

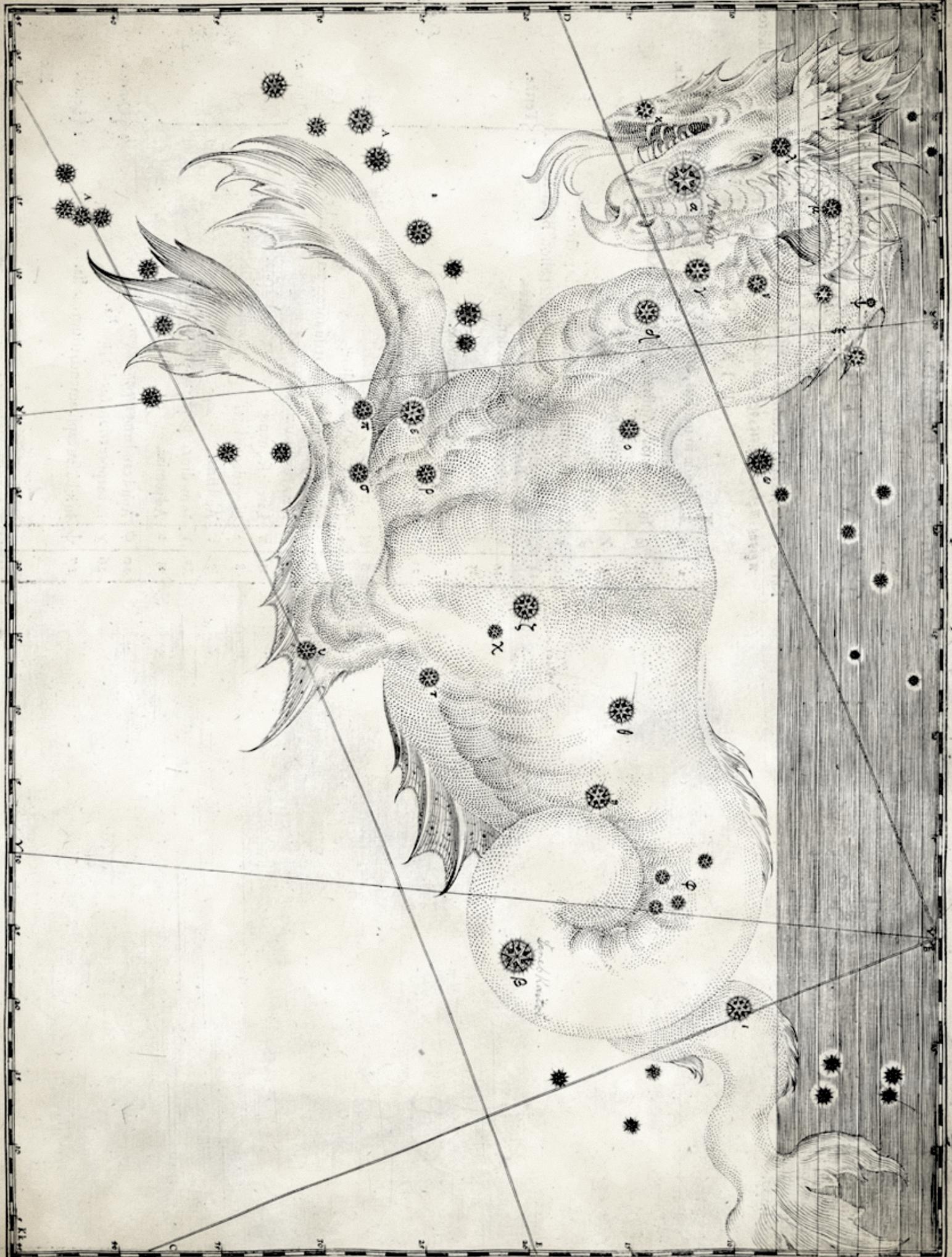
NO OFICIAL  
AVENTURA

# EL CARNAVAL DE MEDIA NOCHE

UNA AVENTURA SOMBRÍA Y PELIGROSA DURANTE LA NOCHE DE LOS MISTERIOS  
ESCRITA POR JESÚS «CAPITÁN MORDIGAN» DEL ARCO  
PARA WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY



Los Pergaminos  
del FENIX



# EL CARNIVAL DE MEDIA NOCHE

En *Los Pergaminos del Fénix* nos encanta el sombrío y peligroso ambiente del Viejo Mundo. Por eso hemos creado esta aventura para uso, y disfrute, de los aficionados a *Warhammer Fantasy Role-Play*. Se pone a su disposición, sin ánimo de lucro, con todo el respeto a la propiedad intelectual de *Games Workshop*, a la gestión de la Cuarta Edición por *Cubicle 7* y a su traducción, en castellano, por *Devir Iberia*. En esta misma página podéis encontrar el aviso oficial, facilitado por la propia compañía, para este tipo de suplementos fan.

Todas las imágenes utilizadas en este suplemento provienen de los repositorios <https://www.oldbookillustrations.com/> y <https://commons.wikimedia.org> forman parte del Dominio Público.

*Official disclaimer: This fan-based WFRP is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited or Cubicle 7 Entertainment. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © Copyright Games Workshop Limited 2020. 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. Cubicle 7 Entertainment and the Cubicle 7 Entertainment logo are trademarks of Cubicle 7 Entertainment Limited. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.*

## ◦ CONTENIDO ◦

- PRESENTACIÓN ◦
- FLECHTBEN ◦
- LA AVENTURA ◦
- RESUMEN DE LAS TRAMAS ◦
  - SUCESOS ◦
  - RESOLUCIÓN ◦
- PERSONAJES NO JUGADORES ◦

# ◦ PRESENTACIÓN ◦

**E**L CARNAVAL DE MEDIANOCHE ES UNA AVENTURA COMPUESTA POR DIVERSAS TRAMAS, QUE TIENE LUGAR EN LA APARTADA VILLA DE FLECHTBEN, EN EL DUCADO DE GRAUWERK. SIN EMBARGO, CON LIGEROS CAMBIOS, SE PUEDE AMBIENTAR EN CUALQUIER RINCÓN apartado del Imperio. Ocurre durante la *Geheimnisnacht* (la Noche de los Misterios), en la que los Vientos de la Magia soplan desbocados y Morrslieb, la luna del Caos, luce plena en el cielo. Durante estas terroríficas horas, los muertos se levantan de sus tumbas, los monstruos devoran a los inocentes y los niños, en sus hogares condenados, nacen deformes. Es una noche aciaga, en la que se ofrecen sacrificios a los Poderes Ruinosos mientras la realidad se resquebraja, permitiendo la entrada de los demonios en el mundo de los mortales.

## CÓMO DIRIGIR LA AVENTURA

Esta aventura se divide en las siguientes apartados:

### Aldea de Flechtben, Ducado de Graywerk

Aquí se describe ese pequeño pueblo situado en el camino que bordea los promontorios de las Hägercrybs; en la frontera entre el Ducado de Grauerk, en Übersreik, y el Ducado de Wallenstein.

### La Aventura

Este apartado presenta el inicio de las andanzas de los Personajes. El Director de Juego obtendrá algunas propuestas para conducirlos hacia Flechtben, justo en la víspera de la *Geheimnisnacht*. Por supuesto, todas estas sugerencias pueden ser modificadas a su discreción, adaptándolas a los Personajes de su propia campaña.

### Resumen de las Tramas

Un rápido vistazo a los diversos acontecimientos que ocurrirán durante la aventura.

### Sucesos

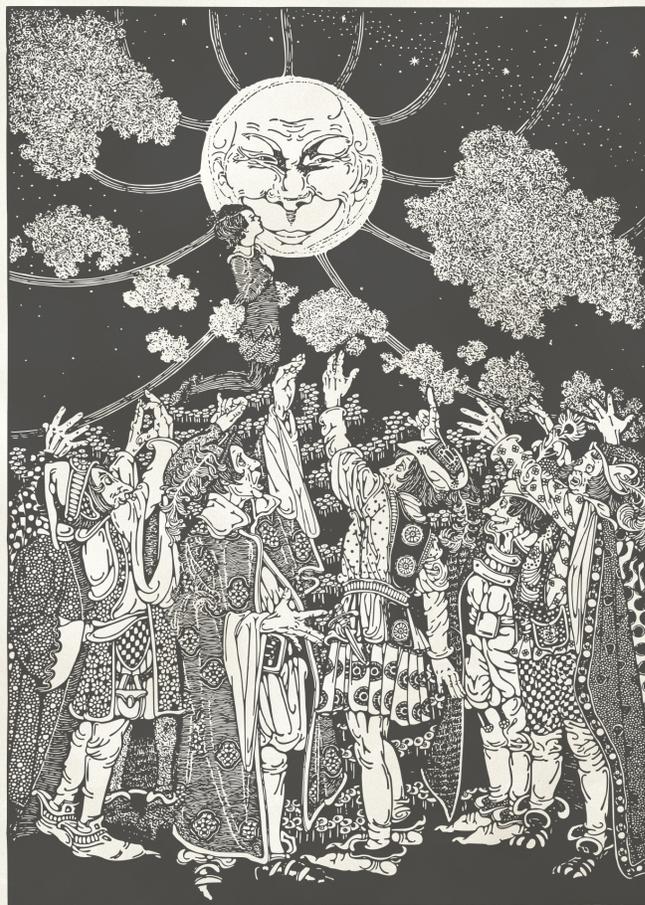
En este apartado se desarrollan los eventos que ocurrirán durante la Noche de los Misterios. Los Personajes tienen plena libertad para intervenir cuando quieran, pero eso no impide que otras situaciones se produzcan al mismo tiempo o, incluso, como resultado de sus propias acciones. La idea de un entorno vivo, donde pasan muchas cosas, no debe intimidar al Director de Juego.

### Desenlace

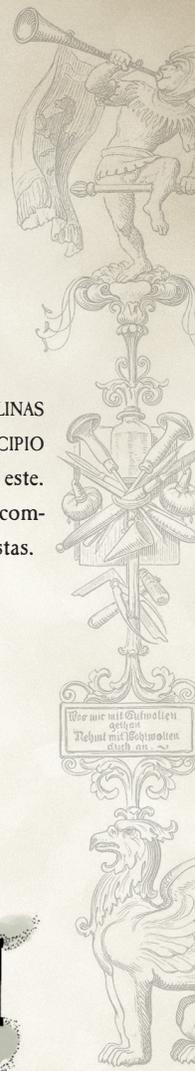
Donde se indican los puntos de experiencia que ganan los Personajes, así como las consecuencias que pueden dar lugar a futuras aventuras.

### Personajes No Jugadores

Aquí se encontrarán los perfiles de los Personajes No Jugadores más relevantes, y de los grupos que no requieren estadísticas individuales.



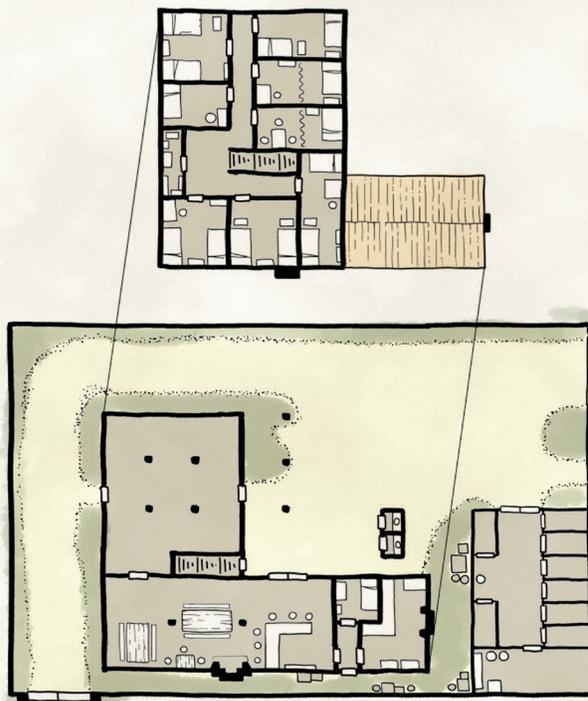
# ◦ FLECHTBEN ◦



UNA POBLACIÓN DE APENAS CINCUENTA HABITANTES, FLECHTBEN SE ENCUENTRA EN LA LINDE SURESTE DE LAS PELIGROSAS COLINAS HÄGERCRYBS, SOBREVIVIENDO GRACIAS AL PASTOREO, LA CAZA Y ALGUNOS CULTIVOS. EL ÚNICO CAMINO DE ACCESO AL MUNICIPIO es la carretera que discurre paralela al Teufel, que conecta la ciudad de Übersreik, en el sur, con la de Stromdorf, en el este. Debido a la dura competencia con la vía fluvial, pocos viajeros eligen el camino por tierra. Aún así, las diligencias de la compañía Cuatro Estaciones tienen un puesto delegado en Flechtben, aunque está lejos de considerarse una de sus exclusivas Casas de Postas.

## LA CASA DEL ALGUACIL ECKSTEIN (1)

Heiner Eckstein es el alguacil de Flechtben. Nombrado por el Graf Steirlich von Bruner, se encarga de administrar las tierras del término municipal y recaudar los impuestos en su nombre. Su mujer, Marthe, soldado de los ejércitos estatales, viajó con el alguacil a este lugar recóndito, para poder dar a luz a su hija Gabriele. Como ella ya es una adolescente, Marthe se encarga de dirigir la escasa milicia de la localidad. Bajo sus órdenes, se encuentran Leonhard y Veronika, los dos únicos guardias de Flechtben. El caserón también alberga la prisión de la villa, en una estancia enrejada de la bodega del edificio.



## POSTA EL OSO Y LA CORONA (2)

Esta oscura, aunque cuidada posada, está regentada por una antigua guardia de caminos llamada Elizabeth Steinhoff. Mucho antes de que ella llegara, el lugar pertenecía a la familia de Jonas Holzkrug, el hijo del anterior propietario. Cansada de su vida en la carretera, Elizabeth le propuso un acuerdo para levantar el establecimiento y poder firmar un contrato con las Cuatro Estaciones. A pesar de la escasa frecuencia de las diligencias, Elizabeth y Jonas trabajan duro para ofrecer un buen servicio a sus clientes, tanto en sus ocho habitaciones como en los establos o la taberna.

