

<sup>antem et</sup> <sup>marcelli relictores</sup> <sup>naturaliter usum</sup>  
 Δε και οι αρσενες αφεντες την φρενην χρηση  
<sup>feminae exarrentur</sup> <sup>in desiderio suorum</sup>  
 της θηλειας εξαρρηθησαν εντη ορεσει ατιων εις

# La Araña que teje los Hilos

<sup>bum gentium facere quodcumque non conveniat huiusmodi</sup>  
 ΜΟΝ. ΜΟΥΝ ΠΟΙΕΙΝ ΤΑ ΜΗ ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ. <sup>et</sup>  
 και καθως ουκ εδοκειμασαν τον θη εχει εν  
<sup>potuit</sup> επιτησει <sup>tradidit</sup> <sup>illor</sup> <sup>dr in</sup> <sup>repro</sup>  
 αρειωκεν αττορε ο θε. εις. αδοκι  
<sup>bum gentium facere quodcumque non conveniat huiusmodi</sup>  
 ΜΟΝ. ΜΟΥΝ ΠΟΙΕΙΝ ΤΑ ΜΗ ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ. <sup>et</sup>



πληρι  
 3 <sup>le</sup>  
<sup>dolo</sup> Δολο  
<sup>do od</sup> Θεοο  
 μας. <sup>Α</sup>  
<sup>αρενη</sup> <sup>αρενη</sup>  
 Αρενη  
<sup>cordid</sup> <sup>ΜΟΝ</sup>  
 ΜΟΝ  
<sup>uirrenob</sup> <sup>ΓΝΟΝΤ</sup>  
 ΓΝΟΝΤ  
<sup>ha</sup> <sup>αττα</sup>  
 αττα  
<sup>lum qui</sup> <sup>ΜΟΝ</sup>  
 ΜΟΝ

<sup>ntentione</sup>  
<sup>ade</sup>  
<sup>atonep</sup> <sup>Μορε</sup>  
 Μορε  
<sup>lador</sup> <sup>λαζο</sup>  
 λαζο  
<sup>mer</sup> <sup>ic</sup>  
 ic  
<sup>mitem</sup> <sup>αλεη</sup>  
 αλεη  
<sup>di cogno</sup> <sup>dr επι</sup>  
 επι  
<sup>ca</sup> <sup>ΤΟΙ</sup>  
 ΤΟΙ  
<sup>non po</sup> <sup>r mo</sup>  
 r mo  
<sup>ure</sup> <sup>κορ</sup>  
 κορ  
<sup>lip</sup> <sup>ητος</sup>  
 ητος  
<sup>quo</sup> <sup>ω.</sup>  
 ω.

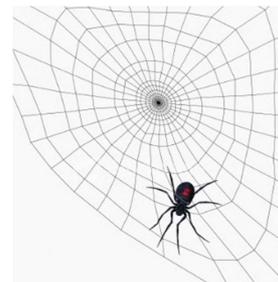
2 // <sup>cin</sup> <sup>Τ</sup>  
 Τ  
<sup>er</sup> <sup>ει</sup>  
 ει  
<sup>enim</sup> <sup>ταρ</sup>  
 ταρ <sup>κρινει</sup> <sup>τον</sup> <sup>ετερον</sup>  
 τον ετερον. <sup>Ο</sup> <sup>αυτον</sup> <sup>κατακρινει</sup>  
 Ο αυτον κατακρινει.  
<sup>eadem</sup> <sup>ατι</sup> <sup>qui</sup> <sup>iudicay</sup> <sup>reimur</sup> <sup>αυτο</sup>  
 τα ταρ αττα πραιει. ο. κρινων. Οιδμεν δε

Una siniestra campaña para personajes de nivel medio.

Diseñada por Tadeus para



# La Araña que teje los Hilos



Por Luis F. García/Tadevs

Campaña de temática oscura y lealtades encontradas donde nadie es quien dice ser realmente. Está escrita para **Warhammer Fantasía JdR**, y es adecuada para ser jugada por un variopinto grupo de 3 a 6 jugadores, especialmente para aquellos propensos a utilizar más el cerebro que el músculo, con mucho de investigación y poco combate. No hay restricciones en cuanto al sexo, clase o condición del grupo de personajes. Está basada puntualmente en algunos elementos de diversas películas como “Abierto hasta el Amanecer”, “Yojimbo”, “El Club de los Vampiros”, o “El Nombre de la Rosa”; y algunos detalles de los libros de la Trilogía Von Carstein.

*Se la dedico con mucho cariño a mi grupo de jugadores habituales (Marta, María, Alejandro, David, y Jose), y todos los que participaron de una forma u otra para cuajar esta campaña (mención especial a Megrim, que se enamoró de esta aventura desde la primera línea, lástima que no la hayas podido jugar, y mil gracias por los libros sobre vampiros), espero no haberos hecho mucho la puñeta mientras jugabais esta historia y que hayáis podido disfrutarla en condiciones.*

## Introducción:

A los pies de una famosa estatua gigante del Emperador aparece asesinado Whaldiveng Rydrak –un erudito aficionado a los antiguos papiros de conocimiento arcano– con un extraño símbolo escrito con sangre en su frente. Para el Gran Maestro académico Janosch Dynd no hay duda: La Secta de los Conspiradores del Tabernáculo Vostirth, que se enfrenta a la paz del Viejo Mundo desde la Edad Dorada de los elfos ha regresado. Ayudados por Asselle, una joven elfa atribulada, y Tornn, un ingeniero enano, los jugadores iniciarán un juego de dobles caras, donde nadie es quien dice ser, mientras buscan desesperadamente el rastro que les lleve a aclarar el misterio de la muerte de Whaldiveng Rydrak. Iniciarán una carrera contra el tiempo para detener los planes de múltiples enemigos en la sombra, necesitarán todo su conocimiento para descifrar las claves ocultas que la Secta de los Conspiradores del Tabernáculo Vostirth ha dejado a través de los siglos en unos manuscritos que hay en la ciudad de Altdorf, y todo su coraje para vencer y descubrir al ignoto asesino, ya que el tiempo se agota y la poca seguridad que queda en el corazón del Imperio está en peligro.

