

FANTASY ROLEPLAY

SPIRES OF ALTDORF



PATHS OF THE DAMNED



WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

SPIRES OF ALTDORF

Writing and Design: *David Chart*Additional Material: *Kate Flack, Chris Pramas, and Gav Thorpe*Development: *Chris Pramas* Editing: *Kara Hamilton*Graphic Design and Art Direction: *Hal Mangold*Cover Art: *Christer Sween* Interior Art: *Tony Parker, Christer Sween*Cartography: *Shawn Brown*WFRP Development Manager: *Kate Flack* Project Manager: *Ewan Lamont*Head of Black Industries: *Simon Butler*

A Black Industries Publication

First published in 2005 by Black Industries, an imprint of BL Publishing

BL Publishing

Games Workshop, Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers. Permission is given to copy the relationship map on page 51 and the handouts on page 93 for personal use only.

© Copyright Games Workshop Limited 2005. All Rights Reserved. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the

Warhammer Fantasy Roleplay logo, Black Industries, the Black Industries logo, BL Publishing, The BL Publishing logo and all associated races and race insignia, marks, names, characters, illustrations, and images from the Warhammer universe are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2005, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved.

Green Ronin and the Green Ronin logo are Trademarks of Green Ronin Publishing, LLC, and are used with permission.



Product Code: 60040283009

ISBN 13: 978-1-84416-224-6

ISBN 10: 1-84416-224-9

Black Industries World Wide Web site:

www.blackindustries.com

Green Ronin World Wide Web site:

www.greenronin.com

PATHS OF THE DAMNED

Introducción	3
El corazón del Imperio	5
Historia de Altdorf	5
Lugares en Altdorf	9
Lugares Específicos.....	22
Evocando Altdorf.....	33
Eventos	35
Capítulo 1: El segundo fragmento	38
La daga de Yul K'achum	39
Peligro brillante	40
Venganza Fría	43
Capítulo 2: Adiós, Middenheim	44
En La Carretera	45
El Ataque de los Hombres Bestia.....	46
Ataque nocturno	47
Llegada a Altdorf.....	48
Capítulo 3: El Artefacto	49
Encontrando el Artefacto	49
Una oferta tentadora	64
Consiguiendo el artefacto.....	65
Destruyendo el Artefacto	67
Capítulo 4: La Sombra del Fuego	71
El Robo	71
Preguntando	75
La Campana	76
El Santuario Secreto	77
Capítulo 5: Rencor	80
La Carta Demonio.....	80
Matones en la Noche.....	82
Francotirador	82
Horrores en Casa.....	83
Compradores Frenéticos.....	84
Mutantes Asesinos.....	85
Encontrando a Carlott.....	88
Consecuencias.....	92

INTRODUCCIÓN

Las agujas de Altdorf es la segunda parte de *Los Senderos de los Malditos*, una serie de Campañas épicas de *Warhammer Fantasía el Juego de Rol*. Es la continuación de *Las Cenizas de Middenheim*, y está destinada a los personajes que están finalizando su primera profesión recién comenzada la segunda.

En esta aventura, los aventureros han llegado a Altdorf para encontrar y destruir la Daga de Yul K'chaum, el segundo artefacto que contiene la esencia encarcelada del Demonio Xathrodox. Una vez en la gran ciudad, se involucrarán en intrigas entre los Colegios de la Magia en sus intentos de conseguir tanto la daga como una manera de destruirla.

ACERCA DE ESTE LIBRO

Los Senderos de los Malditos: Las agujas de Altdorf consta de las siguientes secciones:

El Corazón del Imperio: Altdorf

Esta sección proporciona una perspectiva general de la capital del Imperio. Incluye una historia de la ciudad, descripción de localizaciones genéricas y específicas, ganchos para aventuras y consejos para provocar la atmósfera adecuada para Altdorf. Aunque este material se centra en proporcionarte lo que necesitas para esta aventura, también te da abundante información que puedes usar en futuros escenarios en Altdorf.

Capítulo I: El segundo fragmento

Este capítulo es un resumen de la aventura. Proporciona detalles sobre las tres tramas principales, perfiles para los dos antagonistas principales y consejos generales de cómo llevar la red de intriga en el corazón de *Las Aguas de Altdorf*.

Capítulo II: Adiós, Middenheim

La aventura propiamente comienza aquí. Los PJs se benefician de su búsqueda en el Colegio Teológico, el cual les pone en la pista de la daga en el camino a Altdorf. También detalla su viaje por la carretera hacia Altdorf y los perlaros que le aguardan.

Capítulo III: El Artefacto

Este capítulo proporciona información y encuentros para la trama principal de la aventura: localizar y destruir la Daga de Yul K'chaum. Ya que esta sección está basada en la intriga, incluye detalles de muchos PNJs, lo que saben y como encajan en el complot.

Capítulo IV: La Sombra del Fuego

Esta sección detalla las maquinaciones de un Hechicero Brillante que tiene siniestros proyectos para la Daga de Yul K'chaum. Si sus planes fructifican, una nueva amenaza del Caos quedará suelta por el Imperio.

Capítulo V: Rencor

El último capítulo proporciona información y encuentros para la trama final, aquella en la que una cultista de la Calavera de Crimson intenta vengarse de los PJs por sus acciones en *Las Cenizas de Middenheim*. La sección de Consecuencias de este capítulo concluye la aventura y detalla la recompensa de puntos de experiencia.

CÓMO USAR ESTE LIBRO

Para poder usar *Las Aguas de Altdorf*, es necesario el libro de reglas de *Warhammer Fantasy Roleplay*, además de papel, lápices, y dados.





EL CORAZÓN DEL IMPERIO

Altdorf, como corresponde a la capital del reino más grande del Viejo Mundo, es una gran ciudad. Extendiéndose por el Reik y anclando las orillas y decenas de pequeñas islas con cientos de puentes, establece gran parte del comercio del Imperio a través de sus mercados. La Tormenta del Caos la dejó en gran parte sin tocar, por lo que su esplendor todavía asombra a los que vienen desde el país, especialmente de las regiones devastadas. Los nativos hablarán felizmente a los forasteros de las glorias de su ciudad y se quejarán amargamente entre sí acerca de sus inconvenientes.

El Palacio Imperial, el Templo de Sigmar, y los Colegios de la Magia son algunas de las instituciones más importantes que se encuentran en Altdorf. Ópera, teatro, veladas, mercados, tiendas, tabernas, gladiadores, peleas callejeras- el entretenimiento en Altdorf se ha adaptado a todos los gustos y todos los bolsillos. Como el difunto Siegfried Johanson, constató, en el rastrillo de la salida de la ciudad: "Cuando uno está cansado de Altdorf, está cansado de la vida."

Este libro incluye un mapa general de la ciudad, pero no a nivel de callejero; la ciudad es demasiado grande, y en algunos lugares la magia de los Colegios hace los mapas poco fiables. En cambio, esta sección ofrece material que puedes utilizar para que los jugadores se sientan como si estuvieran en Altdorf, junto con sus personajes.

- HISTORIA DE ALTDORF -

Altdorf comenzó su vida como un pequeño asentamiento Unberogen en un islote del río Reik. Conocido como Reikdorf (la ciudad del río), ofrecía buena pesca, tierras fértiles, y una excelente posición defensiva. Con el tiempo, esta capital tribal comenzó a crecer, derramándose de su isla de origen para cubrir los islotes del oeste y muchas otras pequeñas islas en el Reik. En la época en la que Sigmar viajó al este, Reikdorf afirmaba ser el asentamiento más grande en todas las tierras de los hombres. Se construyeron puentes y se formó la estructura básica de la ciudad.

Mientras se expandía el Imperio de Sigmar, el comercio empezó a florecer. Se reclamaron granjas a los bosques y a las tribus de Goblins. Aparecieron multitud de pequeños asentamientos por todo el Reikland y la prosperidad de la zona comenzó a crecer. La mayoría de los alimentos sobrantes de esas granjas encontró su camino hacia Reikdorf, donde fueron enviados río arriba para magníficos beneficios. El cuero, la madera y la lana de Reikland, también se trasladaron a través de las fronteras tribales. Mientras este comercio maduraba, atrayendo dinero y artesanos al asentamiento, Reikdorf se llegó a especializar en la forja, el paño y las buenas cervezas.

GUERRA Y FORTIFICACIÓN

Desde el 300 CI en adelante, el carácter de Reikdorf cambió, ya que la prosperidad de las tierras circundantes comenzó a disminuir. Los largos años de guerras Goblin, los conflictos internos, las malas cosechas, y el deterioro social se hicieron sentir en la rica ciudad. Al templo de piedra sólida de Sigmar pronto se le unieron murallas defensivas, mientras Reikdorf aprendía a defenderse en tiempos difíciles.

Las fuertes murallas atrajeron a mucha gente a la ciudad, y sobre el 500 CI Reikdorf había más que cuadruplicado su tamaño. Los poderes dominantes intentaron persuadir a la gente de construir con piedra, en lugar de madera inflamable, pero la directriz fue ignorada alegremente. A pesar de todos sus esfuerzos, el emperador Segismundo "El Conquistador" no pudo romper el instinto Reikdorf de hacer las cosas a bajo precio. El Emperador Guerrero llamó formalmente al lugar Altdorf (la ciudad vieja) y ordenó fortificar el lugar con piedra para defenderse mejor contra los caudillos locales y las tribus de bandidos. Murió antes de que su visión se pudiera completar, y en el 557 CI a su hijo, Siegfried "El Legislador",

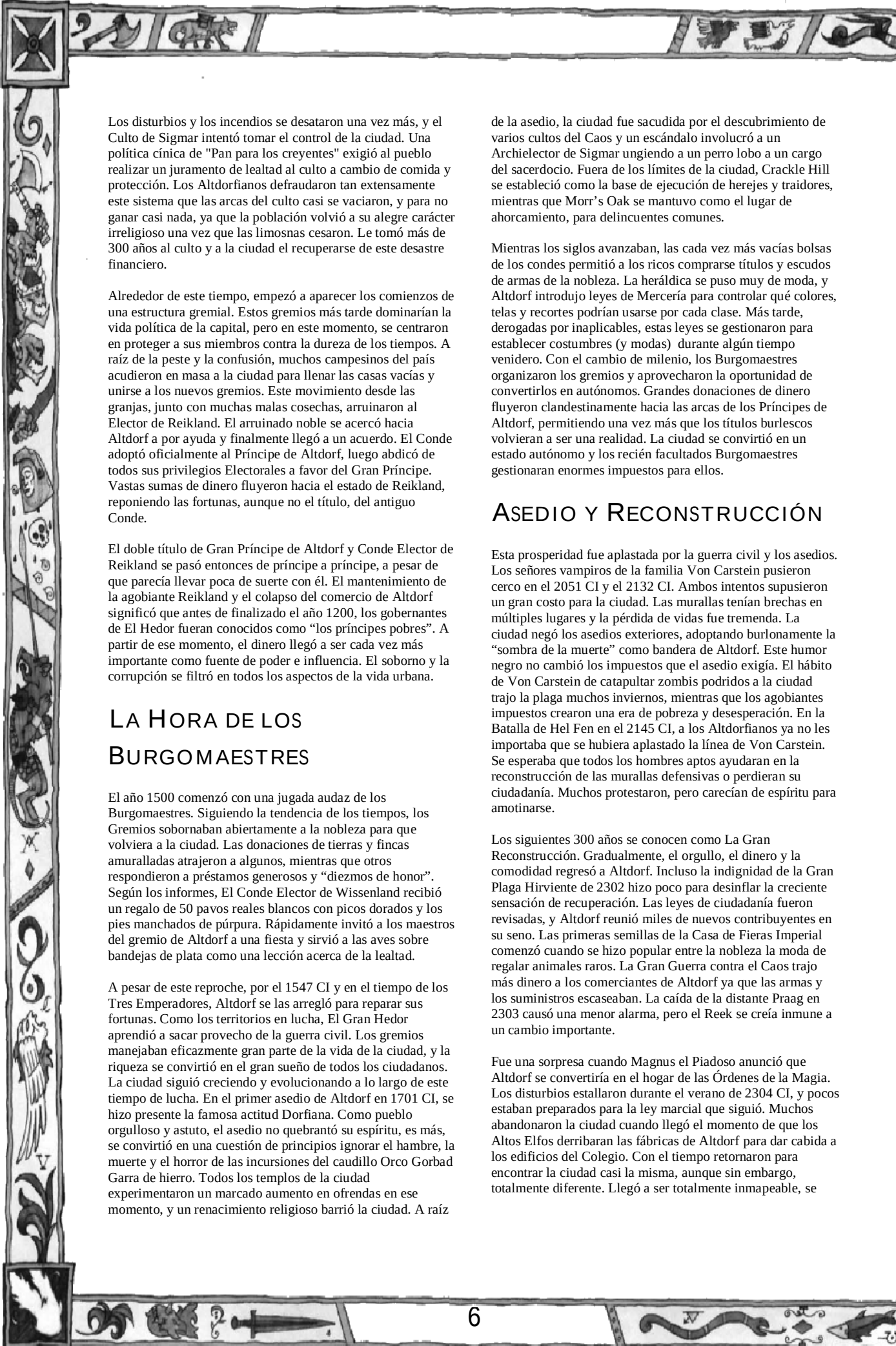
se trasladó a Nuln con disgusto. El joven emperador declaró: "¡Las apestosas calles de Altdorf pueden irse a Morri!". En lo sucesivo, la ciudad fue conocida como El Gran Hedor.

Del 600 CI en adelante, el culto a Sigmar comenzó a arraigarse profundamente en la base de la sociedad de Altdorf. Las constantes luchas y batallas de los caudillos locales ayudó al crecimiento del culto, mientras que el crecimiento del comercio reparó las fortunas de Altdorf. El dinero fluyó hacia las arcas del culto, y por el 990 CI, el Gran Teogonista convenció al Emperador Ludwig el Gordo para conceder a los Sigmaritas un voto Electoral. No contento con esto, el culto lanzó una serie de lujosos banquetes y atrajo con éxito a los soberanos de la corte a un palacio de Altdorf. Diez años más tarde, se completó la Catedral de Sigmar, exactamente 1000 años después de la Batalla del Paso del Fuego Negro. A los Enanos canteros que trabajaron en los edificios se les concedió la ciudadanía libre y se dispusieron a crear lo que más tarde se convirtió en el cuartel Enano. Afloró el sentimiento religioso y se creó el primer gran tomo de iluminación, *La vida de Sigmar*.

PLAGA Y CASTIGO

Durante el reinado de Boris Goldgather, Altdorf tenía una rica mezcla de razas, religiones, artesanos, comerciantes, nobles y campesinos. El Gran Hedor era famosa por sus riquezas y sus ladrones -el Emperador era el ladrón más grande de entre todos ellos. Sus fuertes impuestos y las formas de gastarlos libremente dio lugar a una época de disturbios y escándalos. Varios sacerdotes Sigmaritas fueron expuestos en público junto a sus amantes y harenas, causando indignación, conmoción, y más disturbios. Se impuso la ley marcial, pero sólo la desastrosa Plaga Negra de 1111, venció finalmente a las llamas de la insurgencia.

La gente de la ciudad vitoreó la muerte de Goldgather en 1115 y trató de detener la ola de anarquía que siguió. El intento fracasó, y como se temían los comerciantes, el comercio tomó un giro a peor. Las cosas se volvieron graves con la llegada del Emperador Mandred Mataskavens en 1124 CI. El nuevo emperador estableció su palacio en Middenheim, y el centro del comercio se alejó de Altdorf. Sobrevino el caos cuando el comercio de lujo se derrumbó, las deudas no se pagaron, y la nobleza huyó como ratas de un barco que se hunde.



Los disturbios y los incendios se desataron una vez más, y el Culto de Sigmar intentó tomar el control de la ciudad. Una política cínica de "Pan para los creyentes" exigió al pueblo realizar un juramento de lealtad al culto a cambio de comida y protección. Los Altdorfianos defraudaron tan extensamente este sistema que las arcas del culto casi se vaciaron, y para no ganar casi nada, ya que la población volvió a su alegre carácter irreligioso una vez que las limosnas cesaron. Le tomó más de 300 años al culto y a la ciudad el recuperarse de este desastre financiero.

Alrededor de este tiempo, empezó a aparecer los comienzos de una estructura gremial. Estos gremios más tarde dominarían la vida política de la capital, pero en este momento, se centraron en proteger a sus miembros contra la dureza de los tiempos. A raíz de la peste y la confusión, muchos campesinos del país acudieron en masa a la ciudad para llenar las casas vacías y unirse a los nuevos gremios. Este movimiento desde las granjas, junto con muchas malas cosechas, arruinaron al Elector de Reikland. El arruinado noble se acercó hacia Altdorf a por ayuda y finalmente llegó a un acuerdo. El Conde adoptó oficialmente al Príncipe de Altdorf, luego abdicó de todos sus privilegios Electorales a favor del Gran Príncipe. Vastas sumas de dinero fluyeron hacia el estado de Reikland, reponiendo las fortunas, aunque no el título, del antiguo Conde.

El doble título de Gran Príncipe de Altdorf y Conde Elector de Reikland se pasó entonces de príncipe a príncipe, a pesar de que parecía llevar poca de suerte con él. El mantenimiento de la agobiante Reikland y el colapso del comercio de Altdorf significó que antes de finalizado el año 1200, los gobernantes de El Hedor fueran conocidos como "los príncipes pobres". A partir de ese momento, el dinero llegó a ser cada vez más importante como fuente de poder e influencia. El soborno y la corrupción se filtró en todos los aspectos de la vida urbana.

LA HORA DE LOS BURGOMAESTRES

El año 1500 comenzó con una jugada audaz de los Burgomaestres. Siguiendo la tendencia de los tiempos, los Gremios sobornaban abiertamente a la nobleza para que volviera a la ciudad. Las donaciones de tierras y fincas amuralladas atrajeron a algunos, mientras que otros respondieron a préstamos generosos y "diezmos de honor". Según los informes, El Conde Elector de Wissenland recibió un regalo de 50 pavos reales blancos con picos dorados y los pies manchados de púrpura. Rápidamente invitó a los maestros del gremio de Altdorf a una fiesta y sirvió a las aves sobre bandejas de plata como una lección acerca de la lealtad.

A pesar de este reproche, por el 1547 CI y en el tiempo de los Tres Emperadores, Altdorf se las arregló para reparar sus fortunas. Como los territorios en lucha, El Gran Hedor aprendió a sacar provecho de la guerra civil. Los gremios manejaban eficazmente gran parte de la vida de la ciudad, y la riqueza se convirtió en el gran sueño de todos los ciudadanos. La ciudad siguió creciendo y evolucionando a lo largo de este tiempo de lucha. En el primer asedio de Altdorf en 1701 CI, se hizo presente la famosa actitud Dorfiana. Como pueblo orgulloso y astuto, el asedio no quebrantó su espíritu, es más, se convirtió en una cuestión de principios ignorar el hambre, la muerte y el horror de las incursiones del caudillo Orco Gorbard Garra de hierro. Todos los templos de la ciudad experimentaron un marcado aumento en ofrendas en ese momento, y un renacimiento religioso barrió la ciudad. A raíz

de la asedio, la ciudad fue sacudida por el descubrimiento de varios cultos del Caos y un escándalo involucró a un Archielector de Sigmar ungiendo a un perro lobo a un cargo del sacerdocio. Fuera de los límites de la ciudad, Crackle Hill se estableció como la base de ejecución de herejes y traidores, mientras que Morr's Oak se mantuvo como el lugar de ahorcamiento, para delincuentes comunes.

Mientras los siglos avanzaban, las cada vez más vacías bolsas de los condes permitió a los ricos comprarse títulos y escudos de armas de la nobleza. La heráldica se puso muy de moda, y Altdorf introdujo leyes de Mercería para controlar qué colores, telas y recortes podrían usarse por cada clase. Más tarde, derogadas por inaplicables, estas leyes se gestionaron para establecer costumbres (y modas) durante algún tiempo venidero. Con el cambio de milenio, los Burgomaestres organizaron los gremios y aprovecharon la oportunidad de convertirlos en autónomos. Grandes donaciones de dinero fluyeron clandestinamente hacia las arcas de los Príncipes de Altdorf, permitiendo una vez más que los títulos burlescos volvieran a ser una realidad. La ciudad se convirtió en un estado autónomo y los recién facultados Burgomaestres gestionaran enormes impuestos para ellos.

ASEDIO Y RECONSTRUCCIÓN

Esta prosperidad fue aplastada por la guerra civil y los asedios. Los señores vampiros de la familia Von Carstein pusieron cerco en el 2051 CI y el 2132 CI. Ambos intentos supusieron un gran costo para la ciudad. Las murallas tenían brechas en múltiples lugares y la pérdida de vidas fue tremenda. La ciudad negó los asedios exteriores, adoptando burlonamente la "sombra de la muerte" como bandera de Altdorf. Este humor negro no cambió los impuestos que el asedio exigía. El hábito de Von Carstein de catapultar zombis podridos a la ciudad trajo la plaga muchos inviernos, mientras que los agobiantes impuestos crearon una era de pobreza y desesperación. En la Batalla de Hel Fen en el 2145 CI, a los Altdorfianos ya no les importaba que se hubiera aplastado la línea de Von Carstein. Se esperaba que todos los hombres aptos ayudaran en la reconstrucción de las murallas defensivas o perdieran su ciudadanía. Muchos protestaron, pero carecían de espíritu para amotinarse.

Los siguientes 300 años se conocen como La Gran Reconstrucción. Gradualmente, el orgullo, el dinero y la comodidad regresó a Altdorf. Incluso la indignidad de la Gran Plaga Hirviente de 2302 hizo poco para desinflar la creciente sensación de recuperación. Las leyes de ciudadanía fueron revisadas, y Altdorf reunió miles de nuevos contribuyentes en su seno. Las primeras semillas de la Casa de Fieras Imperial comenzó cuando se hizo popular entre la nobleza la moda de regalar animales raros. La Gran Guerra contra el Caos trajo más dinero a los comerciantes de Altdorf ya que las armas y los suministros escaseaban. La caída de la distante Praag en 2303 causó una menor alarma, pero el Reek se creía inmune a un cambio importante.

Fue una sorpresa cuando Magnus el Piadoso anunció que Altdorf se convertiría en el hogar de las Órdenes de la Magia. Los disturbios estallaron durante el verano de 2304 CI, y pocos estaban preparados para la ley marcial que siguió. Muchos abandonaron la ciudad cuando llegó el momento de que los Altos Elfos derribaran las fábricas de Altdorf para dar cabida a los edificios del Colegio. Con el tiempo retornaron para encontrar la ciudad casi la misma, aunque sin embargo, totalmente diferente. Llegó a ser totalmente inmapeable, se



produjo un caos cuando los “dorfers” aprendieron a orientarse por los lugares conocidos en vez de por el sentido de la dirección. Los callejeros se volvieron comunes y la ley marcial permaneció mientras permanecieron fuertes sentimientos anti hechiceros.

MAGIA Y GOBIERNO

Las Órdenes de la Magia llevaron rápidamente a los tribunales a los gremios y sus dirigentes. El Gran Príncipe se alarmó por esto, pues los hechiceros parecía que se enredaban rápidamente en el complejo entramado de la negociación y la extorsión que pasó por la política de Altdorf. Se creó otro rango de ciudadano, Magister, para frenar el poder de las órdenes. Las complejas leyes sobre el comercio, propiedad de la tierra, y derechos de voto sirvió para mantener a los hechiceros en la raya, al menos por un tiempo.

En el 2324 CI se produjo una gran agitación cuando el sistema de agua se vino abajo. Pozos llenos de inmundicia de los montones de basura, alcantarillas obstruidas, y el río corriendo negro de mugre con la inmundicia de miles de letrinas, curtidurías, y cementerios. El “Verano Afortunado” unió a los gremios por primera vez, mientras hacían causa común en excavar nuevos pozos, líneas de alcantarillas, y crear acueductos. Se creó la compañía El Agua Limpia con dinero de todos los artesanos, sin embargo, se dividió con luchas internas, rivalidades y virtual ineficacia durante muchos años. Un instrumento político de los gremios, la compañía fue empujada de un lugar a otro por más de 100 años, cumpliendo poco a poco sus objetivos a un gran costo para la gente.

En 2429 Altdorf era rica, estable y poderosa. A pesar de su propio pasado, la ciudad se escandalizó por el anuncio de la

independencia de Marienburg. Después de una sesión de emergencia de los concejales y los maestros de los gremios, se aplicaron una serie de sanciones comerciales a la nueva ciudad-estado. Ante el temor de que pudiera ser cambiada su condición de paraíso fiscal, muchas de las altas esferas de Altdorf protestaron fuertemente el movimiento. Muchos prestaron su apoyo en secreto para ayudar a destituir al Emperador Dieter IV, lo que se llevó a cabo poco después.

Se produjo un mes de celebraciones mientras se elegía al Príncipe de Altdorf para el trono. Los gremios juraron en público lealtad a Willhem III, ofreciendo enormes regalos e ingresos al empobrecido cargo del Principado. Comerciantes e instituciones lucharon por el patrocinio imperial, y bajo el asesoramiento de la Orden Gris, Willhelm subastó sus favores y nombramientos a la cantidad más alta. Este dinero permitió al nuevo emperador participar en cantidades sin precedentes de la política, asegurando la lealtad entre gran parte de la nobleza por algún tiempo. El Gran Príncipe reconoció oficialmente a la prensa de Altdorf como periódico, con la esperanza de obtener una medida de control sobre la prensa sensacionalista. Típico, este movimiento falló ya que el diario se mantuvo fiel al espíritu irreverente de los Altdorfianos por todas partes.

El Gran Incendio de 2431 permitió a Willhelm reconstruir el lado este de Altdorf poner freno a los Hechiceros de la Orden Brillante. El área reconstruida se convirtió en un prestigioso barrio, teniendo calles bien trazadas y edificios de piedra. La pérdida de bienes e ingresos golpeó duramente a los comerciantes, y mientras estaban a la defensiva, el Gran Príncipe obtuvo muchas ganancias políticas. Esta tendencia continuó con la subida al trono de Karl Franz en 2502. Sus intervenciones personales resultaron con el tiempo en la Ley contra el hedor de 2506. Esta legislación cortó eficazmente el arrogante ego de los gremios y las Órdenes de la Magia, causando conmoción e indignación.

