida es a través de dos tramos de escaleras en un lado, por el que se aproximan los PJs.

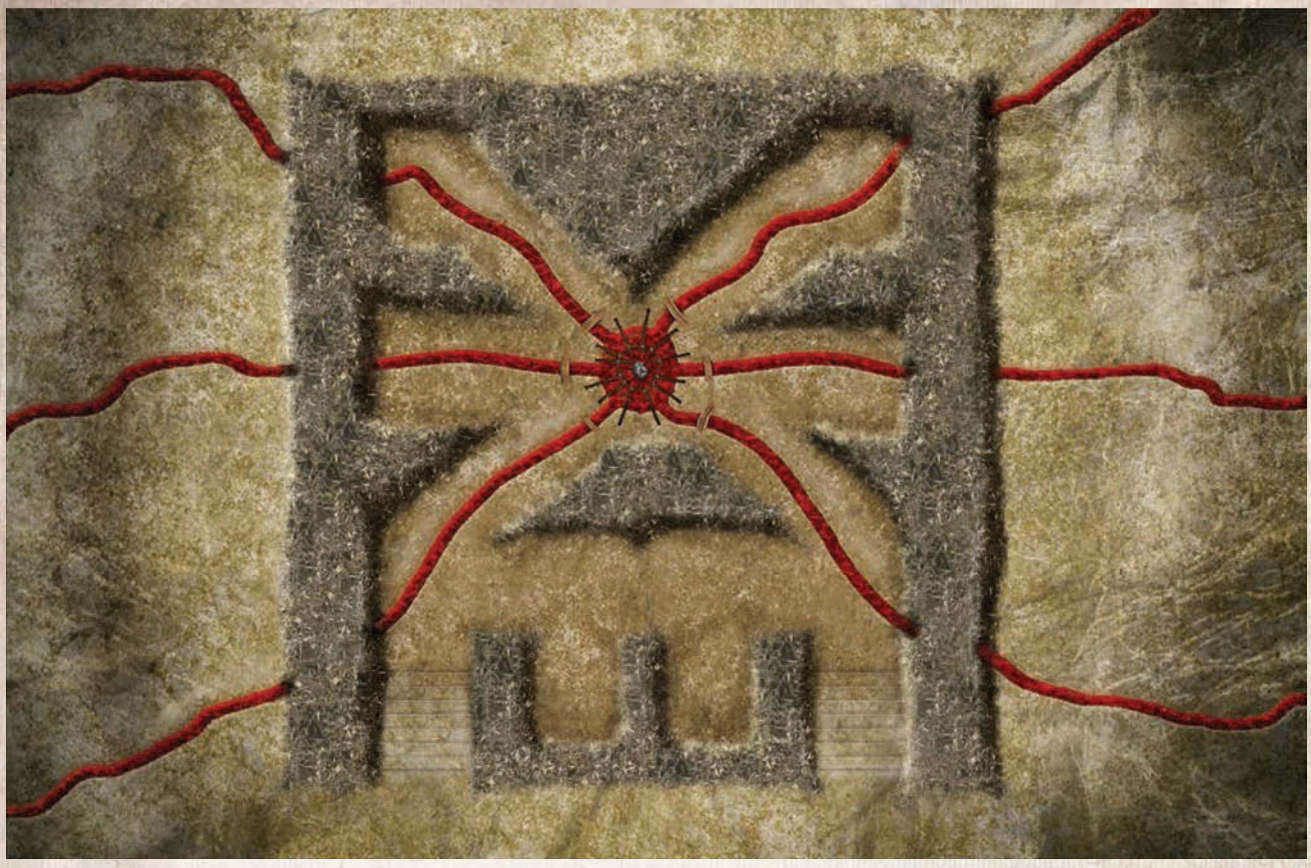
Los pasajes enel recinto convergen en un estanque de sangre, del que salen seis ríos. El monolito está suspendido por encima del centro del estanque por doce soportes, uno a cada lado de cada uno de los ríos. Los soportes son de una sustancia rara de aspecto orgánico, que una tirada **Normal (+0%) de Sabiduría académica (Medicina) o Sanar** identificará como huesos y tendones trenzados entre sí.

Una fuente de sangre brota del estanque y baña la base monolito. El monolito está modelado con pulsantes venas rojas, como si extrajese poder de la sangre. En el borde del estanque, un pequeño puente cruza cada uno de los ríos. Es lo suficientemente ancho como para que un PJ lo cruce a la vez. Una caída en el estanque resulta en el mismo riesgo de corrupción que cruzar los ríos.

Los PJs pueden simplemente cruzar los ríos en uno de los puentes y luego trepar por encima de la pared para seguir su camino. Subir la pared sin cuerda u otras herramientas de escalada requiere una tirada **Desafiante (-10%) de Escalar**. Pero también pueden destruir el monolito, debilitando el dominio de Khorne en esta parte de los Desiertos del Caos.

Atacando la piedra

Desprovistos de magia en el reino de Khorne, los PJs pueden verse presionados a destruir la piedra, especialmente sin exponerse a la sangre corrompida en el estanque. Sin embargo, la destrucción de los soportes que la sujetan en su lugar la harán caer, tal vez bloqueando la blasfema fuente que alimenta los seis ríos. Si a los jugadores no se les ocurre esta idea, el DJ puede permitir que una tirada **Normal (+0%) de Inteligencia** para sugerirla.



Cada uno de los doce apoyos tiene un valor 3 de Resistencia y 15 Heridas. Cada vez que se destruye uno de los soportes hay un 5% de probabilidades de que el monolito comience a tambalearse (este porcentaje aumenta un 5% con cada nuevo soporte destruido). Cualquier tirada posterior por debajo de este porcentaje indica que el monolito cae sobre el estanque (consulta **El monolito cae**). El monolito colapsará automáticamente cuando el último soporte sea destruido.

Los defensores de la piedra

El recinto está vacío cuando llegan los PJs. Pero una vez comiencen a atacar los soportes del monolito, la piedra zumba llena de ira, con sus venas rojas latiendo más y más brillantes. En respuesta, dos Mastines de Khorne se materializan al sur del recinto y se mueven para atacar a los PJs de inmediato. Además, al final de cada asalto, el DJ debe tirar una serie de dados (d10) igual al número de PJs. Tira un dado adicional por cada PJ herido durante el asalto (su sangre derramada hace más fuerte la influencia del Dios de la Sangre).

Cada resultado de "8" indica la aparición de un seguidor de Khorne en lo alto del terraplén y que se mueve para atacar a los PJs. Para determinar el tipo, tira otro d10 y consulta la siguiente tabla (el DJ debe sentirse libre para sustituir a cualquiera de las criaturas de esta lista con un Juggernaut o un grupo de 8 Maliciosos):

1 Demonio; Desangrador

2-3 Hombre bestia; Ungor

4-5 Hombre bestia; Gor

6-7 Hombre bestia; Bestigor

8-9 Guerrero del Caos

10 Demonio; Mastín de Khorne

Alternativamente, el DJ puede escoger. Cada una de las nuevas llegadas deben descender y cruzar los puentes que haya entre ellos y los PJs.

Los PJs pueden pensar que se enfrentan a enormes obstáculos que sólo pueden empeorar, sobre todo porque cada herida que sufren suma posibilidades de que aparezcan más atacantes. Sin embargo, si mantienen la cabeza fría y defienden los estrechos puentes, pueden asegurarse de que las opciones estén siempre a su favor durante el combate.

El monolito cae

Cuando los soportes restantes ya no pueden soportar su peso, el monolito cae directamente hacia abajo sobre la fuente de sangre. La sangre se derrama por todas partes, y cada PJ debe superar una tirada **Desafiante (-10) de Esquivar** para no resultar salpicado y exponerse a la corrupción (el fallo requiere una tirada **Normal (+0%) de Resistencia** o ganar 2 puntos de Corrupción).

Al mismo tiempo, las venas dentro del monolito se oscurecen y se convierten en grietas. A medida que el monolito se desmorona, todos los monstruos dentro del complejo (y en toda la llanura de huesos) se convierten en polvo. Al no ser sostenidos por la fuente blasfema, los ríos de sangre se ralentizan y se secan; después de varios minutos, cada río es lo suficientemente bajo como para que los PJs puedan atravesarlos.

Segundo Encuentro — El Pantano de Plaga

Los PJs ven el borde de un bosque en el horizonte. A medida que se acercan, el suelo bajo sus pies se vuelve más blando y ven que de los árboles cuelgan musgo y enredaderas. Una brisa suave arrastra un olor fétido en su dirección, mientras nubes de mosquitos revolotean alrededor del límite del bosque.

Una tirada **Difícil (-20%) de Inteligencia** revela a los PJs que el área por delante se encuentra bajo la influencia de Nurgle, el Padre de la Plaga. Como su nombre sugiere, Nurgle se asocia con la enfermedad y la descomposición, y presenta el aspecto entrópico del Caos en comparación con la violencia de Khorne, la decadencia de Slaanesh, y la mutabilidad de Tzeentch.

Una extraña recepción

A medida que los PJs entran en el pantano y en los fétidos dominios de Nurgle, el Señor de la Descomposición, lee en alto o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

> Por encima del zumbido incesante de los insectos, podéis oír el chapoteo de pasos en los árboles a ambos lados, y vislumbráis algo que no es del todo humano moviéndose entre los árboles. Después de unas pocas docenas de metros, miráis por encima del hombro y veis que las criaturas también están detrás. Os siguen a cierta distancia, pero no hacen ningún movimiento para atacar.
>
> Algunos de ellos son humanos, o lo fueron. Ahora, hinchados y contagiados por Sigmar sabe qué enfermedad, se arrastran y cojean. De vez en cuando también veis algo diferente. Aunque humanoides, el único ojo y la frente con cuerno marcan a estas criaturas como otra cosa. Brincando a sus pies hay pequeños seres pustulentos y redondos con muecas salvajes; de vez en cuando uno sale disparado para oler vuestros talones antes de volver corriendo a la cubierta de los árboles con una risita húmeda.

Los dones de Nurgle

Cuanto más tiempo pasen los PJs en el pantano fétido de Nurgle, más probabilidades hay de que adquieran uno o más de sus "dones" en la forma de una enfermedad o contagio. Los PJs tendrán que realizar una tirada **Normal (+0%) de Resistencia** contra la enfermedad cuando se acerquen a la Gran Inmundicia y una segunda tirada cuando decidan irse y encaminarse hacia el límite del pantano. Por cada dos temas de conversación con que los PJs aborden a Virulens, deberán hacer otra tirada contra la enfermedad.

El DJ es libre de adjudicar cualquier enfermedad al personaje afectado, incluyendo la Podredumbre neíglica (página 19 del Tomo de Corrupción). Alternativamente, podría sufrir una penalización de -10% en sus tiradas que no puede sanarse hasta dormir toda una noche en un lugar limpio y seguro.

Por supuesto, si los PJs son tan necios como para consumir comida o bebida ofrecida aquí… ¡una tirada **Muy difícil (-30%) de Resistencia** es lo menos que pueden esperar!

Los PJs están siendo seguidos por una mezcla de adoradores de Nurgle, Portadores de Plaga y Nurgletes. Una tirada **Muy difícil (-30%) de Inteligencia** permitirá a los PJs reconocerlos. No les atacarán y tratarán de evadir cualquier ataque por parte de los PJs. Simplemente tienen curiosidad por ver a los visitantes.

El Señor de la Podredumbre

No importa la ruta que elijan los PJs una vez que entren en el reino de Nurgle, cada vez se acercarán más a la Gran Inmundicia que lo gobierna, porque así es la naturaleza voluble de los Desiertos del Caos. Después de aproximadamente una milla, los PJs llegan a un claro. Lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

> El suelo comienza a aumentar, aunque extrañamente no parece estar mucho más seco. Se estremece y tiembla bajo vuestros pies como si estuviese empapado, pero al menos ya no trata de aspirar vuestras botas.
>
> Las criaturas todavía os siguen, pero mantienen su distancia. A medida que subís la temblorosa colina, los árboles se reducen y os encontráis en un claro. En su centro, en la parte más alta de la colina, se sienta una criatura monstruosa. Mientras la miráis, os sentís superados por el deseo de correr lejos, muy lejos, y tomar el baño más largo, caliente y jabonoso de todas vuestras vidas.
>
> Si un sapo se sentase en posición vertical, fuera tan grande como una casa, sus verrugas naturales se complementasen con llagas y pústulas de toda forma, tamaño y color imaginable, y mostrase un conjunto de cuernos rotos y sucios, podría ser algo parecido a esta criatura una vez que se hubiese muerto y descompuesto por unos meses. Comparado al olor que emana de la cosa, el miasma del pantano parece el aroma de un campo primaveral.
>
> Las criaturas que os siguieron a través del pantano se extienden en un anillo suelto, casi empujándoos ante la presencia de la abominación aunque aún no muestran hostilidad. Las criaturas más pequeñas retozan hasta la cosa y chupan sus heridas más accesibles con gritos de satisfacción obscena, y la cosa se inclina con una expresión amable para acariciar a una de ellas en la cabeza. Entonces, coge a la criatura y se la mete en la boca. Podéis oír los huesos crujir cuando la mastica.
>
> "Bienvenidos", la voz de la criatura es como el borboteo del lodo fétido y los gemidos de las víctimas de la peste. Habla un lenguaje que todos podéis entender. "Confío en que mis subordinados no os molestasen de una manera indebida. Tienen instrucciones de acompañar a los visitantes aquí, y no suelen defraudarme".

Una tirada **Muy difícil (-30%) de Inteligencia** identifica a esta criatura como una Gran Inmundicia, el seguidor demoníaco más poderoso de Nurgle. Aún fallando la tirada, resulta evidente que la criatura es muy poderosa y que atacarla, o incluso provocarla, no sería prudente. Por ahora, parece contenta con hablar, y el mejor camino para los PJs es, probablemente, escucharla o hacer que la escuchan lo más cortésmente posible, tratando de pensar en una manera de salir de su situación.

A lo largo de la conversación, la Gran Inmundicia, que prefiere ser conocida por los mortales como Virulens, es educada y genial. Está sinceramente contenta de ver a los PJs, encantada de charlar con ellos siempre y cuando quieran, deseosa de compartir información que pueda tener sobre los Desiertos del Caos en general y el área inmediata en particular, y siendo tan útil como la criatura sabe ser. Su devota esperanza es que los PJs se queden un rato en su "jardín" y

regresen a salvo a sus hogares en el Imperio… ofreciendo de esta forma una serie de nuevas plagas y enfermedades que pueden haber adquirido durante su visita con Virulens.

Algunos de los posibles temas de conversación y los pensamientos de Virulens al respecto se resumen a continuación:

¿Quién eres?

"Por supuesto, por supuesto, perdonadme. Que mala educación no comenzar con las presentaciones. Me llaman por muchos nombres, y creo que tendríais cierta dificultad para pronunciar mi favorito con vuestras gargantas no descompuestas. Así que me conoceréis como Virulens. Siento que tiene un tono agradable. ¿Y vosotros sois…?"

¿Por qué nos permitiste entrar aquí? ¿Qué vas a hacer con nosotros?

"¿Hacer con vosotros? Nada en absoluto, queridos. No os deseo más que buena suerte y un buen viaje de regreso. Si puedo seros de ayuda como anfitrión, por favor, no dudéis en hacérmelo saber. ¿Tal vez un poco de refresco? ¿Deberían bailar mis hijos para vuestra diversión?"

Los demás Dioses del Caos

"No hay amor perdido allí, os lo aseguro. Puedo oler la sangre de Khorne en vosotros, por lo que ya conocéis a sus simples seguidores y su desagradable gusto por la violencia. Y Slaanesh, ¡bah! Crítico. Egoísta. Hedonista. Y Tzeentch; intrigando sin descanso, siempre debe cambiar las cosas... no, vosotros los mortales nos podéis meter a todos en el mismo saco, pero nuestros dioses se odian entre sí, al menos tanto como vuestras naciones se desprecian unas a otras".

¿Puedes decirnos algo sobre el Castillo en el cielo?

