

# EL HERALDO DE ALTODORF



Año 2

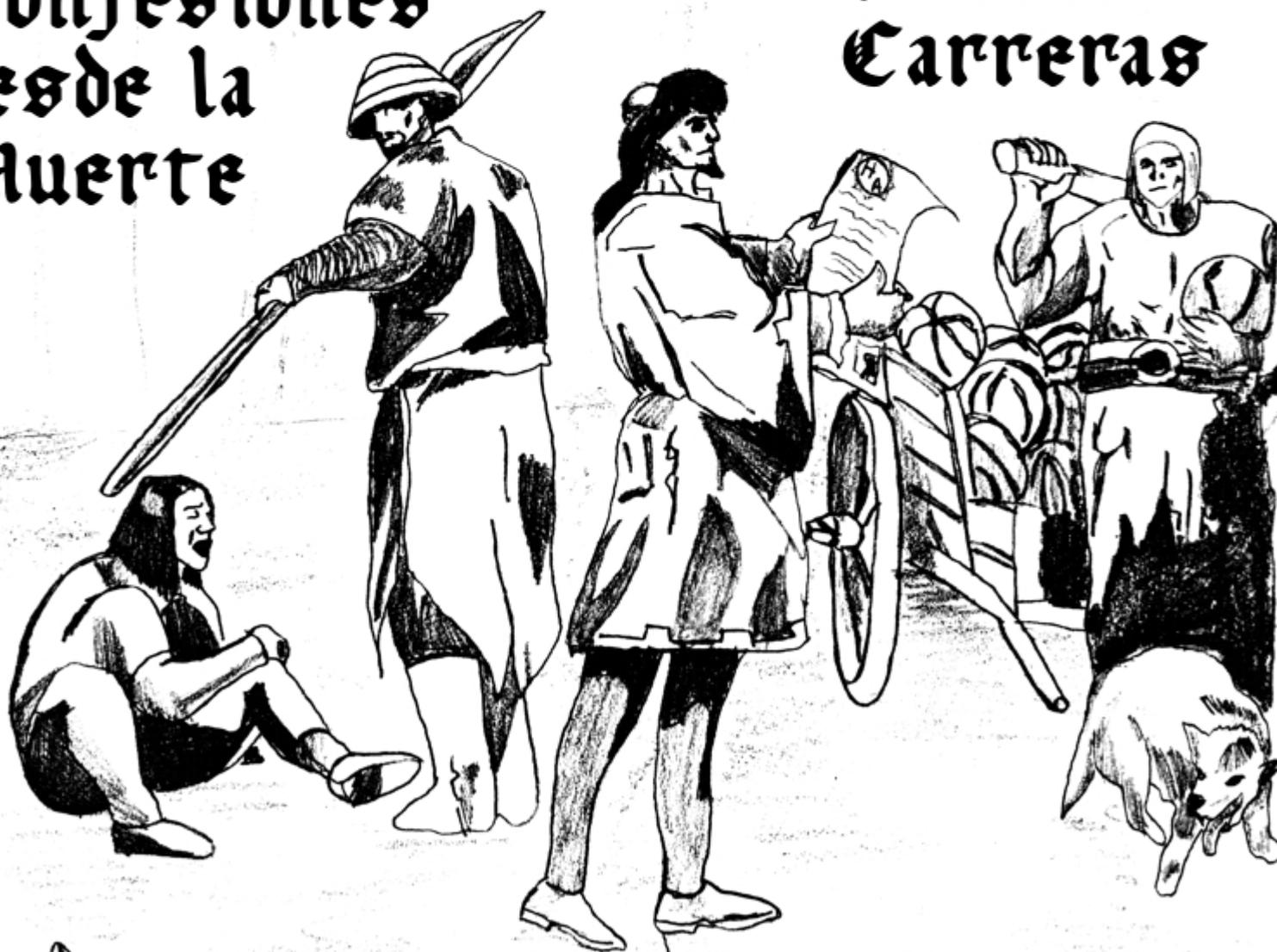
Nº 5

## Clases Sociales en el Viejo Mundo

## Concurso

## Aventura: Confesiones desde la Muerte

## Nuevas Carreras



NID  
86

# INDICE

---

<b>Editorial</b>	4
(Julián)	
<b>Encuentros entre la Nobleza</b>	5
(Igest)	
<b>Relato: “El Aspirante”</b>	9
(Igest)	
<b>Reglas de Herencia</b>	13
(Julián)	
<b>Las Clases Sociales en el Viejo Mundo</b>	15
(Julián)	
<b>Relato: “La Manzana”</b>	18
(Julián)	
<b>Nuevas Carreras</b>	20
(Julián, Elemmir)	
<b>Cómic</b>	22
(Gran Mago Terrae)	
<b>Clases Sociales en Diamanterra</b>	25
(Igest)	
<b>Confensiones desde la Muerte</b>	28
(Elemmir)	
<b>Concurso</b>	42

**Diseño y Maquetado:** IKKYU

**Dibujos:** Nelson Ismael Duarte, Nuris

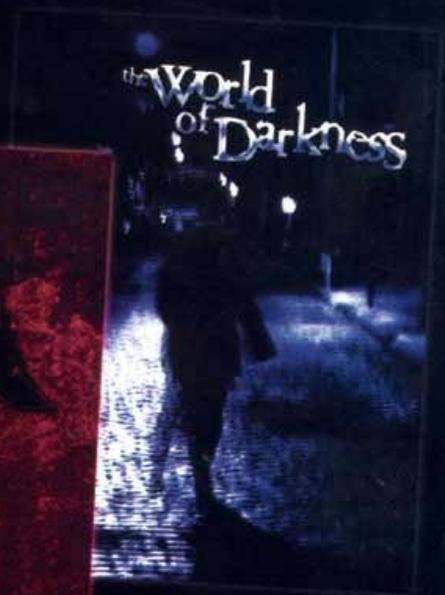
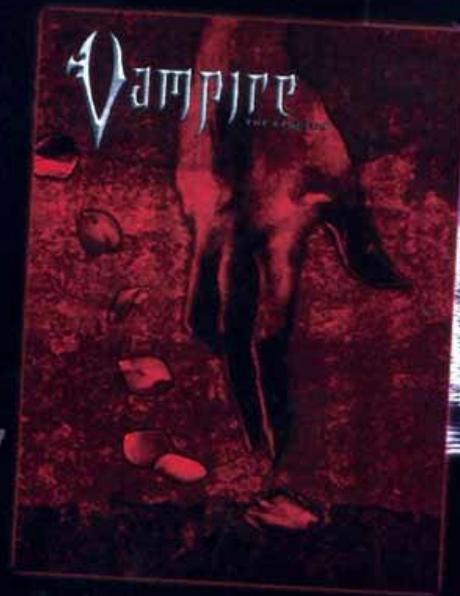
Todas las imágenes son propiedad de sus respectivos autores y/o dueños y sólo son usadas aquí con carácter ilustrativo.



El juego de rol  
más importante de los  
últimos 20 años  
ha vuelto.

¡No te lo puedes perder!

Vampiro: Requiem es un juego narrativo gótico de horror moderno totalmente nuevo. Sin olvidar el libro de reglas de El Mundo de Tinieblas



*"Es de noche. Ella te llama. Ha tomado tu vida, te dio a beber tu sangre. Sólo reclama tus servicios. Sólo quiere tu alma. El Réquiem ha empezado"*



[www.distrimagen.es](http://www.distrimagen.es)

White Wolf, Vampire and World of Darkness son © y TM de White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved.





## EDITORIAL

*Niord de Norsca detuvo a su caballo y observó como unos campesinos pagaban a un recaudador, escoltado de una guardia montada. El nórdico se mesó la barba intrigado. Wilhelm se detuvo junto a su nuevo amigo y siguió con la mirada el dedo del bárbaro que señalaba a los campesinos.*

*- Háblame, amigo Wilhelm, dime qué están haciendo esos hombres – el tono del bárbaro no mostraba ninguna emoción, algo que sucedía a menudo como Wilhelm había comprobado en los pocos días que llevaban viajando juntos.*

*-¿Por qué le entregan la cosecha a esos hombres?*

*Wilhelm observó a Niord con la duda dibujada en su rostro. Luego recordó que la sociedad de Niord es diferente.*

*- Pagan a los nobles por los campos de cultivo. Lo hacen en todas partes del Imperio. Es algo normal.*

*Niord escupió al suelo. Wilhelm temía que el bárbaro cargase contra el recaudador de impuestos y sus guardias, debido a cómo los músculos de Niord se tensaban y destensaban.*

*- ¡En mi tierra nunca se ha visto semejante cosa! No comprendo como los míos no conquistan tu corrupto Imperio. Si queremos algo, lo tomamos luchando, no tomando las cosas de las manos de gente que teme las repercusiones.*

*Wilhelm no comprendía el razonamiento de su compañero, pues estaba exento de sentido. Aun así era mejor no enfadar al enorme bárbaro barbudo. Claro que era mejor tranquilizar a Niord y evitar problemas, al menos problemas que le alcanzaran a él.*

*- En otros países es peor que aquí. En Bretonia las cosas son mucho peores, al menos eso dicen. Escucha amigo, te hablaré de las clases sociales del Imperio... -el tono de Wilhelm se tornó cargado de misterio, tratando de atraer la atención de su compañero. -Escucha, el Imperio está formado por estamentos sociales, los campesinos, los villanos, la nobleza y la naciente burguesía...*

Una vez más el equipo del Heraldo de Altdorf se complace en ofreceros un nuevo número con información detallada acerca de las clases sociales. Reglas opcionales, carreras nuevas, así como aventuras para los deseosos de vérselas con el destino entre otros interesantes documentos completan este interesante número.

Este era un tema reclamado a voces por todos aquellos DJ que queríais dar una mejor ambientación de las clases sociales en el Imperio. Esperamos que todo el contenido de la revista sea del agrado general, pues hemos tratado de se abarcar la mayor amplitud posible. En el Viejo Mundo la diferencia de clases es abismal, tal y como era la sociedad feudal de nuestro mundo. Los nobles explotan a los campesinos que eran tratados incluso peor que los animales. El surgimiento de la burguesía, una clase que ostenta el poder económico, está empezando a hacerse notar en la sociedad del Imperio, aunque es posible que dicha clase jamás aparezca en Bretonia, debido a su retraso social. Esto es a grandes rasgos lo que vamos a tratar en este número, esperamos que os sea de utilidad.

Hablo en nombre de todo el equipo que forma el Heraldo y queremos agradecer a todos vosotros vuestra aceptación, que ha sido buena, así como todo el apoyo que muchos de vosotros prestáis, tanto a nosotros como a la Web de Igarol. Gracias a todos.

El equipo del Heraldo de Altdorf



## Encuentros entre la Nobleza

Sin duda la diferencia social existente en el Sviejo mundo puede ser una fuente inagotable de ideas para dar colorido y más profundidad a tus partidas. A continuación se expondrán algunas ideas que os permitan emplear dichos detalles en vuestras partidas. Se trata de diferentes encuentros que pondrán de manifiesto algunos de los problemas sociales que con más frecuencia pueden darse en la vida de unos aventureros.

### ‡ Apartarlo de mi vista ‡

Los jugadores se encuentran recorriendo las calles de una zona importante de la ciudad donde se encuentren. De hecho, ellos mismos se sienten un tanto incómodos por la excesiva pomposidad de los que por allí deambulan, así como las miradas nada amistosas que les ofrecen. Varias personas están paseando por la misma calle que ellos, pendientes de sus propios asuntos, momento en que aparece un pordiosero. Este, maloliente, con la ropa sucia y parcheada hasta la saciedad se aproximará a dos damas que se ven sorprendidas por la aparición del hombre. Sus caras son claro reflejo del rechazo que sienten hacia el hombre y rápidamente empezarán a increparle y armar un auténtico escándalo. El hombre no hará sino suplicar alimento o una limosna a las dos mujeres, mientras que estas solo se preocupan del mal olor que el hombre despide y de evitar que no se les acerque y ensucie sus elegantes ropas. En ese momento una de las mujeres reparará en la presencia de los aventureros y tras volver a dar un paso atrás evitando que la mano del pordiosero pudiese aferrar los faldones de su delicado vestido, instará a los jugadores a que lo aparten de su vista.

Los jugadores tendrán que tomar la decisión que crean más conveniente. Dejar que el hombre que no hace realmente ningún mal siga acosando a las dos mujeres o intervenir. En caso de no intervenir, las mujeres empezarán a gritar más y algún insulto o alusión a la cobardía de los aventureros llegará a salir de sus bocas. Si siguen sin intervenir, finalmente aparecerá un grupo de la guardia que se encargará de llevarse al pobre hombre. No obstante las cosas podrían no acabar ahí, las mujeres podrían ser muy rencorosas y asegurar a los guardias, que los aventureros les han negado el auxilio, en cuyo

caso el capitán de la patrulla en un intento de demostrar su valía, tomará medidas con los aventureros, para así tranquilizar a las dos damas (y de paso obtener algo de reconocimiento por su parte). Indicará a los aventureros que han de acompañarle y tras un breve interrogatorio les dejará libres con la advertencia de que se anden con ojo de ahora en adelante. Quizás podrías más adelante incluir un encuentro con el pobre hombre que pedía limosna y los jugadores. El primero los aborda en alguna de las calles para agradecerles que no intervinieran, después de todo el solo quería comer, y quizás ahora pueda ayudarles en algo. El mendigo ofrecerá algún tipo de ayuda a los aventureros, podría ser un buen guía, pues conoce muchos sitios y puede servirte de apoyo si ves que tus jugadores andan demasiado perdidos en alguna investigación, ofreciéndoles alguna pista mediante este personaje.

Si intervienen en la situación para apartar al mendigo de las dos damas, no deberían encontrarse con demasiados problemas para lograr su objetivo. Después de todo el mendigo es un hombre debilitado por la falta de alimento y los aventureros es más que probable que vayan lo suficientemente armados como para intimidarlo fácilmente. La expresión de alivio en los rostros de las dos mujeres, se mostrará rápidamente, pero igual de rápido desaparecerá y el trato hacia los aventureros no será nada cortés. A pesar de haberlas ayudado, estas ofrecerán un trato igualmente discriminatorio hacia los aventureros a los que considerarán rápidamente de menor rango social y por tanto indignos de más miramientos. Así pues, sin apenas agradecerles nada, seguirán su camino dedicando miradas de desprecio a los gentiles aventureros. Sin duda, los jugadores de haber conocido que esta sería la reacción, es más que probable que no hubiesen intervenido, pero ahora tienen una nueva lección aprendida.

### ‡ Juerga nocturna ‡

Dentro de las clases sociales más notables, los jóvenes aristócratas son los más díscolos de todos. En más de una ocasión sus jornadas concluyen ahogadas en litros de alcohol y es ahí donde empiezan los problemas. Casi siempre, su personalidad menos agradable, acaba saliendo a relucir dejando claro su



## EL HERALDO DE ALTDORF

desprecio hacia aquellos que no son de su nivel social, generando conflictos con los parroquianos entre los que podrían encontrarse los aventureros.

Así es, estos se encuentran en alguna taberna tomando algo tranquilamente mientras discuten sus planes o el siguiente paso a dar, cuando de pronto las puertas se abren estrepitosamente. Un hombre elegantemente vestido viene dentro de ellas, aunque sus modales no son nada elegantes. Eructa sonoramente mientras se tambalea ligeramente hacia adelante manteniendo el equilibrio solo a duras penas y gracias en parte a una mano que le aferra por detrás sujetándolo. Al noble borracho le acompañan sus matones, cuyo número podrá variar según el número de aventureros, aunque como mínimo le acompañarán dos matones. Por supuesto, el joven borracho no cejará en su desprecio hacia los allí congregados y muchos empezarán a impacientarse, aunque los amenazadores matones intimidarán a todo aquel que tuviese intención de hacer callar a su señor.

Tras unos instantes, más de un parroquiano habrá abandonado la taberna, no sin antes haber recibido su correspondiente ración de ofensas de parte del joven aristócrata. En ese momento una mesa junto a la de los jugadores habrá quedado vacía y el joven junto con los matones dirigirá sus pasos a la misma. Y será el principio de los problemas para los aventureros. Si en el grupo hay alguna mujer, las primeras palabras que el joven dirija al grupo estarán destinadas a hacer que esta/s se ruboricen por las groserías que este suelta. De ahí en adelante, la tensión no hará, sino incrementarse a la par que los insultos al grupo de aventureros. Así hasta que estos reaccionen de alguna forma. Si simplemente deciden irse igual que lo han hecho otros parroquianos, una última andanada de insultos caerá sobre sus oídos para perderse en el olvido una vez que la puerta se cierra a sus espaldas. Pero muchos aventureros son orgullosos y no permiten que su estima sea ofendida de esa manera. Así pues, puede llegar el momento en que alguno de los aventureros se canse y decida tomarse la justicia por su mano. Y aunque el joven noble no es ningún peligro (después de todo, casi no es capaz ni de mantenerse en pie, así que menos factible es, que pueda mantener una espada en alto), los matones que le acompañan tienen ordenes de llevarlo sano y salvo de vuelta a su residencia, así pues intervendrán para evitar posibles represalias (aún a pesar de que alguno de ellos está más que harto de la actitud de su señor). Los matones son diestros en el combate cuerpo a cuerpo, pero si las cosas se ponen lo suficientemente mal, no dudarán en sacar los cuchillos para intentar refrenar a cualquier posible agresor. En cualquier caso, lo más probable es que adopten una postura defensiva al tiempo que tratan de sacar al joven borracho de la taberna, después de todo ellos no buscan problemas, solo llevar al joven sano y salvo de

de vuelta. En este momento todo dependerá de las ganas que tengan tus aventureros de entrar en acción, y tú como master de ponerles a prueba.

Todo podría resolverse de forma relativamente pacífica, ya que como se ha dicho, los matones no tratarán de provocar más problemas sino de evitarlos. Quizás para tensar un poco más la situación podrías hacer que uno de los parroquianos, cansado también de la actitud del joven, intervenga y ataque por sorpresa causando una leve herida al noble, acción que será respondida de inmediato por uno de los matones que con una habilidad marcial cortará la garganta al agresor. Entonces los jugadores podrían tener ya más que motivos de sobra para lanzarse a un combate abierto, o quizás prefieran evitar más muertes y decidan dejar por zanjado el problema, a lo cual los matones responderán afirmativamente a pesar de las protestas del joven, que parece incluso divertido por el derramamiento de sangre que ha ocasionado. Si se inicia un combate entre los matones y los jugadores, en mitad del caos podrías añadir la muerte repentina del joven noble, con una saeta clavada en su cuello. En tal caso, los matones saldrán en desbandada, al morir su señor, el trabajo ha fracasado, dejando el cuerpo del joven noble en medio de un charco de sangre. Del agresor poco se podrá saber, pues el revuelo hará que casi todo el mundo salga del lugar atropelladamente. La guardia no tardará en aparecer, avisados por los matones se acercarán a investigar lo que ha sucedido y los jugadores deberán tener algo pensado para contarles si es que todavía no se han marchado del lugar (lo cual sería lo más sensato). Nuevamente un noble les meterá en un problema y tendrán que andar con cuidado de las consecuencias del encuentro, si el noble apareció muerto durante unos días los jugadores tendrán que andar con ojo, varios carteles buscando a los asesinos aparecerán en la zona ofreciendo una recompensa por la captura que a buen seguro intimidará o al menos pondrá alerta a los aventureros, después de todo no es probable que les guste acabar con sus huesos en la cárcel por un asesinato que ni siquiera cometieron ¿verdad?