## LA ERMITA DE SIGMAR (3)

El edificio más antiguo de Flechtben, esta ermita consagrada al Patrón del Imperio, era un lugar de peregrinaje de los primeros sigmaritas, hasta que cayó en el olvido. Mantenido por el Hermano Seiger Fassnacht, un vigoroso miembro de la orden asceta, el templo posee



la típica planta en forma de martillo. Su nave principal (la cabeza de la maza), está orientada hacia las Montañas Grises. Se cree que, en su relicario, se guardan los huesos de los primeros devotos de la fe de Sigmar. Otras leyendas cuentan que está asentada sobre un antiguo camposanto de los unberógenos, la tribu natal de Sigmar Heldenhammer. Debido a la naturaleza reservada del Hermano Fassnacht, es complicado encontrar información clara sobre estas cuestiones.

## LOS CAMPOS DE CULTIVO

Alrededor de Flechtben, se encuentran las escasas tierras de cultivo que tiene el municipio. Apenas son suficientes para dar trabajo a las familias locales aunque, a veces, ayuda en la labor algún temporero de las localidades vecinas. En sus parcelas se labra cereales como el maíz o el centeno. A pesar de la escasa producción, que no logra competir con los granos de la región del Vorbergland, la cosecha siempre encuentra compradores. Entre los cultivos se han construido algunas chozas destartaladas (h), que se utilizan para guardar los aperos de los agricultores y dar alojamiento a los peones más pobres.

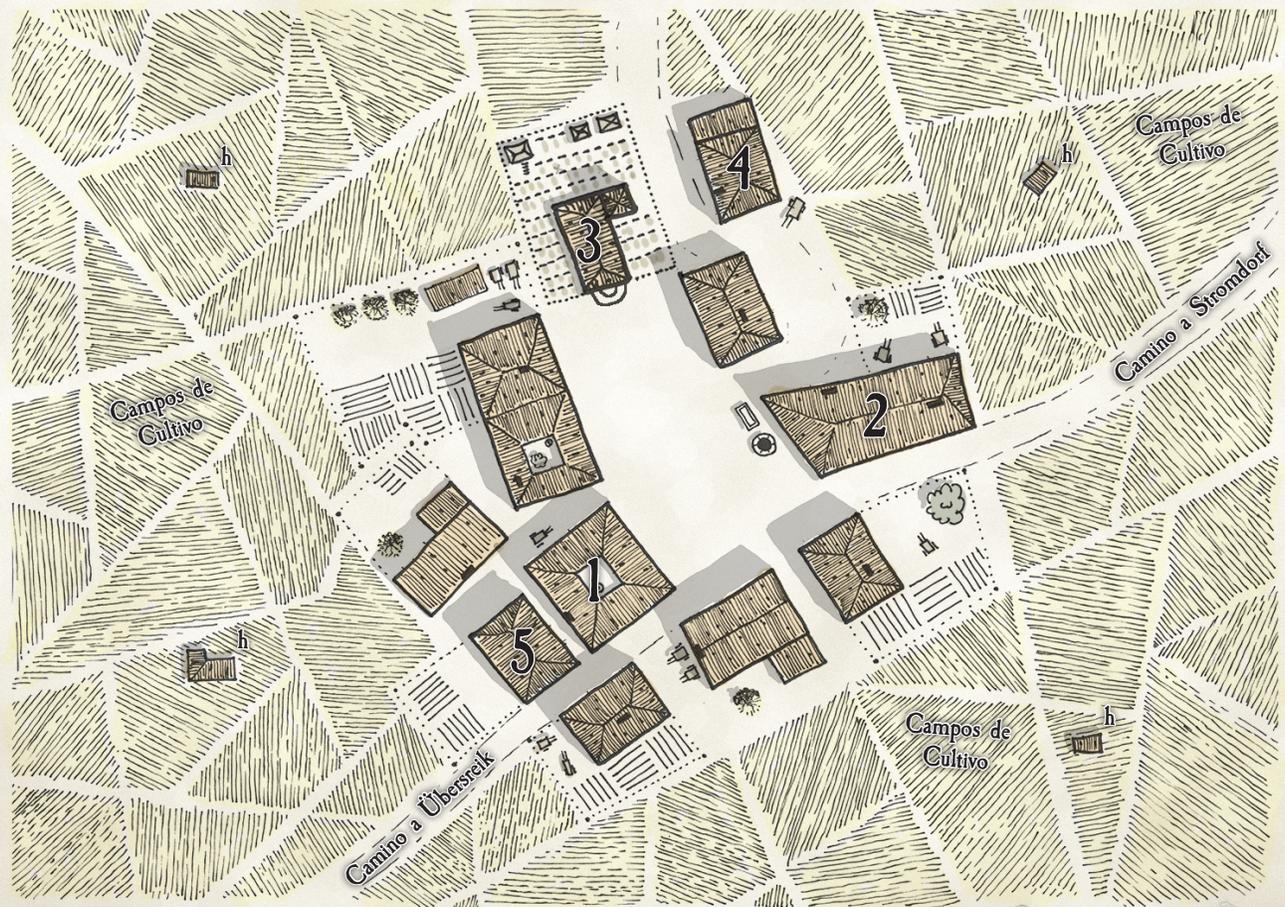
## EL CASERÓN DE FLORIAN LAUSCHEN (4)

En el límite oriental del pueblo se levanta la 'Casa del Notario', tal y como es conocida por los lugareños. Es la residencia de *Florian*

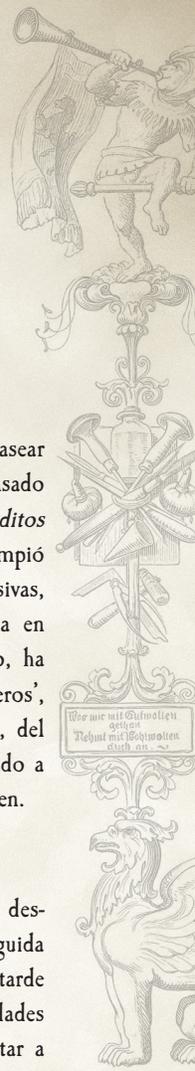
*Lauschen*, antiguo registrador de la propiedad, que se marchó de Auerswald para escapar del mundanal ruido. Un esmerado aficionado a la astronomía, Herr Lauschen es propietario de una colección de extraños instrumentos para observar el firmamento. Además, posee una envidiable biblioteca con títulos tan relevantes como 'A Través del Astra', del famoso erudito Acilius Geminus. Aunque Lauschen es un hombre de costumbres ermitañas, no vive solo en su hogar. De las labores de la casa se encargan *Clemens Hawrtwig*, un hombre viudo, y su hija *Rosanne* que atiende al anciano con cierto desdén.

## LA CHOZA DE OTTO NAGEL (5)

En esta humilde morada se acomoda el rebaño del pastor *Otto Nagel*, siempre y cuando no se encuentre deambulando por los cerros de las Hägercrybs. Se trata de una construcción muy sencilla, de una sola planta, cuyo interior comparten Otto y sus animales. El cabrero duerme en una de las esquinas de la casa, en un jergón de paja con una almohada de lana, mientras que los animales se sitúan en un corral hecho con varas de chopo. Los pocos enseres que posee, se reparten entre una antigua alacena y la única mesa de la vivienda.



# ◦ LA AVENTURA ◦



**L**A AVENTURA COMIENZA CUANDO LA DILIGENCIA DE LAS CUATRO ESTACIONES, CON LOS PERSONAJES A BORDO, LLEGA A la parada de la villa de Flechtben.

## INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES

¿Qué hacen los Personajes, parados en medio de la nada, en la víspera de una de las noches más temibles? Aquí ofrecemos algunas sugerencias para que, por sí mismos, crean que es la mejor de las ideas. Y, por supuesto, nada impide al Director de Juego ignorarlas por completo, adaptarlas a conveniencia o plantear otras nuevas que encajen mejor con su grupo de juego.

### Todos los Caminos Conducen a Ubersreik

Al final estáis aquí, dirigiendo vuestros pasos hacia la capital del ducado. La fortuna os abandonó en las sucias calles de Altdorf y ahora queréis probar suerte en Ubersreik. Desgraciadamente, el viaje era muy caro y no lograsteis engañar a ese barquero para que os llevara Teufel abajo. Ese malnacido de Josef Quartjin, que una mala corriente le ahogue... Sea como fuere, habéis podido saltar de diligencia en diligencia, casi siempre subidos al pescante o junto al equipaje, para terminar en esta desolada parada. Y todo porque Ostergild, la cochera, no se atreve a seguir por los caminos durante la *Geheimnisnacht*.

### Cazarrecompensas en las Hägercrybs

No solo hay niebla de sobra en estas malditas colinas, también hay gentuza por todos los rincones. Al menos así lo considera el Graf von Bruner quien, desde su fortificada mansión, ha dictado numerosas órdenes de captura contra los elementos criminales de su zona. Una de ellas, recogida por los Personajes, les dirige hacia una insignificante villa en la carretera con dirección a Auerswald. El bando de 'Se Busca' describe a un hombre joven y desaliñado que se hace llamar Jurgen. Se le acusa de asesinato y amenazas a la habitantes de la región. La recompensa es sustancial, para tratarse de un simple campesino airado.

### El Último de los Hijos del Cambio

Descuidar la correspondencia puede ser tan peligroso como pasear por las alcantarillas de Bogenhafen. Es lo que podría haber pensado Albrecht Schauble, sectario de la *Cábala de los Hijos Benditos del Cambio*, cuando una brutal cuadrilla de sigmaritas irrumpió en su domicilio, arrasando con todo. Interceptaron varias misivas, destinadas a miembros notables de la Cábala, dándoles caza en sus propias moradas. Pero Schauble, en un acto desesperado, ha logrado entregar una última carta a unos 'inocentes mensajeros', para advertir a Bartolomeus Liebenfels, un camarada retirado, del peligro que corre. La promesa de un generoso pago ha animado a los Personajes a buscar al tal Liebenfels en la villa de Flechtben.

### Parientes Lejanos

El familiar de uno de los Personajes, aborda de improviso al desprevenido aventurero. Con efusivas muestras de afecto enseguida invita a un trago en la taberna más cercana, convirtiendo una tarde anodina en un divertido jolgorio. Mientras degustan las variedades de cerveza del local, este les cuenta que se propone ir a visitar a una hija que vive en un pueblecito del Ducado de Grauerwerk. La joven ha dado a luz a una niña, y quiere pasar una temporada con su nieta. Como los caminos son peligrosos, enseguida advierte del competente aspecto de los Personajes y les ruega que le acompañen, para llegar sano y salvo.

### Tesoros Unberógenos

Las leyendas hablan de las riquezas atesoradas en las sepulturas de los unberógenos, la tribu natal de Sigmar Heldenhammer. Buscando estos tesoros, muchos saqueadores y ladrones de tumbas se han adentrado en las brumas de las Hägercrybs, para no regresar jamás. A los Personajes les ha llegado información relevante (un testimonio recogido en un libro, unos símbolos en un escudo de armas, un mapa, etc.) de la ubicación del túmulo de un poderoso guerrero unberógeno llamado Löic Vollstrecker. Según el relato, fue enterrado junto a su espada Eisarn, una hoja que poseía cualidades únicas. Si las crónicas no están equivocadas, ese preciado objeto vale un viaje hacia esa apartada comarca.



# RESUMEN DE LAS TRAMAS



## TRAMA 1 - EL ANCIANO HEREJE

Un antiguo sectario de Tzeentch, Bartolomeus Liebenfels, se oculta en el pueblo desde hace décadas. Bajo la identidad secreta de Florian Lauschen, un notario de la ciudad de Auerswald, cuenta que recaló en Flechtben buscando la paz del campo. En realidad, huía de la *Cábala de los Hijos Benditos del Cambio*, un culto al Amo de Fortunas de la ciudad de Nuln. Al descubrir la auténtica naturaleza de sus actos, Liebenfels decidió marcharse corriendo. Auxiliado por su amante, Albrecht Schauble, escapó hacia el norte del Ducado de Ubersreik. Ahora, convive con Clemens y Rossane Hartwig, dos aldeanos que perdieron su hogar por un terrible accidente, y que el viejo Liebenfels acoge en su casa. Lo que desconoce Bartolomeus, es que la joven Rosanne anhela sus propiedades de manera enfermiza y está maquinando para hacerse con todas ellas, planeando la caída del anciano.

## TRAMA 2 - EL HIJO PRÓDIGO

Maida, la bruja proscrita, está conspirando para acabar con los hombres que la desterraron de Flechtben. Para lograr su venganza, ha engañado a su *hijo adoptivo*, Jurgen, para que termine con sus vidas. Ha logrado matar a Edgar Mudden, un labriego que testificó en contra de Maida y, ahora, planea acabar con Heiner Eckstein, el alguacil que la expulsó de la villa. Manipula a Jurgen haciéndole creer que esos hombres forzaron a su madre hace muchos años y que ella, por la vergüenza que sentía, abandonó a su bebé en las profundidades del bosque. Maida le ha contado que fue ella quien le rescató de una muerte segura. Y, como toda buena mentira, hay algo de verdad en la historia. Realmente, sus padres eran unos viajeros que huían de una enfermedad que se había propagado en una localidad al norte del Valle de la Dama. En su camino fueron sorprendidos por unos forajidos que les mataron, abandonando a su hijo en medio de la nada. Maida, una de las integrantes del grupo de canallas, sintió piedad del crío y huyó con él hacia el Ducado de Grauwerk, estableciéndose en Flechtben sin mucho éxito. De este atroz suceso, Elizabeth Steinhoff (la dueña del Oso y la Corona) conoce algo de información de su etapa como guardia de caminos. Este testimonio podría servir para revelar el origen de Jurgen y truncar los planes de Maida.