"Oh, no vayáis allí. Es muy peligroso para vosotros. Es el dominio personal de uno de los grandes demonios de Tzeentch, un Señor de la Transformación. Puede cambiar a su antojo, y si hoy parece un castillo es sólo porque el demonio lo quiere así. Aún así, si vuestros corazones desean ir, os ayudaré. Podéis haber notado que este lugar es algo mutable. Incluso puede responder a vuestra voluntad, en pequeñas cosas, si así lo deseáis. ¿Podríamos viajar a ese castillo? Deseadlo y será posible. Pero no penséis en usar vuestra voluntad contra el amo de ese lugar; la suya es más fuerte, con mucho, y el castillo es suyo".

¿Existe algún otro peligro entre nosotros y el Castillo?

"Creo que es probable que seáis invitados a bailar por la Máscara de Slaanesh. Negaros lo más cortésmente que podáis y continuad. Los demonios que asisten a esa criatura tediosa pueden ser violentos".

¿Podemos irnos?

"¡Por supuesto! No os estoy reteniendo aquí en contra de vuestra voluntad. Si os sentís descansados y preparados para enfrentar los retos por venir, id con mis buenos deseos. Dispondré que uno de mis hijos os guie con seguridad fuera de mi dominio".

Moviéndose

La conversación con la Gran Inmundicia durará mientras resulte interesante. Los PJs son libres de irse siempre que lo deseen, y el demonio les ofrecerá guías para sacarlos fuera del pantano cuando la conversación empiece a decaer. Tres Portadores de Plaga los guiarán hasta el otro lado del pantano, y podrán continuar su viaje hacia el castillo flotante.

Tercer encuentro – El claro de las delicias

A medida que prosiguen su camino hacia el castillo flotante, los PJs ven un rayo de sol dorado perforar la oscuridad por delante de ellos, brillando sobre un prado sembrado de árboles. Cuando se acercan, ven que está poblado por las criaturas más hermosas, de la especie y género de su preferencia, que han visto nunca. Una brisa suave arrastra un perfume agradable hacia ellos, junto con fragmentos de una música encantadora y una risa feliz.

Una tirada **Difícil (-20%) de Inteligencia** sugiere a los PJs que el área por delante se encuentra bajo la influencia de Slaanesh, el Señor del Placer y del Exceso. Comúnmente asociado en el Imperio con los cultos decadentes entregados por completo a la búsqueda del placer, Slaanesh es el aspecto del Caos que representa la ruptura de todas las leyes y tabúes sociales en la exploración decidida de los propios deseos. A medida que los PJs entran en el claro y en los dominios de Slaanesh, lee en alto o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

> Sois casi abrumados por una sensación de bienestar cuando ponéis un pie en la hierba suave. Los bellos seres se reúnen a vuestro alrededor con una sonrisa, ofreciendo copas de vino y tentadores alimentos. El dolor y la fatiga parecen desaparecer.

En este punto, todos los PJs deben realizar una tirada **Difícil (-20%) de Voluntad**. Cualquiera prevenido por la Gran Inmundicia reduce la dificultad a **Desafiante (-10%)**. Los que fallen verán una agradable

ilusión: todas sus heridas y aflicciones están milagrosamente curadas, y se sienten tan frescos y felices como si se hubieran despertado del sueño de la mejor noche de su vida. Pero esto es sólo una ilusión, y las heridas y situación de los PJs no cambian. Los que tienen éxito no se dejan engañar y ven una imagen muy diferente. El claro está lleno de Diablillas de Slaanesh: demonios de aspecto femenino cuyos brazos terminan en cuchillas curvadas o crueles garras de langosta. En lugar de túnicas de seda, visten con una armadura extrañamente decorada, y sus ojos brillan con un fervor antinatural. En el centro del claro baila una alta criatura con una cabeza de cuernos de aspecto salvaje y una expresión feroz. Su piel es de un color azul pálido, y sus patas terminan en garras negras y pesadas. Un tercer brazo, acabado en una enorme garra, crece desde el costado derecho.

> Murmurando palabras cariñosas, las criaturas os conducen al centro del claro, donde su líder baila con una gracia encantadora. Este ser es tan hermoso que es imposible decir si es masculino o femenino. Extiende una lánguida mano hacia vosotros.
>
> "Venid", dice con una voz que es casi música. "Habéis viajado lejos y sufrido mucho. Ahora es momento para descansar y ser feliz. Bailad con nosotras".

La Máscara de Slaanesh

Los PJs han encontrado a la Máscara de Slaanesh, antaño una de las diablillas predilectas del Señor del Placer. Caída en desgracia, está maldita a bailar para siempre. El baile de la Máscara tiene un efecto hipnótico que provoca que todos los que lo ven se sientan atraídos a participar, bailando hasta morir de agotamiento. Incluso entonces, los cuerpos sin vida de sus víctimas continúan bailando mucho después de que sus corazones dejasen de latir.

Ante la invitación de la Máscara, los PJs deben hacer una tirada de Voluntad. Para los que pueden ver su verdadera naturaleza, la tirada es **Normal (+0%)**; para los que no pueden verla la tirada es **Muy difícil (-30%)**. Los que fallen la tirada son atraídos al baile y sólo pueden danzar durante su turno. Cada turno pueden repetir las tiradas para ver a través de la ilusión y para romper la influencia de la Máscara, pero pierden automaticamente 1 Herida. Mientras la danza continúa, los PJs acumulan una bonificiación de un +5% a las tiradas para ver a través de la ilusión, comenzando desde el segundo turno del baile.

Los PJs que hayan resistido la invitación de la Máscara tienen varias opciones. Intentar sacar a empujones a sus compañeros de la danza (permitiendo una nueva tirada para resistir), atacar a la Máscara para romper el hechizo, o abandonar a sus compañeros e intentar huir.

Atacando a la Máscara

Sin romper su danza, la Máscara atacará a cualquier PJ que la ataque. Cada asalto hay un 20% de que una Diablilla se trabe en combate a muerte contra el atacante (cada PJ solamente será atacado por una de las veinte Diablillas que hay en el claro).

Alejándose

Los PJs no afectados que intenten huir del claro serán interceptados por Diablillas que tratarán de convencerles para disfrutar de dulces y refrescos, y volver a bailar. Los PJs pueden intentar usar habilidades como Carisma o Intimidar para convencer a las Diablillas de que les dejen pasar, o pueden atacarlas. Hay una Diablilla por cada PJ que esté libre del hechizo de la Máscara. Cuando nuevos PJs abandonan el baile, se acercan otras Diablillas.

La Máscara no hará nada para atacar a los PJs, salvo que la insulten, se burlen de ella, o la amenacen.

Escape

El encuentro finaliza cuando todos los PJs (o al menos los que no estén afectados por el encantamiento de la Máscara) abandonen el claro. Las Diablillas no les perseguirán más allá de los límites del claro, sino que regresarán a su danza frenética.

Parte Dos – El Castillo de los Secretos

Una vez que los PJs hayan pasado por los tres encuentros fijos de la Parte Uno, completarán su camino hacia el castillo flotante. Cuando los PJs se encuentren en los dominios de Tzeentch, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

> Al fin, estáis debajo del castillo flotante. Mirando arriba, mientras se desplaza lentamente en un patrón en apariencia aleatorio, veis que la roca en la que se asienta es como una 'S' distorsionada, larga y sinuosa. Podéis oír lo que suena como el murmullo de un millar de aves, y ocasionalmente una forma de alas correosas aletea para un breve vuelo desde las partes inferiores de la roca voladora. No hay ninguna manera obvia para llegar hasta allí.

Probablemente los PJs reconocerán la forma como una que ya han visto antes en las galas del Culto de la Mano Púrpura o de la Corona Roja, el símbolo de Tzeentch.

Muerte en los Desiertos

Es muy posible que uno o más de los PJs resulten muertos en esta parte de la aventura. En el transcurso normal de un juego, puede crearse un PJ de reemplazo con bastante rapidez y sencillez, pero en los Desiertos del Caos no hay reserva para posibles sustitutos. El DJ se arriesga a que uno o más personajes estén obligados a no participar en la sesión, mientras que el grupo se vuelve cada vez más débil, tal vez hasta el punto de no poder completar la aventura. El DJ debería usar la discreción en el manejo de la muerte de los PJs en los Desiertos; aquí hay algunas ideas:

Estás muerto pero no descansarás

El PJ muerto se levanta. No está menos muerto que hace un momento, pero es evidente que eso no le importa a los Desiertos del Caos. El PJ recupera un número de Heridas igual a su BR al final de cada encuentro, pero ni la magia curativa ni otros efectos pueden ayudarle. Siempre y cuando el PJ regrese a Altdorf, lo encontrarán frío y rígido.

Almas inquietas

La naturaleza de los Desiertos del Caos implica que el espíritu del PJ muerto no puede entrar al reino de Morr. El DJ debe tratar al personaje como un espíritu; reduce sus características de Fuerza, Resistencia y Agilidad a cero, pero conserva los demás valores, habilidades y conocimiento. El PJ no puede tocar o ser tocado por nada material, pero es del todo vulnerable a los ataques mágicos. El PJ sigue siendo un espíritu al regresar al Viejo Mundo; el DJ debe decidir si el espíritu es arrastrado inmediatamente al reino de Morr o si es necesario ofrecer un servicio funeral o exorcismo para facilitar la transición del espíritu al reino de los muertos. Incluso podría ser posible, con un gran trabajo de investigación y un poco de ayuda de un experto, resucitar al PJ muerto mágicamente, dando al grupo un objetivo que podría durar durante varias aventuras. Si un PJ espectral muere en los Desiertos del Caos, la muerte es permanente.

¡Gracias Sigmar! ¡Me habéis encontrado!

Los PJs se encuentran a un personaje mortal que ha estado perdido en los Desiertos del Caos, bien deambulando entre la locura o mantenido cautivo en el castillo u otro lugar. Si el personaje es un prisionero, sus armas y equipo pueden estar almacenados cerca de donde ha sido encontrado. El PJ de reemplazo es generado del modo habitual, pero tendrá mutaciones o locuras procedentes de sus experiencias previas. Selecciona una mutación y una locura, y aplícalas al personaje al final de su creación.

Un aliado inesperado

Un guerrero o hechicero del Caos, u otro sirviente de los Poderes Ruinosos, se ofrece a ayudarles en su misión por sus propias razones inescrutables. Este enemigo se convierte en el nuevo PJ… pero ¿pueden realmente fiarse de él?

Escena uno — Llegando al castillo

El primer problema que enfrentan los PJs es encontrar una manera de llegar al castillo. Flota a unos setenta metros en el aire, y no hay escalera, cuerda, u otra forma obvia para subir. Para empeorar las cosas, las regiones inferiores de la roca sobre la que flota el castillo están infestadas de Furias, demonios alados de ninguna inteligencia o afiliación particular. Los PJs tendrán que utilizar su ingenio, pero aquí hay algunos enfoques que podrían probar. El DJ tendrá que juzgar otras ideas y determinar el éxito o el fracaso en consecuencia.

Volando

Si los PJs tienen algún tipo de magia u otra habilidad que permita volar, entonces tendrán poca dificultad para alcanzar el castillo. Por supuesto, pueden tener que lidiar con un puñado de Furias que tienen su nido en la parte inferior del castillo, pero nadie dijo que los Desiertos del Caos fuesen seguros.

Cebo para las Furias

Los PJs pueden advertir que las Furias, de vez en cuando, revolotean para observarlos con recelo. No será difícil para un PJ convertirse en un objetivo tentador e inducir a la Furia a caer sobre él y cazarlo, para llevarlo de vuelta a su guarida y comérselo. Una vez logrado esto, el PJ "solamente" tendría que matar a la Furia y subir hasta el castillo propiamente dicho.

Un acto de Voluntad y/o Desesperación

Como la Gran Inmundicia y Konrad Mauer pueden haber sugerido a los PJs, a veces, las cosas en los Desiertos del Caos cambian para adaptarse a sus residentes. Los PJs pueden usar esto para su ventaja en su búsqueda de una manera de llegar al castillo. Si buscan un alto pináculo de roca que subir para acercarse más al castillo, encontrarán uno. Si esperan que el castillo se desplace lo bastante cerca para que un valiente PJ salte hasta él, lo hará. Después de todo, el señor del castillo no está activamente tratando de mantener fuera a los PJs.

Escena dos – El castillo de la Locura

El castillo es una maraña de murallas, bastiones y torres, unidas aparentemente al azar. Sus muros están hechos de una piedra extraña cuya superficie está salpicada de rostros y extremidades que sobresalen, como si cientos de almas condenadas estuviesen atrapadas en la piedra. Sus puertas son de un metal liso cuyos colores cambian constantemente. Parecen sólidas, pero los PJs encuentran que son insustanciales; pueden atravesar el metal centelleante como si no fuera nada más que niebla. Una vez en el interior, se encuentran en un entorno en constante cambio.

Dentro del castillo

El cambio es la esencia misma de la naturaleza de Tzeentch, y el diseño del castillo no es constante. El castillo consta de cinco capas que no se encuentran en ningún orden establecido.

Cuando los PJs entren por primera vez el castillo, y cada vez que se muevan de una zona hacia otra, el DJ debe tirar 1d10 y consultar las Localizaciones del castillo para determinar la naturaleza de la zona en la que han entrado. (Como alternativa, el DJ puede simplemente hacer que los PJs se muevan a través de las habitaciones en el orden que prefiera).

Localizaciones del castillo

1 Los PJs vuelven a entrar en la zona que acaban de dejar.

2-3 La ciudadela.

4-5 El laboratorio.

6-7 La galería heráldica.

8-9 La biblioteca.

10 Si los PJs aún no han visitado todas las localizaciones, tira de nuevo (o el DJ puede elegir otra localización). Si lo han hecho, van a la cámara de tortura.

Siempre que los PJs regresan a un área que han visto antes, nada ha cambiado desde que se fueron: todos los enemigos que mataron siguen muertos y todo estás como lo dejaron.

Si los PJs sacan una localización que ya han visitado en dos ocasiones, pasan directamente a la cámara de tortura.

No hay vuelta atrás

En cada una de las estancias del castillo, los PJs descubrirán rápidamente que la puerta por la que entraron se desvanece detrás de ellos. La única salida es hacia adelante.

La ciudadela

Los PJs atraviesan un velo de niebla multicolor para encontrarse en la parte superior de una alta torre redonda. Una vez que están en la torre, la niebla se disipa y es imposible encontrar el camino por el que entraron.

Mirando por encima de las almenas, no ven nada más que aire vacío a su alrededor y bajo la torre. Si cualquier PJ se cae de la torre, la caída causa 5 Heridas y lo lleva a una nueva área determinada por las Localizaciones del castillo. Cuando el resto de los PJs abandonen la ciudadela (por cualquier medio) aparecerán automáticamente en el mismo lugar.

En el centro de las almenas de la torre hay un asta que ondea un enorme estandarte que lleva el símbolo de Tzeentch. Junto al asta hay una trampilla de madera robusta.

El estandarte tiene el efecto de convocar al azar a un sirviente de Tzeentch cada turno, comenzando cuando los PJs entran en el área. Al comienzo de cada turno, tira 1d10 y consulta la siguiente tabla:

1 Un Horror

2-3 Un Incinerador

4-5 Un Aullador

6-7 Un Disco volador

8-9 Un hombre bestia

10 Un Guerrero del Caos

Los siervos invocados caen del símbolo del estandarte como gotas de agua, tomando forma instantáneamente nada más tocar el suelo. Atacan al PJ más cercano de inmediato.

La única forma de detener el incesante flujo de enemigos es destruir el estandarte. El asta y el estandarte son tratados como una entidad con Resistencia 7 y 15 Heridas. Cuando el estandarte es destruido, se disipa en una explosión de energía mágica que afecta a todos los PJs a menos de tres metros y causa 10 de daño ignorando armadura.

Hay dos salidas de esta zona: la caída (consulta más arriba) y abrir la trampilla. La trampilla está atornillada desde el otro lado, y tiene una Resistencia 5 y 10 Heridas. Arrancar la trampilla abierta requiere una tirada **Muy difícil (-30%) de Fuerza**. Por debajo revela un conjunto de escalones de piedra que conducen a la oscuridad brumosa.

Si los PJ huyen mientras que el estandarte sigue ondeando, no son perseguidos y sus enemigos se desvanecen.

El laboratorio

Esta habitación de techo bajo y grande está abarrotada de bancos y armarios con equipo mágico y alquímico. El entorno desordenado resta un -10% a las acciones de los PJs. Los objetos animados son inmunes a esta regla, y también a los efectos de área creados por sus propios ataques.