## **Resumen de la historia para el Máster**

Los personajes se encuentran en la ciudad de Altdorf y una noche descubren accidentalmente un cadáver tirado en las cercanías de la Taberna del Diente Negro, bajo una estatua del Emperador. El cadáver, rodeado de pistas falsas que apuntan a la secta del Tabernáculo Vostirth, ha sido puesto allí como cebo para que algunos incautos lo hallen y hagan saltar la alarma, y sean declarados públicamente como criminales. Tras descubrir el cuerpo son llamados a la presencia de Janosch Dynd, que en realidad es el asesino y con sus muertes está intentando incriminar a la secta, ironías del destino, lo que les encarga es que encuentren quién es el culpable, pensando que puede manipular a los personajes para que inculpen a la secta y se infiltren en ella. Janosch quiere acabar con la secta, pero sabe que aunque desaparecen personas, no existen cadáveres y sin cadáver no hay asesinato ni pruebas, así que ha decidido “crearlas” él mismo. Las autoridades no le hacen caso, los sacerdotes de Sigmar no le escuchan y la guardia está demasiado ocupada en atrapar a vulgares ladrones; ya se han reído de él lo suficiente.

Aunque ni Janosch ni las autoridades lo sospechan, el Tabernáculo Vostirth es un conciliábulo de vampiros enviados por Manfred Von Carstein que pretende atacar la capital del Imperio minando sus fuerzas desde dentro. En 2133 Manfred von Carstein trató de tener éxito donde su padre Vlad von Carstein había fracasado. Sitió Altdorf con una gran fuerza de no-muertos. Sin embargo, después del asedio de Vlad casi un siglo antes, muchos libros nigrománticos habían sido capturados, y el Gran Teogonista de ese momento hizo buen uso de ellos.

*De pie en las almenas, recitó el hechizo de Gran Desunión de uno de los grimorios, causando gran confusión entre el ejército de muertos vivientes y obligando a Manfred a retirarse.*

*Tras esta derrota decidió cambiar de estrategia y formó este grupo de vampiros que llevarían a cabo una labor de conversión en el seno de la capital imperial, y desde dentro. Consiste en un grupo de vampiros perfectamente infiltrados en la sociedad, y extremadamente cautos ya que nunca dejan un cadáver desangrado a la vista (puesto que prefieren unir a la víctima a sus filas). La única forma de incriminarlos era dejando un cadáver que permitiera investigar y tirar del hilo, pero evidentemente ese asesinato no era obra suya, y desde su punto de vista era solo "comida desperdiciada", y puede que no sea el único...*

*Whaldiveng Rydrak era en realidad un profesor de la Universidad de Altdorf que gustaba de hurgar demasiado en los archivos de conocimiento arcano. A Janosch Dynd no le gustaba eso, así que se decidió a matarlo usando su cuerpo para incriminar a la logia del Tabernáculo Vostirth, y de paso eliminar a un curioso impertinente de la ecuación.*

*Los personajes tendrán que tomar decisiones que les lleven de un bando a otro, e intentar averiguar en qué momento son más adecuadas unas amistades y cuando otras.*

## **Estructura:**

### **¿Cómo empieza y termina la aventura?**

*La aventura comienza con la llegada de los personajes a la ciudad de Altdorf, donde la primera noche se encuentran con la muerte por asesinato de Whaldiveng Rydrak, un erudito aficionado a los antiguos papiros de conocimiento arcano. Es una muerte rodeada de circunstancias extrañas que hace sospechar al Maestre Janosch Dynd que La Secta de los Conspiradores del Tabernáculo Vostirth está metida de por medio.*

*La aventura puede terminar de las más diversas y ambiguas formas:*

- *Si los jugadores aceptan el encargo de Janosch Dynd, la aventura termina con la destrucción de la secta del Tabernáculo por parte de los jugadores, y el descubrimiento de que realmente los Conspiradores del Tabernáculo Vostirth son una logia de vampiros enviada por Manfred Von Carstein que pretende atacar la capital del Imperio minando sus fuerzas desde dentro. Si los jugadores tardaran demasiado en resolver la situación, podrían terminar la aventura con un enfrentamiento contra el líder vampiro Doumos Lathu.*
- *Si los jugadores hacen méritos en la secta, aceptarán el encargo de Doumos Lathu, que les "descubrirá su verdad" acerca de Janosch Dynd y les dirá que le maten, recibiendo por ello una gran cantidad de premios muy superior a la ofrecida por el primero, además de méritos, ascensión de puestos en la orden y favor con los dioses del Mal. Tras tanto tiempo luchando contra sus ex-compañeros, puede que los personajes empiecen a ver las cosas de otro modo, o podrían descubrir cosas de su antigua facción que nunca les habían contado: torturas, hibridación demoniaca, magia negra o asesinatos políticos (como el de Whaldiveng Rydrak, por ejemplo), cualquier cosa vale para aprovechar este momento para dar un giro a la aventura y reorientarla a una campaña en la que los jugadores no son héroes del Bien sino que serán héroes del Mal, aunque sin saberlo todavía.*
- *Si los jugadores no aceptan el encargo de Doumos Lathu, enviará a otros sicarios y esos harán el trabajo, por tanto los personajes tienen noticia de que Janosch Dynd, su contacto en el bando aliado ha muerto y era el único que conocía el plan, por lo que estamos en una situación en la que en su facción original piensan que son traidores, salvo que ahora es de esperar que tengan sentimientos de frustración en lugar de ira, y que la lucha por lavar su nombre sea la opción prioritaria. Incluso su antigua facción puede enviar a un grupo para acabar con ellos, capitaneados por la elfa Aselle y el enano Tornn...*

- Que a los jugadores les dé por seguir jugando el juego de dobles caras con ambos bandos y terminen matando a todo el mundo.
- Que a los jugadores les dé por abandonar y huir de la trama, por lo que tendrán enemigos en ambos bandos, y en todas partes.

### **¿Qué ocurre por en medio?**

Los jugadores tendrán que investigar una serie de asesinatos (y perpetrar otros tantos) y decidir de qué bando están, mientras son testigos de cómo la ciudad de Altdorf se va muriendo poco a poco a causa de una serie de enfermedades inexplicables. El Maestre Janosch Dynd les contrata para que se infiltren en la Secta de los Conspiradores del Tabernáculo Vostirth, donde una vez dentro serán convencidos/contratados por el líder sectario vampiro Doumos Lathu de que a su vez deben acabar con la vida de Janosch Dynd (aquel que les contrató primero) ya que es el líder de una secta de vampiros que pretende convertir la ciudad en la capital de los no-muertos. Doumos Lathu les pondrá a prueba durante un tiempo para que los jugadores le demuestren realmente su fidelidad. Al cabo del tiempo es posible que vean las cosas de otro modo.