### TRAMA 3 - EL CORAZÓN PULSANTE

Aldric Holt, un cazador de la villa, está perdidamente enamorado de *Gabriele Eckstein*, la hija del alguacil. Ella le corresponde, pero de un modo bastante egoísta. Desprecia las intenciones del muchacho y considera esta 'relación' poco más que un divertimento pasajero. Sin embargo, un hallazgo en medio del bosque, va a convertir el inocente cortejo en algo más peligroso. Mientras Aldric perseguía una presa, se internó peligrosamente en las espesura de las Hägercrybs, encontrando refugio en un claro abandonado. Allí, en el hueco de un árbol milenario, advirtió un fulgor rojo que latía de forma inquietante. Se trataba de un *Corazón Pulsante*, una reliquia abandonada de los Hombres Bestia, entregada por el Dios de la Sangre. Fascinado por su resplandor, Aldric retiró el fragmento de la cavidad y se lo llevó al pueblo. Lo está ocultando de la vista de sus vecinos y, si no es destruido durante la *Geheimnischnacht*, arrastrará al Trono de Huesos de Khorne al trampero y lo convertirá en un *Demonio Desangrador*. El problema es que, esa misma noche, planea fugarse de Flechtben con Gabriel y el objeto maldito en su macuto.

### TRAMA 4 - LOS NABOS DE LA IRA

Para Theodoric Pferig, y su cuñado Ulli, era una mañana más de dura labor en su sembrado. Pero, por algo que no alcanzan a comprender, se ha torcido de un modo espeluznante. Mientras estaban guardando los aperos del campo, Theodoric advirtió la extraordinaria calidad de las hortalizas que habían cosechado. Embelesado por la maravilla, apenas escuchaba a Ulli como gritaba emocionado por el mismo motivo. Le pareció natural pegarle un mordisco a un estupendo nabo que tenía en su mano.

Entonces, inexplicablemente, experimentó un irrefrenable sentimiento de ira hacia Ulli y comenzó a insultarle como nunca había hecho. La situación empeoró por momentos y terminaron llegando a las manos. Instantes después, Theodoric observa, aterrorizado, como sus manos están manchadas con la sangre de su pariente.

Había matado a su cuñado por un simple nabo. Horrorizado, se ha dirigido al pueblo para pedir ayuda; sin darse cuenta, que lleva un capazo cargado de los 'vegetales encantados' de su huerto.

### Delicias del Huerto de Theodoric Pferig

Quizás por la influencia de la órbita de *Morrslieb* o como fatídico presagio de la llegada de *El Gran Corruptor*, las hortalizas de Theodoric Pferig han adquirido propiedades 'insólitas'. Aunque parecen vegetales normales, algo en ellos los convierte en manjares realmente apetecibles. Su carne es más jugosa, poseen un brillo deslumbrante y un aroma que hace la boca agua. Cualquiera que se encuentre delante de estas hortalizas, deberá superar un *Chequeo Normal (+20)* de *Frialdad* o sentir la irrefrenable necesidad de comerlas.

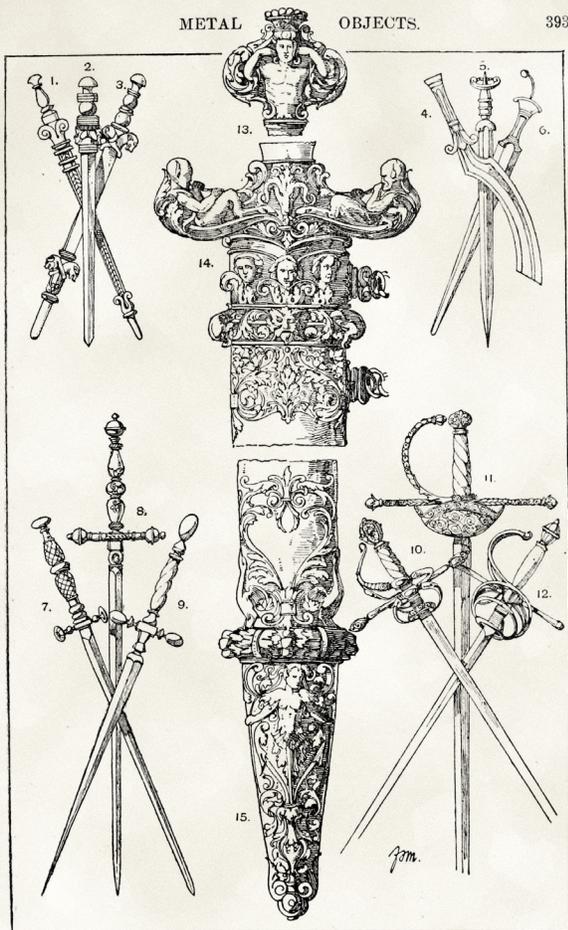
Una vez ingeridas, la magia que impregna los alimentos hace su efecto, que se puede evitar con un *Chequeo Desafiante (+0)* de *Aguante*. Según el vegetal consumido, el afectado sufrirá diversas consecuencias, que durarán hasta el siguiente amanecer:

- **Nabos:** Sujeto a Prejuicios hacia otros que consuman estas hortalizas. Si dos personas comen nabos, a la vez, los Prejuicios se transforman en *Odio*.
- **Tomates:** El afectado solo puede hablar un idioma ajeno a la zona (por ejemplo, el *Gospodarinyi* de los *kislevitas* o el *Grumbarth* de los *ogros*...).
- **Calabacín:** Debido a una grave paranoia, el afectado sufre *l Estado de Quebrantado* hasta que se reúna con personas que le resultan familiares.
- **Cebollas:** Cuando cae la noche, la piel del afectado comienza a brillar con un resplandor verde, equivalente al de una vela encendida.

### TRAMA 5 - UNA CHÁCHARA BESTIAL

Hace unos días Otto Nagel, un pastor de Flechtben, perdió una cabra mientras conducía su rebaño por las lindes de las colinas. Buscó desesperadamente al animal, pero no tuvo éxito. Desconsolado, volvió al pueblo y se pasó toda la tarde bebiendo en el *Oso* y la *Corona*. Pero, al regresar a su casa, presencié atónito como su cabra había vuelto y, de repente, ¡se puso a hablar con él! Gritando en un idioma desconocido, la bestia parecía insultar a su amo, como si estuviera reprochando su actitud. El pobre Otto desconoce que, por increíble que parezca, la cabra había profanado el túmulo funerario de un caudillo unberógeno, llamado *Löic Vollstrecker*. Para reparar la afrenta, su espíritu había poseído el cuerpo físico más cercano y así, poder vengarse del culpable de su desgracia. Aunque el espíritu ha conseguido arrastrar su espada hasta la casa del

pastor, tirando del tahalí con su boca caprina, necesita ayuda para cumplir con su revancha y volver al Inframundo.



### Eisarn - Hoja Ancestral de los Unberógenos

Esta espada, de diseño antiguo, tiene una elegante empuñadura que termina en dos antenas simétricas, que dibujan un motivo con forma espiral. A pesar de los siglos que han pasado por ella, sigue intacta, sin rastro de óxido y con el filo aguzado y cortante. Posee multitud de grabados por todo el cuerpo, muy parecidos a las inscripciones de las piedras 'ogham', que están desperdigadas por todo el Valle de la Dama. Los remaches que sujetan la hoja, están adornados por dos runas cinceladas, que resfulgen cuando comienza el combate.

Arma: Eisarn - Hoja de los Unberógenos

Crupo: Básicas

Precio: 30 Co

Impedimenta: 1

Disponibilidad: Exótica

Alcance: Normal

Daño: +BF+5

Cualidades: Dañina, Irrompible, Mágica

### TRAMA 6 - CAZADORES DE RECUERDOS

Wilhelm Kroppen está dirigiendo una investigación especial desde hace meses, recopilando información y registrando todos los signos que encuentra a su paso. Se encuentra tras la pista de una gran catástrofe, que se cierne sobre los ciudadanos del Imperio. Aunque el discurso agorero y fatalista es habitual entre los cazadores de brujas, Kroppen cree que las señales son inequívocas. Hace unas semanas, durante el interrogatorio a la vidente Olga Schrader, esta le habló de *un mal que acecha en un recóndito lugar*, muy cercano a los sepulcros de los primeros hombres. Fue tan vívido el relato, que cautivó por completo a Wilhelm, solicitando ayuda a sus superiores. Sin embargo, por la mala reputación que tiene, debido a su comportamiento altivo y arrogante; apenas le han proporcionado los medios necesarios para continuar con las pesquisas. Solo cuenta con la ayuda de dos jóvenes interrogadoras, que viajan con él hacia la zona que describió Schrader.

### TRAMA 7 - EL CARNAVAL DEL CAOS

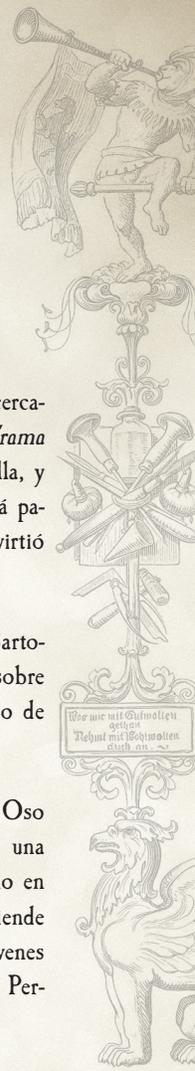
Quizás sea por el implacable Destino, o porque los pecados de sus habitantes han caído en oídos de los Poderes Ruinosos; la Feria Ambulante del Caos se presenta en Flechtben, para ofrecer su fatídico espectáculo. Dirigidos por el Histrión de la Muerte, esta procesión de adoradores al Señor de las Moscas ha seguido su macabra ruta desde tiempos inmemoriales.

Bajo la apariencia de una estrafalaria troupe llamada *'La Cómica Farándula de Liebert Schoppen'*, un desfile de estrambóticos artistas despliegan el escenario en el centro de la población. Su repertorio incluye canciones escandalosas, burlas y chanzas hacia la clase dirigente. Mientras el ignorante público disfruta de obras como *'El Sublicio Orinal del Emperador'*, *'Las Fistulas Supurantes de la Duquesa'* o *'Rinconete e Infeciosillo'*, varios números de títeres, malabaristas y forzudos se representan alrededor de los entusiastas espectadores.

Todo es risa y jarana hasta que llega la medianoche. En ese momento la blasfema comedia alcanza su punto álgido. Los actores se quitan sus máscaras, mostrando su auténtico rostro; mientras representan *La Danza de la Muerte*, su último acto. Los que fueran jocosos bufones se convierten en seres cubiertos de úlceras y abscesos. Los elegantes malabaristas, se retuercen ahora en cuerpos deformados por la enfermedad y las mutaciones. Aterradores demonios ciclópeos rasgan sus disfraces con afilados cuernos, mientras castigan con supurantes espadas de hierro corroído. El caos se adueña del lugar, mientras los desesperados campesinos mueren de horribles afecciones, sucumbiendo a la destrucción y la descomposición.

Si nadie es capaz de hacer frente a esta matanza, el amanecer del nuevo día trae una imagen desoladora; con una aldea desierta de cuyos habitantes no se vuelve a saber nada, nunca más.

# ◦ SUCESOS ◦



LAS ACCIONES DE LOS PERSONAJES PUEDEN ALTERAR ESTOS EVENTOS, ASÍ COMO SU PRESENCIA EN UN LUGAR DETERMINADO EN UN MOMENTO PRECISO. El Director de Juego se debe sentir libre de utilizarlos, o modificarlos, a su conveniencia.

## AQUELLA NEFASTA MAÑANA

Las señales de la venida del Carnaval del Caos se hacen evidentes, incluso para los incrédulos o los que consideran su existencia un mero cuento para aterrorizar a los niños.

El aire se vuelve denso y húmedo, el viento parece detenerse, cargado con el aroma de la putrefacción. Nubes de moscas, negras e hinchadas, aparecen de la nada en los campos; mordiendo los ojos del ganado y devorando los cadáveres abandonados. Al abrir los sacos de cereales, los campesinos se estremecen de asco, vomitando por el hedor que provocan las semillas podridas. En los armarios y camas, surgen gusanos amarillentos, retorciéndose en los pliegues de camisas y sábanas.

Y, en la lejanía, se escucha una estruendosa risa, acompañada de impíos murmullos que resuenan por todo el horizonte.

## 19:00

A la aldea de Flechtben llega *La Cómica Farándula de Liebert Schoppen (Trama 7)*. Una romería de bufones, juglares, equilibristas y demás ralea del espectáculo itinerante, que provoca un increíble escándalo con su aparición.

Mientras comienzan los preparativos, Liebert Schoppen (*Trama 7*) se acerca a la posta de El Oso y la Corona, preguntando por el regidor de la villa. Jonas Holzkrug, que se encontraba limpiando las cuadras, sale a su encuentro para indicarle la dirección de la casa del alguacil.



En la parte trasera de su caserón, al amparo de una arboleda cercana, Bartolomeus Liebenfels (*Trama 1*) conversa con Maida (*Trama 2*). La mujer advierte al astrólogo del destino aciago de la villa, y de las horribles fatalidades que se producirán esta noche. Está pagando una deuda, contraída hace años, cuando Liebenfels le advirtió que la milicia iba a detenerla, acusada de brujería.

Después se marcha corriendo hacia los bosques, dejando a Bartolomeus Liebenfels (Florian Lauschen) perplejo. Reflexionando sobre las palabras de la bruja, cree que el asunto gira entorno al hijo de Maida, Jürgen (*Trama 2*).

La diligencia de las Cuatro Estaciones arriba a la posta de El Oso y la Corona. Los Personajes observan, desde las ventanillas, una caravana de artistas ambulantes que está instalando su escenario en la plaza del pueblo. Del interior del coche de caballos, desciende un hombre de aspecto serio, acompañado por dos mujeres jóvenes (*Trama 6*); una alegre halfling que parece una buhonera y los Personajes de los jugadores.

## 19:10

El Hermano Seiger Fasnacht sale de la Ermita de Sigmar enfurecido, reprendiendo con vehemencia a los saltimbanquis de la plaza. Seiger argumenta que la vigilia de la Noche de los Misterios no es el momento para montar una verbena. Sus enérgicas voces se escuchan en las casas aledañas y en el interior de la posta.

Advertido por Leonhard Hutten, que estaba vigilando las carretas de los funambulistas, el alguacil Heiner Eckstein sale al encuentro del Hermano Fasnacht y de Liebert Schoppen (*Trama 7*); que regresa con los suyos, advertido por los gritos del sacerdote.