Tan pronto como los PJs entran en el laboratorio, el equipo mágico y alquímico cobra vida y ataca. Cada uno de los objetos actúa al final del asalto.

Horno: Construido en la pared opuesta a la puerta por la que entran los PJs. Cada asalto, el horno proyecta una llama de fuego azul a cinco metros de distancia. Cada personaje dentro del alcance del horno debe superar una tirada **Muy difícil (-30%) de Esquivar** o sufrir 2 Heridas. El horno tiene Resistencia 8 y 15 Heridas. El horno también puede ser apagado lanzándole una gran cantidad de líquido o de arena. Una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción** localizará un barril de agua en el desorden del laboratorio; una tirada **Normal (+0%) de Habilidad** de proyectiles bastará para lanzarlo con éxito en el horno.

Retortas destrozadas: Varios recipientes de vidrio de cuello largo se asientan en el metal por encima de los quemadores. Cuando los PJs entran, las retortas se animan y comienzan a volar por la sala, haciéndose añicos al impactar contra las paredes y otros objetos, creando un entorno peligroso. Cada vez que un PJ sufre dos o más niveles de fracaso en alguna tirada que implique movimiento, se cae al suelo y se corta con alguno de los fragmentos, sufriendo 1 Herida.

Cocodrilo disecado: Un cocodrilo disecado cuelga en el techo del laboratorio y cae de golpe al suelo tan pronto como entran los PJs. El cocodrilo tiene una valor de movimiento 2 y puede efectuar un único ataque de mordisco (HA 30%, Fuerza 5). El cocodrilo tiene Resistencia 5 y 15 heridas, y es inmune a las llamas del horno porque está pegado al suelo.

Esqueleto: Un esqueleto humano cuelga en una de las esquinas del laboratorio. Tan pronto como entran los PJs, el esqueleto cobra vida y se descuelga, coge un atizador al rojo vivo y ataca. Emplea el perfil normal de un esqueleto (consulta la página 94 del Bestiario del Viejo Mundo) salvo que sólo pierde 1 Herida por cada ataque que le causa daño. Es inmune a las llamas del horno.

Escoba: Cuando los PJs entran, una escoba animada mágicamente está barriendo el suelo. De inmediato, la escoba echa a volar para atacarlos. Utiliza el perfil de un Horror de Tzeentch. Cuando la escoba es destruida por primera vez, sus restos se dividen en dos escobas idénticas que continúan atacando. Después, tira 1d10 cada vez que se destruye una escoba, con un resultado de "1" se divide en dos escobas, mientras que cualquier otro resultado indica que está totalmente destruida.

Cubilete: Un crisol de líquido de color púrpura-gris burbujea en un soporte sobre un quemador a unos 10 metros de la puerta por la que entran los PJs, y comienza inmediatamente a derramar una nube de vapor que llena la habitación. Desde el final del primer asalto hasta que el crisol sea destruido (tiene Resistencia 4 y 4 Heridas), todo el laboratorio está cubierto de un asfixiante humo tóxico (consulta las reglas de asfixia en la página 136 del Libro Básico). Todos los objetos animados son inmunes a este humo. El líquido dentro del vaso no es suficiente para apagar el horno, pero si los PJs lanzan el cubilete sobre el horno chisporrotea y no quema a nadie en ese asalto (requiere una tirada **Desafiante (-10%) de Habilidad de proyectiles**). El cubilete se rompe y su contenido se evapora en el próximo asalto.

La única salida del laboratorio es por una puerta secreta detrás del horno. Hace falta una tirada **Difícil (-20%) de Buscar** para detectar el cerrojo oculto (**Muy difícil (-30%)** si el horno no ha sido puesto fuera de servicio). Cuando se suelta el cerrojo, el horno se desliza a un lado, revelando un pasaje bajo y estrecho que se adentra en la oscuridad. Si todos los objetos animados han sido destruidos (con la excepción de las retortas destrozadas), los PJs pueden encontrar la salida automáticamente ya que pueden darse el lujo de buscar.

La galería heráldica

Esta larga y amplia sala está alineada con maniquíes, cerca de un centenar. Algunos están vestidos con adornadas armaduras de raros patrones, mientras que otras llevan túnicas con diseños extraños. Por encima de ellos hay escudos pintados con una amplia gama de símbolos arcanos. Hay una salida en el otro extremo de la sala.

La muestra incluye la armadura y heráldica de varias docenas de cultos y partidas de guerra de Tzeentch, presentando los símbolos y diseños que usan normalmente. Los PJs podrían reconocer la Mano Púrpura y la Corona Roja entre los símbolos, si se han encontrado previamente con esos cultos. Cualquier PJ que recorra esta galería obtiene un +10% a las tiradas para reconocer cualquier símbolo de culto o heráldica de Tzeentch en el futuro.

Tan pronto como los PJs vean la galería, los jugadores probablemente esperarán que los maniquíes cobren vida y ataquen. Sin embargo, no son más que una mera distracción para que los PJs no se fijen en el verdadero peligro aquí.

Etéreo

Las criaturas etéreas pueden pasar a través de los objetos sólidos y son inmunes a las armas normales. Del mismo modo, sus ataques ignoran cualquier armadura llevada por su objetivo.

Hacen falta cinco turnos para recorrer la longitud de la galería. En cada turno, un PJ debe hacer una tirada **Difícil (20%) de Buscar** para detectar todas las trampas que le rodean. Si tiene éxito, puede evitar la trampa. Si los PJs se mantienen juntos en un grupo, sólo uno de ellos debe realizar esta tirada (presumiblemente el que tiene la mejor habilidad) mientras que los otros le ayudan (lo que resulta en una tirada **Normal (+0%) de Buscar**), y todos tienen éxito o fallan juntos.

Aunque las trampas no son mágicas, se encuentran dentro del reino de Tzeentch, por lo que sus posiciones no son fijas. Durante cada turno en que los PJs estén recorriendo la galería heráldica, el DJ debe tirar 1d10 delante de los jugadores para determinar cuál es la naturaleza de la trampa presente en el área que están cruzando los PJs:

1. Nada: Hay un mecanismo oculto aquí, pero no está conectado a nada y no hay manera de desarmarlo. Está aquí simplemente para preocupar a los PJs. Sin embargo, si los PJs ya han encontrado tres o más trampas o no encuentran "nada" por tercera vez, consulta la sección **Nunca te fíes del Caos**.

2-3. Foso de aceite: Una placa de presión hace que una sección entera del suelo se venga abajo. El PJ tiene que hacer una tirada **Difícil (-20%) de Agilidad** para evitar la caída de 5 metros en un pozo de aceite. Los intentos de salir del pozo, sin contar con la ayuda de una cuerda, sufren una penalización de -20% porque los lados están cubiertos de aceite resbaladizo.

4-5. Trampa de dardos: Un alambre fino se extiende a través del pasillo y desata un aluvión de dardos por toda la galería si cualquier PJ lo pisa. Cada personaje en la sala es alcanzado por 1d4-1 dardos (Fuerza 2, a criterio del DJ pueden estar envenenados).

6-7.Trampa de la lanza envenenada: Una placa de presión en el suelo dispara cuatro largas lanzas desde una pared. Los PJs deben realizar una tirada **Difícil (-20%) de Esquivar** para evitar las lanzas (Fuerza 5). Si varios PJs caen en la trampa determina aleatoriamente quienes son alcanzados. Un único PJ no puede sufrir el alcance de más de dos lanzas. El veneno de la lanza queda a criterio del DJ.

8-9. Bloque caído: Una placa de presión en el suelo provoca que un bloque de piedra caiga desde el techo. El PJ, y todos los que estén a su lado, deben superar una tirada **Normal (+0%) de Esquivar** o ser golpeado, sufriendo 5 Heridas y una penalización de -10% en sus acciones en la galería heráldica y en la próxima localización que visite.

10. Bloques chocantes: Un cable trampa hace que dos bloques de piedra se deslicen hacia fuera de las paredes, aplastando a cualquiera atrapado entre ellos. El PJ, , y todos los que estén a su lado, deben superar una tirada **Difícil (-20%) de Esquivar** o resultar aplastado, sufriendo 10 Heridas.

Nunca te fíes del Caos

Se dijo anteriormente que la galería heráldica se creó para distraer a los PJs de la búsqueda de trampas mecánicas. Eso es cierto, en un primer momento. La tercera vez que se saque un resultado de "nada" para determinar qué trampa encuentran los PJs, o una vez que los PJs ya hayan encontrado tres o más trampas, eso cambia. El cambio es parte de la naturaleza del Caos, después de todo, y Tzeentch es el Cambiador de las Formas.

Cuando esto sucede, un maniquí cobra vida por cada uno de los PJs. Cada uno está a cinco metros del PJ que emula. Por cada mago o sacerdote en el grupo, un maniquí con túnica se anima con el perfil y hechizos de un Hechicero de Tzeentch; para todos los demás, un maniquí blindado se anima con el perfil de un Guerrero del Caos. Los maniquíes son inmunes al daño crítico, pero por lo demás son idénticos a sus homólogos vivos.

Además, esta galería es una excepción a la regla general de que si los PJs regresan a un área, siempre está como la dejaron. Cuando los PJs vuelvan a la galería heráldica, estará siempre como la encontraron por primera vez.

La biblioteca

Esta sala está alineada con estanterías hasta el techo llenas de libros etéreos. En el medio de la sala hay una larga mesa con ocho sillas a su alrededor. Un gran libro físico está abierto sobre la mesa. Hay una puerta directamente enfrente del lugar por donde entraron.

Cuando los PJs entran en la sala, ven una figura brumosa flotando, reemplazando libros en varios estantes. Parece una anciana, aunque la parte inferior de su cuerpo se desvanece en niebla. Ella se vuelve ante la llegada de los PJs, como si desaprobara su ruido. Entonces su rostro se distorsiona en una mueca salvaje y ataca a los personajes. La bibliotecaria es un espectro (consulta la página 92 del Bestiario del Viejo Mundo).

Cuando el espectro se lanza sobre los PJs, los libros fantasmales en la biblioteca cobran vida, volando desde las estanterías en una tormenta de misiles nebulosos y arrojándose directamente hacia y a través de los personajes. Cada PJ debe superar una tirada **Desafiante (-10%) de Voluntad** al comienzo de cada asalto para poder soportar el conocimiento prohibido y corruptor que los tomos fantasmales están introduciendo directamente en su mente. El fracaso significa que el PJ obtiene 1 punto de Locura. Si se falla la tirada por dos o más niveles de fracaso el PJ obtiene también un punto de Corrupción. Si los PJs acaban con la bibliotecaria, los libros regresan de nuevo a sus estantes.

La puerta al otro lado de la sala se abre para revelar ¡la biblioteca! (con los PJs mirando sus propias espaldas cuando observan a través de la puerta). La verdadera salida se esconde detrás de una estantería que se abre para revelar un pasaje que conduce hacia la oscuridad. Encontrar la salida oculta requiere una tirada **Muy difícil (-30%) de Buscar** mientras la bibliotecaria está aún viva, o una tirada **Normal (+0%) de Buscar** si la bibliotecaria ya está "muerta" (si se falla esta tirada, los PJs encuentran la salida con el tiempo, pero, a criterio del DJ, se necesita tanto que tendrán que tirar de nuevo para resistir la corrupción).

El libro en la mesa es una copia del prohibido *Liber Mutandum*, un texto sagrado de Tzeentch. Leer el libro requiere cinco horas y le da al lector un +10% a todas las tiradas de conocimiento relativas a Tzeentch y a sus seguidores. Sin embargo, cualquiera que lea el libro tiene que hacer una tirada **Difícil (-20%) de Voluntad** por cada hora de estudio o sufrir un punto de Locura y/o de Corrupción. Leer el libro en los Desiertos del Caos no es prudente, por supuesto, pero no hay razón por la que los PJs no pueden llevarse el libro con ellos para leerlo más tarde.

La cámara de tortura

Este es el encuentro final en el Castillo de la Locura. Aquí, los PJs atrapan finalmente al Encapuchado Negro en lo que probablemente esperen como el enfrentamiento definitivo.

Los PJs entran en una sala oscura y húmeda con ásperos muros de piedra. La única luz procede de un brasero en el centro de la estancia, y las llamas proyectan sombras extrañas a través de la cámara.

El Encapuchado Negro yace atado a una mesa. A su alrededor, una multitud de Horrores Rosas y Azules hacen cabriolas de alegría sádica, torturándolo con hierros candentes, cuchillos afilados, y sus propias garras y dientes. Sus gritos de agonía resuenan en las paredes de piedra y el techo, casi ahogando la voz resonante que proclama una letanía interminable de culpa.

"Pretendías usar a los siervos de Tzeentch para tus propios fines", dice. "Miserable, estúpido mortal, ¿acaso te creías superior a los Poderes Ruinosos? Tus conspiraciones son pobres e infantiles en su simplicidad. Eres un simple insecto en comparación a la gloria de Tzeentch. No eres nada. ¡Renace a imagen de su gloria!" Y así sucesivamente.

Los Horrores tienen la intención de divertirse con la tortura del Encapuchado Negro, e ignoran a los PJs hasta que son atacados. Sin embargo, se volverán contra los PJ ante la primera acción agresiva, incluyendo cualquier intento de liberar al Encapuchado. Hay un Horror Azul y uno Rosa por cada uno de los PJs.

Cualquiera que examine cuidadosamente al Encapuchado Negro puede ver que los Horrores están cortando partes de su cuerpo y luego permitiendo que vuelvan a crecer (lo que parece suceder casi instantáneamente). También están esculpiendo y moldeando su carne a medida que avanzan. Los rasgos del Encapuchado Negro ya están distorsionados por algo más que el dolor y el miedo. Su nariz y la boca se han unido, dándole un aspecto en forma de pico, y parece que su cráneo se ha alargado. Sus dedos y brazos se han extendido más de lo que recuerdan los PJs, y parece como si unos pegotes de plumas sobresaliesen a través de sus ropas rasgadas.

De hecho, aunque no hay manera de que los PJs sepan esto, el Encapuchado Negro está siendo transformado poco a poco en un Señor de la Transformación, un demonio mayor de Tzeentch.

Los PJs tienen dos opciones: liberar al Encapuchado Negro o matarlo. Intentar cualquiera levantará la ira de los Horrores que supervisan su monstruosa transformación. Como los PJs pueden pronto descubrir, la carne del Encapuchado Negro se repara con demasiada rapidez para que los PJs lo maten mientras permanece atado a la mesa. De hecho, si los PJs atacan al Encapuchado, los demonios cacarean y baten las manos con alegría mientras su carne se rehace de cualquier herida infligida. Los demonios darán con alegría un paso atrás y dejarán que los PJs tengan un turno "torturando" al Encapuchado, si esa parece su intención (aunque con el tiempo, los demonios se aburrirán o sospecharán).

Uniéndose a la batalla

Si los PJs hacen el intento de liberar al Encapuchado Negro o atacan a los demonios, ¡empieza la batalla! Los demonios luchan a muerte.

Liberando al Encapuchado

Los PJs pueden concluir que no es posible matar al Encapuchado Negro mientras esté atado a la mesa (o simplemente que no se le puede matar). Así que la única forma de completar esta misión es llevarlo de vuelta a Altdorf. Soltarlo y levantarlo de la mesa es una tarea trivial, sino fuera por los Horrores presentes alrededor de la mesa para impedirlo.

Una vez que los PJs han levantado al Encapuchado Negro de la mesa, este se derrumba, demasiado débil para seguir en pie (pueden matarlo ahora, si los PJs lo desean). El castillo tiembla, los demonios supervivientes (si los hay) gritan consternados, y las piedras del castillo salen volando, formando un espacio mayor con un aspecto de otro mundo. Una figura enorme y aterradora se arrastra por una ventana recién creada y grita como una docena de aullantes aves de presa. La criatura tiene vagamente la forma de un hombre, pero de un tamaño inmenso y cubierto en plumas multicolores. Dos alas enormes salen de su espalda, y al final de su largo y sinuoso cuello descansa un rostro picudo como el del buitre o un ave de presa. Es un Señor de la Transformación, y es sin duda el amo del castillo.