## **Misiones:**

### **¿Cuál es la situación?**

Los jugadores se ven envueltos en una guerra mafiosa entre sectas en la que deben tomar parte, pero donde no hay un bando del Bien y uno del Mal definidos; de hecho ambos pueden ser buenos y malos según el momento de la aventura que se trate. La circunstancia es que aparece un muerto en la calle y la gente comienza a caer enferma de forma totalmente extraña.

### **¿Qué ha llevado a dicha situación?**

El Maestre Janosch Dynd quiere iniciar una guerra particular contra la Secta de los Conspiradores del Tabernáculo Vostirth, y ha matado a Whaldiveng Rydrak dejando falsas pistas y marcas que incriminen a dicha secta de tal asesinato (que no han cometido, aunque comenten otros mucho más horribles en secreto).

### **¿Para resolver la situación hace falta ir a algún sitio?**

Para resolver la situación los personajes tendrán que ir a la ciudad de Altdorf (si no es que están ya allí) y hacerse pasar por miembros iniciados que buscan incorporarse a las filas de la secta de Conspiradores del Tabernáculo Vostirth, una hermandad pseudo-religiosa que se muestra ufana de ser la mano que maneja los hilos tras la realidad visible del Imperio, y que oculta en su seno un nefando culto a los dioses vampiro.

### **¿La situación requiere que los personajes reaccionen a algún acontecimiento?**

Los personajes comenzarán siendo tan solo los peones de una partida de ajedrez jugada por fuerzas muy superiores a ellos. Deberían reaccionar positivamente ante la petición de investigación del primer cadáver, luego deberían reaccionar negativamente ante las historias que le cuenten de Janosch Dynd (o dudar), luego deberían reaccionar positivamente ante la idea de matar a Janosch Dynd (o dudar de nuevo), y finalmente deberían dudar de nuevo del propio Doumos Lathu, líder de la secta de conspiradores. Lógicamente la clave de la trama es la duda.

### ***¿Por qué se involucran los PJs?***

*Porque son contratados por Janosch Dynd para investigar el asesinato de Whaldveng Rydrak y para infiltrarse en la secta de Conspiradores del Tabernáculo Vostirth. Lo que no saben es que el asesino es justamente quien les está contratando, cargando el muerto a los otros (nunca mejor dicho).*

### ***¿Cuáles son las metas de los PJs?***

*Las metas de los jugadores son las siguientes:*

- *Investigar el asesinato de Whaldveng Rydrak y descubrir a su asesino.*
- *Infiltrarse con éxito en la secta de Conspiradores del Tabernáculo Vostirth.*
- *Desenmascarar a Janosch Dynd relacionándole con la serie de asesinatos y llevándole ante la Justicia.*
- *Acabar con los planes de la secta de Conspiradores del Tabernáculo Vostirth y con todos y cada uno de los vampiros que anidan bajo la ciudad.*
- *Descubrir toda la Verdad.*
- *Aprender a desconfiar de todo y todos. Aprender que no existe lo correcto y lo incorrecto.*

## ***Entorno:***

### ***¿Dónde tiene lugar la misión?***

*A no ser que los personajes realicen cualquier cosa extraña, toda la historia se desarrolla en la ciudad de Altdorf, en el Imperio, perteneciente al Viejo Mundo. La historia se inicia en la Taberna del Diente Negro, posteriormente acuden a la Academia de Altdorf, sita en la biblioteca de la universidad, y finalmente irán al Tabernáculo Vostirth, sede de la secta vampírica.*

### ***¿Cuál era el objetivo original del entorno?***

*Los personajes viven allí, o pasaban porque iban de viaje, o son llamados o atraídos expresamente por la misión en sí.*

### ***¿Cuál es su objetivo actual?***

*Tienen que permanecer en la ciudad de Altdorf porque es allí donde se encuentra la sede de la secta de Conspiradores del Tabernáculo Vostirth.*

### ***¿Qué tipo de terreno y localizaciones puedes encontrar en él?***

*Se trata de una localización urbana. Altdorf es una ciudad fuertemente amurallada y cruzada por un río. Al tratarse de una capital, las infraestructuras propias que pueden encontrarse son: La Plaza Real, El distrito de Palacio (Palacio del Emperador y Banco imperial), el Templo de Sigmar, la Universidad de Altdorf, la Escuela de Magia, el Colegio de Heráldica, etc.*

### ***¿Qué hay de peligroso o interesante allí, aparte de los monstruos?***

*Realmente dentro de la ciudad no hay monstruos, aparte de aquellos que representa el propio ser humano. Puede ser peligroso moverse por las zonas de clase baja a ciertas horas de la noche, igual que por la zona del puerto.*

Como lugar interesante para los jugadores, se puede encontrar el Templo de Sigmar, la Biblioteca universitaria y la Calle de las 100 Tabernas.

### **¿Cómo creas una aventura basada en acontecimientos?**

Los personajes están en la ciudad por la razón que sea y el asesinato tiene lugar, entonces son impelidos a investigar la situación e infiltrarse en la secta de los que a todas luces parecen ser los culpables.

## **Reparto:**

### **¿Quién o qué habita en el entorno?**

El Emperador Karl Franz y los habitantes habituales de la ciudad de Altdorf.

### **¿La aventura tiene un villano definido?**

De hecho la aventura tiene 2 villanos indefinidos, o ninguno. Sus nombres son Janosch Dynd, Gran Maestro académico, y Doumos Lathu, líder sectario de los Conspiradores del Tabernáculo Vostirth, y vampiro jefe enviado por el clan von Carstein.

### **¿Quién más tiene intereses en la aventura?**

Aselle, una joven elfa atribulada, y Tornn, un ingeniero enano. Ambos son los cebos de cuya mano irán los jugadores a entrevistarse con Janosch Dynd.

### **¿Qué personajes son solícitos, neutrales u hostiles?**

Aselle y Tornn se mostrarán solícitos en un principio, y se volverán hostiles enemigos de los jugadores tras la muerte de su Gran Maestro.

Doumos Lathu se mostrará neutral y posteriormente solícito cuando los jugadores realicen algunos trabajos para él, como prueba de su lealtad.

Janosch Dynd será neutral y ambiguo la mayor parte del tiempo, hasta que pase a volverse hostil en el último momento.