Una vez todos reunidos, Fasnacht exige a Eckstein que termine con esta locura de farsa. Liebert Schoppen, el Maestro de Ceremonias, interrumpe al sacerdote mostrando una autorización ducal para poder ejercer su oficio cualquier día del año. A falta de una opinión más fundada, elaborada con un Chequeo Normal (+20) de Sabiduría Académica (Derecho) o un Chequeo Desafiante (+0) de Sabiduría Académica (Reikland); la autorización parece estar en regla, aunque se trate de un documento muy antiguo.

Y para terminar de animar al alguacil, y que les dejen en paz, Schoppen se presta a 'adelantar los impuestos correspondientes',





poniendo una bolsa bastante llena en manos de Eckstein. Argumenta que *'no tenemos ningún problema en pagar por actuar y, de este modo, beneficiar a todas las partes'*.

Gabriele Eckstein (*Trama 3*) vigila a los Personajes, buscando el momento idóneo para hablar con ellos. No les cuesta advertir su actitud, no requiere de Chequeo; pero, mientras observan cómo se acerca la muchacha, algo interrumpe su paso y se vuelve corriendo por donde ha venido. Los Personajes que realicen un Chequeo Desafiante (+0) de Percepción, se darán cuenta que ha cruzado la mirada con Aldric Holt, un joven de aspecto desaliñado, justo antes de marcharse apresuradamente.

Aldric Holt (*Trama 3*) se percata de la maniobra, y rodea la plaza del pueblo para intentar sorprender a la chica antes de que llegue a casa. La pernicioso influencia del Corazón Pulsante se hace más evidente. Guarda el artefacto caótico en su bolsa y cada vez que necesita valor, toca la piedra buscando su calor sobrenatural.

Entonces, se encuentran en la puerta de la casa del alguacil. Holt reclama la atención de la muchacha de muy malas formas, pero ella se niega a atenderle. Interrumpe la escena Marthe, que manda al joven trampero a su casa. En el enfrentamiento entre Aldric y su madre, Gabriele se percata que Holt esconde algo en su zurrón. Ella cree que es un arma y así se lo comunica a su progenitora.

## 19:35

Greta Derryberry ha terminado de desplegar su mercancía en una de las esquinas de la taberna de la posta, y pasea por la villa buscando compradores. El Hermano Fassnacht afea su conducta, del mismo modo que hizo con los feriantes, pero parece que desiste rápidamente al ver el rostro de reproche del alguacil.

Tras instalarse en los alojamientos de la posta de El Oso y la Corona, Wilhelm Kroppen (*Trama 6*) pregunta a Elizabeth por algún suceso que haya ocurrido en la zona, en los últimos días. Ella, con

cierto recelo, le responde que están buscando a un furtivo por haber matado a un labriego. El forajido se llama Jurgen (*Trama 2*) y se trata del hijo de Maida, una mujer desterrada del pueblo hace años. Ella vive en una choza en los campos, y le han preguntado por su hijo pero no sabe dónde se encuentra ahora.

Después del enfrentamiento con Marthe Eckstein, Aldric Holt (*Trama 3*) se marcha a la Taberna de El Oso y la Corona, dispuesto a emborracharse. Allí escucha la conversación entre Wilhelm Kroppen y Elizabeth Steinhoff, alterándose bastante. Cree que esos extraños forasteros están buscando su tesoro. Para no levantar sospechas, se marcha de la taberna tras beber un par de cervezas.

## 20:00

En el estudio del anciano, la joven Rosanne Hartwig informa a Bartolomeus Liebenfels (*Trama 1*) de la inesperada llegada de una diligencia. Aunque no termina de explicarle los motivos, pide a Clemens Hartwig que busque gente que pueda ayudarles para un asunto de mucha importancia. El apacible hombre se agita bastante ante la gravedad del mensaje y pide que le acompañe su hija.

Maida (*Trama 2*) se deja caer por la plaza del pueblo, embozada en una capa para que no la reconozcan. Ha jurado llevar a cabo su venganza, pero primero debe analizar el terreno. Observa que Aldric Holt (*Trama 3*) sale de la posta del Oso y la Corona con cierta prisa. También es consciente, gracias a la Clarividencia, que una capa bituminosa de Dhar (el Viento de la Magia Oscura) recorre su brazo hasta el cuello. Después repara, que el resto de los Vientos de la Magia están muy alterados en la zona, confirmando los malos augurios que ha sentido.

Theodoric Pferig (*Trama 4*) vuelve a Flechtben tras asesinar a su cuñado Ulli, ocultando su cadáver en los campos. Totalmente perturbado, se dirige a la posta del Oso y la Corona para intentar deshacerse de los capazos con las hortalizas malditas. Ha tapado los cestos para resistir caer de nuevo en la tentación.

Por el camino, observa que una buhonera halfling (Greta Derryberry) está ofreciendo su género a los residentes. Se detiene a hablar con ella y le ofrece sus vegetales, siempre y cuando los venda fuera de la localidad. Para enseñarle las hortalizas, deja los canastos en el suelo y le indica a Greta que quite el trazo. La halfling se extraña un poco ante el extraño proceder pero, en cuanto ojea los espléndidos vegetales, acepta de inmediato.

Concluido el intercambio, Theodoric Pferig se marcha a su casa para no volver a salir en toda la noche.

## 20:10

Aldric Holt (*Trama 3*) lleva el Corazón Pulsante a unos arbustos cerca de la casa de Florian Lauschen (Bartolomeus Liebenfels). Allí,



encuentra un carro abandonado entre los matorrales y esconde su bolsa en la rueda izquierda.

Escapándose de su padre, la niña Rosanne Hartwig (*Trama 1*) vuelve, por su cuenta, a casa de Florian Lauschen (Bartolomeus Liebenfels).

Encuentra al viejo postrado en la mesa de su estudio; gritando, desquiciado, palabras incomprensibles: '¡La Danza de la Muerte!', ¡La Danza de la Muerte!'. La presencia del Corazón Pulsante (*Trama 3*) en las cercanías, ha provocado una visión que le ha sumido en un trance hipnótico, en el que solo es capaz de repetir la misma diatriba.



Completamente atemorizada, Rosanne Hartwig sale a buscar a su padre, resuelta a denunciar al loco achacoso por sus blasfemias. Todos los que se encuentren en los alrededores, podrán ver como la niña grita preguntando por Clemens, maldiciendo el nombre de Florian Lauschen (Bartolomeus Liebenfels) por ser un demente perturbado.

## 20:20

Rosanne Hartwig (*Trama 1*) regresa al caserón del notario con su padre y se encuentran a Florian Lauschen (Bartolomeus Liebenfels) tendido en el salón, sollozando desconsolado. Cuando le incorporan, este no hace más que lamentarse por su don, rogando que le saquen los ojos para dejar de ver los horrores que se arremolinan en su cabeza. Instigado por la niña y, visiblemente amedrentado, Clemens Hartwig incorpora con dificultad al hombre y le conduce hacia las dependencias del alguacil, evitando la plaza de la aldea.

En la taberna de la posta del Oso y la Corona, Otto Nagel (*Trama 5*) ahoga sus penas en un pichel de cerveza. Tras unas cuantas pintas, Jonas Holzkrug, discute con el pastor al considerar que ha bebido más de la cuenta. Otto le manda callar y exhorta a la concurrencia una perorata de maldiciones, juramentos y cabras parlanchinas. Elizabeth, la dueña del establecimiento, le agarra de la pechera y le echa de la taberna a pesar de las cuitas de su marido Jonas.

## 20:45

Clemens y Rosanne Hartwig (*Trama 1*) se presentan ante Heiner Eckstein, el Alguacil de Flechtben, denunciando la enajenación que sufre Florian Lauschen (Bartolomeus Liebenfels). Incapaz de calmar al astrónomo, recurre a su mujer Marthe Eckstein, para encerrarlo en la bodega de su casa, hasta que pueda serenarse. El viejo sigue pronunciando frases inconexas, sumido en la alucinación producida por su clarividencia.

En la Feria, el Maestro de Ceremonias (*Trama 7*) propone una serie de desafíos a los presentes. Reta a una prueba de resistencia contra el forzado Ulfman; que consiste en levantar un balancín, donde han subido a tres vecinos en el otro extremo, lo más rápido posible. Este juego, supone un Chequeo Desafiante (+0) y Prolongado, de Aguante, que finaliza cuando uno de los dos contendientes alcance primero 9 Niveles de Éxito.

También propone un duelo de puntería y agudeza mental compitiendo contra Isadora Belästigen. Tras instalar dos dianas, en gruesas balas de heno, deben recitar los versos de una conocida obra poética mientras disparan con un arco. Preparar el poema requiere de un Chequeo Desafiante (+0) de Animar (Relatar). El participante que tenga éxito en este Chequeo, contará con un +1 NE en el Chequeo Enfrentado de A Distancia (Arco) / A Distancia (Arco) que se producirá a continuación.

Si los Personajes ganan las competiciones, sus nombres aparecerán como los héroes protagonistas de las obras teatrales y cantarán sus proezas durante toda la noche.



**21:00**

Si Gabriele (*Trama 3*) no ha logrado hablar con los Personajes, se pierde entre los espectáculos de la fiesta, riéndose con 'La Enana' y participando de sus descaradas groserías. Algunos campesinos se quejan de su conducta chabacana y recriminan a Leonhard Hutten la pasividad para detener los abusos de la malcriada joven.

El grupo de cazadores de brujas (*Trama 6*) busca por la villa a la niña que gritaba enfurecida en la plaza, hace casi una hora. Los lugareños indican que se trata de Rosanne Hartwig (*Trama 1*) y que la vieron entrar con su padre, hace un rato, en la casa del alguacil. Wilhelm Kroppen ordena a las Interrogadoras que se acerquen a ese lugar, para buscar a la hija y a su padre.

Después de hacer negocios con sus existencias, Greta Derryberry vuelve a su habitación ansiosa por contemplar, de nuevo, las delicias del huerto de Theodoric Pferig (*Trama 4*). Como buena calderera no puede evitar coger unas cebollas y bajar al hogar de la taberna para calentar agua y cocinar una sopa con su mejor cazuela.

**21:15**

Las hermanas Tolsen (*Trama 6*) se encuentran de frente con los Hartwig, saliendo de la casa del Alguacil. Rápidamente les abordan, para conducirles ante la presencia del cazador de brujas. Una vez reunidos, Wilhelm Kroppen presiona al padre para que les cuente que está pasando con Florian Lauschen (Bartolomeus Liebenfels). Se ven sorprendidos por la iniciativa de su hija Rosanne, que em-



pieza a detallar la extraña conducta del notario. Clemens Hartwig, se deja llevar por la situación y confirma, una a una, todas las mentiras de la cría.

Jonas Holzkrug, el tabernero del Oso y la Corona, abre un barril en el exterior de su establecimiento, para que los espectadores de la Farándula puedan echarse algo al gazzate.

Aprovechando la situación, Maida (*Trama 2*) paga a un chaval para hacerle llegar una jarra a Leonhard Hutten. La cerveza está envenenada con Sombra Nocturna, lo que dejaría al guardia fuera de combate durante unas horas..

**21:35**

Advertidos por Rosanne Hartwig, Wilhelm Kroppen y las hermanas Tolsen (*Trama 6*) se presentan en la casa del Alguacil para interrogar a Florian Lauschen (Bartolomeus Liebenfels). Justo en la puerta, les frena el paso Marthe Eckstein, la líder de la milicia, obligándoles a revelar su identidad.

Rosanne le cuenta a Marthe que son cazadores de brujas, que vienen a llevarse al anciano hereje. Estos, empiezan a reseñar los testimonios que han recogido en la localidad, planteando una acusación firme de prácticas heréticas. Exigen que Florian Lauschen (Bartolomeus Liebenfels) sea sometido a las pruebas de inmersión y marcado.

Marthe Eckstein no se deja intimidar por la voz autoritaria de Kroppen y le insta a desaparecer de su casa, si no quiere tener un problema. Le señala que ella vigilará al cautivo, hasta que la potestad del Graf determine si deben entregarlo a la justicia de Sigmar.

Ante esta negativa, Wilhelm Kroppen se marcha de la casa del alguacil muy malhumorado, advirtiendo a Marthe Eckstein que, al romper el alba, el prisionero será puesto a su disposición o se arrepentirá de haber contrariado a un cazador de brujas.

**21:40**

Los juegos en la Feria terminan, y empiezan las representaciones. Los actores comienzan el ciclo con una ligera pantomima, que hace las delicias de los hombres pero escandaliza a las mujeres. Cada vez más gente se congrega en torno a la Cómica Farándula.

Aldric Holt (*Trama 3*) busca con ansiedad a Gabriele Eckstein, pero no logra encontrarla por ninguna parte. Su desazón le lleva a deambular de aquí para allá, bebiendo alcohol sin parar. Sin el Corazón Pulsante, se siente un cateto ignorante que no vale para nada.

Maida (*Trama 2*) arrastra el cuerpo inconsciente de Leonhard Hutten hasta una correhuela entre dos casas del pueblo. Tranquiliza a los curiosos y fisgones, mostrándoles la jarra que ha consumido el guardia.

Greta Derryberry sube a su habitación en la posta del Oso y la Corona después de una exquisita cena con su sopa de cebollas (*Trama 4*). Sin embargo, al entrar en su habitación siente que algo va mal. Se da cuenta que su piel brilla en la oscuridad, emitiendo un enfermizo resplandor verde. Rápidamente entra en pánico, arrojando las hortalizas embrujadas por la ventana. También recoge los capazos de Theodoric Pferig y los saca de la habitación, lanzándolos en medio del pasillo. Acto seguido sale corriendo de la posta, gritando angustiada mientras los clientes se quedan estupefactos.

## 22:00

En el escenario de la Farándula, se representa un entremés de naturaleza satírica. Los asistentes empiezan a reírse de manera descontrolada, muchos lloran del esfuerzo y algunos se alarman porque no pueden parar. En el punto álgido de la agonía, los bromistas concluyen con los chistes y la gente respira, aliviada, aunque muy agotada.

Los Personajes que estuvieron cerca del espectáculo deberán realizar un Chequeo Normal (+20) de Frialdad o sufrir 1 Estado de Fatigado hasta que descansen.