El señor del castillo

La aparición del señor del castillo significa el inicio de una poderosa lucha que traerá el final de esta sección. Los demonios pelearán a muerte, y aunque su objetivo es recapturar al Encapuchado Negro (en vez de matarlo), no tienen reparos en asesinar a los PJs. Huir de la cámara de tortura es una opción, pero los PJs encontrarán que el castillo se reconstruye mientras escapan, con entradas apareciendo y desapareciendo a voluntad, escaleras cambiantes, y la gravedad alterándose sin un punto fijo. Los demonios no tendrán dificultad en correr por estos lares y perseguirán a los PJs donde quiera que vayan.

Si al DJ le preocupa que el señor del castillo sea demasiado peligroso para los PJs, dispone de varias opciones para rebajar el desafío sin ponérselo fácil.

- En vez de un Señor de la Transformación, el amo del castillo podría ser un rival menos peligroso como un Príncipe Demonio de Tzeentch, un poderoso hechicero de Tzeentch, o cualquier otro demonio menor (mejorado para la ocasión).
- El laborioso esfuerzo de mantener el castillo volador reduce las características del demonio significativamente (-20/30%).
- Este Señor de la Transformación está atrofiado o enfermo de algún modo único a los demonios, y todas sus características se reducen a la mitad.

¡Heimkomen!

Los PJs pueden pensar en unir las manos y usar la gema mística para escapar una vez tengan al Encapuchado Negro (o ya esté muerto). ¡Esta es una buena idea! Si lo hacen, pasa directamente a la Parte Tres. Ten en cuenta que los demonios no tendrán forma de saber de lo que es capaz la gema, y así, ninguna razón para impedir que los PJs hagan esto.

¡Victoria!

Si los PJs son capaces de matar al amo del castillo, sus estertores son alargados e impresionantes, vomitando coloridos destellos de luz mágica desde sus heridas. Desafortunadamente, su muerte también significa la muerte del castillo, que se deshace alrededor de los PJs como un dios rabioso alejando sus juguetes. Cada ladrillo se separa del resto del castillo, y luego sale disparado al cielo para desvanecerse de la vista. Pronto, la roca que asienta el castillo se desmorona del mismo modo, hasta que ya no existe ningún apoyo y los PJs caen. Tienen tiempo de sobra para reunirse y usar la gema mística, que es cuando todo se vuelve verdaderamente extraño. Los PJs se ven de pronto rodeados por una corona de luz púrpura, y entonces se despiertan esparcidos en el suelo de la plaza en frente del Templo Sagrado de Sigmar en Altdorf. Pasa a la Parte Tres: El camino a casa.

Parte tres — El camino a casa

Esta sección final lleva a los PJs a través del impío corazón del Caos mientras tratan de encontrar su camino de regreso a Altdorf. Se compone de las siguientes escenas:

Escena uno, Pompa y circunstancia, lleva a los PJs a un aparente retorno triunfal a Altdorf, pero resulta ser una ilusión creada por la mente retorcida de Tzeentch.

Escena dos, Las recompensas del valor, les ve en otra versión de su regreso, esta vez impulsada por Slaanesh.

Escena tres, Un merecido descanso, inflige la visión de Nurgle sobre ellos.

Escena cuatro, Una lucha hasta el final, muestra los planes de Khorne para Altdorf.

Si los PJs viajaron a través de los Desiertos del Caos en la ruta esperada descrita en la Parte Dos, entonces el orden de estas escenas representa una experiencia "de viajar hacia atrás", con cada falsa visión de Altdorf correspondiente a la parte de los Desiertos del Caos por la que viajaron en orden inverso.

El Epílogo analiza las opciones del DJ para hacer frente a los efectos duraderos de la campaña sobre las mentes, cuerpos y reputación de los PJs.

Escena uno — Pompa y Circunstancia

Los PJs parecen haber llegado a Altdorf, pero lo cierto es que están atrapados en una ilusión creada por Tzeentch. El Cambiador de las Formas no ha acabado aún con ellos y deben hacer frente a las debilidades de la naturaleza mortal con las que Tzeentch encuentra normalmente su camino en el mundo: el orgullo y la ambición.

Llegada

Los PJs se levantan, sintiéndose magullados y doloridos. El cuerpo del Encapuchado Negro yace a su lado. Está inconsciente pero aún respira (salvo que lo hayan matado, por supuesto, en cuyo caso está muerto).

Cuando los PJs se están quitando el polvo, empieza a reunirse una multitud. Un joven sacerdote se acerca a investigar: abre mucho los ojos al reconocer a los PJs y desaparece entre la gente. Poco después, aparecen los PNJs principales supervivientes, saludando a los PJs con entusiasmo y anunciando a la muchedumbre que estos valientes aventureros han salvado al Imperio de los impíos planes del Caos.

La multitud empieza a vitorear, y los PJs se encuentran llevados a hombros por las calles. Les arrojan flores, les ofrecen botellas de vino, y en un enternecedor incidente una niña pequeña le da a uno de los PJs una ruda muñeca hecha de trapo, diciendo: "Su nombre es Ilse y la quiero muchísimo, pero no tengo nada más con lo que daros las gracias. Ahora siempre que piense en ella, pensaré en vos, y recordaré que debo ser buena y valiente, y nunca permitir que los Malos me cojan".

La alegre procesión conduce a los PJs a palacio, donde los PNJs principales les urgen a pasar. Dos Caballeros de la Reiksguard cogen al Encapuchado Negro, prometiendo entregarlo a los Cazadores de Brujas. Tras un largo paseo por pasillos magníficamente decorados, los PJs se encuentran en la alcoba imperial.

Una oferta tentadora

Karl Franz se encuentra en cama, pálido y sin apenas moverse. Sus sirvientes son despedidos para que los PJs pueden dar su informe, pero parece a la deriva dentro y fuera de la conciencia. No está claro si escucha algo de lo que dicen. Si los PJs expresan sorpresa, ya que el Emperador se había recuperado antes de partir a los Desiertos, les responden con un movimiento grave de cabeza. "Ha recaído".

Los dos PNJs miran con tristeza al Emperador después de que los PJs hayan terminado de hablar. Luego les llevan aparte y les hacen una oferta asombrosa. El DJ debería leer o parafrasear los siguientes discursos a los jugadores, en función de que PNJs principales están presentes.

Baerfaust: "No podrá aguantar mucho más tiempo. Ni los médicos, ni los magos, ni todo el culto de Shallya, han podido hacer nada por él. Necesitamos a un nuevo Emperador, pero una elección podría desgarrar el Imperio. No podemos permitirlo en plena guerra. Ya habéis salvado al Imperio una vez, ¿Lo haréis de nuevo? Los nobles pueden negarse, pero puedo prometeros el apoyo del ejército".

Mauer: "Se desvanece rápidamente. Nada ha servido. Los nobles ya se reúnen como buitres listos para una elección, pero sería una locura celebrar una ahora. La amenaza del Caos es simplemente demasiado grande. Sin embargo, os habéis convertido en héroes. El pueblo estará con vosotros una vez sepan todo lo que habéis hecho, y puedo aseguraros que sucederá. Los magos están con vosotros. Podemos daros poderes divinos para defender el Imperio y expulsar la pestilencia del Caos. Nadie merece gobernar más que vosotros".

Von Kaufman: "No os preocupéis por la nobleza, escucharán lo que yo les diga. Podéis ser elegidos como un consejo de gobierno. Mantened al Emperador como una figura decorativa o disponer de él, es vuestra elección. No está en condiciones de resistir.

Los PJs pueden no dar crédito a sus oídos. ¿Realmente les están ofreciendo el gobierno del Imperio en bandeja de plata? Es casi inconcebible. Casi, pero no del todo: ellos han ido al infierno y han vuelto (literalmente, en algunas mitologías) para salvar al Imperio de una amenaza mortal. Si alguien merece gobernar, son ellos.

Aunque estos pensamientos pueden estar ocupando las cabezas de los jugadores, los PJs pueden notar algunas pistas sutiles de que esta escena no es real. Cada pista requiere una tirada **Difícil (-20%) de Percepción** a menos que se indique lo contrario.

+ No hay símbolos de Sigmar en todas partes: no hay martillos, ni cometas de dos colas. Seguramente los habrá en el palacio de un Emperador que pretende gobernar como el heredero de Sigmar. Ahora que lo pienso, no había ni siquiera un símbolo sigmarita en el exterior de la catedral donde los PJs se despertaron (los sigmaritas devotos ganan un +10% para darse cuenta de esto).

+ Las imágenes de la corona imperial son rojas en lugar de ser doradas. La corona se ve a menudo en la heráldica de Altdorf y Reikland, y en el propio escudo del Emperador, y normalmente se representa en oro. Por supuesto, uno de los cultos presentes en esta aventura se llamaba la Corona Roja (los PJs de origen noble reciben un +10% a las tiradas para darse cuenta de esto).

- La magia sigue estando sometida a todas las penalizaciones que estaban presentes durante su viaje por los Desiertos del Caos. El intento de hacer un hechizo de cualquier clase revelará esta situación de inmediato, así como el uso de la habilidad **Sentir magia**.

- Una tirada **Difícil (-20%) de Inteligencia** sugiere que hay algo vagamente raro en los PNJs. No son del todo ellos. También pueden estremecerse ligeramente al mencionar el nombre de Sigmar o de cualquier otro dios.

La reprobación de la ambición

Si los PJs deciden aceptar el gobierno del Imperio, han caído en las artimañas de Tzeentch. Cada personaje que aceptó la oferta de los falsos PNJs (en realidad demonios de Tzeentch disfrazados) recibe 3 puntos de Corrupción. También deben pasar una tirada **Difícil (-20%) de Voluntad**. Los que fallen han caído en la esclavitud de Tzeentch y, a menos que puedan ser liberados por sus compañeros, (consulta **Salvando a los caídos** a continuación), se pierden para siempre como esclavos de la oscuridad. Si la pasan, reconocen que algo anda mal y la ilusión se desvanece como se describe en **La recompensa de la virtud**.

La recompensa de la virtud

Si los PJs rechazan la oferta de los demonios, la ilusión se hace añicos y se encuentran en un edificio áspero hecho de piedra o de las almas fusionadas de los condenados (es difícil de decir). Todos los PNJs se revelan como Horrores de Tzeentch, ¡que chillan frustrados y atacan! Si los PJs huyen del "palacio" o derrotan a los demonios, son arrojados en el vacío de nuevo y aterrizan en la siguiente escena.

Salvando a los caídos

Si algunos PJs son esclavizados por Tzeentch, pero otros no, los que rechazan la oferta de los demonios ven la ilusión hacerse añicos como se ha descrito anteriormente. También ven sus compañeros cautivado caer de rodillas con los ojos vidriosos (no pueden ver el mundo a su alrededor por más tiempo). Los PJs libres pueden arrastrar a sus compañeros fuera del palacio y salvarlos, o arrastrarlos con ellos a través del vacío si todos los demonios están muertos.

Escena dos – Las recompensas del Valor

De nuevo, los PJs parecen estar en Altdorf, pero han pasado del reino de Tzeentch al de Slaanesh. Una vez más van a ser tentados por una ilusión elaborada, y tendrán que superar algunas de las debilidades mortales por las que los Poderes Ruinosos consiguen su punto de apoyo en el mundo. Esta vez, serán tentados por el lujo y la auto-indulgencia, que son las herramientas preferidas de Slaanesh.

Parece familiar

Después de haber pasado por una ilusión caótica, los PJs pueden ser más suspicaces esta vez. Si descubrieron pistas que les llevaron a ver a través de los engaños de Tzeentch, es probable que los busquen ahora. Todos los defectos en la ilusión de Tzeentch observados en **Pompa y circunstancia** todavía están presentes, a menos que los PJs ya los hayan encontrado, en cuyo caso Slaanesh habría hecho algunos cambios para hacerlos más difícil de detectar. Aquí hay algunas notas sobre cómo puede el DJ hacer frente a sus sospechas:

- Símbolos de Sigmar: Si los PJs buscan símbolos de Sigmar, los verán dondequiera que esperan que estén. Pero una tirada **Muy difícil (-30%) de Percepción** revela que los símbolos han sido corrompidos de una manera muy sutil. Todos los símbolos de Sigmar son elaborados, como era de esperar de las obras de arte que decoran un palacio imperial, pero sus intrincados diseños ocultan errores menores pero significativos: el cometa de dos colas incorpora adiciones decorativas que lo convierten en un símbolo de Slaanesh, mientras que el Martillo de Sigmar tiene unos diseños en su empuñadura que ocultan figuras sugerentes en actitudes de exceso lascivo.

- La Corona Imperial es de oro, como esperan los PJs, pero de nuevo, una tirada **Muy difícil (-30%) de Percepción** revela que el diseño ha sido alterado sutilmente para incorporar símbolos ocultos de Slaanesh.

- Magia: La magia continúa siendo impredecible y está sujeta a penalizaciones.

- Comportamiento de los PNJs: Hace falta una tirada **Muy difícil (-30%) de Inteligencia** para notar que los PNJs no son del todo ellos. Estando versados en la artes de la seducción, los demonios de Slaanesh son mejores actores que los de Tzeentch.

Llegada

La escena de la ilusión anterior se repite en todos los detalles hasta llegar a la niña con la muñeca, excepto que el nombre de la muñeca es Emmi en lugar de Ilse. Pero en vez de ser llevados a la alcoba imperial, los PJs se encuentran a Karl Franz esperándoles en el patio del palacio.

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

> Vuestros corazones se alegran al ver que el Emperador os espera para daros la bienvenida. Se le ve muy bien de salud: nada de su calvario y más guapo de lo que esperabais. Unos Caballeros de la Reiksguard magníficamente vestidos forman a los lados, mientras que su legendario Garra de Muerte está detrás, extendiendo sus magníficas alas y dando un grito agudo cuando entráis en el patio.
>
> Vuestros compañeros se inclinan cuando se acerca el Emperador y os urgen a que hagáis lo mismo.
>
> Increíblemente, el Emperador os devuelve el saludo. Jamás se ha oído nada igual.
>
> "Es lógico que deba inclinarme", dice con una sonrisa radiante. "Mis buenos amigos, [aquí nombra a los PNJs restantes], me han dicho mucho de la trama que ayudasteis a destapar y derrotar. El Imperio está en gran medida en deuda con vosotros. Por lo que, sospecho, también lo está del Viejo Mundo, ¡aunque dudo que alguna vez los Bretonianos reconozcan eso!" Se ríe de su propia broma.
>
> "¿Cómo puedo premiar un servicio tan excepcional? No del modo adecuado, estoy seguro, aunque tengo algunas ideas. No ha escapado a mi atención que Averland requiere un Conde Elector, y he tenido a mi chambelán elaborando una lista de otros honores y títulos que están actualmente vacantes. Pero venid al interior, habrá tiempo para discutir esto en la cena. Estoy seguro de que os apetece un baño caliente seguido de buena comida y vino".

La buena vida

Los PJs son acompañados al Palacio Imperial mientras se hacen los preparativos finales para celebrar una gran fiesta en su honor. Como prometió el Emperador, se les dan baños de agua caliente y ropa limpia de la mejor calidad. Entonces comienza el festín.

Los PJs están sentados en la mesa del propio Emperador, junto con los principales PNJs, y atendidos por los vástagos más bellos de las mejores familias nobles del Imperio, cuyos ojos brillan de adoración. La comida es la mejor que habéis probado nunca, y el vino es embriagador y cálido. Cuando la conversación gira en torno a títulos, tierras e ingresos, a los PJs se les dice que nunca tendrán que arriesgar sus vidas de nuevo: ahora pueden hacer lo que quieran, protegidos por la riqueza y la posición.

El DJ debe sentirse libre de añadir adornos de acuerdo a sus historias personales: un perdón por crímenes del pasado, un antiguo enemigo abatido por el disfavor del Emperador, el regreso de un amor no correspondido y decidido a compensar su anterior frialdad. En verdad, los PJs no tienen una sola preocupación en el mundo.

Además de las pistas ya mencionadas en el recuadro anterior, existen otros indicios sutiles de que no todo es lo que podría parecer:

- Nadie parece advertir cualquier mutación que los PJs hayan obtenido en los Desiertos del Caos. De hecho, los PJs no tienen problemas para ocultarlas, e incluso pueden olvidarse de que están ahí. ¿Les ha favorecido Sigmar eliminando la mancha que ganaron en su servicio?