---

### ✦ Manifestación ✦

---

“Devolvernos lo que es nuestro” “Vosotros no sois más que escoria que se nutre de los más débiles” Gritos y consignas como estas llegarán a los oídos de los aventureros propulsadas por las gargantas de muchas personas antes si quiera que puedan verlos. De pronto al girar en un cruce, se encontrarán de frente con una manifestación de ciudadanos promovida por varios agitadores que protestan contra la situación de muchas personas, criticando la buena vida que disfrutaban algunos, mientras que



otros apenas si tienen algo que llevarse a la boca.

En las grandes ciudades del imperio no es nada raro encontrarse algunas manifestaciones de este tipo. La situación social esta llegando a una situación de gran tensión y poco a poco proliferan las muestras de rechazo hacía las clases más favorecidas por la gran mayoría del pueblo llano. Por supuesto las autoridades intervendrán en estas situaciones, tratando primero de contener a los manifestantes y si fuese necesario disuadirles, para lo cual no dudarán en emplear toda la contundencia que sea necesaria. Y si eso implica que algunas personas puedan resultar heridas, o incluso muertas, parece que cuanto menos no les preocupa. Así pues de repente los aventureros se encontrarán inmersos en una marea de gente enfurecida, que protesta por sus derechos y situación contenida por un grupo de guardias que a primera vista pueda llegar a parecer insuficiente, pero que al contar con armaduras y alabardas intimida a una gran mayoría. Los jugadores podrían simplemente dar la vuelta por donde han venido, pero se encontrarán con un nuevo grupo que acude a reunirse al grupo principal, así pues los jugadores están atrapados. Salir del sitio se antoja a todas luces casi imposible, la gente se apelotona y se ven impulsados en una misma dirección.

Y parece ser que las autoridades se han cansado de "aguantar" el chaparon y los lanzamientos de fruta podrida, porque la cosa empieza a complicarse. Los jugadores podrán ver como van llegando varios jinetes, y más guardias. Los insultos por parte de los manifestantes no hacen sino aumentar de volumen, la tensión está a punto de estallar ... y así sucederá cuando una piedra golpea en la cara de uno de los capitanes. De inmediato los soldados comenzarán la acción para disolver a los congregados encabezados por los jinetes que se lanzan rápidamente a la carga. Por supuesto los manifestantes no son hombres de guerra y su lealtad hacía los instigadores de la revuelta acaba en cuanto que sus vidas puedan correr algún peligro, así pues rápidamente la gente empezará a correr en desbandada. Pero la aglomeración de gente es un gran problema, caerse en el suelo puede significar la muerte al ser pisoteado por cientos de pies, así pues los jugadores tendrán que ser cuidadosos y tratar de salir del lugar lo mejor que puedan. Al estar bastante rezagados no es probable que los guardias lleguen hasta donde están los jugadores, así pues de lo único que tendrán que preocuparse es de mantenerse en pie mientras buscan la primera bocacalle por donde escurrirse. Deberías efectuar varias tiradas para cada uno de ellos para determinar si consiguen mantener el equilibrio, y en caso que no superen alguna de ellas, caerán al suelo con las inevitables consecuencias de ello. 1D6 heridas a consecuencia de la caídas, así como los pisotones que pueda recibir hasta conseguir

incorporarse, será lo menos que les pueda pasar, después podrán retomar la huida, aunque sus compañeros ya no se verán entre el gentío, han sido arrastrados por la marea de gente y no han podido esperar a su compañero. No obstante pasados unos minutos, la cosa volverá a tranquilizarse y el grupo podrá reunirse nuevamente y proseguir con sus labores tal y como venían haciendo justo antes de encontrarse la manifestación.

---

### † Demencia †

---

La falta de alimentos y las malas condiciones con que han de convivir muchos de los menos favorecidos, hace que con el tiempo puedan llegar a acabar perdiendo la razón y se conviertan en simples dementes que no hacen sino balbucear y, en ocasiones, incluso pueden llegar a producir algunos incidentes. Así es, puesto que esas personas con condiciones mentales claramente disminuidas actúan sin sentido alguno y tan pronto pueden aparecer en mitad de una calle insultando a todo el que se atreva siquiera a mirarles, como aparecen subidos en lo alto de una fuente o estatua conmemorativa, saltando alegremente aún a riesgo de su propia integridad y de la posibilidad de caerse al suelo con graves consecuencias. Los guardias normalmente no tratan con demasiada delicadeza a estos dementes y tras reducirles con una paliza, acaban llevándoselos a los calabozos para que pasen allí unos días. No obstante, al final, siempre acaban volviendo a salir para ocupar el sitio vacío que habían dejado en las calles.

Joseph Descargnaxt procedía de la campiña Bretoniana y llegó a Altdorf con la intención de hacer fortuna. No obstante la buena racha inicial, pronto se tornaría en desgracia y acabaría teniendo que vender todas sus pertenencias y finalmente se vio abocado a vivir en los callejones de la ciudad al amparo de la bóveda del cielo. Dos meses bastaron para que este hombre, prospero en su tierra natal, perdiera toda capacidad mental y empezó a ver en la nobleza de la ciudad el origen de sus desgracias y a ellos atribuiría todas las penurias que estaba pasando, deberían pagar por ello. Toda su habilidad para los negocios se tornaría con el paso de los días en ira hacía los que no hacían sino reírse de sus desgracias, miserables hombres que no tenían otro fin en sus vidas que el de regodearse con sus fortunas mostrando a los menos afortunados que ellos lo tienen todo. Pero las cosas van a cambiar o al menos eso pretende Joseph. A pesar de apenas tener nada para llevarse a la boca a diario, ha conseguido juntar unas cuantas monedas para hacerse con un puñal. Su idea era la de poder emplearle en caso de ser atacado, cosa bastante posible teniendo en cuenta su situación, pero a medida que su cabeza ha ido perdiendo el sentido de



## EL HERALDO DE ALTDORF

la realidad, el fin de contar con el puñal ha empezado a cambiar. Ahora pasa las noches arañando las paredes del callejón donde descansa cada noche y aunque inicialmente las muescas no parecían tener sentido alguno poco a poco ha ido tomando forma una frase. Joseph cada día más delgado apenas si sale de su callejón donde aprieta fuertemente la fría hoja del puñal contra su debilitado cuerpo, la cual solo separa si escucha algo raro o si tiene que continuar escribiendo en la pared. "Si lo que tu me digas" Joseph ha empezado a escuchar una voz en su cabeza que proviene del propio cuchillo y le pide ... en fin está en su punto culmine de locura.

Los aventureros se encuentran caminando por una calle casi vacía, a excepción de un par de hombres que van camino de sus respectivos trabajos y de una mujer de una situación social notable, que va acompañada por un guardaespaldas y por una sirvienta. De repente de un callejón aparece una sombra que se mueve a gran velocidad pasando justo por detrás de los dos jornaleros y avanzando con gran agilidad hacia la respetable mujer y su pequeño séquito. El guardaespaldas apenas si tiene tiempo de reaccionar, y cuando trata de interponerse en el camino del delgado hombre que ha irrumpido desde la oscuridad del callejón, una hoja resplandeciente aparece debajo de los sucios y andrajosos ropajes para atravesarle la garganta sin darle oportunidad a responder al ataque. El hombre es Joseph, que sugestionado por las voces que oía en su fría soledad del callejón, ha decidido dar la vuelta a la situación y hacer pagar a los nobles que han hecho que se viera abocado a vivir en la calle. Sin detenerse ni un instante, y mientras el guardaespaldas cae con la garganta echando un chorro de sangre, decide proseguir su camino. La sirvienta alarmada, abre la boca, pero el miedo le impide articular palabra alguna. Los dos jornaleros, que también han visto la escena retroceden ante la escena que se está produciendo delante de sus ojos, es el momento de que los aventureros intervengan, o no. Si no actúan rápido Joseph acabará con la

vida de las dos mujeres y desaparecerá a través de su callejón sin que les sea posible dar con su paradero, pues se adentra en una zona de estrechas calles bien conocida por Joseph donde le será fácil dar esquinazo a cualquier perseguidor. Joseph se detendrá un segundo y comenzará a increpar con el cuchillo en alto a las dos mujeres, momento en que la mujer noble se desmayará. Su sirvienta completamente aterrada no se planteará ni por un segundo proteger la integridad de su señora, el miedo atenaza sus piernas y retrocede dando trompicones mientras Joseph se abalanza sobre ella con el cuerpo cubierto de sangre del guardaespaldas y con los ojos clavados en su próxima víctima. La sirvienta acabará por tropezar con una baldosa mal fijada y en ese momento Joseph caerá sobre ella, a continuación la mujer inconsciente será la siguiente víctima. Por supuesto los aventureros podrán interferir en esta escena y truncar las intenciones de Joseph. Si se le acercan, Joseph no dudará ni un solo instante en lanzarse al combate. Los aventureros no deben confiarse, aunque Joseph está bastante debilitado por la falta de alimentos y la penosa situación en que tiene que sobrevivir, la locura le imbuye de gran determinación y no cesará en su ataque. Solo tiene dos formas de seguir adelante, acabando con los hombres y mujeres de poder o muriendo en el intento, así pues la desesperación de su situación compensará con creces la debilidad de su cuerpo o la falta de entrenamiento en el combate. No obstante unos jugadores un poco experimentados no deberían tener demasiados problemas para acabar con él o incluso atrapándolo.

Si los jugadores intervienen y consiguen evitar la muerte de la noble mujer, cuando esta recupere la conciencia (posiblemente en brazos de un galán aventurero) se deshará en agradecimientos por evitar su muerte y les ofrecerá una generosa recompensa. Incluso podría llegar a contratar los servicios de sus salvadores, quizás pueda tener algún encargo suficientemente interesante para los jugadores, quizás empiece una nueva aventura, ¿quién sabe?



# El Aspirante

Los calzones de seda verde combinaban escandalosamente con la camisa amarilla ribeteada con hilo de oro, la capa azulada ondulaba a cada paso sujeta precariamente por dos broches bañados en plata, preparados a toda prisa para la ocasión. En cada broche, la misma letra en relieve, la S de Steffan Von Grieg.

Por la mañana, fueron todo prisas. Todo debía estar listo para la recepción que se celebraría por la noche en el teatro memorial Varg Breughel. Cada detalle debería ser tenido en cuenta, al menos si pretendía causar una buena impresión en su primer acto público. Desde hacía mucho tiempo que venía esperando una ocasión como aquella y el esfuerzo de los dos años anteriores para conseguir su oportunidad no debería caer en saco roto.

Dos años duros hasta conseguir finalmente un hueco dentro de la nobleza, aunque se tratase del escalon más bajo, había alcanzado el status que tanto había ansiado. Sabía que aún le quedaba un camino más largo si quería que sus aspiraciones pudiesen empezar a cumplirse verdaderamente, pero también tenía en su mente que solamente con los pies en la tierra podría alcanzarlas.

Steffan se quedó unos instantes mirando como el carruaje regresaba calle arriba, votando por el irregular pavimento. El mismo Steffan había podido comprobar el mal estado del pavimento, cuando la carreta dio un brusco salto al pasar la rueda sobre unas baldosas, que hizo que todos sus ocupantes saltasen de sus asientos y, en ese momento, se golpeará la cabeza con el techo del carruaje.

A su lado, Isbanna se recolocaba el tocado que había preparado para la ocasión, mientras Grufs esbozaba una sonrisa de oreja a oreja a causa probablemente del vino que había tomado poco antes de salir. Finalmente, desaparecería de su vista al girar en la segunda esquina. Steffan se ajustó el cinto que sujetaba el calzón y, llevando del brazo a Isbanna, salió a la calle principal, mucho más iluminada que la calle en la que les había dejado el carruaje.

Tuvo que cerrar ligeramente los ojos hasta que su visión se acostumbró a la gran cantidad de luz que ofrecían los faroles de la calle. La calle estaba atestada de gente, perfectamente vestida para la ocasión y toda ella dirigiéndose al mismo lugar. El memorial Varg Breughel sería el escenario perfecto para la presentación de la última obra de uno de los más recientes escritores, un tal, ... Steffan no podía acordarse del nombre pero eso no le preocupaba lo más mínimo, para él la asistencia a la obra constituía su primer acto público y toda su preocupación estaba en superar exitosamente esta prueba.



Los dos primeros meses fueron realmente duros. La mujer no parecía contenta con nada, todo era "incorrecto" como afirmaba ella cada vez que algún gesto o expresión de Steffan no era tal y como ella esperaba. Llegó a querer odiarla, pero sabía que si lo hacía era por su propio interés, después de todo no quería parecer un auténtico patoso en mitad de toda aquella gente...

La fría agua del charco lo despertó de sus recuerdos. El carruaje había atravesado el charco y la cara de Steffan estaba en la trayectoria de la salpicadura. No obstante la peor parte se la había llevado la capa, que había quedado completamente manchada por toda aquella sucia agua enlodada.

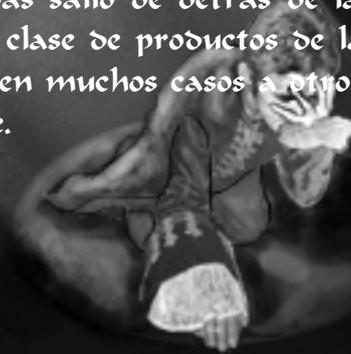
Un sentimiento de cólera estaba inundándole. El que hubiese causado aquella afrenta, debería pagar caro por ello, su mano se entrecerró en torno a la empuñadura de la espada cuando su vista se posó encima del escudo que adornaba el carruaje. Se alegró de no haber sido el joven impetuoso de sus años vividos anteriormente, si no, en ese mismo instante, hubiese tenido que arrepentirse de sus actos.

El escudo que relucía dorado en las puertas del carruaje era el de la reiksgard, seguramente algún importante embajador asistiría a la obra y hubiese sido un serio traspie para su carrera el levantar un arma contra ese escudo, independientemente de los motivos que pudiese tener, por muy justificados que estos fuesen. Grufs mantenía la misma sonrisa en sus labios, pero cuando Steffan se giró para sacudirse la capa, puso una expresión más seria. Después de todo era su señor y el que mantenía su salario. "Y tu no te rías, que te estoy viendo" dijo Steffan tras sacudir la capa. Volvió a coger del brazo a Isbanna y retomaron el paso hacia el teatro.

Unos pocos metros más allá, un grupo de soldados de la reiksgard se esforzaban por mantener a raya a un grupo de campesinos y toda clase de sucia calaña, que no hacían otra cosa que desgañitarse insultando a los más favorecidos y echar sobre sus conciencias la culpa de su situación actual. Steffan se detuvo tan solo un instante para observar a aquellas personas.

Sus rostros, cubiertos en muchos casos por suciedad de varios días, expresaban rabia e ira, pero Steffan no era capaz de comprender en que les podía haber causado algún mal él. Jamás había hecho mal a nadie, y si disponía de ciertas riquezas que le permitieran vivir mejor que todos aquellos desdichados, no era sino gracias al esfuerzo de su familia y el suyo propio. También a Steffan le asaltaría un sentimiento de ira en contra de esos que les gritaban, después de todo, "¿quiénes eran ellos para criticar sin conocerle? Estúpidos" pensó.

De repente una lluvia de verduras podridas salió de detrás de la primera fila de desdichados. Tomates, remolachas y toda clase de productos de la tierra fueron a estrellarse en torno a Steffan, golpeando en muchos casos a otros de los asistentes a la obra. La cosa empezaba a calentarse.



Entre los nobles surgieron algunas voces de crítica hacia los guardias que se encontraban en mitad de dos tierras. Del interior del teatro salió una cuadrilla más de guardias para ayudar a sus compañeros y, mientras tanto, algunos nobles se jactaban de la desdicha de aquellos hombres, al tiempo que indicaban a miembros de sus escoltas personales que ayudasen a "disuadir aquella miserable chusma, sin miramientos".

Steffan se odió a si mismo por su condición. Él no albergaba en su corazón sentimientos como aquellos y lamentaba que su condición pudiera convertirlo en alguien tan despreciable como aquel viejo imbécil que había pronunciado esas palabras. No quería contemplar ni un sólo instante aquella situación, apretó el brazo de Isbanna y, los dos, seguidos de cerca por Grufs, se lanzaron escaleras arriba para desaparecer en la impresionante recepción del memorial Vargh Breughel.

Dentro la cosa no cambió en exceso. Empujones y tirones para hacerse con el mejor de los sitios posible, protestas de los más escrupulosos por la falta de higiene de algunos e incluso insultos entre los opositores más acérrimos. El jaleo de fuera apenas llegaba como un pequeño murmullo, sobre todo teniendo en cuenta que el volumen de ruido en el interior era casi mayor que el de fuera.

Isbanna se apretaba, lo más fuerte que le permitían sus delicados brazos, al cuerpo de Steffan. Detrás de los dos, Grufs servía de disuasor a cualquiera que pretendiese arrimarse en exceso a sus señores. Muchas miradas rencorosas de aquellos que eran apartados por las grandes manos de Grufs recayeron sobre él mismo, sin que éste les prestase la menor atención.

Steffan, que si se percató de la circunstancia, se volvió un instante y dijo al oído de Grufs: "Ten un poco más de cuidado, el vizconde no parece muy contento después de ver como se le caía un broche tras tu delicada caricia para apartarlo, ya sabes a lo que me refiero".

Si Grufs había entendido las palabras no le había quedado excesivamente claro a Steffan, pero ahora no era el momento de preocuparse por eso. En ese mismo instante, y justo cuando el vizconde estaba dispuesto a elevar su quebrada voz por encima del ruido de la sala, por la puerta principal apareció el príncipe heredero del Imperio escoltado por un muro de acero, que componían trece de los mejores guerreros de la Reiksgard.

