

# WARHAMMER® FANTASY ROLE-PLAY™

AVENTURAS EN MARCHA  
EN EL REIKLAND



# CRÉDITOS

**Diseño:** Andy Law y Dominic McDowall

**Escrito por:** Ben Scerri

**Texto adicional:** Andy Law

**Ilustraciones:** Jon Hodgson, Sam Manley, Scott Purdy y Ralph Horsley

**Diseño gráfico:** Paul Bourne

**Edición:** Síne Quinn

**Productor:** Andy Law

**Editor:** Dominic McDowall

**WFRP4 Diseñado por:** Andy Law y Dominic McDowall

**Agradecimientos a:** Games Workshop

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

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

## Edición española

**Traducción:** Álvaro de Sande e Ignacio Sariego "Igest"

**Maquetación:** Álvaro de Sande



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



# ◆ AVENTURAS EN MARCHA ◆ EN EL REIKLAND



Los ganchos de aventura de este PDF pretenden inspirar a los DJs a crear sus propias aventuras empleando las localizaciones incluidas en el **Capítulo 10: El Glorioso Reikland** del libro básico de WHFRP, y ofrecer detalles adicionales del Reikland en su conjunto. La localización sugerida está en negrita, pero puede trasladarse o adaptarse fácilmente si es necesario.

## LAS MONTAÑAS, LAS COLINAS, Y EL VORBERGLAND

### MEJOR DEJARLO ENTERRADO

Helset von Lilahalle, margrave de la aislada **Marca de Falken** en las Montañas Grises, está en apuros. Una expedición encontró una mina abandonada y descubrió oro en sus profundidades. Desafortunadamente, también descubrieron que los enanos de Karak Azgaraz la reclamaron en el pasado, dejando inscripciones legales cerca de la entrada a los niveles inferiores. Antes de empezar la explotación, Helset quiere contratar unos forasteros discretos para borrar las inscripciones y eliminar de esta forma la reclamación de los enanos. Pero las runas no son mundanas, y cualquier intento de destruirlas avisará a los descendientes de los propietarios originales. Además, si utilizan explosivos, el colapso resultante abrirá cavernas que profundizan en las montañas. Y, allí, despertará la razón por la que los enanos dejaron la mina...

### LA DESPENSA

Persisten los rumores de que los viajeros están desapareciendo en el paso del **Mordisco del Hacha**, la vía principal a través de las **Montañas Grises**. Un desesperado y desaliñado guardia dice conocer la verdad: las caravanas de mercaderes están siendo secuestradas, y toda la carne escondida en una despensa viviente. El guardia no vio lo que le agarró — apenas escapó con vida — pero asegura que las mercancías aún siguen en las montañas. Así pues, es probable que la recompensa sea alta. ¿Está mintiendo y planea atraer a cualquier posible salvador a una trampa canibal? ¿o quizás las caravanas están realmente en apuros, quizás por la presencia de trolls de piedra hambrientos, gigantes o algo peor?

### SANGRE SAGRADA

Los carteles de 'se busca' abundan en los pueblos de **Lichdechs: 10 Coronas de oro por la cabeza de Kisa Grammle, recientemente en Altdorf, que serán pagados al recibir la cabeza en el Monasterio del Puño Quebrado**. Una investigación revela que es una anticuaria emprendedora, de la que se rumorea que estaba cavando en **las Hägercrybs**. Cuando estuvo por última vez en el pueblo, estaba muy emocionada por un hallazgo que 'sacudirá el Imperio hasta sus cimientos!' ¿Qué encontró? y ¿Por qué los monjes sigmaritas pagan tanto por verla muerta? Sea como sea, cualquier grupo interesado debe apresurarse, porque no solo la persiguen dos cazarrecompensas, sino también un fraile ulricano y un vampiro.

### EL LINGOTE ANTES QUE EL MINERAL

Lady Femeke de **Ottzel** está en un lío. Desesperada por traer sangre nueva a su menguante aldea, no solo ha anunciado el hallazgo de una nueva veta de plata en las cercanas **colinas Skaag**, sino que, entusiasmada, ha vendido concesiones para explotarla. Pero no existe tal veta y los mineros ya están de camino. Sin embargo, Femeke no es una mujer que deje que las circunstancias interrumpan su fiebre de la plata falsa. Usando su recién descubierta riqueza, ha empleado a Eldruc Ojo de Hierro — un excéntrico buscador de oro enano — para encontrar plata antes de que lleguen los mineros. Femeke necesita unas manos capaces para proteger a su enano de fieras, hombres bestia, pieles verdes, y de la mujer de Eldruc y sus tres hermanos, que exigen que regrese a casa y pague sus deudas de inmediato.

### SIN TUMBA, SIN QUE TE ECHEN DE MENOS

Los estibadores de **Prie** aseguran que las **colinas Skaag** son el mejor lugar para ocultar un cuerpo. Después de todo, hay un sinfín de hoyos excavados sin nadie a varias millas a la redonda para comprobarlos. Así, cuando Karlus Lystadt, un famoso ladrón de joyas, fue golpeado hasta la muerte y enterrado por sus crímenes bajo el **risco Prie**, nadie se preocupó demasiado... hasta que se difundió el rumor de que el sinvergüenza se había tragado su último premio — un diamante tan grande como un huevo de gallina — antes de morir. ¡La caza ha empezado!