- Una tirada **Difícil (-20%) de Percepción** indica que los PNJs principales (y el resto de PJs) tienen demasiado buen aspecto. Una pequeña cicatriz que empañaba el rostro de Baerfaust ha desaparecido; la barba de Mauer está mejor recortada y cepillada de lo que han visto nunca; el Graf Friedrich siempre ha sido guapo y va impecablemente vestido, pero parece casi divino. Tal vez la Condesa Emmanuelle está presente, y parece diez años más joven que la última vez que los PJs la vieron, o un vestido de la Gravin Clothilde es mucho más revelador que su típico atuendo. Por supuesto, todos quieren lucir lo mejor posible para una cena en presencia del Emperador, ¿pero esa cicatriz...?

- Es necesaria una tirada **Difícil (-20%) de Percepción** para darse cuenta de que la comida y la bebida son, de algún modo, demasiado buenas. Tal vez, a un PJ le sirven algo que odia, sólo para descubrir que es lo más delicioso que ha probado nunca (los cocineros imperiales saben cómo dar buen gusto incluso a la col). Un licor o delicadeza difícil de encontrar se produce al instante a demanda, en cantidades ilimitadas. Todo se mantiene a la temperatura perfecta, no importa cuánto tiempo esté fuera.

- El festín parece no tener fin; la comida nunca se agota, los PJs nunca llegan a estar demasiado llenos o agotados, y nada se ensucia. Todo tiene una calidad atemporal extraña; un PJ tendrá que pasar una tirada **Desafiante (-10%) de Inteligencia** para medir con precisión el tiempo que ha pasado en la fiesta.

Los frutos de la lujuria

Si los PJs aceptan cualquier cosa que se les ofrezca, ya sea comida, bebida, o los brazos de un siervo, sufren 1-3 puntos de Corrupción, en función de la intensidad con la que participan. Cualquier PJ que se siente al festín tendrá que pasar una tirada **Desafiante (-10%) de Voluntad** para levantarse. Incluso si sus amigos están peleando por su vida con demonios (que aún pasarán por humanos para los que estén bajo el hechizo), los PJs que todavía estén disfrutando de la fiesta tendrán que luchar para hacer otra cosa que no sea divertirse.

La recompensa de la virtud

Un PJ que rechace todas las delicias ofrecidas penetra en la ilusión, que parece evaporarse a su alrededor. En vez del Palacio Imperial, se encuentra en un "edificio" que parece construido con formas humanas desnudas sinuosamente entrelazadas; moviéndose muy lentamente unas contra otras, mientras dan forma a las paredes, los suelos, techos y muebles. Los PNJs son revelados como Diablillas de Slaanesh y les atacan.

Como antes, si los PJs huyen del "palacio" o derrotan a todos los demonios, son arrojados a través del vació a la Escena 3.

Escena tres – Un descanso bien merecido

Habiendo escapado de la trampa preparada por Slaanesh, los PJs pasan a una tercera ilusión, esta vez creada por Nurgle, el Padre de Plagas. Esta es la ilusión más sutil, puesto que no hace ninguna mención a la enfermedad.

Nurgle sabe muy bien con qué facilidad puede reconocerse esa faceta de su poder. En su lugar, esta ilusión se basa en los aspectos menos obvios de su naturaleza, que utiliza para seducir a aquellos cuya repulsión natural de la enfermedad y la decadencia no puede superar: la llamada sutil de la entropía, los vicios de la pereza y la aceptación pasiva de las realidades desagradables.

Mentes suspicaces

A estas alturas, los PJs estarán buscando activamente pistas de que esto es otra ilusión. Tras comprender que las dos últimas ilusiones fueron creadas por Tzeentch y Slaanesh, es muy probable que estén buscando señales de Nurgle o de Khorne. Las pistas en la última escena (consulta la página 174) todavía están allí, pero Nurgle ha tenido un cuidado especial para que sean menos evidentes, lo que significa que las tiradas para detectarlas deben ser **Muy difíciles (-30%)**. Otras pistas se cubren a continuación.

Llegada

La llegada de los PJs en Altdorf es como las dos últimas veces, excepto que la muñeca de la niña se llama Hanna y le falta uno de sus ojos de botón. Las calles están convincentemente sucias y los PJs pueden advertir que, en retrospectiva, Altdorf parecía demasiado limpio antes, y entre las multitudes que se reúnen verán un par de personas con cicatrices, muñones y otras deformidades.

Los PNJs principales parecen ser ellos de una forma convincente. Baerfaust muestra un par de cicatrices frescas del frente, las uñas de Mauer están un poco sucias, y el Graf Friedrich tiene una ligera tos. Los PJs paranoides pueden tomar estos detalles como una señal de la influencia de Nurgle, pero no hay nada que les hiciera recelosos en el mundo real.

Al igual que en la primera ilusión, los PJs son conducidos a la alcoba imperial y los médicos son despedidos.

Una liberación piadosa

Karl Franz se encuentra en cama, sin apenas moverse. Su cuerpo está hinchado y su cara congestionada: su respiración es irregular. El olor en la cámara resulta casi abrumador. Los PNJs miran con tristeza al Emperador una vez que los PJs hayan entregado su informe. Luego les llevan a un lado y hacen una sugerencia increíble. El DJ debe leer o parafrasear los siguientes discursos a los jugadores, según que PNJs principales están presentes

Baerfaust: "Esto es lo que queda de nuestro Emperador. Su herida se ha infectado mal, pero eso no es lo peor de todo. Bajo esa cubierta apenas es humano. Schwarzhelm y Helborg han estado haciendo lo posible para que no se filtre la noticia, pero podéis imaginaros lo que le haría al Imperio que la gente se enterase de que su Emperador es un mutante apestado. Es traición, y lo sé, pero tiene que ser dicho. Alguien debe poner fin a sus sufrimientos. Mejor que muera ahora y que sea enterrado como un héroe a que la gente pueda llegar a verlo como… esto".

Mauer: "Esto es obra de Nurgle: un simple iniciado podría verlo. Lo extraño es que parece que en realidad lo mantiene vivo. ¿Pero por qué? ¿Como una clase de portador de la peste? ¿Está sufriendo una transformación en...? No, eso es demasiado horrible de contemplar. Esto no puede ser ocultado mucho más tiempo: la gente ha estado pidiendo a gritos durante semanas ver a su Emperador, pero ¿cómo mostrarles esto? Debería morir. Sería un final a su sufrimiento y a cualquier peligro que pueda representar para todos a su alrededor".

Von Kaufman: "Si esto se filtra habrá pánico, posiblemente incluso la guerra civil. Hay nobles ambiciosos dispuestos a hacer su apuesta por el trono, o por la independencia de su provincia, afirmando que el Emperador ha sido un mutante todo el tiempo. Soy tan leal como el que más, pero el estado del Emperador lo ha convertido en un peligro

para el Imperio. Debe irse, rápida y silenciosamente. Debe ser llorado y enterrado como el héroe que era. Después elegiremos a un nuevo Emperador que pueda defender el Imperio y mantenerlo unido".

¿Están pidiendo a los PJs que cometan un regicidio? Los argumentos de los PNJs tienen peso, eso no puede negarse, pero esto podría ser algún tipo de trampa. Suspicaces por sus experiencias con Tzeentch y Slaanesh, los PJs podrían buscar pistas de que esto, también, es una ilusión. Además de las ya contempladas, no hay ninguna.

Una falsa piedad

Si los PJs ayudan a asesinar al Emperador afligido o se quedan de brazos cruzados mientras un PNJ lo hace, se han puesto en manos de Nurgle, cediendo a la pereza, a la desesperación y al desamparo. Lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

> El cuchillo entra en el cuerpo retorcido del Emperador con un chasquido suave, como punzar la piel de una uva. El Emperador tiene una contracción, luego se queda quieto.
>
> Un pesado silencio cae sobre la estancia. Los otros intercambian miradas afligidas con vosotros y luego empiezan a reírse. Al eco de sus risas se une otra voz, una risa floreciente de triunfo, casi ensordecedora, que parece hacer temblar las paredes.
>
> Una forma monstruosa y desagradable se levanta de la cama, desprendiendo la piel del Emperador como si fuese un abrigo hecho jirones. Se eleva por encima de vosotros, con limo y pus rezumando de innumerables pústulas en su superficie hinchada. Miráis a los demás y veis que se han transformado en demonios, todavía humanoides, pero cada uno con un único ojo rojo y un cuerno que brota de sus frentes. Al mismo tiempo, veis pústulas rojas empezando a romper toda vuestra piel.

Como en la ilusión de Tzeentch, cada PJ se enfrenta a una fuente de corrupción. El Emperador es en realidad una Gran Inmundicia (no se trata de Virulens), y los demás PNJs son Portadores de Plaga. Los demonios no hacen ningún movimiento inmediato para atacar a los PJs, burlándose con sus risas y ofreciendo sus manos en señal de amistad. Cuanto más tiempo se queden los PJs en el "palacio" (ahora una estructura destartalada de vigas de madera podrida y piedra desmoronada ahogada con liquen), más tiradas de corrupción y enfermedad deben realizar.

Si los PJs atacan a los demonios, estos luchan a muerte. Cuando los demonios son derrotados, los PJs son arrojados por el vacío hacia la siguiente escena. Si los PJs huyen del palacio, los demonios no les persiguen, y los PJs son de nuevo arrojados a través del vacío.

La recompensa de la virtud

Si se evita que los PNJs asesinen al Emperador, se revelan como Portadores de Plaga y atacan. La ilusión se rompe como se describe anteriormente y los PJs pueden huir. El Emperador no se manifiesta como una Gran Inmundicia.

Escena cuatro — Una lucha hasta el final

En su trono de bronce, Khorne desprecia la ilusión y otros trucos mágicos, así que ya es hora de que los PJs vuelvan a Altdorf, aunque tras todo lo que han pasado es poco probable que lo crean. Deben defender al Emperador de una masacre de los seguidores de Khorne.

Llegada

Esta vez, los PJs llegan sin ninguna pompa ni circunstancia. Es poco antes del amanecer y se encuentran en la plaza delante del Templo Sagrado de Sigmar. Un caballero con armadura (quizás el Preceptor Joachim) se acerca a ellos con la espada medio envainada, gritando un desafío. Si los PJs explican quiénes son, el caballero les dice que se encaminen hacia el templo y un joven clérigo se aproxima a ellos corriendo con una linterna y proclama que son, en efecto, quienes dicen ser.

El caballero entonces envaina la espada y saluda a los PJs. "Sería un privilegio acompañaros al palacio. Estoy seguro de que el Campeón del Emperador desea escuchar la noticia de vuestro regreso". El sacerdote se ofrece a buscar a cualquier otro al que los PJs deseen informar (como el Luminario Mauer o von Lichtenstein).

El caballero habla brevemente con sus compañeros que guardan el templo, y después acompaña a los PJs en el corto paseo hasta el Palacio Imperial. Una pequeña multitud se reúne según caminan: panaderos limpiándose la harina de las manos, lecheros con carros llenos de leche, mineros con sus rostros ennegrecidos por el carbón, vigilantes nocturnos que terminan su turno, y otros madrugadores.

Puesto que esto es realmente Altdorf (aunque a los PJs les puede costar creérselo), la ciudad reflejará los sucesos previos a que los PJs cruzasen el portal. El Emperador estará recuperado (o no), el Graf Friedrich, el capitán Baerfaust, y/o el Luminario Mauer, habrán sido ascendidos o defenestrados, y otros amigos, aliados y adversarios de sus aventuras pueden estar presentes. Cuando los PJs sean saludados por Ludwig Schwarzhelm, él será cordial o frío según sea su relación con ellos (si esta es la primera ocasión en que los PJs se reúnen con Schwarzhelm, será brusco pero agradecido).

Schwarzhelm recibe a los PJs en la Kaiserplatz. Si el Emperador está bastante recuperado, puede estar presente también. Consciente de la multitud, Schwarzhelm se mueve con rapidez para anunciar su heroísmo, darles la bienvenida de nuevo a Altdorf, y luego llevarlos a palacio para una reunión informativa más privada. Pero antes de que pueda decir más que unas pocas palabras, el ataque comienza.

¡Ataque!

Lee en alto o parafrasea lo siguiente (dando cuenta de la situación, presencia o ausencia del Emperador):

> Schwarzhelm comienza con rígida formalidad: "En la hora más oscura del Imperio, estos héroes dieron un paso adelante para defender a su Emperador y a su pueblo. Os damos la bienvenida a Altdorf..." El discurso se detiene cuando un cuerno da la alarma.
>
> Los Caballeros de la Reiksguard forman en torno al Emperador ante la incipiente amenaza. Dos criados corpulentos levantan al Emperador, con silla y todo, y lo llevan de vuelta al palacio. Entre vosotros y los caballeros el aire brilla brevemente, tomando un ligero tono rojizo. De repente, parece ser casi sólido, y entonces, en un instante, una horda de demonios lo rasga como si cruzasen una membrana carnosa que separa mundos diferentes. El aire casi sólido cuelga en pedazos sangrientos, goteando sangre sobre el suelo. Con la piel roja y patas de cabra, los demonios empuñan unas enormes espadas sangrientas en sus manos con garras. Sus cabezas son alargadas y coronadas con cuernos, y sus bocas con colmillos vierten un grito sibilante de odio.

Y esa cabeza adicional...

Es posible que los PJs hayan regresado de los Desiertos del Caos con unas pocas mutaciones, incluso con la protección de la gema de Mauer. Si ya han tomado precauciones para ocultar sus mutaciones (o si no son muy evidentes), todo irá bien. Pero si los PJs llegan con mutaciones obvias, están en un grave peligro. El culto de Sigmar tiene una política de tolerancia cero para los mutantes, independientemente de sus grandes obras. Lo mejor que puede esperarse en cuanto a piedad de los Cazadores de Brujas es una muerte rápida y limpia (en lugar de la típica hoguera).

De modo que a los PJs podría sorprenderles que, si tienen mutaciones obvias, un joven clérigo llegue con una capa les y ayude a ocultarlas sin hacer ningún comentario. La razón es simple: el culto es consciente de los peligros de escándalo. Su objetivo (y el del Emperador) es obtener información detallada de los PJs, ocuparse de los mutantes con dignidad y privacidad, y finalmente, honrar a los supervivientes. La historia oficial será que cualquier PJ mutado murió como un héroe en los Desiertos del Caos. Si los PJ mutados aceptan su destino con dignidad, el Emperador se asegurará de que sus familiares son recompensados con creces (y uno de esos familiares puede ser un adecuado PJ de reemplazo).

Por supuesto, ¡los PJs afectados también podrían escapar!

¿No es lo bastante épico para ti?

La lucha contra veinte Desangradores en una sangrienta batalla bajo la mirada del Campeón del Emperador podría no ser suficiente para todos los grupos de jugadores, no para el final de una campaña épica. No hay razón para no ampliarlo. ¿Veinte Desangradores? ¡Que sean dos mil! ¡En la ciudad! ¡Con Mastines de Khorne, Juggernauts y cosas peores!

Deja a los PJs luchar una batalla desesperada por las calles de Altdorf para localizar al Luminario Mauer y llevarlo al portal. Príncipes Demonio saltan para atacar a los PJs, sólo para ser reventados por la tripulación de un tanque de vapor que trata desesperadamente de comprar tiempo a los PJs. Los héroes más poderosos del Imperio lucharán con los secuaces más peligrosos de Khorne, con los PJs en el centro de todo. Haz que un Devorador de Almas emerja desde el portal justo cuando llegan los PJs.

¡Tan épico como puedas imaginar!

El shock de la repentina aparición de los demonios y su espantosa entrada, requiere pasar una tirada **Difícil (-20%) de Terror**. Los PJs pueden creer que esta escena es una ilusión como las tres anteriores, y que están siendo probados para resistir un vicio particular asociado a Khorne, probablemente la rabia. Incluso pueden decidir no luchar. Sin embargo, Khorne no es un ser sutil: se trata de un ataque directo y los PJs deben luchar para defenderse a sí mismos y a su entorno. Si hay una lección moral que aprender aquí, es que los mortales siempre deben luchar para resistir el Caos.