LA ACTUALIDAD

Los Burgomaestres se enfurecen y conspiran como lo han hecho durante muchos años. Recientemente, las guerras han exigido toda la atención del Emperador, y se ha nombrado un Mariscal regente para gobernar Altdorf. Los gremios han intentado sobornar, destituir y escandalizar este cargo, con poco efecto. Abundan las conspiraciones secretas, y en el clima político de 2522, Altdorf está plagada de camarillas, cultos, asesinos, y resentimiento. La Tormenta del Caos amenaza a gran parte del Imperio, y mientras el Emperador ha estado fuera, muchas facciones poderosas han tratado de ganar ventaja.

Las Órdenes de Magia permanecen alejadas de esta intriga, sin duda, gracias a algún conocimiento secreto de los suyos. Mientras tanto, en las tabernas de toda la capital, la gente común chismorreando sobre la siguiente maniobra del consejo de la ciudad y probablemente en la misma medida contra el Mariscal. La prensa de Altdorf ha informado de cosas extrañas en toda la zona portuaria y de un silencio poco característico del Culto de Sigmar. Los desposeídos y huérfanos por la guerra han inundado los barrios pobres de Altdorf y abundan terribles cuentos sobre la peste. Un aire de expectativa se cierne sobre la ciudad. Lo que nos depara el futuro no está claro - pero una cosa es cierta, vivir en Altdorf en estos días, es vivir en tiempos interesantes ...

GREMIOS DE ALTDORF

Varios cientos de gremios encuentran sus hogares en las malolientes calles de Altdorf. Técnicamente, para calificarse como gremio oficial, una organización debe registrarse en el Registro Civil, pero cada vez es más irrelevante. Los gremios operan con frecuencia legislándose a sí mismos, vigilando sus miembros, protegiendo sus intereses, y tratando de obtener concesiones de los distintos grupos políticos de la ciudad.

La variedad de gremios es casi infinita. En términos generales, todos ofrecen algún tipo de progresión de aprendizaje y de carrera a sus miembros, al tiempo que exige tasas y servicios a cambio. La admisión a un gremio le permite al individuo la oportunidad de obtener la ciudadanía



Altdorf y, quizá, la oportunidad de unirse a uno de los muchos consejos de ciudadanos.

Algunos gremios son lo suficientemente fuertes como para desafiar la ley de la ciudad, habiendo de alguna manera ganado el privilegio de juzgar a sus propios miembros por métodos privados. Los Gremios ofrecen una variedad de beneficios a sus miembros, desde pensiones y becas hasta casamenteros y pensiones de viudedad. Un hombre puede pasar fácilmente toda su vida dentro de un gremio, aunque es raro el día en que se le permita cambiar de lealtad.

Si se le pregunta (o incluso se soborna) la media de los Altdorfenses podría decir lo siguiente acerca de los gremios:

- **La Asociación de Merceros:** “Un puñado de costureros estirados. Puedes reconocerlos por sus adornadas túnicas.”
- **El Gremio de Estibadores:** “No jodas con las ratas del puerto, hay un montón de grandes muchachotes en ese gremio.”
- **La Sociedad Mercantil:** “¿Los almaceneros? Ah, están patrocinando esa nueva ley de pesos y medidas ¿no?”
- **El Gremio de Carniceros:** “Chicos fuertes, me pregunto si sobrevivirán al escándalo del cadáver.”
- **El Gremio de Albañiles y Carpinteros:** “¡Malditos constructores! Son lentos, caros y engreídos. Digo yo que cuántas calificaciones se necesitan para poner ladrillos”
- **Los hombres de la pólvora:** “Nunca vi a nadie más asustadizo que un Hechicero Brillante. Heh, Córrelos en túnicas naranjas y míralos correr chillando. Con armas o sin ellas, suenan como niñas.”
- **El Gremio Imperial de Armas y Armeros:** “El A y A es un gremio sólido. Están todos un poco sordo, pero son buenos para las viudas.”
- **El Gremio de Abogados:** “Al igual que a Morr, no puedes evitarlos, pero no han ter como él.”

CIUDADANÍA DE ALTDORF

Los Altdorfianos son muy orgullosos. Incluso los ciudadanos más humildes se complacen en su condición como parte de una gran ciudad. Ellos no entienden el sistema arcano de derechos y vasallaje, pero eso no les impide chismorreando sobre ello. Los de fuera de la provincia son tratados con una mezcla de desdén y lástima. ¿Por qué antiguas glorias pueden ellos reclamar parentesco? ¿Qué historia hay en alguna parcela de árboles olvidada de la mano de Dios? Digan lo que digan, nada se compara con el patrimonio de todos y cada uno de los ciudadanos de Altdorf. Al menos, eso es lo que ellos creen.

Fechas en los tiempos feudales de Sigmar, las leyes ciudadanas originalmente dictadas por los que trabajaron donde, qué impuestos tenía, y a quién servían. Complejas incluso entonces, estas dudosas leyes se han convertido en una desconcertante variedad de formas jurídicas que sirven sobre todo para asegurar la hegemonía de los Gremios de Letrados. Famosamente descritas como “un grano en la grupa de la justicia”, estas leyes regulan todas las actividades, incluyendo con quién se puede contraer matrimonio, qué puerta de la ciudad se puede utilizar e incluso qué tipo de sombrero se puede llevar.

Aunque la ciudadanía suele ser heredada de los padres o concedida por un gremio, algunas veces puede ser otorgada como recompensa. En términos generales, la promoción requiere de un patrocinador y de una gran cantidad de dinero. El estatus de la persona debe ser examinado por los Gremios de Letrados y luego añadido a la gran Lista Cívica de Altdorf.

El pueblo puede ser reconocido como completo, medio o incluso un cuarto de ciudadano –hombres temporales de Altdorf, comerciantes, vagabundos y bandidos. Se podría obtener el estatus de hombre libre, amigo o incluso cobarde infame. Los hechiceros, por supuesto, alcanzan la posición de Magister una vez completen su aprendizaje. Este extraño estatus significa que el hechicero es técnicamente vasallo de su Orden, cada uno con una forma de estado señorial pero solo dentro de los límites de su Colegio.

En la práctica, las leyes de ciudadanía son raras veces aplicadas, ya que provienen de épocas lejanas. Cuando se trata de impuestos, los recaudadores ya tienen suficientes problemas en época recolectando una tarifa plana de la gente, menos aún intentando aplicar tarifas diferentes. A menos que se compren propiedades o se negocie con impuestos complejos, la gente corriente ignora estas leyes y usa el sentido común. Las personas involucradas en las altas finanzas y similares, simplemente paga a los abogados hasta que reciben el resultado deseado.

Impuestos de la ciudad

Un tema tan cercano al corazón de la mayoría de los “Dorfianos”, los impuestos es complicado. No sólo son los productos sujetos a gravámenes, sino que ciertas puertas, caminos y muelles son de peaje. Las tiendas y Los negocios pueden llegar a pagar las tasas, mientras que todos los miembros de los gremios y los hechiceros están comprometidos a pagar sus cuotas. Además de esos impuestos legales están el chantaje de las protecciones ilícitas, charlatanes y el pleno de ladrones que opera en todo Altdorf.

Los de fura de la ciudad pueden encontrarse rápidamente esquilmados por completo. Para sobrevivir a la capital es necesario un cierto nivel de comprensión.

La gente común puede llegar a pagar hasta la mitad de sus ingresos al estado. La mayoría paga algo menos de un tercio de su dinero en impuestos, aunque unos pocos disfrutan de algún tipo de posición privilegiada. Esta carga tan pesada significa que muchos se amotinarian en menos que canta un gallo. Los nuevos impuestos se suelen anunciar en días festivos para asegurarse no perder un día de trabajo con las protestas.

Durante un año cualquiera, la media Altdorfer podrían tomar parte en las manifestaciones siguientes:

- **Cerveza disturbios:** “¿Un penique el medio litro? ¡Robo!”
- **Reforma de la herencia:** “¡Mi padre no está aún frío en su tumba y esas sanguijuelas quieren la mitad de su herencia!”
- **Tasa de alcantarillado:** “¿Ingresos por el desagüe? ¡No en mi nombre!”
- **Impuesto de la harina:** “¿Qué el pan nunca deja de subir? ¡Piensen en los pobres panaderos!”
- **Impuesto de alboroto:** “Las calles apestan, ¿cuando hará algo el Consejo?”
- **Impuesto de las tartas:** “¡Las tartas son buenas para los ‘Dorfer’! Los Halflings sin trabajo significan más robos.
- **Peaje de las calles:** “¿Un penique por utilizar el puente? ¡Un robo a mano armada!”
- **Trastornos del orden:** “¡Pago por la guardia, y todo lo que conseguimos son motines!”

- LUGARES EN ALTDORF -

Esta sección consta de cuatro partes. Tres describen localizaciones genéricas asociadas con la clase alta, la clase baja y lugares públicos, mientras que la cuarta describe lugares específicos. Cada entrada comienza con una descripción general o tipo de localización seguida de cuatro secciones específicas. La primera sección indica características que podrían darse si ocurriera un combate en el lugar. La segunda muestra características relevantes en situaciones sociales. La tercera indica características relevantes en entornos furtivos y la última, cosas a decidir para personalizar el lugar.

Estas descripciones no cubren de todas formas la totalidad de Altdorf. Los lugares importantes que no se describen son más numerosos que los que sí lo son. Los lugares descritos aquí son aquellos importantes para la aventura de este libro, junto con los lugares genéricos por los que los personajes están obligados a pasar en su paso por la capital del Imperio.

LAS CLASES ALTAS

Esta sección describe los tipos de lugares que los miembros de las clases altas de Altdorf habitan y visitan. Mientras están físicamente cerca de los lugares frecuentados por las clases bajas bien podrían estar en un mundo diferente. Todas las

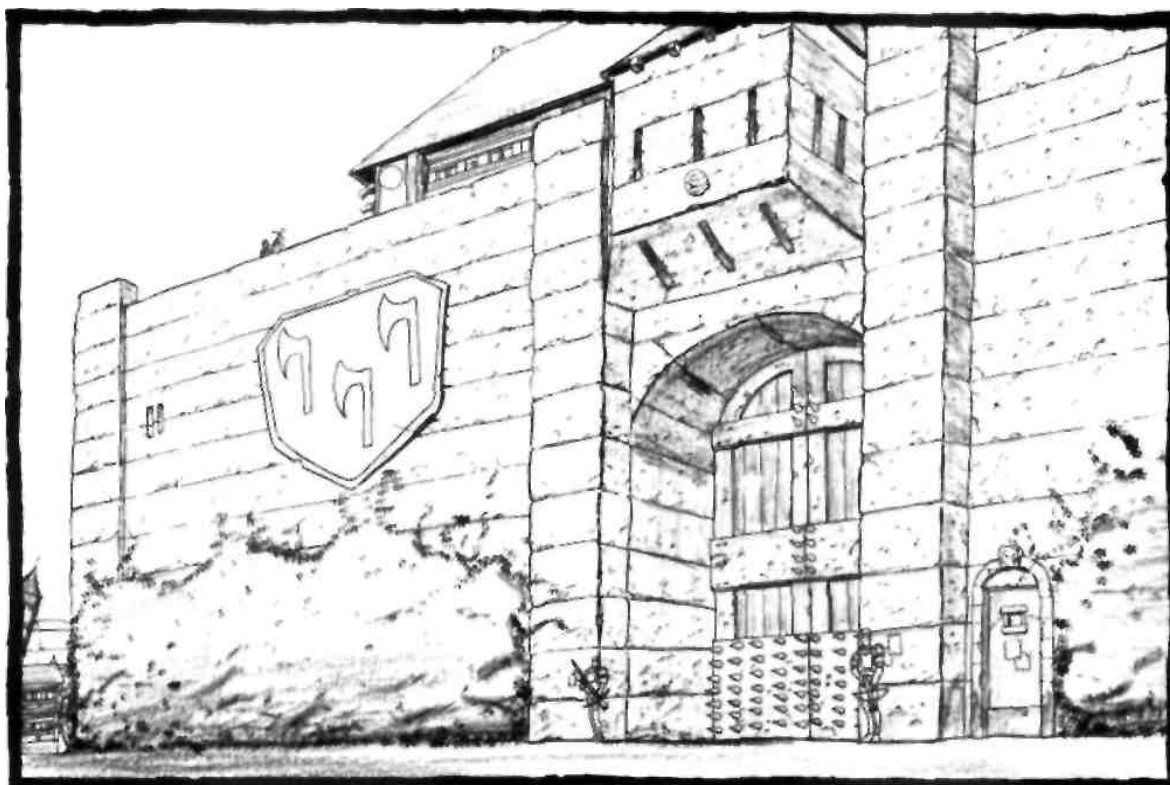
descripciones de esta sección son genéricas; se incluye una descripción para un noble, pero no para Lord Frederick.

Todos los edificios de esta clase están bien contruidos y se mantienen en buen estado. La mayoría del mantenimiento es invisible, ya que está tan bien hecho que parece parte de la estructura original. Las ventanas son de cristal y las puertas encajan bien, asegurando que cuando las puertas y ventanas de una habitación están cerradas, ni siquiera la lluvia y el viento más fuerte puedan penetrar.

UNA FINCA AMURALLADA

Sólo los miembros más ricos de la sociedad de Altdorf viven en fincas amuralladas. El muro exterior contiene normalmente dos puertas, una para los residentes e invitados y otra en el lado opuesto para el servicio y las entregas. El muro es siempre lo suficientemente alto como para evitar intrusos ocasionales pero no son transitables, no es un castillo.

Dentro del muro hay un jardín y la propia casa se encuentra lo más cerca posible del centro. La mayoría de los jardines tienen plantadas flores aromáticas y árboles y la primera cosa que los personajes notarán cuando caminen por ellos es que el olor de la ciudad se desvanece. Dentro de las casas los olores de la



ciudad son imperceptibles. Los ruidos de la ciudad también enmudecen dentro de los muros y no pueden ser escuchados bien desde dentro.

Los criados van y vienen, de manera discreta y eficiente, y llevarán a los personajes invitados a la habitación donde serán recibidos por el propietario. Las visitas no invitadas son expulsadas si es posible.

Las casas siempre tienen al menos dos plantas y podrían tener más. Incluso para los muy ricos el espacio es un bien escaso en la ciudad. El vestíbulo de entrada es grande, diseñado para impresionar, mientras que los criados y los comerciantes entran por una puerta trasera. Las paredes están decoradas con cuadros, tapices y exponen armaduras, trofeos y esculturas exóticas. Estos objetos podrían haber sido coleccionados por los abuelos de los habitantes actuales y por lo tanto no son una indicación fiable de sus gustos.

Combates

- Escaleras de mármol, largos pasillos llenos de tapices, bodegas de vino y áticos polvorientos son buenos lugares para una pelea.
- Los tapices y cuadros se pueden caer de la pared y los muebles y adornos ser derribados. Describe como se destruye el valioso objeto durante la lucha.
- Las armas y escudos expuestos en las paredes puede ser aprovechados para el combate. Podrían ser de cualquier calidad, atesoradas herencias familiares de La Mejor calidad o simples piezas de exhibición que cuentan como Malas en un combate real.
- Los criados de librea tratarán de ayudar a expulsar a los personajes o huirán de terror, depende de su personalidad.

Sociales

- Elegantes salones con alfombras y sillones tapizados con colores de los dueños son una excelente ubicación para una reunión.
- El jardín también es un buen lugar; los jardines son raros en Altdorf, ofreciendo una buena oportunidad para mostrar la riqueza de sus propietarios.
- Hay criados en todo momento a menos que los personajes pueden convencer al propietario para que los echen. Si los jugadores parecen haber olvidado a los criados, asegúrate de mencionar sus actividades.
- Pide tiradas de Carisma para ver si los personajes pueden mantener la etiqueta adecuada en todo momento. El propietario estará muy condescendiente si la fallan

Sigilo

- Los personajes deben colarse a través del jardín para llegar a la casa. Es probable que el jardín tenga estatuas, que podrían ser confundidas en la oscuridad con una persona, a menos que el personaje tenga éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción**.
- Dentro de la casa, el personaje puede esconderse detrás de un elaborado tapiz, una silla tapizada en tela bordada o algún mueble decorado con incrustaciones de diferentes maderas. Asegúrate de mencionar el alto precio de estos elementos de cobertura.
- Los criados están pasando de un lado a otro en todo momento, incluso durante la noche la casa no está completamente tranquila. Los personajes rondando por lo tanto escucharán a la gente en movimiento a menos que fallen por mucho las tiradas de percepción.

Personalización

- Estado de la reparación: ¿Están la casa y el jardín bien cuidados o necesitan algo (o mucha) atención?
- Establecimiento: ¿Cuánto tiempo ha estado esta familia aquí? Si han vivido aquí por generaciones, el mobiliario será de diferentes estilos e incluye antigüedades. Si son nuevos, todo va a ser de la misma época y estilo.
- Criados: ¿Cómo es la librea de los criados? ¿Hay gran cantidad de miembros del personal o relativamente pocos? ¿Cuál es la actitud de los criados hacia los aventureros visitantes?
- Blasón: ¿Cuál es el escudo de armas de la familia que vive en la casa? ¿Aparecerá en distintos lugares!
- Elementos distintivos: Menciona uno o dos elementos distintivos en lugares destacados que puedas describir con detalle cuando los personajes miren a su alrededor.

UNA RESIDENCIA

Las residencias de los ricos tienen al menos cuatro plantas, pero rara vez más de seis. Dan directamente a la calle, aunque, es posible que tengan un pequeño patio en la parte trasera. En general, el patio trasero se utiliza para aparcar los carruajes y para los criados que van y viene, y sólo en el más rico de los casos incluirá un jardín. Los invitados utilizan la entrada principal y los criados y comerciantes la entrada de la parte posterior.

En el interior, las habitaciones más finas están más arriba, por encima del ruido y el olor de las calles. El olor nunca se va, y sólo es probable que los personajes noten la diferencia cuando descendan de nuevo, y se haga más fuerte. En algunos casos, la planta baja puede ser una tienda u oficina, a menudo, pero no siempre, para los negocios del propietario.

Los pasillos de estas casas son estrechos y de formas extrañas, es la forma en que los residentes tratan de conseguir el mayor espacio útil posible de la estructura. Es común escaleras separadas para los criados, y la mayoría de las casas tiene un espacioso vestíbulo de entrada. La mayoría de las habitaciones parecen un poco estrechas, a medida que las han abarrotado con más elementos de los que realmente caben. Las habitaciones son también a menudo oscuras, sobre todo en los pisos inferiores, donde las ventanas están sucias, ensombrecidas, y siempre cerradas contra el ruido y el olor.

Todas estas casas tienen al menos tres o cuatro criados, pero los criados por lo general viven en otros lugares. Las cocinas y lavaderos están siempre en los pisos inferiores, y los criados pasan la mayor parte de su tiempo allí. La principal excepción es el mayordomo, la cara pública de la casa. Los visitantes son recibidos por el mayordomo, que averigua si el propietario desea reunirse con ellos, y guía a los visitantes a través de la casa si son bienvenidos.

Combates

- Un combate en un estrecho pasillo estará acompañado por daño a las paredes y a los cuadros o cualquier decoración sobre ellas. Debes describir los golpes de las personas en las paredes, aunque tales acciones no hagan daño adicional.

GANCHOS DE HISTORIAS DE LAS CLASES ALTAS

Finca amurallada

Un noble secuestra a un trabajador y lo lleva a su finca. Las autoridades no quieren saber nada, de modo que la familia de la víctima pide a los personajes que lo rescaten. El jardín del noble está plantado con plantas venenosas y carnívoras, y la decoración de la casa es muy preocupante. ¿Está la víctima destinada a ser un sacrificio a las Fuerzas Malignas?

Casa de la Ciudad

Un comerciante venido a más ha comprado todos los pisos de la casa donde vive para convertirla en una residencia adecuada. Los habitantes del ático (o bodega) están haciendo caso omiso de los avisos para mudarse, y la última vez que se enfrentó a ellos, fue amenazado con violencia. Contrató a un par de matones estándar para echarlos, pero sólo uno regresó, farfullando locamente. El comerciante está desesperado por tener despejado la casa de lo que sea que viva allí porque ha invertido un montón de dinero en la casa y tiene demasiado miedo para entrar en ella.

Teatros

Un teatro pone una obra que representa las acciones de un culto del Caos, y su derrota final por los Templarios de Sigmar. Rápidamente llega a ser muy popular, pero el reparto comienza a morir, asesinados de maneras que coinciden con el contenido de la obra. Cuando se deteniendo la obra no se detienen los asesinatos, la compañía de teatro trae los personajes. La investigación revela que el autor basó el culto de la obra en un culto verdadero, que espera salir a la luz. Los miembros del culto están ahora asesinando a cualquiera que pueda saber sus secretos. ¿Pueden los personajes jugadores desenmascararlos y detenerlos?

Clubes

Un exclusivo club para los nobles a quienes les gusta pensar que son aventureros contrata a los personajes para entrar en el club y hablar con los clientes, masajeando sus egos y compartir historias de aventuras reales. La paga es bastante buena, pero el trabajo es profundamente humillante, el personal trata a los personajes en una medida por debajo de ellos, y los clientes esperan que los personajes traten un viaje a Middenheim con una docena de guardias como algo al menos tan peligroso como la limpieza de una banda de Hombres Bestia, superados en número tres a uno. Sin embargo, los personajes pronto advierten de que los clientes tienen tendencia a irse de aventuras reales y no volver. Algún culto malvado o criatura está usando el club como fachada para atrapar a los ricos y utilizarlos para algún vil propósito.

- Los combates en las atestadas salas podrían derribar y destruir gran cantidad de muebles y adornos. Gavillas de facturas, piezas de juegos o artículos de vidrio podría caerse y romperse o ser pisados.
- Un combate que tenga lugar en los pisos más altos ofrece una oportunidad para que alguien sea tirado por una ventana (y una caída afortunada es una buena manera de interpretar un punto de destino, el personaje se despierta fuera de Altdorf, en la parte trasera de un carro de estiércol).

- Dado que estas casas están en contacto con los edificios vecinos, es probable que un combate llame la atención.

Sociales

- Los personajes serán dirigidos por el mayordomo a través de pequeños pasillos y estrechas escaleras hasta una habitación mucho más grande e impresionante, decorada para recibir huéspedes. Esta habitación está en un piso superior y tiene grandes ventanales que la iluminan.
- Si traban amistad con el propietario, pueden ser conducidos a una habitación más pequeña y desordenada donde esté trabajando actualmente.
- Si el propietario es un comerciante y respeta a los personajes, los alimentos y bebidas serán de muy alta calidad, como muestra de su riqueza.

NUEVA CARRERA: FAROLERO

Descripción: las ciudades más grandes del Imperio tienen una maravilla que no se ve en ningún otro lugar en el Viejo Mundo: la farola. Se utilizan para iluminar las principales calles y avenidas, sobre todo en los barrios ricos. Altdorf fue la primera ciudad en instalar farolas y las que rodean el Palacio del Emperador están especialmente adornadas. El farolero es el responsable de mantener las farolas y la iluminación en ellas cada noche mientras cae el atardecer. Llevan a gran variedad de velas y mechas, y algunos incluso utilizan la mecha de combustión lenta comunes a las armas de fuego. Los habitantes de las ciudades están orgullosos de sus farolas, viéndolas como símbolos de sofisticación y civilización. Tal es la amenaza de incendio en los edificios cercanos que interferir con los faroleros se castiga con la muerte.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial puedes sustituir Farolero por Burgués con el permiso del DJ.

Esquema de Avances Guardia de Cloacas							
Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+5%	-	+5%	-	+10%	+5%	+5%	+5%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol o Conducir, Cotilleo, Regatear, Supervivencia, Percepción, Escalar

Talentos: Visión excelente o Intelectual, ¡A correr!, Pelea callejera

Enseres: Lámpara de aceite, 20 mechas, linterna de tormenta, pólvora, 8 velas de cera

Accesos: Carbonero, Campesino, Cazarratas, Sirviente

Salidas: Alborotador, Burgués, Artista, Iniciado, Sirviente, Contrabandista, Peajero, Vigilante

Sigilo

- Es difícil ser sigiloso en salas pequeñas y desordenadas. Es razonable aumentar la dificultad de todas las tiradas en un grado.
- Como la entrada principal está justo en la calle, es mucho mejor tratar de entrar en la casa por la parte posterior, donde los personajes serán menos visibles.
- El desorden puede hacer más difícil para los personajes encontrar lo que estén buscando, sobre todo si no saben dónde está. Las tiradas de Buscar duran al menos 10 minutos en la mayoría de las habitaciones y pueden tomar hasta 30 minutos en algunas. Enfatiza en la cantidad de desorden a través del cual el personaje tiene que buscar.

Personalización

- El mayordomo. ¿Qué aspecto tiene? ¿Cómo tratará a los personajes? ¿Tiene alguna peculiaridad?
- La ornamentación de la gran sala donde se recibe a los personajes deben tener un tema: tal vez hay una gran cantidad de perros en los cuadros y adornos, o desnudos, o un montón de Elfos o Enanos trabajo.

TEATROS

Los teatros que atienden a las clases altas son lugares opulentos, teniendo casi todas las superficies tapizadas o doradas, a veces ambas (la tapicería en oro es muy ostentosa). No es posible simplemente comprar entradas para espectáculos, sino que se alquila un palco para un año entero, pudiendo asistir a tantas representaciones como se quiera.

Los clientes se encuentran a la entrada con un empleado uniformado, que les saluda por sus nombres y les acompaña a sus palcos. Los clientes pueden llevar tantos invitados como quepan en el palco y el personal del teatro no aplica ningún límite a menos que se encuentren realmente desbordados. Si un noble quiere apiñar tres veintenas de personas en un palco diseñado para dos docenas es su decisión. Sin embargo, si trata de llevar varios cientos el personal podría protestar.

Los palcos están alineados como los asientos de un auditorio normal, salvo que se llega por pasillos que hay detrás y tienen techos y paredes que los separan de otros palcos. Si alguien tiene un palco central y se sienta detrás, nadie podrá verle, y tendrá una vista excelente del escenario. Los palcos laterales pueden verse desde el otro lado y alguien sentado delante en aproximadamente la mitad de los palcos del teatro puede ver toda la entrada. La vista del escenario es también muy pobre.

