

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY I

OLD WORLD ADVENTURES



◆ NOCHE DE SANGRE ◆



CRÉDITOS

Diseño y texto original: Jim Bamba

Actualización a WFRP4: Lindsay Law

Edición: Andy Law

Ilustraciones: Scott Purdy

Cartografía: Andy Law

Diseño gráfico: Paul Bourne

Productor: Andy Law

Editor: Dominic McDowell

WFRP4 Diseñado por: Andy Law, Dominic McDowell

Gracias a: Games Workshop

Publicado por Cubicle 7 Entertainment Ltd,
Suite D3, Unit 4, Gemini House, Hargreaves Road,
Groundwell Industrial Estate,
Swindon, SN25 5AZ, UK

Traducción libre de la aventura Night of Blood. Esta traducción es completamente no oficial y en ningún modo refrendada por Cubicle 7 Entertainment Limited. Utilizado sin permiso. No se permite cuestionar su estatus.

Traducción al español: Álvaro de Sande

Maquetación en español: Álvaro de Sande



Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © Copyright Games Workshop Limited 2018. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, the Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition logo, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Cubicle 7 Entertainment and the Cubicle 7 Entertainment logo are trademarks of Cubicle 7 Entertainment Limited. All rights reserved.



◆ NOCHE DE SANGRE ◆



Noche de Sangre fue creada originariamente para **WFRP1** por Jim Bambra, y publicada por primera vez en la **White Dwarf 87** en marzo de 1987. Se convirtió en una de las aventuras preferidas entre los seguidores de **WFRP**, y fue presentada posteriormente como parte de la campaña **Los muertos inquietos** en 1989. Esta versión del escenario está dirigida a Personajes relativamente nuevos, y puede ser añadida con facilidad a cualquier campaña de **WFRP** en marcha, o usada como una aventura independiente.

Esta aventura puede acontecer en cualquier localización junto a una carretera o río, lejos de las grandes ciudades y villas. Puede usarse para añadir color a un viaje por tierra o fluvial. El viaje debería haber sido intrascendente, pero cerca del anochecer se desata súbitamente una tormenta. Pronto los Personajes están empapados y su carruaje o barcaza es zarandeada por los vientos, haciendo peligroso seguir. Tristemente, esto es el Imperio, y no es seguro esperar el fin de la tormenta. El bosque acoge muchas criaturas extrañas, y pocas se resguardan de las inclemencias.

Está lloviendo a cántaros. Los rayos iluminan el cielo. A lo lejos puede escucharse el grito ahogado de alguna criatura extraña. Es una noche para estar a cobijo, porque nadie sabe lo que acecha bajo los árboles oscuros en los bosques del Imperio.

LA CACERÍA

Audible entre los retumbos de los truenos se escucha un aullido ahogado. En un principio parece estar lejos, pero pronto resulta evidente que el sonido se dirige hacia los Personajes. Un grupo de hombres bestia y mutantes está cazando un venado en esta parte del bosque.

Si el grupo decide detenerse, los aullidos de los hombres bestia se dirigen directamente hacia ellos tras media hora, y se acercan rápido. Los gritos cesan de repente antes de alcanzar al grupo, cuando los hombres bestia abaten a su presa, y el bosque queda en silencio salvo por la tormenta. Es cuestión de tiempo antes de que los hombres bestia sean conscientes de su presencia...

Si son sensatos, el grupo continuará su viaje en este momento. Si se quedan advertirán formas extrañas acechando al límite de su visión. Los hombres bestia observan a los Personajes durante unos pocos minutos, buscando la oportunidad de rodearlos si fuese posible. Entonces se abalanzan al ataque. Si los Personajes deciden retirarse pide una Tirada **Desafiante (+0) de Conducir, Montar o Navegar** (según corresponda) para escapar. El fallo provoca una batalla con las bestias del Caos. A menos que el grupo se mueva, sufrirán ataques similares a lo largo de la noche.

Los cazadores del Caos (dos hombres bestia y cuatro mutantes) intentan derrotarlos y deshacerse de ellos a su manera. Si ambos hombres bestia mueren o son sometidos, los mutantes huyen si fallan una Tirada **Desafiante (+0) de Voluntad**.

HOMBRES BESTIA MUTANTES											
M	HA	HP	F	R	I	Agi	Des	Int	V	Em	H
4	45	30	35	45	30	35	25	25	30	25	14

Rasgos: Arbóreo, Corrupción (Menor), Furia, Visión nocturna



El primer hombre bestia tiene una gran cabeza bovina y una dura piel escamada (**Armadura 2, Cuernos +6**) y está sujeto a **Furia asesina**. Ruge al empezar el ataque y carga en el combate, sin preocuparse por su propia seguridad. Empuña una espada (**Arma +7**) y lucha hasta que muere o resulta incapacitado.