## LA COMADRONA DEL JABBERSLYTHE

Reinholt Schent — un autobautizado ‘erudito de lo fantástico’, que afirma trabajar para el Zoo Imperial — paga un precio muy elevado por la entrega de cierto espécimen. Algunos eruditos creen que la más terrible de las monstruosidades, el Jabberslythe de las leyendas, se reproduce. Además, Schent cree que hay un ejemplar preñado de esta especie merodeando al oeste de **Vorbergländ**, cerca de **Hallt**. Schent requiere unos hombres resueltos que presencien y registren el terrible nacimiento, para luego regresar con el recién nacido para estudiarlo. Afirma de forma natural, que esto no debería ser difícil, ¿verdad?

## RANALD PROTEGE

La misteriosa ‘Lady Münze’ patrocina muchas cervecerías de clase baja en el **Vorbergländ**. Susurra que la nobleza engorda con el sudor de los trabajadores de los viñedos, vendiendo una botella por más de lo que una familia campesina jamás verá en su vida. ‘*Es de hecho el Jardín de Ranald*’, dice con burla, mostrando su desaprobación en su afilado rostro. Lady Münze busca almas valientes para combatir esta injusticia, intercambiando un envío de vinos de alta calidad por vinagre. El intercambio se realizará en la carretera entre **Dunkelberg** y **Königsdorf**, en la frontera con **Wissenland** — pero no deben ser vistos. Sus palabras son graves, pero su bolso está muy lleno, cosido pulcramente con las palabras ‘Ranald protege’. Será generosa con quienes realicen el intercambio, pero no dará nada a quienes sean descubiertos.

## EN LA CIMA DEL MUNDO

El famoso escalador indí, Tenzin Norlay, está en **Wheburg**. Ofrece un enorme zafiro a cualquier grupo dispuesto a guardarle las espaldas mientras intenta ser el primer hombre vivo en subir a la cima **Drakenberg**. Las afiladas rocas, el riesgo de avalancha, o la amenaza de ser devorado, son pequeños precios a pagar por tal hazaña (y la recompensa que implica). Sin embargo, pese a lo que dice, Tenzin está buscando algo más que la fama, porque en

realidad es un maestro del Saber de las Sombras, y busca usar a los personajes como agentes para acabar con un antiguo mal que está ligado a un obelisco en la cima de la montaña.

## LA MATADORA DE DRAGONES

El dragón Caledair no ha sido visto en generaciones, pero eso no importa a Thogna Ingotfist, una matadora de dragones. Los guardias del **castillo Mantikor**, en la base del **Drakenberg**, dicen que ella estaba allí arriba la última vez que fue visto el dragón, y no ha descendido desde entonces. Según los guardias, encontró grandes riquezas en la montaña que no puede usar, ‘es una matadora — y tiene sus votos’. Pero si llevas un tonel de la mejor cerveza Bugman a Ingotfist, se dice que contará cualquier secreto al llegar al fondo de la jarra. Solo necesitas encontrarla.

## LOS BOSQUES SOMBRÍOS

### ¡ENGAÑA HASTA QUE SALGAS VIVO!

El robo de carretas es un buen negocio, pero ahora Mathilde Schlitz quiere dejarlo. Tiene la intención de acusar de su carrera criminal a los monstruos del bosque. Para ello, planea pagarle a alguien para que consiga artefactos de los hombres bestia de una de sus piedras de manada en **el Reikwald**. Y después dejarlos en sitios estratégicos para engañar a los vigilantes de caminos. Pero, antes de escapar, Mathilde dejará caer que unos malhechores pretenden ocultar sus crímenes con artefactos profanos, y donde encontrarlos. De un modo u otro, ella no será la única culpable.

### ¿QUE HAY EN UN NOMBRE?

En los **bosques de pinos de sangre**, cerca de **Ambergrissen**, un círculo de cadáveres cuelga boca abajo atado a los árboles. La sangre tiñe las raíces negras como la noche, y la corteza es muy roja. Los cuerpos están intactos, salvo por un tajo en la garganta.





No han sido devorados por animales, arañas o goblins, y no hay señales de lucha. Los locales dicen no saber nada y reiteran que nunca han oído hablar de un sacrificio semejante. Si se aborda a los chamanes del Colegio Ámbar, estos también mantienen la boca cerrada. Si no se investiga el horror, no se sabrá nada más. Si se investiga: bien, será necesario levantar un nuevo círculo de sangre, y los locales saben exactamente cómo hacerlo...

## NO SE DESPERDICIA NADA

Willibert Klemm — un mercader de **Altdorf** — está furioso por las pérdidas causadas por la incursión de arañas gigantes en los **bosques de pinos de sangre**. Pero nada se escapa a Klemm sin hacerse antes con un puñado de monedas. Ya está gestando un nuevo plan: ¡seda de araña gigante! Si no puede vender madera — bien, ¡por Handrich que venderá la seda! Solo necesita un grupo capaz para recogerla, ¡con experiencia de primera mano!

## LOS LAZOS QUE UNEN

Dicen que una bruja acecha **Grissenwald**: Angela Hebamme. Hebamme fue antaño la partera más famosa del Imperio. Tenía tanto talento que la Casa Holswig-Schliestein de Altdorf y la Casa Liebwitz de Nuln la emplearon, hace décadas, para traer al mundo a sus actuales vástagos. Dicen, en susurros, que Hebamme tejió poderosos hechizos mientras trabajaba. Estos hechizos llevan al Imperio por un rumbo que solo ella podía predecir, antes de que huyese de la sociedad imperial. Ahora, muchos pagarían un alto precio por oír lo que tiene que decir.