Los palcos laterales son los más populares y caros. Las clases altas de Altdorf no asisten a las espectáculos teatrales para ver ópera o actos culturales, acuden para mostrarse haciendo alarde de sus riquezas y posición. El ruido de la obra, o particularmente, la ópera, las paredes alrededor de los palcos y la entrada de público lo convierten en un buen lugar para reuniones donde quieres mantener tanta tranquilidad como sea posible. Como resultado, algunos nobles alquilan ambos, uno lateral para presumir y otro central para reuniones clandestinas. Todos los palcos pueden cerrarse desde dentro para evitar interrupciones embarazosas.

No hay bares o similares en estos teatros, los clientes llaman a criados que llevan los refrescos pedidos al palco y anotan el coste en la cuenta del cliente.

Combates

- Los pasillos que corren tras los palcos son muy estrechos y tan solo uno o dos combatientes pueden permanecer uno junto al otro.
- Los combates en un palco pueden fácilmente desplazarse hacia los techos de los palcos de delante y de abajo. Estos techos no son muy fuertes y los personajes pesados bien podrían caer a través de ellos. Si tres o más personajes permanecen en lo alto del mismo palco se derrumbará con toda seguridad.
- Las paredes entre los palcos tampoco son tan fuertes, y los combates las podrían romper fácilmente.
- Los artistas están acostumbrados a ignorar a la gente en los palcos, ya que los espectadores ignoran a la gente en el escenario, y continuarán con la representación a pesar de la lucha a menos que se encuentren amenazados. Menciona la acción en el escenario de vez en cuando, particularmente si hay un combate en desarrollo.

Sociales

- Como se señaló anteriormente, las clases altas pueden organizar un encuentro en el teatro. Los personajes son escoltados por el personal del teatro al palco correspondiente y la representación formará el telón de fondo de la reunión. Sin embargo las personas que están reunidas ignorarán completamente la representación.

Sigilo

- Las personas a menudo hacen cosas que no deberían en el teatro, aunque, que por lo general significa que tienen una aventura y no que están adorando a dioses del Caos. (Aunque una persona lo suficientemente rica podría pagar

para tener un palco cerrado todo el tiempo y mantener un santuario del Caos en él. Como lugar para una confrontación final con un cultista, un palco central durante la representación de la famosa ópera Vuldrich, el Cazador de Brujas tiene mucho a su favor). Por tanto los empleados están alertas de los espías mientras el teatro está abierto, y hay empleados por todas partes.

- Sin embargo, si los personajes sospechan que han podido dejarse algo en el teatro, el personal es mucho menos cuidadoso cuando el teatro está cerrado.

Personalización

- El nombre del teatro y de los temas dominantes de su decoración (incluyendo la librea del personal) son los elementos más importantes de la personalización. Tener el nombre de la obra de teatro o la ópera es también una buena idea, pero como casi cualquier obra puede contener casi cualquier tipo de escena, no será necesario un resumen de la trama.

CLUBES

Los clubes son la versión de la clase alta de las tabernas. La diferencia principal es que sólo los miembros y sus invitados pueden entrar a un club. Algunos clubes tienen más restricciones, como solo para hombres, Enanos o hechiceros. Estas restricciones siempre se suspenderán a petición de un miembro lo suficientemente influyente, pero la mayoría de los clubes de élite sólo harían tales renuncias a petición de un Elector o el Emperador.

La mayoría de los clubes tienen un edificio parecido a una residencia, pero más grande. Algunos de los más elitistas tienen fincas amuralladas y los dirigidos al extremo inferior de las clases altas podrían no controlar un edificio entero. Todos los clubes tienen guardias armados en las puertas (usa la estadísticas de Guardias de la Ciudad) y gorilas en el interior para hacer frente a cualquier problema. Están preparados para



manejar pequeños grupos de criminales que podrían ver a un grupo de nobles borrachos como una presa fácil, pero los guardias no podrían soportar un pequeño ejército.

Las credenciales de los visitantes se verifican en una pequeña ventana antes de abrir las puertas, y las personas que no den el pego (como la mayoría de aventureros) reciben una acogida muy fría, que puede calentarse notablemente y de repente cuando el personal averigüe quién los ha invitado. Sin embargo, sería muy raro para un grupo que se le permita la entrada a un club sin la presencia del miembro que los invita.

En el interior, la mayoría de los clubes están decorados con elegante neutralidad, teniendo una gran cantidad de paneles de madera, cuadros de cacerías o escenas Sigmaritas, y probablemente incluso una biblioteca con los libros encadenados a las estanterías. Hay zonas públicas y un gran número de habitaciones privadas de distintos tamaños y propósitos -casi todos los clubes tienen dormitorios donde los miembros pueden pasar la noche-. Muchas habitaciones privadas tienen una entrada desde el exterior, dando a las personas a las que no se les permitiría la entrada al club acceso para participar en el entretenimiento privado de los miembros.

Algunos clubes son exactamente como las tabernas, obteniendo clientes en base a la calidad de sus servicios. Otros tienen un tema específico, que puede ser casi cualquier cosa excepto la adoración del Caos. Aunque, un club podría albergar secretamente un culto del Caos.

Cualquier cosa que se consuma en el club se añade a la factura del miembro responsable. La cuenta nunca se presenta en el club, sería visto como un gesto vulgar. En su lugar, se envía a la casa de los miembros. Para respetar la privacidad, la cuenta presentada no viene detallada. Muchos administradores de clubes son expertos en medir lo grande que pueden presentar la cuenta antes de que el cliente dude sobre ella.

Combates

- El principal problema de empezar un combate en un club es el gran número de guardias que aparecerá tan pronto como lo adviertan. En consecuencia, las peleas en las áreas públicas terminan rápidamente y los jugadores deberían prever una salida precipitada posiblemente a través de las ventanas.
- Un combate en una habitación privada, muchas de las cuales están insonorizadas, puede ser más largo a menos que los clientes del club tiren de la cuerda para pedir ayuda. Impedir a los clientes hacerlo puede ser una parte importante de la pelea.

Sociales

- Una habitación privada en un club es un buen lugar para conocer aventureros si un miembro no quiere ser visto socialmente como gentuza. Se puede conducir a los aventureros por la escalera de atrás entre la desaprobación de los criados que los empujarán fuera de nuevo cuando la reunión haya terminado.
- Si lo prefieres, puedes indicar un cambio de actitud del contacto por haberles pedido los personajes llegar a la entrada principal, como sus invitados.
- Los aventureros que prefieran un tipo particular de actividad podrían ser invitados a unirse a un club adecuado una vez que sean lo suficientemente famosos.

Sigilo

- Siempre hay gente que se mueve alrededor de un club. Por un lado, esto hace que el sigilo sea muy difícil. Por otro lado, esto hace los disfraces muy efectivos. Disfrazarse como miembro del personal es una buena manera de merodear en los alrededores de un gran club.
- El orgullo de los clubes es su discreción, espiar a alguien en su club debe ser muy difícil. Por otro lado, la gente confía en la discreción del club, lo que significa que puedes aprender mucho si penetras su seguridad.

Personalización

- El club necesita un nombre, un estilo de decoración, y una clase de clientes. Un club dedicado a los amantes de la caza estará decorado con trofeos de caza y cuadros de caza, mientras que uno dedicado a los filósofos tendrá una gran biblioteca, espacio para los debates, y los bustos de filósofos famosos en nichos.
- Sea cual sea el tema, los clubes están dirigidos a los ricos, pero un club dirigido a comerciantes ricos que quieren aparentar que son vulgares vendedores es una posibilidad.

LAS CLASES BAJAS

Las zonas de la Clase Baja de Altdorf no está separada del hedor de las calles, y algunas veces, el interior de los edificios huele peor que el exterior. Todos los edificios parecen estar en un estado de deterioro. Los edificios nuevos usan materiales de mala calidad que hacen que necesiten mantenimiento inmediato, mientras que los edificios que fueron en su origen bien construidos ahora son viejos y defectuosos. Los mejores edificios son aquellos en los que las reparaciones son realmente efectivas y se aíslan del clima exterior.

Los edificios de las clases bajas no tienen ventanas de cristal, ya que el cristal es caro. En su lugar pueden tener papel encerado, que se desgarrará fácilmente, o incluso persianas sobre los agujeros de la pared, de modo que en un día frío los habitantes deben elegir entre la luz o el calor. Las persianas y las puertas no encajan correctamente en sus marcos, lo que da pie a constantes corrientes de aire, e incluso goteras en paredes y techos.

Normalmente hay más personas viviendo en una construcción de las que parece razonable, en la mayoría de los casos al menos cuatro personas por habitación. En consecuencia, el interior de los edificios no está menos concurrido que las calles de fuera.

TABERNAS

Las tabernas son el principal centro de vida social de la clase más baja. Sirven comida y bebida pero la mayoría no proporciona alojamiento. La comida y la bebida son baratas y por lo general bastante mala. Las bebidas básicas son Ale (cerveza fuerte de color claro) y cerveza, mientras que el pan, las verduras y la carne algo vieja son las comidas fundamentales. Pocas tabernas atraen a la gente por sus comidas.

El interior de la mayoría de las tabernas consiste en una simple habitación con una barra a lo largo de una pared. Esta habitación es oscura, con humo y extremadamente ruidosa,

excepto en los momentos en los que entran extraños. En esos momentos todo el mundo calla y mira fijamente a los recién llegados. En la mayoría de las tabernas esto es más por curiosidad que por hostilidad, aunque hay algunas excepciones, particularmente si, por ejemplo, un Elfo entra en una taberna de Enanos.

Los edificios de las tabernas tienden a estar en buenas condiciones y la mayoría mantiene un fuego encendido todo el invierno, haciendo que sea un lugar caliente para pasar la noche. Si bien formalmente no ofrecen alojamiento, pocos taberneros se toman la molestia de retirar a la gente que cae dormida al suelo. El suelo está, por supuesto, sucio, y los personajes delicados podrían ser reacios a poner la suela de sus botas sobre él, y mucho menos, cualquier otra parte de su cuerpo.

Los clientes de una taberna tienden a ser de una misma zona, y la gente tiene una taberna local en la que pasar su tiempo. Como resultado, los clientes suelen tener el mismo trabajo o trabajos relacionados –marineros, trabajadores de la construcción e incluso sirvientes de las clases altas.

Combates

- Las peleas son comunes en muchas tabernas. Las peleas sin armas se ven más como un entrenamiento que como un problema, y la mayoría de los propietarios no ven con buenos ojos a los que usan las armas en los locales. Una lucha sin armas puede estar marcada por los vítores de uno u otro bando, quienes a veces no son lo suficientemente rápidos para quitarse del camino de un combatiente rodando por el suelo.
- Por otro lado, una pelea con armas provocará la rápida intervención del propietario y algunos clientes habituales quienes intentarán separar a los combatientes y desarmarlos. Muchos propietarios tienen algún tipo de arma detrás de la barra para estos casos. Los propietarios con más dinero, o más problemas, pueden tener trabucos o armas de fuego similares.

Sociales

- Una taberna es el lugar ideal para conocer gente. Algunas pueden tener divisiones interiores, haciendo habitaciones semi privadas; Las tabernas de más lujo pueden tener realmente habitaciones privadas.
- En la mayoría de los casos, los personajes serán forasteros, viniendo para conocer a alguno de los clientes habituales. Si están invitados, su anfitrión les saludará desde el principio y todos los parroquianos seguirán bebiendo. Si han venido buscando a alguien, todos les seguirán mirando hasta que encuentren a quién buscan y empiecen a hablar. Si la conversación pareciera ir mal, los clientes habituales naturalmente se pondrán del lado de su amigo.
- Si los personajes deciden reunirse con alguien en una taberna que no conocen ni ellos ni la persona con la que van a reunirse, los parroquianos mostrarán un alto interés en sus negocios y en particular los borrachos podrían decidir invitarse a sí mismos a entrar en la conversación.

Sigilo

- Las tabernas ocupadas son tan ruidosas que es **Rutina (+10%)** rondar por ellas sin ser oído. Sin embargo, evitar



- ser visto o golpeado es imposible en la habitación principal. Si los personajes están en un piso superior, esconderse es dificultad **Normal (+0%)**.
- Espiar a alguien en una taberna es algo difícil si no se es cliente habitual ya que eres el centro de atención. Por otro lado, comprar bebidas no es un problema, y simplemente pasando inadvertido hace que la gente pierda el interés, permitiéndote posicionarte donde quieras. El ruido de fondo hace que escuchar una conversación sea **Desafiante (-10%)**, pero a menos que el objetivo sospeche de ti, hay pocas posibilidades de ser descubierto.

Personalización

- Lo primero que debes decidir es la clientela de la taberna. Una taberna de marineros es diferente de una que sea el hogar de la guardia de la ciudad.
- El número de habitaciones es tan importante como la iluminación. Una taberna muy pobre podría tener sólo un fuego en el centro de la habitación, teniendo el humo que encontrar su propio camino para salir (semejante fuego abierto es perfecto para empujar o caer en él). La mayoría de tabernas tienen una chimenea y algunas podrían usar braseros abiertos para la luz. Solo las tabernas que tienen o tuvieron una categoría algo superior podrían tener velas o lámparas para alumbrar.
- Dado que los personajes son propensos a probar la comida y la bebida, es una buena idea escoger algo que destaque; tal vez la cerveza es amarga e imbebible, o que la carne esté mala, o, sorprendentemente que el pan sea excelente.

RINGS DE LUCHA

Las peleas son un entretenimiento muy popular en Altdorf en todos los niveles de la sociedad. Sin embargo, el nivel de la sangre y violencia indica que todos los establecimientos donde se realizan las peleas están en las zonas de la clase baja. oficialmente, las clases altas las desapruaban, pero extraoficialmente, muchos asisten a ellas.

GANCHOS DE HISTORIAS DE LA CLASE BAJA

Tabernas

Incluso los elegantes barcos de vela de la isla de los Elfos de Ulthuan tienen marineros, y a estos marineros les gusta beber como a cualquier otro. Se reúnen en sus propias tabernas, sin embargo, son poco acogedores con los forasteros, particularmente Enanos. El propietario de una de esas tabernas se encuentra que está plagada de robos y finalmente, un asesinato. Si bien la mayoría de sus clientes la visitan solo unos pocos días cada vez, normalmente regresan y no quiere que vean estos sucesos para no asustarlos. Sin embargo, no puede pedir a nadie que investigue porque todos son sospechosos (los amigos del tabernero no son los Elfos más honestos de Altdorf). Así que pide a los personajes jugadores que investiguen en el lugar donde están los objetos inminentes de sospechas.

Rings de peleas

Los personajes escuchan rumores de un ring donde se realizan apuestas de cuánto tiempo aguantará una persona sin entrenamiento y desarmada contra un Hombre Bestia desarmado. Los rumores también indican el tipo de persona para la próxima pelea: un anciano, un Enano con una sola pierna, un niño, etc. Los personajes pueden descartar de entrada los rumores, pero entonces un contacto de una vivienda les pide que miren una erupción de recientes desapariciones: un anciano, un Enano con una sola pierna, un niño...

Viviendas

Un contacto de clase baja pide a los personajes que detengan a un señor del crimen que intenta derribar varias viviendas arrojando a sus habitantes a la calle. Las investigaciones de los personajes revelan que el señor del crimen es realmente un cazador de brujas tan sádico y brutal como cualquier señor del crimen real, pero tienen, en efecto, el objetivo de encontrar y destruir un terrible artefacto construido en los cimientos de esas viviendas. Cuando se enteren de esto, los personajes también encuentran que el artefacto ha forjado su corrupción en los residentes, incluido su contacto.

El escenario es casi siempre circular y hundido en el suelo, lo que permite al público mirar hacia abajo durante la acción. El suelo está normalmente cubierto de arena para absorber la sangre, y la resistencia y altura de las paredes dependen del tipo de pelea que se realice. Para peleas de gallos las paredes son pequeñas y poco más que simples trozos de madera. Las aves tienen las alas cortadas para que no puedan volar y no tienen suficiente fuerza para romper la pared. Para los perros, las paredes tienen al menos 3 metros de altura y son sólidas –la principal preocupación es que los perros puedan saltarlas. Para osos, la pared tiene sobre 5 metros de altura, lisa y con salientes por la parte superior para evitar que el oso pueda escalarla.

Los rings donde pelean los humanos normalmente tienen una simple barrera de cuerdas para parar simplemente a los combatientes que caigan fuera del ring fácilmente. Esa barrera es una señal de que todos los combatientes que están allí son voluntarios. Si un lugar emplea esclavos o gente recogida de las calles, el foso se hunde bastante profundo en el suelo y tiene salientes.

El ring está rodeado por dos o tres filas de asientos, teniendo los más cercanos las mejores vistas. Fuera de los puestos de visión hay una barra, y mesas y sillas para los clientes que toman un descanso. La mayor parte de los lugares ofrecen también apuestas en las peleas.

Un buen lugar de peleas puede mover mucho dinero. Muchos rings de pelea están mucho mejor sustentados que lo normal para esa zona. Si los miembros de las clases altas frecuentan el lugar, la zona está a menudo delimitada por aquello que pueden pagar, teniendo mejor mobiliario y alimentos y bebidas más caros. En cualquier caso, siempre hay un montón de guardias armados en la nómina de las casas por si alguien escapa del foso. Incluso un gallo de pelea puede matar a una persona si tiene suerte, y un gladiador que escapa del foso podría abrirse paso fácilmente a través de una multitud desarmada.

Combates

- Cualquier pelea no autorizada en un ring de lucha se encuentra con la intervención de los guardias –al menos media docena con armadura media, armados con armas de mano. No quieren matar a nadie, pero matarán a aquellos que no tengan suficiente sentido común para darse por vencidos. También huirán si se son derrotados.
- Una refriega puede fácilmente tirar a los personajes al ring donde podrían tener que verse las caras con perros, osos, e incluso gladiadores. Las criaturas inteligentes probablemente se quedarán fuera de una pelea fortuita, pero algunos no podrán. Es casi seguro que el público quede cautivado por el inesperado entretenimiento y animarán a quienes hayan apostado.
- En algunos establecimientos, los personajes, incluso podrían verse obligado a completar su lucha en el foso. Serán recibidos por un público sin las dificultades añadidas de los luchadores profesionales.

Sociales

- Al igual que las tabernas o los teatros, los rings de lucha son buenos lugares para conocer gente. A diferencia de las tabernas, la mayoría de clientes ignoran a los recién llegados por estar demasiado interesados en la pelea en curso. A diferencia de los teatros, los clientes están realmente interesados en el espectáculo ofrecido y por tanto pueden estar distraídos durante las conversaciones.
- Debes asegurarte de describir tanto lo que está ocurriendo en el foso como la reacción de los PNJs, es una buena manera de establecer la personalidad de los PNJs.

Sigilo

- Como la mayoría de las zonas de clase baja, los rings de lucha están la mayoría de las veces demasiado llenos de gente como para infiltrarse. Sin embargo, en rings que emplean humanos, los alojamientos de los gladiadores son algo más tranquilos. Si un ring secuestra personas para proporcionarlas como víctimas, los personajes jugadores pueden tener una buena razón para infiltrarse en esta zona. Si hay una pelea en marcha, el ruido hace que sea **Fácil (+20%)** no ser oído, y esconderse es normalmente dificultad **Normal (+0%)**.
- Por otro lado, si capturan un personaje, muchos guerreros competentes le mostrarán lo erróneo de su camino.

Personalización

- La decisión más importante es la naturaleza de las peleas. ¿Qué hacen los luchadores en el ring? ¿Están muertos? Las luchas con animales siempre conllevan la muerte, a los combatientes inteligentes a menudo se les permite rendirse.
- No todos los rings de peleas son frecuentados por los ricos, algunos son poco más que almacenes con una zona de combate burdamente marcada. Allí, la escoria de la humanidad babea por unos pocos peniques. En el otro extremo, en los rings más populares podría venderse buen brandy a precios más inflados de lo normal para mantener felices a los clientes ricos.

VIVIENDAS

Las viviendas son el lugar donde vive la mayor parte de la los pobres de Altdorf. Estas construcciones tienen típicamente al menos cuatro o más plantas y al menos dos habitaciones por planta –una habitación con una ventana que da a la calle y otra con un ventana a algún callejón trasero. Las viviendas se construyen unas junta a otras lo que significa que no hay ventanas laterales.

Hay un rango de calidad en las viviendas, al igual que en cualquier otra casa, pero nunca es muy alto. Las mejores viviendas son edificios sólidos pero aún con corrientes de aire en puertas y ventanas. Un piso aloja a dos familias en dos habitaciones. Las habitaciones cuentan con chimenea y muchas familias tienen una selección razonable de muebles útiles. Hay un baño compartido en un pequeño patio en la parte trasera de la casa y probablemente una fuente o surtidor. La planta baja es probable que contenga una tienda, y el acceso a

la vivienda se realice desde el patio trasero en vez de por la calle.

En la parte inferior del rango, el edificio permanece en pie solo porque los residentes lo reparan continuamente para ello. Las escaleras han perdido escalones y se apuntalan con vigas de los edificios aún más decrepitos. Faltan muchas persianas, que se reemplazan por trozos de tela estiradas en las ventanas y no todas las habitaciones tienen puertas. Muchas habitaciones acomodan a más de una familia y están divididas por mantas colgadas del techo. Si hay chimenea, hace tiempo que está bloqueada. Muchas familias encienden fuegos en braseros cuando pueden permitirse el combustible. El agua se ha traído de una distancia lejana y las instalaciones del retrete consisten en cubos, que se vacían por las ventanas. No es raro que tales viviendas se desplomen, matando a todos los que se encuentran dentro.

Combates

- Incluso las mejores viviendas son el hogar de al menos un par de docenas de personas; es probable que primero investiguen y luego posiblemente huyan. Las puertas no son lo suficientemente fuertes para resistir los choques de personas corpulentas haciendo probable que la lucha se extienda a otras habitaciones. Las velas y braseros pueden golpearse con facilidad, causando incendios que se propagan rápidamente a través de los viejos edificios.
- En las viviendas de calidad inferior, las escaleras y el suelo pueden ceder fácilmente bajo un personaje pesado como resultado de un combate. Hay más de una docena de personas viviendo en cada planta, al menos la mitad presente durante el día, por lo que es probable que las personas presentes resulten heridas.



Sociales

- La razón principal para visitar una vivienda es para hablar con alguien que vive allí. La mayoría de los aventureros parecen estar muy por encima de esas personas, aunque fueran originalmente cazarratas. Algunas personas están tan orgullosas de sus casas como es posible, poniendo las mejores exposiciones que pueden permitirse. Este comportamiento se da normalmente en las clases altas. Otros no querrán hablar con alguien que aparente ser más rico y les ignoran intencionalmente.
- En cualquier caso, una reunión verdaderamente privada en una vivienda es imposible. Las paredes y los suelos no son realmente a prueba de sonidos y siempre hay gente alrededor. Además, los residentes están siempre curioseando lo que hacen los vecinos y se darán cuenta si alguien es visitado por un grupo de aventureros. Las especulaciones sobre los motivos de la visita ocuparán la taberna local por un día o dos hasta que venga el próximo escándalo.

NUEVA CARRERA: VENDEDOR DE NOTICIEROS

Descripción: Solía ser que los escribas tenían el monopolio de la palabra escrita, pero esto cambió con la invención de la imprenta. Ahora, los noticieros son comunes en los pueblos y ciudades del Imperio. Normalmente se publican una vez al día y están llenos de noticias locales e historias sensacionalistas. Una gran historia puede merecer una edición especial. Los vendedores de noticieros caminan por las calles gritando los principales titulares y tratan de superarse unos a otros con su teatro. Hay muchos editores de noticieros en cada ciudad y la competencia es feroz. No es desconocido que vendedores rivales luchen entre sí en las calles. Irónicamente, las grandes peleas de este tipo suelen ser los titulares del día siguiente.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial puedes sustituir Vendedor de Noticieros por Alborotador con el permiso del DJ.

Esquema de Avances Guardia de Cloacas							
Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+5%	+5%	+-	-	+10%	+5%	-	+10%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Charlatanería o Prestidigitación, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Regatear, Percepción, Actuar (Narrador), Leer/escribir

Talentos: Don de gentes, Pelea callejera o Callejeo

Enseres: Mochila, 1d10 noticieros, estuche para pergaminos

Accesos: Burgués, Mensajero, Campesino, Sirviente, Estudiante

Salidas: Alborotador, Demagogo, Artista, Mensajero, Ladrón, Escriba, Fanático

Sigilo

- Las viviendas son probablemente los lugares más difíciles donde ser cauteloso. Hay gente alrededor en todo momento y los inquilinos conocen a cualquiera que viva en el edificio, por lo que los personajes fuera de lugar destacan. Cualquier tirada realizada para permanecer oculto es **Muy Difícil (-30%)**. Por otro lado, las consecuencias de ser detectado no son muy importantes. Pocos residentes tienen algo que robar y no quieren involucrarse en asuntos que no son de su incumbencia. Los intrusos que no parezcan plantear una amenaza inmediata probablemente solo reciban preguntas curiosas.

Personalización

- En primer lugar, tienes que elegir la calidad de la vivienda. Puede estar en cualquier lugar en el rango entre los extremos descritos anteriormente. Luego debes decidir el propósito original de la construcción. Algunas viviendas fueron construidas como tal, pero muchas fueron reformadas de residencias, almacenes y construcciones similares. En ese caso, el plano podría no tener mucho sentido o todavía podría haber tallas heráldicas en la piedra, manteniendo vivo el recuerdo de una familia noble que se mudó hace mucho tiempo.
- Por último, la mayoría de las viviendas tienen un residente excéntrico. Este podría ser alguien que se haya vuelto algo loco, pero no de una manera peligrosa, una mujer que quiera cuidar todo el edificio, conocer todos sus negocios y decirles a todos como vivir sus vidas o un pequeño niño que se mete en todo. Visitar una vivienda sin encontrarte con estas personas es casi imposible, y proporciona un gancho rápido y fácil para narrar los lugares por separado.

LUGARES PÚBLICOS

Las zonas públicas incluyen las calles, mercados y puentes de Altdorf. Aquí se puede encontrar gente de todos los niveles de la sociedad, hacinados junto a una ruinoso, agitada y maloliente masa.

CALLES

Las calles de Altdorf son estrechas, llenas de gente, y sucias. Si bien la mayoría son de adoquines, en muchos lugares los adoquines hace tiempo que perdieron la batalla al lodo, el estiércol y otras sustancias menos agradables, convirtiéndose en poco más que un riesgo adicional. Los desagües y las alcantarillas están casi siempre en la superficie, y las personas vierten sus residuos directamente de sus casas a la calle. Los más educados avisan primero.