Los cazadores de brujas (*Trama 6*) llegan a casa de Florian Lauschen (Bartolomeus Liebenfels), acompañados por Clemens y Rosanne Hartwig. Empiezan a registrarlo todo, encontrando numerosos libros y enseres que podrían ser considerados heréticos. Desvalijan toda la vivienda apilando lo que encuentran a su paso. La copia de A Través del Astra, de Acilius el Astrónomo, es destripada y lanzada al fuego.

## 22:05

Buscando a su hija Gabriele (*Trama 3*), Marthe Eckstein se cruza con Maida (*Trama 2*) en la plaza de Flechtben. Al principio intenta detenerla, para expulsarla del pueblo, pero Maida ataja sus intenciones. Le avisa del peligro que corre Gabriele por culpa de Aldric Holt. Según Maida, los vientos en torno a él invocan poderes prohibidos y muy peligrosos. Le insta a encontrar a su hija y que se olvide de ella y de Jurgen. Muy asustada, por el relato de la bruja, Marthe busca a Gabriele por todos los rincones de la villa.

## 22:30

Tras deambular por el pueblo, borracho como una cuba, Otto Nagel (*Trama 5*) regresa a su casa. Está dispuesto a matar a su cabra condenada, al considerarla un símbolo impío de los Poderes Ruinosos. Sin embargo, el espíritu del unberógeno que posee el animal, le planta cara y se organiza un buen lío en la barraca del pastor. Algunas de sus ovejas y cabras se escapan del redil y deambulan sin control por la villa.

## 22:55

Si nadie lo impide, Otto Nagel (*Trama 5*) sacrifica a la cabra poseída por el espíritu de Löic Vollstrecker. Encuentra un desme-



surado alivio en la muerte del animal, tumbándose en su jergón de paja, completamente ebrio. Eisarn, la espada del guerrero, permanece oculta bajo la destartalada alacena.

Greta Derryberry (*Trama 4*) corre por todo Flechtben buscando ayuda, mientras los habitantes esquivan su endemoniada presencia, iluminada con un halo verdoso. En la posta del Oso y la Corona, algunos clientes han recogido las Delicias del Huerto de Theodoric Pferig y están planteándose hacer un buen guiso.

## 23:00

Bartolomeus Liebenfels (*Trama 1*) se despierta en la cárcel, empapado en sudor. Suplica que alguien acuda a su llamada, gritando desesperado. Aparece Veronika Mehler, preguntando que ocurre. Le habla de los signos que ha encontrado en las estrellas, que el pueblo corre un terrible peligro y que hay que salir cuanto antes. Pero la guardia está enfadada por no poder disfrutar del carnaval, e increpa al notario acusándole de ser un hereje que les ha tenido engañados todos estos años.

## 23:35

Aprovechando la situación, (Marthe Eckstein está buscando a su hija Gabriele, Veronika Mehler está pendiente de Liebenfels y Leonhard Hutten está fuera de combate) Jurgen (*Trama 2*) se desliza en la casa del Alguacil por un ventanal de la planta baja. Envuelto en las sombras, asciende por la escalera principal, para dirigirse hacia

el despacho. Allí sorprende, totalmente desprevenido, a Heiner Eckstein; dándole muerte en una lucha encarnizada.

### 23:45

Aldric Holt (*Trama 3*), totalmente borracho, vuelve al matorral detrás de la casa de Florian Lauschen (Bartolomeus Liebenfels) para recuperar el Corazón Pulsante. Allí, con la reliquia en la mano, es sorprendido por Wilhelm Kroppen y las Interrogadoras Tolsen. Superado por la situación, coge su cuchillo de monta y se raja la garganta. La sangre que llega al Corazón Pulsante desencadena la invocación y, de un portal ardiente, surge un Desangrador de Khorne.

Durante la lucha, Frieda y Leonora Tolsen (*Trama 6*) intentan ganar ventaja para acabar con Wilhelm Kroppen. Dejan que se enfrente solo contra el Desangrador y, si llegara a sobrevivir, las mismas Interrogadoras darán el golpe de gracia al desconcertado cazador de brujas.

### 23:50

El telón se baja con el desenlace de '*La Dama y el Pestilente*', los espectadores congregados aplauden emocionados. Los componentes de La Cómica Farándula de Liebert Schoppen se reúnen en la plaza, formando un misterioso círculo en torno a los presentes; como si se tratara de un extraño ejército armado con cítaras, pífanos y cromornos. Morrslieb sonrío desde el firmamento, aguardando el último acto.



Entonces, El Carnaval del Caos empieza a representar '*La Danza de la Muerte*', con hipnóticos pasos que subyugan al incauto público. Poco a poco, las máscaras caen al suelo y revelan la auténtica forma de las aberraciones. Cuando los aldeanos empiezan a gritar, aterrorizados, ya es demasiado tarde.

### 00:00

En la plaza, con los demonios desatando una carnicería, Maida y Marthe Eckstein dejan atrás sus diferencias para defenderse del ataque. Pero las Sicarias de Nurgle se fijan en ellas, cayendo sobre sus espaldas y clavando sus puñales emponzoñados.



El Hermano Seiger Fasnacht intenta ayudar, armado con la panoplia unberógena que guardaba en la Ermita de Sigmar, pero no puede evitar que las fanáticas seguidoras del Amo de la Plaga acaben con las mujeres.

En casa de Otto Nagel (*Trama 5*), se escucha un aullido aterrador que proviene de ultratumba. El Espíritu Vengativo de Lóic Vollstrecker se ha levantado, exigiendo venganza. Asesina sin compasión al pastor y abandona su cabaña, para matar a cuantos vivos pueda segar con su filo. Su determinación es tan poderosa, que no parará hasta que extermine a todos los habitantes de la villa.

### 1:30

Si Bartolomeus Liebenfels (Florian Lauschen) todavía se encuentra en la cárcel, el Histrión de la Muerte acude a hacerle una visita muy especial. Ha escudriñado la esencia del caos que rodea el aura de Liebenfels y descubre que se trata del don de Tzeentch. Nada le satisface más que acabar con un adorador del rival de su señor Nurgle. Acompañado por el Portador de Plaga, asaltan la casa del Alguacil, eliminando a Veronika Mehler. Superado ese obstáculo, revientan los barrotes que encierran a Bartolomeus y, entre torturas indescriptibles, acaban con la vida del anciano hereje.

## 2:15

Tras dar muerte a Heiner Eckstein, Jurgen (*Trama 2*) se ha refugiado en la casa del alguacil, acobardado ante los gritos que escucha en el exterior. En la oscuridad, derriba sin querer una silla, haciendo un ruido excesivo. Barnabás Fiegler (*Trama 7*), el Portador de Plaga, se percata del alboroto mientras estaba recogiendo las tripas de Bartolomeus Liebenfels. Decide subir al piso superior de la casa. Gracias a su visión en la oscuridad, encuentra al desorientado asesino en la penumbra, con su hoja aún cubierta de sangre. Barnabás sonrío complacido cuando su filo supurante se clava en la carne del mortal, sobrecogido por el traicionero demonio.

## 3:35

Encerrada en la posta del Oso y la Corona, Elizabeth Steinhoff decide buscar sus enseres de guardia de caminos, para auxiliar a sus vecinos. A su marido Jonas, le pide que espere dentro, ayudando a la gente que se ha refugiado en la taberna. Unos minutos después de encontrar su antigua cota de malla, sale por la puerta de la posta y se pierde en la noche pegando espadazos, gritando juramentos ante sus enemigos..

## 4:30

Masas de Esporas Supurantes logran penetrar en la posta del Oso y la Corona. Allí resisten, como pueden, Jonas Holzkrug y su clientela. El posadero mantiene la esperanza de que su mujer Elizabeth vuelva, para rescatarlos.

Las despiadadas alimañas acechan a los parroquianos, persiguiéndolos por todas las estancias del edificio. Los gritos de las víctimas se escuchan fuera de la posta.

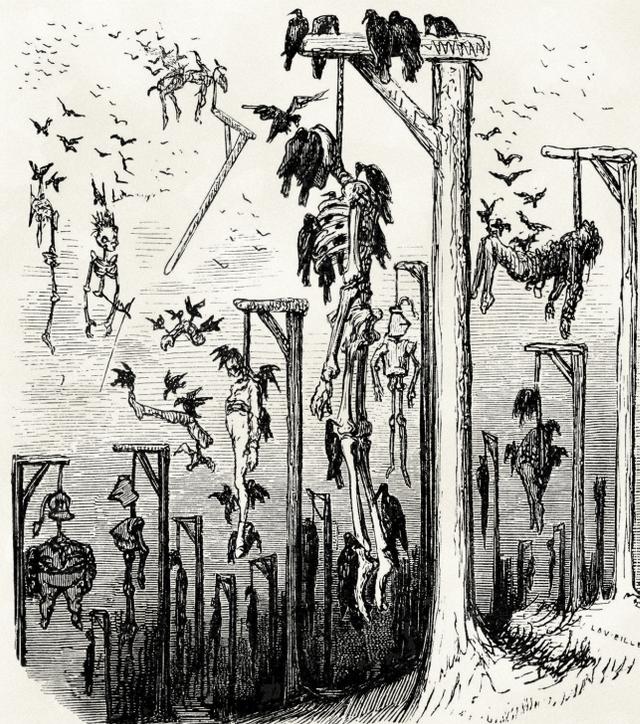
Escapando de una abominación de dientes y mucosidades, Jonas se tropieza torpemente, cayendo escaleras abajo. Mientras languidece moribundo, escucha en las tinieblas como los Recolectores de Pústulas van alimentándose de su cuerpo, poco a poco.

## 5:00

Amanece en el pueblo tras la Geheimnisnacht. El Carnaval del Caos se ha marchado de esta tierra castigada dejando, tras de sí, un reguero de muerte y destrucción.

Si quedan supervivientes, sus vidas quedarán marcadas para siempre por la atroz experiencia. Y de aquellos que han muerto, las crónicas se olvidarán para siempre, evitando que la fatalidad se repita en otro lugar.

Al final, nadie recordará qué fue de la villa de Flechtben y sus malditos habitantes.



# ◦ RESOLUCIÓN ◦



## CONSECUENCIAS

Como Director de Juego puedes pensar que los jugadores quieran evadirse de sus 'responsabilidades heroicas' y salir corriendo de Flechtben, como alma que se lleva el Señor Oscuro. Es una decisión lógica y comprensible, no hay que ponerse nervioso ante esa posibilidad. Para cubrir esa circunstancia, es recomendable tener claras las posibles repercusiones.

En la lucha contra el Caos, un cazador de brujas nunca perdona la cobardía. Tras sobrevivir a duras penas, si son conscientes de la huida de los Personajes; tanto Wilhelm Kroppen, como las interrogadoras Tolsen, querrán venganza. Comenzarán una persecución sin cuartel en la que caerán, con todo el peso del martillo de Sigmar, contra los traidores que les abandonaron a su suerte.

Si Gabriel Eckstein repara en la huida de los Personajes, intentará escapar con ellos; apelando a sus buenos sentimientos para que la lleven a su lado. Pero, si Aldric Holt aún no se ha sacrificado, seguirá su rastro para preparar una emboscada. Si lo consigue, esa misma noche, mata despiadadamente a Gabriele y, a continuación, se quita la vida invocando el favor del Masacrador. El demonio de piel carmesí, que aparece a continuación, cazarà a los Personajes hasta que no quede ninguno.

Mientras observa desolado, como los Personajes abandonan Flechtben a su suerte, el Hermano Fassnacht es sometido por el Histrión de la Muerte. Se convierte en el títere de sus deseos, anclando su cuerpo al pescante del carro de la Feria Ambulante. Durante las noches en las que Morrslieb sonrìe, las gentes de la región escuchan aterrorizadas la voz de Sieger Fassnacht, gritando el nombre de los Personajes. Esta vez, el Carnaval del Caos pasa por delante de sus puertas, sin detenerse... En tabernas, postas y puestos comerciales, esos nombres se convierten en sinónimo de mala suerte y perdición.

## RECOMPENSAS

Además de las recompensas habituales por interpretación del Personaje, promover la diversión en el grupo o tener buenas ideas, a continuación se plantea una guía para otorgar puntos adicionales a los jugadores. Hay apartados donde se ofrece una cantidad variable de puntos de experiencia; cuanto más se impliquen los Personajes, en resolver la tarea, más puntos deberían obtener.

25 - 375 puntos al salvar a los habitantes de Flechtben de un horrible final a manos del Carnaval del Caos.

10 - 30 puntos cada vez que eviten que Bartolomeus Liebenfels se exponga a ser descubierto por los cazadores de brujas.

10 puntos si logran expulsar de casa de Florian Lauschen a Clemens y Rosanne Hartwig.

30 puntos si logran deshacerse de Wilhelm Kroppen, ayudados por las gemelas Tolsen.

30 - 90 puntos si consiguen que el espíritu de Lõic Vollstrecker retorne al Inframundo.

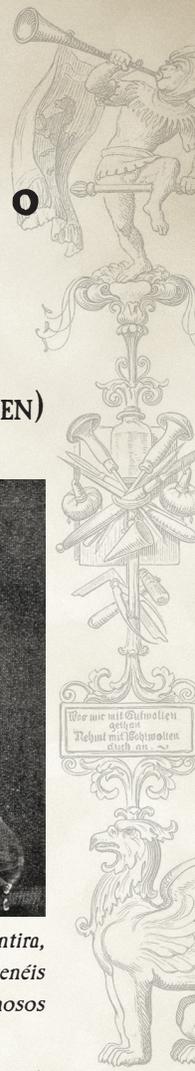
10 - 50 puntos cada vez que resuelvan un incidente con las hortalizas de Theoderic Pferig.

25 - 75 puntos si desenmascaran a Maida, volviendo a Jurgen en su contra.

25 puntos si impiden que Aldric Holt sea consumido por el Corazón Pulsante y se convierta en un Desangrador de Khorne.