El otro hombre bestia tiene piernas de perro (**Movimiento 6**). Presenta una burla de forma humana, con un cuerpo esquelético coronada por una cabeza de perro enorme. La criatura ataca con sus garras (**Arma +6**) y sus dientes afilados (**Mordisco +6**).

MUTANTES DEL CAOS

M	HA	HP	F	R	I	Agi	Des	Int	V	Em	H
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Rasgos: Arma +7, Corrupción (Menor)

Dos de los mutantes están armados con dagas, y los otros dos con porras.

Los mutantes parecen humanos normales, pero todos tienen la marca del Caos. Uno tiene tallos oculares que se balancean en torno a su cabeza en lugar de ojos (**Iniciativa 40**), otro tiene dos tentáculos que brotan de sus manos (**2 x Tentáculos +6**). Los dos restantes están cubiertos por una piel gruesa (**Armadura 1**).

EN MARCHA

Tanto si son atacados como si no, el grupo es capaz de hacer un progreso razonable durante media hora. Después, la carretera esta tan inundada, o el río tan crecido, que el viaje se atasca. En el río, los fuertes vientos cruzados y los restos flotantes hacen muy peligroso continuar. Se requieren más Tiradas **Desafiantes (+0) de Conducir, Montar o Navegar** para evitar accidentes. Los viajeros por carretera encontrarán que sus caballos resbalan en el barro y se quedan cojos, o que sus vehículos se atascan en el lodazal. Las barcazas van a la deriva y se estrellan en la orilla. Con la fuerte lluvia y la amenaza de ataques mutantes, debe resultar obvio que el grupo está en una situación complicada.

EL ENCAPUCHADO

De repente, un rayo ilumina un edificio a media distancia. Una vez que el rayo ha señalado su posición, pueden verse luces en las ventanas. Es el Encapuchado, una posada de postas y río, una imagen bienvenida para cualquier viajero a la intemperie, especialmente en una noche así. Las puertas principales están firmemente cerradas y no hay respuesta al llamar, dejando a los Personajes la opción de trepar sobre el muro o de hallar otros medios de entrada. Afortunadamente, el acceso es posible desde la balsadera cercana, en donde un sendero conduce a la posada.

LA BALSADERA

Este es un pequeño edificio construido junto a la orilla. Tiene una balsa que puede ser desplazada por el río mediante cuerdas. Cuando no se usan, las cuerdas descansan debajo del agua. La balsa está en la misma orilla donde se encuentran los Personajes,

pero los intentos para llevarla hasta la otra orilla del río son fútiles porque las cuerdas han sido cortadas. Si comprueban la balsadera, los Personajes encuentran que la puerta está abierta y hay signos de lucha en su interior. El mobiliario del edificio está volcado y no hay señales de un barquero. Un registro revela una bolsa que contiene 12 chelines y 42 peniques.

Un rastro de sangre fresca conduce hasta la puerta; cualquier Personaje que lo examine y pase una Tirada **Desafiante (+0) de Percepción** se da cuenta de que han arrastrado un cuerpo fuera del edificio. Sin embargo, no es posible seguir el rastro debido a la fuerte lluvia y el barro.

LA POSADA

El Encapuchado es una pequeña posada en la carretera junto al cruce del río. Consulta el mapa para más detalles. Tiempo atrás su ubicación era un lugar de reunión para sectarios, pero fueron expulsados del área hace cien años. Sin embargo, las autoridades no descubrieron un santuario secreto al Dios del Caos Tzeentch, oculto bajo la bodega. La historia de la posada ha sido olvidada por todos salvo por los Retorcidos en la Oscuridad, un culto del Caos que adora al Dios de la Transformación. Desconocido para el posadero actual, las ruinas del santuario están aún allí...

Esta noche, el Encapuchado ha sido atacado con éxito por un grupo de mutantes que trabajan en concierto con Hans Jinkerst, un sectario del Caos. Ha sido enviado aquí por los Retorcidos en la Oscuridad para volver a consagrar el santuario.

Caracterizado como un vigilante de caminos, Hans entró en la posada y en el momento oportuno echó *kurts* (una droga que induce el sueño) en la cena. Una vez que el personal se la posada y los visitantes se durmieron — o estaban demasiado aturdidos para resistirse — abrió las puertas principales para los mutantes.

Todo ha ido bien para los mutantes. La posada y la balsadera contigua fueron tomadas rápidamente y los defensores vencidos. Los supervivientes están encerrados en la bodega, esperando el momento en el que serán sacrificados a Tzeentch. Hans y los mutantes están celebrando su victoria y preparan una ceremonia para invocar al guardián del santuario. Sin embargo, no están preparados para tener visitas y se ven sorprendidos por la llegada del grupo. Su reacción inicial es hacerse pasar por moradores de la posada y esperar una ocasión para ofrecerles comida drogada.