Al lado del príncipe, el capitán de la reiksgard llevaba orgulloso su armadura de gala, con los emblemas bien rematados en fino oro traído de Lustria. El silencio llegó a todos los rincones de la sala y todos los allí presentes agacharon la cabeza y se inclinaron ante el hijo del Emperador.



El grupo atravesó rápidamente la sala, en medio de aquel silencio solemne, desapareciendo por una puerta lateral, donde dos guardias se mantendrían de vigilancia. Nada más cerrarse la puerta, con un sonoro ruido de madera maciza, todos recuperaron la compostura y, nuevamente, los empujones y las prisas serían la preocupación principal de todos.

La obra estaba a punto de empezar y todos deberían estar en su sitio, Steffan y sus acompañantes seguían a la espera de hacerse un hueco, si cedían ahora no estarían lo suficientemente adelante como para hacerse ver, y Steffan era muy consciente de la importancia de tal circunstancia.



# Reglas de Herencia

Para determinar el origen social del PJ el DJ deberá basarse tanto en carreras como en el lugar de nacimiento. Por ejemplo, un ladrón nacido en una granja agrícola de Reikland será campesino, mientras que un siervo nacido en una ciudad será villano. En caso de que la situación familiar del PJ indique que es huérfano de ambos progenitores o de padre y, si además, es el primogénito podrá disponer de las posesiones paternas como propiedades

iniciales. No obstante el PJ mantendrá a sus hermanos pequeños, si los hubiera, y a su madre (la cual administrará la casa como si fuese su esposa hasta que fallezca o el PJ contraiga matrimonio. La herencia también tiene lugar cuando fallece el padre y el PJ es el primogénito, en cuyo caso pasará a tener que cuidar de su madre y de todos aquellos hermanos que sean menores de 17 años de edad. Se lanza 2D10 para determinar dicha herencia:

**Tabla de Herencia**

	2-3	4-8	9-14	15-18	19-20
Nobleza	dD10x50 CO	D	F+B+JxD10- +E	G+B+K(xd1- 0/5)+F	H+3B+LxD10
Burguesía	dD10x75 CO	C	D	E	E+2D10x75 cp
Villano	dD10x10 CO	C+d D10x10 c	C	D+dD10x10 c	D
Campesino	dD10x8 CO	Jx(D10/3)	A+JxD10	B+Jx D10	B+K(D10/5)
				(d) Mala suerte, el PJ hereda deudas. Letras mayúsculas, consultar la Tabla de Propiedades	

**Tabla de Propiedades**

	Posesión	Mantenimiento	Precio	Beneficio
A	Cabaña	45 CO	500 CO	-
B	Granja	67 CO	750 CO	-
C	Casa Sencilla en Ciudad	67 CO	750 CO	-
D	Casa Normal en Ciudad	90 CO	1000 CO	-
E	Casa Lujosa en Ciudad	135 CO	150 CO	-
F	Torre Fortificada	108 CO	120 CO	-
G	Castillo Pequeño	450 CO	500 CO	-

## EL HERALDO DE ALTDORF

H	Castillo Grande	900 CO	1000 CO	-
I	Pastos*	-	650 x HA	6 x HA
J	Tierras de Cultivo*	-	1000 x HA	10 x HA
K	Huertos*	-	1150 x HA	11 x HA
L	Viñedos*	-	2000 x HA	20 x HA

(\*)Deben combinarse con una granja

**Impuestos**  
Al finalizar cada año el PJ debe pagar los impuestos al Emperador  
**Los impuestos anuales normales ascienden a:**  
5% de los beneficios de ese año +2% del valor de todas las tierras y propiedades del PJ



## Las Clases Sociales en el Viejo Mundo

Desde la fundación del Imperio se forjaron las clases sociales, sobre todo desde que Sigmar otorgó condados a sus mejores hombres, siendo éstos los primeros Condes Electores. La vida cambió desde ese momento para el ciudadano imperial. Aquellos llamados nobles obtuvieron una vida de privilegios, mientras que las denominadas clases bajas, sufrieron el desafortunado destino de ser los siervos de sus dirigentes.

Existe un gran contraste entre el noble y el siervo, es fácil de diferenciarlos, y no sólo por el atuendo. Físicamente, el noble está bien alimentado, y cuida su aspecto, al menos en términos generales. Por su parte, el siervo, no tan esplendoroso como el noble, viste con ropas pobres y son pocos los que cuidan su aspecto, aunque el escaso número que vive de él sí que suele hacerlo.

Si en el Imperio la situación parece desalentadora, en Bretonia el contraste es aún mayor. Los ricos son todo lo que un hombre quisiera ser: nobles, valientes, ricos y poderosos; en definitiva: caballeros. Los campesinos bretonianos son poco menos que muertos de hambre, explotados hasta la muerte. La esperanza de vida en Bretonia es muy baja para el campesino medio, incluso si éste demuestra talento en las armas, pues aunque es tratado mejor y se le permite montar a caballo, acaban falleciendo en uno de los muchos conflictos en los que son llevados para hostigar al enemigo. Aun así, siendo éste el único modo de vida que conocen, los campesinos bretonianos no suelen alzarse con revueltas ni disturbios (no como en el Imperio, en el que algunas revueltas son recordadas por sus grandes derramamientos de sangre).

### \* Nobles y Plebeyos \*

Existen dos grandes clases sociales en el Imperio: los Nobles y los Plebeyos.

Dentro de la nobleza la estructura es la siguiente:

- \* El Emperador,
- \* La Familia Imperial
- \* La Alta Nobleza (Condes Electores y otros nobles de alto rango)
- \* La Baja Nobleza

Los plebeyos se estructuran de la siguiente manera:

- \* Burgueses (Comerciantes, hombres de negocios en general)
- \* Villanos
- \* Campesinos

El estilo de vida en el Imperio está supeditado al origen social: o se es noble o se es plebeyo; no obstante, las cosas están empezando a cambiar. Antaño la nobleza lo tenía todo: la fuerza de las armas y la fuerza del dinero, ya que controlaba las tierras cultivables, en un mundo eminentemente rural.

Las ciudades, sin embargo, han ido repoblándose, y ha aparecido una clase social nueva: la burguesía, que controla el comercio y los negocios.

Se puede decir que un burgués rico vive tan bien como un noble, y quizá mejor, aunque no tenga las ventajas sociales que la nobleza comporta.

### \* Definición de las distintas Clases Sociales Imperiales \*

**Alta nobleza:** la alta nobleza es la elite del Imperio. Grandes propietarios rurales, normalmente con un grupo de gente armada a su servicio, y que muchas veces encontramos instalada en las ciudades o en la Corte del Emperador.

**Baja nobleza:** La baja nobleza está formada por los "nuevos nobles", gentes enriquecidas por el Emperador o algún Conde Elector, en reconocimiento a sus meritos, normalmente guerreros. En este campo se engloban igualmente los hijos de nobles sin derecho a título. Un integrante de la baja nobleza dispone de pocas o ninguna propiedad, y es raro que pueda pagar una escolta de más de seis hombres. Normalmente deben partir en pos de la fortuna, ya sea al servicio de algún Conde Elector o de un noble poderoso.

**Burguesía:** Esta clase social es la élite de los plebeyos. Abarca a todos los hombres que, sin ser nobles, han conseguido enriquecerse, disponiendo muchas veces de más capital que los mismos aristócratas. Sin embargo, no

disfrutaban de los mismos privilegios que la nobleza, por lo cual intentan emparentarse con ella. Suelen residir en las ciudades.

**Villanos:** Se trata de la clase baja de las ciudades. Los habitantes humildes que viven en la ciudad para escapar del dominio de la nobleza, y que trabajan normalmente al servicio de los burgueses ricos.

**Campesinos:** Forman la clase más baja de la sociedad imperial. El campesino rara vez es propietario de sus tierras, estando supeditado a su amo, normalmente un noble, que establece un contrato de protección y cesión de las tierras a cambio de obediencia y el pago de una serie de tributos. Ciertos campesinos están supeditados a la tierra que trabajan, no pueden salir de ella (salvo con el permiso expreso de su señor) y se compran y venden junto a la tierra.

---

### \* Vestimentas Típicas del Imperio \*

---

A continuación se detallan las vestimentas típicas del Imperio que, con poco esfuerzo, pueden ser adaptadas para un país un poco más atrasado socialmente como puede ser Bretonia.

#### ‡ Ropa de Campesinos

---

La ropa de los campesinos suele ser de colores oscuros, a menudos negro y gris. Los tejidos son bastos, confeccionados en sus propias casas.

Su calzado es un pedazo de cuero anudado entorno al pie.

El prototipo de vestido campesino imperial o bretoniano es el siguiente: túnica de lana o lino con mangas (sayal), calzones con cinto, calzado atado sobre el tobillo. En invierno se puede llevar una capa de piel, cuero o lana gruesa, y una capucha en la cabeza para protegerse de la lluvia. En verano, la túnica tiene las mangas más cortas que en invierno. Las mujeres visten más o menos como los hombres, pero llevan la túnica más larga, hasta los tobillos, y a veces lucen un cinturón de cuero decorado.



#### ‡ Ropa de calle (Villanos)

---

La ropa de calle habitual entre los hombres consiste en una camisa, un jubón de colores vivos, calzas y botas o zapatos de cuero. El jubón se cierra con un fajín o un cinturón de cuero del cual penden una daga o una espada pequeña (si se lo pueden permitir), así como una bolsa de cuero. Las camisas suelen tener mangas de farol y amplios cuellos que pueden estar bordados o adornados por encajes. Los jubones pueden ir decorados o calados. Los sombreros son de fieltro. La vestimenta femenina está compuesta de una pesada falda sobre varias capas de enaguas y una blusa de encaje sobre una de algodón. Se puede completar la vestimenta con un chal o un chaleco. Algunas mujeres, por razones prácticas, pueden adoptar indumentarias masculinas, si su profesión y su estilo de vida así lo requieren.



### \* Alimentación \*

Los dos alimentos básicos de la dieta imperial son el pan y el vino. Aparte de éstos, por supuesto, se consumen muchos otros productos. En los medios rurales la dieta varía según los productos de cada provincia; en las ciudades, en cambio la dieta suele ser más variada debido al desarrollo de los mercados.

Se comía carne de: carnero, macho cabrío, vaca, oveja, ternera, aves de corral y sobre todo cerdo. Para los ricos es su base de alimentación. Los humildes deben contentarse con comer de tanto en tanto tocino o casquería (tripas, lengua e hígado). La carne se estropea con rapidez, por lo cual es preciso condimentarla con especias (pimienta, canela, azafrán), demasiado caras para los bolsillos de los humildes.

Las verduras más consumidas son las judías, lentejas, los guisantes, las habas, los nabos, las coles, lechugas, los rábanos, las calabazas y los ajos. En el apartado de las frutas se consumen manzanas, peras, ciruelas y fresas. A esta dieta se añaden los huevos, las grasas animales, el aceite y, como bebida, la leche, el vino, la cerveza y el agua.

Los poderosos, como ya hemos dicho, comen principalmente carne sazonada con abundantes especias. Los más humildes se contentan con una especie de pan hecho con un amasijo de cereales, cocidos con sal y agua o leche, hasta que adquiere la forma de una hogaza.

La gente come usando escudillas, cucharas, cuchillos y los dedos. Las servilletas y los manteles se usan sólo en las mesas de los poderosos, y aún así en circunstancias muy especiales.



### ‡ Ropa de calle (Nobleza y Burguesía)

Las vestimentas que llevan los ciudadanos de las clases más altas son similares a las de las clases más bajas, pero son de mejor calidad y están fabricadas con tejidos más costosos; son modificadas constantemente debido a los cambios de moda. Las camisas, blusas y sombreros son de seda o de raso, los jubones son de piel de ternero o de terciopelo. Se usan más los zapatos de cuero o de terciopelo que las botas. Las ropas van bordadas con hilos de oro o de plata, con finas puntillas, y a menudo son adornadas con perlas o diminutas joyas. Las hebillas y botones son de oro o de plata, y a menudo van realzadas con piedras preciosas. No es usual que una mujer de la alta sociedad adopte indumentaria masculina, su estilo de vida no lo requiere y, además, no estaría bien visto por la sociedad.



Nuis

## LA MANZANA

Karl se incorporó dolorido del jergón de paja donde había pasado la noche. Maldijo su mala suerte y, tambaleante, salió a las bulliciosas y empedradas calles de Altdorf. Al pasar cerca de un puesto, Karl tomó, con la habilidad que proporciona el hambre, una pieza de fruta.

Al mezclarse entre la muchedumbre que iba y venía, le asaltaron los remordimientos. Sí, era cierto que había robado, pero el hambre le obligaba a cometer estos actos de latrocinio. Si al menos encontraría un trabajo mejor remunerado, pero mientras siguiera viviendo recogiendo la basura de los ricos no podría ganar suficiente para vivir honradamente.

Claro, que según los sacerdotes, estos hechos no bastan para excusar dichos actos. Era un pecador, pero era esa una de las opciones entre morir y pecar. Todo era muy injusto. Él se moría de hambre, mientras los ricos vivían opulentamente. ¿Por qué los dioses permitían algo así? Eran los malditos estamentos sociales los que estaban destruyendo el Imperio, no el Caos, ni las incursiones de los pielesverdes, no, esas eran excusas para distraer la atención de los pobres.

Estaba seguro. Malditos corruptos. Todos los que poseían alguna propiedad o riqueza eran unos corruptos que vivían de los pobres, de los diezmos e impuestos. ¿Para quién eran los caminos que tanto se esfuerza el Emperador Karl Franz en mantener seguros? Los ricos con sus carros.

Karl no conocía a nadie que hubiese salido alguna vez de Altdorf, y mucho menos a alguien que hubiese utilizado alguna de las carreteras. ¿Quién sabía cuanto había de verdad en los impuestos?

Con estos pensamientos, Karl mordió la pieza de fruta sólo para escupirla, mientras recibía un acceso de náuseas. Estaba podrida. Karl sonrió irónicamente, tal vez los dioses le habían castigado por robar comida. Sacudió la cabeza. Los dioses estaban demasiado ocupados con otros asuntos como para castigarle a él. Además si alguien se merecía un castigo esa era la nobleza.

El joven observó la pútrida manzana. Incluso la mayoría de los comerciantes estaban en apuros y tenían que vender lo que podían. No podía culparles a ellos. Solo había un culpable de todos sus males: la nobleza. Alguien tendría que hacerles pagar a esos bastardos todo lo mal que lo estaba pasando. Pensó que los nobles eran como su manzana, por fuera podrían tener buen aspecto, pero por dentro todos estaban corruptos. La riqueza los había enfermado haciendo olvidar a sus hermanos más pobres.

Amargado, Karl siguió paseando por las calles, mirando con odio a todo noble que pasara cerca. Claro que sus hostilidades no eran abiertas, sabía que podrían darle una buena lección aquellos perros que servían a los nobles por dinero, en especial aquellos que se encargaban de protegerlos.

Cada vez que miraba a un lado veía la corrupción que la nobleza iba filtrando en la sociedad. Los sacerdotes les advertían de la corrupción del Caos. ¡Ja! Él no veía mutantes entre los habitantes de Altdorf. ¿Cómo creer ahora lo que predicán los sacerdotes si seguramente ellos estaban comprados por la nobleza? La mancha de los nobles es lo que podía ver alguien que supiera donde observar.



Mirase donde mirase, Karl encontraba claros signos de corrupción en todas partes. ¿Era eso posible? ¿Podría ser cierto de que la ciudad en sí fuera un pozo de corrupción donde la nobleza manejara al pueblo llano como si fueran títeres? Todos estos pensamientos, que podían parecer inverosímiles, a Karl se le antojaban muy posibles y ciertos.

Sus pasos le condujeron al teatro donde en unos momentos ofrecerían una función del famoso dramaturgo Detlef Sierck. Allí se detuvo a observar como los nobles iban llegando en sus carros al lugar. Un corrillo se unió a Karl, mirando curiosos qué celebridades acudirían hoy a la obra.

- Todos los nobles son unos corruptos. — comentó Karl a la multitud que crecía a sus espaldas. — ¡Miradlos! ¡Nosotros morimos de hambre y ellos nos tratan de cegar con su opulencia! — el tono de Karl iba subiendo, tomando la entonación propia de un agitador.

Él solo no hubiera logrado más que aumentar el malestar social de los allí reunidos, pero varios agitadores sociales aprovecharon la ocasión para avivar los ánimos. En un momento todo era un barullo de voces que clamaban justicia y la guardia se situó entre el edificio y la muchedumbre, actuando como un muro viviente para evitar que la situación llegara a mal termino.

Pero Karl no era de los que se rendían. Continuó apoyando a los agitadores, y fue entonces cuando lo vio. Allí, bajando de un carruaje, no tan opulento como el de la mayoría de los nobles, Karl vio a un joven burgués. Lo conocía, lo había visto en más de una ocasión y no le había parecido mal muchacho. Claro que esto lo cambiaba todo, había elegido el otro bando. Nunca pensó que aquel joven quisiera comprar un puesto entre la nobleza, pero así era.

Con la fuerza que da la rabia, Karl arrojó su manzana podrida al muchacho, a lo que le siguió una lluvia de verduras y frutas en diferentes estado de descomposición.

Eso fue demasiado para la guardia, que cargó contra los manifestantes, los cuales huyeron despavoridos ante la brutalidad de las fuerzas del orden. Algunos se libraron de los golpes, otros no.

Los agitadores, más expertos en este tipo de situaciones, fueron de los primeros en abandonar el lugar cuando la situación se complicaba. Karl no. Fue



# Nuevas Carreras

## Heraldo

(Carrera Básica de Académico)

El Heraldo es un tipo de sirviente que se encarga de llevar los mensajes de su señor y transmitirlos fielmente palabra por palabra como haya sido escrito o dicho. Muchas casas nobles emplean el servicio de los heraldos para que lleven sus anuncios, proclamas, leyes (si son capaces de redactarlas), etc. a través de las tierras del Imperio.

Pero no sólo los imperiales utilizan heraldos en sus cortes. Los Tileanos usan la palabra

*Caduxeus* o *Caduceos* para referirse a los Heraldos. En Bretonia los heraldos son muy usados por los diferentes nobles, no solo como mensajeros o pregoneros sino también como portadores de sus estandartes antes de cada torneo y/o batalla. Y no sólo estas naciones o reinos mencionados utilizan los servicios de los heraldos, ya sea con el mismo o distinto nombre, ya que este servicio se ha extendido a lo largo y ancho del Viejo Mundo hasta las lejanas tierras de Nippon.

### Esquema de Avance

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	-	-	-	-	+2	+10	-	-	+10	+10	-	-	+10

### Habilidades

Etiqueta  
50% Equitación (Caballo)  
Heráldica  
30% Historia  
Oratoria  
Leer/Escribir

### Siervo

Corredor  
Cuentista  
Escribano  
Escudero  
Recaudador

### Equipo

Vestimentas proporcionadas por el Amo o Señor  
Daga  
Pergaminos con proclamas, dictámenes, leyes, etc.