Mientras estás en la calle, la gente está constantemente empujándose contra ti. Esto proporciona a los carteristas la cobertura perfecta para sus actividades. La multitud también hace que sea difícil mantener un ojo sobre una sola persona por lo que es difícil seguir a alguien, pero es igualmente difícil detectar si te están siguiendo.

La multitud es también ruidosa. Los vendedores ambulantes gritan para anunciar sus productos y la gente grita para que sus conversaciones sobresalgan por encima de las demás. Escuchar una conversación en la calle es casi imposible.

La característica principal de las calles de Altdorf, sin embargo, es el olor. Aguas residuales, carne podrida y

vegetación, cuerpos de personas y animales muertos –todas estas cosas añaden esencia al conjunto del olor. En las calles los personajes se acostumbran al olor, pero debes asegurarte de mencionarlo cuando regresen a la calle desde algún otro lugar como una finca o residencia noble donde se nota menos.

Combates

- Los paseantes de las atestadas calles corren un gran riesgo de ser heridos. Las armas de fuego y de largo alcance son particularmente peligrosas.
- Los personajes pueden resbalar fácilmente con el lodo de las calles y caer contra los puestos del mercado, desparamando su mercancía. Los puestos de ventas también pueden usarse como cobertura.

Sociales

- Nadie elegiría reunirse en las calles de Altdorf, es casi imposible mantener una conversación.
- Sin embargo, los personajes podrían no tener otra opción. Si alguien se niega a verlos en otros lugares, podrían estar obligados a hablar en la calle mientras pasean. Adentrarse a través de la multitud, relacionarse con guardaespaldas que intentan hacerlos retroceder y tratar de mantener una conversación para hablar sobre la lucha contra el Caos sin gritar a todo el mundo alrededor, son buenos desafíos.

Sigilo

- Ocultarse en las calles es, en cierto sentido, imposible. Hay demasiada gente; alguien te verá. Sin embargo, un buen disfraz puede hacer a los personajes realmente invisibles. Nadie se fija en otro mensajero o criado haciendo sus labores.

Personalización

- Las calles de Altdorf varían en la calidad de su pavimento, su anchura, altura y calidad de las casas circundantes. Algunas calles cerca del Palacio Imperial o de un gran templo, podrían estar pavimentadas con losa e incluso tener desagües subterráneos. Las calles en las zonas más pobres podrían ser simples caminos de tierra que se convierten en barrizales cuando llueve.

Puentes

Altdorf está construida en las orillas e islas del Reik, lo que significa que los puentes constituyen una parte muy importante de la red vial de la ciudad. Solo con mencionar que los personajes tienen que cruzar puentes en su camino hacia los lugares servirá como recordatorio.

Hay una gran variedad de puentes. Los más grandes son de piedra y abarcan canales más amplios, con casas y tiendas construidas en un lateral. Debajo hay redes y presas para capturar los peces que se las arreglan para vivir en el río y el restringido flujo de agua causa un enorme rugido. En un par de puentes este ruido es el único indicio de que estás sobre el agua, mientras que en otros hay espacio entre las casas.

Los puentes más pequeños, sobre diminutos canales entre islas, pueden ser nada más que un tablón de madera, retirado cuando los vecinos se pelean. Entre medio hay puentes de madera,

PERSECUCIONES POR LAS CALLES

Las atestadas calles de Altdorf hacen que el movimiento cuente como terreno difícil. Normalmente esto significa que se tarda el doble en llegar, pero en las persecuciones los personajes intentarán moverse más rápido.

Las persecuciones se manejan mejor en asaltos de combate. Los personajes pueden intentar usar la acción de Correr cada asalto para intentar alcanzar a su presa o sacar ventaja a sus perseguidores. Sin embargo, en las calles no hay garantía de que puedan triplicar su movimiento en una casilla de 2 metros.

Cada personaje debe realizar una tirada de Agilidad por asalto. Si falla por tres niveles o más, el personaje no podrá moverse en absoluto. Si falla por menos de tres niveles podrá moverse un número de casillas igual a su característica de Movimiento. Si tiene éxito puede moverse al doble de su característica de Movimiento y si tiene éxito por tres niveles o más, al triple.

Los fallos en una tirada de Agilidad representan lanzarse contra alguien o algo o incluso caerse. Estos accidentes no causan daño, pero retrasan al personaje. Si un personaje falla la tirada de Agilidad estrepitosamente (por un 50% o más) podría lanzarse sobre alguien que esté cometiendo un delito serio y le retiene el tiempo suficiente como para que finalice la persecución.

Los personajes pueden intentar crear obstáculos para frenar a sus perseguidores. Por cada múltiplo de Movimiento que el personaje sacrifique crea un obstáculo. Así, un personaje que tenga éxito en su tirada de Agilidad podría elegir moverse solo su característica de Movimiento y crear un obstáculo. Esto podría significar volcar un puesto del mercado, vaciar un barril de manzanas en la calle, alarmar a una mula que tira de su carro en la calle o cualquier cosa que se le ocurra al jugador. En general, un obstáculo hace que la siguiente tirada de su perseguidor sea **Muy Difícil** (-30%). Los obstáculos particularmente efectivos requieren el gasto de un asalto sin moverse para sortearlos. Por término medio crear un obstáculo retrasa en la misma medida tanto al perseguido como al perseguidor, pero hay circunstancias donde son una ayuda.

Las persecuciones finalizan cuando el perseguidor se da por vencido o pierde a su presa. Por tanto, a menudo vale la pena retrasar a un perseguidor justo antes de doblar una esquina para que puedas salir de su visión.

puentes decorados, puentes levadizos y puentes privados que unen dos partes de una casa en lados opuestos de un canal.

Los puentes están tan congestionados como las calles, pero tienden a ser menos fangosos, ya que hay una capa de piedra o de madera no muy lejos de la parte superior. Además, el olor es algo menos evidente; los puentes drenan a través de agujeros que gotean directamente al río, evitando las aguas residuales y la acumulación de cadáveres podridos.

Combates

- Muchas de las cosas que pueden ocurrir en un combate sobre un puente son las mismas que en un combate en la calle. El añadido más obvio es que pueden caerse (esta es una buena manera de hacer valer un Punto de Destino).
- Menos evidente, una violenta pelea en un puente pequeño podría romperlo. Amenazadores crujidos indicarán esta posibilidad antes de que ocurra.

GANCHOS DE HISTORIAS DE LOS LUGARES PÚBLICOS

Calles

Alguien está limpiando las calles de Altdorf. En las profundidades de la noche, se extiende por la calle y limpia y las pavimenta con losas adecuadas. Los patrones son completamente al azar y nadie sabe nada del asunto. Alguien unido a los personajes jugadores (o posiblemente uno de los propios personajes) advierten que las calles pavimentadas, cuando se dibujan sobre un mapa, forman parte de una runa del Caos. ¿Qué pasaría si se permite al instigador terminar el trabajo?

Puentes

Uno de los puentes con casas sobre él se convierte en una maldición. La gente es encontrada asesinada en la calle, uno cada mañana durante pocos días hasta que el puente es abandonado. Los personajes son llamados para encontrar al asesino. En cambio, las construcciones del puente comienzan cambiar. Algunas caen derrumbadas durante la noche, mientras que otras son remodeladas. Tras un par de semanas, los residentes más viejos se dan cuenta de que la apariencia del puente está cambiando a la misma que tenía hace 50 años, cuando más de dos docenas de personas fueron asesinadas por un culto del Caos. ¿Intentan repetir la historia o hacer justicia?

Mercados

Mutantes espontáneos comienzan a aparecer por toda la ciudad. Algunos son encontrados y linchados, pero muchos otros consiguen ocultar sus aflicciones. Un amigo de los personajes se ve afectado y les ruega que encuentren la fuente. Las mutaciones son causadas por telas contaminadas por Piedra de Disformidad que se han extendido por todo Altdorf. El seguimiento de la mercancía lleva a los personajes al mayor mercado de telas de la ciudad y a un lote vendido por un comerciante en particular. Él es inocente, pero las investigaciones en su almacén revela que los Skavens contaminaron sus telas.

Alcantarillas

Un barrio creciente decide construir alcantarillas subterráneas. Las excavaciones iniciales pronto descubren una red de alcantarillado mucho más antigua que parece que nunca se han conectado correctamente. Al principio, parece un golpe de suerte y los trabajadores cartografiaban los antiguos túneles y miran como pueden incorporarlos. Sin embargo, pronto es encontrado el primer trabajador muerto y le siguen muchos asesinatos más. Los personajes investigan y encuentran que una banda de ladrones ha estado usando el viejo alcantarillado para facilitar sus crímenes y no aprecian la interferencia o la posibilidad de estar metidos hasta los tobillos en aguas residuales.

Sociales

- Las casas en los puentes suelen ser de clase media. No son lo suficientemente grandes para las clases altas, aunque el aire ligeramente mejor las hacen más deseables. Son por tanto un buen lugar para encuentros con contactos de las clases medias.

Sigilo

- Los puentes tienen un bajo que puede ser extremadamente útil para ladrones y similares. Un bote puede llevarte bajo el puente y aunque escalar la parte inferior del puente es una tirada al menos **Desafiante (-10%)**, si fallas, aterrizas en el río, que amortigua la caída. Como bono adicional el ruido del agua hace que las tiradas de esconderse sean **Rutina (+30%)**.
- Los personajes también pueden ocultar cosas debajo de los puentes o encontrar cosas que otros personajes han escondido allí.

Personalización

- Los puentes son fáciles de personalizar, ya que existe una amplia gama de posibilidades. Puede estar en cualquier lugar en el rango entre los dos extremos descritos anteriormente; un puente de piedra ornamentada es poco probable que una barrios marginales, mientras que los nobles y comerciantes probablemente paguen por algo mejor que un tablón. Las excepciones deben tener historias, idealmente aplicables a la aventura, para premiar a los personajes que piensen investigar las rarezas.

MERCADOS

Los mercados son el corazón de la vida comercial de Altdorf y por tanto de vital importancia para la mayoría de las personas más ricas de la ciudad, así como los más pobres. Si bien hay un número considerable de tiendas en edificios permanentes, los puestos temporales en los mercados son más comunes. Algunos comerciantes pueden trabajar en el mismo puesto durante años, por lo que es muy similar a una tienda, mientras que otros pueden estar solo por una semana más o menos mientras se encuentran en la ciudad. Los dos tipos de puestos pueden estar uno junto al otro. Así que si los personajes hacen un contacto con un comerciante establecido, la persona que tiene el puesto de al lado es una buena manera de introducirles y engancharles en distintas aventuras.

Los mercados varían de muchas maneras, y las siguientes tres variaciones son las más importantes. En primer lugar, los mercados pueden estar cubiertos o al aire libre. Un mercado cubierto es un edificio enorme que contiene espacios para los puestos de venta. Incluso puede tener más de una planta. Un mercado al aire libre es simplemente un espacio dentro de la ciudad donde los comerciantes pueden establecer sus puestos. Los edificios alrededor de un mercado al aire libre, tienden a contener tiendas o almacenes, mientras que los puestos en un mercado al aire libre tienden a ser más permanentes, aunque hay excepciones en ambos casos.

La segunda distinción es entre mercados mayoristas, que venden a otros comerciantes, y minoristas, que venden al público en general. La mayoría de la gente puede entrar a cualquier mercado, pero los mercados mayoristas están cerrados a gente sin conexiones con el gremio adecuado. En la mayoría de los mercados mayoristas es imposible comprar una simple manzana, pero se puede comprar una caja entera. Sin embargo, en algunos mercados mayoristas no se vende nada más pequeño que un vagón de carga.

La última distinción está en el tipo de mercancías. Los mercados mayoristas tienden a especializarse, mientras que los minoristas son normalmente más generales. Los mercados de cereales, frutas y verduras, ganado y pescados suelen ser más grandes a medida que sus artículos tienen una vida de ventas

más limitada. Los mercados de ganado y pescado son posiblemente los lugares donde peor huele en Altdorf, y deberás mencionar la pestilencia extra cuando los personajes lleguen a ellos. Los mercados mayoristas más prestigiosos son aquellos que traen sus mercancías desde tierras lejanas, Tilea, Arabia o incluso Ulthuan. En estos mercados, los vendedores Elfos y Enanos son casi tan comunes como los humanos, aunque los humanos predominan en los compradores.

Los mercados están generalmente más atestados y son más ruidosos que las calles, aunque cuando cierran son mucho más silenciosos, ofreciendo más espacio para moverse. Esto es especialmente cierto en los mercados de ganado, donde los corrales vacíos pueden extenderse en una gran distancia.

Combates

- Un concurrido mercado ofrece muchas de las mismas oportunidades que las calles, pero con incluso más puestos de mercancías para preocuparse. Un concurrido mercado de ganado tiene el potencial de añadir caos si el ganado se asusta e intenta escapar de sus corrales. O podrían ser soltados como distracción.
- Un mercado cerrado es otro buen sitio. Es grande, está casi vacío, e inquietamente tranquilo. Muchos de los puestos están todavía instalados, proporcionando lugares para esconderse y realizar emboscadas.

Sociales

- Los mercados son un lugar excelente para encontrarse con comerciantes y viajeros procedentes de lugares distantes, aunque el ruido indica que es buena idea organizar una reunión posterior. Aún incluso los altivos mercaderes Elfos hablarán con aquellos que aparenten tener dinero para comprar sus mercancías, lo cual suministrará a los personajes jugadores una oportunidad

Sigilo

- Hay pocas oportunidades de esconderse en un mercado, ya que o están llenos de gente o vacíos de todo lo que no sean puestos de madera. Sin embargo son buenos lugares para encuentros clandestinos y un mercado vacío con sus puestos de ventas instalados es un excelente lugar para una emboscada.

Personalización

- El tipo de mercado y las mercancías que se venden son una gran parte del camino hacia la determinación de su personalidad. El nivel de la sociedad a la que atiende y de comerciantes extranjeros que se encuentran también son buenos puntos a tener en cuenta.

ALCANTARILLAS

Altdorf tiene alcantarillado subterráneo. Algunas de ellas son incluso eficaces, canalizando los residuos y al agua de lluvia al río, fuera de la ciudad. Otras se encuentran bloqueadas y son poco más que fétidas piscinas subterráneas, caldo de cultivo para las ratas, enfermedades y cosas viciadas. Otras no están nunca lo bastante terminadas y son utilizadas como escondites por delincuentes y sectarios.

Muchas de las alcantarillas son lo suficientemente grandes como para que un humano camine por ellas sin agacharse



durante un tiempo. Los Enanos y Halfings no tienen problemas. Esto es adrede, es el único modo en que pueden ser mantenidas y mantener la población de ratas baja. Además, la mayoría están en las zonas más prósperas, habiéndose construido con la intención de disminuir el olor. Esto hace que sean ideales para moverse por los barrios ricos sin ser visto.

Las alcantarillas activas tienen agua y residuos corriendo en su interior, puede haber un bordillo o quizás no, y cualquier personaje caminando por ellas corre el riesgo de contraer alguna enfermedad (ver **Enfermedades** en la página 136 del libro de reglas WHJR, Flujo Cruento y Diarrea Galopante son apropiadas). Las alcantarillas bloqueadas retienen los residuos, lo que es aún más desagradable. Si los tubos de entrada nunca se construyeron, las alcantarillas sin terminar pueden ser tan intensamente desagradables como las bloqueadas.

Combates

- Una pelea en una alcantarilla trae el riesgo constante de caer en la suciedad, y cualquiera que reciba alguna herida en un entorno tan repugnante está expuesto a las enfermedades, la más probable, Diarrea Galopante. Además, hay “cosas” que podrían sentirse atraídas por el ruido y salir de las aguas residuales para atacar a ambos bandos, obligándoles a luchar juntos para sobrevivir.

Sociales

- Los personajes puede que tengan que entrar en las alcantarillas para encontrar a alguien con quién necesiten hablar, como un Cazarratas, pero nadie en su sano juicio celebraría una reunión en una alcantarilla.

Sigilo

- Las alcantarillas son estupendas para el sigilo. Permiten estar todo lo cerca que quieras sin casi posibilidades de ser detectado. La desventaja es que tienes que salir de las alcantarillas sin ser visto y quitarte el olor de alguna manera.

Personalización

- El nivel de suciedad, si está en movimiento, y la profundidad de las alcantarilla subterráneas son las principales características distintivas. Las alcantarillas usadas como base por algún vil grupo reflejarán las características de sus funciones.

- LUGARES ESPECÍFICOS -

Altdorf es un lugar enorme. Los rumores difieren en, si no hay mapas precisos, o si el Emperador o los Colegios de la Magia tienen uno. En cualquier caso, no hay disponibilidad generalmente de mapas completos y exactos de la ciudad. La gente se orienta siguiendo las direcciones de los principales puntos de referencia.

Los lugares descritos en esta sección se encuentran entre los puntos de referencia. Pedir a un residente de Altdorf cómo llegar a un punto de referencia desemboca en un momento de incomprensión. Las instrucciones normales comenzarían diciendo "Ve al Palacio Imperial". Eso no quiere decir que no se puedan conseguir las direcciones, sino que no las conseguirán inmediatamente. Algunos de esos lugares, como La Orden Brillante, están mágicamente ocultos y no se pueden usar como punto de referencia en las direcciones normales. Aún así, todos los residentes de la ciudad saben aproximadamente donde se encuentra. Dado que todos son lugares individuales no hay sección de Personalización en sus descripciones.

LA ORDEN AMATISTA

La Orden Amatista es la sede de aquellos hechiceros que estudian el saber de la Muerte y viste el cargo a la perfección. Su edificio domina el extenso y supuestamente encantado cementerio de la Vieja Altdorf en el que durante la Plaga Roja se enterró a miles de personas con más prisa que ceremonia. El templo principal de Morr en Altdorf está tan sólo a unas calles de distancia, y la zona que separa ambas instituciones está llena de establecimientos de naturaleza solemne, como enterradores, constructores y abogados. Hay muy pocos hogares, y casi nadie está dispuesto a vivir en una zona tan deprimente y agorera; ni siquiera los pobres e indigentes. Los que viven en ella suelen ser algo excéntricos pero viven tranquilos a sabiendas de que ningún practicante de nigromancia sería lo bastante estúpido como para vivir tan cerca de dos concentraciones de sus más implacables y peligrosos enemigos.



- LEYENDA -

- | | | |
|----------------------------|---------------------------|------------------------|
| 1. Konigsplatz | 6. Estibadores | 11. Casa Imperial |
| 2. Palacio del Emperador | 7. Universidad de Altdorf | 12. Colegio Jade |
| 3. Templo de Sigmar | 8. Colegio Amatista | 13. Palacio de Castigo |
| 4. Barrio Popular | 9. Colegio Brillante | |
| 5. Barrios de Comerciantes | 10. Colegio Celestial | |

Nota: Este es un mapa general, por necesidad, se omiten multitud de pequeñas islas y puentes que se extienden y salpican el río.

El colegio está construido con piedra oscura y un elaborado estilo gótico que refleja una era pasada. Las ventanas y puertas están coronadas por arcos apuntados, muchas ventanas son altas y estrechas, y hay nichos con estatuas por toda la superficie del edificio, así como ceñudas gárgolas en los aleros de los puntiagudos tejados. Numerosas torres delgadas se alzan del cuerpo del edificio, cada una de las cuales acaba en una afilada aguja, hogar de centenares o miles de murciélagos. Todos los días, al ponerse el sol, estas criaturas manan del colegio como si fueran una columna de humo vivo dispuesta con el sol poniente.

Los murciélagos son la única señal de vida. Apenas si se ve gente entrando o saliendo del edificio del colegio, y algunos de los habitantes de Altdorf aseguran que han llegado a pasar un día entero observándolo sin haber visto ni un alma. Incluso de noche es poco probable ver luces dentro del edificio aunque abundan los avistamientos de resplandores pálidos y fantasmales que se desplazan de unas torres a otras sin bajar las escaleras. Los cazadores de ratas de la ciudad saben que ratas y otras alimañas surgen a menudo de los sótanos del edificio, pero también saben mejor que algo las persigue allá abajo.

La entrada a la Orden Amatista siempre está abierta: se trata de un pórtico de piedra con una columna gris pálida y otra negra, y un dintel tallado con los símbolos del colegio y un reloj de arena en el centro, flanqueado por intensos cráneos de amatista y rosas espinosas entrelazadas por todo el diseño. En cada una de las columnas hay tallada una guadaña. Aunque la entrada no es una copia exacta de las puertas de las tumbas que hay alrededor de los templos de Morr, es lo bastante parecida como para recordar la muerte y la mortalidad a la mayoría de los viejomundanos.

La mayoría de la gente se mantiene alejada del colegio, pero sus puertas abiertas son una tentación irresistible para algunos, de modo que es posible encontrar a personas que afirmen haber estado en su interior (sobre todo entre los pilluelos callejeros más atrevidos). Todos los que relatan sus experiencias cuentan historias similares. El aire del interior del edificio del colegio es seco, polvoriento y silencioso, con un leve aroma a mirra. No huele a podredumbre, y el olor de la ciudad queda muy atrás en cuanto se atraviesa la puerta. Existen muchos pasillos oscuros, cubiertos por cortinajes negros y púrpura oscuro, donde el polvo forma una gruesa capa en el suelo y atraganta a los intrusos cuando sus pies lo levantan. Hay muchas puertas que salen de ellos pero todas dan a habitaciones vacías, llenas de oscuros y pesados muebles abandonados y cubiertos de telarañas. Los exploradores se toparán con algún que otro cadáver seco de arañas, ratas, murciélagos y demás alimañas, pero jamás verán nada vivo. El colegio parece que ha estado abandonado durante años. Todo el lugar está cubierto por un silencio inquietante, e incluso los exploradores lo suficientemente valientes para gritar se encuentran con sus voces apagadas, tragadas por el edificio. Pequeños santuarios a Morr, en su papel de dios de la muerte, se alzan contra muchas paredes y en la mayoría de las habitaciones, desconcertando a los visitantes más que otra cosa.

Hay otros que cuentan una historia distinta. Tras vagar durante un rato, giran una esquina y se topan con un hechicero vestido con una túnica púrpura y esgrimiendo una guadaña. Los pocos que narran esa historia comenzaron su formación dentro de la Hermandad al día siguiente, y son ahora hechicero amatista.

Los que son invitados al colegio acuden a él para entregar mensajes saben que es mejor esperar fuera. Hay una gran campana de bronce deslustrado junto a ella, y si se tañe, aparece un mayordomo encapuchado de entre las sombras del

interior. Los mensajes deben entregar su recado al mayordomo, quién se encargará de transmitirlo. Quienes tengan negocios que tratar con un hechicero deberán esperar hasta que salga a recibirlos. El mayordomo jamás da un paso fuera del umbral del colegio. Si los visitantes se impacientan y lo empujan a un lado para pasar, se desvanecerá en cuanto entren dentro, y los intrusos se encontrarán el edificio abandonado descrito anteriormente. Los que permanezcan fueran verán como sus compañeros desaparecen en las sombras, pero el mayordomo sigue siendo visible para ellos.

Solo los personajes con el talento Saber Arcano (Muerte) pueden entrar en el auténtico colegio sin ayuda, pero pueden llevar invitados consigo. Para ello no hace falta ningún esfuerzo, aunque pueden decidir entrar en la versión abandonada del colegio si así lo desean. A simple vista, el auténtico colegio no parece muy distinto a la imitación vacía a la que accede la mayoría. Las salas son oscuras, los cortinajes son negros y púrpuras y hay una fina capa de polvo en el suelo. Sin embargo, el centro de los pasillos está libre de polvo y telarañas debido al paso de numerosos pies y de vez en cuando pueden verse arañas vivas y algún bicho más grande escachado por los alrededores.

Por supuesto, la diferencia más importante es que los hechicero amatista están presentes. Aún así es raro toparse con uno en los pasillos, y las puertas de la mayoría de las habitaciones están cerradas, a menudo con llave. En las profundidades del edificio tanto subiendo como bajando sinuosas escaleras, están las celdas privadas de los hechicero. Situadas en lo más profundo del edificio hay bibliotecas, estudios y sala de meditación. Aunque en el verdadero colegio reina la tranquilidad, no tiene el fantasmagórico silencio del colegio encantado, y las pequeñas capillas de Morr (que siguen existiendo) están obviamente atendidas.

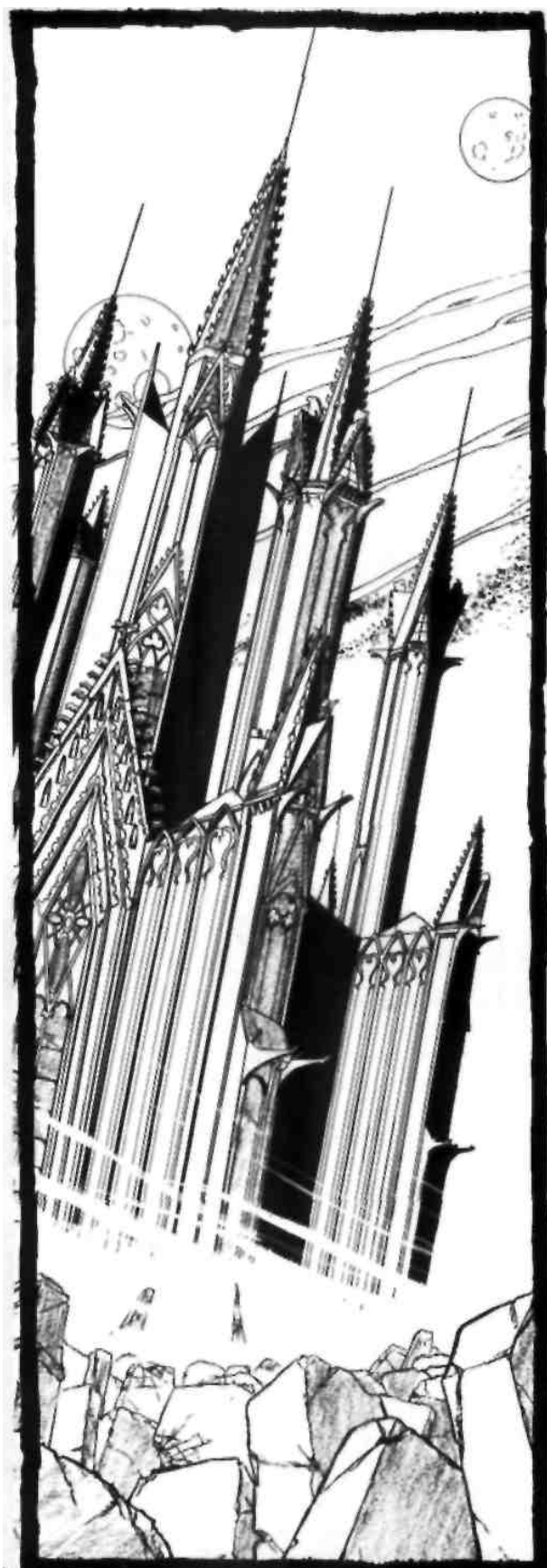
Cada hechicero decide cómo decorar su propia habitación en el colegio. Las elecciones más comunes son los colores oscuros que simbolizan su colegio, pero prácticamente todas las habitaciones tienen una planta o animal vivos de alguna clase. Aunque es más frecuente que sean plantas, también hay algunas ratas, cuervos, gatos e incluso conejos como mascotas. En general los hechicero prefieren recordarse a sí mismos el vigor de a vida, para no olvidar por lo que luchan y caer en la senda de la nigromancia.