Hay veinte Desangradores y veinte caballeros de la Reiksguard haciéndoles frente. Al final de cada asalto, el DJ debe tirar 1d10 para determinar el resultado del combate entre caballeros y demonios: 1 mueren dos Desangradores, 2-4 muere un Desangrador, 5-6 tablas, 7-9 muere un caballero, 10 mueren dos caballeros. Si un bando tiene superioridad numérica, puede alterar en 1 el resultado de la tirada. Si un bando dobla en número al otro, puede alterar en 2 el resultado, y así sucesivamente. Cuando no queden más caballeros en pie, Ludwig Schwarzhelm peleará en solitario contra los Desangradores, que sólo lograran herirle (Ludwig permanece a las puertas del Palacio Imperial y combate con una defensa sombría; ningún demonio le sobrepasará mientras viva, pero no tiene ningún impacto material en la batalla aparte de eso. Consulta el Apéndice, página 188).

Además, un Desangrador salta para atacar a cada uno de los PJs. Hasta que los veinte Desangradores sean vencidos, un demonio por PJ perseguirá continuamente al grupo, siendo sustituido por un Desangrador fresco de la horda de veinte cuando uno de ellos muera a manos de los PJs. Una vez más, Khorne no es sutil: simplemente se trata de una lucha a muerte. Cuando los veinte Desangradores estén muertos, el Luminario Mauer (o von Lichtenstein) se acerca, sin aliento, y anuncia que el portal ha sido cerrado y que no habrá más demonios en un futuro previsible.

Terminando

Cuando caiga el último Desangrador, los PJs probablemente esperarán ser arrojados por las dimensiones de nuevo, tal vez por última vez. Habiendo hecho frente a los desafíos de todos los Poderes Ruinosos, pueden esperar, o creer, que van a ser enviados a casa. Pero ya están allí.

Esta experiencia debe dejar huella en los PJs. Han pasado por cosas que ningún mortal ha sobrevivido con su cuerpo y mente intacta. Los jugadores deben tener presente una preocupación en el fondo de sus mentes: es este el mundo que dejaron para perseguir al Encapuchado Negro, ¿o están atrapados para siempre en una ilusión caótica?

Pero por ahora, son héroes, y merecen la bienvenida de un héroe.

Recompensas por servicio

Los grandes héroes merecen grandes recompensas. En consonancia con el espíritu del mundo de Warhammer, estos premios pueden ser de doble filo. También deben dar medios al DJ para enganchar a los PJs en nuevas aventuras. Por ejemplo:

Un personaje militar puede ser promovido al rango de capitán o de general, pero recibir el mando de un puesto avanzado perdido. El PJ debe reclutar tropas de su bolsillo, encontrar la ubicación del puesto avanzado, recuperarlo de los pieles verdes o de otras criaturas que actualmente lo ocupen, y defenderlo contra ataques regulares.

Un mago puede ser promovido por un decreto imperial al rango de Gran Hechicero, saltándose la poco convencional jerarquía de la Orden y ganando una serie de poderosos enemigos. Si la política de la nobleza es viciosa y compleja, la de los magos lo es por partida doble, y el personaje nunca podrá librarse del todo de la sospecha de que él o ella es un agente secreto del Caos.

Un sacerdote puede acabar en una posición similar, o puede llegar a ser el apagafuegos preferido de su fe, enviado a tratar con terribles manifestaciones de maldad en los lugares más peligrosos.

Un personaje noble puede recibir exaltados títulos y extensas tierras, pero éstos pueden estar en lugares peligrosos, como en la provincia atormentada por los vampiros de Sylvania. Además de recuperar estas tierras, se espera que el personaje aumente los impuestos para el tesoro imperial, y que empiece a pagar de inmediato.

Un personaje criminal puede recibir un perdón imperial, pero no puede buscar mucho más en lo que a recompensas se refiere. Sin embargo, él o ella serán contratados regularmente para llevar a cabo misiones secretas peligrosas que requieren habilidades criminales. Por supuesto, los patrones de los PJs lo negarán todo si las cosas van mal, y mientras tanto, sus antiguos amigos de los bajos fondos serán suspicaces por la participación del personaje con los de arriba.

Trasfondos de PJs

Algunas recompensas pueden vincularse a los trasfondos de los PJs:

Un PJ **de buena familia** puede recibir un título prestigioso en Averland o Reikland, haciéndole el igual del Graf Friedrich o la Gravin Clothilde con un golpe de una pluma. Si sus tierras están en Averland, puede verse arrastrado a la intriga que rodea a la cuestión de la sucesión.

Un PJ **criminal** puede ser perdonado de sus crímenes (si los hay) y recibir una cantidad considerable de dinero. Suficiente para pagar deudas pendientes… o financiar un nuevo plan.

Un PJ **marcado por la batalla** es invitado a unirse a una prestigiosa unidad militar (como los Grandes Espaderos de Averheim, ¡o incluso la Reiksguard!) con carácter honorario. Alternativamente, podrían otorgarle un mando propio.

Un PJ **académico** se asegura un mecenazgo (posiblemente del Graf Friedrich o de la Gravin Clothilde) dispuesto a pagar su matrícula en cualquier institución académica de su elección. Con el favor imperial y un rico mecenas, se convierte en un influyente académico de un día para otro, y no hay vía de investigación o universidad cerrada para él.

Un PJ **mensajero extranjero** ya ha superado su mandato original. Vuelve a su patria con premios, riquezas y respuestas a todos sus mensajes, y es invitado a regresar y permanecer en el Imperio como un embajador de su pueblo.

Un PJ **proscrito** es recompensado con toda la riqueza y la gloria que pudiera desear. Si está dentro del poder del Emperador perdonar su crimen, entonces es perdonado. Si no, se llevará consigo el favor y la influencia del Emperador cuando vuelve a su hogar, lo que puede ser suficiente para borrar su vergüenza.

Otros sucesos

Consulta **Desenlace** en el Tercer Libro, en la página 156, para una selección de otros acontecimientos y resultados de las aventuras hasta el momento. Los sucesos del Cuarto Libro, que suceden en los Desiertos del Caos, no es probable que hayan afectado a los hechos aquí descritos.

Nuevas aventuras

Las vías más obvias para explorar en busca de nuevas aventuras son los esquemas y planes de la Conspiración, pero cualquier cabo suelto de *El Enemigo Interior* puede ser la base para una nueva aventura. Frederick Grosz aún puede seguir por ahí y ahora posicionado como un enemigo de los PJs. La sucesión de Averland puede ser un tema muy adecuado para una campaña de alto nivel, con los personajes recién elevados a un alto estatus por sus actos heroicos en Altdorf. La sucesión de Averland también puede presentar más intrigas de la Conspiración, y quizás elementos dentro de Averland que desean utilizar la amenaza de los pieles verdes en las montañas para debilitar a sus enemigos y fortalecer su propia posición.

Tal vez los PJs han sido recompensados con la nobleza y un título por sus hazañas. Uno de ellos puede recibir la Schluesselschloss en el Paso de la Dama Gris, lo que les llevará a la aventura **¡El Arte del Waaagh!**

Los PJs pueden desear invertir su riqueza recién encontrada, y ¡Neues Emskrank parece prometedor! Esto podría conducirles a la aventura **Lluvia Carmesí**.

Hagan lo que hagan los PJs a continuación, su visión del Imperio probablemente nunca será la misma... no después de que hayan mirado a los ojos del Enemigo Interior.

Apéndice

Personajes notables y Adversarios

La siguiente sección detalla los perfiles de muchos de los PNJs y adversarios que los PJs pueden encontrar a lo largo de la campaña.

El DJ es libre de modificar estos perfiles en función de las características de su grupo de jugadores. Si se crean personajes jugadores específicos para la campaña, es decir PJs que están en su primera profesión, estos PNJs se encuentran en un nivel lo suficientemente alto como para constituir un desafío. Si el DJ emplea a un grupo experimentado u otorga más puntos de experiencia iniciales a los PJs recién creados, puede considerar mejorar estos perfiles.

Los distintos perfiles se presentan por orden de aparición en la aventura.

Capitán Marcus Baerfaust

El capitán Marcus Baerfaust está descrito en la página 10.

Profesión: Capitán (ex Soldado, ex Sargento)

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	**HP**	**F**	**R**	**Ag**	**I**	**V**	**Em**
64%	50%	53%	51%	47%	58%	52%	55%
Características Secundarias							
A	**H**	**BF**	**BR**	**M**	**Mag**	**PL**	**PD**
3	16	5	5	4	—	4	—

Habilidades: Buscar, Cotilleo +10%, Esquivar, Leer/Escribir, Intimidar +10%, Lengua secreta (Jerga de batalla), Mando +10%, Montar, Percepción +10%, Sabiduría académica (Estrategia y tácticas +10%, Leyes), Sabiduría popular (El Imperio +10%, Los Reinos Fronterizos, Tilea), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Amenazador, Desarmar, Especialista en armas (Arma a dos manos, Esgrima, Pólvora), Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Oído aguzado, Parada veloz, Pelea callejera, Sangre fría

Armadura: Armadura de placas completa (en campaña)

Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5

Armas: Arma de mano (espada) y daga, espada a dos manos, pistola (10 balas y pólvora)

Enseres: Insignia de oficio, uniforme de los Espaderos de Averheim

Luminario Konrad Mauer

El Luminario Konrad Mauer está descrito en la página 11.

Profesión: Hechicero maestro (ex Aprendiz, ex Hechicero adepto)

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
37%	36%	36%	33%	30%	58%	67%	40%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	3	4	3	5	—

Habilidades: Buscar, Canalización +10%, Carisma +10%, Cotilleo, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel), Leer/Escribir +10%, Lengua arcana (Magia), Montar, Nadar, Percepción, Sabiduría académica (Arte, Demonología, Historia, Magia +10%), Sabiduría popular (El Imperio, Enanos), Sentir magia +10%.

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Intelectual, Magia menor (Armadura de Aethyr, Disipar), Magia pueril (Arcana), Manos rápidas, Meditación, Saber arcano (Luz)

Armadura: Ninguna

Armas: Arma de mano (espada)

Enseres: Grimorio, vara de madera de la mejor calidad

Graf Friedrich von Kaufman

El Graf Friedrich von Kaufman está descrito en el página 12.

Profesión: Señor noble (ex Noble, ex Estudiante)

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
52%	40%	46%	43%	44%	57%	53%	66%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	4	—	—	—

Habilidades: Buscar, Carisma +20%, Cotilleo +20%, Esquivar, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel, Tileano), Jugar, Leer/escribir, Mando +10%, Montar +10%, Percepción, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Geografía), Sabiduría popular (El Imperio, Enanos, Los Reinos Fronterizos, Tilea), Tasar

Talentos: Cortés, Don de gentes, Especialista en armas (Esgrima, Parada, Pólvora), Etiqueta, Intelectual, Intrigante, Orador experto, Suerte

Armadura: Jubón de cuero de la mejor artesanía

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Estoque de la mejor artesanía, pistola de la mejor artesanía con el emblema del Pistolkorps (10 balas y pólvora)

Enseres: Ropa de la mejor artesanía

Gravin Clothilde von Alptraum

La Gravin Clothilde von Alptraum está descrita en la página 13.

Profesión: Señora noble (ex Cortesana, ex Noble)

Raza: Humana

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
32%	26%	30%	34%	42%	59%	53%	68%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	—	—	—

Habilidades: Actuar (Música), Carisma +20%, Cotilleo +20%, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel, Tileano), Jugar, Leer/Escribir, Montar, Percepción, Sabiduría académica (Arte, Genealogía/Heráldica, Historia), Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Sanar, Tasar

Talentos: Cortés, Don de gentes, Etiqueta, Intelectual, Intrigante, Orador experto, Sexto sentido

Armadura: Ninguna

Armas: Daga de la mejor artesanía

Enseres: Exquisitos vestidos y joyas

Frederick Grosz

Este criminal está descrito en la página 14.

Profesión: Extorsionador (ex Matón, ex Contrabandista)

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
40%	39%	48%	42%	31%	26%	37%	46%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	5	—	—	—

Habilidades: Buscar, Código secreto (Ladrón), Consumir alcohol, Cotilleo +10%, Esquivar, Hablar idioma (Reikspiel), Intimidar +10%, Jugar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Nadar, Regatear, Remar, Sabiduría popular (El Imperio)

Talentos: Amenazador, Callejeo, Desarmar, Desenvainado rápido, Golpe conmocionador, Golpe letal, Muy fuerte, Pelea callejera, Pies ligeros, Sangre fría

Armadura: Chaqueta de cuero

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Tres cuchillos (uno a la vista y dos ocultos), puño de hierro

Enseres: Excepto una bolsa con pocas monedas, no suele llevar consigo nada de valor

Adele Ketzenblum

La cazadora de brujas está descrita en la página 14.

Profesión: Cazadora de brujas (ex Soldado, ex Sargento)

Raza: Humana

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
56%	54%	46%	47%	45%	52%	58%	36%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	15	4	4	4	—	7	—

Habilidades: Buscar +10%, Carisma +10%, Esquivar +10%, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel), Intimidar +10%, Leer/Escribir, Lengua secreta (jerga militar), Montar +10%, Movimiento silencioso, Percepción +20%, Sabiduría académica (Magia, Teología), Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Tortura

Talentos: Amenazador, Desenvainado rápido, Don de gentes, Especialista en armas (Ballesta, Esgrima, Pólvora, Presa), Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Pelea callejera, Puntería, Sexto sentido.

Armadura: Justillo de cuero, coraza y grebas (viste la armadura de placas en ocasiones solemnes, como las ejecuciones, generalmente sólo lleva el justillo de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 2, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Arma de mano de la mejor artesanía (espada) y dos dagas, pistola ballesta (10 virotes), pistola (10 balas y pólvora), red

Enseres: Colgante del martillo, diario, prótesis con un gancho de acero (lo usa para torturar), caballo ligero con silla y arnés

Especial: Sufre Pensamientos venenosos (pág. 207 del libro básico)

El Enemigo por Debajo

Esta sección detalla los perfiles de los PNJs y adversarios que los PJs pueden encontrar a lo largo del Primer Libro: El Enemigo por Debajo.

Bandas de los Muelles

Tienes una descripción de estas bandas en la página 30.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
32%	28%	38%	33%	30%	25%	28%	20%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	—	—	—

Gerd Knakk, el líder de los Peces, y Werner Klebb, líder de las Ratas Portuarias, tienen un +5% en HA y F. Estos PNJs están descritos en la página 33.

Habilidades: Consumir alcohol, Esquivar, Cotilleo, Hablar idioma (Reikspiel), Percepción, Lengua secreta (Jerga gremial), Nadar

Talentos: Muy fuerte, Robusto

Armadura: Chaqueta de cuero

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1. Gerd Knakk añade 1 PA en las piernas

Armas: Arma de mano (porra o cuchillo)

Enseres: Banda de tela con un pez cosido (Peces), colgante de dientes de rata (Ratas Portuarias)

Soldados

La guarnición de Averheim patrulla las calles de la ciudad. Tienes su descripción en la página 26.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
43%	36%	37%	37%	36%	38%	34%	39%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	3	3	4	—	—	—

Habilidades: Buscar, Esquivar, Cotilleo, Hablar idioma (Reikspiel), Intimidar, Lengua secreta (Jerga militar), Percepción +10%, Sabiduría popular (El Imperio), Sanar

Talentos: Desarmar, Desenvainado rápido, Especialista en armas (A dos manos, Pólvora), Golpe conmocionador, Golpe letal, Golpe poderoso, Recio, Robusto, Sangre fría

Armadura: Chaqueta de cuero, coraza

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Alabarda o espada a dos manos, daga, pistola (10 balas y pólvora), espada (oficial)

Enseres: Uniforme, cuerno (oficial)

Curd Weiss

El burócrata de von Kaufman está descrito en la página 39.

Profesión: Recaudador de impuestos

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
56%	54%	46%	47%	45%	52%	58%	36%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	15	4	4	4	—	7	—

Habilidades: Carisma, Charlatanería, Cotilleo +10%, Hablar idioma

(Reikspiel), Leer/Escribir, Regatear, Sabiduría académica (El Imperio, Leyes), Tasar

Talentos: Cortés, Genio aritmético, Intrigante, Negociador

Armadura: Ninguna

Armas: Daga

Enseres: Ropas de la mejor artesanía

Demigrifo

El monstruo que causa la carnicería en la casa de fieras está descrito en la página 47.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
40%	0%	48%	41%	36%	15%	48%	10%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	34	4	4	5	—	—	—

Habilidades: Percepción +10%

Talentos: Armas naturales, Aterrador, Golpe poderoso, Visión nocturna

Armadura: Ninguna

Armas: Pico y garras

La Triada Skaven

Consulta el suplemento **Hijos de la Rata Cornuda** para más información sobre los talentos, magia y armas skavens.