### Salidas Profesionales

Guardaespaldas  
Siervo  
Cuentista  
Charlatán  
Ladrón  
Soplón

### Carreras de Acceso

Guardaespaldas

### Clase: D

Posición: 3D4

## Burgués

(Básica)

Como las ciudades se han vuelto cada vez más importante para el Imperio, ha surgido una nueva clase de ciudadano: el burgués. Los burgueses o sus predecesores, han luchado por salir del campesinado y se han labrado una nueva vida en las ciudades. Ahora son el cemento que mantiene unida la sociedad urbana. Los burgueses son tenderos, mercaderes de poca

monta, cobradores de impuestos, comerciantes y cargos públicos. No se les desprecia tanto como a los campesinos ni se les dignifica tanto como a la nobleza. Aunque son los que más sufren cuando hay plagas (viven hacinados en sus barrios) nunca cambiarían la ciudad por una vida de trabajo agotador en el campo. Para ellos las ciudades generan oportunidades, y no solo enfermedad.



## EL HERALDO DE ALTDORF

### Esquema de Avance

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	+10	-	-	-	+2	+10	-	+10	-	+10	-	+10	+10

#### Habilidades

Conducir carro  
Ingenio  
Leer/escribir  
Regatear  
Tasar

#### Equipo

Ábaco  
Lámpara

Muda de ropa de buena calidad

#### Carreras de acceso

Sirviente  
Artesano

#### Salidas Profesionales

Artesano  
Mercader  
Miliciano  
Perista

## Cortesano

(Avanzada)

Los cortesanos rodean a la nobleza en la corte, lisonjeando a señores y damas con la esperanza de abrirse puertas. Hay desde aduladores ansiosos por agradar, hasta astutos confabuladores que ansían descubrir la clave de la riqueza y el prestigio. Los cortesanos son por lo general buenos oradores, ya que sus patrones

nobles recurren a ellos a menudo para que les den su sabia opinión sobre diversas materias. No importa cuán inteligente sea, ningún cortesano tiene su posición asegurada, ya que siempre hay alguien que la codicia desesperadamente y que hará cualquier cosa por conseguirla. Las cortesanas suelen recibir el nombre de damas de honor.

### Esquema de Avance

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	+10	-	-	-	+2	+10	-	+10	+20	+20	+10	+20	+20

#### Habilidades

Actuar (cualquiera)  
Arma de Especialista (Esgrima)  
Charlatanería  
Encanto  
Etiqueta  
Historia  
Idioma adicional (Bretón o Tileano)  
Ingenio  
Jugar  
Leer/escribir  
Montar  
Seducción  
Tasar

#### Equipo

Cuatro mudas de indumentaria de noble  
100co  
ayudante de cámara

#### Carreras de Acceso

Heraldo  
Noble

#### Salidas Profesionales

Charlatán  
Duelista  
Espía  
Noble

DENTRO DEL MUNDILLO DEL ROL SE HA DESATADO LA NOTICIA: LA 2ª EDICIÓN DE WARHAMMER POR FIN SE HA HECHO REALIDAD, PONIENDO FIN A CASI UN PAR DE DÉCADAS DE OSCURANTISMO Y PARCHES A LA ANTIQUA EDICIÓN. ES POR ESO QUE HEMOS ESTADO ANALIZANDO A SUS FUTUROS COMPRADORES Y EL ESTUDIO NOS MUESTRA SORPRENDENTES REVELACIONES...



ALGUNOS SON INCAPACES DE ESPERAR SEIS O SIETE MESES PARA TENERLO ENTRE SUS GARRAS, ASÍ QUE LO COMPRAN EN VERSIÓN ORIGINAL. ESO SÍ, SE RECOMIENDA SABER UN POCO DE INGLÉS...



OTROS, NO PUEDEN ESPERAR NI UN SEGUNDO EN CUANTO SABEN QUE YA ESTÁ EN LAS CALLES...



AUNQUE TAMBIÉN LOS HAY QUE SABEN ESPERAR UNOS DÍAS



NO TODO EL MUNDO SE PUEDE PERMITIR TENERLO NADA MÁS SALIR, ASÍ QUE ALGUNOS AHORRAN CUAL HORMIGUITAS SU PAGA DE ESTUDIANTE HASTA PODER HACERSE CON UNO



OTROS, SON TAN SOSTIFICADOS QUE COMPRAN HASTA FIGURAS DE PLUMO...



ALGUNOS PREFIEREN LA COMODIDAD DE LAS COMPRAS POR INTERNET PARA HACERSE CON UN EJEMPLAR

¡JIA, JIA, JIA! ¡ENCARGADO! ¡EN UNA SEMANITA WARHAMMER JDR SEGUNDA EDICIÓN SERÁ MÍO!

PERO TÍO, SI TIENES UN "GENERACIÓN XXL" DEBAJO DE TU CASA...

DE'DALE, POBRE NURGLETE...

OTROS, DEPOSITAN SU FE EN EL MAGNÍFICO SERVICIO NACIONAL DE CORREO Y LO ENCARGAN A DOMICILIO

¡COMO QUE HAS ENCARGADO LA 1ª EDICIÓN, PALURDO! ¡QUE LA FICKTORIA YA NO TRADUCE WARHAMMER!

QUÉ CURIOSO... EN LOS FOROS CRITICABAN QUE AHORA WARHAMMER NO SE PARECE EN NADA A LA PRIMERA EDICIÓN, ¡PUES A MI ME PARECEN IGUALES!

¡MALDICIÓN!

LOS MÁS ADINERADOS (O DESESPERADOS) SON CAPACES DE COMPRAR HASTA LOS SUPLEMENTOS DE BATALLAS PARA CONSEGUIR UN POCO MAS DE INFORMACIÓN SOBRE EL TRASFONDO DE SU RAZA FAVORITA

BUENO, AÑADIDOS "EL IMPERIO", "SKAVENS" Y "BRETONIA" AL LIBRO BÁSICO, CREO QUE ES LA MÁXIMA INFORMACIÓN QUE PUEDO CONSEGUIR PARA HACER UNAS AVENTURAS DECENTES...

NO SE SI ERES CONSCIENTE DE QUE BLACK INDUSTRIES™ HA SACADO TONELADAS DE TRASFONDO DE TODO ESO EN "SIGMAR HEIRS™" "KNIGHTS OF THE GRAIL™" Y QUE ESTÁN PREPARANDO "CHILDREN OF THE HONEY RAT™"... ¡VAMOS, QUE HAS TIRADO EL DINERO, TÍO!

¿HOLA?

ESO SÍ, TAMBIÉN LOS HAY QUE SE NIEGAN A COMPRARLO...

¡JIA! ¡A MI NO ME LA DAN! ¡MEDIAS ACCIONES, ACCIONES COMPLETAS? ¿Y LAS TIRADAS DE RIESGO CON LAS QUE PODÍAS PERDER HASTA 3 HERIDAS SI SE TE DERRAMABA SOPA HIRVIENDO SOBRE LA CABEZA? ¿Y BRETONIA? ¿CABALLEROS DEFENSORES DEL CAMPESINADO, HABIENDO FIESTAS DECADENTES? ¿Y SI QUIERO HACER UNA CAMPAÑA CONTRA LOS FIMIRS CON PDS ZOATS? ¿DE DÓNDE LOS SACO?

¡MUCHO MEJOR ASÍ! LUSTRIA ERA UN LUGAR INEXPLORADO Y MISTERIOSO ¡Y NO EL REINO DE UNAS RAMAS EXTRATERRESTRES DESCATALOGADAS!

CON TODO, AL MENOS NO LO TENEMOS TAN COMPLICADO COMO NUESTROS COMPAÑEROS AL OTRO LADO DEL OCEANO, QUE POCO MENOS QUE TIENEN QUE VENDER SUS ALMAS PARA HACERSE CON UN WARHAMMER SEGUNDA EDICIÓN EN CASTELLANO...

¡GUILLERMITO! ¡DEJATE DE HACER ESAS COSAS DEL DEMONIO!

¡AY, NO ES UN DEMONIO, MAMITA, ESTOY PIDIENDO, CEREMONIALMENTE, UN LIBRO AL PADRECITO TCHAR, DIOS CAÓTICO DE LA MAGIA Y LA FORTUNA...!

¡DEJATE DE TONTERÍAS Y VEN, QUE SE ENFRÍA LA SOPA...! ¡Y YA ESTÁ BIEN DE INTENTAR SACRIFICAR A TU HERMANITO!

¡HAXA LO REIMBARDO ZEEENTCH!

¡AAAAARGH!

Cumplimos nuestro primer año, gracias a todos ustedes...



# ... EL HERALDO DE ALTDORF ...

"NO PUEDES SENTIR ESA BRISA  
NO PUEDES VER SUS COLORES  
MENOS AVN SABES LO QUE  
PUEDE HACERTE..."



...Primer revista en español de Warhammer: el juego de Rol

...Primer revista en español de Warhammer: el juego de Rol

## Clases Sociales en Diamanterra

Amatutino es una fuente inagotable de sorpresas para el siervo recién llegado a la ciudad. Las fastuosas estatuas que adornan las plazas del distrito más distinguido de Diamanterra sorprenden al siervo por su colosal tamaño. Las vestiduras de todos aquellos que se encuentran a su paso son de elegante factura y las señoritas son todas un ejemplo de distinción. Todo parece idílico y el siervo empieza a ensoñar con un futuro mucho mejor que el que hubiera podido depararle su pequeña aldea, donde las sacrificadas jornadas de trabajo solo eran interrumpidas por los ocasionales ataques de vándalos o criaturas de peor calaña. Sin embargo esta mañana algo despertará la inquietud del siervo, de pronto un hombrecillo casi desnudo aparecerá corriendo por la calzada, con jirones de ropa colgándole y tapando lo justo. Mostrando unos dientes sucios casi tanto como sus manos completamente ennegrecidas por la suciedad del suelo. El hombre es perseguido por dos guardias, que con sus pesadas armaduras apenas si logran recuperarle terreno, a pesar de su estupendo estado físico. Finalmente el hombre semidesnudo tropieza y cae al suelo. Los guardias lo alcanzan y lo apresan. El señor, muestra una expresión de asco al hombre y una risilla se escapa al ver como es arrastrado por los guardias, de vuelta a... De vuelta a la realidad piensa el siervo, más allá de lo que el puede ver existe un mundo que está seguro que no querría conocer, baja la vista al tiempo que eleva una plegaria para que los dioses sigan ofreciéndole su suerte y su destino siga estando en la hacienda del señor. Finalmente los guardias desaparecen al girar en una esquina,... el orden ha sido restablecido ¿pero acaso es justo?

### ‡ *Una sociedad claramente diferenciada*

En la península Estaliana, los diferentes reinos cuentan con una sociedad claramente dividida. Los ricos, son excesivamente ricos y los pobres demasiado pobres. Dicha circunstancia es el fruto de una larga historia, donde los señores de cada reino (ya fuesen reyes, duques o poseedores de cualquier otro título) han hecho de sus vasallos lo que han querido, explotándolos durante años de gobiernos y enriqueciéndose a costa de todos ellos. Por su parte los ciudadanos, sometidos y controlados

casi por completo, no han sido más que marionetas, permaneciendo casi siempre en una situación más que precaria, con lo justo para sobrevivir y en condiciones muy malas.

### ‡ *El tiempo acercará posiciones ¿o no?*

Sin embargo en los últimos tiempos, el poder de los señores se ha visto mermado, al tiempo que una clase media de comerciantes iba adquiriendo poco a poco mayor control de sus propias vidas y enriqueciéndose. Los continuos conflictos entre los diferentes reinos Estalianos no han hecho sino debilitar a sus respectivos gobernantes, y aprovechando dicha debilidad, los comerciantes más adinerados han ido ganando posiciones. Reclamando en un principio más derechos para todos los conciudadanos, al final sin embargo, su ascensión les llevará a formar parte de una cada vez más nutrida clase noble, que empieza a aglutinar no solo a aquellos que por derechos hereditarios puedan acreditar algún título, sino también a un cada vez más importante grupo formado por grandes comerciantes que en algunos sitios han llegado incluso a convertirse en prestamistas para su reino. Así pues aunque el poder de los señores ha ido debilitándose en pos de una nutrida sociedad mercantil, en los reinos estalianos, la gente sigue muriéndose de hambre y los conventos de caridad siguen atestados de pordioseros que no tienen ni siquiera un techo donde cobijarse.

### ‡ *La situación en el reino de Obregón*

Al igual que en otros reinos, el poder de la monarquía ha ido debilitándose en el reino de Obregón. Y no solo por las continuas tensiones entre los Girón y los Obregón, sino porque a medida que pasa el tiempo, crece el descontento en las clases más bajas del reino. Y es especialmente en las ciudades como Diamanterra donde una nueva corriente, los republicanos, está minando la influencia de la monarquía. Sin duda, esto es el fruto del descontento general que reina entre las masas más desfavorecidas, o lo que es lo mismo, entre la mayor parte de la población. Y es que en el reino de Obregón, las diferencias sociales son casi tan abismales como en los reinos vecinos.



Los ricos, disfrutaban de grandiosos banquetes, con todo tipo de exquisiteces llegadas al puerto de la ciudad desde los rincones más lejanos, sus ropas son lujosas y tejidas con las mejores sedas. Mientras que más allá del barrio rico de la ciudad, la miseria convive con la inmensa mayoría de los habitantes. Muchos son los que viven con poco más que un trozo de pan duro y un plato de sopa fría, mientras que en sus mansiones los hombres más ricos de la ciudad degustan el famoso conejo confitado con nueces, de moda entre los hombres de posibles.

### † *Una ciudad de contrastes*

En la ciudad de Diamanterra, pueden distinguirse dos zonas claramente diferenciadas, al norte del río cristal, las familias mejor posicionadas disfrutaban de unos hogares más sólidos y confortables, cercanos a la colina donde el castillo del rey se muestra imponente sobre los edificios más altos del barrio rico. Barrio rico, donde la nobleza y gentes de mayor poder económico tratan de diferenciarse de sus vecinos menos afortunados, estando este barrio separado a su vez en dos zonas por el famoso "muro del rey". Este funciona como diferenciador entre las clases altas de la ciudad. En la zona más alta de la colina del castillo, dentro del perímetro del "muro del rey" se encuentran los más altos representantes de la ciudad y fuera de este, pero aún dentro del barrio rico, los nobles o gentes de posición que no disponen de la suficiente influencia o poder pero que tratan de aumentarlo a toda costa para algún día poder trasladarse al interior del mencionado perímetro del "muro del rey".

Fuera del barrio rico, situado entre la colina del castillo y el monte Rigmison donde se encuentra situada la fortaleza enana, se ha ido desarrollando una zona habitada por los llamados "nuevos ricos". Se trata fundamentalmente de mercaderes que han ido juntando grandes fortunas poco a poco, pero que por su escasa "historia" no pueden aspirar a disponer de una mansión en el suelo del barrio más notable de la ciudad. Así de esta forma, en un propio deseo de diferenciarse un poco de lo que ellos consideran unas corruptas y falsas clases altas, sus mansiones han ido creciendo fundamentalmente en sentido opuesto a la colina del castillo real. De esta forma la ladera del monte Rigmison, cuenta con los hogares de los más importantes mercaderes, que además aprovechan su privilegiada situación para incrementar sus relaciones comerciales con los enanos, propietarios hasta el momento de una de las más importantes minas de toda Estalia (si no la más). De esta forma se ha creado una ligera tensión entre las clases nobles y de más alta alcurnia, y los mercaderes de reciente prestigio, que ha permitido que separando sus respectivas zonas de influencia se establezca el llamado barrio clerical, donde las autoridades religiosas

y los estudiosos de la ciudad han encontrado un lugar donde situarse, siempre en la ribera norte del río Cristal, para así mantenerse un poco al margen de la parte más importante de la ciudad, a la vez que la menos favorecida.

Así pues el río Cristal, como se puede ver, constituye el principal escollo entre los más favorecidos y los que por desgracia no lo tienen tan fácil. Al sur de este, la mayor parte de la población, aproximadamente las tres cuartas partes de los habitantes, conforman los barrios obreros y los más oscuros rincones de la ciudad, donde la picaresca es la forma de vida de muchas de las personas que deambulan por sus calles. La zona situada más al sur, denominada "los arrabales", situada incluso fuera de los muros de la ciudad, es un barrio conflictivo en cuanto a que la mayor parte de sus habitantes son extranjeros llegados a la ciudad en busca de un sustento, sustento que ya es difícil de conseguir para muchos de los oriundos de la ciudad y que por tanto han de convivir en una situación verdaderamente precaria. No obstante en mitad de la desesperación y del conflicto en que viven muchos de estas personas, algunos extranjeros han sabido ganarse un sitio, y disfrutaban incluso de alguna que otra pequeña mansión en medio de un mar de casas a medio caer, que supone un contraste más al pisar las calles de esta zona de la ciudad.

Y dentro de los muros de la ciudad, pero aún al sur del río Cristal tenemos aún dos zonas más, por un lado el barrio marítimo, conocido por muchos simplemente como "el embarcadero", repleto de marineros y de hombres de la mar, que recorren sus calles en mitad del olor a salitre y pescado, al tiempo que más al interior, los "barrios bajos" con sus estrechas calles suponen el abrigo no solo para muchos desgraciados que apenas tienen algo para comer, sino para algunos de los individuos más peligrosos de la ciudad. No en vano, muchas de las calles de los "bajos" pocas veces han sido pisadas por las autoridades y en esas ocasiones ha sido siempre en medio de un revuelo generalizado para realizar alguna acción de "represalia". El barrio marítimo es un lugar de contrastes, por un lado las muchas personas que tienen en los muelles su forma de ganarse la vida y por otro los muchos extranjeros que llegan en los barcos que atracan en el puerto casi a diario, es quizás uno de los lugares más coloridos de la ciudad.

### † *Extranjeros en la ciudad*

Todos los Estalianos, independientemente de su lugar de procedencia, son significativamente recelosos de su origen, así pues los extranjeros son por lo general mal vistos. Los ciudadanos de un lugar, se mostrarán recelosos de los extranjeros teniendo mucho cuidado de lo que hablan con ellos, negándoles en muchos sitios incluso el derecho a entrar en los locales. Así



## EL HERALDO DE ALTDORF

pues los extranjeros en su gran mayoría, acaban formando una comunidad ligeramente al margen, estableciéndose siempre en los barrios menos favorecidos de las ciudades. Así en Diamanterra, la gran mayoría de los extranjeros (exceptuando por supuesto a los embajadores de otros reinos y sus correspondientes séquitos) se pueden encontrar en los arrabales de la ciudad. Solo unos pocos han conseguido hacerse un hueco entre los más destacados

representantes de la ciudad, aunque poco a poco y con el tiempo su número no hace otra cosa que crecer paulatinamente y aunque ni mucho menos disponen de los mismos derechos que los oriundos de las ciudades, en barrios menos favorecidos dicha distinción no es más que una minucia, sobre todo cuando lo más preocupante en tales sitios es precisamente llegar con vida al siguiente amanecer o encontrar algo que llevarse a la boca.