## **Dramatis Personae (PNJs)**

### **Aselle (elfa - estudiante)**

<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Des</b>	<b>Ld</b>	<b>Int</b>	<b>Fr</b>	<b>FV</b>	<b>Em</b>
3	40	26	4	2	5	59	1	36	40	44	54	42	46

Edad 52 – Puntos de destino 2 – Raza Elfo – Clase de carrera Académico – Carrera Galeno.

**Habilidades:** Visión excelente, Cantar, Muy resistente.

### **Tornn (enano - ingeniero)**

<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Des</b>	<b>Ld</b>	<b>Int</b>	<b>Fr</b>	<b>FV</b>	<b>Em</b>
4	41	19	4	5	8	14	1	28	55	30	48	52	25

Edad 43 – Puntos de destino 2 – Raza Enano – Clase de carrera Académico – Carrera Aprendiz de alquimista.

**Habilidades:** Minería, Metalurgia, Talento matemático, Ambidiestro, Elaborar bebidas, Leer/escribir, Tasar, Química.

### **Janosch Dynd (Humano - Gran Maestro/asesino en serie)**

<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Des</b>	<b>Ld</b>	<b>Int</b>	<b>Fr</b>	<b>FV</b>	<b>Em</b>
3	30	33	3	3	7	29	1	38	23	22	29	39	27

Edad 36 – Puntos de destino 4 – Raza Humano – Clase de carrera Guerrero – Carrera Siervo.

**Habilidades:** Conducir carro, Escalar, Equitación, Leer/escribir.

### **Doumos Lathu [von Carstein] (Vampiro - Lider sectario)**

<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Des</b>	<b>Ld</b>	<b>Int</b>	<b>Fr</b>	<b>FV</b>	<b>Em</b>
5	77	63	5	7	19	92	4	63	72	63	65	58	56

Edad 216 – Raza Vampiro – Clase de carrera Guerrero – Carrera Soldado. Hechicero de nivel 4: Tiene 5 conjuros por cada nivel (20 conjuros) y 10 conjuros de magia Vulgar. Posee 40 puntos de magia. Se transforma en lobo, murciélago y bruma.

**Habilidades:** Visión excelente, Música, Cantar, Pies ligeros, leer/Escribir.

### **Anastassia von Krolock [von Carstein] (Vampiro – Madame del burdel)**

<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Des</b>	<b>Ld</b>	<b>Int</b>	<b>Fr</b>	<b>FV</b>	<b>Em</b>
7	65	52	4	8	17	95	4	60	60	70	55	54	60

Edad 170 – Raza Vampiro – Clase de carrera Hechicero. Hechicero de nivel 4: Tiene 5 conjuros por cada nivel (20 conjuros) y 10 conjuros de magia Vulgar. Posee 40 puntos de magia. Se transforma en lobo, murciélago y bruma.

**Habilidades:** Visión excelente, Música, Cantar, Pies ligeros, leer/Escribir.

### **Trevor Holm** (Humano – Cazador de brujas)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	55	64	4	3	13	80	4	63	44	39	34	83	63

Edad 42 – Raza Humano – Clase de carrera Clérigo/Templario/Iniciado.

**Habilidades:** Armas Arrojadizas, Lazo, Pistola Ballesta, Red, Golpe Poderoso, Movimiento silencioso (rural, Urbano), Oratoria, Puntería, Sexto Sentido.

### **Guardias de la ciudad de Altdorf** (Humanos - Mercenarios callejeros)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	37	4	2	7	26	1	33	32	24	33	37	33

Edad 27 – Puntos de destino 3 – Raza Humano – Clase de carrera Guerrero – Carrera Siervo.

**Habilidades:** Desarmar.

### **Cultistas sectarios** (Vampiros neonatos – Conspiradores)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	40	25	2	2	6	62	1	53	40	52	48	34	40

Edad 80 – Puntos de destino 1 – Raza Vampiro – Clase de carrera Académico – Carrera Aprendiz de alquimista.

**Habilidades:** Visión excelente, Rapidez sobrehumana, Cantar, Astronomía, Muy resistente, Elaborar bebidas, Leer/escribir, Química.

### **Hombres-rata Skavens** (Skavens – Roedores de las profundidades)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

**Habilidades:** Visión nocturna de 30 metros. Sus heridas producen un 35% de infección. 10% de armas envenenadas con alucinógenos. Para los líderes "Videntes Grises": Mago de Nivel 1 con 18 puntos de magia.

## **Escenas:**

- **El muerto:** Al llegar a la ciudad los personajes se alojarán en una taberna conocida como “el Diente Negro”. Por cualquier motivo (tener ganas de orinar, por ejemplo) uno de los pjs tendrá que salir al exterior y bajo la lluviosa noche se propiciará ese momento para que se encuentre el cadáver de Whaldiveng Rydrak. A partir de ese momento son libres de ir a hablar con la Justicia o hacer lo que crean oportuno.
- **La entrevista con Janosch Dynd:** A la mañana siguiente serán buscados tanto por la guardia ciudadana (que los cree culpables del asesinato), como por los ayudantes de Janosch Dynd. Si los ayudantes les encuentran primero y les resultan de confianza, serán llevados a un despacho cercano a la biblioteca de la Universidad donde trabaja Janosch, que les informará debidamente de sus intenciones para con la secta. Los pjs serán instados a infiltrarse en el Tabernáculo Vostirth y realizar una labor de espionaje para recabar información que habrá que ir llevando a Janosch periódicamente. Si fuera necesario, Janosch no tendrá problemas a la hora de mentir a los personajes si es necesario para convencerles, prometiéndoles montañas de oro, privilegios, etc...
- **Ingreso/iniciación en el Tabernáculo Vostirth:** Una vez hayan decidido cómo organizarse, los pjs se dirigirán de forma más o menos directa al edificio del Tabernáculo. El lugar no queda lejos, aunque se alza en un rincón poco transitado que ayuda a la discreción. Al entrar serán guiados por personajes grimosos y de piel lechosa hasta ciertas dependencias ocultas bajo el edificio donde serán sometidos a tres pruebas de carácter seleccionador. En primer lugar se les hará esperar en una oscura sala junto a otras cuatro personas. La sala será llamada “Sala del Silencio”. Se trata de una sala pequeña, opresiva y oscura donde nadie habla y todos parecen hacer algún tipo de meditación trascendental. El tiempo de estancia dentro de la sala es lo de menos. Mientras están allí sentados serán observados por rendijas y mascarones de piedra a través de los muros. En segundo lugar llegarán a una sala en la que habrá unas 24 personas con túnicas negras y con máscaras hechas de piel humana, aun ensangrentadas algunas de ellas, otras desgarradas, y otras apergaminadas con aspecto de cuero, por el paso del tiempo. En este lugar serán rodeados y obligados gentilmente a beber del “Cáliz Blanco”. Éste cáliz lleva dentro “La leche de los pechos de Shaqqaha”, un líquido blancuzco en el que se mezclan potentes drogas, alucinógenos y sangre vampírica en cantidades desiguales. Diversas pruebas de resistencia les harán despertar al cabo de varios días, o morirán en cama a discreción del Master.
- **Los encargos de Doumos Lathu/Sepelio en “La Vida Eterna”:** Tras uno o varios días de descanso, los pjs se despertarán en el dormitorio común de la secta, sin hambre, sed, ni consecuencias negativas para su salud. Al cabo del tiempo serán llamados a la presencia de Doumos Lathu, que les encargará una serie de órdenes con la idea de probar su nivel de fidelidad y compromiso con la secta. Los encargos de Doumos pueden ser de lo más diverso, dependiendo del nivel truculento y gore que quiera dar el master a la partida. Algunos ejemplos útiles son: Secuestrar bebés y niños pequeños para sacrificios (así como todo tipo de tormentos), asesinar a algún poderoso sacerdote de Sigmar, llevar una carta de amenaza a alguien, actuar de dobles espías y revelar información de Janosch Dynd, “envenenar” los pozos de la ciudad de Altdorf con la *leche de los pechos de Shaqqaha*, secuestrar a miembros de la nobleza local para torturarles u otros fines... Un encargo “obligatorio” tendrá que ser que el “grupo de novatos” baje a una madriguera skaven con el objetivo de recuperar una valiosa reliquia vampírica