Hans Jinkerst — Sectario

Hans es un charlatán y un maestro del engaño. Interpreta bien su papel como vigilante de caminos, pero desafortunadamente para él, su uniforme tiene una mancha de sangre en la base de su espalda, donde el dueño original fue apuñalado.

Si esto es advertido por el grupo (es necesario pasar una Tirada **Normal (+20) de Percepción** y estar situado en una posición donde se pueda ver la sangre) Hans mantiene que ocurrió al comenzar la noche cuando fue atacado por dos bandidos. De ningún modo permitirá que nadie examine su 'herida'.



HANS JINKERST

M	HA	HP	F	R	I	Agi	Des	Int	V	Em	H
4	35	30	33	45	49	37	54	46	32	51	14

Rasgos: Corrupción (Menor)

Enseres: Daga +2, espada +4, camisa de malla (2 PA en el cuerpo), 26 chelines, un vial de cristal que contiene 18 dosis de *kurts*



Los mutantes

Todos los mutantes tienen el siguiente perfil, aunque tienen mutaciones individuales. Si empieza un combate tienen acceso a espadas y porras, o las llevan encima todo el tiempo.

LOS MUTANTES

M	HA	HP	F	R	I	Agi	Des	Int	V	Em	H
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Rasgos: Arma +7, Corrupción (Menor)

Grat está al principio en los establos, devorando los restos del mozo de cuadra. Si aún está vivo, se une a los demás en la ceremonia para invocar al guardián del santuario. Tiene ventosas en los extremos de sus patas de araña que le permiten aferrarse a cualquier superficie con facilidad (**Trepamuros**).

Otto el 'posadero' está tan gordo que es tan ancho como alto. Parece rodar más que andar, pero puede pasar por humano. Debido a que no tiene ninguna otra mutación apreciable – y todos los posaderos son más bien gruesos – Otto adopta el papel del posadero cuando llegan los Personajes.

Fagor puede pasar por un humano normal, ya que sus ojos saltones son inusuales, pero no desconocidos entre los hombres. Está en la bodega o en el bar cuando el grupo llega al Encapuchado.

Wilhem es el más repulsivo y grotesco de los mutantes. No tiene rostro, solamente una calavera (**Miedo 1**).



Muro exterior

La posada está rodeada por un muro de madera de 3,5 metros de alto. La puerta principal está cerrada y bloqueada por dentro; pero la puerta más pequeña que lleva a la balsadera está abierta.

Los establos

Al acercarse a los establos, el grupo notará que los caballos están inquietos. Pueden escucharse relinchos y coces procedentes del interior.

Grat, uno de los mutantes, está en el pajar. Está devorando el cuerpo de un mozo de cuadra y no advertirá la llegada del grupo hasta que abran la puerta. Los seis caballos en el establo están aterrados por la presencia de Grat y huyen tan pronto como se abre la puerta. Un Personaje que pase una **Tirada Normal (+20) de Adiestrar animal (Caballo)** o **Desafiante (+0) de Carisma animal** será capaz de impedir que esto ocurra, pero cualquier otro Personaje corre el riesgo de ser pisoteado por el caballo en cabeza. Una **Tirada Normal (+20) de Esquivar** permite al Personaje apartarse de su camino. Cualquiera pisoteado sufre 1d10+4 de Daño en la pierna (modificado por Bonificación de Resistencia y Puntos de Armadura) cuando los caballos escapan al patio. Los caballos solo pueden ser persuadidos u obligados a volver a entrar si son calmados y conducidos con una **Tirada Difícil (-20) de Carisma animal**.

Tan pronto como es consciente de que hay alguien más en los establos, Grat trepa y se oculta al otro lado del lomo del tejado. Los Personajes que suban al pajar encuentran el frío cadáver del mozo de cuadra. Ha muerto por un golpe de espada en la cabeza y su brazo derecho lleva las marcas de los dientes de Grat.

El agua gotea desde la trampilla que conduce al tejado, y la escalera por debajo está húmeda y manchada de sangre. Cuando abren la trampilla, los Personajes son recibidos por una lluvia torrencial. Esto provoca que el tejado esté muy resbaladizo, y cualquiera que se aventure a subir necesita hacer una Tirada **Desafiante (+0) de Atletismo**. Si un Personaje se resbala, una nueva Tirada **Desafiante (+0) de Atletismo** le permite agarrarse al borde de la trampilla y no deslizarse por el tejado (una caída de 5 metros) hasta el suelo. Si Grat es descubierto sobre el tejado, mediante una Tirada **Desafiante (+0) de Percepción**, luchará hasta que le maten. Sus ventosas le permiten moverse por el tejado sin peligro de caerse. Si el grupo deja los establos sin descubrirlo, Grat regresa a su festín hasta que es convocado por Otto.

La cochera

La puerta está cerrada (**Desafiante (+0): NE 2**). En el interior hay un carruaje de la compañía Cartak de Altdorf. Este carruaje llegó antes del ataque de los mutantes. Sus ocupantes fueron drogados, y ahora están muertos o atados en la bodega.