## LOS RÍOS, LOS CANALES, Y LOS LAGOS

### LA ISLA DEL ABUELO REIK

A los marineros les encanta intercambiar historias sobre la **isla del Abuelo Reik** — una isla mítica del río **Reik** gobernada por el dios del río. El culto de Manann en Altdorf presta apoyo a estos relatos, esperando adelantarse a sus rivales de Marienburgo y reclamar que el Abuelo Reik no es más que el propio Manann. Pero otros susurran que el Abuelo Reik podría ser realmente Stromfels — el dios de los tiburones, los piratas y los naufragios. Susurran que 'Reik' suena muy parecido a 'naufragio' (en reiklandes), ¡y el río se traga más que su justa cuota de barcos! Pero el Abuelo Reik no es ninguno de ellos y no está contento con tales suposiciones. De modo que las siguientes personas que lleguen a su isla serán sus mensajeros, les guste o no...

### 12 METROS DE FAMA

Durante 30 años, Terenz Gaubatz — zoólogo imperial y comprometido desmitificador — se ha visto perseguido por la pérdida del 'general'. Este supuesto lucio gigante de doce metros fue capturado, sacrificado, y devorado inconvenientemente antes

de que Gaubatz pudiera confirmar su existencia. Sin embargo, avistamientos recientes cerca de **Lengern**, en el **río Reik**, hablan de un pez monstruoso. Dados los rumores de su tamaño, puede que el 'general' engendrarse antes de morir. Un espécimen vivo sería un tesoro (por no mencionar el oro por su captura).

## ¿PROBLEMAS EN EL AGUA?

Waliyya el-Shah — una filósofa árabe que vive en **Bögenhafen** — ha descubierto algo. Durante años, ha estado midiendo la temperatura del **río Bögen** antes y después de su paso por **Vorbergland** para entender sus singularidades. Recientemente, ha descubierto un extraño incremento de las temperaturas que procede de un estrechamiento del río, y tiene una teoría. La Sociedad Imperial de Excelentísimos Filósofos no la ayudará, así que ha pedido un préstamo para pagar una escolta armada para investigar la fuente de calor en la niebla. Y si está en lo cierto, va a necesitar toda la ayuda posible para lo que hay bajo las aguas...



## ENOJADO

Oskar Griesgram, del gremio de bateleros, está furioso. Su compañía siempre ha tenido pocos miembros, lo que aseguraba que el transporte de barcazas por la traicionera boca del Teufel proporcionará un precio elevado. Pero el **canal Grünberg** lo ha arruinado todo, y ahora pasan más barcazas por esa ruta que a través de las limosas aguas de **La locura de Leopold**. Griesgram cree que hay que pasar a la acción. Obviamente, él no puede implicarse, pero si un grupo revienta accidentalmente una parte del canal, o atrae a una terrible criatura para que haga su guarida en las cercanías, estaría encantado de compartir un porcentaje de sus beneficios cada mes, porque sin duda el negocio crecerá...

## RETIRO CATHANES

Lin Li Chun — un hechicero sin licencia de Cathay — y su esposa, han decidido viajar por el Viejo Mundo. Cruzaron las Montañas del Fin del Mundo, se dieron un festín en L'Anguille, compraron en Marienburgo, y ahora están navegando por los canales del **Vorbergland**. Huéspedes del Reikland por orden del Emperador, dondequiera que van están expuestos a la ignorancia



de los lugareños, y las autoridades tienen la orden de protegerlos para prevenir un incidente diplomático con Cathay. Pero en **Ubersreik**, sin una estructura de mando formal y con el ejército local muy menguado, la escolta debe contratarse. Y así es como un grupo dispar acompaña a la pareja. Por desgracia, parece que Lin Li no entiende que practicar hechicería sin licencia es ilegal. Y ¿le preocupara esto a alguien cuando lleguen los asesinos?

## CARRERAS LOCAS

Si hay algo que le gusta hacer a la nobleza, es probar lo superior que es al resto — *especialmente* a otros nobles. El boyardo Dominik Tyurin ha decidido que su siguiente proyecto será una carrera de naves de lujo por el **canal Weissbruck**. ¡El ganador recibirá la escritura de propiedad de la casa natal de Tyurin en Kislev! La competición es feroz (y posiblemente ilegal), pero el premio merece la pena. Todo lo que hay que hacer es conseguir una embarcación, pagar la cuota de inscripción, y navegar por el estrecho canal frente a otros 20 participantes. Y son un grupo variado, incluyendo a un ingeniero con un preocupante número de diminutos cañones, un mercader con un enorme perro en su barcaza y un hechicero dorado ¡sin ningún marinero en su barco!

## LAS MALDITAS Y FÉTIDAS MARISMAS

### UNA COLA DE INFORTUNIO

Examinando las mercancías de un armero, una maza atrapa vuestra mirada; una especie de masa ósea, como una coliflor hecha de escamas de piel de tiburón superpuestas y montadas sobre un mango de hierro de pantano. El herrero dice que se la vendió un hombre del **pantano Grootscher**, que afirmó que era la cola de un monstruo. La maza está sorprendentemente bien equilibrada, y es robusta y efectiva. Un grupo astuto y osado podría hacer una fortuna si encuentra una fuente de estas mazas.