# PERSONAJES NO JUGADORES



## HABITANTES DE FLECHTBEN

### ALDRIC HOLT - TRAMPERO (BRONCE 2)

*Todo va a salir bien, trabajaré de montero en las tierras de un Gran Señor. A mi lado, serás respetada, tendrás todo lo que quieras... Pero debes acompañarme, o comeré alguna locura.*

Aldric Holt es un mozo de unos veinte años de origen humilde. Con el pelo castaño y los ojos grises, desprende ese olor fuerte y penetrante de los tramperos de las Hågercrybs; que pasan largas temporadas en los bosques. De temperamento susceptible, y actitud reservada, está profundamente enamorado de Gabriele Eckstein desde que tan solo era un niño.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	31	36	37	32	31	23	30	35	31	30	18

**Habilidades:** A Distancia (Arco) 41, A Distancia (Honda) 41, Aguante 37, Carisma 33, Carisma Animal 35, Cuerpo a Cuerpo (Básico) 36, Cotilleo 33, Criar Animales 40, Escalar 42, Frialdad 36, Percepción 36, Poner Trampas 35, Sabiduría Académica (Bestias) 40, Supervivencia 40.

**Talentos:** Condenado ('Un ardor interior te conducirá a la ruina'), Espabilado, Muy Resistente, Recio (2), Resistencia

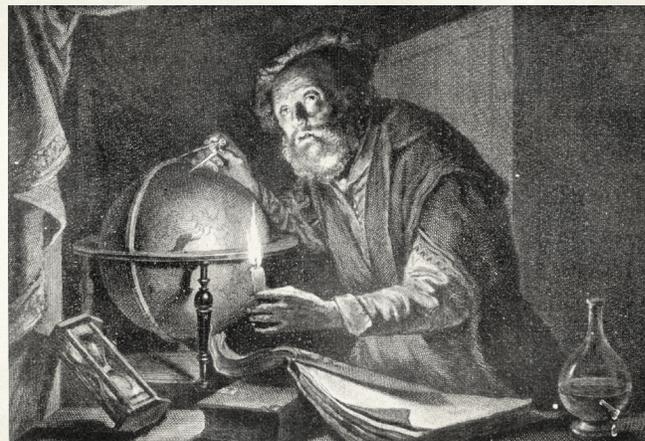
**Enseres:** Bolsa de bandolera con raciones para 1 día, botas recias, capa, Corazón Pulsante de Khorne, daga de empuñadura de cuerno de ciervo, hacha de mano, honda con 20 balas de piedra, ramilletes de flores silvestres, ropa, saquillo, trampas para animales.

**Armas:** Daga +5, Hacha de mano +7, Honda +6 (Alcance 60)

**Dinero:** 25 peniques de bronce

*Los malditos y traviesos bufones de la troupe se han esparcido entre la multitud generando risas, caos y desconcierto. Tal vez te encuentres con los diminutos Furz, Arsch, Schwanz, Kegel, Titte y Bälle entre el resto de dramatis personae pero no temas, pues solo prometen risas. Al menos mientras siga siendo de día...*

### BARTOLOMEUS LIEBENFELS (FLORIAN LAUSCHEN) - ANCIANO DEMONOLOGISTA (PLATA 3)



*El niño que quiso ver las estrellas creció atrapado en una mentira, hasta que se convirtió en el anciano de rostro cansado que tenéis ante vosotros. Ahora, he perdido el favor de los Poderes Ruinosos y los demonios, que creí dominar, vienen a buscarme.*

Bartolomeus Liebenfels (o Florian Lauschen para los habitantes de Fletchben) es un enjuto y demacrado viejo que ronda los setenta años. De pelo color ceniza y apagados ojos verdes, apenas se mantiene en pie debido a los achaques de la edad. Sin embargo, aún posee una tenacidad envidiable, trabajando sin descanso en su escritorio repleto de papeles e instrumentos, obsesionado con la Astrología y los augurios que pronostican el Fin de los Tiempos.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	44	28	29	33	32	44	37	48	43	33	12

**Habilidades:** Canalización (Dhar) 53, Carisma 43, Cuerpo a Cuerpo (Básico) 49, Cuerpo a Cuerpo (Arma de Asta) 49, Cotilleo 43, Esquivar 49, Frialdad 53, Hablar Idioma (Magia) 58, Intuición 37, Percepción 42, Sabiduría Académica (Demonología) 58, Sabiduría Académica (Reikland) 53, Tasar 53

**Talentos:** Afinidad con el Aethyr, Artista, Clarividencia, Condenado ('La esmeralda sonreirá en tu fin'), Espabilado, Leer y Escribir, Lingüística, Magia Menor, Magia Arcana (Demonología), Muy Resistente

**Hechizos:** Magia Menor (Dardo, Dormir, Susurro Murmurado) Magia Arcana (Cúpula, Destruir Demonio Menor, Detectar Demonio Menor, Empujar, Temible)

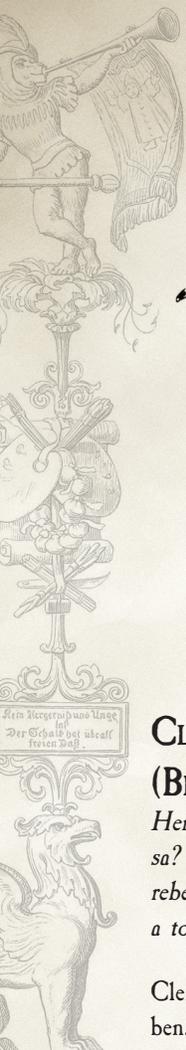
**Enseres:** Bastón, biblioteca con numerosos títulos de ideas heréticas, bolsa de bandolera con útiles para escribir, daga, Grimorio (Mysterio Siderum), 1d10 hojas de pergamino, valiosos instrumentos para observar las estrellas (valorados en varias decenas de Coronas de Oro), primera edición de A Través del Astra, limosnero, ropa gastada.

**Armas:** Bastón +6 (Defensiva, Contundente), Daga +4

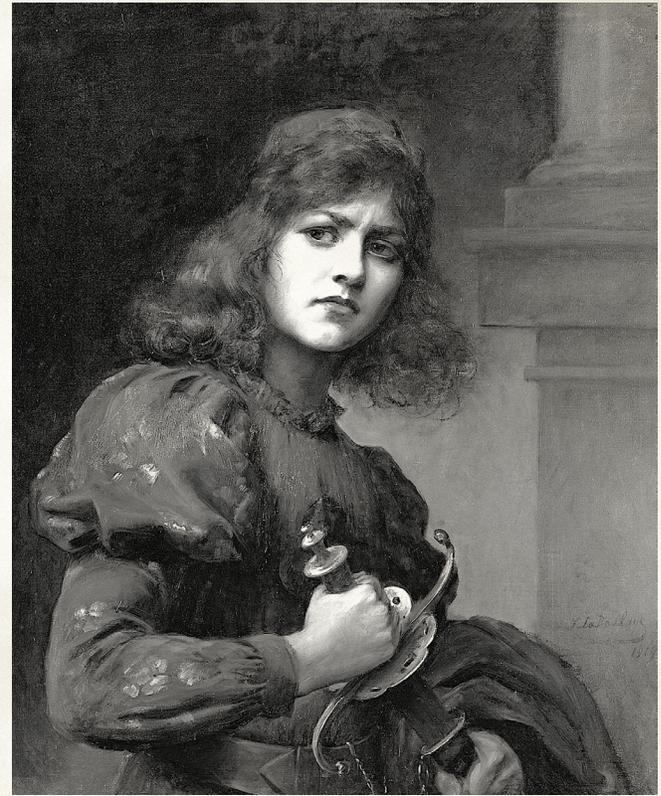
**Rasgos:** Corrupción (Menor)

**Dinero:** 43 peniques de cobre, 18 chelines de plata





## ELIZABETH STEINHOFF - PROPIETARIA DEL OSO Y LA CORONA (PLATA 2)



## CLEMENS Y ROSANNE HARTWIG - ALDEANOS (BRONCE 2)

*Herr Lauschen, ¿Puedo leer este libro? ¿Da...e...monium Luxurio... sa? ¿Rosanne! ¡¿Qué haces?! Perdónela, Herr Lauschen, es igual de rebelde que su madre, que Morr la tenga en su quietud, no volverá a tocar sus cosas. Le pido, por favor, que no nos eche...*

Clemens Hartwig es un maduro, aunque vivaz, aldeano de Flechtben. De compleción recia y espaldas anchas, recoge su melena de color castaño claro en un humilde sombrero. Sus ojos, de un gris claro, siempre están pendientes de los movimientos de su joven hija Rosanne. Esta es una muchachita de apenas diez años que deambula por los campos con su pelo castaño, de reflejos dorados, al viento. Sus ojos azules siempre miran con desprecio a la gente mayor, quizás por los trabajos que desempeña en la casa de Florian Lauschen, atendiendo al necesitado viejo.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	34	22	40	40	31	34	23	27	36	32	15

**Habilidades:** -

**Talentos (Clemens Hartwig):** Condenado ('Progenie bendita por la luz del cometa'), Cortés, Decidido, Muy Resistente, Suerte, Sexto Sentido

**Talentos (Rosanne Hartwig):** Condenado ('Castillos de nubes con príncipes vaporosos'), Cortés, Decidido, Muy Resistente, Pequeña, Sexto Sentido

**Enseres:** Capa con capucha de color amarillo, cesta con comida para una merienda en el campo, daga de caza, ropa y un saquillo para las monedas.

**Armas:** Daga +6, Puños +4

**Dinero:** 20 Peniques de cobre

*Sí, lo que os han contado es verdad, yo maté a ese hombre. Quizás no le puse esta soga al cuello ni arree al caballo para que se lo rompiera, pero estaba ahí y no hice nada. Soy tan culpable como los demás. Pero todo eso forma parte de un pasado que jamás volverá.*

Durante un tiempo, Elisabeth Steinhoff fue guarda de caminos en las traicioneras carreteras en las lindes de las Hägercrybs, llevando ante la justicia a forajidos y asaltantes. Traumatizada por la visión de un hombre pendiente en la horca, Elisabeth decidió colgar la ballesta y emprender una nueva vida junto a Jonas, el hijo del dueño de la Posta del Oso y la Corona.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	42	40	24	44	42	34	22	35	28	37	12

**Habilidades:** A Distancia (Arco) 45, A Distancia (Ballesta) 55, Aguante 54, Carisma 40, Cuerpo a Cuerpo (Básico) 52, Consumir Alcohol 54, Cotilleo 47, Frialdad 33, Jugar 40, Montar (Caballo) 39, Percepción 52, Regatear 47, Sobornar 47

**Talentos:** Alma Pura, Condenado ('La aguja oxidada remendará tu destino'), Jinete Experto, Leer y Escribir, Muy Resistente, Puntería, Sentidos Desarrollados.

**Enseres:** Capa, chaqueta de cuero, daga, ropa, saquillo y su fiel corcel Teuflich con su silla de montar y sus arneses. Guardados en un arcón de los establos: una espada con un sello imperial en la cruz, un camisote de mallas y la soga con la que ahorcó al último hombre que ajustició.

**Armas:** Espada +6, Daga +4, Ballesta +9 (Alcance 60)

**Dinero:** 64 peniques de bronce, 35 chelines de plata



## GABRIELE ECKSTEIN - CHARLATANA (BRONCE 3)



*Entendedlo, hacía meses que no paraba una diligencia. ¡Sois mi única esperanza para escapar de este agujero!*

Con apenas 17 años, Gabriele Eckstein es una muchacha pelirroja que parece envuelta, permanentemente, en un halo de rebeldía y desafío. Una auténtica busca líos, su carácter embaucador ha provocado más de un problema entre las gentes del pueblo, de la que solo le ha librado su condición de hija del alguacil. Desea, sobre todas las cosas, salir de Flechtben para conocer mundo.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	27	24	30	30	40	26	30	30	30	48	12

**Habilidades:** Animar (Relatar) 53, Carisma 58, Cotilleo 58, Hablar Idioma (Bretoniano) 38, Hablar Idioma (Tierras Desoladas) 33, Jugar 35, Prestidigitación 35, Regatear 58, Sobornar 53

**Talentos:** Condenada ('Convence a la muerte con tus palabras melosas'), Cortés, Leer y Escribir, Suerte, Vigilancia, Visión Nocturna

**Enseres:** Baraja, bolsa de bandolera con 2 velas, capucha con motivo ajedrezado verde y negro, 10 cerillas, dados, daga, mochila, 2 mudas de ropa, saquillo

**Armas:** Daga +5

**Dinero:** 33 peniques de cobre

## HEINER ECKSTEIN - ALGUACIL (PLATA 5)



*Por suerte el abuelo de mi mujer era pelirrojo, así lo juró ella. Porque si no, la mata de pelo encarnado de la pequeña Gabriele, habría sido una vergonzante fuente de cotilleos en este pueblucho...*

Heiner es un hombre maduro ya entrado en la cuarentena. Aunque conserva su melena de color castaño, las canas empiezan a surcar sus sienas. De condición afable y amistosa, es muy querido entre sus vecinos gracias a su capacidad para negociar los tributos que cobra en nombre del Graf. Siempre viste de manera impecable para intentar demostrar un estatus del todo inalcanzable.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	37	30	29	25	29	29	42*	28	39	43*	9

**Habilidades:** A Distancia (Arco) 35, Aguante 30, Arte (Escultura) 44, Carisma 48, Cuerpo a Cuerpo (Básico) 42, Cotilleo 48, Criar Animales 33, Esquivar 34, Frialdad, Intimidar 34, Intuición 31, Percepción 34, Regatear 48, Sabiduría Académica (Reikland) 33, Tasar 39

**Talentos:** Atractivo, Artista, Condenado ('Cuervos enojados te sacarán los ojos'), Cortés, Dedos Ágiles, Numismático

**Enseres:** Bolsa de bandolera, capa, caja fuerte con los tributos de la última cosecha (oculta en su casa), daga, espada con la cruz del ducado de Grauerk en la espiga, ropa, saquillo, sombrero elegante

**Armas:** Espada valona (+6)

**Dinero:** 43 chelines de plata

## JONAS HOLZKRUG - PROPIETARIO DEL OSO Y LA CORONA (BRONCE 3)

*Tengo que decir que, al principio, me daba miedo. Ella era guarda de caminos y conocía perfectamente su reputación. Pero sus viajes a la posta y esa sonrisa, que llenaba su cara polvorienta, hizo que me enamorara perdidamente. Y por supuesto está el hecho de no tener que aguantar más matones en mi vida...*

Herederio de una orgullosa tradición de maestros de postas, los padres de Jonas se trasladaron a Flechtben para hacer prosperar la región gracias a su acuerdo con las Cuatro Estaciones. Pero Jonas, un hombre saludable de bonitos ojos azules, ha heredado un negocio con un futuro incierto. A pesar de todo su envidiable sonrisa anima a los lugareños a pasar agradables veladas en la taberna del Oso y la Corona.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	30	25	40	45	30	40	25	30	25	35	14

**Habilidades:** Aguante 50, Atletismo 45, Consumir Alcohol 50, Cottlejo 45, Cuerpo a Cuerpo (Pelea) 35, Criar Animales 40, Hablar idioma (Bretoniano) 35, Hablar Idioma (Tierras Desoladas) 33, Oficio (Cocinero) 30, Sabiduría Académica (Local) 35, Sabiduría Académica (Reikland) 35

**Talento:** Condenado ('Vientos de ruina caerán en la cosecha del almendro'), Cortés, Muy Resistente, Visión Nocturna, Sexto Sentido, Tenaz

**Enseres:** 2 barriles de Bugman XX guardados para clientes especiales, bolsa de bandolera con el almuerzo del día, capa, llaves de la posta, librea de maestro de posta con la enseña del Oso y la Corona, ropa, saquillo para guardar el cambio a los clientes.