La posada y la taberna

La puerta principal del Encapuchado está cerrada y las cortinas están echadas. Dentro se escuchan sonidos alegres, dando la impresión de que todo está bien. Sin embargo, tan pronto como den un golpe en la puerta, la risa cesa y hay ruidos de movimiento mientras se arrastran sillas y entrechocan botellas. Después de un minuto, los cerrojos se abren y en la puerta aparece un hombre horrendamente gordo. Este es Otto, uno de los mutantes, que se está haciendo pasar por el posadero.

Otto está sorprendido de ver a los Personajes, ya que creía que la posada estaba segura ante posibles intrusos. Haciendo un mal disimulado intento para ocultar su sorpresa, Otto les invita a la taberna. Un fuego arde en la chimenea y junto a ella se sienta Hans, vestido con su uniforme (robado) de vigilante de caminos.

Un porrazo fuerte dirige todas las miradas detrás de la barra, donde aparece un hombre de ojos saltones que comienza a limpiar algo en el suelo. Este es Fagor, que ha subido de la bodega para limpiar las evidencias del asalto a la posada. A menos que los Personajes echen un vistazo a lo que está haciendo, termina después de unos minutos y luego se lleva su fregona manchada de sangre a la cocina. Otto el 'posadero' está nervioso por la presencia del grupo (dado lo que va a suceder más tarde) y se nota en sus gestos. Coge constantemente el borde de su delantal, retorciéndolo y girándolo con una tensión contenida. Intenta despachar a los Personajes lo más rápido posible, afirmando que la posada está llena. Otto no se esfuerza por ser amable. Tiene hospedado a los viajeros de un carruaje, que se acaba de retirar a dormir, y *'no quiero "damas y caballeros" de la clase de los Personajes esta noche, gracias'*.

Si el grupo insiste en quedarse (salvo que quieran morir a manos de lo que hay en el bosque), Otto finalmente (y a regañadientes) les permite hacerlo. Sigue comportándose groseramente — sirve las bebidas, por ejemplo, en jarras sin limpiar.

Poco después Otto se dirige a la cocina murmurando, *'Supongo que también queréis comer...'* Realmente se va a organizar al resto de mutantes mientras Hans mantiene a los Personajes ocupados. Hans, en su papel de vigilante de caminos, les pregunta en un intento por descubrir quiénes son. Hans hace sus preguntas bajo su autoridad 'oficial', con la excusa de que cree que los Personajes son bandidos. Si los Personajes mencionan la balsadera, Hans afirma que fue atacada (y su barquero secuestrado) por bandidos. Esto explica que la posada esté cerrada a cal y canto.

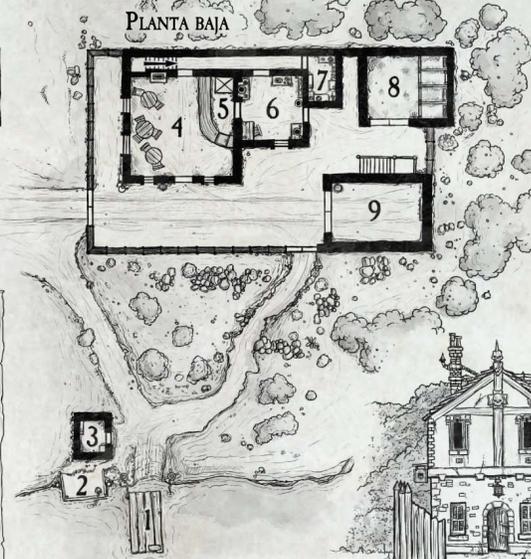
0 5 10 15
ESCALA EN METRO IMPERIAL

PRIMERA PLANTA



CLAVE	
1 Balsa	10 Habitación 1
2 Embarcadero	11 Habitación 2
3 Balsadera	12 Habitación 3
4 Taberna	13 Sala del posadero
5 Barra	14 Habitación común
6 Cocina	15 Pajar
7 Almacén	16 Sala de los sirvios
8 Establos	17 Bodega
9 Cochera	18 El santuario

PLANTA BAJA



EL ENCAPUCHADO



TEMPLO





Además, se las ingenia para insinuar que los Personajes están aliados con esos mismos (e inexistentes) bandidos: *‘Creo que vuestra aparición repentina ha puesto nervioso al posadero. Eso sí, podría tener razón... ¿Quién más estaría fuera en una noche cómo esta?’* Hans es lo bastante inteligente como para no presionar demasiado usando este argumento, y parecerá satisfecho con cualquier historia razonable que le cuenten los Personajes.