### DELICATESSEN DE GORRUM GLUTTONGUT

Gorrum Gluttongut — un ‘chef’ ogro de **Altdorf** — busca siempre nuevas carnes que servir en sus delicatessen. Cuanto más grandes mejor, aparte de cualquier otro criterio. Aunque es difícil encontrar gigantes, las **marismas de Altdorf** suelen ser invadidas por trolls de río... Gluttongut pagará bien por algunos filetes de los cuartos traseros de una de estas criaturas. En caso de que, por algún milagro, los consigan, deberán ser cuidadosos, porque la carne no parece dejar de regenerarse, incluso mucho después de que la fuente de origen esté muerta. Transportarlos puede ser una tarea imposible para los que no estén preparados.

### LA PRUEBA ESTÁ BAJO LA CUBIERTA DE POPA

El *Rhyal*, un navío destartado de origen strigano, ha encallado en **La locura de Leopold** y ha permanecido ahí sin ser molestado

durante un mes. Los rumores y las supersticiones rodean a los striganos, y se rumorea que están aliados con los no muertos. Hasta ahora, nadie se ha atrevido a acercarse temiendo lo que pueda haber en su interior — ni siquiera los voraces carroñeros que se encuentran en las **marismas Reiker** — un objetivo para las almas lo suficientemente valientes como para investigar.

## LA SANGRE DE MORR

*Cerca de las **pedras cuervo**, en el **pantano Ubland**, encontré algo que tienes que ver. Es esta roca negra. Hay muchas allí. Mira, sé que no parece especial ni nada de eso, pero me manchó las manos. Puedes ver que aún están negras. Así que la machaque, la mezclé con un poco de mordiente, y lo que obtuve fue el tinte más negro que nunca hayas visto. ¡Los dandis de Altdorf correrán para hacerse con esto! Por supuesto, tuve las peores pesadillas de mi vida después, pero ellos no necesitan saberlo, ¿verdad? Solo quieren un buen color negro para sus ropas. Y nosotros podemos conseguirlo para ellos, ¿verdad?*



## LAS MUCHAS CIUDADES Y VILLAS

### LA VERDAD DETRÁS DE LA LARGA COLA

Las autoridades de **Altdorf** están tomando medidas enérgicas con los vendedores de la *Cola de Grifo* — un nombre satírico para una publicación antisistema que opera como fachada para la ‘Gloriosa Revolución del Pueblo’, un grupo que busca acabar con la opresión de las masas a manos de la nobleza. Esto ha causado tensiones en las calles de Altdorf, con la guardia y el ejército estatal reprimiendo a cualquiera que crean un revolucionario — pero el conflicto genera oportunidades. Algunos se apresuran a coger el dinero del Emperador y patear a los revolucionarios, mientras otros enarbolan el estandarte de la libertad (y cualquier moneda que puedan arañar). Pero un grupo recién enrolado descubre que el Culto de Verena apoya en secreto la revolución, y que aparentemente la Señora de la Ley del Imperio está financiando la *Cola*, ¿qué debería hacerse con esa información?



## MALA VIDA

Los Lowhavens son una familia de criminales halflings metida en todos los asuntos turbios del Reikland. En **Auerswald**, han aterrorizado a Ferdinand von Wallenstein reuniendo pruebas de sus escapadas en la Semana de la Pólvora en Nuln. El consejo de la ciudad también está bajo su control, con bastantes trapos sucios como para enviarlos a la hoguera cuando quieran. Solo han ignorado al anciano Lord Adelbert, dejado por senil. Así, cuando el noble se encuentra con un grupo de forasteros en el camino, pretende sorprender a los Lowhavens ofreciendo oro por el asesinato de tres halflings principales de Auerswald: Aloysius el carnicero, Bornelium el panadero, y Cocker el grabador, el fabricante de candelabros más letal del Reikland.

## EXTRAÑO ES MI SEGUNDO NOMBRE

Schaffenfest — el festival primaveral de **Bögenhafen** — está al caer. El doktor Malthusius, del museo del doctor Malthusius, necesita existencias. Últimamente ha tenido una mala racha: mutantes comiéndose entre sí; garrapatos que han crecido tanto que se salen de sus jaulas, y cosas peores de las que preferiría no hablar. Pagaré generosamente por cualquier rareza que pueda mostrar en su espectáculo. Los procuradores de lo improbable solo necesitan ofrecer mercancía fresca. El único problema son las elevadas multas, a veces *pena de muerte*, si te atrapan con un mutante vivo, monstruo o peor. Pero ¿no es mejor que te paguen por una de esas criaturas que simplemente matarlas a todas?

## UN ASESINATO SUAVE

En **Diesdorf** hay una larga historia de enfrentamientos entre las familias criminales de los Havilund y los Frankle. Puñaladas, envenenamientos, tiroteos, linchamientos — cualquier cosa que puedas imaginar, ha ocurrido. Los locales lo ignoran y siguen con su rutina, pero un brote reciente de asesinatos ha llamado la atención de un cazador de brujas de paso, Lothar Metzger. Afirma que los asesinatos son muy similares a los asesinatos rituales dedicados al Dios de la Sangre. Al día siguiente, Metzger es hallado con cientos de puñaladas en un callejón ensangrentado. El burgomaestre ha ofrecido una recompensa de 5 coronas de oro a cualquiera que destape al culpable, sin considerar cuántos lugareños están implicados, y hasta qué punto podría llegar una investigación en el culto de Sigmar...