Skrabb, el asesino

El asesino skaven está descrito en la página 56.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
49%	44%	45%	47%	62%	37%	40%	32%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	14	4	4	6	—	—	—

Habilidades: Buscar, Disfraz, Escalar +10%, Esconderse +20%, Esquivar, Hablar idioma (Queekish, Reikspiel), Movimiento silencioso +10%, Nadar, Navegación, Percepción +20% (su sentido del olfato está aletargado por su prolongada estancia en la curtiduría y no añade bonificación), Sabiduría popular (Skavens) +10%, Seguimiento, Supervivencia

Talentos: Armas naturales, Certero, El arte de la muerte silenciosa, Errante, Especialista en armas (Arrojadizas, Ballesta), Experto en trampas, Orientación, Pericia subterránea, Pies ligeros, Visión nocturna

Armadura: Chaqueta y gorro de cuero

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1

Armas: Dos dagas de puño, arma de mano, 4 estrellas arrojadizas, pistola ballesta con 10 virotes

Enseres: Cuerda de la mejor calidad (10 metros), tres fragmentos de piedra de disformidad

Especial: Las armas de Skrabb están impregnadas de un veneno debilitador. Si el skaven causa una Herida, la victima debe superar una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** o resultar aturdido durante 1d6 asaltos. Cualquier impacto después del primero causa el mismo efecto y resta una Herida adicional.

Krasskulk, el hechicero

El hechicero skaven está descrito en la página 56.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
42%	41%	36%	52%	60%	53%	49%	28%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	3	5	5	6	2	—

Habilidades: Canalización, Disfraz, Escalar +10%, Esconderse +10%, Esquivar golpe +10%, Hablar idioma (Queekish), Lenguaje arcano (Magia), Movimiento silencioso +10%, Nadar, Navegación, Percepción +10%, Prestidigitación, Sabiduría académica (Magia), Sabiduría popular (Skavens) +10, Sentir magia, Supervivencia, Tasar

Talentos: Armas naturales, El arte de la muerte silenciosa, Errante, Especialista en armas (Arrojadizas, Ballesta), Experto en trampas, Orientación, Magia pueril (Disformidad), Pericia subterránea, Pies ligeros, Saber oscuro (Sigilo), Visión nocturna

Armadura: Ninguna

Armas: Arma de mano, 4 estrellas arrojadizas, 3 bombas de humo

Enseres: Capa, saco, cuerda de la mejor calidad (10 metros), seis fragmentos de piedra de disformidad

Grott, el mutante

El mutante skaven está descrito en la página 56.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
34%	0%	52%	48%	29%	12%	17%	06%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	24	5	4	6	—	—	—

Habilidades: Escalar, Esquivar, Intimidar +10%, Percepción

Talentos: Armas naturales, Golpe letal, Golpe poderoso, Intrépido, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales: Krasskulk le ha diseñado un fragmento mágico de piedra de disformidad (implantado en el pecho de Grott) que lo mantiene dócil, pero que lo lleva al frenesí cuando el hechicero dice una frase particular en queekish.

Armadura: Ninguna

Armas: Garras, cola de escorpión (Grott puede hacer un ataque con la cola de escorpión una vez por asalto, si causa daño la víctima debe superar una tirada **Normal (+0%) de Resistencia** o perder 1d3 Heridas adicionales).

Enseres: Ninguno

El enemigo externo

Esta sección detalla los perfiles de los PNJs y adversarios que los PJs pueden encontrarse a lo largo del Segundo Libro: El Enemigo Externo.

Cultistas de Slaanesh

Los devotos del Cetro de Jade se describen en la página 85.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
38%	33%	34%	34%	33%	35%	30%	49%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	—	—	—

Habilidades: Canalización, Carisma, Consumir alcohol, Cotilleo, Disfraz, Jugar, Leer/escribir, Lengua arcana (Demoníaca), Sentir magia

Talentos: Acostumbrado al Caos, Callejeo, Cortés, Etiqueta, Magia oscura, Magia pueril (Caos), Sentidos desarrollados

Armadura: Ninguna

Armas: Arma de mano y dag.

Enseres: Símbolo de Slaanesh, túnicas rituales

Cultistas de Tzeentch

Los devotos de la Mano de Púrpura se describen en la página 85.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
33%	36%	35%	33%	30%	35%	37%	41%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	1	2	—

Habilidades: Canalización, Carisma, Cotilleo, Disfraz, Jugar, Leer/escribir, Lengua arcana (Demoníaca), Oficio (uno cualquiera), Percepción, Preparar venenos, Sabiduría académica (Demonología), Sentir magia, Tasar

Talentos: Acostumbrado al Caos, Afinidad con el Aethyr, Corrupción controlada, Cortés, Etiqueta, Intrigante, Magia oscura, Magia pueril (Caos), Resistencia a la magia, Sangre fría

Armadura: Ninguna

Armas: Arma de mano y daga

Enseres: Símbolo de Tzeentch, túnicas rituales

Mago del culto (Slaanesh)

Los devotos del Príncipe Oscuro se describen en la página 85.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
42%	38%	36%	40%	33%	46%	39%	58%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	3	4	4	2	8	—

Habilidades: Actuar (dos cualesquiera), Canalización, Carisma, Consumir alcohol, Cotilleo, Disfraz, Intimidar, Leer/escribir, Lengua arcana (Demoníaca), Sabiduría académica (Demonología, Medicina), Sentir magia, Tasar

Talentos: Acostumbrado al Caos, Afinidad con el Aethyr, Amenazador, Intrigante, Etiqueta, Magia menor (dos cualesquiera), Magia oscura, Magia pueril (Caos), Resistencia a venenos, Saber oscuro (Slaanesh)

Armadura: Ninguna

Armas: Arma de mano y daga

Enseres: Símbolo de Slaanesh, túnicas rituales

Mutante horrible

Esta repugnante criatura está descrita en la página 101.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
42%	28%	46%	50%	33%	26%	29%	08%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	19	4	5	4	—	—	—

Habilidades: Ninguna

Talentos: Armas naturales (Garras), Factor de Miedo (3)

Mutaciones: Aspecto horrible, Brazos tentaculados (+10% en tiradas de Forcejeo y Presa), Extremidad adicional (2 piernas), Marca de Tzeentch

Armadura: Ninguna

Armas: Garras (armas naturales)

Enseres: Ninguno

El enemigo interior

Esta sección detalla los perfiles de los PNJs y adversarios que los PJs pueden encontrarse a lo largo del Tercer Libro: El Enemigo Interior.

Eothlir Valandar

El aventurero elfo está descrito en la página 106.

Profesión: Segundo de a bordo (ex Noble, ex Marinero)

Raza: Alto elfo

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
53%	52%	47%	44%	48%	46%	43%	54%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	5	—	—	—

Habilidades: Actuar (Músico), Carisma, Cotilleo, Escalar, Esquivar, Hablar idioma (Bretón, Eltharin, Reikspiel), Leer/escribir, Mando, Montar, Nadar, Navegar, Remar, Percepción, Sabiduría popular (Altos Elfos, Bretonia, El Imperio, Las Tierras Desoladas)

Talentos: Especialista en armas (Arco largo), Etiqueta, Intelectual, Suerte, Viajero curtido, Visión nocturna (30 metros), Vista excelente (+10% a tiradas de Percepción [Vista])

Armadura: Justillo de cuero de la mejor artesanía

Puntos de armadura: Cuerpo 1

Armas: Espada de la mejor artesanía, daga, arco élfico (20 flechas)

Enseres: Ropa élfica de buena calidad, laúd

Bertolt Bassermann

El líder de la célula de la Corona Roja en Altdorf, está descrito en la página 126.

Raza: Humano (Mutante)

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
41%	39%	37%	34%	36%	56%	48%	49%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	3	3	4	2	8	—

Habilidades: Canalización, Carisma, Charlatanería, Cotilleo, Disfraz, Hablar idioma (Reikspiel), Intimidar, Leer/escribir, Lengua arcana (Demoníaca), Lengua arcana (Magia), Mando, Percepción, Sabiduría académica (Demonología), Sabiduría popular (El Imperio), Sentir magia +10%

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Amenazador, Magia menor (dos cualesquiera), Magia oscura, Meditación, Orador experto, Proyectil infalible, Saber oscuro (Tzeentch)

Recompensas del Caos: Marca de Tzeentch

Mutaciones: Boca adicional (debajo del ombligo), Hechicero maligno

Armadura: Ninguna

Armas: Espada

Enseres: Daga ceremonial y símbolo de Tzeentch

Katrina Mauer

Katrina Mauer puede aparecer como un adversario de los PJs en el caso de que su hermano sea el Encapuchado Negro (consulta la página 143). Si no es así, pero la aventura requiere su perfil, el DJ es libre de ignorar las habilidades y talentos marcados con un asterisco.

Profesión: Hechicera maestra (ex Aprendiz, ex Adepta hechicera)

Raza: Humana

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
38%	29%	25%	34%	38%	52%	59%	30%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	2	3	3	3	5	—

Habilidades: Buscar, Canalización, Cotilleo, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel), Intimidar, Leer/escribir, Lengua arcana (Magia), Montar, Percepción, Sabiduría académica (Magia +10%), Sabiduría popular (El Imperio, Kislev), Sentir magia

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Intelectual, Magia menor (dos cualesquiera), Magia oscura*, Magia pueril (Arcana), Proyectil infalible, Saber oscuro* (Tzeentch), Visión nocturna*

Recompensas del Caos*: Marca de Tzeentch

Mutaciones*: Mirada hipnótica, Paticorta, Saliva ácida

Armadura: Ninguna

Armas: Ninguna (Katrina emplea su magia y su saliva ácida para defenderse)

Enseres: Bastón y grimorio

Entidad familiar

Un espíritu con la forma de un enorme cuervo (tiene el tamaño de un gran águila), que sirve a Katrina. Si el Luminario Mauer es el Encapuchado Negro, el familiar tendrá el aspecto de un pájaro de dos cabezas y plumas multicolores (mucho más agradable a ojos de Tzeentch).

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
40%	—	33%	41%	33%	34%	32%	10%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	3	4	6	—	—	—

Habilidades: Esquivar, Percepción

Talentos: Armas naturales (Pico y garras), Intrépido, Temible

Armadura: Ninguna

Armas: Pico y garras (armas naturales)

Enseres: Ninguno

Regla especial: Si el familiar está vinculado a Tzeentch, además de las alteraciones en su aspecto podría tener otras mutaciones como aliento de fuego o piel escamosa. Consulta la página 45 del Tomo de Corrupción para más opciones.

Caballeros del Imperio

Durante los sucesos en **Caos en el Templo Sagrado**, hay presentes dos docenas de Caballeros del Grifo, comandados por su Preceptor, Joachim Brecht. Aunque tal como está escrita la aventura ninguno de los caballeros interactúa con los PJs, emplea el siguiente perfil si fuese necesaria una participación más directa.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
58%	37%	46%	54%	53%	45%	53%	40%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	5	4	—	—	—

Habilidades: Adiestrar animales, Carisma, Código secreto (Orden de caballería), Cotilleo, Criar animales, Esquivar +10%, Hablar idioma (Bretón, Clásico, Reikspiel +10%), Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga militar), Mando, Montar, Percepción, Sabiduría académica (Estrategia y tácticas, Genealogía y heráldica, Historia +10%), Sabiduría popular (El Imperio +10%), Sanar

Talentos: Audaz, Cortes, Desarmar, Don de gentes, Especialidad en armas (Caballería, Esgrima, Parada), Etiqueta, Golpe letal, Golpe poderoso, Guerrero Nato, Muy fuerte, Sangre fría

Joachim Brecht: Aumenta un +10% la HA y HP, y un +5% su F y R. Incrementa en +2 sus Heridas. Aumenta un +10% en Carisma, Mando, Percepción, Sabiduría académica (Estrategia y tácticas). Añade Etiqueta.

Armadura: Armadura de placas completa

Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5

Armas: Espada de la mejor artesanía y daga

Enseres: Tabardo de la Orden del Grifo

El Cambiante

Tal vez el mayor misterio de Tzeentch es la verdadera identidad del entrometido demonio conocido como el Cambiante. Capaz de asumir cualquier forma y simular a la perfección la voz y rasgos de cualquiera que elija, seguir la pista del paradero del Cambiante es una tarea imposible. Incluso los Mastines de Khorne no han podido rastrear al travieso alborotador, a pesar de perseguirlo muchas veces.

Sólo el propio Tzeentch, al parecer, sabe dónde está el Cambiante en un momento dado, pero está feliz de dejar a su mascota con sus diabluras habituales, disfrutando de la discordia que sigue en su estela.

Si el Cambiante asume alguna vez su forma normal, si realmente tiene una, sin duda será para satisfacer sus propios fines. Envuelto en un manto que lo cubre por completo, alcanza la altura del hombro de un hombre, aunque ese estado será probablemente temporal en el mejor caso, ya que el Cambiante se aburre muy rápidamente y rara vez mantiene incluso su propia forma durante mucho tiempo. En caso de que el Cambiante se vea implicado en las tramas de otros, cualquier cosa será posible y ninguna de las partes puede estar segura de que, si acaso, se beneficiarán de (o incluso serán conscientes de) su participación caprichosa hasta que vaya a buscar más diversión en otra parte.

El perfil del Cambiante no se incluye en este Apéndice porque, tal como está escrita la aventura, este demonio no debe enfrentarse a los PJs y es derrotado por los magos presentes en la ceremonia en el Templo Sagrado de Sigmar. Si el DJ cree necesario darle un perfil a esta criatura, emplea las reglas para la creación de nuevos demonios, en la página 236 del Tomo de Corrupción, para dar forma a este voluble demonio.

El Encapuchado Negro

Como ya se ha mencionado, la identidad del Encapuchado Negro puede variar entre los tres PNJs principales: el capitán Marcus Baerfaust, el Graf Friedrich von Kaufman y el Luminario Konrad Mauer. En el enfrentamiento final, el DJ debe emplear el perfil del personaje elegido, pero lógicamente, sus características y habilidades estarán contaminadas por la blasfema Mano de Tzeentch. Modifica el perfil del personaje que realmente es el Encapuchado Negro con las siguientes capacidades.

Recompensa del Caos: El Encapuchado Negro tiene la Marca de Tzeentch. Aumenta su característica de Magia en +1 y añade el talento Saber oscuro (Tzeentch).

Magia oscura: El Encapuchado Negro añade este conocimiento blasfemo a sus talentos. Tanto el Luminario Mauer como el Graf Friedrich adquieren también el talento Hechizos con armadura. Sin embargo, el capitán Baerfaust no empleará estos poderes.

Mutaciones: El Encapuchado ha sido bendecido por Tzeentch con las siguientes mutaciones:

+ **Atrayente:** El Encapuchado Negro aumenta su característica de Empatía en 1d10, y obtiene una bonificación de un +5% a su habilidad de Carisma.

+ **Rápido:** El Encapuchado Negro aumenta su característica de Movimiento en +1.

+ **Regeneración:** Al inicio de cada turno el Encapuchado Negro puede hacer una tirada de Resistencia para recuperar 1 Herida. No puede usar esta habilidad si está muerto.

Además el Encapuchado Negro podría llevar un arma u objeto del Caos a criterio del DJ, aunque evidentemente ese objeto debería estar muy bien protegido por un encantamiento de ilusión puesto que el Encapuchado Negro se encuentra en el corazón del Culto de Sigmar.

El enemigo más allá

Para la mayoría de los enemigos presentes en el Cuarto Libro: El Enemigo Más Allá, el DJ debe consultar los suplementos el Bestiario del Viejo Mundo y el Tomo de Corrupción. En esta sección se indica las páginas en las que se detallan estos perfiles en sus respectivos suplementos.

Los ríos de sangre

Mastín de Khorne, página 224 del Tomo de Corrupción.

Juggernaut, página 224 del Tomo de Corrupción.

Maliciosos, página 236 del Tomo de Corrupción.

Desangrador, página 225 del Tomo de Corrupción.

Ungor, página 102 del Bestiario del Viejo Mundo.

Gor, página 102 del Bestiario del Viejo Mundo.