Si el grupo menciona al mutante en los establos, Hans se sorprende. Cree que todos los mutantes se ocultan en la posada. Finge más sorpresa cuando le hablan del cuerpo: *‘El posadero me aseguró que el mozo de cuadra había huido. Nadie se preocupó por buscarlo allí. Bueno, puede esperar hasta mañana para ser enterrado.’*

Si los Personajes mencionan el cuerpo o Grat a Otto, parece muy preocupado y conmocionado. Pero su verdadero temor es que los Personajes hayan descubierto a los mutantes. Cambia de tema y mira a Hans para que le rescate

Una vez que Hans esté seguro de que los Personajes no tienen contactos oficiales, se excusa y va a la cocina. Los Personajes que declaren que observan a Hans mientras se retira, advertirán su ‘herida’ y la mancha de sangre con una Tirada **Normal (+20) de Percepción**.

Por ahora, los Personajes deben estar suspicaces intentando averiguar que está sucediendo. Si un Personaje está en la barra puede escuchar a Hans y Otto en la cocina. *‘Tranquilo, Otto. Solo son viajeros. A Tzeentch le agradará tener también sus almas. Echa el kurts en su comida y nos encargaremos de ellos más tarde.’* Hans le entrega entonces a Otto el vial que contiene el kurts. Después de esto, Otto conserva el vial.

Si Hans escucha que alguien intenta entrar en la cocina, regresa a la taberna. Cierra la puerta de la cocina con decisión, haciendo muy complicado que alguien se abra paso sin una muy buena razón.

Poco después Otto regresa con cuencos de estofado caliente. Cada cuenco contiene dos dosis de kurts. Los Personajes deben hacer una Tirada **Muy difícil (-30) de Percepción** para advertir su sabor. Los Personajes con el Talento *Sentido agudo (Gusto)* pasan automáticamente la Tirada. Los Personajes que detecten el sabor pueden identificarlo con una Tirada **Desafiante (+0) de Saber (Hierbas)** o **Fácil (+40) de Saber (Veneno)**.

KURTS

Kurts es una droga hecha de la planta Gortsiete. Empieza a hacer efecto tras media hora. Una dosis induce el sueño, causando que el Personaje gane la Condición *Fatigado*; dos dosis causan la Condición *Inconsciente*. Duración: Necesita 2d10+Bonificación de Resistencia en minutos para hacer efecto y dura 1d10 horas. El tiempo se reduce en -1 hora con una Tirada **Desafiante (+0) de Aguante**, -1 hora adicional por cada NE, hasta un mínimo de 1 hora.

Buenas noches, damas y caballeros

Después de que los Personajes hayan terminado de comer, pero antes de que el kurts haga efecto, Otto se ofrece a mostrarles la habitación común en la primera planta. Afirma que las demás habitaciones están ocupadas por los viajeros del carruaje.

El pasillo está mojado y sin alfombrar, aunque una inspección revela que solía haber una moqueta aquí — pedazos de tela aún se aferran a las tachuelas del suelo. La moqueta ha sido retirada y Fagor ha fregado el suelo para quitar las manchas de sangre.

La habitación común está sucia y las camas manchadas. Si los Personajes lo mencionan, Otto es antipático ya que es *‘lo mejor que puedo ofrecer’*. Luego se va, como alguien que quiere zafarse lo más pronto posible. El sonido de Otto girando la llave en la cerradura (**Desafiante (+0): NE 2**) es claramente audible.

Desde la habitación común los Personajes pueden escuchar a los caballos en el establo si Grat está aún allí...

Las habitaciones

Solo hay cuatro habitaciones en la primera planta y todas están cerradas (**Desafiante (+0): NE 3**). La del posadero y otras dos habitaciones están vacías. Pero en la tercera habitación, las dos camas están manchadas de sangre y las sábanas están tiradas por el suelo. Sus ocupantes fueron, obviamente, apuñalados y luego arrastrados de sus camas. Un rastro de sangre sale a través de la puerta, pero desaparece en el umbral.

La cocina

La cocina tiene encimeras muy bajas, obviamente diseñadas para el cocinero halfling de la posada. Fagor está aquí a menos que la ceremonia que planean los mutantes esté en marcha. El cubo que ha utilizado para fregar las distintas manchas de sangre también está aquí. El cubo aún está lleno de agua teñida de sangre. La puerta que lleva al patio no está cerrada.

La bodega

La bodega contiene barriles de cerveza y botellas de vinos y de espirituosos. Hay un rastro de sangre en el suelo (a menos que Fagor haya tenido el buen juicio de fregarlo también — esto depende de cuanta ayuda necesitan los jugadores para resolver qué está pasando) que conduce a la baldosa suelta. Esta ha sido levantada para dar acceso al santuario oculto construido bajo la bodega. Según las circunstancias, la baldosa estará levantada o bajada. Cuando los Personajes llegan por primera vez, está cerrada, pero la abrirán durante la ceremonia. La baldosa cerrada puede ser descubierta mediante una Tirada **Desafiante (+0) de Percepción** o siguiendo las manchas de sangre.