Combates

A diferencia de la mayoría de otros Colegios, el Colegio Amatista es un escenario excelente para una batalla. La versión abandonada del Colegio es oscura, con escalofrantes salas llenas de telarañas y dando la sensación constante de que algo poderoso, celebrando tu muerte, puede interrumpirte. En general, los hechiceros Amatistas ignoran los acontecimientos del Colegio cascarón; después de todo, está ahí para asegurarse de que tales hechos no les molesten. Sin embargo, un gran daño a la estructura puede afectar a ambas versiones, por lo que se interviene en los combates particularmente violentos. Gastar un Punto de Destino aquí para evitar morir hace que el personaje cruce la frontera entre los dos Colegios, y los hechiceros Amatistas se asegurarán de que no muera.

Sociales

La razón principal para visitar el Colegio es hablar con uno de los hechiceros residentes. El Colegio Amatista es lo suficientemente grande como para ofrecer habitaciones a todos los viajeros, así como los de mayor rango. Mucho de los hechiceros de muerte prefieren vivir allí y tienden a ser vecinos no muy amables.



El Colegio cascarón también se usa ocasionalmente para reuniones clandestinas. Las posibilidades de que te escuche alguien, salvo los hechiceros, son insignificantes, y los hechiceros raramente se preocupan por estas cosas. Aunque si un grupo toma por hábito reunirse allí, los hechiceros tomarán medidas para echarlos. Desean que el Colegio siga conservando su temible aura.

Sigilo

Es relativamente fácil escabullirse por todo el Colegio Amatista. Las sombras y cortinas proporcionan una buena cobertura, haciendo que la mayoría de tiradas de Esconderse sean **Rutina (+10%)** y el edificio parece amortiguar los sonidos, haciendo que las tiradas de Movimiento Silencioso sean **Normal (+0%)**. Sin embargo, en la mayoría de los casos no tiene sentido moverse furtivamente por el Colegio cascarón, a menos que tu intención sea espiar alguna de las excepcionales reuniones clandestinas mencionadas antes, y rondar por el verdadero Colegio es peligroso por todas las razones normales: ser capturado suele ser fatal.

LA ORDEN BRILLANTE

El Colegio Brillante es el hogar de la Orden Brillante, hechiceros que estudian el Saber del Fuego. Sus miembros son los eminentes hechiceros de batalla del imperio, siempre en primera línea. A resultas de esto, normalmente hay menos hechiceros con nivel adepto o superior viviendo en el colegio que en las demás órdenes (exceptuando la de Jade). No obstante, los aprendices abundan más; el colegio necesita sustituir sus bajas y la Orden Brillante tiene en consecuencia una reputación brillante como guerreros que se oponen a su eterno enemigo. El Colegio se está preparando para una oleada de esperadas solicitudes tras las secuelas de la Tormenta del Caos

El colegio está situado en una amplia zona de ruinas calcinadas. El motivo del incendio es uno de los mayores y más rumoreados misterios de Altdorf. Algunos lo achacan a un fallo cataclísmico al intentar lanzar un hechizo dentro del colegio. Otros culpan de la destrucción a diversas sectas herejes, y también hay quienes afirman que la desolación es el resultado del contraataque de los encantamientos defensivos del colegio que se activaron al ser atacado. La historia que crece en cada individuo en concreto dice mucho de su actitud. Fuera cual fuese la causa, el cataclismo devastó muchos edificios, y se dice que sus restos carbonizados están encantados.

En un mundo donde los fantasmas y demonios son indiscutiblemente reales, la obsesión por los edificios quemados es más sutil. La gente que pasa por la zona afirma ver figuras por el rabillo del ojo, pero si se investiga nunca se encuentra nada. Podrían hallarse algunas huellas sobre la ceniza que salen de la nada y luego se desvanecen. Aunque hace años del incendio, los que visitan la zona todavía encuentran vigas y marcos de puerta incandescentes, como si se hubiera extinguido hace pocas horas. Los pocos valientes que se han atrevido a registrar las ruinas afirman que toda la zona que les rodeaba estalló en llamas, lo cual les hizo revivir el desastre. Diversas investigaciones han sido incapaces de revelar el motivo de estos fenómenos, aunque algunos sospechan que los responsables son los propios hechiceros brillantes que desean preservar su intimidad.

Como la verdad del asunto sigue siendo desconocida, la gente se resiste a regresar a la zona encantada por lo que permanece deshabitada, incluso en una ciudad tan poblada como Altdorf.

Algunas personas, y seres, han descubierto que esta zona es muy apropiada para ellos, incluso aunque implique esconderse en las mismas narices de algunos de los individuos más poderosos de la ciudad.

El colegio es invisible, pues se encuentra tras una barrera mágica. Su ubicación parece estar en un conjunto de torres calcinadas y derruidas, situadas alrededor de una plaza quemada. En los días especialmente calurosos, en pleno verano, a veces puede aparecer una visión del colegio en la calina que flota sobre este lugar. Los lugareños aprovechan para contar a los visitantes más crédulos que la Orden Brillante vuela por todo el Viejo Mundo para llevar a los hechiceros a sus batallas. De hecho, el colegio está firmemente afianzado en el suelo, y todo aquel que logra abrirse camino a través de la barrera mágica puede comprobarlo.

En el interior, el cielo es totalmente negro, ya que la luz del exterior se bloquea por completo. El aire está saturado por el olor del humo y una miríada de aromas de combustiones: madera, carbón, y tela, e incluso un leve olor a carne calcinada. De noche el colegio está iluminado por las titilantes luces naranjas y rojas de cada una de sus veintiuna formidables torres. Los visitantes que averigüen cómo atravesar la barrera mágica siempre aparecen frente a la entrada principal, sin importar la dirección desde la que se hayan aproximado al colegio. Estas grandes puertas de bronce, tres veces más altas que un hombre, refulgen con un color rojo debido al intenso calor, y únicamente acercarse a ellas requiere de cierta fortaleza mental (aunque no infligen daño alguno). Tocar las puertas con la piel desnuda provocará quemaduras.

El portero ocupa un pequeño edificio junto a la entrada principal y la abrirá a todo el que pueda demostrar que tiene negocios legítimos que tratar en su interior. Los hechiceros Brillantes siempre tienen una razón legítima para entrar en su propio colegio, mientras que el resto de la gente debe tener asuntos a tratar con algunos de los residentes. Si se ha invitado a los visitantes para un momento concreto, el hechicero que los invitó habrá informado al portero de ello con anterioridad, de modo que los estará esperando. Sin embargo, hasta los hechiceros olvidan las cosas de vez en cuando, y puede ser que sus amigos lleguen inesperadamente, por lo que si alguien afirma estar allí para ver a un hechicero residente, el portero enviará un criado para averiguar si el hechicero en cuestión desea recibirlos. A los individuos famosos o de alto cargo se les franqueará el paso prácticamente sin motivo; el portero no va a hacer esperar al Gran Teogonista ni al Emperador.

Tras las puertas, los imponentes edificios de piedra roja del colegio están dispuestos alrededor de un patio heptagonal adoquinado. Hay una torre en cada esquina, y dos torres más dividen cada tramo en tres partes. En el centro de cada tramo hay una puerta que conduce al interior del colegio, o (en el caso de la entrada principal) hacia el exterior. Todas estas puertas son de metal, y tienen siete bocallaves (aunque casi nunca están cerradas). Las piedras de colores del adoquinado forman un dibujo de siete llaves, cada una de las cuales apunta a una de las puertas.

El interior de los edificios del colegio es enteramente de piedra. Incluso los suelos y techos son de roca y abundan los muebles de piedra y metal. La decoración de los pasillos consiste en estatuas de piedra y bajorrelieves tallados en las paredes todo iluminado por las llamas que arden en braseros ornamentados. Hay pocas ventanas, y las pocas que hay sirven más que nada para ventilar el humo. La luz del exterior no es más brillante que los braseros del interior.

Las habitaciones privadas están decoradas con mayor diversidad, y las del lado interior del tramo tienen ventanas

con vidrieras que dan al patio. Sin embargo, la iluminación mediante llamas es universal. Apenas hay velas, y las lámparas cerradas brillan por su ausencia. Tal cantidad de llamas hace que en el interior del colegio haga un calor agobiante para la mayoría de las personas, aunque los hechiceros Brillantes lo encuentran cómodo, en mayor medida cuando más poderosos se vuelven.

Combates

El Colegio Brillante es un mal lugar para combatir a menos que los personajes sean extremadamente poderosos. En una lucha contra los residentes, acabarán muertos muy rápidamente por docenas de poderosos hechiceros de fuego. En una lucha en la que ayuden a los residentes frente a una amenaza exterior, serán simples espectadores a menos que sean comparables en poder al menos a un Hechicero Maestro. Si los personajes son suficientemente poderosos, la cantidad de magia de fuego usada en una batalla aquí será ciertamente inolvidable.

Sociales

El Colegio Brillantes es un excelente lugar para conocer hechiceros de fuego, no solo porque estén aquí, sino porque da a los personajes jugadores una oportunidad de entrar en un lugar de gran poder mágico.

Sigilo

Actualmente, esconderse en el Colegio requiere una gran ayuda de habilidad y magia. Los muros son muy altos y la mayoría de los guardias están bien ocultos. Es mucho más fácil establecer un encuentro con un Hechicero Brillante y no dejarle. En teoría, todos los hechiceros deben acompañar a sus invitados a la salida, pero en la práctica se les puede convencer de que no necesitan hacerlo. La mayoría tienen mejores cosas que hacer con su tiempo.

Una vez dentro del Colegio, todo el mundo asume que los personajes tienen una razón para estar allí, a menos que estén haciendo algo obviamente fuera de lugar, como tratar de forzar la cerradura de una puerta. Con confianza y cuidado los personajes pueden llegar a algún lado, pero las consecuencias de ser capturado probablemente serán fatales.

EL COLEGIO CELESTIAL

El Colegio Celestial se halla cerca del centro de Altdorf, no muy lejos del Palacio Imperial y el Gran Templo de Sigmar. Sin embargo, a pesar del bullicio que rodea el colegio, casi nadie repara en él.

El Colegio Celestial no es invisible, ni está camuflado con ilusiones. Es más bien que los hechizos que protegen el colegio impiden sutilmente que la gente mire en su dirección, o que presten atención a lo que ven. En los momentos cruciales siempre se interponen nubes y brumas que bloquean la línea de visión hacia las agujas del colegio. La gente que vive y trabaja en la zona sabe que hay algo en ese lugar, pero no tienen un recuerdo claro de lo que es, ni interés en averiguarlo. La mayoría asumen que debe ser un edificio residencial, un almacén privado o alguna otra estructura que no guarda interés para ellos.

Sin embargo, un personaje que sepa más o menos donde está el Colegio Celestial y que lo busque deliberadamente, podrá

encontrar la entrada. Pero ni siquiera a esas personas tan resueltas se les ocurrirá levantar la vista o prestar atención a los detalles de la puerta. Por tanto si los personajes no hechiceros se acercan al Colegio debes mantener la descripción muy neutral: "Llegas a la puerta de Colegio Celestial, y cuando llegas para llamar se abre". Si los personajes preguntan qué les parece, diles que no se fijan. Incluso si miran deliberadamente, no se fijan. Si los jugadores critican, puedes estar de acuerdo en que esto es, en efecto, extraño.

Los personajes con Sentir Magia son inmunes a este efecto y pueden ver el colegio en todo su esplendor. Cuando tales personas señalan a los peatones dónde está el colegio, el efecto se supera parcialmente durante unos instantes; la gente que sólo tenga sentidos ordinarios perderá rápidamente el interés y volverá a no molestarse siquiera en mirar en esa dirección, en la creencia de que no hay nada importante allí. De hecho, durante el breve instante en que son conscientes de la presencia del colegio, no captarán ninguno de sus detalles.

Para quienes pueden verlo, el colegio es una de las imágenes más espectaculares de Altdorf. Dieciséis torres esbeltas, todas construidas con piedras blancas y azules, se alzan a gran altura. Mucho más elevadas que las agujas del Gran Templo de Sigmar o las torres del Palacio, brotan del inmenso cuerpo principal del colegio de piedras azules. Cada una de ellas está coronada por una cúpula de vidrio, que reluce a la luz del día y emite un tenue brillo desde su interior por la noche. Las torres están unidas entre sí mediante numerosas pasarelas y puentes porticados, construidas también con piedras azules y blancas con cinco pisos visibles. Las ventanas son todas cuadradas o rectangulares y los muros están tallados con cometas, estrellas y lunas crecientes, los símbolos del Colegio. La puerta principal mide cuatro metros cuadrados, está dividida en cuatro secciones y tiene un acabado en metal negro. Por toda su superficie hay dispersos puntitos de plata formando un mapa del cielo nocturno, si bien no se trata del cielo que puede observarse sobre el Viejto Mundo.

A nadie se le hace esperar en la puerta. Los porteros siempre parecen saber cuándo va a llegar alguien, y abren la puerta un segundo antes de que llamen a ella. En la mayoría de los casos ya se conoce el motivo de cualquier visita, pero casi nunca los detalles concretos. De este modo, si los personajes desean hablar con un hechicero, el portero lo sabrá, aunque no necesariamente sabrá con cuál. A los visitantes hostiles se les amenaza con el cañón de un trabuco desde una ventanilla en la puerta en vez de darles la bienvenida abriendo la puerta. Esta presciencia es en parte resultado de una observación cuidadosa, pero también es mágica en parte. Los porteros sólo cometerán un error si el propósito de los visitantes está camuflado bajo un poderoso hechizo.

El aire no huele a nada dentro del colegio: es como el aire limpio de la cima de una montaña. Aunque son algo confusos, los corredores y patios del colegio suelen tener un efecto tranquilizador sobre la mayoría de los visitantes. Hay pequeñas bibliotecas y observatorios por todas partes. Se permite a los visitantes acudir sin compañía a la habitación de un hechicero, y justo cuando comprenden que se han perdido, aparece un criado para indicarles qué dirección tomar. Los hechiceros que desean recibir a sus invitados los instan a pasar nada más llegar a su puerta, antes siquiera de que llamen a ella.

Aunque los visitantes puedan pensar que se les vigila constantemente dentro del colegio, no es así. En vez de eso, el cuerpo de aprendices y los hechiceros saben cuándo necesitarán ayuda, y aparecen en el momento justo. El Colegio Celestial pone nerviosa a la mayoría de la gente ordinaria, sobre todo si tienen algo que ocultar.

Combates

Momentos antes de que una situación se vuelva violenta, aparecen grupos de hechiceros y guardias amenazando a los personajes con armas de fuego cargadas y magia, forzándolos a marcharse pacíficamente. Atacar a estos grupos es un suicidio. Los guardias del Colegio usan el resultado de Iniciativa más alto del otro grupo en vez de su Agilidad cuando calculan su propia iniciativa, garantizando que actúan siempre en primer lugar. Además el grupo siempre supera en número a los intrusos, normalmente dos a uno, e incluye al menos dos Hechiceros Maestros. La naturaleza del Colegio da a todos los personajes en esa situación destello precognitivo, mostrando sus cadáveres fríos en el pasillo. Esto no quiere decir que un grupo con tiradas afortunadas no pueda ganar, sino que es difícil. Y en una lucha sostenida las fuerzas del colegio pronto se reforzarían.

Sociales

Como cabría esperar, el colegio es un lugar excelente para encontrarse con Hechiceros Celestiales. Todos los hechiceros de mayor categoría poseen sus propias habitaciones privadas, amuebladas según sus estilos particulares. Ante todo suele predominar un tema celestial, y en la mayoría de las habitaciones hay al menos un telescopio o un astrolabio. Aunque los hechiceros parecen saberlo todo antes de que los personajes hablen esto no es así. Ellos saben cuando los personajes van a hablar, pero no lo que van a decir. Es por tanto posible sorprenderlos.

Sigilo

El sigilo es normalmente imposible en el Colegio Celestial. Para colarse dentro del colegio haría falta más atención al entorno de la que nadie sin sentidos mágicos podría conseguir. Aún quienes posean dichos sentidos han de vérselas con las advertencias mágicas establecidas por sus habitantes. Casi nunca aparecen guardias para prender a los intrusos; en su lugar, los criados parecen acudir a trabajar justo donde se esconden los intrusos, o bien giran una esquina en los momentos más inoportunos. A menudo, los criados no saben por qué están ahí en ese instante; sencillamente, los encantamientos de los hechiceros de mayor rango, así como los efectos del Azyr, disponen las cosas del modo que son. Si los personajes tratan de mantenerse en secreto mediante el derramamiento de sangre, ver Combates, más arriba.

Un personaje con la magia de ocultación extremadamente potente podrá ser capaz de superar algunos de estos obstáculos, pudiendo hacer tiradas de Escondarse y Movimiento silencioso, aunque la falta de cobertura y la quietud general del colegio hace que ambas tiradas sean **Difícil (-20%)**. Los visitantes que carezcan de ayuda mágica no podrán infiltrarse en el colegio, pues siempre tendrán delante a un criado que los mira fijamente.

CASA IMPERIAL

La Casa Imperial es la sede administrativa de la Guardia de Altdorf. Allí se trata todos los aspectos de aplicación de la ley, incluyendo la concesión de recompensas por los criminales, Hombres Bestias, Mutantes y Pielas verdes, así como del arresto de los criminales. Rumores persistentes indican que los espías imperiales también operan desde este edificio, y, aunque nadie confirma oficialmente este rumor, es cierto. Hay otros centros también, pero la Casa Imperial es una importante.

El edificio es grande y está hecho de piedra. Hay poca decoración más allá de las armas Imperiales sobre la entrada principal, y la mayoría de las ventanas son pequeñas y adecuadas para usarlas como troneras. Las paredes son gruesas, y hay almacenes y un pozo en el interior del edificio. Podría soportar un enérgico asedio durante largo tiempo, y ha soportado revueltas urbanas en numerosas ocasiones.

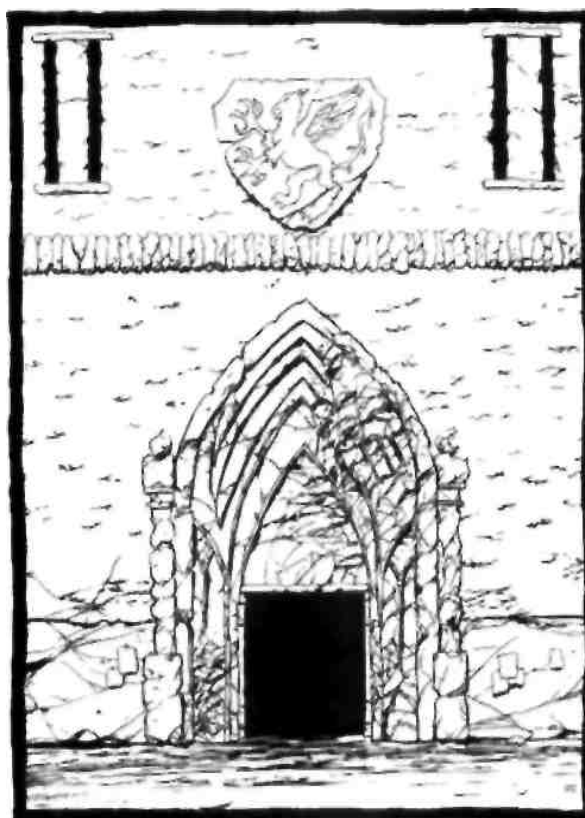
Las puertas principales están abiertas desde el amanecer, y cualquiera puede entrar al vestíbulo principal. Aquí, el olor a sudor de las masas se sobrepone en gran medida al de la calle, y a veces desde las plantas inferiores parecen subir olores más asquerosos aún. La sala es grande, con un techo alto, y la habitación está dividida en dos por un gran mostrador de madera. El mostrador es el límite entre las partes públicas y privadas de la Casa Imperial, y está atendido por más de una docena de guardias mientras las puertas permanecen abiertas. Incluso por la noche hay seis en servicio. Las paredes del área pública están cubiertas con anuncios de recompensas, carteles de búsqueda, y otros documentos oficiales similares. Media docena de guardias se mezclan con la gente en todo momento, manteniendo un ojo abierto a los problemas. Posiblemente haya más cazarrecompensas en esta habitación que en cualquier otra zona de tamaño similar en el Imperio. No es infrecuente aquí personas llevando cabezas cortadas, los cazarrecompensas llevan las cabezas para confirmar las muertes. Los que han matado monstruos generalmente traen partes más pequeñas del cuerpo como prueba.

Los guardias de la recepción se vuelven rápidamente inmunes por completo a las sorpresas. Un grupo de aventureros que coloque una cabeza de dragón sobre la mesa y pregunte por la recompensa, provocaría algún tipo de reacción, pero solo porque el personal no sabría de improviso la recompensa adecuada. Siempre están preparados para acabar con los problemas y nunca se preocupan por las muertes que puedan ocurrir cuando se ocupan de tales eventos.

Las zonas privadas del edificio son muy diferentes. Hay pocas diferencias entre las oficinas. Todas tienen una pequeña ventana, necesitando ser iluminadas por linternas o velas, y casi todas tienen el mismo tamaño. En consecuencia a las personas que trabajan aquí se les asigna una oficina que mantienen durante toda su carrera, no importa lo alto que lleguen en la jerarquía. La Casa Imperial tiene la política estándar de no interferir con lo que las personas hacen en sus oficinas, siempre y cuando se haga el trabajo y no infrinjan las leyes. Como resultado, cada oficina es diferente, y aquellas que han sido ocupadas desde hace tiempo reflejan la personalidad del ocupante. Los agentes particularmente importantes se interesan por los rumores de sus oficinas. De alguien reconocido por su implacable caza de herejes podría decirse que tiene las cabezas de sus presas conservadas y montadas en la pared, o podría tener una oficina llena con una colección de ositos de peluches.

Entrar en las zonas privadas es difícil. En teoría, un visitante debe tener asuntos concretos con alguien del edificio, y esa persona debe acompañar al visitante durante todo el tiempo mientras estén en las zonas privadas. Esto en la práctica se aplica las primeras veces que alguien visita. Sin embargo, las personas que son conocidas por trabajar con los funcionarios en numerosas ocasiones, y han hecho un buen trabajo, se les permite entrar por ellos mismos, e incluso se puede permitir que lleven a sus propios invitados.

Hay una segunda entrada en la parte trasera del edificio, custodiada por dos guardias y utilizada sobre todo como salida de emergencia. Sin embargo, los funcionarios que no quieren pasar entre la multitud de la entrada principal, la usan de vez en cuando para ir y venir.



Combates

Las peleas surgen con cierta frecuencia en el vestíbulo principal, particularmente entre los cazarrecompensas discutiendo sobre recompensas. La guardia se supone que aporrea a los sinvergüenzas y los echa fuera del edificio, pero las muertes ocurren. Cualquier lucha dentro de la Casa Imperial llama rápidamente la atención de docenas de guardias y una lucha contra los guardias verá a los protagonistas masivamente superados y con casi toda probabilidad derrotados.

Sociales

Los funcionarios del Imperio bien pueden pedir reunirse con los personajes en la Casa Imperial. Algunos incluso pueden invitarlos a más eventos sociales, por estar más cómodos en sus oficinas que en casa. Sin embargo, lo más probable es que los personajes visiten la Casa Imperial para recoger recompensas, averiguar quién o qué tiene actualmente una recompensa y hablar con los agentes del orden sobre cosas que hayan encontrado.

Sigilo

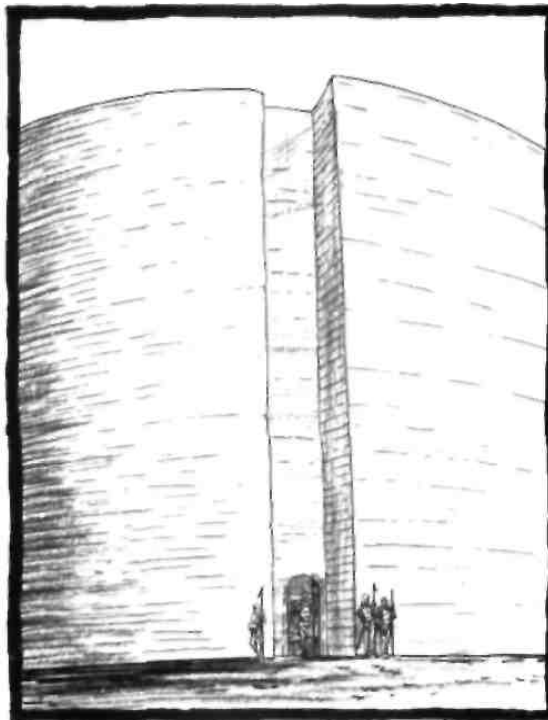
La mejor manera de colarse en los alrededores de la Casa Imperial es hacer como que debes estar. Los personajes disfrazados de manera convincente como guardias o agentes similares del Imperio no serán detenidos a menos que actúen de forma sospechosa. Entrar en el edificio, requiere en primer lugar una invitación o una imitación exitosa de una persona particular, que, o bien trabaje en el edificio o lo visite a menudo. Aunque que la recepción hace un seguimiento de quién entra y quién sale, la existencia de una puerta trasera implica que la lista sea algo incompleta.