## EN MEMORIA DE TYLOS

Las Fraus, Kristen Meissen, Maude Schenkenfels y Solveig 'Tía' Zweistein, han vuelto. Estas tres viudas ricas se han odiado por décadas, intentando ser las más ingeniosas, las más casaderas o las más derrochadoras según la temporada. Su objetivo actual es comprar terrenos cada vez más lejos y más alto en las colinas Dunkelberg. Cada competitiva viuda posee una cima de tres colinas igual de altas, pero ninguna está satisfecha. Solo pueden subir más arriba, y han encargado la construcción de altas torres sobre sus casas. Horrorizada, la gente de **Dunkelberg** teme que las oscilantes edificaciones no solo sean monstruosas y arruinen la

estética rústica del pueblo, sino que probablemente acabarán cayendo y provocando un daño incalculable. Tres comerciantes han reunido fondos para pagar a mercenarios para callar a las viudas y terminar con su disputa de forma permanente.

## VINO Y ESPÍRITUS

Günter Oppenheim no es el nigromante más inteligente del Reikland, pero es emprendedor. Mientras bebía el mejor de los vinos de **Eilhart**, tuvo una idea: la calidad del vino envejecido no solo procede del tiempo de reposo, sino de su experiencia. De algún modo, esto le llevó a la conclusión de que el mejor vino sería el procedente de uvas cultivadas por fantasmas de víctimas asesinadas. El problema es que, ¡su teoría es correcta! El aislado viñedo de Oppenheim es un éxito, con sus viñas atendidas por espíritus encadenados. Los rivales, poco convencidos del éxito de Oppenheim, pagarán para descubrir los secretos de las cadenas gruesas y los avisos de '¡FUERA DE AQUÍ!'

## ESCATIMANDO

Una reciente sucesión de barcazas hundidas conduce a los astilleros de **Grünburg**. El gremio de mercaderes cree que el gremio de constructores de barcos está escatimando en material. El gremio necesita un grupo que investigue discretamente y reuna pruebas para asegurarse un reembolso. Pero, tras el telón, no parecen haber ningún desperdicio en el trabajo. Y otros habrían advertido la quema de recortes, porque los tablones son tratados antes de su uso. ¿Donde está la madera? ¿Quizás la respuesta está en el retorno del culto del hombre de madera?

## WEINFEST

El Weinfest es una celebración anual, a la que solo se accede con invitación, para disfrutar de los mejores vinos que el Reikland puede ofrecer. Este festival **Holthusen** está dedicado a Rhya, la diosa de la fertilidad y el verano. Cada año, pícaros, charlatanes y vagabundos intentan hacerse con invitaciones, con la esperanza de disfrutar del tonel dorado — un barril de vino depositado en el Weinfest hace 100 años. Este año no es diferente, salvo por el hecho de que uno de los 'vagabundos' es un chamán hombre bestia disfrazado que busca invocar a un demonio de Slaanesh implantado en el tonel dorado hace un siglo. Solo debe probar el vino y la fiesta se convertirá en una que nadie olvidará...

## YO, EMPERADOR

Es Stilwoche — la semana de la moda — en **Kemperbad**, y todo aquel que es alguien en el Reikland acude a presumir de sus últimos modelos. Se rumorea que incluso el Emperador Karl-Franz I estará entre el gentío. Aparentemente irá de incógnito, para no causar sensación o influir en el juez, Johann van Ness. Desafortunadamente para los asistentes, esta noticia ha llegado a las Torres Plateadas, un culto del caos de Tzeentch. El cazador de brujas, Alprecht Kassel, sabe que los sectarios están cerca. Busca contratar espías que se cuelen en el evento y le informen si



ven algo raro — antes que se descubra la verdadera identidad del Emperador. Si el grupo descubre a las Torres Plateadas, Kassel estará muy molesto: les dijo a sus sectarios que fuesen discretos...

## EL DESPERTAR DEL MUNDO

*Los que están en el Umbral*, un culto apocalíptico de Morr, han llamado la atención al Culto de Sigmar. Están liderados por el Doktor Talima L. Siuder, un supuesto experto en nehekharaka, y su base está en **Schädelheim**. *Los que están en el Umbral* creen que la humanidad está ante el precipicio de la muerte. También creen ser los enterradores de toda la raza humana, y algunos de sus miembros están más ansiosos que otros por acelerar este destino. Por supuesto, el Culto de Sigmar no puede interferir directamente por temor a un incidente religioso, pero pagarán a agentes para que ‘tengan unas palabras con’ el doktor Siuder.

## SABE A POLLO

Æpicarion — un rico comerciante de Myrmiden en los Reinos Fronterizos — ha llegado a **Schilderheim** en su búsqueda de comer todos los animales del Viejo Mundo. Ahora ha puesto sus ojos sobre las aves salvajes de la región. Los restaurantes están encantados de complacerle, hasta que la gente comienza a desaparecer. Los locales tienen la certeza de que Æpicarion está comiendo más cosas que aves salvajes. Asustados y desesperados, contratarán a cualquier mercenario de paso para acabar con el extranjero, o al menos, animarle a irse. Pero en la habitación del comerciante, lo encontrarán muerto y con la prueba de que algo ha salido de sus entrañas. Los cuerpos empiezan a acumularse, y los mercenarios son los principales sospechosos; porque, ¿quién sabe si no fueron ellos quienes mataron a Æpicarion?