## Confesiones desde la Muerte

*Este escenario esta destinado para un grupo de entre 4 y 6 jugadores. La trama se sitúa en Marienburgo, pero puede ubicarse en cualquier otro lugar del Imperio con unos pequeños cambios (algunos de ellos estarán descritos al final del escenario).*

### † Resumen

Los PJs llegan a Marienburgo y contactan con un mercader poco conocido que los contrata para que realicen un trabajo por un par de días. Después de cumplir con esta tarea, un renombrado mercader (de la familia Tauemhorse) acude a ellos para ofrecerles trabajo: encontrar al asesino de su hijo.

Herr Adolf Tauemhorse explicará a los PJs que su hijo fue hallado muerto en la madrugada de ese mismo día, y les dirá que sospecha que el asesino no puede ser otra persona que William van Scheldt, hijo de Rudolph van Scheldt (miembro de los Diez de Marienburgo). Adolf explica a los PJs que la familia van Scheldt y la familia Tauemhorse son grandes rivales en el negocio de los mariscos (especialmente los pescados).

De uno u otro modo contratará a los PJs para que descubran quién mato a su hijo. También dirá a los PJs que su paga será mayor si ellos "encuentran pistas" que "incriminen" a los van Scheldt.

Pero cuando los PJS comiencen su investigación, pista tras pista, irán descubriendo que Adolf Tauemhorse no es el hombre que aparenta ser y hasta posiblemente podría llegar a ser el culpable del crimen que ellos intentan desvelar.

La verdad es que Adolf es miembro de un culto a Nurgle. Su hijo descubrió éste hecho y estuvo a punto de revelar la verdad al mundo. Actualmente, la familia Tauemhorse (o lo que queda de ella) ha adquirido tanto poder e influencia, que ha comenzado a aventajar a los van Scheldt tanto en riquezas como en poder; éste hecho ha causado gran admiración entre los demás miembros de los Diez, y es posible que Adolf Tauemhorse pudiera llegar a ocupar un lugar entre los Diez, iel lugar que ocupan los van Scheldt para ser exactos!

Pero si alguien descubriese el oscuro secreto que esconde Adolf sería su ruina. Ese fue el

motivo que le llevó a asesinar a su propio hijo (hecho que realizó durante un oscuro ritual consagrado a Nurgle), para así contratar a un grupo de tontos (los PJs servirán de momento) que pueda encontrar a alguien aún más tonto a quien culpar por el asesinato (mejor si son los van Scheldt) y así Adolf podrá ocupar un lugar entre los Diez sin ningún problema, matando dos pájaros de un tiro.

Pero aún hay más misterios que los PJs desconocen. El culto del caos se encuentra a punto de elegir a su nuevo líder, y Adolf es uno de los dos candidatos más deseables para tan importante posición. Su adversario estaría muy contento si descubre que Adolf posee una debilidad que no involucra directamente al culto. Esta misteriosa figura puede convertirse en un poderoso aliado para los PJs si es que ellos descubren algún modo de contactarle.

Quizás el diario secreto del hijo de Adolf pueda guiar a los PJs por una senda que no podían ver... Pero, para ello, los PJs deberán encontrar al amor secreto del hijo de Adolf Tauemhorse y hacer que ella confíe lo suficiente en ellos como para otorgarles tan preciado recuerdo.

¿Podrán los PJs percatarse de que su patrón se encuentra aliado con las Fuerzas del Caos y que a su vez desea convertirse en uno de los gobernantes de la ciudad? ¿Descubrirán la relación secreta entre el hijo de Adolf Tauemhorse y la hija menor de los van Scheldt? ¿O acabarán todos muertos después de que Adolf se convierta en uno de los Diez? ¿Llegarán a dilucidar que el culto del Caos está en busca de un nuevo líder, y que Adolf es uno de los candidatos con más simpatizantes? ¿Llegará, la pútrida maldad de Nurgle, a regir no sólo sobre sus seguidores, sino sobre toda Marienburgo? La única forma de saberlo es en este escenario llamado "Confesiones desde la Muerte".

### † Llegando a Marienburgo

La llegada de los PJs a la ciudad puede ocurrir en cualquier momento del día, pero será mejor si su llegada ocurre al atardecer. Permite que echen un vistazo a la ciudad y que encuentren un lugar donde descansar. Si desean hacer unas compras, déjales que disfruten de esta gran ciudad mercantil.



Cuando por fin regresen a la posada y comiencen a cenar, un hombre se acercará a ellos, vestido con una librea que lleva la heráldica de un mercader menor (algún PJ con la habilidad *Heráldica* puede realizar una tirada con -20, si tiene éxito sabrá que la heráldica pertenece a la familia Skutsof, una familia de mercaderes menor que se dedica al negocio de las gemas y la joyería).

El hombre se presentará como Rudolf; dirá a los PJs que su amo, el señor Skutsof, está buscando guardias para reforzar la vigilancia de sus almacenes. También podrá decirles que los guardias actuales se encuentran enfermos y no se han presentado en todo el día.

Si los PJs piden una mayor descripción de qué es lo que deben hacer, Rudolf responderá que seguramente su amo desea que sustituyan a los guardias enfermos un par de días. Si preguntan por la paga, les contestará que no está seguro pero que cree que quizás sean unas 10 o 15 coronas por día (lo cual es mucho más de lo que se acostumbra).

### ‡ ¿Por qué ir a Mariemburgo?

Si no tienes una buena razón para enviar a tus PJs a Mariemburgo aquí os brindamos algunas ideas que podéis usar. Usadlas sólo si vuestros PJs se encuentran cerca de Mariemburgo y su destino no se desvía mucho de la trayectoria de la ciudad. Si el viaje de tus PJs los lleva a algún lugar remoto o alejado de Mariemburgo, puedes localizar esta aventura en cualquier otra ciudad (ver apéndice "Otras Ciudades" para más información). De todas formas, las ideas que se presentan a continuación aún pueden usarse para introducir la aventura aunque no se desarrolle en Mariemburgo.

- **Reparación:** El vehículo de los PJs (carruaje, carreta, bote, etc.) sufre un accidente inesperado y una de sus ruedas queda totalmente destruida (o alguna parte importante del vehículo que impide su marcha a buen ritmo). Afortunadamente los PJs se encuentran cerca de la ciudad, allí podrán encontrar a alguien que les ayude. Cuando pregunten a algún artesano cuánto tiempo tardará en ser reparado su transporte, éste les dirá que es imposible terminar las reparaciones necesarias en menos de una semana.
- **Algunas monedas:** Repentinamente los PJs se han quedado sin dinero (un asaltante pudo haber sido la causa, o un sigiloso ladrón durante la noche, etc.). Pero, si necesitan ganar algunas monedas, ¿qué mejor lugar que

Mariemburgo para hacerlo?

- **Enfermedad:** Uno de los PJs comienza a enfermarse y lo más seguro es buscar una cura en la ciudad. Por desgracia, la cura debe ser suministrada a diario en dosis frescas (preparadas y suministradas en el momento) para no perder las propiedades curativas del bálsamo. Los primeros dos días el personaje quedará en reposo absoluto, pero luego mejorará y podrá unirse a sus compañeros (sufriendo una penalización de -5% a sus atributos). El tiempo necesario para curarse es de una semana y el coste va por cuenta del DJ según sea lo más conveniente para el escenario y los PJs.
- **Mensaje:** Uno de los PJs recibe una carta de un familiar, amigo o tutor pidiéndole que lleve un mensaje a Mariemburgo.

### ‡ Herr Wilfred Skutsof

La familia Skutsof vive en una casa cerca de sus almacenes, situada en el distrito Schattinwaard. La oficina de Herr Skutsof se encuentra junto a su casa. Para cuando los PJs lleguen a la oficina de Herr Skutsof, éste les estará esperando con una copa de vino y ofrecerá al grupo algo de beber con la mejor amabilidad posible.

Cuando todos tengan algo de beber y se encuentren a gusto en las confortables sillas, que Wilfred posee en su oficina, entonces empezarán a hablar de negocios. Wilfred comentará a los PJs que actualmente tiene algunos problemas con un par de guardias y por ello necesita que alguien cuide sus almacenes. Si aceptan, se les pagaran 15 Coronas de Oro por noche. El trabajo consiste en vigilar un almacén durante dos noches, tras las cuales herr Wilfred Skutsof pagará las 15 Coronas acordadas por cada noche que hayan pasado vigilando el almacén (30 Coronas en total).

Si se niegan a aceptar, elevará la oferta a 20 Coronas por noche y ofrecerá la oportunidad de presentarles a algunos mercaderes de renombre que podrían ofrecerles un trabajo mejor, con su consecuente mejora salarial.

Cuando acepten, Wilfred hará que todos los PJs firmen un contrato. Los PJs no recibirán una copia del contrato, esto es muy importante, asegúrate de que no adviertan esto como algo irregular (y mucho menos que sepan que en verdad deben de tener una copia, no importa lo que tengas que decir o que tipo de mentiras uses, ellos no deben tener una copia del contrato).



### † *Vigilando el Almacén*

El trabajo en cuestión es de horario nocturno, así que el resto del día los PJs pueden hacer lo que les plazca (hasta el momento en que caiga la noche, momento en que deben vigilar el almacén). Como ya se ha dicho antes, el almacén se encuentra en el distrito Schattinwaard, puedes ubicarlo en el lugar que más desees dentro del distrito. El almacén es como cualquier almacén típico: una enorme estructura rectangular que alberga unas cuantas cajas repletas de diversas mercaderías (en este caso, a pesar del ámbito en que se desenvuelve Skutsof, frutas y verduras).

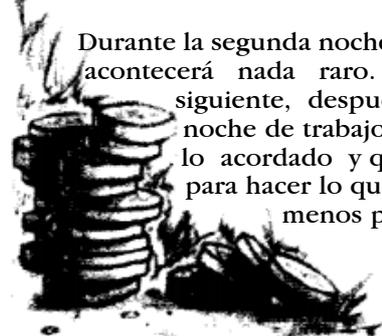
Durante la primera noche de trabajo, después de que hayan pasado 4 o 5 horas en el almacén, uno de ellos (elige al que prefieras, si quieres haz una tirada de dados para hacer creer que tu elección tiene una justificación) escuchará un sonido muy débil; al acercarse al sonido verán a tres ladrones (utiliza el perfil básico de humano) que se escurren a través de una escalera para ingresar hacia el almacén por un tragaluz.

Si alguno de los PJs intenta detenerles gritándoles o amenazándoles (¡Detente bastardo!, por ejemplo) los ladrones se apresurarán y comenzarán a atacarles (también atacarán si alguno de los PJs saca un arma o muestra alguna otra muestra de agresividad).

Los ladrones pelearán hasta la muerte, pero si más de la mitad de los ladrones caen muertos el resto tratarán de escapar o de rendirse. El número exacto de ladrones debería ser tres, pero si quieres que sean más o menos adelante, la idea es que los PJs tengan la ventaja durante la pelea, Un buen número sería dos o tres ladrones menos que los PJs, pero al menos debería haber dos ladrones.

Cuando los PJs derrotan a los ladrones, coméntales que sería bueno llamar al señor Skutsof y a la guardia para informar de lo sucedido. Cuando los PJs lleguen a la casa de herr Skutsof, éste les recibirá en pocos minutos y se mostrará relajado (esto podría parecer extraño ya que Skutsof atenderá a los PJs en muy poco tiempo y de buen humor, algo extraño en alguien que ha sido despertado a mitad de la noche, pero no digas nada a tus jugadores y deja que ellos mismos lo descubran).

Durante la segunda noche de guardia no acontecerá nada raro. A la mañana siguiente, después de la última noche de trabajo, se les pagará lo acordado y quedarán libres para hacer lo que les plazca (al menos por un tiempo).



### † *El Verdadero Contrato de Herr Skutsof*

Wilfred Skutsof ha engañado a los PJs. La verdad es que Adolf Tauemhorse le ha pedido un favor. Adolf Tauemhorse se encuentra en un gran aprieto, por lo que ha pedido a herr Skutsof que le devuelva un antiguo favor.

Adolf le ha pedido que busque un grupo de aventureros y les haga una pequeña prueba. Ésta consistiría en contratarles como guardias y enviarles algunos mendigos (los ladrones del almacén) para que sean asesinados por el grupo. Cuando los PJs busquen a la guardia para que arresten a estos “ladrones” (ya sea que estén vivos o muertos), entrarán en escena un grupo de guardias corruptos que se encuentran bajo las órdenes de Adolf Tauemhorse.

Estos guardias tienen órdenes de llevarse a los “ladrones” hasta un almacén abandonado (uno de los almacenes de Herr Tauemhorse). Allí, los “ladrones” (o sus cadáveres) permanecerán cautivos para ser utilizados más tarde como recurso en caso de que su plan comience a escaparse de sus manos. La idea es usar los cadáveres para incriminar a los PJs bajo el cargo de asesinato, ya que no podrán usar la coartada de que los mataron en defensa propia mientras cuidaban el almacén de Skutsof.

¿Por qué no pueden probarlo? Pues porque no poseen una copia del contrato. Adolf Tauemhorse usará sus influencias entre la guardia y el culto para hacer aparecer los cuerpos de los “ladrones” inesperadamente junto con un par de testigos que “juran haber visto a esos hombres atacar a los pobres e indefensos mendigos”.

Como los PJs no han sido vistos por nadie más durante esos días y no hay nadie que respalde su teoría de que habían firmado un contrato (si buscan a Skutsof, éste negará conocerles y haber firmado un contrato y pedirá a los PJs que muestren la copia que les debería haber dado, copia que no poseen), serán encarcelados fácilmente. Pero esto es sólo una salida de emergencia ya que Adolf Tauemhorse confía en que los PJs serán lo suficientemente estúpidos o avaros para no encontrar la verdad.

### † *Una Mañana de Muerte*

Después de recibir su paga por parte de Adolf Skutsof, los PJs se encontrarán cansados y desearán irse a dormir, por lo que seguramente regresen a su taberna a pasar el resto del día reponiendo fuerzas. Se despertarán un par de horas pasado el mediodía, tras entrar en el bar y mientras desayunan, oirán algunos chismes y rumores acerca de un joven de clase adinerada que fue encontrado sin vida en un callejón en las cercanías a un club nocturno.



Esto es todo lo que obtendrán, a menos claro está que ellos tomen la iniciativa de recabar más información (haciendo preguntas, invitando rondas de cervezas, etc.). Si buscan más información obtendrán lo siguiente (deberías decirles lo que escuchan en función de lo bien que se desenvuelvan):

- El nombre del joven es Aldred Tauemhorse.
- Aldred era el hijo de un mercader muy importante llamado Adolf Tauemhorse.
- Su cuerpo fue encontrado cerca de *La Noche Centellante*, un club nocturno al cual asiste gente de clase alta.
- El cuerpo fue hallado esta mañana por la guardia en un callejón.

Antes de que los PJs abandonen la taberna, verán a un hombre que atraviesa apresuradamente la puerta de la taberna y se dirige directo hacia el cantinero. El hombre en cuestión, se encuentra vestido con ropajes de buena calidad y lleva una sobrevesta con heráldica (Los PJs con la habilidad correspondiente pueden realizar una prueba para reconocer la heráldica como perteneciente a la familia Tauemhorse, una renombrada familia de mercaderes de Mariemburgo cuya principal actividad se encuentra relacionada con los peces y los mariscos).

Mientras el hombre aún habla con el dueño, los PJs podrán ver que el cantinero les señala y luego el hombre comienza a acercarse a ellos. El hombre se presenta, con un tono serio y solemne, diciéndoles “Buenas tardes caballeros, soy Dirk, y he venido por orden de Herr Adolf Tauemhorse. Él ha recibido la más triste de las noticias en la mañana de este día, y ahora que ha podido reponerse, me ha ordenado que contactase con vos para ofrecerles un trabajo. Mi amo ha conocido de vuestra fama gracias a Herr Wilfred Skutsof. Fue él quien aconsejó a mi amo que contratase vuestros servicios. No se me está permitido que revele el verdadero motivo de esta oferta, pero puedo adelantarles que está relacionado con su reciente pérdida. Herr Adolf Tauemhorse les ofrecerá diez Gremiales<sup>1</sup> si me acompañan ya mismo a su oficina, allí él mismo les explicará todo lo concerniente al trabajo en cuestión y responderá a todas sus dudas. ¿Me acompañarán caballeros?”.

Si los PJs preguntan a Dirk sobre el pago de los diez Gremiales, él les dirá que dicho pago no les forzará a aceptar el trabajo. También puede llegar a revelar que Herr Adolf Tauemhorse es un mercader importante y que, si llegasen a completar satisfactoriamente la tarea que les ofrece, seguro que les pagará una importante suma en monedas de oro.

<sup>1</sup> Puedes cambiar los Gremiales por Coronas de Oro. El Gremial es la moneda en curso actual en Mariemburgo y es aceptada sin problemas a lo largo de todo el Imperio. Cada Gremial equivale a una Corona de Oro.

### ‡ *Dime qué está pasando*

Herr Adolf Tauemhorse vive en el distrito del Goudberg, en una exuberante y elegante casa de tres plantas. Éste les estará aguardando en su oficina. Cuando los PJs llamen a la puerta, una voz les pedirá que pasen mientras gimotea. Aparentemente, quien les ha dado invitación se encuentra llorando o sollozando.

Tras un lujoso escritorio de caoba verán a herr Adolf Tauemhorse, vestido con ropas oscuras (de luto) y el rostro entre sombras. Les ofrecerá asiento (la oficina solo cuenta con cuatro sillas, sin contar la que ocupa Adolf, si hay más PJs, el resto debe permanecer de pie), luego pedirá a uno de sus sirvientes que sirva a los PJs algunos entremeses y bebida.