EL COLEGIO JADE

El Colegio jade es el centro y núcleo ideológico de los hechiceros que estudian el viento de Ghyran y el saber de la Vida. Está rodeado por un muro inmenso, carente de ventanas ni torres. El muro mide más de 18 metros y es más alto que cualquiera de las casas de mercaderes próximas. Está hecho de ladrillo, y la cara exterior está esmaltada en verde con un símbolo del colegio en cada bloque: una espiral, un trisquel o una hoja de roble. El muro es más o menos circular, pero en realidad conforma el primer aro de una espiral que gira en la dirección de las agujas del reloj, de unos 200 metros de perímetro. Así, en un punto el muro retrocede unos 6 metros. La única entrada al colegio está ahí: una sencilla puerta de roble encajada en la base del muro.

La puerta está vigilada a todas horas por cuatro guerreros fuertemente armados. Uno es joven, otro está en la flor de la vida, el tercero es de mediana edad y el cuarto es anciano. A pesar de su apariencia, todos son guerreros sumamente hábiles; todos han completado al menos una profesión militar, generalmente mercenario o soldado. Muchos han completado también la profesión de veteranos y ahora son campeones. Si dan la alarma, todos los hechiceros del interior acudirán en su ayuda.

Los hechiceros de la orden pueden entrar en el colegio sin tener que dar ninguna explicación, y pueden llevar consigo a uno o dos amigos. Si un hechicero trata de meter a un grupo más numeroso se le preguntarán sus motivos, pero casi cualquier razón bastará. Todos los demás han de demostrar que tienen negocios que tratar dentro del colegio. Como en la mayoría de los Colegios de la Magia, si se solicita ver a un hechicero concreto, los guardias enviarán a un mensajero para ver si el hechicero en cuestión desea recibir la visita, y de ser así se personará en la puerta. No se permite a la gente vagar a su antojo por el colegio.



Los que consiguen permiso para entrar en el colegio descubren que la espiral continúa en su interior. A su izquierda, la cara interior del muro está alineada con contrafuertes y cubiertas por enredaderas y demás plantas trepadoras. A su derecha, una hilera de árboles y arbustos forma un muro de aspecto casi natural. Conformen los visitantes caminan por él, verán que el hedor de la ciudad es sustituido por el aroma limpio de la naturaleza y los sonidos del viento entre los árboles y el distante fluir del agua reemplaza el bullicio humano. Los visitantes más perspicaces pueden caer en la cuenta de que en este extraño oasis apenas hay sonidos animales, y los más perspicaces repararán en que el muro exterior continúa a su izquierda, con lo que en realidad no están más alejados de la ciudad de lo que se encontraban tras pasar por la puerta. Aún así, suena y huele como si estuvieran mucho más lejos.

Tras un único círculo, los árboles y arbustos sustituyen al muro de la izquierda de los visitantes, y la cara derecha de la espiral se vuelve más variada: a veces árboles y arbustos, otras diseños con piedras o estanques y arroyos de agua limpia. El suelo se eleva con pequeñas colinas artificiales creando un paisaje constantemente cambiante que recuerda a las diferentes partes del Imperio.

El Colegio Jade parece ser considerablemente mayor por dentro que por fuera, y puede llevar más de una hora caminar hasta el centro siguiendo el camino. Sin embargo, una vez pasado el primer círculo interior, es posible tomar atajos que conducen a la arboleda del corazón del colegio.

Estos árboles, mayormente robles pero con algunos miembros de otras especies entre ellos, han sido moldeados por la magia y la paciencia de los hechiceros hasta darles la forma de una sala de estar. Las paredes y el suelo están formados por ramas y hojas y en el centro de la arboleda hay un círculo de formidables robles que son las columnas y pilares de una gran cámara abovedada, en la que el colegio se reúne cuando debe celebrar consejo. A su alrededor hay muchas habitaciones más pequeñas que los miembros del colegio usan cuando deciden quedarse en él. El Colegio Jade tiene muy pocos residentes permanentes, y hasta ellos cambian de cuarto con frecuencia, por lo que la mayoría de las habitaciones son iguales, amuebladas con ramas cuidadosamente modeladas y tapizadas con musgo.

Hay habitaciones en las que el agua de lluvia fluye constantemente por las ramas, acumulándose breves instantes en un cuenco formado por hojas de enredadera, para luego filtrarse y desaparecer. En otras hay árboles y enredaderas que atraviesan la pared, ofreciendo frutas y nueces en todo momento del año. El colegio posee una biblioteca, donde los pergaminos de su saber se acunan en sus propios nichos en el tronco de un árbol descomunal, y a los que se llega subiendo por recias ramas.

Combates

Gran parte del interior del Colegio de Jade está desprovista de vida animal, y hay pocos hechiceros aquí en cualquier momento, haciendo posible que tenga lugar una pelea sin aparentemente mucha interferencia. Sin embargo, si comienza un combate, las plantas en la zona se animan para sostener y separar a los combatientes. Si bien no pueden desarraigarse, pueden mover sus ramas para atrapar a los intrusos. Las plantas típicas tienen una Habilidad de Armas de 35% y una Fuerza de 60%. Si los combatientes han dañado plantas en el Colegio, las plantas luchando hacen daño de acuerdo a las reglas normales.

Sociales

Los hechiceros de Jade en Altdorf a menudo se reúnen con los personajes en su Colegio, encontrando a su propio entorno mucho más agradable que la ciudad. Es probable que dichas reuniones tengan lugar mientras se camina en los jardines, más que en el propio Colegio, a menos que se necesite consultar un libro o encontrar a otro hechicero. Incluso con tiempo lluvioso, hay caminos protegidos por los árboles para quién sabe por donde buscar.

Sigilo

El primer problema para el sigilo es entrar en el Colegio. El muro es Muy Difícil (-30%) de escalar, y ya que la pared tiene 18 metros de altura, se requieren múltiples éxitos. Cualquier descubierto escalando la pared tiene un problema con la guardia, y se dispara la alarma dentro del Colegio. Sin embargo, escalar por la noche hace menos probable que un personaje sea descubierto.

Dentro del Colegio, el sigilo es bastante fácil, y las tiradas son de Rutina (+10%) debido a la cantidad de maleza y el ruido del crujir de las hojas. El Colegio verdadero, en el centro, es más difícil de ocultar, haciendo las tiradas de Esconderse y Movimiento silencioso **Desafiantes (-10%)**. Las plantas en el Colegio son bastante más conscientes que los arbustos normales. Sin embargo, solo pasan esta información a los hechiceros si a los hechiceros se les ocurre preguntar, lo que significa que un personaje puede ir y venir sin levantar sospechas, está a salvo. Pero si los hechiceros investigan, tienen disponible una descripción completa desde las plantas de los personajes que hay detrás.

EL COLEGIO DE LA LUZ

La Orden de la Luz está místicamente oculta en el interior de Altdorf, de modo similar a la Orden Brillante. Sin embargo, la forma en que está escondida difiere significativamente. No existe barrera mágica alrededor de la Orden de la Luz, ni hechizo que la oculte de los ojos curiosos. En vez de eso, está construida en la conjunción de no menos de seis líneas ley en la que se ha creado un emplazamiento oculto en los pliegues del espacio.

La Orden de la luz se encuentra en la orilla izquierda del Reik, una zona que hace sólo un siglo fue el hogar de muchas familias mercantiles en alza. Pero la suerte cambia, y en esta parte ya sólo hay clases cada vez más bajas. Los callejones y calles que cruzan los pliegues espaciales se interconectan, pero hacer un mapa exacto es imposible; los pliegues en el espacio creados por la Orden de la Luz hacen que la zona no pueda representarse apropiadamente en tres dimensiones, mucho menos en dos. La gente que vive allí se ha acostumbrado a orientarse en gran medida a base de confianza y de instinto, y tratan de no pensar demasiado en su peculiaridad; se rumorea que quienes lo hacen se vuelven locos o empiezan a manifestar una vaga aptitud para la magia.

El truco para llegar al colegio consiste en girar 90 grados las seis direcciones cardinales: arriba, abajo, izquierda, derecha, adelante y atrás, en un punto determinado del camino. Obviamente en las zonas normales no existen tales direcciones, lo que significa que los aprendices del Colegio de la Luz generalmente tardan un par de semanas en aprender como y donde hacerlo. Los que están corrompidos por el Caos recorren el camino con mayor facilidad pues ya saben lo que

hacer. Los personajes tienen que hacer una tirada de Voluntad para girar la esquina, los adoradores de las Fuerzas Malignas o aquellos con mutaciones hacen la tirada **Muy Fácil (+30%)**, mientras que para los demás es **Desafiante (-10%)**. La tirada se vuelve más fácil para alguien que haya tenido repetido éxito, en general cada vez que alguien logra un éxito, añade un 1% a su posibilidad en el futuro. No es necesario mucho tiempo para que los aprendices lo hagan automáticamente.

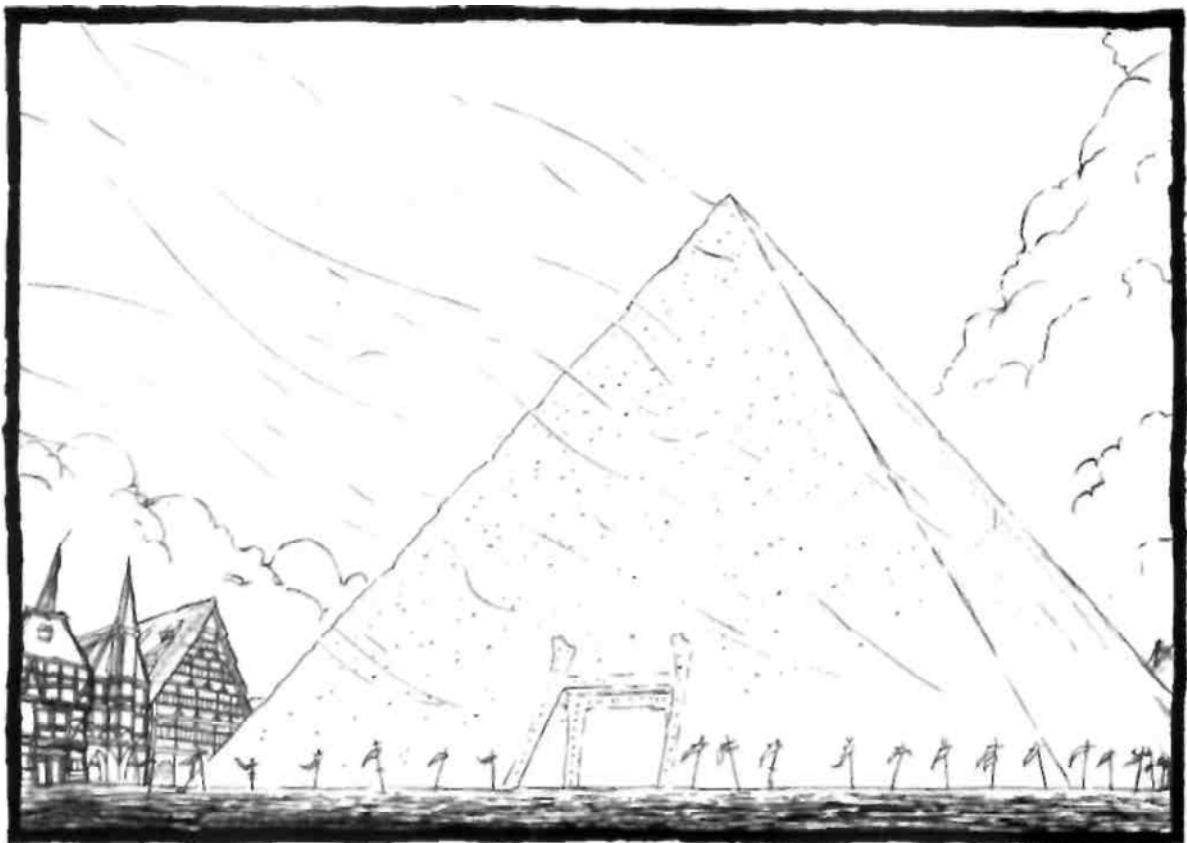
Una vez superado el recodo imposible, el hedor de las calles se desvanece y se abre repentinamente una escena a los ojos del visitante. Los callejones y calles conducen a una gran plaza cubierta de mármol blanco y relucientes losas de pavimento de cuarzo. El centro de la plaza está dominada por la Orden de la Luz, una enorme pirámide que a primera vista parece estar construida con luz pura. Cualquiera con una característica de Magia de 1 o mayor puede sentir el poder que zumba en la plaza, sostenido por los encantamientos rituales invocados perpetuamente dentro del colegio.

El viento de Hysh es particularmente fuerte aquí y los efectos del lanzamiento de hechizos son profundos. Los hechiceros pierden 1d10 de sus tiradas de lanzamiento mientras estén dentro de la plaza o el colegio, ya que los vientos de la magia son difíciles de controlar. Sin embargo, cualquier lanzador con Saber arcano (luz) añade +5 a cada d10 que tire en la plaza. Los aprendices adeptos de la orden no son más poderosos dentro de la plaza de la Pirámide que fuera, pero se enfrentan a un riesgo menor por usar su magia. Los hechiceros de alto rango del colegio son significativamente más poderosos dentro de la plaza que fuera.

La pirámide no está hecha de luz. Si se mira detenidamente puede verse que también está hecha de mármol blanco pero todas las luces que brillan en el interior del colegio se ven a través de ellas. Solo pueden verse las luces pero quienes las vean caerán en la cuenta de que esas luces no iluminan nada de lo que hay fuera del colegio. Las paredes no son transparentes, de modo que los que están fuera no pueden ver las cosas ni las personas que están dentro. Sin embargo, la fuerza de los vientos de Hysh permiten que las luces sean vistas. Incluso las que se encuentran en las profundidades de la pirámide son perfectamente visibles.

Las grandes puertas de la Orden de la Luz están fabricadas de una aleación de plata mágica, pulida hasta reflejar los brillos. Están rodeadas por docenas de lámparas que arden con una brillante luz blanca sin humo y que jamás se extinguen. En las mismas puertas hay encajadas más lámparas y como resultado las puertas brillan incluso en comparación con el resto de la pirámide. Solo se puede entrar al colegio siendo invitado, pero todo el que logre llegar a la puerta siempre será recibido de forma educada, a nos que porte la corrupción del Caos. Si un visitante solicita hablar con un hechicero en concreto y este se encuentra residente, se envía a un criado a buscarlo. Casi todos los hechiceros acudirán como mínimo a la puerta. Si el hechicero conoce a los visitantes, es libre de invitarlos a pasar.

El interior de la Orden de la Luz está decorado en tonos blancos, dorados y plateados; por todas partes hay innumerables linternas, candiles, braseros y otras fuentes de iluminación y las pálidas superficies de la decoración interior de los colegios refleja el brillo. No hay ventanas, pero los corredores están tan intensamente iluminados como si estuvieran a pleno sol en un día de verano. Los encantamientos perpetuos pueden oírse por todas partes, e incluso la gente con una característica de Magia de 0 puede sentir el poder que vibra en el aire.



Todos los hechiceros todavía pierden 1d10 de sus lanzamientos de hechizos, mientras permanezcan en la plaza. Sin embargo, la concentración de poder dentro del Colegio es tal que todos los lanzadores añaden +2 a cada dado de diez que tiren. Los personajes con una característica de Magia de 1 no pueden tirar ningún dado, y por tanto no pueden lanzar magia. Los aprendices del Colegio de la Luz deben practicar su magia fura. Los lanzadores con Saber arcano (Luz) añaden +7, lo que reemplaza al bono de +5 que reciben en la plaza.

Las habitaciones de los hechiceros individuales dentro del colegio están muy iluminadas y contienen multitud de libros. Aparte de eso, existe una gran variedad en cuanto a la decoración. Los hechiceros tienen opiniones diferentes en cuanto a la belleza, por lo que sus gustos varían ampliamente. Las habitaciones están decoradas con estilos de todas las provincias imperiales, así como de Tilea, Estalia, Bretonia, Norsca, Arabia y tierras aún más lejanas.

Como norma general, todos los hechiceros que lo deseen pueden obtener una habitación en la Orden de la Luz, pero los hechiceros adeptos solo las reciben si tienen contactos especialmente buenos. Hay salas de invitados disponibles para cualquier miembro de la Orden Blanca que esté de visita breve, y las zonas comunes del colegio incluyen comedores, además de bibliotecas y laboratorios mágicos.

Combates

El Colegio de la Luz es tan mal lugar para tener una pelea como cualquiera de los otros Colegios. Rápidamente se involucrarán un gran número de poderosos hechiceros para poner fin a cualquier pelea. Sin embargo, como se ha indicado para el Colegio Brillante personajes poderosos personajes aliados con el Colegio de la Luz para eliminar una poderosa amenaza podría ser parte de una magnífica y espectacular batalla.

Sociales

El Colegio es un buen lugar para encontrar Hechiceros de la Luz, pero no mucho más. Es el más aislado de los Colegios de la Magia.

Sigilo

Escondarse en los alrededores del Colegio de la Luz es imposible. No hay sombras, las fuentes de luz están deliberadamente distribuidas para asegurar esto. Además, los Hechiceros de la Luz, son mucho más cuidadosos con los invitados no acompañados que la mayoría de los otros Colegios. Casi los únicos grupos que podrían acometer actividades clandestinas aquí, son aquellos que incluyan o puedan imitar a un Hechicero de la Luz.

EL PALACIO DE CASTIGO

Cerca del Palacio del Emperador y el Templo de Sigmar, hay un grupo de edificios de piedra austera. Son los Tribunales de Justicia, aunque se les conoce normalmente como El Palacio de Castigo de Altdorf. Nadie en la ciudad quiere acabar aquí, sentado bajo la severa mirada de un juez. Aunque las salas contienen símbolos de Verena, que promete un juicio justo, los jueces son conocidos por sus duras sentencias, muy superiores a la gravedad de los delitos. Los saqueadores capturados, por ejemplo, es casi seguro que recibirán una sentencia de muerte en el Palacio de Castigo.

Aunque el complejo contiene muchos edificios, los más importantes son El Palacio de Justicia Imperial y La Torre de Altdorf. El Palacio de Justicia Imperial domina los alrededores, sus altos muros hacen que parezca una fortaleza. Dentro hay varias salas y oficinas judiciales, así como una sala

de registros. Debajo hay un complejo penitenciario utilizado para alojar a los acusados durante los juicios. Pocos reclusos permanecen en estas celdas por mucho tiempo, ya que la justicia es rápida en el Palacio de Castigo

La Torre de Altdorf es una comandancia de la guardia de la ciudad. La guardia especial responsable de custodiar el Palacio de Castigo se aloja aquí. Es un puesto prestigioso y muchos aspirantes a comandantes de la guardia han pasado tiempo en las filas de esta unidad. La torre es una estructura simple de piedra gris, desprovista de adornos, pero robusta y bien construida, y ha resistido varios asaltos de manifestantes en los últimos años. Se rumorea que existe una mazmorra secreta bajo la torre para los enemigos especiales del Emperador. Si es verdad, nadie ha escapado nunca para contar la historia.

Mientras que muchas ejecuciones se llevan a cabo en la cárcel, bajo El Palacio de Justicia, el complejo incluye una “Plaza de la Viuda”, un lugar para ejecuciones públicas. Aquí, verdugos encapuchados llevan a cabo las sentencias de los tribunales. Aunque el hacha es la favorita para ello en el norte, en Altdorf el instrumento preferido es la espada. Los verdugos del Palacio de Castigo usan afiliadas hojas a dos manos y sus expertos golpes pueden cortar una cabeza desde los hombros de un tajo. En la Plaza de la Viuda también se realizan ahorcamientos, pero no son tan comunes como las decapitaciones.

Combates

Son conocidas las reyertas que estallan en los tribunales cuando los juicios son abiertos al público. Normalmente son el resultado de un veredicto desfavorable. Si el juez tiene razones para sospechar que habrá problemas, habrá una docena de guardias disponibles para hacer frente a cualquier brote de violencia. Si no, la llegada de los guardias puede tardar varios minutos. Las peleas dentro de La Torre de Altdorf son más raras, ya que solo se permite la entrada a aquellos con asuntos oficiales y dentro está lleno de guardias. Las ejecuciones públicas en La Plaza de la Viuda son espectáculos salvajes y puede ocurrir cualquier cosa en ellos.

Sociales

El Palacio de Castigo es un buen lugar para encontrar jueces, abogados, y delincuentes. Los jueces no tienen oficinas públicas, por lo que se requiere una citación para verlos. Los abogados se encuentran a menudo en la sala de registro del Palacio de Justicia Imperial. Aquí buscan precedentes de su caso actual. Los criminales están encerrados bajo el Palacio de Justicia durante los juicios y normalmente no se les puede visitar salvo por sus abogados o familiares.

Sigilo

Los vigilantes de la Torre de Altdorf patrullan el Palacio de Castigo durante todo el día. Incluso llegar a un edificio del complejo requiere una tirada **Desafiante (-10%)** de Movimiento silencioso. El Palacio de Justicia Imperial no tiene ventanas en la planta baja, por lo que hay que escalar las paredes o conseguir atravesar una de las dos entradas vigiladas. Dada la austeridad del edificio hay pocos lugares en el interior donde esconderse. Las tiradas de Esconderse son **Difícil (-20%)**. La Torre de Altdorf fue diseñada como fortaleza y es muy difícil entrar o salir. Muchas de las puertas interiores también están trancadas, así que una vez dentro puede ser difícil merodear.

EL TEMPLO DE SIGMAR

El Gran Templo de Sigmar en Altdorf, centro del culto Sigmarita, es sin duda el templo más grande de la ciudad. Frente al Palacio Imperial a través de la plaza central, representa uno de los dos centros de poder en el Imperio y tiene una presencia física que no puede ser ignorada.

El complejo del templo incluye un gran número de edificios, el más importante es el santuario principal de Sigmar. Es una gran sala, en forma de T para representar un martillo de guerra, la barra transversal de la T en el sur. A ambos lados de la entrada en el extremo norte, en la plaza central, se alzan agujas gemelas, y la puerta está flanqueada por enormes estatuas de Guerreros Sigmaritas del triple de tamaño que un humano. Tallado en la puerta está el cometa de dos colas, que se eleva hasta cuatro veces la altura de un humano. Ligeramente más grande que los guerreros que flanquean la puerta hay una estatua de Sigmar, situada en un nicho sobre la puerta, sosteniendo su martillo de guerra. Fue tallada hace siglos por un sacerdote famoso por sus batallas contra el Caos, pero, aunque aceptable, no es una gran obra de arte. Sin embargo, tiene en sí misma un significado sagrado, por lo que el Gran Teogonista siempre se ha opuesto a campañas ocasionales para retirarla y reemplazarla por estatuas más hermosas, de las que el templo tiene varias.

Una vez dentro, los olores de la calle son dominados por el olor de cientos de personas en una zona reducida. El templo es grande, pero a pesar de todo hay suficiente gente como para que su sudor domine los olores. El techo se eleva más de 20 metros en el aire, coronado por una sólida bóveda. La sala tiene pasillos; los techos en los pasillos están a unos 10 metros del suelo. Grandes arcos surgen de los pilares de mármol que soportan los muros superiores, y en el centro de cada arco hay una estatua de un héroe Sigmarita, del doble de tamaño de un humano. Hay 12 arcos en cada lado, en honor a un total de 24 héroes. Las estatuas se trasladan cuando se juzga que un nuevo héroe es digno de estar entre ellos. Una fuerte corriente de opinión contemporánea sostiene que la estatua de Valten debería estar allí ya que aunque no aceptó la religión de Sigmar, fue claramente un gran héroe de la fe. Otros piensan que Valten fue un hereje y no debería ser honrado en absoluto.

Las ventanas en la nave son de vidrio de colores, representando escenas famosas de la vida de Sigmar. Hay 12 en cada lado, las del lado este relatan su ascenso al poder, mientras que las del lado oeste cuentan sus últimos años consolidando el Imperio. Las ventanas sobre la nave son transparentes, haciendo el interior del templo más luminoso de lo que la mayoría podría pensar.

El punto de cruce de la T está coronado por una gran cúpula, con ventanas sobre su base. El interior de la cúpula está decorado con un mosaico mostrando a Sigmar ascendiendo al cielo. El mosaico actual es el séptimo, ya que la descripción de este evento, que no tuvo testigos, es particularmente vulnerable a las acusaciones de herejía. Más allá de la cúpula, en la pared central al sur del templo, hay una gran ventana de cristal pintado que representa la Batalla del Paso del Fuego Negro. Sigmar, más grande que las otras figuras, permanece en el centro rodeado de sus aliados humanos y Enanos, balanceando su gran martillo de guerra para aplastar los Pielos Verdes delante de él. Los orcos y goblins en esta ventana están representados con muchas mutaciones, haciendo énfasis en el doble papel de la lucha de Sigmar. El cometa de doble cola brilla sobre el cielo de su cabeza.

Delante de la ventana hay una poderosa estatua de Sigmar, de más de 6 metros de altura, sosteniendo martillo de guerra listo para la acción. Regalo de los Enanos, esta estatua están todos de acuerdo en que es una obra de arte. Antes de la estatua, en el centro de la cúpula, se encontraba el Gran Altar de Sigmar, el lugar más sagrado de la fe Sigmarita.

Los brazos de la T están muy iluminados a través de sus ventanas del sur, acabando en poderosas torres. Sin embargo, los brazos están divididos por pilares y espacios en más de dos docenas de capillas semi privadas, cada una con su propia altar e icono Sigmarita, donde los fieles pueden rezar en paz. Incluso cuando se lleva a cabo un servicio en el cuerpo principal del templo, no se molesta a los que desean rezar en privado aquí. El altar en la lejana esquina sureste no está dedicado a Sigmar. En vez de eso, está dedicado a todos los dioses de los Enanos, en reconocimiento a su importancia en la vida de Sigmar. Las imágenes tras él representan multitud de figuras Enanas, pero solo los expertos en cultura Enana pueden identificarlas. El altar está normalmente desierto, aunque los sacerdotes garantizan que se mantenga en buen estado, ya que lo contrario sería una falta de respeto.