## DOS PULGARES HACIA ARRIBA

Proserpina ‘Pinny’ Applebee comenzó a servir estofado de manzana y rata, hoy día un manjar, a la gente de **Stimmigen** hace casi una década. Los gastrónomos se maravillan con su rico sabor, y los doctores por sus efectos ¡casi revitalizantes! Pero cuando un fraile viajero encontró un pulgar de tamaño humano con una garra enganchada al final, los rumores (y los vómitos) se empezaron a extender como las llamas... ¿Qué tipo de ratas ha estado cocinando Pinny? La comisión cultural de Stimmigen está ansiosa por averiguarlo — aunque Pinny hará lo que sea para que nadie descubra sus secretos con las alcantarillas.

## LA OSCURIDAD MANCHADA DE TINTA

Reineke Rattenfanger, descendiente de una larga saga de cazarratas, afirma haber visto algo nuevo bajo las cloacas de **Ubersreik**. Los ojos pequeños y brillantes son una cosa, pero ha encontrado parches de mugre negra y pegajosa en todas partes. Jura que algunos tienen forma de números, como si fuesen medidas o direcciones, con formas similares a la gran estructura de un portal. Además, jura que a los habituales ruidos de sus presas se han unido ruidos de rascado, como el de la pluma sobre

el pergamino. ¿Es posible que las ratas hayan aprendido a leer y escribir? Sea como sea, Rattenfanger busca guardaespaldas, y además se podrían hacer cosas mucho peores con una buena guía de Ubersreik a su lado. Después de todo, las alcantarillas proporcionan acceso a toda la ciudad...

## OJOS EN EL CIELO

Los Grubers de **Weissbruck** planean una gran expansión para su pueblo. Están talando árboles para la construcción. Gnoldok Malakaisson — un piloto de girocóptero enano — voló hace poco sobre la nueva zona de desarrollo. Pero cuando miró abajo y observó el terreno, se quedó conmovido. Gnoldok está seguro de lo que vio: el patrón de la nueva zona del pueblo es el mismo que la secreta *runa enana de la explosión*, pero a una terrorífica gran escala. Nadie en el pueblo le cree, especialmente los Grubers. Pero hace dos días, mientras estaba bebiendo en la Trompeta, alguien usó explosivos para reventar su girocóptero. Puede que sea castigado, pero se siente obligado a hacer algo con sus descubrimientos, si solo alguien le creyese...

## SEÑAL DE ALARMA

‘Este Sonnstill, visita Wheburg para la celebración de tu vida! ¡Comida, bebida, y fuegos artificiales de Cathay, seguidos de una versión de *Fuegos de Caledor* de Detlef Sierk!’ La sociedad artística de Wheburg está aquí para el evento de la temporada, ¡con suficientes fuegos artificiales alrededor de la ciudad como para despertar a un dragón! Es casi como si ese fuese su plan... Si es así, sería una terrible vergüenza para todos los atrapados en el medio, pero sin duda habrá una gran recompensa por salvarlos a todos, si quedan supervivientes que puedan pagar.

## LOS BASTIONES Y FORTALEZAS

### EGO CONTRA EGO CONTRA EGO

El duque Folcard de Montfort, el rey Rorek Granitehand de Karak Ziflin, y la margrave Manegold von Geetburg se reúnen en una torre. Puede sonar como el principio de un chiste, pero se parece más al principio de una guerra. Y Alram Habich — el arquitecto de la **Torre Piedranegra**, y devoto de Tzeentch, el dios del caos de la transformación — está encantado con los problemas que está causando su torre. Sin saberlo Habich, su antiguo aprendiz ha descubierto la verdadera lealtad de su amo, pero no sabe qué hacer. Así pues, ahoga su temor en la taberna La crin partida, esperando a alguien, cualquiera, que le crea.

### LA CRIATURA DEL TÚNEL DE HELMGART

Poco más que una leyenda, la criatura del túnel de **Helmgart** es un susurro de los guardias borrachos y los mercaderes sonrientes para atemorizar a sus contrapartidas bretonianos que deben viajar



a través del túnel. A pesar del chiste, hay innumerables relatos de testigos oculares de mercaderes que ahora rechazan entrar en el túnel. Una evidencia de ello es que un mercader — Poncet Discret — huyó recientemente de allí aterrorizado, dejando atrás sus bienes. Cuando regresó a recogerlos, no los encontró por ninguna parte. Discret, ahora convencido de que todo es una conspiración, pagará bien si se encuentran sus cosas.

## LA CACERÍA ESTÁ EN MARCHA

El conde Steirlich von Bruner está contratando guardias para una reunión que se producirá en la **mansión Steirlich**. A los nuevos empleados se les da una única orden: que no dejen que los invitados vaguen solos. Desafortunadamente, la joven Ioella von Walfen ha desaparecido, y hay que encontrarla. Cualquiera que entre en las salas inferiores encontrará equipo de caza, y una sala de trofeos con cabezas humanas en la pared. Los intrusos serán detenidos por los hombres del conde, para ser liberados en el bosque esa tarde como presa en la siguiente cacería.