**Armas:** Hacha +8, Daga +6

**Dinero:** 52 peniques de cobre

## JURGEN - FORAJIDO (BRONCE 2)



*Madre, ¿esos fueron los hombres que te acusaron? ¿Los que nos expulsaron del pueblo? Juro por mi vida que les haré pagar por todo el sufrimiento que nos han causado.*

La mirada sombría de este muchacho, de apenas veinte años, arrastra un pasado de penurias y tormentos. Su cuerpo nervudo delata largas temporadas al raso, conviviendo con las alimañas de las colinas y alimentándose de raíces y hongos. Como siempre suele ir desaliñado, vistiendo ropajes sucios y raídos, sus ojos azules suelen destacar entre la capa de porquería.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	50	45	43	46	32	25	24	36	34	34	15

**Habilidades:** A Distancia (Arco) 50, Atletismo 30, Cuerpo a Cuerpo (Básicas) 60, Consumir Alcohol 51, Criar Animales 41, Frialdad 42, Hablar Idioma (Bretoniano) 39, Intimidar 48, Jugar 41, Supervivencia 41, Tasar 41

**Talento:** ¡A Correr!, Afinidad Animal, Condenado ('Visceras de cabra te cegarán'), Espabilado, Orientarse, Puntería, Sexto Sentido

**Enseres:** Bolsa de bandolera con 2 velas, Id10 cerillas, máscara cosida con retales de piel de animales, ropa sucia y raída, saco de dormir, saquillo, tienda de campaña, yesquero

**Armas:** Arco +7, Daga +6, Escudo +6, Hacha de Mano +8

**Dinero:** 43 peniques de cobre



## LEONHARD HUTTEN Y VERONIKA MEHLER - GUARDIAS DE FLECHT BEN (PLATA 1)



*¡Aldric abre la puerta! ¡Sabemos que has estado vendiendo liebres a los vecinos y no has pagado los tributos! ¡No lo hagas más difícil! ¡ABRE!*

Leonhard y Veronika, los milicianos de la localidad, eran dos jóvenes soldados al servicio del Graf Steirlich Von Bruner en su mansión de las Hägercrybs. Atemorizados por el siniestro comportamiento del Graf, solicitaron cambiar su destino a la villa de Flechtben, buscando un poco de tranquilidad. Leonhard es un hombre de pelo negro y ojos castaños, que contrastan con los rubios rizos y ojos verdes de Veronika.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	38	30	30	40	30	30	22	35	30	25	14

**Habilidades:** A Distancia (Arco) 35, Aguante 45, Animar (Relatar) 30, Cuerpo a Cuerpo (Básicas) 48, Consumir Alcohol 45, Cotilleo 35, Frialdad 35, Intuición 35, Jugar 40, Percepción 35, Sabiduría Académica (Reikland) 33

**Talentos:** Afinidad Animal, Condenado ('En los ojos del cerdo hallarás respuestas'), Espabilado, Golpe Conmocionador, Imitador, Piernas Recias

**Enseres:** Gambesón de Cuero (1, Cuerpo), uniforme con los colores del Ducado de Grauwerk, quinqué y aceite, ropa, saquillo

**Armas:** Daga +5, Espada +7, Porra +4 (Inofensiva, Contundente), Rodela (Escudo 1, Defensiva, Inofensiva)

**Dinero:** 5 chelines de plata cada uno

## LUGAREÑOS DE FLECHT BEN (BRONCE 2)



*¡Si, Friedhilda, maldita sea lo sé! Sé que hoy es la Geheimnisnacht y que no pintamos nada en la calle pero... ¡Fíjate! ¡Una feria ambulante ha llegado al pueblo! ¡Cuándo has visto tú eso? ¡No te preocupes, volveré con los niños cuando terminen los malabaristas!*

La gente común de Flechtben es una colección de agricultores, pastores y labriegos que malviven en la esquina perdida de un Ducado abandonado, con las pocas posesiones que los señores feudales no les han quitado y la escasa dignidad que todavía atesoran.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	31	33	31	31	36	33	35	29	28	29	11

**Rasgos:** Arma (Puño) +3

## MAIDA - BRUJA DESTERRADA (BRONCE 2)



*He vuelto para arrancar la esperanza de vuestros negros corazones y maldecir vuestra descendencia, en mi justa venganza.*

El rencor que Maida arrastra, ha marcado su aspecto con el paso del tiempo. Si un conocido de otra época se encontrara con ella, no sería capaz de adivinar si antes tenía los ojos negros o se han tornado oscuros por el odio que destilan. Su motivación ha determinado sus acciones desde que la expulsaran del pueblo, traicionada por sus propios vecinos. Ahora, encorvada pero mucho más poderosa, ha jurado venganza sobre todos ellos.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	42	33	34	40	31	31	36	36	44	33	15

**Habilidades:** Aguante 44, Canalización 54, Cuerpo a Cuerpo (Básico) 47, Cuerpo a Cuerpo (Pelea) 47, Cotilleo 43, Frialdad 49, Hablar Idioma (Bretoniano) 39, Hablar Idioma (Magia) 46, Intimidar 44, Movimiento Silencioso (Rural) 41, Prestidigitación 41, Regatear 38

**Talentos:** Atractiva, Condenado ('Un tapiz de pasiones te será revelado'), Espabilado, Leer y Escribir, Magia Menor, Magia Arcana (Brujería) Tono Perfecto,

**Hechizos:** Magia Menor (Abrir Cerradura, Dardo, Escuchar, Choque) Brujería (Amenaza Insidiosa, Aparición Horrorosa, Mal de Ojo)

**Enseres:** Aguja, Bolsa de bandolera con 2 velas, capucha, 1d10 cerillas, ropa, saquillo, muñeca, tiza, velas, una choza oculta en las Hägercrybs

**Armas:** Daga +5

**Dinero:** 31 peniques de cobre

## MARTHE ECKSTEIN - LÍDER DE LA MILICIA DE FLECHTBEN (PLATA 3)



*No te confundas estúpido labriego, que haya vuelto para atender a mi familia no ha disminuido mi bravura. Como no te marches, paso a paso, a tu casa; tu odioso trasero recibirá un glorioso puntapié.*

Desde pequeña, Marthe Klemperer soñaba con servir en los Ejércitos Estatales de Altdorf, al lado de su amado Emperador. Pero, al quedarse embarazada, tuvo que renunciar a su carrera para poder estar al lado de su hija. Un sacrificio que muchos de sus compañeros honraron, entregando una espada ceremonial con sus nombres inscritos, para que siempre les recordara. Hoy en día, esta fornida mujer de ojos castaños y pelo negro, protege a los suyos como líder de los milicianos del pueblo.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	51	34	30	48	31	25	33	34	40	39	15

**Habilidades:** A Distancia (Arco) 39, Aguante 53, Atletismo 30, Carisma 42, Cuerpo a Cuerpo (Básicas) 61, Cotilleo 44, Escalar 35, Esquivar 30, Frialdad 50, Hablar Idioma (Batalla) 39, Hablar Idioma (Bretoniano) 37, Tocar Instrumento (Pífono) 39

**Talentos:** Condenada ('Tu estirpe está maldita por tu acero'), Espabilado, Guerrero Nato, Orientarse, Muy Resistente, Reflejos Rápidos

**Enseres:** Casco Abierto (2, Cabeza, Parcial, -10% Percepción), Coraza (2, Cuerpo, Impenetrable, Puntos Débiles), Chaleco de Cuero (1, Cuerpo), espada ceremonial con los nombres de sus compañeros del ejército, ropa, saquillo, uniforme con los colores del Ducado de Grauwerk y otro uniforme con los colores (blanco y rojo) del ejército de Reikland

**Armas:** Espada +7, Daga +5

**Dinero:** 28 chelines de plata



## OTTO NAGEL - ALDEANO Y PASTOR CONFUSO (BRONCE 3)



*Estamos malditos, ¡TODOS ESTAMOS MALDITOS! ¡Las cabras hablan, mensajeras de la locura! ¡Las cabras hablan, heraldos de los Poderes Ruinosos! ¡Arrepentíos de vuestros pecados, mortales lujuriosos! ¡Rezad a Sigmar para que salve nuestra alma! ¡Las Puertas del Caos están abiertas y hay signos por todas partes!*

Por desgracia, Otto no es nadie y nadie tiene en cuenta a Otto. De hecho, si preguntas a cualquiera de sus vecinos, no sabrían decirte ni el color de su pelo... Otto es, con mucho, el ser más ignorado de la aldea. Es que ni puedo describirlo, tendrás que preguntar en el pueblo, o en la taberna. Seguro que ahí encontrarás al condenado Otto...

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	27	27	30	43	30	34	28	30	40	30	19

**Habilidades:** A Distancia (Arco) 32, Aguante 48, Atletismo 39, Cuerpo a Cuerpo (Básicas) 32, Cuerpo a Cuerpo (Pelea) 32, Consumir Alcohol 48, Cotilleo 35, Criar Animales 35, Frialdad 45, Regatear 33, Sabiduría Académica (Local) 35, Supervivencia 35, Tasar 33

**Talentos:** Alma Pura, Condenado ('El mensaje de los dioses aguarda en tu alacena'), Decidido, Espabilado, Piernas Recias, Puntería, Recio

**Enseres:** Bolsa de bandolera con 1 hogaza y embutido, capa de color carmesí, daga, hacha, ropa, rebaño de ovejas y cabras, saquillo.

**Armas:** Hacha +7, Daga +5

**Dinero:** 54 peniques de cobre

## SEIGER FASSNACHT - SACERDOTE DE SIGMAR (PLATA 1)

*Estas son las enseñanzas de Sigmar, nuestro Señor: obedece las órdenes, nunca hagas daño a los enanos, derrota a nuestros viles enemigos: el caos, los pieles verdes y los brujos malignos y, sobre todo, vive por la unidad del Imperio, demostrando tu lealtad al Emperador.*

Aunque parezca un sacerdote sermoneador y malhumorado, aleccionando continuamente a sus vecinos, el Hermano Fassnacht vela por todos ellos en sus oraciones. Sigmar le ha concedido la preparación suficiente para protegerles de los Poderes Ruinosos. Si en algún momento asediaran las puertas de Flechtben, este hombre de virtuosa tonsura e intensos ojos grises, tiene una sorpresa para recibir a sus adoradores.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	32	38	39	30	34	37	35	44	41	35	13

**Habilidades:** Aguante 35, Atletismo 42, Carisma 40, Cuerpo a Cuerpo (Básico) 37, Cotilleo 40, Frialdad 46, Intuición 39, Investigar 39, Rezar 45, Sabiduría Académica (Reikland) 47, Sabiduría Académica (Teología) 49

**Talentos:** Afinidad Animal, Bendición (Sigmar), Condenado ('Atiende al juicio de los huesos de los Ancestros'), Espabilado, Leer y Escribir, Lingüística, Sentidos Desarrollados (Olfato)

**Bendiciones:** Bendición de la Batalla, Bendición del Valor, Bendición de la Robustez, Bendición del Poder, Bendición de la Protección, Bendición de la Rectitud

**Enseres:** Bolsa de bandolera con una versión de viaje del Deus Sigmar, capa, daga, indumentaria eclesiástica, saquillo, sombrero, símbolo religioso (un martillo cruzado por un cometa de dos colas)

**Armas:** Daga (+5)

**Dinero:** 23 Peniques de Cobre y 5 Chelines de Plata



# VIAJEROS DE LA DILIGENCIA

## WILHELM KROPPEL - CAZADOR DE BRUJAS (PLATA 3)

*Nuestra investigación ha dado sus frutos al fin. Nos ha conducido a este apartado lugar y justo en este peligroso momento. La llama de Sigmar arde intensa en nuestros corazones, interrogadoras... Pronto, se alzará majestuosa en las piras, donde abrasaremos a estos repugnantes herejes.*

Kroppen es un huérfano de las calles de Bögenhafen, cuyos padres fueron sacrificados en un ritual en honor al Gran Conspirador. Aunque era muy pequeño para recordarlo, los sigmaritas que lo rescataron, le contaron el suceso con pelos y señales. Un relato aterrador que le atormentará por el resto de su vida. Wilhelm tiene un rostro marcado por las cicatrices de sus batallas, la cabeza rapada y unos ojos castaños que observan con dureza a cualquier posible sospechosa.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	43	30	30	40	30	25	22	30	45	35	19

**Habilidades:** A Distancia (Pólvora Negra) 40, Aguante 40, Carisma 45, Combate Cerrado (Básicas) 53, Combate Cerrado (Pelea) 43, Consumir Alcohol 45, Cotilleo 40, Frialdad 50, Hablar Idioma (Bretoniano) 33, Hablar Idioma (Tierras Desoladas) 33, Intimidar 35, Intuición 35, Montar (Caballo) 30, Percepción 35, Sabiduría Académica (Reikland) 33, Sabiduría Académica (Tortura) 35