(la daga vampírica de *las fauces de la serpiente*, sin ir más lejos). Como premio por llevar a cabo alguna de estas acciones, Doumos invitará a los pjs a beber de su propia copa, como un gesto de honor y cortesía. Lo que contiene la copa es sangre de maestro vampiro.

Si algún pj pecara de individualista y decidiera no ingresar en la secta, podrá encontrar una trama alternativa en el exterior que le conducirá de nuevo a los hechos de la historia: últimamente la ciudad de Altdorf se ha visto asediada por una serie de nuevos establecimientos conocidos como "*casas de la muerte*" y que cumplen la función de una funeraria al uso. Esto, unido al aumento de la mortandad en la ciudad generará pingües beneficios. A los pjs del exterior pueden llegarle informaciones relacionadas con una *casa de la muerte* conocida por el nombre de "*La Vida Eterna*". Básicamente se trata de una tapadera funcional que por las noches abre sus puertas como discreto prostíbulo de lujo. Este lugar esta regentado por una madame conocida como Anastassia, y en realidad es otro medio de captación vampírica que comunica bajo tierra (y guarda una estrecha relación) con la secta del Tabernáculo Vostirth.

- **Descenso a la madriguera Skaven/El "entierro de la abuela":** Bajar a la madriguera de los Skaven para recuperar la daga vampírica se convertirá en la principal misión de *dungeon* de la campaña. En el subsuelo del tabernáculo se halla todo un entramado de galerías donde viven hombres-rata que gustan de robar objetos brillantes. Un buen día la daga habrá desaparecido, junto con otros enseres de la secta, impidiendo la celebración de los ritos y sacrificios. Doumos encargará a los pjs que descendan por un pozo (que usan para deshacerse de los desperdicios y los incautos) y les encargará que vuelvan con la daga, o que no vuelvan. Bajo tierra encontrarán pasadizos, trampas no demasiado sofisticadas y la comprensible resistencia por parte de los roedores encargados de custodiar el tesoro.

Aquellos pjs que se hayan mantenido en el exterior podrán descubrir, si consiguen colarse en el interior de *La Vida Eterna*, cómo una serie de caballeros llega cada noche a un sepelio conocido como "*el entierro de la abuela*". En una pequeña capilla lateral se encuentra un ataúd con una ceremonia *permanente* de cuerpo presente (aunque realmente el cadáver es un muñeco de cera). Al mover dicho ataúd pueden verse unas escaleras que descenden bajo tierra y llevan hasta una serie de habitaciones donde Anastassia y sus doncellas de la noche ejercen la prostitución y transforman a sus víctimas en vampiros y esclavos dominados mentalmente.