## UNGELÖST

Ru Bai Guo, de Cathay, y Serafin Madej, un kislevita, necesitan ayuda. Ru es un firme creyente en lo sobrenatural y fascinado por los fantasmas. Serafin es pragmático y rechaza lo espiritual, hasta el punto de negar la existencia de los dioses, ¡creyendo que no son más que manifestaciones de la influencia humana! La pareja desea probar o refutar la existencia de los fantasmas, ¡atrapando a uno! Han encontrado la que es hasta el momento su mejor pista: el fantasma de un interno torturado hasta la muerte por los guardias de **La roca**. Pero allí no admiten visitas, así que necesitan ayuda para entrar, protegerles dentro, y luego salir. Las monedas extranjeras son tan buenas como cualquier otra, y tienen de sobra como para pagar por este trabajo inusual.

## LOS PUEBLOS, LAS ALDEAS Y LOS LUGARES SAGRADOS

### MISIÓN: UNMÖGLICH

Una figura sombría, con una túnica negra y verde, se presenta a los personajes mostrando el símbolo de la Orden de la Llama Purificadora, y el anillo del mismísimo Gran Teogonista. Hay una tarea que cumplir: rechazarla supone la muerte, aceptarla no parece un destino mejor. El Culto de Sigmar necesita agentes para robar los Testamentos de Sigmar del **monasterio de la Sagrada Palabra**. Tienen dos semanas para completar el trabajo.

### UNA RELIQUIA, DESPIERTA

Horst Hahnemann — un pastor joven de **Rottfurt** — ha metido realmente la pata. Mientras pastoreaba su rebaño, el suelo se derrumbó y cayó en una antigua tumba repleta de imágenes de lobos de orejas largas y flacas, y grandes escarabajos cornudos. El doktor Johannsen, un anticuario de fama reconocida, ha llegado a la aldea con intención de investigar. Está seguro de que Horst ha descubierto una tumba de Nehekhaka. De hecho, ¡cree que puede tratarse de la legendaria tumba de Rahotep! ¿Podría ser realmente el mismísimo Rahotep — la misteriosa figura que aparece en algunas historias de *La vida y tiempos del Sigmar Heldenhammer*? Al darse cuenta del peligro potencial, tanto de lo que pueda haber en su interior como de los ladrones de tumbas, Johannsen está buscando ayuda para lo que tiene por delante.

### EL MAGO DE WÖRLIN

Las gentes de Wörlin, y los pueblos cercanos, hablan maravillas de un hechicero que vive en las afueras de la tranquila aldea. Muy





alto, y de edad indudablemente avanzada, el hechicero ofrece amuletos y hechizos por rumores y favores. Está buscando algo y está impacientándose; ¿quizás pague por unas manos que le ayuden? La gente dice que a menudo se le escucha murmurando la siguiente rima: 'Una gorgona junto al río, un agujero en el suelo donde el viejo hombre de Mordheim da vueltas y vueltas'.

## LOS LOBOS DE ULRIC

Una banda de andrajosos ulricanos han construido un templo al Señor del Invierno dentro de una gran roca cerca de **Zahnstadt**. La banda predica que la aldea es sagrada para Ulric porque ningún lugar en el Reikland está tan helado en invierno, aunque su gente sobrevive. Los lugareños están felices al principio de dar la bienvenida a los recién llegados. Pero cuando comienzan a criar lobos en su templo, y los aullidos comienzan, los aldeanos se muestran ansiosos por encontrar a alguien que aliente a que se vayan. Su necesidad se hace más apremiante cuando queda claro que los ruidosos creyentes son de alguna forma inmunes a los encantos del misterioso benefactor de la aldea...

## LOS LUGARES ANTIGUOS Y LAS RUINAS TERRIBLES

### INEXTINGUIBLE

Usando fuego, espadas y pólvora, los lugareños han intentado durante generaciones derribar el **Anillo de Piedras Oscuras**. A veces, el asalto rebota inofensivamente; otras queda destruido, solo para reaparecer. La reaparición se produce cuando se eleva la siguiente luna del caos, 'Morrslieb'. El capitán Ottfried Kant, un famoso cazador de brujas, lo destruyó y acampó allí para asegurarse de que nunca regresase... Un mes después, apareció empalado, *atravesado* por uno de los obeliscos negros. La Orden del Yunque paga bien, con oro y favores, por un arma capaz de terminar esta plaga para siempre. Los rumores afirman que ese arma podría estar enterrada bajo el propio anillo...

### NO HAY DESCANSO PARA LOS MALDITOS

Dicen que el **castillo Drachenfels** alberga los espíritus de los desafortunados que cayeron dentro de sus muros. Pero lo mismo parece ser cierto también con los vivos. Kaster Dreckspatz — un hechicero brillante — encontró un destino peor que la muerte al

asaltar el castillo Drachenfels hace décadas. Hasta el día de hoy, permanece en coma el gran hospicio de Frederheim. Por lo general, ante una tragedia como esa, la pobre alma sería apartada de su miseria; sin embargo, Dreckspatz es el guardián secreto de un tomo poderoso y funesto cuya localización debe asegurarse. La Orden Brillante, no está dispuesta a arriesgar a más de sus miembros, ¡por lo que busca espadas de alquiler para romper el dominio que el castillo mantiene sobre el alma de Dreckspatz!