Después de que cada PJ sea servido y acomodado, comenzará a hablar: “Queridos amigos, han sido llamados aquí porque tengo un trabajo que ofrecerles. Verán, mi querido hijo, Aldred, ha sido hallado sin vida esta mañana y aún se desconoce quien pudo haberlo asesinado. El alma de mi pobre hijo no podrá descansar en paz mientras esta injusticia continúe. Estoy al tanto de que atrapar a ese bastardo que arrebató la vida a mi querido hijo es tarea de la guardia, pero también estoy al tanto de que la guardia no podría atrapar un pollo encerrado en una caja, aunque se la pusieran delante de sus narices y con la tapa abierta... Es por ello que los he hecho llamar para que sean ustedes los que se encarguen de dicho trabajo. Les ruego, por favor, que encuentren al bastardo que asesino a mi querido muchacho. Desde luego que serán recompensados, les ofrezco 5 Gremiales por cada día de trabajo, más 20 Gremiales adicionales por cada día que hayan trabajado cuando finalmente encuentren al asesino. ¡50 Gremiales adicionales si me traen a ese infeliz directamente a mi oficina! Ha quedado claro que la paga que he mencionado es para cada uno de ustedes, ¿verdad? Los costes de hospedaje correrán de mi cuenta, no se preocupen, he hecho reserva en *El Descanso del Príncipe*, uno de los hostales más refinados que se pueden encontrar en esta ciudad. Bien señores, depende de ustedes, ¿ayudaréis a éste pobre y desesperado hombre para que su hijo pueda descansar en paz en los dulces brazos de Shallya?”

Si aceptan la oferta, Herr Tauemhorse hará que todos ellos firmen un contrato y les dará la respectiva copia que les corresponde (algunos PJs podrán llegar a advertir en este punto que no han tenido una copia del contrato firmado con herr Skutsof, si cuestionan a Herr Tauemhorse acerca de este episodio, éste les dirá que lo de la copia “depende de cada contrato y de cada contratante, es más una formalidad que una necesidad, pero no presten importancias a tales sutilezas”).



## EL HERALDO DE ALTDORF

Herr Adolf continuará su conversación inmediatamente después de que todos los PJs hayan firmado: “Casi olvido mencionarlo, creo tener un sospechoso; así es, ¿cómo no lo supuse con anterioridad? Hay una familia, una poderosa familia que es miembro de los Diez. Me refiero, para ser más exactos a la familia van Scheldt. Ellos son *nuestros*, quiero decir *mis*, ahora que he perdido a mi hijo... (solloza disimuladamente), como decía, los van Scheldt han sido mis enemigos desde hace mucho tiempo, pero nuestra “lucha” (si es que hay una forma de llamar a este asunto) se ha hecho más feroz hace un par de semanas. Verán, los van Scheldt manejan, al igual que yo, negocios relacionados con la pesca; y en los últimos tiempos he comenzado a aventajarles en esta llamada “lucha”. Se ha dicho que yo tendría la oportunidad de ocupar un lugar entre los Diez, pero la cuestión es que sería el lugar que actualmente ostentan los van Scheldt. Por eso es que estoy seguro de que esos bastardos han sido los que han asesinado a mi pobre y querido muchacho, para que así poder debilitarme y echarse sobre mi como chacales y poder ganar esta lucha de una buena vez por todas. Esos malditos... les diré algo; les pagaré 5 Gremiales, no, mejor aún, 10 Gremiales a cada uno de ustedes por cada pista sólida que encuentren para relacionar a los van Scheldt con el asesinato de mi hijo, y si al final los van Scheldt resultan ser los culpables, les duplicaré su paga final. Ahora caballeros, creo que tienen un trabajo que hacer, y yo... Yo necesito descansar, todo esto me ha dejado exhausto. Uno de mis sirvientes les guiará hasta el hostal. Buena suerte y desde este momento, gracias en nombre de mi querido Aldred.”

### **Nota: Interpretación del Dialogo Anterior**

Debes interpretar a herr Tauemhorse como alguien realmente apenado, destruido y derrumbado por la muerte de su hijo. Mientras habla con los PJs, dejará caer una lágrima cada vez que deba mencionar a su hijo. Durante toda la conversación tendrá un tono gimoteante. Sólo cuando hable de los van Scheldt se mostrará furioso, cómo si estuviese fanáticamente convencido de su culpabilidad.

Es importante recalcar esto en el primer encuentro con herr Tauemhorse ya que deben tener la impresión de que realmente quiere hallar al culpable, y de que él es la última persona de la que deben sospechar.

### **† La Verdad Acerca de la Muerte**

Adolf Tauemhorse tiene un oscuro secreto que nadie conoce. Hace diez años, era sólo un mercader con un renombre paupérrimo, pero lo que si tenía era ambición. Fue así como empezó a administrar sus negocios, ascendiendo lentamente, cada vez más. Dos años después

del comienzo de su ascenso, empezó a convertirse en un acaudalado mercader mucho más importante; pero en el momento en que su fortuna y renombre comenzaron a crecer, una extraña enfermedad llegó a su vida. Toda su fuerza se desvaneció, y debido a ello no pudo continuar con sus negocios.

Cada físico que se presentaba en su casa aseguraba que moriría en un par de meses, su esposa e hijo comenzaron a perder toda esperanza. Quizás sólo el Destino era capaz de saber que Adolf viviría aún más, pero que le costaría un precio muy alto.

Un día un físico se presentó en su hogar sin haber sido invitado, de inmediato afirmó que sólo él podría ayudar a herr Adolf. Con la última de las esperanzas, su esposa permitió a este extraño entrar, a pesar de las malas sensaciones que despertaba en su hijo. El hombre pidió a la familia que le dejaran a solas con el enfermo. Cuando el misterioso hombre se cercioró de que nadie más podría oírlo, se presentó ante Adolf.

Este hombre, afirmó ser miembro de un exclusivo grupo de adoradores de una entidad con suficiente poder como para curar toda enfermedad existente en el mundo. Él mismo prometió a Adolf de que si juraba unírseles recuperaría su salud y sus fuerzas, y así volvería a resurgir salvándose de una muerte segura para continuar vivo junto a su esposa e hijo.

Adolf aceptó inmediatamente todas las condiciones que se le impusieron, y el físico comenzó a entonar un extraño cántico. Para cuando el cántico hubo terminado, Adolf ya comenzó a sentir algunas leves mejorías. El hombre le otorgó una dirección y le pidió que se dirigiera a la misma en un par de semanas, también le advirtió de que si llegaba a divulgar cualquier detalle de lo que había acontecido, moriría en cuestión de minutos. Dos semanas más tarde, Adolf se convirtió en un miembro más de la “Hermandad del Pútrido”, un pequeño culto menor dedicado a Nurgle.

Un año después de que Adolf se convirtiera en un seguidor de Nurgle, su esposa comenzó a incubar una extraña enfermedad. Nuevamente, cada físico aseguraba que su muerte se encontraba cerca. Adolf nunca intentó ayudar a su esposa, de hecho continuó su vida como si ella ya hubiese muerto. Adolf sabía que la vida de su esposa fue el precio que Nurgle impuso como pago por su anterior trabajo. Aldred nunca pudo olvidar lo que su padre le hizo a su madre después de que ella le cuidara tanto cuando se encontraba al borde de la muerte; fue por ello que comenzó a odiarle por dejar que su madre muriese sin intentar ayudarle.

Cuando Aldred se convirtió en un adolescente comenzó a advertir que su padre se ausentaba con regularidad durante ciertos días a horas muy



concretas. Fue sólo cuestión de tiempo que empezara a sospechar de su padre, creyendo que se encontraba relacionado con alguna actividad ilegal.

Al principio estaba seguro que su padre se encontraba realizando negocios ilegales, y que era ése el motivo por el que sus riquezas comenzaron a crecer a un ritmo acelerado en los últimos años. Pero a medida que se acercaba cada vez más a la verdad, fue dándose cuenta de que su padre ocultaba algo aún más oscuro y siniestro.

Un buen día decidió seguir a su padre, pero no tuvo el valor de entrar en el edificio al que se redirigió. Volvió a seguirle de nuevo en la siguiente oportunidad, y en la próxima, y cuantas otras oportunidades se le presentaron, pero nunca entró en el edificio para averiguar qué era lo que allí sucedía. El tiempo continuó su marcha, hasta que una noche, Aldred tomó el suficiente valor como para realizar lo que nunca antes pudo hacer. Cuando se adentró en el edificio vio a su padre traspasar el umbral que daba paso a un cuarto tenuemente iluminado por la luz de ocho velas verdes que se encontraban dispuestas en el suelo formando un círculo, y en medio del círculo vio a un pobre hombre cubierto por una rielante alfombra de gusanos. Pero, cuando vio a su padre tomar una daga dispuesto a matar a aquel hombre, no pudo soportarlo más y huyó apresuradamente después de que un grito de temor se escapará involuntariamente de su boca. Aldred había encontrado a su padre durante la ejecución de una ceremonia de preparación y consagración, antes de que el culto diera comienzo a su reunión habitual.

Adolf persiguió al intruso y logró capturarlo, fue entonces cuando advirtió que se trataba de su propio hijo y casi instantáneamente se percató de que sus opciones eran nulas. Apresuradamente consagró el lugar de la reunión y al concluir la ceremonia llevó a su hijo hasta su casa.

Allí lo ató y lo mantuvo cautivo durante tres días, luego lo ofreció a su deidad en un oscuro sacrificio quitándole la vida con un corte en la garganta. Cuando el ritual finalizó, hirió el cuerpo con una puñalada para que pareciera haber sido víctima de una pelea y dejó el cuerpo tirado en un callejón. Adolf sabía que su hijo no tenía una buena relación con el hijo de los van Scheldt y tiene la esperanza de que pueda hacer pasar todo el asunto como un asesinato a manos de los van Scheldt; de esta forma tendría limpio el camino para alcanzar su lugar entre los Diez, y a la vez se aseguraría de que nadie divulgara su secreto.



## † La Investigación Comienza

Una vez que los PJs comiencen a realizar sus pesquisas son libres de dirigirse a donde crean que les será más útil. Lo más sensato es que se dirijan a alguno de los siguientes lugares:

- 📖 El Callejón (el lugar donde fue hallado el cuerpo),
- 📖 La Noche Centellante (el club nocturno frecuentado por herr Aldred Tauemhorse),
- 📖 El Gremio de los Dolientes / Capilla de Morr (lugar donde se encuentra actualmente el cuerpo de Aldred),
- 📖 La Guardia,
- 📖 Casa de la familia van Scheldt (enemigos de la familia Tauemhorse).

### *El Callejón*

Éste es el lugar donde el cuerpo de Aldred Tauemhorse fue hallado por la guardia. El callejón no difiere mucho a otros muchos existentes en toda ciudad. Se trata de un callejón sin salida formado por dos edificios, tiene siete metros de largo desde la entrada hasta una pared divisoria de unos casi tres metros de altura (se necesita ayuda para poder saltarlo o treparlo, la superficie es lisa por lo cual se precisa de algún equipo si alguien quiere cruzarlo por su propia cuenta).

Ninguno de los lados de los edificios que lo conforman posee una ventana o puerta que tengan vista a este callejón.

Si los PJs deciden investigar en este lugar hallaran un par de pistas interesantes:

- 📖 *En el suelo, en el lugar en donde se encontró el cuerpo hay un pequeño charquillo de sangre, que parece más bien una mancha. No tiene más de cinco o seis centímetros de ancho y no supera los 4 centímetros de largo.*

Esto se volverá sospechoso si llegan a ver el cuerpo y los ropajes de Aldred.

- 📖 *No muy lejos de donde se encuentra el charquillo se encuentra entre un reducido montón de basura una pequeña esmeralda. Tiene forma ovalada y raspaduras de metal. No hay mucho que se pueda sacar de ella a simple vista.*

La pequeña joya pertenece a la daga de sacrificio usada por Adolf para sacrificar a Aldred. Después del sacrificio, la joya quedó enganchada entre los ropajes de Aldred y al ser encontrado su cuerpo cayó rodando hasta uno de los rincones del callejón.

Los PJs podrían preguntar a algún joyero u otro artesano por la misma, pero nadie en



Mariemburgo es responsable de haberla tallado. Lo que si podrán averiguar es que la esmeralda pertenece a algún arma en la que seguramente estuvo engastada.

Además de lo mencionado, no podrán sacar nada útil de aquí. Si así lo deseas, puedes pedir a los PJs que realicen algunas tiradas para ver si encuentran la esmeralda, pero aconsejo que si algún jugador asegura que su personaje busca cautelosamente y recorre todo el lugar tomándose su tiempo, entonces pueda encontrarla automáticamente.

### **La Noche Centellante**

La Noche Centellante es un club nocturno de clase alta. Sólo se permite la entrada a miembros (el ingreso cuesta 60 Gremiales al mes), pero es posible permanecer durante una noche pagando 2 Gremiales en la entrada (y sólo si se va vestido acorde para la ocasión, es decir, con ropas elegantes y lujosas joyas).

Es posible que los PJs no puedan permitirse entrar en el lugar en un primer momento, pero podrán entrevistar al personal que trabaja allí durante el día. El local posee una entrada trasera que da a un callejón (no se trata del mismo callejón donde hallaron a Aldred). Entre las 11 y las 14 horas y entre las 20 y 3 horas el personal suele aparecer por el callejón para arrojar basura y durante los cambios de turnos. Cualquier PJ puede abordar a algún miembro de La Noche Centellante e interrogarle sobre lo sucedido.

Todos los que trabajan en este lugar saben lo mismo:

- 📖 *Aldred Tauemhorse era un cliente frecuente del lugar, siempre dejaba buenas propinas.*
- 📖 *Oswald van Scheldt es también un cliente frecuente del lugar, y todos saben que Oswald y Aldred son miembros de familias rivales.*
- 📖 *Aldred y Oswald siempre rivalizaron en todo (desde pequeños, podrán afirmar algunos). En lo que a La Noche Centellante se refiere, siempre competían por quien bebía más, en algunas noches llegaban a discutir fervientemente de negocios, hacían competencia de conquistas de mujeres y de muchas otras cosas. En más de una ocasión los guardias de La Noche Centellante debían separarlos, pues sus discusiones terminaban en luchas abiertas con golpes, sillas rotas y demás.*
- 📖 *La última vez que lucharon, tras ser separados organizaron un duelo. Este duelo lo ganó Aldred, y no mató a Oswald, sino que le obligó a que suplicara por su vida, dejándole en*

*ridículo ante todos. Desde esa noche Oswald juró que se vengaría.*

- 📖 *Es algo raro, pero a pesar de competir todas las noches contra Oswald por mujeres, Aldred nunca abandonó el lugar en compañía de ninguna dama (a diferencia de Oswald). Ahora que recuerdo, tampoco le han visto entrar con una. ¿No les parece extraño?*

Los dos últimos rumores son los más importantes. El primero se refiere a un duelo entre ambos jóvenes, la idea es que esto haga que los PJs desconfíen de Oswald van Scheldt y crean que él es un posible sospechoso, ya que tenía un buen motivo para matarle.

El segundo esta referido al romance secreto que esconde Aldred Tauemhorse, este romance será explicado más adelante. Debido a que Aldred estaba enamorado jamás ha estado en alguna situación de índole amoroso con ninguna mujer que ha conquistado por competir.

Hay un último rumor que los PJs pueden obtener en La Noche Centellante, pero sólo si lo preguntan por ellos mismos, y es el siguiente:

*“A decir verdad, no recuerdo haber visto a Oswald la noche en que sucedió el asesinato. ¿Que si Aldred estuvo aquí esa noche? Desde luego que sí. Aunque recuerdo que se retiró temprano, solo bebió un par de copas.”*

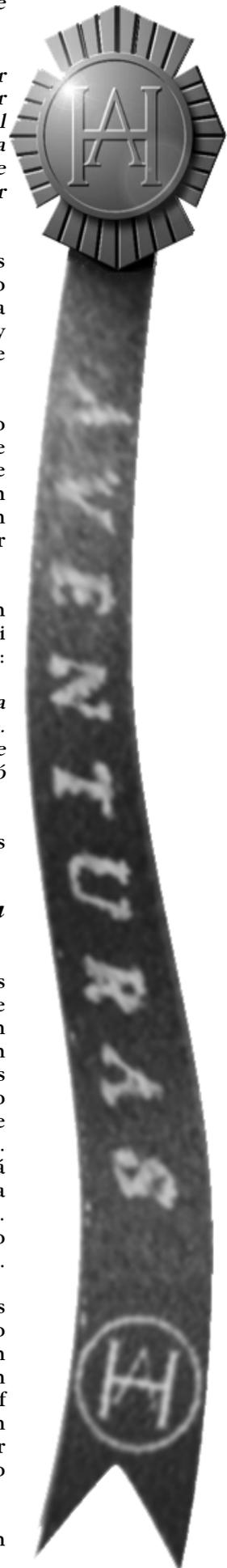
Éste, puede guiar a los PJs hacia algunas sospechas adicionales.

### **El Gremio de los Dolientes / Capilla de Morr**

El lugar puede ser tanto el Gremio de los Dolientes o la Capilla de Morr, todo depende de lo que tarden en acudir al mismo. Si lo hacen entre el primer y segundo día de investigación deben dirigirse a la Capilla de Morr. Después de esto, el cuerpo será conservado por el Gremio de los Dolientes durante un día más antes de que comiencen los preparativos para enterrarlo. Al cuarto día, durante la tarde, el cuerpo será enterrado y si no han visto el cuerpo la mañana de este cuarto día será su última oportunidad. Si no han ido a ver el cuerpo después de tanto tiempo perderán su oportunidad para siempre.

En cualquiera de los dos lugares serán recibidos con cordialidad, pero no podrán ver el cuerpo si no demuestran que vienen en representación de herr Tauemhorse. Algunos PJs podrían decidir acudir a la oficina (o la casa) de Adolf Tauemhorse para pedirle una autorización escrita, pero esto les tomará un par de días (ver *Contactar a Adolf Tauemhorse*). Lo más acertado es enseñar la copia del contrato que poseen.

Una vez presentada la documentación



pertinente se les permitirá pasar para que examinen el cuerpo.

El cuerpo se encuentra desnudo tendido en una camilla con sus pertenencias a un lado. Una inspección minuciosa mostrará un corte en la garganta, golpes de puño en el torso y en el rostro. Si algún PJ declara que dará un examen minucioso a los golpes observará que estos presentan una tonalidad muy extraña, son moretones pero no presentan la tonalidad o coloración normal. Esto se debe a que los golpes fueron producidos por Adolf después de que Aldred muriera, es por eso que la sangre no circuló de manera normal y los moretones son diferentes en color y forma, cualquier PJ con la habilidad de *Cirugía* puede llegar a desarrollar la hipótesis de que es posible de que los golpes los haya recibido después de haber muerto, pero será una hipótesis (que es verdadera, pero ninguno de ellos ha golpeado a un muerto "fresco" para ver si esto es verdad).

Si alguien inspecciona minuciosamente el cuello, verá una amplia herida producida por un arma de filo en el cuello, que comienza y finaliza por debajo de ambas orejas. El corte es muy preciso, algo difícil de realizar sobre una víctima viva. Aquí podrán advertir que es posible que haya sido reducido a golpes y que luego fue asesinado. Pero la forma de los moretones dirán lo contrario.