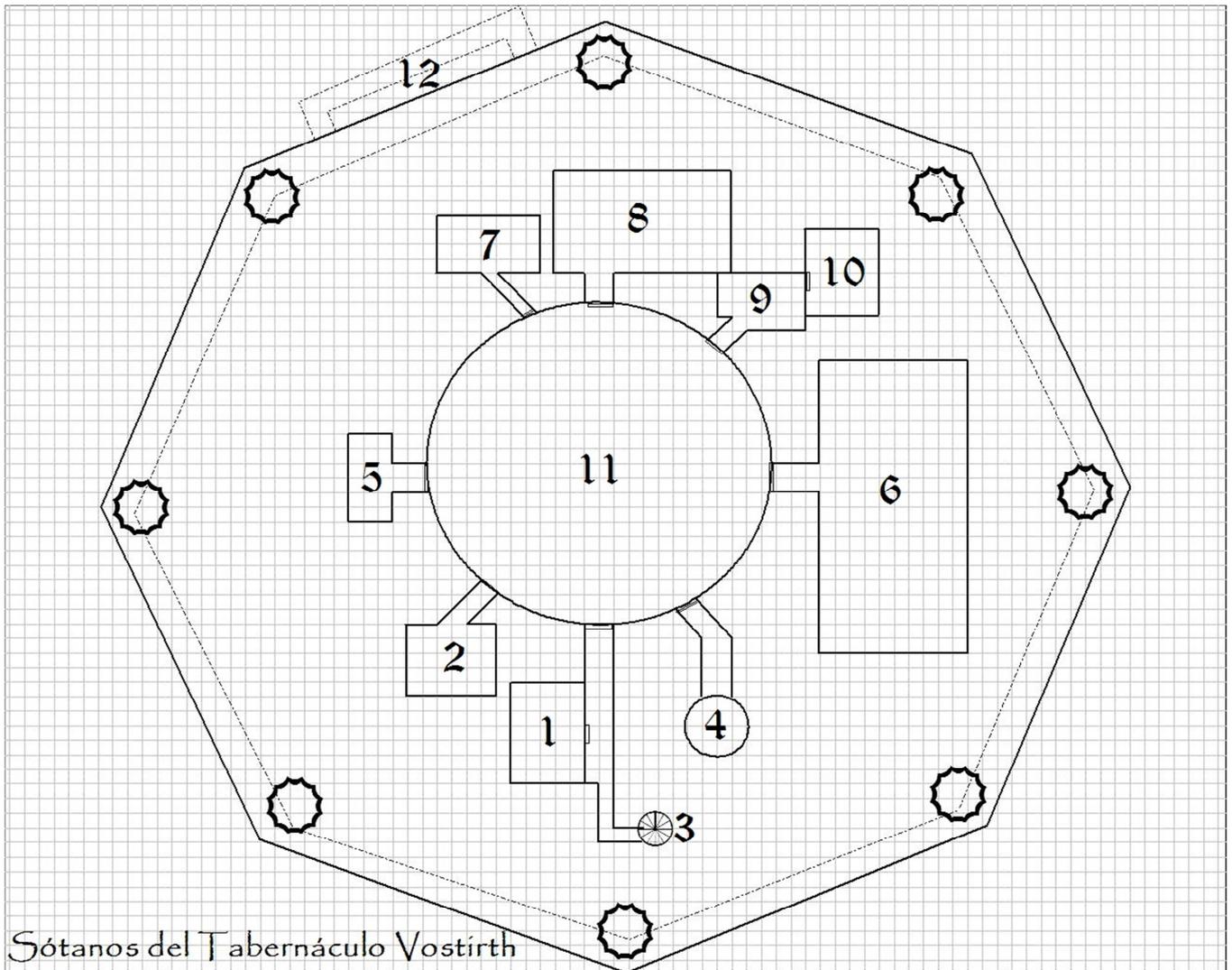
- **La temible Verdad: Vampirismo:** Más tarde o más temprano tiene que producirse alguna situación (ya sea fortuita o premeditada) en la que los pjs caigan en la cuenta de que están rodeados de vampiros, trabajando para vampiros, y convirtiéndose ellos mismos poco a poco en vampiros. He aquí uno de los grandes momentos de la campaña: la dualidad moral que supone el hecho de seguir adelante haciendo el mal, o por el contrario obrar en consecuencia y comenzar a enderezarse poco a poco.
- **Confesiones con Janosch:** Cabe esperar que los pjs se dirijan (una o más veces) a volcar la información que van descubriendo sobre la secta y sus integrantes. Durante estas visitas es muy posible que los pjs más avisados puedan descubrir ciertas aristas que no encajan de Janosch y algunos cabos que quedan sueltos en su presencia; esto les irá dando una visión de la cara oculta de su contratante. Si los pjs han investigado sin éxito la sucesión de asesinatos de la ciudad, pueden terminar por encontrar alguna víctima moribunda que les revele el nombre de su asesino, o las iniciales del mismo escritas con sangre por la propia víctima en sus últimos minutos de vida.

Por otro lado, es muy posible que piensen que la cacería de vampiros les pueda venir grande. Janosch intentará que los pjs tengan éxito en lo que se propongan, pero si las circunstancias les sobrepasan entrará en acción Trevor Holm, el cazador

de brujas profesional, personaje que introducirá Janosch y que alentará y ayudará a los pjs en la ardua tarea de acabar con toda una logia de vampiros. Trevor les instruirá en los rudimentos del oficio, les proveerá de armas sagradas, y les acompañará hasta el final (si ello fuera posible, y siempre a discreción del master). Tanto Janosch como Trevor pueden llegar a dar la idea a los pjs de que la daga vampírica sería un arma mortífera que acabaría con Doumos Lathu de una vez por todas, ya que su hoja consumiría su alma e impediría el retorno del no-muerto.

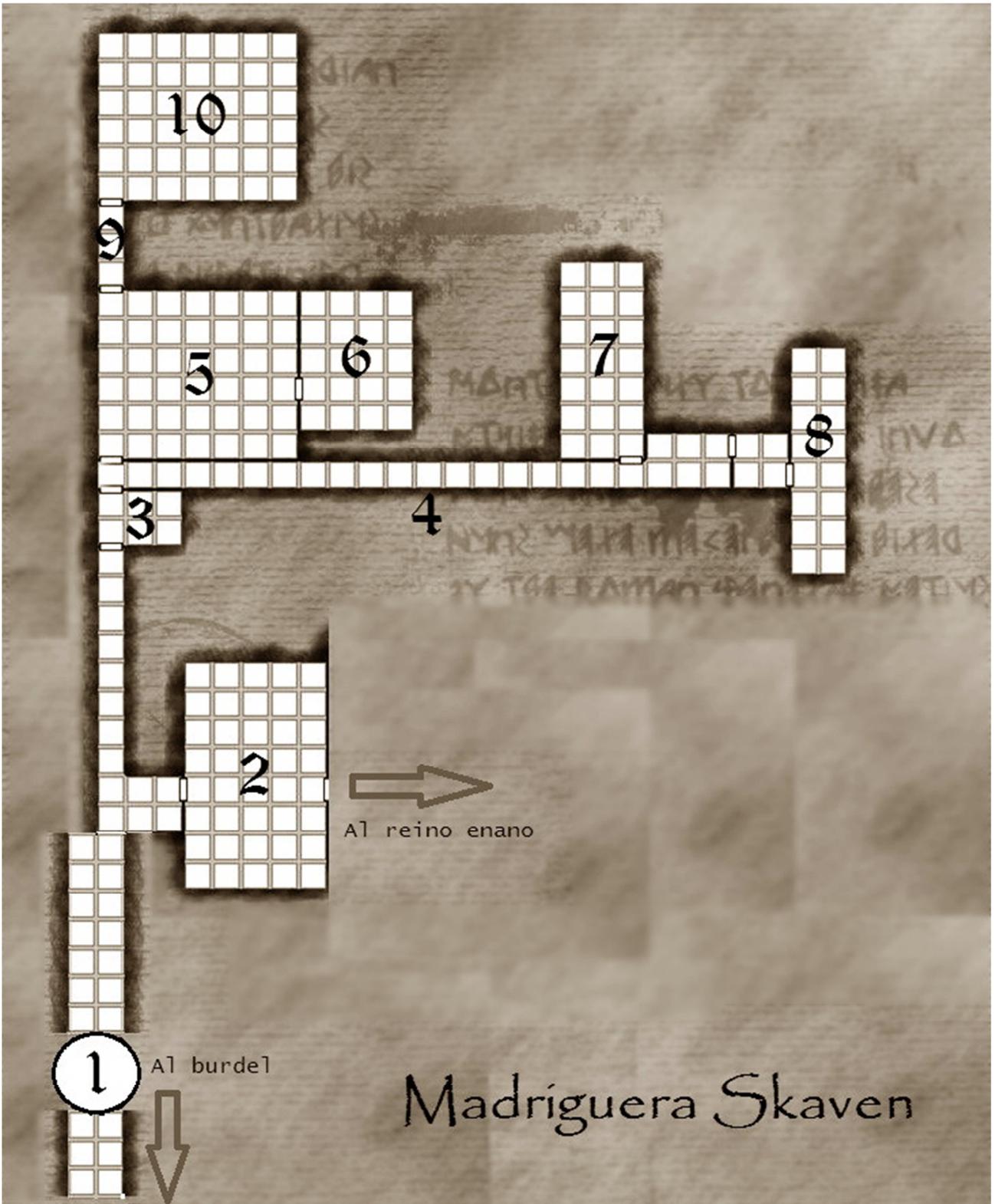
- **La Batalla Final:** Una vez llegados a este punto, con los pjs en conocimiento de la verdad y armados con el instrumental necesario, será el momento de enfrentarse a Doumos Lathu y su nido de vampiros. Lo lógico es que se organicen para bajar al tabernáculo de día, cosa que pueden hacer a través del edificio (lo más difícil), o cruzando por *La Vida Eterna* a través de la madriguera Skaven (el camino más largo y “seguro”). Pasar a través de *la Vida Eterna* puede llevar a los pjs a enfrentarse de forma directa con Anastassia y sus zorras de las Tinieblas. Sería lógico pensar que si acceden de día encontrarán un número mínimo de vampiros despiertos (y éstos con sus poderes gravemente debilitados).