El santuario

El posadero auténtico, su mujer, dos sirvientes y uno de los cocheros aún siguen con vida, aunque atados fuertemente en el santuario. Todavía sufren los efectos de las dosis de kurts que recibieron anteriormente. Los cuerpos de las demás víctimas de los mutantes están amontonados en un rincón: un cochero, sus tres pasajeros artesanos, y el cocinero halfling de la posada.



Una estatua mágica de Tzeentch, de unos 60 centímetros, se alza en medio del santuario, en el centro de un extraño patrón en movimiento que cambia constantemente entre un símbolo sinuoso de Tzeentch y un octágono. La estatua es de una piedra verdosa que parece fluir y moverse al observarla. Cualquier Personaje que mire la estatua y el patrón del suelo debe pasar una Tirada **Desafiante (+0) de Calma** o recibir 1 punto de Corrupción. La imagen de Tzeentch puede romperse (R5, H5), pero si no es destruida en un Asalto, el demonio aparece para defender la estatua. Una vez vencido, la estatua puede romperse con facilidad y las líneas en suelo se borrarán y desvanecerán.

Contra la pared hay una caja de madera cerrada (**Complicada (-10): NE 3**), que contiene 10CO 29/15. Una Tirada **Normal (+20) de Percepción** revela una piedra suelta que oculta una bolsa con una poción de Fuerza. Si se bebe, otorga +20 a Fuerza durante 2d10 Asaltos, y luego causa 1d10-Bonificación de Resistencia Condiciones de *Envenenado* (Media). El mutante Wilhem estará aquí, participando en la ceremonia o acechando al pie de las escaleras.

LA CEREMONIA

Poco después de que Otto mostrase su habitación al grupo, el *kurts* empieza a hacer efecto. A la media hora de que la droga haya actuado (los mutantes saben cuándo es el momento) Otto recoge a Grat de los establos. Si alguien mira por la ventana de la sala común ve a Otto dirigiéndose al establo y regresando con un mutante (si Grat está aún vivo).

Hans y los mutantes se reúnen en la bodega para realizar una ceremonia, usando la energía mágica de la estatua para invocar a un demonio. La ceremonia comienza, y cantos disonantes llenan la posada. Esto dura una media hora, mientras Hans sacrifica ritualmente a dos humanos como requiere la invocación.

Cuando la ceremonia comienza, Fagor va a hurtadillas hasta la habitación del grupo y escucha junto a la puerta. Cualquiera que no esté bajo los efectos del *kurts* y pase una Tirada **Desafiante (+20) de Percepción** oír como se aproxima a la puerta. Si Fagor sospecha que los Personajes están despiertos o, por ejemplo, la puerta de la sala común está abierta, regresa a la bodega y avisa a los demás mutantes, que cierran la trampilla y prosiguen con la ceremonia. Si tiene oportunidad, Fagor se esconde e intenta atacar a un Personaje solitario por la espalda.

Si todo parece ir bien, regresa de inmediato a la bodega y se une a los demás mutantes en el canto.

Si los Personajes no intervienen, la estatua se transforma en un demonio. Parece una bola informe de ondulante magia rosa y azul, con rostros aullantes y cambiantes brotando sobre su piel correosa, mientras agita sus garras y deja una estela de chispas centelleantes de humo de color. Recuerda que el demonio causa Miedo 2, por lo que son necesarios al menos +2 NE en una Tirada **Desafiante (+0) de Calma** para acercarse a la cosa.

Desafortunadamente para Hans, desconoce el ritual para atar al demonio, que de inmediato se abalanza sobre él y los mutantes. El demonio masaca todo lo que ve y tras eviscerar aquello que tenga cerca, persigue a cualquier Personaje que huya.

HORROR

M	HA	HP	F	R	I	Agi	Des	Int	V	Em	H
4	50	35	45	35	60	50	40	50	60	15	15

Rasgos: Arma +8 (Garras), Corrupción (Media), Demoníaco 8+, Escisión, Inestable, Miedo 2





El demonio ataca mordiendo y usando sus garras. Mientras el demonio está en el santuario ignora su Rasgo *Inestable*. Además, tiene un Rasgo Especial: Dividirse.

LOS VIGILANTES DE CAMINOS

Cuando amanece, una patrulla de cuatro vigilantes de caminos llega al Encapuchado. Su reacción ante el grupo o cualquier otro tiende a ser la peor interpretación posible de la escena que se encuentren. A menos que, por ejemplo, el grupo pueda mostrar cuerpos mutantes o cautivos — o alguna otra prueba de lo que realmente sucedió — los vigilantes de caminos escogen creer que los Personajes estuvieron involucrados en lo acontecido. Como mínimo, los cargos por asesinar al posadero y al resto serán los preferidos, junto con cualquier otro cargo que resuelva casos abiertos en el área de patrulla de los vigilantes de caminos.