Por último, podrán ver que tanto las muñecas como los tobillos presentan un tipo de marca, como de quemadura, pero no aquella producida por el fuego, sino la que surge de un roce constante contra algo áspero, cuerdas posiblemente o algún tipo de amarre. Estas quemaduras son el resultado de las ataduras que llevaba en el momento de su muerte. Algo importante es que las quemaduras sugieren que cada extremidad fue atada por separado, como si estuviese con ambos brazos y piernas separadas.

Entre las pertenencias de Aldred encontrarán sus ropas, un juego de llaves que pertenecen a su casa, y joyería variada. Lo que puede llegar a interesar a los PJs son los ropajes y las joyas. De entre los ropajes lo que más destaca es la camisa, que se encuentra manchada con muchísima sangre proveniente desde el cuello hasta por debajo de la cintura. En realidad esto es algo obvio, un corte en el cuello producirá una gran emanación de sangre (como puede saber cualquier PJ con la habilidad de *Cirugía*), pero esto será realmente interesante solo si han visitado (o cuando lo hagan) el lugar en que hallaron el cuerpo, ya que allí solo encontraron un pequeño charquillo de sangre, algo incoherente frente a la cantidad de sangre que presenta el cadáver (o que deberían de haber encontrado, en consecuencia al tipo y tamaño de herida).

Si revisan las joyas tras haber encontrado la

pequeña esmeralda, verán que ninguna de las que llevaba Aldred concuerda con la esmeralda, ya que todas poseen sus respectivos brillantes.

Si preguntan a alguien de uno de estos lugares sobre las condiciones en que fue hallado el cuerpo, dirán que ellos no saben nada y que deberían dirigirse a la guardia.

### *La Guardia*

Si se dirigen a la guardia serán remitidos por un recepcionista al Sargento Jurgen Holgerson, el oficial al cargo de la investigación.

El sargento Jurgen Holgerson responderá a cuantas dudas pueda resolver. Lo único que sabe y puede decir, se remite al día en que encontraron el cuerpo. Sabe que el cadáver fue hallado boca abajo, con la garganta cortada. Posteriormente se hallaron marcas de golpes contundentes, posiblemente puños. El cuerpo fue hallado con todas sus pertenencias y no se sospecha de que haya sido un asalto. No tienen pistas de quien fue el asesino. El cuerpo fue hallado por los guardias Axel Bootman y Lou Steifen.

Si solicitan hablar con estos guardias podrán encontrarlos en su dormitorio al mediodía. Ambos guardias no aportarán mayor información que la que Holgerson les ha dado.

Si los PJs piden más información, simplemente les dirán que es todo lo que saben.

### *La Casa de la Familia van Scheldt*

Es altamente recomendable que tarde o temprano los PJs intenten hablar con la familia van Scheldt.

En la guía de Mariemburgo (de WFRP primera edición), se presenta a la familia van Scheldt de una manera diferente. Intentaré explicar el motivo que ha originado los cambios en la composición de esta familia. El libro antes mencionado presenta a Wessel van Scheldt como un hombre de negocios que no posee herederos. Cronológicamente ésta partida esta pensada para el año 2510 en adelante (o coincidente con la nueva cronología de la campaña Paths of the Damned), lo cual es al menos, unos 8 o 10 años posteriores a la cronología en la que se sitúa a Wessel van Scheldt.

Es por ello que lo que ha sucedido con la casa van Scheldt ha sido lo siguiente: Wessel ha dejado este mundo hace ya 5 o 7 años atrás, su casa no tenía herederos y por ello sucedió lo que muchos habían anticipado. Cómo última voluntad antes de morir adoptó a Rudolph Blaak (su secretario, mano derecha y hombre de confianza), de está forma Rudolph se convirtió en el heredero de toda la fortuna y de los negocios de los van Scheldt.



## EL HERALDO DE ALTDORF

Actualmente Rudolph Blaak es conocido como Rudolph van Scheldt y ha continuado tanto como ha podido con los negocios "familiares". Pero la antigua fama de Wessel y la desconfianza de los demás miembros de los Diez hacia un heredero como Rudolph, han acentuado el distanciamiento de los van Scheldt del poder de los Diez, haciendo que esto se vea aún peor, pues sus negocios han comenzado a mermar desde el surgimiento de la casa Tauemhorse.

La familia habita en un complejo altamente fortificado que se encuentra en la parte nueva del Suiddock.

Cuando los PJs lleguen a la casa de la familia van Scheldt, serán atendidos por un sirviente que, tras hacerles aguardar unos minutos, regresará diciéndoles que sus amos les esperan en el salón principal.

El lugar posee todo tipo de decoraciones de lo más refinados y lujosos. Aquí y allá abundan los tapices y la platería. Jarrones de cerámica y demás adornos se encuentran salpicados por todos lados. Al llegar al salón principal, verán a la familia van Scheldt sentada en un cómodo y lujoso sofá. Rudolph van Scheldt se pondrá en pie cuando los PJs entren y les pedirá amablemente que tomen asiento. A continuación pedirá a un sirviente que traiga bebidas y bocadillos para los invitados.

En este momento pide a tus PJs que hagan una prueba de **Emp**, aquellos que la superen podrán ver el estado de ánimo de la familia:

- 📖 Rudolph (Padre): se encuentra calmado, seguro de la inocencia de su hijo y de su familia.
- 📖 Ruth (Madre): conserva la calma pero, a pesar de que se evidencia su seguridad acerca de la inocencia de su familia, teme que algún corrupto ponga a sus hijos tras las rejas.
- 📖 Oswald (Hijo): casi feliz por lo ocurrido, tranquilo respecto a su inocencia.
- 📖 Christa (Hija): totalmente ausente a lo que ocurre, encerrada en un pensamiento o algo parecido. De momento parece como si estuviese triste (esto último solo a aquellos que tengan una muy buena tirada).

La familia conversará con los PJs tratando de despejar toda duda que les haga parecer culpables. A pesar de que es evidente que ninguno de ellos se encuentra triste por la pérdida sufrida por herr Adolf Tauemhorse (algo que afirmarán si se les pregunta por tal cuestión), asegurarán que son inocentes. En todo momento defenderán a su hijo Oswald y

se sentirán ofendidos si ellos o sus hijos son llamados asesinos por alguno de los PJs.

Si preguntan a Oswald por su relación con respecto a Aldred, admitirá el profundo odio y rencor que sentía y aún siente por él, si le preguntan que opina acerca de su muerte o algo similar dirá que "era lo que se merecía ese desgraciado, alguien debía ponerlo en su lugar (y en una fría tumba). Pero por desgracia no fui yo quien lo hizo y puedo probarlo."

Asegurará haber pasado toda la noche en un club nocturno llamado El Descanso de la Media Noche (si posteriormente se dirigen a este lugar podrán corroborar que efectivamente Oswald pasó toda la noche en este lugar). Después de que Oswald demuestre abiertamente su odio y casi festeje lo que le sucedió a Aldred, Christa se excusará y se alejará del cuarto a toda prisa, evidentemente algo de la conversación le afectó. Si algún PJ supera una prueba de **Emp** advertirá una profunda tristeza en el rostro de ella y verá que la joven se alejaba llorando, es obvio que las palabras de su hermano le pusieron de ese modo.

La charla puede extenderse tanto como desees. No importa las acusaciones que hagan los PJs, los van Scheldt se mantendrán firmes en su postura de inocencia, ya que realmente son inocentes. La única prueba que pueden presentar los PJs (la rivalidad entre ambas familias y la promesa de Oswald de hacer pagar por su humillación a Aldred) será aceptada por la familia como verdaderas, pero son pruebas intangibles, sentimientos y palabras, y no tienen la fuerza para incriminarles. Si los PJs se dan cuenta de que no tienen nada sólido en contra de ellos, y además creen en su inocencia, los van Scheldt dirán a los PJs que les agradecerán si encuentran al verdadero culpable y les ayudan a limpiar su nombre. Si, por el contrario, los PJs se ponen tercos e insisten en tacharles de asesinos o continúan con dichas insinuaciones los van Scheldt montarán en cólera y echarán a los PJs de su hogar sin miramientos.

Si algún PJ pregunta al resto de la familia por la reacción de Christa, les dirán que se ha comportado de forma muy extraña desde hace un par de días. Está muy inestable y sensible ante cualquier cosa. Pero esta información será otorgada a los PJs si tratan el tema con tacto y no les toman por asesinos. De lo contrario, sólo recibirán como respuesta un "y a vosotros que demonios os importa".

### † Ob, el Amor

Esta historia comienza mucho tiempo antes de que el caos entrase en la vida de estas pobres familias. Antes de que el dinero llamase a las puertas de sus destinos. Hace tiempo la familia Tauemhorse y la familia Blaak fueron humildes trabajadores de la casa van Scheldt, Rudolph



Blaak rápidamente ganó la confianza de Wessel van Scheldt y se convirtió en su mano derecha.

Sin embargo, Adolf Tauemhorse logró independizarse y comenzó a forjar su propio destino. Pero desde que ambas familias comenzaron bajo el mismo emblema comercial. Hasta que cada una pudo obtener el suyo pasaron varios años, fue durante este tiempo que los hijos de ambas familias comenzaron a conocerse, fue durante este tiempo que Aldred y Christa descubrieron un sentimiento llamado amor.

Pero el tiempo fue pasando y la vida logró distanciarlos, al menos hasta hace cinco años, el destino (quizás) logró reunirlos en La Noche Centellante. Desde entonces, debido a que han tenido consciencia de que los negocios de sus padres no permitirían que estuviesen juntos, han llevado un amor secreto, amor que ha tenido un trágico y triste final durante la noche en que Aldred perdió la vida en un oscuro sacrificio.

Pero Aldred era un muchacho con una gran intuición y de algún modo pudo adelantarse a su funesto destino. Antes de partir tras los pasos de su padre visitó a su amada por última vez, en el lugar de encuentro habitual (La Plaza de las Pociones, en el Suiddock) allí después de ponerla al tanto, consolarla y despedirse, le entregó su bien máspreciado, un diario que detallaba toda su vida desde la muerte de su madre y en el cual están todas las sospechas hacia su padre junto con notas y la dirección del lugar donde se perpetraban las oscuras ceremonias.

Este diario es la clave que los PJs deben obtener para poder arrestar a Adolf, pero Christa no entregará el último regalo de su amor a cualquiera, es por ello que los PJs deben tener buena letra en la investigación y demostrar que ellos desean encontrar al asesino sin importar quien pueda ser. Si los PJs demuestran que sólo quieren poner tras las rejas a quien más le convenga jamás llegarán a obtener este diario.

¿Pero de qué modo Christa sabrá si están haciendo lo correcto? A lo largo de los días la gente comenzará a hablar de la investigación de los PJs. Poco a poco la ciudad se irá enterando de las cosas que los PJs han hablado en cada lugar, y es aquí donde ella podrá informarse.

### † Rumores

Durante la investigación de los PJs, comenzarán a extenderse una serie de rumores acerca de su avance. Primero no serán más que un par de comentarios entre la chusma diciendo que Adolf Tauemhorse ha contratado a alguien. Al segundo día de investigación estos rumores comenzarán a propagarse con mayor detalle. Para el tercer día todo el mundo sabrá algo de estos rumores, desde la plebe hasta los más acomodados y existirá un 10% de que alguien les reconozca, de hecho en el Descanso del

serán bienvenidos y saludados por todos.

Este ritmo puede verse alterado si los PJs realizan las cosas demasiado bien o demasiado mal. Si los PJs se adelantan mucho entonces adelanta el conocimiento general de estos rumores, si ellos se retrasan espera un poco más para poner estos rumores en conocimiento de todo Mariemburgo.

### † Ayudas

Si los PJs tienen algún problema o, más concretamente si no deciden acercarse y charlar con los van Scheldt, aquí hay una pequeña ayuda para ellos. Mientras los PJs están durmiendo o en su habitación en algún otro momento del día oyen un fuerte golpe proveniente de su ventana. Al acercarse a ella verán un cuchillo clavado con una nota. La nota expone lo siguiente: "Van por buen camino, pero no conocen estas tierras. Déjenme ser su guía y obtendrán aquello que necesitan. Si les interesa mi oferta vayan al cuchillo que corta el callejón, en la torre del sur. Nos reuniremos allí a medianoche, sed puntuales."

Si los PJs investigan un poco podrán averiguar que la nota se refiere al Callejón del Cuchillo ubicada en el distrito de Messteeg. La nota ha sido enviada por un rival de Tauemhorse, un rival del culto. Este personaje misterioso es quien compite contra Adolf por el control del culto, a pesar de que dentro del culto los miembros de los altos mandos no se conocen entre sí, este hombre se las ha ingeniado para seguir a Adolf y averiguar todo lo que pudiese con el fin de destruirlo.

Este sujeto, conocido como Hans, es el líder de un grupo de soplones y asaltantes del distrito de Messteeg y ha usado a su gente y ha algunos contactos para informarse acerca de su rival. Fue así como llegó a descubrir que Adolf cometió un gran error al matar a su propio hijo.

Cuando los PJs se dirijan hacia allí, Hans se encontrará escondido debajo del callejón en un sótano que tiene una ventilación hacia el exterior. Desde allí hablará haciendo uso de su habilidad de ventriloquia y otras artes de actuación para que todos crean que está realmente en el callejón.

Hans les dirá a los PJs que deben considerar visitar a los van Scheldt, nada más. Si preguntan por quién es él, les dirá que es un enemigo del enemigo de los PJs (Adolf Tauemhorse, aunque no dirá el nombre de Adolf y los PJs seguramente no sabrán que se refiere a él) y que por ello les ayuda, pero no le podrán sacar más información.

Si los PJs visitan a los van Scheldt antes del segundo día, entonces está nota llegará, pero Hans les contará otra cosa. Él les dirá que sus



investigaciones están dando sus frutos pero que no conocen a su verdadero enemigo. Si los PJs preguntan a qué se refiere les dirá que deberían preguntarse por qué quien les contrató no se encuentra en su hogar llorando su pérdida (esto hace referencia a la ausencia de Adolf Tauemhorse, que se describa más adelante), tras decir esto se marchará diciendo que pronto se volverán a ver.

Es obvio que la muerte de Aldred está teñida con un gran misterio ya que las cosas parecen no concordar, pero no hay otras pruebas, así que los PJs realmente deberían cuestionarse si no es cierto que hay algo que se les está ocultando.

### † Contactar a Adolf Tauemhorse

Después de que los PJs firmen su contrato con Adolf, éste no podrá ser encontrado nunca más en su casa. El pago prometido siempre estará disponible, pero cada vez que acudan a su casa la servidumbre dirá que el señor ha salido a realizar unos negocios y no tardará en volver. Pero no importa el horario en el que lo busquen nunca lo encontrarán.

Este hecho puede despertar sospechas en los PJs (y esperamos que realmente las despierte) hacia Adolf Tauemhorse.

En realidad herr Adolf se encuentra trabajando plenamente en los preparativos de la próxima reunión del culto. Se le ha pedido que consagre una nueva capilla y durante toda la investigación de los PJs se encontrará supervisando que todo lo que necesita se encuentre en el lugar preciso para el momento apropiado.

### † La Confesión desde la muerte

Después de que los PJs hablen con los van Scheldt y con Hans (deberían ocurrir ambas cosas) y mientras estén en la posada, alguien golpeará la puerta de su habitación. Cuando la abran, verán a una mujer de ropajes de calidad normal, con una capa cuya capucha esconde casi la totalidad de su rostro. La mujer se presenta diciendo que su señora la ha enviado con un recado para ellos, dirá ésta desea verles en la Plaza de las Pociones a las 10 de la noche. Tras decir esto, se retirará. Cualquier PJ puede efectuar una prueba de **Int** para intentar recordar a la mujer como una sirvienta de los van Scheldt.

Si los PJs no están en su habitación, puedes decirles que un miembro del Descanso del Príncipe se acerca a ellos y les entrega una nota. La nota sita a los PJs en la Plaza de las Pociones a las 10 de la noche y está firmada por "C v S". Si preguntan quien dejó el mensaje describirá a una mujer que los PJs que superen una prueba de **Int** recordarán como una sirvienta de los van Scheldt.

En la plaza, verán a la hora señalada a cuatro hombres armados (con sus armas envainadas desde luego) que se encuentran alrededor de una figura encapuchada. Cuando los PJs se aproximen, verán que la figura se acerca a ellos sin descubrir su rostro. Con una voz triste y temblorosa les preguntará "¿por qué continúan con esta investigación?".

La respuesta de los PJs es crucial, si responden por oro, o por la paga o similar la figura volverá a preguntar "¿acaso sois tan insensibles que os conformáis con unas cuantas piezas de frío metal sin importar si éstas os conducen por el camino correcto? Si es así como pensáis, no sois dignos de mi confianza. Os creía diferentes de los demás, pensaba que vosotros erais verdaderos héroes. Que podía confiar en vosotros... Veo que he sido una tonta."

Tras decir esto, dará media vuelta y comenzará a marcharse, ésta es la última oportunidad de los PJs de demostrar que intentan buscar la verdad y encerrar al culpable, si los PJs mencionan alguno de estos objetivos o aseguran que quieren ver que el nombre de los van Scheldt quede limpio o el espíritu de Aldred descanse en paz; entonces la figura se detendrá.

Si Christa cree que puede confiar en ellos, se acercará y retirará algo de entre sus vestimentas mientras entrega a los PJs un libro dirá: "este es el último recuerdo que poseo de quien más amo y por quien más sufro. Os lo encomiendo, pues creo que vosotros podréis tener el coraje que yo no tuve. No deseo perder tan preciado objeto, pero ¿de qué me sirve a mí si no tengo el valor para hacer lo que él me pide? Espero que vosotros seáis verdaderos héroes y podáis cumplir la última voluntad de alguien a quien yo aún amo."

Tras decir esto se dará media vuelta y se marchará.

### † La Confesión

Lo que los PJs tienen entre sus manos es el diario de Aldred Tauemhorse. Aldred comenzó a escribirlo cuando su madre falleció. Allí fue detallando toda su vida, pero más en concreto las sospechas hacia su padre. A través de él los PJs conocerán el oscuro secreto que esconde Adolf, por medio de las sospechas.

El diario narra el dolor que Aldred sintió al perder a su madre y cómo odió a su padre por abandonarla en su agonía. Más adelante aparecen unas cuantas sospechas acerca de los negocios de su padre. Por último culminará su historia contando cómo teme que sus sospechas le conduzcan hacia una terrible verdad, contará como cree que su padre está unido a un culto del caos.