Siempre hay al menos una docena de sacerdotes en el templo, rezando, aconsejando a los fieles y manteniendo un ojo en los posibles problemas. Durante el día hay por lo menos el doble y también más de cien personas laicas, aumentando a varios cientos si hay algún servicio. El templo nunca está en calma, los personajes que solo quieran hablar con un sacerdote de Sigmar pueden hacerlo aquí dentro en unos minutos. Si tienen algún mensaje importante, y pueden demostrarlo, serán acompañados al complejo de edificios que rodea el santuario para reunirse con la persona apropiada.

Estos edificios ocupan una superficie mayor que el propio santuario, y en el corazón de todos ellos, los olores de calle son imperceptibles, sustituidos por un tenue aroma a incienso, a la deriva sobre más de una docena de templos de Sigmar. De ellos, la Capilla del Sol es particularmente famosa. Se llama así porque es redonda y con cúpula y el exterior de la cúpula está chapado en oro, lo que hace que brille como el sol. El interior tiene un altar de Sigmar en el centro, mientras que las paredes interiores y la cúpula están decoradas con los mosaicos más excelentes que se pueden encontrar en el Imperio. Estos mosaicos representan la totalidad de la vida de Sigmar, la furiosa Batalla del Paso del Fuego Negro alrededor de la parte inferior de la cúpula, hasta el cometa de dos colas cruzando su cielo. La figura de Sigmar está en el este de la cúpula, en el mismo lado que la puerta. Por tanto, para poder verlo en la batalla es necesario entrar en la capilla, cruzarla y volverse. La Capilla del Sol se usa como capilla privada del

Gran Teogonista, y es un privilegio para cualquiera el que se le permita ver su interior.

El resto de edificios son residencias, librerías, salas de reuniones y lectura y comedores, contruidos la mayoría en torno a patios de clausura. Aquí también se encuentra el palacio del Gran Teogonista, aunque no es una construcción separada. Por el contrario, se extiende a través de una docena de habitaciones contiguas, creando un palacio espectacular por dentro pero presentando una fachada más humilde. La entrada principal es una simple escalera de caracol, lo suficientemente grande como para que dos personas puedan subir a la vez, y que llega a un enorme vestíbulo que ocupa la mayor parte de la extensión. La entrada no parece espectacular, pero siempre está custodiada por seis Templarios Sigmaritas.

Las habitaciones en el complejo varían desde las simples celdas los más humildes iniciados hasta las lujosas suites de los Archielectores cuando residen en Altdorf. En teoría solo se permite estar a los residentes y a los que tienen negocios, pero el lugar está normalmente tan ocupado que nadie tiene ni idea de quién se encuentra allí. Solo se refuerza la seguridad durante unos pocos días o semanas si sucede

algo, hasta que se pone de manifiesto que es imposible que el templo funcione en estas condiciones.

Un rumor que se ha extendido a lo largo de Altdorf está bien infundado. La comida que se sirve en los comedores del templo es magnífica, de lo mejor que se puede conseguir. Desafortunadamente, solo está disponible para los residentes y sus invitados, y el personal de servicio está mucho más atento que los guardias de la puerta.

Combates

El Templo de Sigmar es otro mal lugar para una pelea. Hay muchos templarios dentro y fuera que correrán a impedir el sacrilegio de la violencia dentro de los recintos sagrados. Por otro lado, un ataque de Mutantes u HombresBestia dentro del santuario proporcionará una gloriosa oportunidad de luchar junto a la élite de la fe mientras se abren camino alrededor de estatuas e iconos sagrados.

Sociales

El templo es un lugar excelente para reuniones. Los personajes pueden conocer funcionarios de la fe de Sigmar, de todos los rangos hasta el Gran Teogonista. Estas reuniones normalmente ocurren en el complejo más amplio del templo. Sin embargo, el santuario también es un lugar excelente para conocer otra gente. Las personas que entran y salen no están controladas y la gente que aparenta rezar en los altares laterales no son molestados a menos que permanezcan allí durante horas, en cuyo caso un sacerdote se acerca a preguntarles si quieren



algo. Con un poco de cuidado, aquí se puede realizar una reunión con mucha privacidad, y la sensación de que Sigmar está acechando hace que los agentes de la oscuridad sean reacios a espiar.

Sigilo

Como por supuesto, los personajes no son agentes de los poderes oscuros, no tienen esos reparos. Merodear por el santuario es muy fácil, incluso superfluo, ya que nadie va a

intentar detenerte. Dentro del complejo del templo, la forma más fácil de moverse por las zonas comunes es fingir que eres un miembro de él, aunque una vez dentro, se requiere algo de sigilo. Afortunadamente hay muchos lugares donde esconderse: hornacinas con pinturas sagradas, estatuas de nobles Sigmaritas, tapices, cortinas, muebles pesados, etc. Los pasillos no están vigilados por sistema fuera de los cuartos de los funcionarios particularmente importantes, lo que hace que entrar en las habitaciones de la mayoría de los sacerdotes sea relativamente fácil.

- EVOCANDO ALTDORF -

La regla más básica a recordar cuando se evocan lugares de Altdorf en una partida es que los jugadores sientan lo que describes, no lo que haces. Es cierto que Altdorf no ofrece un paisaje de colinas, pero los jugadores solo se darán cuenta de ello si describes los imponentes edificios que se levantan a ambos lados y mencionas que el cielo visible se reduce a una fina franja entre los techos.

Algo muy relacionado a tener en cuenta es que los jugadores pueden dejar de prestar atención a las descripciones de los lugares que parezcan ser solo decorado, pero recordarán algo que parezca ser una parte inmediata de la aventura actual. Las descripciones de los lugares que figuran en las páginas anteriores están escritos con esto último en mente, enfatizando elementos que pueden ser importantes para la acción. La aventura de la segunda parte de este libro se basa en eventos que se aprovechan e implican particularidades de Altdorf, así como las razones para visitar muchos lugares únicos de la ciudad.

Sin embargo, Altdorf es demasiado grande para usar solamente en una aventura. Esta sección te provee como DJ de más elementos para usar y crear aventuras que haga que sientan que están realmente en Altdorf y no en una ciudad cualquiera.

DESCRIPCIONES

Obviamente, las descripciones de los lugares físicos son una forma esencial para transmitir el espíritu de la metrópolis que es Altdorf. Si intentas recopilarlo todo cuando los personajes entren por primera vez en un lugar, se corre el riesgo de que termines leyendo a los jugadores, en lugar de participar en la escena de primera mano. Sin embargo, añadir detalles mientras que los personajes están dentro de un lugar puede ser muy efectivo, siempre y cuando no ocultes nada de vital importancia o entierres la esencia de los hechos en lo efímero.

EL OLOR

Altdorf apesta. La mejor manera de describir este ambiente a los jugadores es describir el olor de cada lugar en el que entren; esta descripción sensorial se da para los lugares específicos de las páginas anteriores. Dado que la gente no suele mencionar los olores, esto de por sí solo da a Altdorf una sensación única. Los elementos del hedor de Altdorf se listan a continuación en una tabla. Puedes elegir el olor para una zona determinada. Por ejemplo, un mercado de ganado debería oler a animales o si no hay una opción obvia tira una o dos veces para obtener los olores dominantes.

OLORES AL AZAR

Tirada	Olor
1	Animales
2	Alimentación y cocina
3	Perfumes picantes
4	Pescado podrido
5	Carne podrida
6	Aguas residuales
7	Humo y combustiones
8	Sudor
9	Curtiembres
10	Vómito

LA GENTE

Altdorf atrae a gente de todo el Viejo Mundo y en ocasiones de más allá. Por las calles pueden verse humanos, Halfings, Elfos, Enanos e incluso Ogros vestidos de todas las naciones conocidas. Mencionar esto en las descripciones de las escenas en las calles o tabernas servirá para recordar a los jugadores que están en un lugar cosmopolita. Recuerda que si los jugadores no están familiarizados con ninguna nación, no serán capaces de identificar los ropajes por la vista, así que la mejor opción es darles una breve descripción de lo que aparentan.

LA ARQUITECTURA

La arquitectura de Altdorf es tan ecléctica como su población. Edificios pegados podrían imitar los estilos de Norsca y de Arabia, mientras que un solo edificio puede tener columnas Tileanas soportando cúpulas Kislevitas. Sin embargo, todos los edificios comparten una característica. Todos son altos, al menos cuatro pisos. Debido a que están muy juntos las calles están en permanente penumbra y solo se ve una pequeña franja de cielo. La situación se agrava por la tendencia a construir pisos superiores sobresaliendo a la calle, ganando más espacio al interior de los edificios a costa de la luz que les rodea. Las plazas y parques de Altdorf forman un marcado contraste con las áreas urbanas.

LOS BARRIOS

Aunque en Altdorf puede encontrarse toda variedad de gente, tienden a segregarse en barrios. Si bien ningún lugar de Altdorf tiene un grupo étnico constante, los grupos dominantes cambian y a veces, bastante abruptamente. Una taberna en la Pequeña Tilea, por ejemplo, puede estar al otro lado de la calle



de un barrio Elfo, pero la clientela de los dos lugares difiere notablemente. Además de los cambios de la población, la arquitectura también cambia radicalmente, especialmente en las zonas dominadas por inmigrantes y comerciantes que tienden a construir edificios que les recuerden sus hogares.

La diferencia de riqueza entre las zonas también puede ser abrupta y extrema. Solo hay unos pocos lugares donde las fincas amuralladas de los extremadamente ricos lindan directamente con barrios bajos, pero existen, y en una calle de cien metros los grandes contrastes son comunes. Hay algunas posadas donde el posadero advierte a sus invitados: "Gire a la derecha al salir, si gira a la izquierda, no regresará". Por supuesto, los aventureros probablemente sobrevivirán a los asaltos.

CRIMEN

Hay muchos delincuentes en Altdorf, no todos pequeños. La guardia está más preocupada en prevenir revueltas y asegurarse de que los ricos y poderosos no sean molestados que en detener carteristas, ladrones, proteger las ventas o incluso asesinos en serie en las zonas pobres. Esto, honestamente, es en gran parte bueno para los personajes ya que la mayoría de cosas que los aventureros hacen no son técnicamente legales. Es incluso mejor para los jugadores por si intentan delinquir para buenas acciones en una aventura.

CONTRASTES

Altdorf es una ciudad de contrastes. Los más importantes son aquellos entre ricos y pobres. Los ricos tienen criados y

guardaespaldas para mantener la chusma alejada. Los pobres, por otro lado, son muy pobres, a menudo carentes incluso de una ropa agradable. Las clases medias, aunque no inexistentes, son pocos y consisten casi totalmente en personas que están en su camino ascendente o descendente. Son muy pocos los comerciantes estables medios y similares. En parte se debe a la actitud de Altdorf; los verdaderos habitantes de Altdorf no se contentan con una vida moderadamente acomodada, sino que tratarán de tener una vida acaudalada. Más que menos, no lo consiguen, cayendo en la parte más pobre de la sociedad. Cuando lo logran no se avergüenzan en mostrar su éxito.

MAGIA

Como hogar de los Colegios de la Magia, en Altdorf se ven más hechiceros que en cualquier otro lugar del Viejo Mundo. Como resultado en Altdorf están algo más acostumbrados a la magia que en la mayoría de sitios y es para ellos un motivo de orgullo tratar los eventos mágicos igual que los mundanos. Así, mientras se mantengan alejados de las batallas mágicas, no huirán gritando de terror, al menos, no hasta que sean afectados por Terror. Las amenazas mágicas no están ni siquiera en un segundo lugar.

Hasta cierto punto, esto es genuino. Los habitantes de Altdorf realmente ven mucha magia, por lo que un Hechicero Brillante usando Espada Flameante de Rhuin para hacer frente a ladrones es algo que la mayoría de ellos ya han visto. Sin embargo hay una sólida disposición a mantener las apariencias. Incluso si ya has visto antes a un hechicero blandir una espada de fuego, es, siendo sincero, una vista espectacular. La determinación en fingir que no hay nada de espectacular en todo ello, es una forma de esnobismo que complace incluso a los mendigos más pobres de Altdorf.

- EVENTOS -

Esta sección describe acontecimientos que sólo podría ocurrir en Altdorf, o son mucho más probable que ocurran en Altdorf que en cualquier otro lugar. Se describen en varias secciones en tablas para facilitar las tiradas de azar si quieres escogerlos de este modo. La primera sección cubre acontecimientos que son meramente del folclore local y no tienen relación inmediata con la aventura. Las otras secciones describen tipos de eventos que son parte común de las aventuras e indican modos en los que se pueden enganchar como evocación a la capital del Imperio.

TURISMO LOCAL

Estos acontecimientos no tienen nada que ver con la aventura que nos ocupa, pero sirven para recordar a los jugadores donde se encuentran.

1. El emperador pasa en procesión. Las tropas imperiales despejan las calles empujando a todos contra los edificios y los mantienen atrás hasta que la comitiva imperial ha pasado. El Emperador monta un hermoso caballo y está rodeado por Caballeros Reiksguard, que están en constante estado de alerta por si hay problemas.
2. El Gran Teogonista pasa en procesión. Los guardias del templo despejan las calles de la misma forma que la procesión imperial, pero la comitiva del Gran Teogonista está dominada por sacerdotes; aunque templarios sigmaritas forman una guardia alrededor de ellos.
3. Un barco elfo atraca en el muelle. Todos los tripulantes son Elfos vociferando de un lado para otro en Eltharin y el barco es de algún modo más elegante y refinado que todos los barcos humanos que le rodean.
4. Un grupo de hechiceros de uno de los Colegios pasa calle abajo, dirigido por dos Hechiceros Maestros. Actualmente no están usando magia, pero el poder del grupo es obvio. Los transeúntes no le prestan ninguna atención especial pero se apartan de su camino.
5. Un extranjero (Tileano, Estaliano, Bretoniano, Kislevita, Nórdico) noble pasea con su séquito. El guardaespaldas, que también es extranjero, empuja a la gente fuera de su camino si no se mueven lo suficientemente rápido. El noble está haciendo observaciones desfavorables en voz alta sobre la ciudad en su propia lengua.
6. En el siguiente puesto del mercado, un comerciante extranjero tiene una dura negociación con otro compatriota en su lengua natal.
7. Indicando que ambos son de fuera del Imperio, un Elfo y un Enano negocian arduamente con un fuerte acento Reikspiano sobre algo de lo que uno de ellos vende.
8. Alguien vierte el contenido de su orinal por la ventana sobre los personajes. Se necesita una tirada de Agilidad para evitar que les salpique.
9. Los tabloncillos que formaban el puente sobre el cauce del río, se han roto bajo el peso de un carro, dejando caer al carro y a su conductor al Reik. Los personajes pueden

ayudarlo o simplemente necesitan encontrar otra ruta diferente hacia su destino.

10. Una multitud de mendigos se reúne alrededor de los personajes. Los mendigos son de todas las razas y todos los países, aunque dominan los ciudadanos imperiales.

INICIOS DE AVENTURAS

Todas las aventuras comienzan de alguna manera y muchas comienzan con los personajes siendo abordados por alguien que necesita ayuda. Esta sección ofrece algunos enfoques posibles.

1. Los personajes son abordados por un gran Nórdico que los lleva a un restaurante Tileano para explicarles lo que quiere. Es evidentemente un habitual y los empleados le dan la bienvenida por su nombre (intercambia las personalidades si lo deseas)
2. Un hechicero envía a los personajes una invitación para conocerlos en su Colegio. Si es difícil llegar al Colegio se encontrarán en otro lugar y el hechicero les guiará.
3. La guardia rodea a los personajes y les escoltarán hasta la Casa Imperial, donde un oficial de rango moderado les pide ayuda para resolver un misterio.
4. Los personajes son abordados por un desconocido en el Templo de Sigmar. Dice que Sigmar le dijo que los personajes podrían ayudarle con su problema, y he aquí, resulta que ellos pueden (la fuente de su fe puede ser auténtica o no).
5. Un enviado de los Elfos se acerca a los personajes, queriendo contratar talento local para hacer frente a un problema que afecta a su familia de comerciantes.
6. Un grupo de Caballeros Reiksguard llega y escolta a los personajes hasta el Palacio Imperial. Allí, un funcionario les encarga una misión vital para la supervivencia del Imperio. Si tienen éxito podrían llegar a reunirse brevemente con el Emperador.
7. Una banda de matones sale de las sombras e "invitar" a los personajes a que los acompañen. En la trastienda de una taberna un señor del crimen les pide su ayuda para hacer frente a una amenaza mucho más oscura: Mutantes, cultistas o incluso Skavens.
8. Unos niños hambrientos y harapientos de una familia de la vencidad, pide ayuda a los grandes aventureros para salvar su hogar.
9. Un rico comerciante invita a los personajes a su residencia y le ofrece contratarlos para un peligroso trabajo. Se trata de una transacción puramente comercial; la paga por realizarla es alta ya que los personajes pueden morir.
10. Un predicador callejero extranjero, que pasa gran parte de su tiempo pidiendo a la gente a siga a su dios (Myrmidia, Verena, o similar), a menudo en su lengua natal, se fija de repente en los personajes con la mirada y proclama una profecía que conduce a una gran aventura.

OBSTÁCULOS DE COMBATE

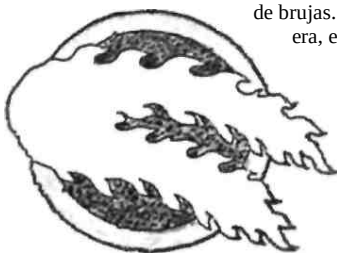
Si bien la mayoría de los combates en una aventura están cuidadosamente adaptados a las necesidades de esa aventura, en ocasiones sólo necesitas algo que lanzar a los personajes. Esta sección ofrece algunas ideas.

1. Un grupo de bandoleros salta sobre los personajes, esperando quedarse con su dinero fácilmente en el asalto.
2. Una pandilla de marineros extranjeros decide que los personajes deben ser reclutados para ayudarles en su barco. Por lo tanto, los marineros están interesados en capturarlos en lugar de matarlos. Usa las estadísticas del Hundenaves¹ pero cambia Hablar idioma (Reikspiel) por otra lengua extranjera.
3. Un Troll Asesino (Gigante, Demonio) se encuentra muy borracho y decide que los personajes han insultado su honor.
4. Los personajes van a luchar al ring. Como aparentan ser competentes, son retados a probar su temple contra el campeón del ring. Un gran número de espectadores armados deja claro que este reto no puede ser rechazado.
5. Un hechicero se ha convertido en criminal para financiar su adicción a las drogas o al juego, y embosca a los personajes usando su magia plenamente. Los espectadores no prestan especial atención.
6. Un monstruo se ha escapado de la Casa de Fieras Imperial y viene arrasando calle abajo hacia los personajes.
7. Un protagonista o duelista desafía a uno de los personajes sobre algo sin importancia, imaginado o de otro modo. El retador tiene amigos que se le unen si los personajes luchan en grupo.
8. Un grupo de matones han puesto en marcha un puesto de paje en un puente que los personajes necesitan cruzar. En el caso de los personajes, los matones han decidido que el peaje correcto es todo lo que llevan.
9. Un grupo de guardias demanda que los personajes paguen una multa de 1 co por perturbar la paz. Si pagan, los guardias reclaman 1 co a cada uno. Si los personajes ponen objeciones, los guardias les atacarán para reducirlos. Dado que estos hombres son corruptos, no informarán a los personajes de que se defiendan.
10. Un comerciante o noble decide que los personajes no le muestran suficiente respeto y envía a sus guardaespaldas a darles una lección.

ENCUENTROS CASUALES

Altdorf es un gran lugar para encuentros casuales, porque gran parte del mundo pasa a través de la ciudad en algún momento u otro. En las aventuras, un encuentro casual puede ser una forma útil de transmitir una idea de que los personajes están perdidos o iniciar otro hilo que empate pronto con la trama principal.

1. Un hechicero con el que los personajes han tratado antes se encuentra en Altdorf visitando su Colegio. Se tropieza con los personajes en algún lugar de la ciudad.
2. Un sacerdote Sigmarita que los personajes conocen está en Altdorf, convocado a una reunión en el templo. No tiene mucho tiempo para hablar con los personajes y está muy nervioso sobre su próxima cita.
3. Un comerciante que ha tratado con los personajes está comerciando en Altdorf, y los personajes van a parar a su puesto. Él los reconoce y les llama.
4. Un noble con lazos con los personajes se encuentra en la capital para asistir al corte. Se percató de los personajes y les envía una invitación para visitarles en el club donde se hospeda.
5. Un contacto criminal ha llegado a Altdorf en busca de un gran golpe. Todavía no lo ha encontrado, pero está dispuesto a ponerse al día con los personajes y averiguar si saben algo que pueda ayudarlo.
6. Un personaje extranjero, incluso un Elfo que los personajes conocieron en una tierra lejana, ha llegado a Altdorf para negocios. Está un tanto desconcertado en el Imperio y muy contento de ver a alguien conocido.
7. Un pequeño comerciante al que los personajes conocen bien, incluso que le ayudaron, vino a Altdorf y tuvo un golpe de suerte. Ahora, como miembro de los nuevos ricos, está encantado de ver a sus viejos amigos y con ganas de mostrarles su nueva riqueza.
8. Alguien, que los personajes saben que está en una próspera situación, trata de pedirles unas pocas monedas de cobre antes de que le reconozcan. Está dispuesto a contarles su triste historia y quiere que le ayuden a recuperar algo de su estado anterior.
9. El hijo de un contacto, enviado a la universidad de Altdorf en un intento de hacerle madurar, está viviendo una desenfadada vida de estudiante, lo que le pone en contacto con los personajes.
10. Una persona a la que los personajes rescataron de un culto oscuro está ahora en Altdorf, entrenándose para cazador de brujas. Mucho más sabio y más sombrío de lo que era, está dispuesto a ayudar a los personajes con sus consejos y contactos.

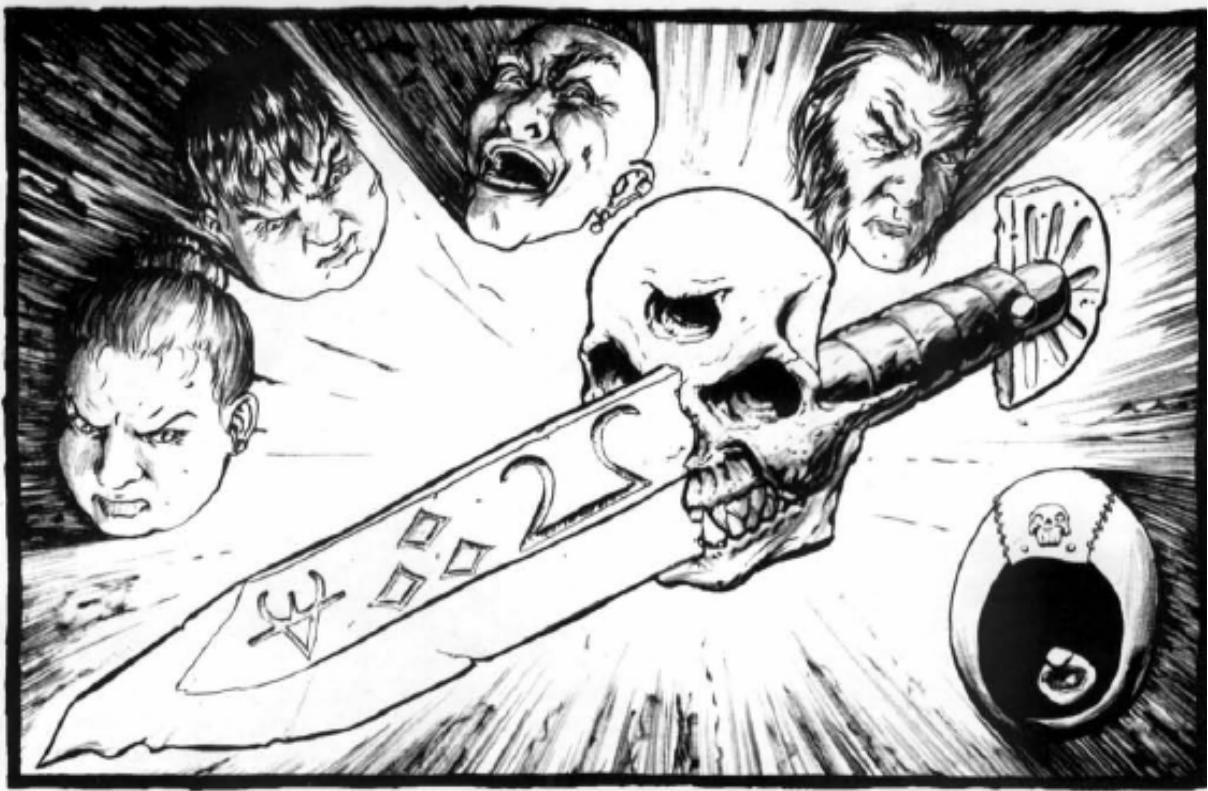


¹ El original: *Wrecker*, una nueva carrera incluida en *The WFRP Companion*. Puedes sustituirla por Marinero, Pescador o Barquero.

• SPIRES OF ALTDORF •



PATHS OF THE DAMNED, PART II



CAPÍTULO I: EL SEGUNDO FRAGMENTO

Esta aventura es la tercera parte de la campaña *Los Senderos de los Malditos*, que comenzó con la aventura introductoria de *Warhammer JDR* y continuó en *Las Cenizas de Middenheim*. Aunque está preparada para continuar estas aventuras, es posible jugarla por separado, mira las secciones añadidas para orientarte.

En *Las Cenizas de Middenheim*, los personajes jugadores se vieron envueltos en las maquinaciones de una secta del Caos, la Calavera de Crimson, y un demonio encarcelado, Xathrodox Incarnadine. En esa aventura, asestaron un duro golpe al culto y se enteraron de que la esencia del demonio había sido dividida en tres por el Dios de la Sangre y encarceladas en artefactos separados. El culto liberó la primera de las tres, y esta regresó a los Desechos del Caos. La segunda está vinculada a la Daga de Yul K'chaum (ver página 39) que está en Altdorf.