Incluso si están convencidos de su inocencia, lo que ha ocurrido en la posada tiene que ser aclarado. Los vigilantes de caminos esperan, e insisten en ello, que los Personajes les acompañen a la ciudad más cercana para que todo el asunto pueda ser tratado de una forma apropiada.



Dividirse

Si el demonio sufre una Herida Crítica o pierde sus Heridas, se divide en dos horrores azules con los siguientes Atributos:

HORROR AZUL

M	HA	HP	F	R	I	Agi	Des	Int	V	Em	H
4	30	30	35	30	35	30	35	25	30	10	12

Rasgos: Arma +6 (Garras), Corrupción (Media), Demoníaco 9+, Inestable, Miedo 1

4 VIGILANTES DE CAMINOS

M	HA	HP	F	R	I	Agi	Des	Int	V	Em	H
4	40	40	40	40	40	30	30	30	40	30	16

Rasgos: Armadura 1 (Cuero)

Enseres: Ballesta con 10 pivotes +9 (60), caballo, cuerda (10 metros), montura y arreos, espada +4

RECOMPENSAS

Deben concederse los siguientes puntos de experiencia a cada Personaje al final de la aventura:

- 50–75 puntos por una buena interpretación
- 30 puntos por encargarse de los mutantes
- 50 puntos por destruir la Estatua/Demonio
- 25 puntos por lidiar con la sospecha de los vigilantes de caminos