También cuenta el temor que siente cada vez



que sigue a su padre, en fin, toda la historia del secreto de Adolf Tauemhorse se encuentra plasmado en este diario, hasta la noche en que escribió su última página, antes de que falleciera. Aún así en este diario no hay más que conjeturas y no se da ninguna prueba concreta como para encerrar a Adolf. Ahora los PJs saben mucho más de su amo.

### † *Tras las rejas*

Después de que los PJs hayan tenido tiempo para revisar el diario, los PJs serán visitados por un grupo de guardias (dos o tres, no muchos, para que no sospechen) que les pedirán que les acompañen al cuartel de la guardia por asuntos relacionados con sus investigaciones. Si les preguntan quién les envía, estos guardias dirán que es el Sargento Gernar Kuhn (algo raro si los PJs recuerdan quién era el sargento a cargo de esta investigación cuando visitaron los cuarteles de la guardia).

Al llegar al edificio, el Sargento Gernar Kuhn les pedirá que le acompañen. Así les conducirá al calabozo bajo el pretexto de que han capturado un par de sospechosos que les gustaría que tratasen de identificar.

Cuando lleguen los PJs verán a los hombres que les atacaron la noche que cuidaban el depósito, todos ellos estarán muertos menos uno, que tendrá puesto unos grilletes. Inmediatamente el Sargento Kuhn preguntará a los PJs si conocen a estos hombres. Si los PJs afirman conocerles, serán inmediatamente encerrados bajo el cargo de asesinato.

Si niegan conocerles, el único superviviente asegurará que son ellos y serán encerrados bajo el cargo de asesinato. En ambos casos serán llevados a juicio y deberán permanecer en un calabozo hasta entonces, a menos que puedan probar (como seguramente comentarán los PJs) que han matado a esos hombres en defensa propia (historia que será negada por el superviviente).

Es de esperar que los PJs mencionen a Skutsof. Si así lo piden, la guardia hará que llamen a Skutsof. Mientras tanto, les pedirán que entreguen todas sus armas y demás pertenencias (si no cooperan la guardia puede ser muy persuasiva e incluso letal). Cuando llegue Herr Skutsof negará conocer a los PJs, si ellos juran haber firmado algún contrato, Skutsof pedirá a los PJs que les enseñe su copia para “refrescarme la memoria, es que tengo tantos negocios”. Cómo los PJs no poseen la copia la guardia verá que no tienen nada en concreto y los encerrará.

### † *Una Luz en las Tinieblas*

Tras una noche agradable entre ratas y demás alimañas de calabozo, la puerta de su celda se

abrirá y un guardia les vociferará “salid, os han encontrado inocentes”. Mientras aún están confundidos, los PJs verán como unos guardias arrastran a un grupo de mal vivientes (asesinos quizás). Si preguntan qué ha pasado, un guardia dirá que un informador de confianza ha hablado con el Sargento Jurgen Holgerson y ha entregado a los responsables del crimen testificando a favor de los PJs.

En algún momento en el que los PJs salen de su celda y los “culpables” entran, uno de ellos tropezará con un PJ al azar y le pasará una nota, mientras le susurra al oído: “Sé discreto”.

La nota dice: “Les he hecho un favor y ahora les toca a ustedes pagarme. Donde el cuchillo corta el callejón, ya saben lo demás.”

Es obvio que quien ha enviado la nota no es otro que Hans. Éste les estará esperando a la misma hora y en el mismo lugar. Cuando los PJs lleguen, Hans se encontrará oculto en la trampilla de la última vez. Desde allí intentará negociar con los PJs para que le entreguen el diario de Aldred Tauemhorse, ofreciéndoles a cambio al culpable del asesinato. Hans sabe dónde estará Adolf en un par de horas y qué estará haciendo. Adolf se encuentra consagrando la nueva capilla del culto en uno de sus propios almacenes, a la hora que será indicada por Hans, Adolf se encontrará a punto de sacrificar a un hombre.

Hans no dará su brazo a torcer y no entregará a Adolf si no se le entrega el diario de Aldred. Si los PJs acceden pedirá que arrojen el diario hacia las sombras en el callejón (allí será recogido por un cultista que se encuentra escondido entre las sombras y que escapará a toda prisa por una puerta sin que lo puedan ver). Luego dirá a los PJs que Adolf Tauemhorse se encuentra en uno de sus almacenes en estos momentos y que para dentro de dos horas matará a un hombre de la misma forma en que mató a su hijo.

Tras haber informado a los PJs de todo esto se retirará silenciosamente (de modo que si alguien hace alguna pregunta puede que no reciba respuesta).

### † *¿Y Ahora Cómo lo Atrapamos?*

El mayor inconveniente de los PJs en esta última etapa de la aventura, es cómo proceder con la captura de Adolf. Si los PJs deciden tomarse la justicia por su propia cuenta, recuerda que no tienen pruebas que culpen directamente a Adolf, todo lo que los PJs han encontrado tan sólo indica la muerte de Aldred, y no concuerda con lo que todos creen. El diario era lo único que quizás podía hacer que Adolf pareciera culpable. Si aún sabiendo esto, los PJs deciden enfrentarse a Adolf sólo pueden suceder tres situaciones:



Si los irrumpen en el lugar del ritual y lo hacen bien, podrían sorprender a Adolf y matarle sin que tenga tiempo de reaccionar. Si es así, los PJs estarán en problemas, ya que serán considerados unos asesinos y no hay nadie que pueda ayudarles.

También puede ocurrir que los PJs irrumpen estrepitosamente y alerten a Adolf. De esta manera Adolf escapará y mandará que asesinen a los PJs ofreciendo una cuantiosa recompensa alegando intento de asesinato. De este modo tanto la guardia como unos cuantos cultistas y asesinos (y tal vez algún demonio) seguirán a los PJs hasta unos cuantos kilómetros fuera de la ciudad (quizás puedan aparecer incluso si escapan muy lejos, unos cuantos meses después).

Seguramente lo más razonable es no acudir allí solos. De ser así tienen dos posibilidades: La primera es informar a la guardia, el sargento Jurgen Holgerson no estará muy interesado en las sospechas de los PJs, pero de todas formas les prestará atención ya que se han ganado una buena fama con respecto a este caso y no desea que se lleven todo el mérito. Cuando mencionen el hecho de que pueden atrapar a Adolf con las manos en la masa, les brindará toda su ayuda inmediatamente. La segunda opción es pedir ayuda a los van Scheldt. La familia está muy interesada en que las acusaciones hacia ellos cesen, y más aún si pueden hacer que Tauemhorse no ocupe su puesto entre los Diez. Inmediatamente mandarán llamar a la guardia y ésta acompañará a los PJs.

Es evidente que sólo las dos últimas opciones son las que permiten acabar con un buen final. Esperemos que tus PJs puedan verlo y no cometan un error.

### † *Con las Manos en la Masa*

Cuando los PJs lleguen (sólos o con la guardia) al lugar del ritual, verán a Adolf vestido con una túnica blanca que posee una abertura en el pecho, desde la abertura puede verse una parte de su pecho que se encuentra cubierta por gusanos y otros insectos igual de repulsivos, que parecen estarse alimentando de una pus que brota de una herida pútrida llena de pústulas.

Adolf se encuentra a punto de sacrificar a un pobre mendigo que se encuentra inconsciente. El cuerpo del mendigo está dispuesto en la misma forma que Aldred, pues las marcas de ataduras que posee, son las mismas que las que

los PJs observaron en el cadáver. Si los PJs tardan mucho en actuar Adolf sacrificará al mendigo causándole una herida en el cuello idéntica a la que presentaba el cuerpo de Aldred.

Lo que ocurra de aquí en adelante depende tanto de ti como de los PJs. Si ellos acuden solos y quieres dejárselo fácil, diles que pueden llegar a Adolf y pillarle por sorpresa. Si la idea de los PJs es capturar a Adolf no dejes que lo logren sin haber pedido ayuda a la guardia. Si quieres diles que ha escapado de alguna forma o cuando la guardia llegue haz que sean miembros del culto que terminen inculcando a los PJs, pero dándoles tiempo a los PJs para que puedan huir rápidamente de la ciudad. Si su intención es matarlo, deja que así ocurra, de este modo terminarán en una fría celda arrepintiéndose por su tontería.

Si quieres que sea más complicado diles que han hecho mucho ruido y que ha escapado. De nuevo Adolf les acusará de intento de asesinato y los PJs estarán en apuros.

Si los PJs han pedido ayuda y van en compañía de la guardia, un grupo de guardias rodearán la zona y permanecerán afuera por si herr Adolf intenta escapar, mientras que cuatro guardias y un sargento (Jurgen si se lo han pedido a él) entrarán con los PJs. Lo ideal es que cuando entren, tras observar la escena, capturen a Adolf sin problemas (ya que comprenderá que está superado numéricamente y se entregará pensando que sus amigos del culto lo liberarán).

Pero si quieres un poco de emoción puede ser posible que Adolf en realidad tenga capacidades mágicas e invoque a un grupo de demonios para que maten a todos los que intentan apresarles. Personalmente no recomiendo esta opción.

### † *¿El Fin?*

Con Adolf Tauemhorse tras las rejas los PJs se quedarán sin su paga. Si han acudido a la familia van Scheldt es posible que les entreguen algo de dinero como muestra de agradecimiento (unas 30 COs a cada uno).

A partir de entonces estarán libres de hacer lo que les plazca.

Pero ¿qué ocurrirá con el culto? ¿Hans será nombrado líder? ¿Delatará Adolf a sus camaradas a cambio de protección de la justicia? ¿Serán tomadas en serio estas declaraciones...? Todo esto depende de ti, si así lo deseas es posible que con Adolf tras las rejas los cazadores de brujas comiencen a investigar su residencia y encuentren pistas que les lleven a desmantelar el culto. ¿O quizás el culto esté planeando desaparecer por un tiempo para luego volver con un terrible plan? Quien sabe, tal vez y sólo tal vez esta historia pueda continuar...



### † Apéndice: Otras Ciudades

Si no deseas que ésta aventura se desarrolle en Mariemburgo o simplemente no es la ciudad más cercana durante el viaje de tus PJs puedes reubicar la aventura a otra ciudad. Lo único que debes tener en cuenta es que se trate de una ciudad de iguales proporciones (como Middenheim, Altdorf, Courone, etc.).

Respecto a los personajes principales de la trama, puedes sustituir a los van Scheldt por otra familia de mercaderes. En este caso la competencia entre ambas familias por poder

podría remitirse a un cargo gremial, quizás el Presidente del Gremio de Comerciantes y Mercaderes o algún gremio similar.

Si quieres realizar cambios un poco más grandes puedes cambiar la ocupación de ambas familias rivales, quizás sean políticos que se enfrentan por llegar a ser consejeros de un Graf o del mismísimo Emperador.

Lo demás debe quedar inalterable, solo recuerda dar un nuevo nombre a la familia que ocupará el lugar de los van Scheldt.



# Concurso

En nuestro anterior número se anunciaba el sorteo de varios libros de Warhammer Rol 1ªEd prestados por los chicos de La Factoría, aún así en la recta final, se nos pasó incluir la información referente al sorteo, cosa que queremos corregir desde ya en este quinto número. Bien, disponemos de varios libros para sortear para lo cual hemos pensado dos opciones que os permitan conseguirlos. Por supuesto nos gustaría aclarar que cualquiera puede participar una sola vez en cada uno de los dos sorteos, aunque eso sí, es posible participar en los dos.

La primera y más sencilla, consistirá simplemente en cumplimentar una pequeña encuesta elaborada para conocer vuestra opinión al respecto de nuestro ezine, así como alguna información útil que pueda ayudarnos a mejorarlo de cara al futuro. La encuesta ha sido elaborada en un archivo de excel y podréis descargarlo en la siguiente url, de tal forma que una vez lo hayáis contestado nos lo enviéis por correo electrónico a la dirección [igarol@hotmail.com](mailto:igarol@hotmail.com) para que podamos analizar las respuestas. De entre todas las contestaciones que se nos envíen se sorteará uno de los libros. A continuación se exponen las bases para este sorteo.

1. El Concurso se encuentra dirigido a todas las personas sin límite de edad. Quedan exentos de participar los integrantes del equipo del Heraldo de Altdorf (de ahora en adelante HdA).
2. Para participar del Concurso, los participantes deberán completar y enviar un formulario (en adelante el Formulario), en los términos indicados en las presentes Bases y en el Formulario. El Formulario se encuentra disponible en forma permanente en el sitio web [www.edgeent.com/igarol](http://www.edgeent.com/igarol). El participante deberá completar el Formulario y enviarlo a la dirección de correo electrónica del HdA ([igarol@hotmail.com](mailto:igarol@hotmail.com)).
3. Los datos de los participantes serán registrados para el desarrollo del Concurso. Todas las personas indicadas en el punto anterior que cumplan con los requisitos establecidos en las presentes Bases, participarán automáticamente del sorteo de un libro suplemento de la primera edición de Warhammer Fantasía el Juego de Rol<sup>R</sup> (otorgado por gentileza de La Factoría de Ideas). Se sortearán dos libros (cuyos títulos serán dados a conocer posteriormente) que serán repartido entre dos ganadores.
4. Se podrá participar del Concurso desde las cero horas del 01 de Abril de 2006 hasta las cero horas del 01 de Junio de 2006.
5. El sorteo se realizará el 09 de Junio de 2006. HdA notificará a los ganadores por correo electrónico.
6. A los fines de hacerse acreedor al premio, los ganadores deberán notificar a HdA la aceptación del premio mediante comunicación fehaciente dirigida al correo electrónico del HdA, dentro de los 30 días de recibida la comunicación que da cuenta el punto 5 anterior.
7. Los ganadores recibirán sus respectivos premios por correo, luego de que el HdA haya recibido la respectiva notificación de cada ganador. El traslado y todos los gastos del mismo correrán por exclusiva cuenta y riesgo del ganador. Si el ganador no comunicara la aceptación del premio en los términos establecidos en el punto 6 anterior caducará su derecho al premio. En dicho caso, el HdA dará a conocer un nuevo ganador que podrá (si cumple con lo indicado en el punto 6) hacerse acreedor al premio.
8. HdA dará estricto cumplimiento a las obligaciones asumidas en este Concurso con la comunicación que se indica en el punto 5 anterior.
9. HdA no asume ninguna responsabilidad frente a los ganadores por cualquier desperfecto, inconveniente, garantía, defecto y en general cualquier anomalía de cualquier tipo que pudiere presentar el premio, no garantiza cualquier contratiempo surgido con la entrega por responsabilidad del servicio de correo, ni se responsabiliza por pérdidas o extravíos por parte del servicio de correo.
10. El premio es intransferible y no podrá canjearse por dinero.
11. La probabilidad estimada para ganar uno de los dos libros a sortear dependerá de la cantidad de participantes que cumplan con los requisitos establecidos en las Bases y sean aceptadas en los términos establecidos en estas Bases. Por ejemplo, si participan 1.000 personas, la probabilidad de ganar el premio será de 1/1000.
12. Cuando circunstancias no previstas lo justifiquen, HdA podrá cancelar, suspender o modificar el Concurso. Cualquier modificación que se produzca será oportunamente anunciada a través del Sitio [www.edgeent.com/igarol](http://www.edgeent.com/igarol).

## EL HERALDO DE ALTDORF

13. No podrán participar del Concurso los miembros del HdA.
14. El ganador autoriza al HdA a difundir sus datos personales e imagen con fines publicitarios bajo cualquier medio, sin derecho a compensación alguna, hasta 365 días de finalizado el Concurso. La participación en el presente Concurso implica el conocimiento y aceptación de estas Bases, así como de las decisiones que adopte HdA sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.

La segunda opción, quizás sea la más entretenida, se trata de un pequeño concurso de relatos. Así es, preparar vuestra pluma si queréis haceros con alguno de los libros que ofreceremos para el concurso de relatos. Para los participantes del concurso de relatos habrá tres libros a sortear, que serán para los tres relatos mejor valorados. A continuación se exponen las bases del concurso de relatos para los interesados en participar.

1. Cualquier persona puede participar en el concurso sin importar su condición. Quedan exentos de participar los integrantes del equipo del Heraldo de Altdorf (de ahora en adelante HdA).
2. El tema del relato debe estar, por supuesto, ambientado en el universo de Warhammer Rol, no serán tenidos en cuenta relatos con otra temática no relacionada.
3. La extensión del relato no debería ser nunca superior a cinco páginas con un tamaño de fuente de 12 puntos y un tipo de letra Times New Roman.
4. Los relatos deberán ser remitidos en formato .doc o .rtf a la dirección de correo electrónico [igarol@hotmail.com](mailto:igarol@hotmail.com) no siendo admitidos relatos en otros formatos. Dichos correos electrónicos deberán ser remitidos con el asunto: "Concurso relatos HdA"
5. La fecha límite para la entrega de trabajos finalizará cuarenta días después de la publicación del quinto número del HdA en la web de IGARol (<http://www.edgeent.com/igarol>) y cualquier correo recibido con posterioridad a las doce de la noche de ese día no será aceptado a concurso.
6. Todos los relatos deberán ser originales y responsabilidad de los correspondientes autores, no se admitirán aquellos trabajos que puedan representar una vulnerabilidad a otras obras. Por supuesto, quedan excluidos del concurso cualesquiera relatos que puedan ser considerados "plagio", "copia" o "imitación" de otros materiales ya existentes.
7. El jurado que seleccionará los mejores relatos estará formado por cinco integrantes del HdA.
8. Cada miembro del jurado asignará una puntuación de uno a cinco a cada uno de los relatos admitidos a concurso, de tal forma que los tres relatos con una mayor puntuación serán los agraciados. (En caso de empate entre dos relatos, cada miembro del jurado dará su voto a uno de los dos relatos y el que más votos tenga será el vencedor).
9. Los premios no pueden cambiarse por otro premio o por dinero. En caso de renunciar al premio este podrá ser entregado al siguiente relato con más puntos si así lo consideran los miembros del HdA.
10. Los ganadores de los premios recibirán en la cuenta de correo electrónico desde la que hayan remitido su relato, el comunicado de la asignación del premio. Acordándose en dicho correo las condiciones de la entrega.
11. Los tres relatos finalistas serán presentados en el siguiente número del HdA a todos los lectores junto con la clasificación definitiva de todos los relatos presentados.
12. El HdA se reserva el derecho de publicar en sus siguientes números cualquiera de los demás relatos enviados al concurso y que no hayan sido agraciados con un premio.

Y bueno por ultimo añadir que los agraciados con los libros (tanto por el sorteo como por el concurso) recibirán notificación en la cuenta de correo desde la que se pongan en contacto con nosotros para acordar los términos de la entrega. Sin más, en espera de recibir vuestros correos electrónicos.