Al llegar a la sede de la secta, bajo el tabernáculo, tendrán que masacrar a los vampiros jóvenes que se encontrarán descansando en el dormitorio común de la logia, lo que no supondrá un problema demasiado grave, pero Doumos Lathu será otra cosa bien distinta. Puede encontrarse en sus dependencias privadas, o haberse escondido en algún lugar del tabernáculo con el fin de no ser atrapado (a discreción del Master). Esta búsqueda añadiría emoción a la caza, pero posiblemente termine alargando la partida. El enfrentamiento directo con Doumos debe ser diferente al resto, utilizando alternativamente su capacidad de transformación en lobo, murciélago y bruma. También cabe la posibilidad de que los pjs sean lo suficientemente listos como para arrastrar el ataúd de Doumos y sacarlo al exterior, para proceder a abrirlo a pleno sol y acabar así con el vampiro. En caso de que los pjs no hayan adivinado la culpabilidad de Janosch como asesino en serie, este detalle tendrá que ser revelado al final para sorpresa de unos y otros, aunque eliminando la posibilidad de obtener px por esa subtrama.



### ***Sótanos del Tabernáculo Vostirth:***

- 1- Sala del Silencio.
- 2- Cárcel/Celdas de castigo.
- 3- Escalera de caracol ascendente que lleva al Tabernáculo Vostirth.
- 4- Pozo de deshechos (*lleva a la madriguera skaven*).
- 5- Sala de las reliquias.
- 6- Habitación dormitorio común.
- 7- Despacho del boticario.
- 8- Biblioteca ocultista.
- 9- Despacho de Doumos Lathu.
- 10- Dependencias privadas de Doumos Lathu.
- 11- Gran Salón circular/altar de los sacrificios.
- 12- Entrada del edificio (*en superficie*).



## **Madriguera Skaven:**

- 1- Pozo de deshechos (*lleva al Tabernáculo Vostirth*).
- 2- Gran *speo* funerario del rey enano Thorgrim. Puerta tras el trono que conduce al reino enano. El rey muerto se encuentra rodeado por 9 guerreros momificados. Si se intenta tocar o robar a alguno, las momias se despertarán.
- 3- Habitación del guardián (*Trampa: contramedidas corrosivas de Blackstone*). En el ojo de la cerradura hay una pequeña ampolla de ácido que se partirá si se intenta forzar la cerradura. El ácido quemará las manos del pícaro, así como echará a perder el juego de ganzúas y la propia cerradura. Dentro de la habitación hay un skaven que monta guardia junto a una cadena. Al tirar de la cadena hará sonar una gran campana que alertará al resto de la madriguera.
- 4- Largo corredor (*Trampa: candelabros lanzallamas*). A lo largo del pasillo hay una serie de candelabros con velas. Unos hilos prácticamente invisibles cruzan el pasillo de parte a parte, y al pisarlos lanzan un chorro de aceite a través de la vela convirtiendo el chorro en un lanzallamas.
- 5- Sala común de los skavens. Habitación en la que se hacían estas criaturas. Los pjs pueden encontrar de 15 a 20 skavens.
- 6- Almacén de comida, restos y basura.
- 7- Habitación vacía (*Trampa: muros que se aproximan*). Al fondo de la habitación hay una puerta falsa. El pícaro puede distraerse forzando la cerradura imposible de la puerta falsa mientras se van acercando los muros.
- 8- Cubil/dormitorio de ratas y crías. Una habitación llena de skavens hembra y pequeñas crías-rata que se reúnen allí para dormir y criar.
- 9- Pasillo estrecho (*Trampa: puerta con argolla que al tirar de ella te atraviesan flechas*). La forma de desactivar la trampa es simple, solo hay que coger la argolla y girarla. Una vez girada ya se puede tirar de ella con seguridad.
- 10- Cámara del tesoro (*y daga vampírica*). Dentro los jugadores pueden encontrar unas 3000 monedas de oro para cada uno y baratijas varias. **La Daga Vampírica** es un objeto maldito de gran poder, con aspecto de daga mellada, vieja y oxidada que se vuelve brillante y nueva al contacto con la sangre inocente. Tiene la capacidad de absorber y retener almas, de cuyo sufrimiento se alimenta.