Bestigor, página 101 del Bestiario del Viejo Mundo.

Guerrero del Caos, página 98 del Bestiario del Viejo Mundo.

El pantano de plaga

Nurglete, página 226 del Tomo de Corrupción.

Portador de Plaga, página 228 del Tomo de Corrupción.

Gran Inmundicia, página 244 del Tomo de Corrupción.

El claro de las delicias

Diablilla de Slaanesh, página 230 del Tomo de Corrupción.

La Máscara de Slaanesh

La Máscara fue una vez una Diablilla, tal vez incluso la más favorecida entre ellas. Sus movimientos sensuales embelesaban a su público, cautivándolos más allá de toda distracción. Se dice que reyes y emperadores de tiempos pasados estaban dispuestos a regalar sus tierras a cambio de una sola danza, e incluso los otros Dioses del Caos fueron alcanzados por su habilidad. Había una buena razón para ello; su baile y belleza eran incomparables, incluso entre los seguidores de Slaanesh.

La Máscara antaño bailaba para su señor Slaanesh, creyendo que podía suavizar su actitud, pero esto le desagradó tanto que maldijo a la Máscara para toda la eternidad, haciendo que nunca más conociese el descanso. El movimiento castiga sus miembros en todo momento pero la Máscara nunca puede dejar de bailar. Desquiciada por la música perpetua que suena en el interior de su mente, y sólo en su mente, baila, riendo a carcajadas, por el Reino del Caos.

Cuando a Slaanesh le complace liberar a su mascota, sus pasos cautivadores la llevan hasta las tierras mortales. La Máscara es atraída por el exceso y aparece a menudo en banquetes, teatros u operas, bailando para los asistentes. Todos los observadores son de inmediato atraídos a la pantomima, bailando con la Máscara hasta que sus huesos se rompen, sus miembros y músculos se desgarran, y sus cerebros ceden bajo la presión. Entonces, la Máscara se aleja bailando, dejando detrás las mentes arruinadas y los cadáveres de sus víctimas, que aún se retuercen bajo su música silenciosa mucho después de que sus corazones hayan dejado de latir. Combatir a la Máscara es enfrentar una criatura de intensa seducción; cualquier aventurero, hombre o mujer, será probablemente atraído a la danza interminable y estará poco dispuesto a luchar con la criatura.

La Máscara de Slaanesh emplea el perfil de una Diablilla.

El castillo de los secretos

Furias, página 234 del Tomo de Corrupción.

Horror de Tzeentch, página 233 del Tomo de Corrupción.

Incinerador, página 231 del Tomo de Corrupción.

Aullador, página 232 del Tomo de Corrupción.

Disco volador, página 231 del Tomo de Corrupción.

Señor de la Transformación, página 247 del Tomo de Corrupción.

Hechicero de Tzeentch

Amos de la magia más oscura, los hechiceros del Caos son temidos con razón. Enfrentar uno es poner tu propia alma en peligro, pero son los devotos a Tzeentch los que ostentan más poder. Campeones del Señor de la Magia, estos hechiceros tienen el conocimiento más profundo de las artes oscuras y poseen las habilidades necesarias para realizar los mayores actos de invocación demoníaca.

Encontrados a veces como consejeros de poderosos campeones del Caos que buscan utilizar sus dones de predicción, la naturaleza conspirativa y manipuladora de los Hechiceros de Tzeentch deja normalmente pocas dudas sobre quién ostenta el verdadero poder entre bastidores, aunque sus supuestos señores suelen permanecer ajenos a ese hecho.

Un Hechicero de Tzeentch viste habitualmente con túnicas de un intenso azul, y llevará con toda seguridad signos de mutación, como una cabeza de pájaro, tentáculos, o manos y pies que acaban en afiladas garras. Algunos llevan cinturones muy ornamentados u hombreras de oro llenas de joyas incrustadas, mientras que otros visten barrocas armaduras del Caos y cascos decorados.

Todos portan un báculo mágico que rezuma poder impío, grabado con runas de odio y maldad que son un anatema para sus rivales en la magia. Los hechiceros particularmente favorecidos pueden recibir el don de un Disco de Tzeentch para llevarlos a la batalla, ofreciéndoles una velocidad y maniobrabilidad incomparables con la que desatar sus devastadores hechizos.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
35%	33%	32%	43%	43%	49%	52%	40%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	4	4	3	10	—

Habilidades: Buscar, Canalización, Lengua arcana (Magia), Lengua arcana (Demoníaca), Intimidar, Montar, Percepción, Sabiduría académica (Demonología), Sabiduría popular (Desiertos del Caos), Sentir magia +10%

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Audaz, Hechizos con armadura, Magia menor, Magia oscura, Muy resistente, Proyectil infalible, Saber oscuro (Tzeentch)

Recompensas del Caos: Marca de Tzeentch

Mutaciones: Escoge tres mutaciones en la Tabla 3-5: Mutaciones de Tzeentch, en la página 45 del Tomo de Corrupción.

Armadura: Ninguna o una armadura del Caos (consulta la página 178 del Tomo de Corrupción).

Armas: Ninguna

Enseres: Báculo y grimorio

Ludwig Schwarzhelm

Ludwig Schwarzhelm es el campeón de Karl Franz y el portador del estandarte del Emperador. Es un hombre imponente, famoso a lo largo del Imperio por su poderoso físico, expresión severa y letal habilidad con las armas. Se dice que el campeón del Emperador no ha sonreído en toda su vida, y Ludwig ha cultivado conscientemente esta reputación de guerrero leal e incorruptible. Su papel es defender la justicia del Emperador durante los juicios de combate, que es el derecho judicial de los nobles de alta alcurnia acusados de romper las leyes del Emperador. Ludwig es también el principal guardaespaldas de Karl Franz y su mera presencia ha bastado por el momento para desanimar cualquier intento contra la vida del Emperador.

CLAVE
Gran ciudad
Ciudad o Pueblo
Orden de caballería
Lugar de Batalla
Torre o Castillo
Lugar de interés
Carretera o Paso
Frontera politica
Masacre de Debneitz
Bosque de Laurelorn
Salzenmund
Batalla de Beekerhoven
Carretera del Bosque Viejo
NORDLAND
Nordberg
Flamespire
Batalla de Elsterweld
Las Tierras Desoladas
La Gran Carretera del Norte
Middenheim
HOCHLAND
Las Marismas Malditas
MIDDENLAND
La Gran Victoria del Conde Manfred
Batalla del Valle del Sauce
Marienburgo
Páramos Centrales
Colinas Aullantes
Río Reik
Weismund
Talabheim
Templo de los Tres Picos
Carroburgo
Altdorf
Noche de los Mil Duelos Arcanos
Batalla de Hertwig o la Locura de Hertwig
Bosque de Reikwald
Colinas Áridas
Batalla de Grünberg
Bosque de Drakwald
Torre Roca Negra
Helmgart
Masacre de Seis Picas
El Corredor del Jorobado
Mordisco del Hacha
Helspire
Grünburgo
Kemperbad
Río Stir
Monfort
Castillo Drachenfels
REIKLAND
Batalla de los Cinco Caminnos
Torre Sangrienta
Parravon
Montañas Grises
Río Aver
Nuln
Río Sol
Batalla de la Corona de Solland
Wissenburgo
Bosque de Loren
Pfeildorf
WISSENLAND

EL
IMPERIO
Durante el reinado de Karl Franz, 2522
Golfo de Kislev
Territorio Troll
Erengrado
OSTLAND
Montañas Centrales
Masacre en Volganof
Castillo von Rauken
Río Urskoy
Kislev
KISLEV
Wolfenburgo
Bosque de las Sombras
Hergig
Río Talabec
El Campo de Sangre
Bechafen
Talabec Inferior
TALABECLAND
OSTERMARK
Colinas Embrujadas
Montañas del Fin del Mundo
Vieja Carretera Enana
Batalla del vado de Leitziger
El Gran Bosque
Essen
Derrota de Gutlord Breaskus
Mordheim
Wurtbad
Batalla del Páramo Sombrío
Batalla de Hel Fenn
Waldenhof
Karak Kadrin
STIRLAND
Swartzhafen
Castillo Drakenhof
Averheim
Aver Azul
THE MOOT
Batalla del Arroyo
Karak Varn
Agua Negra
Las Tres Torres
AVERLAND
Reik Superior
Paso del Fuego Negro
Norsca
Desiertos del Norte
Mar de las Garras
Kislev
El Imperio
Bretonia
Montañas del Fin del Mundo
Estalia
Los Reinos Fronterizos
Tilea
El Gran Océano
Tierras Yermas

El Calendario Imperial

Hexenstag — Día de año nuevo

Nachexen					
Wellentag	1	9	17	25	–
Aubentag	2	10	18	26	–
Marktag	3	11	19	27	–
Backertag	4	12	20	28	–
Bezahltag	5	13	21	29	–
Konistag	6	14	22	30	–
Angestag	7	15	23	31	–
Festag	8	16	24	32	–

Jahrdrung					
Wellentag	1	9	17	25	33
Aubentag	2	10	18	26	–
Marktag	3	11	19	27	–
Backertag	4	12	20	28	–
Bezahltag	5	13	21	29	–
Konistag	6	14	22	30	–
Angestag	7	15	23	31	–
Festag	8	16	24	32	–

Mitterfruhl — Equi. Primavera

Pflugzeit					
Wellentag	–	8	16	24	32
Aubentag	1	9	17	25	33
Marktag	2	10	18	26	–
Backertag	3	11	19	27	–
Bezahltag	4	12	20	28	–
Konistag	5	13	21	29	–
Angestag	6	14	22	30	–
Festag	7	15	23	31	–

Sigmarzeit					
Wellentag	–	7	15	23	31
Aubentag	–	8	16	24	32
Marktag	1	9	17	25	33
Backertag	2	10	18	26	–
Bezahltag	3	11	19	27	–
Konistag	4	12	20	28	–
Angestag	5	13	21	29	–
Festag	6	14	22	30	–

Sommerzeit					
Wellentag	–	6	14	22	30
Aubentag	–	7	15	23	31
Marktag	–	8	16	24	32
Backertag	1	9	17	25	33
Bezahltag	2	10	18	26	–
Konistag	3	11	19	27	–
Angestag	4	12	20	28	–
Festag	5	13	21	29	–

Sonnstill — Solsticio Verano

Vorgeheim					
Wellentag	–	5	13	21	29
Aubentag	–	6	14	22	30
Marktag	–	7	15	23	31
Backertag	–	8	16	24	32
Bezahltag	1	9	17	25	33
Konistag	2	10	18	26	–
Angestag	3	11	19	27	–
Festag	4	12	20	28	–

Geheimnistag — Día de Misterio

Nachgeheim					
Wellentag	–	4	12	20	28
Aubentag	–	5	13	21	29
Marktag	–	6	14	22	30
Backertag	–	7	15	23	31
Bezahltag	–	8	16	24	32
Konistag	1	9	17	25	–
Angestag	2	10	18	26	–
Festag	3	11	19	27	–

Erntezeit					
Wellentag	–	4	12	20	28
Aubentag	–	5	13	21	29
Marktag	–	6	14	22	30
Backertag	–	7	15	23	31
Bezahltag	–	8	16	24	32
Konistag	1	9	17	25	33
Angestag	2	10	18	26	–
Festag	3	11	19	27	–

Mittherbst — Equinoc. Otoño

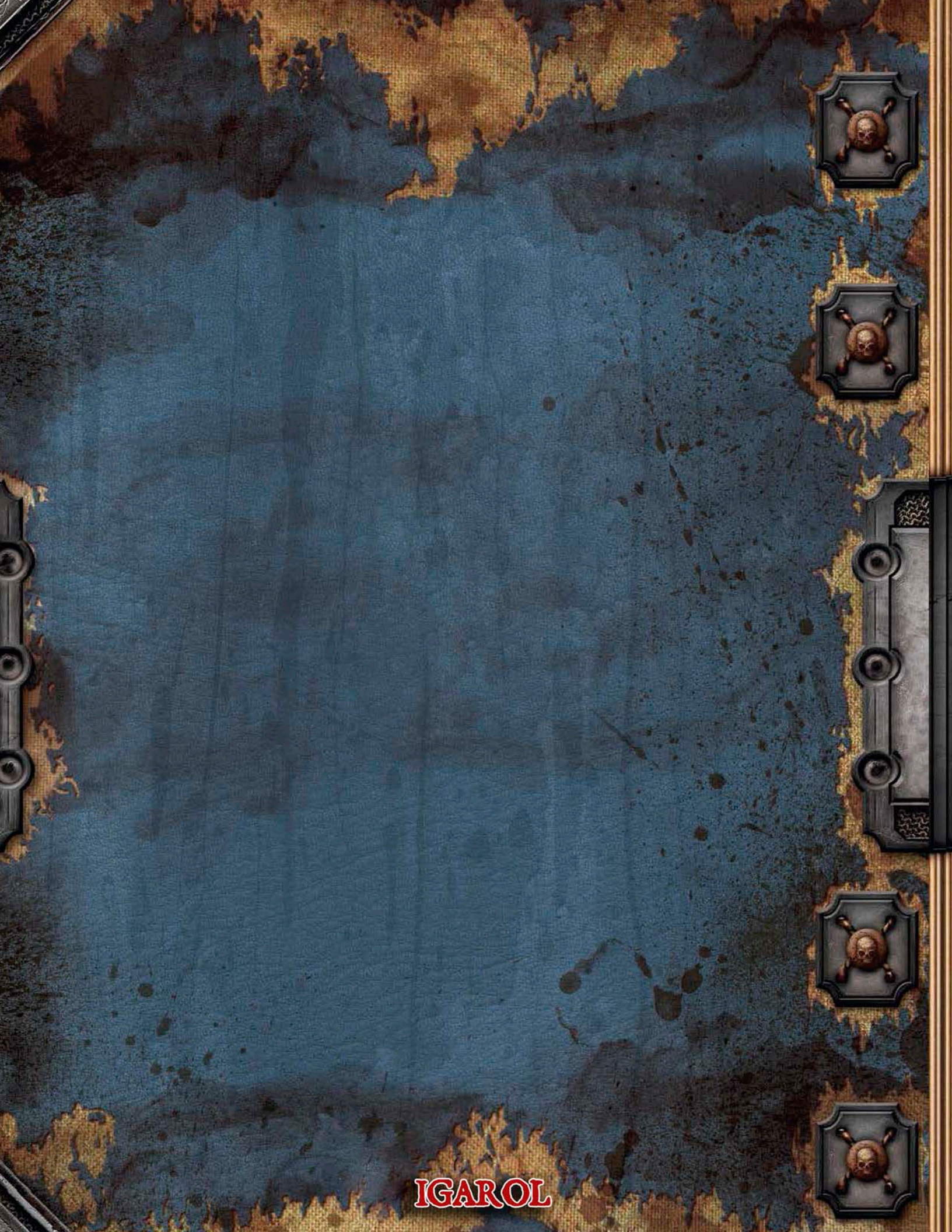
Brauzeit					
Wellentag	–	3	11	19	27
Aubentag	–	4	12	20	28
Marktag	–	5	13	21	29
Backertag	–	6	14	22	30
Bezahltag	–	7	15	23	31
Konistag	–	8	16	24	32
Angestag	1	9	17	25	33
Festag	2	10	18	26	–

Kaldezeit					
Wellentag	–	2	10	18	26
Aubentag	–	3	11	19	27
Marktag	–	4	12	20	28
Backertag	–	5	13	21	29
Bezahltag	–	6	14	22	30
Konistag	–	7	15	23	31
Angestag	–	8	16	24	32
Festag	1	9	17	25	33

Ulriczeit					
Wellentag	1	9	17	25	33
Aubentag	2	10	18	26	–
Marktag	3	11	19	27	–
Backertag	4	12	20	28	–
Bezahltag	5	13	21	29	–
Konistag	6	14	22	30	–
Angestag	7	15	23	31	–
Festag	8	16	24	32	–

Mondstille — Solsticio Invierno

Vorhexen					
Wellentag	–	8	16	24	32
Aubentag	1	9	17	25	33
Marktag	2	10	18	26	–
Backertag	3	11	19	27	–
Bezahltag	4	12	20	28	–
Konistag	5	13	21	29	–
Angestag	6	14	22	30	–
Festag	7	15	23	31	–


IGAROL