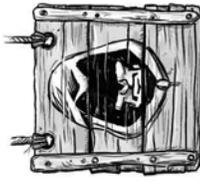
0 5 10 15
 ESCALA EN METRO IMPERIAL

PRIMERA PLANTA

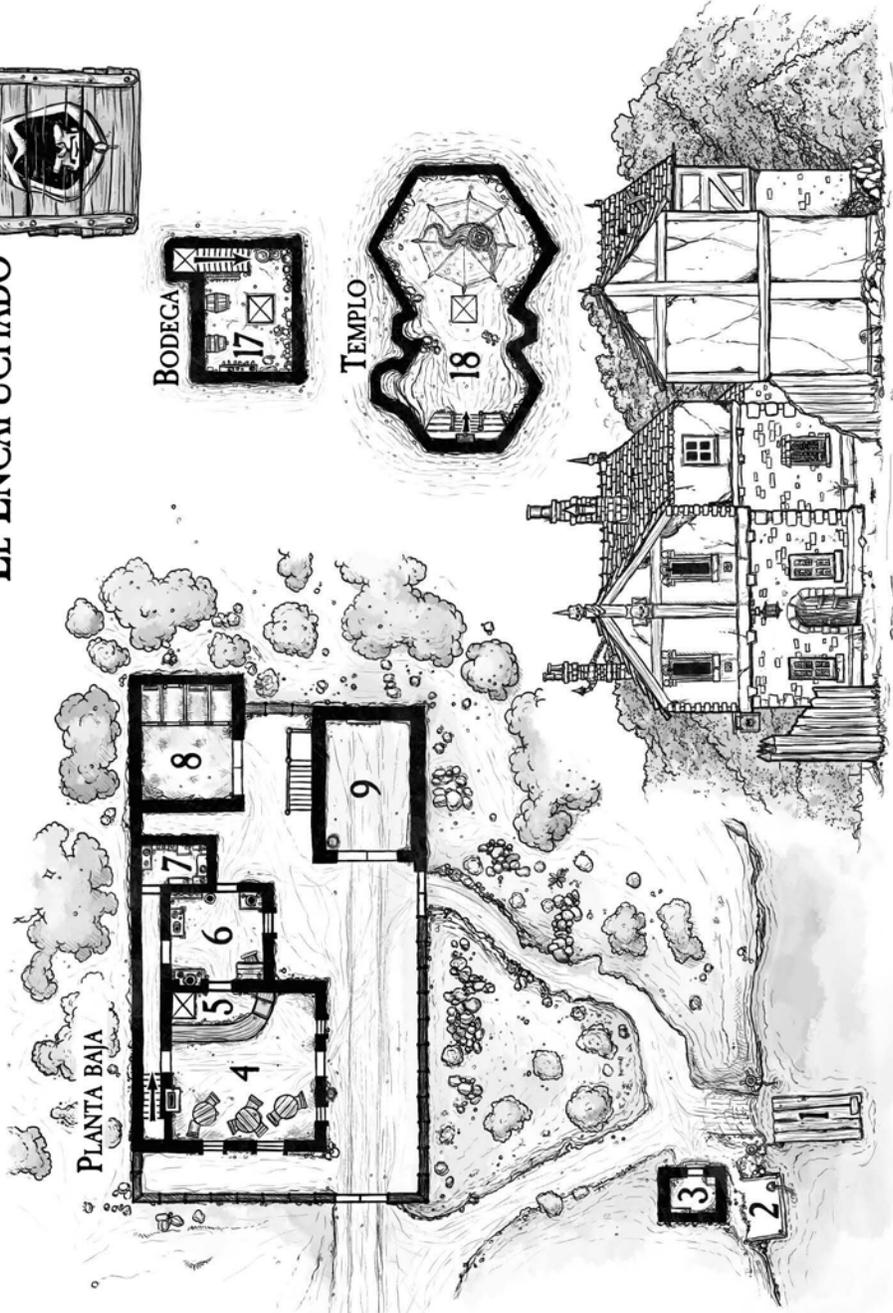


TODAS LAS FLECHAS
 SEÑALAN ESCALERAS ABAJO

EL ENCAPUCHADO



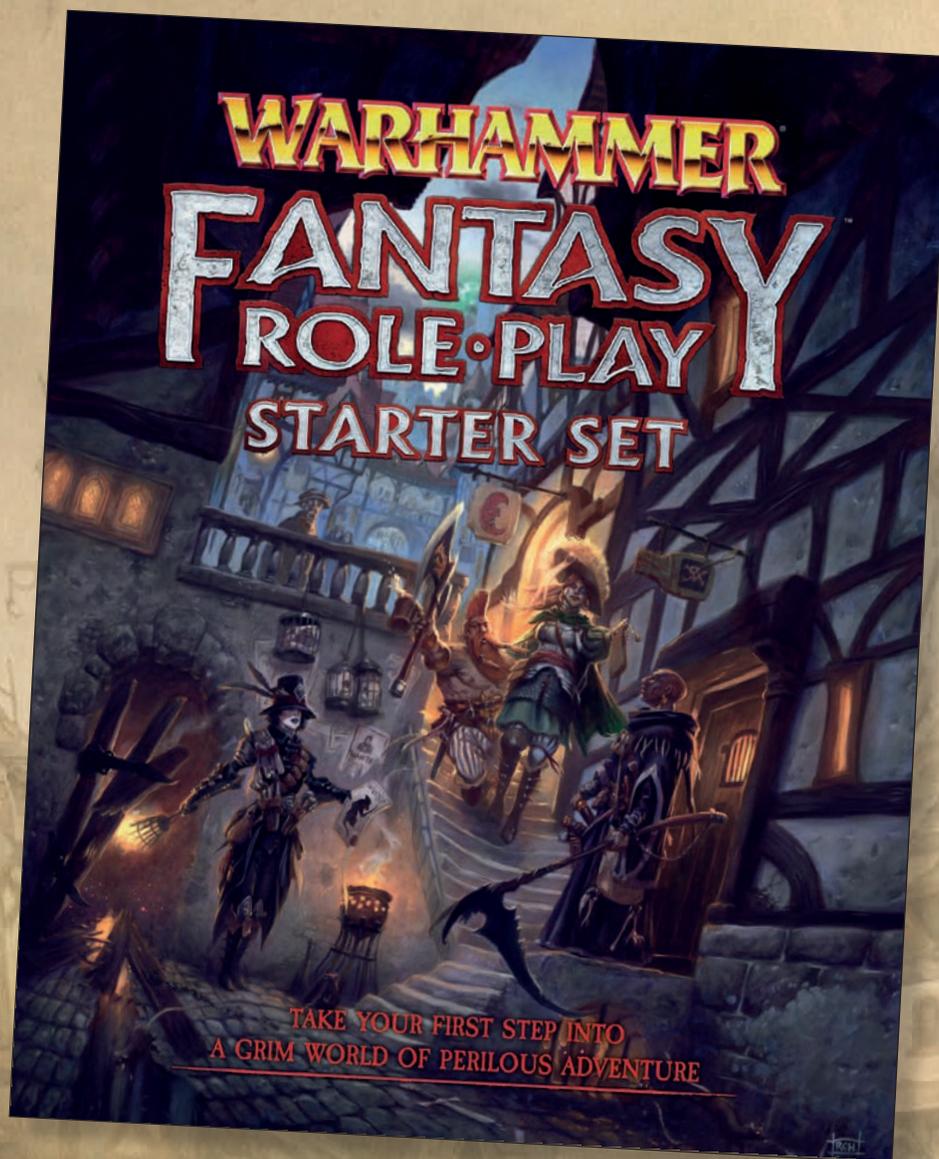
TEMPLO



CLAVE

- 1 Balsa
- 2 Embarcadero
- 3 Balsadera
- 4 Taberna
- 5 Barra
- 6 Cocina
- 7 Almacén
- 8 Establos
- 9 Cochera
- 10 Habitación 1
- 11 Habitación 2
- 12 Habitación 3
- 13 Sala del posadero
- 14 Sala común
- 15 Pajar
- 16 Sala de los siervos
- 17 Bodega
- 18 El santuario

CONTINÚA TUS AVENTURAS CON...



Descubre más sobre las 11 aventuras presentadas en
Warhammer Fantasy Roleplay Starter Set
y noticias relativas a nuestros otros escenarios y expansiones WFRP en
www.cubicle7.co.uk