Los pjs también encontrarán un cofre sellado con un enorme rubí del tamaño de un huevo de avestruz, sin tallar ni pulir. Este rubí es una joya mágica llamada "**el corazón de Sigmar**" que los skavens debieron de robar hace mucho de la catedral de Altdorf. Su mera presencia repele automáticamente a los no-muertos y los demonios de cualquier tipo (*deben pasar una prueba de FV-Resistencia a la magia para acercarse a menos de 6 metros de la joya*). Su portador y todos los personajes que se mantengan cerca en un radio de 6 metros no conocerán el miedo (*equivale a Crítico automático en las tiradas de frialdad*).



## **APÉNDICE HISTÓRICO:**

*Altdorf es la capital de la provincia Reikland del Imperio. La ciudad está construida sobre siete pequeñas islas del río Reik, en el suroeste del Imperio. En lo que respecta a su cultura, la arquitectura, el diseño, el gobierno y la población, recuerda mucho a varias de las ciudades más grandes del Renacimiento europeo. Altdorf es la sede del gobierno y el centro espiritual del Imperio, además de ser el hogar de muchas instituciones importantes, incluyendo la Universidad de Altdorf, el Colegio de Ingenieros y los Colegios de Magia.*

*El nombre de Altdorf en alemán significa "casco antiguo", y es un nombre común en las ciudades de Alemania, además de ser apropiado para una de las ciudades más antiguas en el Imperio. Sin embargo, también es muy probable que se trate de una referencia al artista renacentista Albrecht Altdorfer cuyas pinturas, sobre todo la "Batalla de Alejandro en Issos", son citadas como una influencia originaria en el arte de Warhammer por el director de Games Workshop John Blanche.*

### **Historia**

*Altdorf se construye más o menos en el sitio de **Reikdorf**, una aldea amurallada construida por el clan de los "Unberogen". De este clan surgió Sigmar, que llegó a ser un poderoso líder que unió las tribus y fundaron el Imperio como "Sigmar Heldenhammer Primero".*

*Altdorf ha sobrevivido a tres sitios:*

- *En 1707 la ciudad es sitiada por el señor de la guerra orco Gorbád Ironclaw. Segismundo, príncipe de Altdorf y uno de los tres pretendientes al trono imperial, es asesinado por un Wývern. Sin embargo los orcos no son capaces de romper la muralla de la ciudad, y pronto el ejército orco se desmoraliza y dispersa.*
- *En 2051 Altdorf fue sitiada por el conde vampiro Vlad von Carstein. Sus fuerzas de no-muertos casi tuvieron éxito en la captura de la ciudad. Los planes de Vlad se vieron frustrados por el Gran Teogonista (el sumo sacerdote de la Iglesia de Sigmar), que se sacrificó cargando con la cabeza sobre Vlad y lo empujó fuera de las murallas cayendo para ser empalado en los*

*picos del foso exterior de la ciudad. El Gran Teogonista aterrizó sobre el vampiro, hincándolo aún más abajo en las estacas de madera, y muriendo los dos.*

- *En 2133 Mannfred von Carstein trató de tener éxito donde su padre Vlad von Carstein había fracasado. Sitió Altdorf con una gran fuerza de no-muertos. Sin embargo, después del asedio de Vlad casi un siglo antes, muchos libros nigrománticos habían sido capturados, y el Gran Teogonista de ese momento hizo buen uso de ellos. De pie en las almenas, recitó el hechizo de Gran Desunión de uno de los grimorios, causando gran confusión entre el ejército de muertos vivientes y obligar a Mannfred a retirarse.*



## ALTDORF

- 1 - Königsplatz
- 2 - Palatz distrikt
- P1 - Emperors palace & volkshalle
- P2 - Imperial bank of Altdorf
- 3 - Temple of Sigmar
- 4 - Low class area
- 5 - Merchantile area
- MA1 - Werner Zammencin
- MA2 - Merchants guild
- 6 - Docks
- D1 - Rivermens guild
- D2 - Dock watch office
- D3 - Street of a hundred taverns
- More details in the description*
- 7 - University of Altdorf
- U1 - The University of Altdorf
- U2 - Uli von Tassnick school of religious studies
- U3 - The Wizard and alchemist guild + school of magical
- U4 - The halls of The league.
- U5 - The Altdorf university Collegium
- U6 - Temple of Yrcna and the university Library
- 8 - The Imperial Hostelry
- 9 - The crossed Lancets
- 10 - Temple Street
- T51 - Vagr Breughel Memorial pishouse
- T52 - The Imperial Opera
- T53 - Altdorf Conservatorium
- T54 - Detlef and Genieve's
- T55 - The Altdorf Spieler office
- G51 - Geheimnisstrasse theatre
- 12 - The Munsden Keep
- 14 - The college of Heraldry (the new building)
- 15 - The college of Heraldry (the old building)



## ***Altdorf:***

- 1- Königsplatz (*Plaza del Rey*)
- 2- Palatz distrikt (*Distrito de Palacio*)
  - a. P1. Palacio del Emperador & volkshalle (*Ayuntamiento*)
  - b. P2. Banco Imperial de Altdorf
- 3- Templo de Sigmar
- 4- Zona de clase baja
- 5- Área mercantil
  - a. MA1. Werner Zummemein
  - b. MA2. Gremio de Comerciantes
- 6- Muelles
  - a. D1. Gremio de Rivereños
  - b. D2. Oficina de aduanas del muelle
  - c. D3. Calle de las Cien Tabernas
- 7- Universidad de Altdorf
  - a. U1. La Universidad de Altdorf
  - b. U2. Escuela de estudios religiosos de Uli von Tassenick
  - c. U3. Gremio de Magos y Alquimistas + Escuela de conocimientos mágicos
  - d. U4. Las Salas de La Liga.
  - e. U5. Collegium de la Universidad de Altdorf
  - f. U6. Templo de Verena y Biblioteca de la Universidad
- 8- La Hostelería Imperial
- 9- Las Lancetas Cruzadas
- 10- Calle del Templo
  - a. TS1. Teatro monumental Vagr Breughel
  - b. TS2. La Ópera Imperial
  - c. TS3. Conservatorio de Altdorf
  - d. TS4. Detlef y Genevieve
  - e. TS5. Oficina del instrumentista de Altdorf
  - f. GS1. Teatro Geheimnihsstrasse (*Calle de los Misterios*)
- 11-\*\*\*\*\*
- 12- La Fortaleza Mundsén
- 13-\*\*\*\*\*
- 14- El colegio de Heráldica (*el nuevo edificio*)
- 15- El colegio de Heráldica (*el viejo edificio*)