### ¿TRUCO O TRATO?

Una pandilla de jóvenes se ha perdido en **Helmgart**. Tras una semana de búsqueda infructuosa, sus familias están convencidas de que se han ido a **Helspire** en algún tipo de aventura estúpida buscando emociones. El hechicero local cree que Morrslieb se elevará en su punto álgido en tres noches. Por ello, las familias están desesperadas: ¡pagarán *cualquier cosa* que pidan a quienes vayan a Helspire y traigan a sus hijos con vida! El problema, es que una vez los encuentren, los jóvenes no quieren irse. Están aquí para ver a su hermana, y a ella no les gustará que se vayan...

### QUERIDO HERMANO

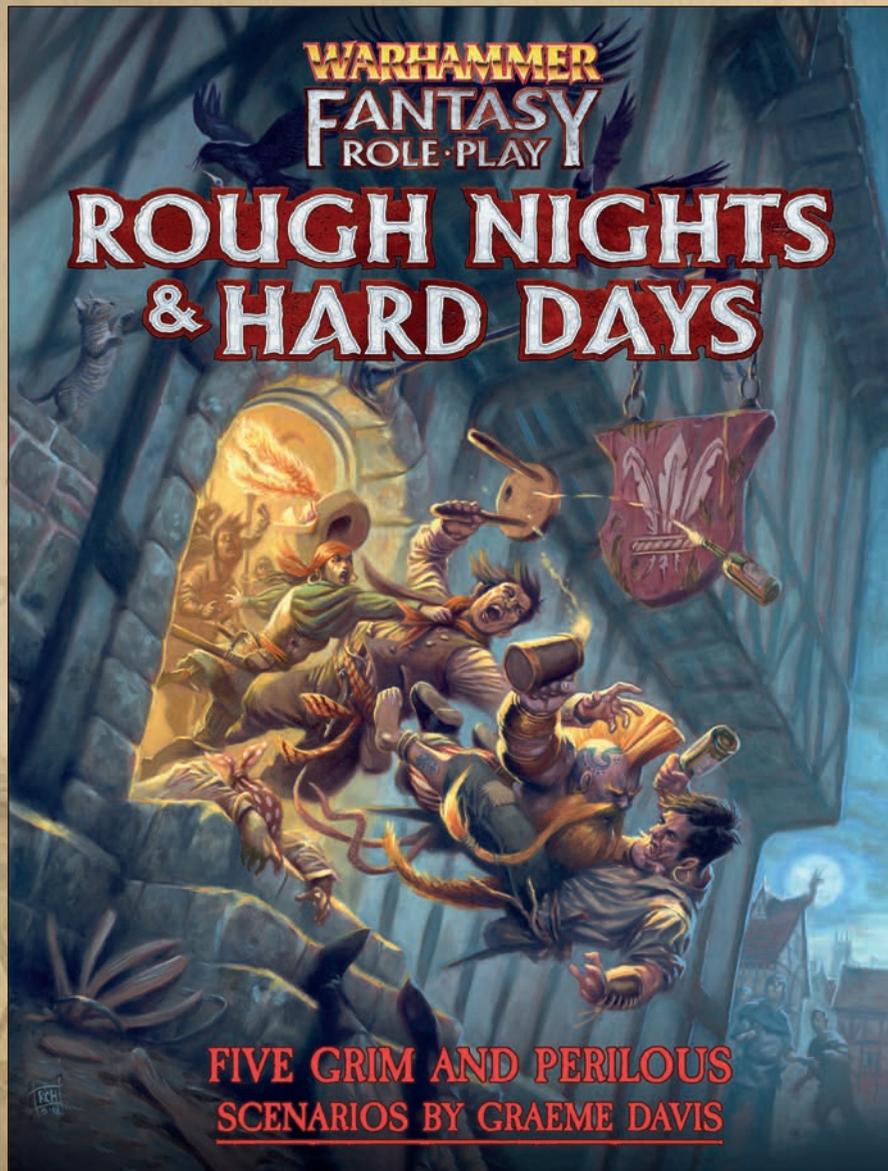
Un elfo inquietantemente alto, con la gracilidad de una pantera y ojos como zafiros tallados, se aloja en una posada en **Stirgau**. Se hace llamar Rasiel Thrice-Scorned, y ofrece una bolsa repleta de monedas de una forma, calidad y pureza que nadie ha visto nunca. Busca un barco que le lleve a la isla de **Lorlay**. Pero, pese a la recompensa, aún no ha encontrado a nadie. Cada vez que es rechazado, simplemente sonríe y dice, 'Tengo todo el tiempo del mundo, y unos pocos años más no importan mucho para una reunión familiar'. ¿Le llevarán los personajes por el Reik?

### EL SONIDO DE LA MUSICA

Después de pasar una terrible noche bajo los arcos de las **Piedras Cantarinas**, con su cautivadora cacofonía sonando en el viento aullante, el grupo regresa a la civilización. La siguiente noche, en un acogedor salón de taberna, un juglar comienza a tocar una canción con su mandolina. La canción es la misma que sonaba en las Piedras Cantarinas — sonidos imposibles para un instrumento así. Nadie más parece darse cuenta. Cuando el músico termina su actuación, la música sigue sonando. Los personajes descubren que el sueño no detiene el incesante canto. Si esperan sobrevivir, deberán encontrar su origen...



CONTINÚA TUS AVENTURAS CON...



Descubre más sobre Rough Nights & Hard Days y todas las expansiones futuras de warhammer Fantasy roleplay e n [www.cubicle7.co.uk](http://www.cubicle7.co.uk)