**Talentos:** Condenado ('Un fuego frío que arde en tus ojos'), Cortés, Leer y Escribir, Recio, Resuelto, Sangre Fría, Sangre Noble

**Enseres:** Caballo de monta con silla y arreos, capa, un estuche de madera lacada con instrumentos de tortura.

**Armas:** Daga +5, Espada +7, Espada Plateada +7, Pistola +8 (20, Dañina, Pólvora Negra, Pistola, Recarga)

**Dinero:** 26 chelines de plata

## FRIEDA Y LEONORA TOLSEN - INTERROGADORAS (PLATA 1)

*Con todos los respetos, Herr Kroppen, usted no es un Inquisidor, no estamos a su servicio. Por tanto, no puede obligar a mi hermana que haga eso...*

Aunque las filas de los cazadores de brujas están repletas de terribles historias, funestos destinos y amargos desenlaces, no siempre tiene que ser así. Las gemelas Friedra y Leonora Tolsen ingresaron en el Culto de Sigmar por vocación de servicio. De pelo negro

y ojos color azabache, estas enérgicas hermanas están decididas a tener éxito en su lucha contra los nefandos Poderes Ruinosos. Sin embargo, Wilhelm Kroppen (el cazador de brujas que les acompaña), es el mayor inconveniente que se ha podido presentar para alcanzar sus objetivos. Las gemelas tienen claro que deben deshacerse de él para poder avanzar.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	35	30	30	40	30	25	25	25	35	35	14

**Habilidades:** Carisma 45, Consumir Alcohol 45, Cotilleo 38, Cuerpo a Cuerpo (Básicas) 40, Cuerpo a Cuerpo (Pelea) 40, Frialdad 40, Intimidar 35, Intuición 40, Percepción 40, Regatear 38, Sabiduría Académica (Reikland) 28, Sabiduría Académica (Tortura) 30, Sanar 30

**Talentos:** ¡A Correr!, Condenadas ('Tierra pútrida en manos de los asesinos'), Cortés, Leer y Escribir, Vigilancia

**Enseres:** Capa, instrumentos de tortura, manta y raciones (1 día), mochila con 1 yesquero, órdenes del Inquisidor Dietfried Seimger, ropa, saquillo

**Armas:** Daga +5, Espada +7

**Dinero:** 10 chelines de plata

## GRETA DERRYBERRY - BUHONERA (BRONCE 4)

*¡Solo durante este día, y en esta localidad, útiles de cocina y juguetes de hojalata 'Derryberry'! ¡Con descuento en la tercera unidad!*

Una alegre halfling de voz chillona y sonrisa permanente, Greta Derryberry trabaja de buhonera por las carreteras del Viejo Mundo. Se considera muy afortunada por haber viajado a lo largo y ancho del Imperio, vendiendo sus juguetes de hojalata, y poder vivir para contarlos. Hasta presume de haber escapado de manadas de hombres bestias, sin que tocan ni uno solo de sus cabellos de color marfil.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	29	45	24	38	38	30	39	31	47	41	10

**Habilidades:** Animar (Relatar) 46, Aguante 43, Carisma 51, Consumir Alcohol 41, Cotilleo 46, Intuición 43, Movimiento Silencioso (Rural) 38, Oficio (Manitas) 44, Percepción 43, Regatear 51, Sabiduría Académica (Reikland) 34, Supervivencia 36

**Talentos:** Alma Pura, Espabilado, Manitas, Negociador, Pequeño, Sentidos Desarrollados (Gusto), Resistencia (Caos)

**Enseres:** Herramientas del Oficio (Manitas), Lote de mercancía por valor de 2d10 peniques de bronce, lote de mercancía por valor de 2d10 chelines de plata, mochila, mula con alforjas, selección de sartenes y perolas, surtido de juguetes de hojalata

**Armas:** Puñetazo +2

**Dinero:** 53 peniques de cobre

# ANTAGONISTAS SOBRENATURALES

## DESANGRADORES DE KHORNE

*¡SANGRE PARA EL DIOS DE LA SANGRE!*

Monstruosidades de dientes afilados y cráneos astados, los Desangradores (Khak'akamshy'y en Lengua Oscura) sirven a Khorne participando del festín de la guerra. Empuñando sus espadas infernales, bañadas en la sangre de miles de víctimas, desatan una vorágine de muerte entre las filas de sus aterrorizados enemigos. Protegidos por una piel encarnada más dura que el bronce, buscan los cráneos de los derrotados para ofrecerlos al Masacrador como el trofeo más preciado.

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	55	35	45	35	60	40	30	25	70	15	17

Rasgos: Arma (+9), Armadura 5, Campeón, Corrupción (Moderada), Cuernos (+8), Demoníaco (8 o más), Frenesí, Inestable, Miedo 3, Sin Dolor

## LÖIC VOLLSTRECKER - ESPÍRITU VENGATIVO UNBERÓGENO

*¡!þ IK QIþA IZWIS NI ANDSTANDAN ALLIS þAMMA UNSELJIN! ¡Y YO TE DIGO QUE NO OS RESISTAIS, DEMONIO!*

En los tiempos de las 12 tribus de los hombres, el Caudillo Löic Vollstrecker tuvo una vida plena, repleta de gloria en las guerras contra los pieles verdes. Pero su reputación se truncó en el momento de su muerte. Víctima de unas misteriosas fiebres, se convirtió en un ser impedido, acosado por violentos estertores estomacales. Al final encontró la paz en el suicidio ritual, ayudado por sus hombres de confianza.

El espíritu de Löic Vollstrecker tiene la forma de un antiguo guerrero, vestido con su mejor armadura y portando sus mejores armas, rodeado de un halo evanescente. Atemoriza a sus rivales mirando a través de las vacías cuencas de sus ojos y su potente voz consigue congelar de terror el corazón de sus enemigos.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
6	40	-	30	30	10	30	20	15	50	-	14

Rasgos: Arma (+7), Etéreo, Inestable, Miedo 2, Muerto Viviente, Odio (Otto Nagel), Territorial (Flechtben), Visión en la Oscuridad.

# EL CARNAVAL DEL CAOS

## LIEBERT SCHOPPEN - HISTRIÓN DE LA MUERTE

*¡Por la presente, mutilo tu dedo para sellar nuestros esponsales!  
¡Ahora somos marido y mujer, niña!*

Liebert Schoppen es el carismático líder de El Carnaval del Caos, un Maestro de Ceremonias embaucador y artero que oculta su podrido corazón bajo un ostentoso atuendo.

En esta ocasión, visitando la villa de Flechtben, se disfraza tras un elegante acento que le delata como un ciudadano de Wissenland (quizás de la académica Nuln). De igual modo, sus relatos e historias evidencian que se trata de un hombre de mundo.

Pero, al caer la noche, la máscara del Histrión de la Muerte toma el control de su rostro, marcado por la Viruela Roja y las bubas de la Peste Negra. Su diversión favorita consiste en perseguir a hombres y mujeres, para restregar su rostro infectado por sus caras, en signo de amor y hermanamiento. Mientras disfruta con esta asquerosa afrenta, le encanta recitar los versos ultrajados de famosos poetas.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	45	30	30	55	45	35	35	45	60	60	22

Habilidades: Aguante 89, Canalización 75, Cuerpo a Cuerpo (Básico) 58, Cuerpo a Cuerpo (Pelea) 55, Hablar Idioma (Lengua Oscura) 53, Hablar Idioma (Magia) 60, Carisma 60, Animar (Actuar) 65

Rasgos: Arma (+7), Corrupción (Moderada), Enfermedad (Plaga Picante), Hechicero (Nurgle: Revelar la Belleza Interior, Torrente de Corrupción), (Hechizos Menores: Choque, Dormir) (Hechizos Arcanos: Aliento -Corrosión-, Sangre Corrosiva), Sin Dolor, Visión en la Oscuridad



## BARNABÁS FIEGLER - PORTADOR DE PLAGA



*¡Sin más fui un hombre afortunado, de cagar siempre a su lado, ilustrísima Condesa von Liebwitz!*

Barnabás Fiegler es el Primer Actor en las representaciones de El Carnaval del Caos. Siempre interpreta papeles de renombre y prestigio, mancillando con un comportamiento soez en personajes decentes y honrados, o dejando en ridículo a protagonistas históricos, con enormes dosis de humor chabacano.

Cuando el sol cae, y se muestra su verdadero rostro, un repugnante Portador de la Plaga (Aghkam' ghran' ngi en Lengua Oscura) desgarra su elegante atuendo con su retorcido cuerno; mostrando un rostro ciclópeo que infunde terror entre sus víctimas. Su elegante espada pasa a ser un filo corroído y romo cubierto de un limo necrótico, propagando la enfermedad allá por donde pasa, mientras regurgita blasfemias en un idioma ininteligible.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
5	50	30	45	45	55	40	30	30	70	10	19

Rasgos: Arma (+9), Campeón, Corrupción (Moderada), Cuernos (+8), Demoníaco (8 ò más), Enfermedad (Plaga Picante), Inestable, Infestado, Miedo 2, Visión Nocturna.

## FURZ, ARSCH, SCHWANZ, KEGEL, TITTE, BÄLLE - NURGLETES

*¡¡Siz mening eshagimni yeb ketasiz!! JAJAJA ¡¡Siz mening eshagimni yeb ketasiz!!*

Cuando El Carnaval del Caos llega a una población, los bufones y comediantes reparten desconcierto y carcajadas, a partes iguales, entre los asistentes al loco desfile. Furz, Arsch, Schwanz, Kegel, Titte y Bälle forman parte de esta troupe de cómicos burlescos que, ya en su propio nombre, prometen risas y bromas como entremeses de las obras más esperadas.

Con la llegada de la oscuridad, sus cuerpos cargados de disfraces y lazos de colores explotan, formando nauseabundas masas de Nurgletes (Khan'gurani'i en Lengua Oscura), que arrastran un mar de inmundicia entre los atormentados pueblerinos. Aunque apenas levantan 30 centímetros del suelo, las Esporas de Pus avanzan con un ansia irracional, devorando a los rezagados que no pueden valerse por sí mismos, como los tullidos, los niños o los ancianos achacosos.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	25	-	30	25	35	40	45	25	30	25	10

Rasgos: Arma (+4), Corrupción (Menor), Demoníaco (9 ò más), Enfermedad (Plaga Picante), Inestable, Infestado, Plaga, Tamaño (Pequeño), Visión Nocturna.



## ISADORA BELÄSTIGEN - ELEGIDA DE NURGLE



*Paletos incautos, debéis saber que todos los que parecen estúpidos, efectivamente, lo son y, además, la mitad de los que no lo son lo parecen. Jajajaja.*

El reclamo más solicitado por los espectadores del Carnaval del Caos es la ingeniosa enana Isadora Belästigen. Aunque su estatura apenas alcanza los 4 pies y medio, su agudeza mental y sus avispa-dos comentarios, le permiten elevarse por encima de los miembros de la Feria. Al ser preguntada si es una hembra khazalid que se ha escapado de algún Karak, ella responde en un tono burlesco, poniendo en ridículo a los atrevidos que osen cuestionar su origen humano y golpeándoles con su colorido sonajero.

Pero, cuando el verdoso resplandor de Morrslieb inunda el cielo, Isadora se transforma en la déforme Elegida de Nurgle. Es la fervorosa devota del Amo de la Plaga y la transmisora de su Pestilencia y Ruina. Mientras su hedor indescriptible confunde a sus adversarios, de su boca surgen nubes de insectos voladores que se arremolinan en torno a ella.

Se convierte en un siniestro bufón que transmite la infección con un incensario construido con la cabeza del último humano que osó desafiarla.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	42	45	43	45	44	47	41	27	43	33	16

**Rasgos:** Aliento (+8 - corrosión), Arma (+7), Armadura (3), Corrupción (Moderada), Demoníaco (6 ò más), Enfermedad (Peste Negra), Inestable, Infectado, Infestado, Mutación (Ojos Enormes), Visión en la Oscuridad.

## ULFMAN - FORZUDO

*¡GRRRR!*

Un cartel, que siempre lleva al cuello, considera a Ulfman el hombre más fuerte de Reikland. Incansable trabajador circense, Ulfman se encarga de mover la rueda del tiovivo infantil y de retar a los más valientes, en las pruebas de fuerza. Mucha gente pregunta por la capucha de ajedrezado negro y amarillo que lleva siempre pero, en cuanto Ulfman les pega un bufido, se marchan corriendo para evitar su ira.

Con la influencia maligna de Morrslieb en su plenitud, Ulfman enloquece, desatando su incontrolable frenesí. Armado con un enorme mayal, lo levanta por encima de su cabeza, mientras gira sobre sí mismo sin importar si golpea a enemigos o aliados. Mientras tanto grita con una rabia feral, poseído por una locura desenfadada.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
3	41	27	57	50	28	31	30	28	51	32	25

**Rasgos:** Arma (+9), Corrupción (Menor), Mutación (Corpulento), Frenesí.

## KIRSTEN ZUMWALDER, GENOVEVA KOTXEN, ZEMELDA KURSH, HEIDRUN ELBINGER - SICARIAS

*¡Ahora eres un niño de madera! ¡Y los niños de madera no lloran! ¡Como sigas llorando voy a tener que cortar esa nariz de mentiroso, niño de madera!*

Kirsten, Genoveva, Zemelda y Heidrun forman parte del cuerpo de tramoyistas del Carnaval del Caos. Su labor consiste en montar los escenarios y servir los accesorios de actores y músicos. Incluso, preparan un pequeño espectáculo de títeres para divertimento de los más pequeños.

Al anochecer, con Morrslieb observando desde las alturas, las alegres titiriteras tapan sus rostros burlones con siniestras máscaras. Se convierten en las Sicarias del Señor de Todas las Cosas, secuestrando a los infantes que fueron su audiencia. Les reúnen en una función donde son las propias marionetas, obligándoles a actuar para ellas. Mientras eso ocurre, amenazan a sus progenitores con cortarles una oreja, o la nariz, si se atreven a interrumpir a las macabras artistas.

M	HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em	H
4	39	32	33	40	30	45	31	38	43	38	15

**Rasgos:** Arma (+7), Armadura 1, Corrupción (Menor) Infectado, Mutación.