En esta aventura, los personajes deben viajar a Altdorf, encontrar el artefacto, y destruir el espíritu del demonio. Para que la parte final de la aventura se juegue como está escrita, deben tener éxito. Sin embargo, esta aventura provee diferentes maneras de tener éxito con diferentes consecuencias para los personajes jugadores. En el mejor de los casos encontrarán el artefacto mediante intriga y negociación, destruyéndolo mediante un Hechicero Amatista amigo, y desenmascarando a un peligroso sirviente de los poderes oscuros a lo largo del camino. Si no tienen tanto éxito, tendrán que luchar por la daga, serán engañados por un hechicero corrupto al que ayudarán a convertirse en un ser del Caos, o incluso sacrificar a alguien del grupo para asegurarse

la destrucción del espíritu del demonio. La descripción de cada sección indica claramente lo que los personajes deben ser capaces de hacer para mantener la campaña encarrilada y donde pueden permitirse el lujo de fallar.

A diferencia de *Las Cenizas de Middenheim*, una vez que los personajes han llegado a Altdorf, esta aventura no sigue una línea argumental. Más bien, hay tres cosas que suceden a la vez y los personajes son libres de elegir lo que hacer y cuando hacerlo.

LA TRAMA PRINCIPAL

Los personajes deben negociar la manera, a través de sus contactos, y los contactos de sus contactos, de localizar donde se encuentra el artefacto y tener acceso a él, y encontrar un hechicero que pueda realizar un ritual para destruirlo. Este proceso se describe en el **Capítulo III: El Artefacto** (página 49) y es el momento central de esta aventura.

EL FALSO ALIADO

Un hechicero de La Orden Brillante, Wolfgang Scheunacht, ofrecerá ayuda a los personajes, pero pueden sospechar de él, investigarlo y desenmascararlo como seguidor de las Fuerzas Malignas. Sin embargo esto no tiene por qué pasar. De hecho, los personajes pueden acabar ayudando a Wolfgang a llevar a cabo un blasfemo ritual que le otorgará un gran y terrible poder. Si le investigan, el proceso se trata en el **Capítulo IV: La Sombra del Fuego** (página 71).

EL MAESTRO DE JOCELIN

Si alguien del grupo está jugando con Jocelin Herzog (uno de los personajes pregenerados en *Sendero de los Malditos*, el jugador puede decidir visitar a su maestro en Altdorf. Jocelin fue entrenada por el Maestro Walbrecht de La Orden Gris, quién la envió fuera a buscar aventuras y ganar algo de experiencia en el amplio mundo. El Maestro Walbrecht no está involucrado en la trama principal de esta aventura y no tiene información útil que ofrecer. Sin embargo, conoce Altdorf y los Colegios de la Magia y puede dar algunos consejos generales sobre esos temas. Si Jocelin tiene suficiente experiencia para cambiar de profesión, el Maestro Walbrecht está dispuesto a otorgarle la posición de Hechicero Adepto, una vez que Jocelin relate su participación en los eventos de *Las Cenizas de Middenheim*. Aunque no lo demuestre exteriormente, está muy orgulloso de los logros de su aprendiz hasta el momento.

EL ENEMIGO DEL PASADO

Carlott Selzberg, una superviviente de la Calavera de Crimson, ha salido a matar a los personajes. Organiza una serie de ataques contra los personajes, los cuales pueden tratar de rastrearla a su base de operaciones y acabar con ella. Esto se trata en el **Capítulo V: Rencor** (página 80).

PREPARACIÓN CORRECTA

Con tantas cosas que hacer, es absolutamente esencial que leas la aventura completa antes de intentar jugarla. Con una aventura lineal algunas veces puedes distanciarte de seguir el libro, pero ese método no funciona bien aquí. También puedes buscar pequeñas pegatinas multicolores de papel para usarlas como marcadores que te permitan encontrar rápidamente la próxima sección que necesites.

Afortunadamente, la mayoría de las veces no necesitarás preocuparte de lo que ocurrirá a continuación, ya que depende de la decisión de los jugadores. Ellos deciden con quién hablar o qué quieren investigar, y tú solo vas a esa parte de la aventura. La Sombra del Fuego es bastante simple. Y mientras que el **Capítulo III: El Artefacto**, es más complejo, incluye guías de orientación de cómo jugarlo.

Los ataques de Carlott ocurren cuando tú quieras que ocurran. Estos ataques son una herramienta útil para establecer el ritmo de la aventura. Si los personajes están haciendo muchos progresos en la sección de intriga, lánzales un par de ataques para retrasarlos y posiblemente distraerlos en la búsqueda de Carlott. Por otro lado, si los personajes están divirtiéndose realmente en los trapicheos de la alta sociedad, puedes dejar de lado los ataques durante un tiempo. Sin embargo, debes asegurarte de que los ataques ocurren durante la aventura, ya que la continua persecución de sus viejos enemigos es una parte importante de la trilogía.

- LA DAGA DE YUL K'ACHUM -

El artefacto que los personajes tratan de destruir es la Daga de Yul K'chaum. Incluso decir tal nombre de mal agüero, es peligroso y a la daga se le llama simplemente como "el artefacto" en este libro; los personajes deben seguir su ejemplo.

Parece una daga grande y pesada, hecha de hierro con empuñadura de bronce. La hoja de la daga pasa a través de la boca de un cráneo, humano, salvo por el hecho de que tiene tres cuencas para ojos. La parte posterior del cráneo se ha omitido permitiendo a la cara formar un canastillo en la empuñadura. La hoja está grabada con tres runas del Caos, Demonio Mayor, Ojo Extra, y Sangrador de Khorne.

Los personajes no encuentran a nadie que esté dispuesto a contar la leyenda de la daga. Aquellos que la conocen palidecen ante la sugerencia y les dicen a los personajes que es mejor que no sepan nada. Dirán que la daga corrompe a todos los que la empuñan y conduce a la gente a salvajes derramamientos de sangre.

El poder de la daga lo proporciona un fragmento del demonio Xathrodox Incarnadine y los eventos recientes en Middenheim (ver *Las Cenizas de Middenheim* para más detalles) la han despertado parcialmente. Ha empezado a llamar a las fuerzas del Caos para que vengan y la rescaten de su confinamiento.

Cuando comienza la aventura, la daga está solo parcialmente despierta y parece vulgar, si no horriblemente blasfema. Si un personaje es tan tonto como para usarla en combate, le otorga un +20% a su Habilidad de Armas y hace un daño de BF + 4, con la cualidad de Perforante. Sin embargo, el portador entra automáticamente en Frenesí tras el primer asalto y pierde la capacidad de distinguir entre amigos y enemigos. Los que

ataquen a un amigo en ese estado ganan 1 Punto de Locura, cuando el personaje se da cuenta de lo que ha hecho.

Si el artefacto está completamente despierto, las cuencas de los ojos comienzan a brillar con una funesta luz roja y el demonio puede susurrar a cualquiera que haya tocado el objeto. Estos susurros incitan al portador a atacar a quienes le rodean, y continúa susurrando incluso en la noche. Durante el día, un personaje puede resistirse si lo desea, pero resistir las voces durante los sueños requiere un éxito en una tirada de **Voluntad de Rutina (+10%)**. Si se falla la tirada se levantará más dormido que despierto, se apoderará de la daga y entrará en Frenesí. La daga despierta otorga los mismos bonos que arriba otorgando además 2 puntos de Armadura en todas las localizaciones que se añaden a cualquier armadura llevada. Si el portador mata a alguien con la daga se cura 4 Heridas, y si no es realmente un siervo de las Fuerzas Malignas, gana 3 Puntos de Locura mientras la vida de la víctima es absorbida a través de la hoja hacia el cuerpo del portador.

Hay dos posibles situaciones en las que la daga despierta completamente. La primera es si los Hombres Bestia logran cogerla en el asalto a la cripta de La Orden de la Luz (ver página 65). La segunda es si Wolfgang intenta realizar su ritual pero falla, teniendo su esencia liberada en el artefacto (ver página 68). En el último caso, el despertar de la hoja es incluso más poderoso y otorga a su portador media acción extra por asalto, permitiéndole realizar una acción completa y media acción, pero no elimina el límite de una sola acción de ataque por turno.

La daga ya está parcialmente despierta al comienzo de la aventura, y su malvado poder tiene influencia sobre todos los que la rodean. En primer lugar, solo deberías usar adjetivos

con connotaciones negativas para describirla: no está bien hecha ni afilada; tiene un aspecto blasfemo y cruel. La hoja podría parecer estar manchada con sangre, y los personajes tienen el sentimiento de que los ojos en la empuñadura les están mirando.

En segundo lugar, cuando los personajes vean la daga, tienen la sensación de un inmenso, melancólico y oscuro poder tras ella, un poder con rabia en ebullición bajo su superficie, esperando el momento oportuno de entrar en erupción. Todos tienen esa impresión, por lo que los PNJs que vean la daga

palidecerán, y la mayoría darán involuntariamente uno o dos pasos atrás. Una vez los personajes hayan visto la daga, son constantemente conscientes de ello mientras esté en su posesión, como una carga sombría acechando en el fondo de sus mentes.

Por último, si los personajes (sensatamente) tratan de no usarla, la daga se sale constantemente de cualquier contenedor y corta al personaje que la lleva. El corte no hace daño real, pero es doloroso. Estos casos no parecen ser magia, y si la daga está en una caja el personaje por ejemplo podría tropezar derramando su contenido.

- PELIGRO BRILLANTE -

Una de las mayores amenazas a la que los personajes jugadores se enfrentan en esta aventura es la atención de Wolfgang Scheunacht, un poderoso Hechicero de la Orden Brillante que ha caído en las tentaciones del Caos. Sin embargo, gracias a su inteligencia y sutileza, nadie sospecha de su corrupción.

Wolfgang se ha enterado a través de varios contactos del descubrimiento de un poderoso artefacto del Caos en Middenheim y sabe que los personajes estuvieron involucrados. Al principio de la aventura no es consciente de que ha sido destruido, así que ha viajado a Middenheim para encontrarlo. Una vez Wolfgang tenga un artefacto, planea realizar el ritual *La Transfiguración de Gloria Resplandeciente* (ver la página 41), que destruirá el artefacto y le concederá gran poder.

A su llegada a Middenheim, se encuentra con los personajes listos para partir y decide unirse al grupo en el viaje de regreso a Altdorf. Esto debería ser fácil de manejar; los grupos más grandes son mucho mejores para viajar a través de los

peligrosos bosques y Wolfgang simplemente se une a ellos. Al principio procura no hablar con los personajes más allá de la simple cortesía, prefiriendo vigilarlos y evaluarlos.

El ataque de los Hombres Bestia (ver página 48) le proporciona una oportunidad perfecta. Los personajes inevitablemente juegan un importante papel en la expulsión de las criaturas, pero Wolfgang ayudará con magia. Así será capaz de expresar su respeto por las habilidades de los personajes y se mostrará útil.

En este punto, cree que los personajes siguen teniendo el artefacto encontrado en Middenheim. Averigua donde se encuentran alojados en Altdorf y envía algunos contactos a robar en la habitación de los personajes donde piensa que han escondido el artefacto. Cuando descubre que no está, regresa a la escucha de nuevo.

Al saber que los personajes están buscando un artefacto del Caos y que piensan destruirlo, apenas puede creer su suerte. En el momento adecuado ofrecerá los servicios de su ritual. Si los

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Esta aventura ha sido escrita de manera que es poco probable que las cosas vayan horriblemente mal. Si algo tiene que salir bien, no hay que tirar dados para ello, de modo que las tiradas desafortunadas no puedan descarrilar las cosas. Los hilos de la trama que los jugadores opten por ignorar (Wolfgang, los ataques de Carlott) pueden ser ignorados sin causar problemas a largo plazo a la aventura o a la trilogía. Por último, los personajes pueden hacer las cosas ordenadas de muchas maneras diferentes; así que irse un poco por la tangente no es un gran problema.

Sin embargo, los jugadores son mucho mejores saliéndose de la aventura que los autores escribiéndola. No cabe duda de que los jugadores encontrarán una manera. Aquí hay algunas sugerencias para poner las cosas de nuevo en el camino si lo hacen.

Si los jugadores parecen haber olvidado que se supone que están buscando el artefacto, haz que Dieter Klemperer o Lord Frederick contacten con ellos para ver como van las cosas.

Si los jugadores tratan de perseguir algo que es puramente un asunto de segundo plano (el culto que Elizabeth Baern derrotó en su juventud, por ejemplo), simplemente todas las pistas se desvanecen al instante. Nadie sabe o recuerda nada, y poco después alguien viene preguntando por el artefacto (ver arriba).

Si los jugadores tratan de asesinar a algún miembro prominente de la sociedad de Altdorf y salir corriendo, tienes un problema. Los guardias en las puertas pueden mantenerlos en la ciudad, mientras que los contactos de Carlott le permiten encontrarlos. La influencia del artefacto crece y los personajes aún pueden obtener el artefacto de la manera difícil. Wolfgang también puede encontrarlos y está dispuesto a simpatizar con su situación, asegurando que son unos incomprensidos. Los personajes tienen pocas posibilidades de salir bien de esto, pero puedes enderezar las cosas para que el artefacto sea destruido.

personajes lo llevan hasta el artefacto, este se destruye, pero ha liberado un nuevo y potente poder del Caos sobre el mundo, quedando muy debilitados y probablemente enloquecidos por la experiencia.

Las relaciones de Wolfgang con los personajes proporcionan muchas oportunidades de investigarle y descubrir su corrupción. Si los personajes lo hacen, ganarán poderosos aliados en el Colegio Brillante. Además, podrán darse cuenta durante el ritual de que algo va mal. En ese caso pueden interrumpirlo, lo que destruirá a Wolfgang aunque dejará un artefacto incluso más potente todavía que necesita destruirse.

Debido a que Wolfgang se relaciona con los personajes en muchos momentos de esta aventura, la descripción de sus actividades y las acciones que los personajes pueden realizar contra él se amplían luego. Para una referencia rápida están registradas aquí. Wolfgang está completamente detallado a continuación.

- **Ataque Nocturno** (página 47): Wolfgang ayuda a los personajes contra los Hombres Bestia en el camino a Altdorf.
- **Una Oferta Tentadora** (página 64): Wolfgang ofrece a los personajes sus servicios para destruir el artefacto.
- **La Transfiguración de la Gloria Resplandeciente** (página 67): Lo que ocurre si los personajes aceptan que Wolfgang destruya el artefacto.
- **La Sombra de Fuego** (página 71): El medio por el cual los personajes pueden desenmascarar a Wolfgang, incluyendo el robo en sus habitaciones.

Wolfgang Scheunacht

Profesión: Hechicero Maestro (ex Aprendiz de hechicero, ex Hechicero adepto)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
40%	45%	30%	47%	42%	68%	76%	46%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	17	3	4	4	3	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Demonología +10%, Magia +20%, Runas), Canalización +20%, Carisma, Mando, Sabiduría popular (El Imperio +10%, Las Tierras Desoladas), Cotilleo, Intimidar, Sentir magia (+20%), Percepción, Leer/Escribir, Montar, Buscar, Lengua arcana (Demoníaca, Magia +20%), Hablar idioma (Clásico, Lengua oscura, Reikspiel)

Talentos: Afinidad al Aethyr, Saber arcano (Fuego), Saber oscuro (Caos), Magia oscura, Manos rápidas, Recio, Magia menor (Armadura de Aethyr), Magia menor (Cierre mágico), Meditación, Proyectil infalible, Visión nocturna, Magia pueril (Arcana), Ritual (La Transfiguración de la Gloria Resplandeciente), Intelectual, Imperturbable, Muy resistente.

Armadura: Ninguna

Armas: Bastón

LA TRANSFIGURACIÓN DE GLORIA RESPLANDECIENTE

Tipo: Arcano

Lengua arcana: Demoníaca

Magia: 3

PE: 300

Ingredientes: Un artefacto del Caos vinculado a un poderoso demonio; un número de sacrificios voluntarios, aunque posiblemente engañados, igual al número de personajes jugadores; ocho velas, cada una hecha de la grasa de un humano diferente; una campana de bronce octogonal con un badajo hecho de hueso humano.

Condiciones: El ritual debe llevarse a cabo por la noche, en un lugar donde al menos ocho humanos hayan muerto violentamente. El lanzador debe ser humano, aunque los sacrificios no tienen por qué serlo.

Consecuencias: Si se falla la tirada el lanzador es consumido por el artefacto y no al revés. Esto incrementa el poder del artefacto, aunque el efecto exacto depende del poder del lanzador.

Factor de dificultad: 16

Preparación: Ocho horas

Descripción: Si el ritual tiene éxito el lanzador se convierte en una poderosa criatura del Caos, donde el poder es absorbido del artefacto del Caos y los sacrificios y es canalizado sobre el lanzador.

Los sacrificados pierden permanentemente 1d10% de cada característica de su Perfil Principal que puede tener consecuencias sobre su Perfil secundario. Tira por separado para cada característica. También pierden permanentemente 2 Heridas. Presenciar la blasfema transformación y sentir que te arrancan parte de tu alma para avivarle, inflige 6 Puntos de Locura y deja inconscientes a los sacrificados. El artefacto se destruye.

El lanzador gana las siguientes modificaciones a su perfil:

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+20%	+20%	+20%	+20%	+20%	+0%	+0%	+20%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+2	+10	-	-	+2	+3	-	-

Talentos: Intrépido, Volador, Armas naturales, Aterrador.

Armadura: 2 puntos de armadura natural en todas las localizaciones

El lanzador transforma su apariencia, ganando alas y garras atroces, pero sigue siendo reconocible. Deja de envejecer y el poder del Caos arde dentro de él.

Enseres: Grimorios, túnicas, herramientas del oficio (Boticario), los guantes de Jarfreit, el Amuleto de Say-K'thar.

Wolfgang es un poderoso Hechicero Maestro, a punto de convertirse en un Gran Hechicero. También es un seguidor secreto del Caos, pero mucho más paciente y sutil que la mayoría. El no se ve como un cultista del Caos, y no es miembro de ningún culto. Cuando esté preparado intentará liderar un culto, pero por ahora, asociándose con otros seguidores del Caos correría el riesgo de descubrirse.

Como resultado de su cuidado y paciencia nadie sospecha de su afiliación con el Caos. Aunque conoce la magia del Caos, la ha usado menos de una docena de veces en su vida, y evita el uso de la Magia Oscura en casi igual medida en que impulsa su Magia Brillante. Así ha evitado el padecimiento de cualquier marca del Caos obvia o incluso sutil.

Con su descubrimiento de *La Transfiguración de la Gloria Resplandeciente*, se encuentra preparado para un moverse abiertamente al servicio del Caos. Los personajes jugadores son los incautos perfectos para la última parte de su plan.



Wolfgang es un hombre de mediana edad, de peso y estatura media. Está afeitado, y mantiene su cabeza completamente rapada también. Viste túnicas rojas y naranjas indicando su Colegio y lleva una llave de oro como colgante. Es feliz dejando que la gente piense que la llave es mágica, aunque es totalmente normal.

Como hechicero poderoso, tiene una fuerte tendencia a tratar a la mayoría de las personas como inferiores. Las principales excepciones son nobles poderosos y otros hechiceros y los personajes jugadores seguro que no reúnen los requisitos. Verdaderamente, considera a sus compañeros como indignos de su aprecio, con las posibles excepciones de unos pocos de los más poderosos hechiceros que son enemigos mortales. Sin embargo, se cuida en ocultarlo y hace que parezca nada más que arrogancia normal. Quiere dar la impresión de que ve a la

LOS GUANTES DE JARFREIT

Sabiduría académica: Magia

Poderes: Cualquiera que use los guantes gana un +10% a HA y un +10% a F (con el consiguiente incremento del BF).

Historia: Estos elegantes guantes de cuero se crearon hace poco más de un siglo para el campeón personal de un hechicero del norte del Imperio. Su primer portador, también llamado Jarfreit, fue un excelente guerrero y nunca fue derrotado. Su sucesor Magnus, confió demasiado en el poder de los guantes y fue derrotado por un asesino que mató también a su maestro y robó los guantes. Wolfgang los recuperó al principio de su profesión.

Aunque Wolfgang normalmente los lleva puestos, sus efectos no se incluyen en las características dadas.

EL AMULETO DE SAY-K'THAR

Sabiduría académica: Magia

Poderes: Cualquiera que lleve el amuleto gana un +1 a todos los lanzamientos de hechizos arcanos. Además, la magia del amuleto puede ser consumida para garantizar el lanzamiento de un único hechizo, incluso si no fuera posible normalmente para el lanzador. Si se usa esta habilidad, el amuleto se rompe.

Historia: Aparentemente hecho de lana de vidrio de varios colores, el amuleto de Say-K'thar tiene una resistencia sobrenatural a cualquier daño. Fue diseñado por un Gran Hechicero Elfo hace muchos siglos, y ha tenido muchos propietarios. Las leyendas cuentan que se crearon más de una docena de estos amuletos, pero la mayoría usaron su poder final y fueron destruidos. Wolfgang lo tomó de un hechicero del Caos que mató hace 10 años, y usará el amuleto para garantizar el éxito cuando lance *La Transfiguración de la Gloria Resplandeciente*.

LA CORONA DE PASHTILAR

Sabiduría académica: Demonología

Poderes: Ningún siervo del Caos (incluidos los Demonios, Mutantes y cultistas) hará el primer ataque contra el portador. Además, están dispuestos a escuchar lo que dice y tomarle en seria consideración. Esto no supone para el portador ningún poder adicional de persuasión, pero será escuchado.

Historia: Las leyendas sobre la Corona de Pashtilar la describen indicando que otorga a su portador autoridad sobre todos los siervos de las Fuerzas Malignas. Se dice que ha sido usada por El que cambia las cosas durante los primeros días del mundo y fue concedida a sus más grandes servidores para que pudieran causar estragos cada vez mayores.

Estas historias son todas mentiras.

La corona es una moneda de oro, no es un objeto de realeza para la cabeza y su poder es mucho más débil y sutil de lo que las leyendas sugieren. Sin embargo, un portador inteligente y sin escrúpulos podría fácilmente conseguir un poder del mal basándose en lo que proporciona. Ha tenido muchos portadores inteligentes y sin escrúpulos.

A primera vista, la Corona se parece a cualquier otra corona de oro. Pero una inspección superficial revela que la cara es la de un hombre bestia, y el diseño en el reverso consiste en runas del Caos.

gente como sirvientes potencialmente útiles o incluso aliados con habilidades de las que él carece. Puede que a los PJs no le guste Wolfgang, pero deben creer que respeta sus habilidades. Por tanto casi siempre se muestra cortés, pero siempre asume que está una posición de autoridad. Cuando elogia las habilidades de los PJs, los elogios son un poco condescendientes, como si sus habilidades no fueran nada en comparación con las suyas, y de hecho, probablemente sea cierto.

Cuando interpretes a Wolfgang recuerda que tiene años de experiencia en ocultar su lealtad a los poderes oscuros. No

habla ni actúa de manera diferente a un poderoso hechicero sin corrupción. La forma más fácil de interpretar pues a Wolfgang es hacerle como pretende ser.

Si los PJs no descubren pruebas de que está trabajando para los poderes oscuros y se enfrentan a él, quedará brevemente desconcertado antes de improvisar una explicación. Aunque su memoria es buena, no es perfecta, y los personajes podrían ser capaces de atraparlo en una incoherencia de su explicación si se le plantea la cuestión de nuevo más tarde de un modo sutil. Es un hechicero poderoso y no va a tolerar ser interrogado.

- VENGANZA FRÍA -

Carlott Selzberg, uno de los pocos miembros supervivientes de la Calavera de Crimson, quiere que los personajes jugadores mueran. Una vez hayan muerto, le gustaría hacer cosas indecibles a sus cuerpos en honor a los dioses oscuros, pero su primera prioridad es ver sus cuerpos fríos. No tiene más planes de futuro, y piensa que moriría feliz una vez haya tenido éxito.

Carlott es también consciente de que los personajes de manera individual están tan cualificados como ella, y que como grupo la sobrepasan. Sabe que si lucha directamente contra ellos acabará muerta y no se llevará a ninguno por delante. Así que sus planes son indirectos.

Sus principales recursos son La Corona de Pashtilar (descrita arriba) y una enorme cantidad de dinero, que comprende la mayoría del tesoro de la Calavera de Crimson. Usa esos recursos para que otras personas y criaturas trabajen para ella. Hay un montón de gente a la que no le importa el porqué quiere ver a los personajes muertos. Su primer intento consiste en Hombres Bestia en el camino a Altdorf (ver En la Carretera, debajo). Cuando esto falla recurre a una serie de pequeños ataques que da a los personajes la posibilidad de seguirle la pista y posiblemente derrotarla (ver **Capítulo V: Rencor**, en la página 80). Sin embargo, podría escapar y volver a la caza de los personajes en el futuro.

Carlott Selzberg

Profesión: Extorsionador (exmatón)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
43%	31%	50%	49%	29%	27%	49%	40%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	5	4	4	0	5	1

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Esquivar, Jugar, Cotilleo (+10%), Regatear,

Intimidar +10%, Lengua secreta (jerga de ladrones), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Sangre fría, desarmar, Reflejos rápidos, Suerte, Amenazador, Desenvainado rápido, Resistencia a venenos, Callejeo, Golpe conmocionador, Golpe letal, Muy fuerte, Lucha

Armadura: Armadura media (Justillo de cuero y Camisa de malla)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Arma de mano, puños de hierro

Enseres: Ropas buenas, sombrero, La Corona de Pashtilar.

Carlott es algo más baja que la media de altura y de sólida constitución. Aunque no puede decirse que sea fea, no tiene ningún atractivo, y el ceño hostil permanentemente desconfiado en sus facciones no le ayuda. Tiene algunas cicatrices, y en particular sus nudillos están llenos de ellas, un recordatorio de su antigua costumbre de golpear a la gente en la boca con sus puños desnudos. Su cara tiene cicatrices notables. Está recién entrada en los treinta, aunque mucha gente diría que es más vieja.



Creció en las zonas más pobres de Middenheim y dio a conocer su notable fuerza a una edad muy temprana. Las bandas locales se alegraban de tenerla como fuerza muscular, y ella lo hacía bien. En muchos aspectos estaba siguiendo el camino normal de un criminal violento, salvo que uno de sus patrones era de la Calavera de Crimson. Mostró todos los síntomas para ser una recluta adecuada y así lo demostró. Había empezado a subir en la jerarquía de la blasfema secta del culto y quedó desolada cuando la actuación de los jugadores lo destruyó.

No tenía ni idea de cómo crear un nuevo culto; solo quería venganza. Sin embargo, si los personajes no tienen éxito en matarla en esta aventura, hay muchas posibilidades de que cree un nuevo culto sin intentarlo siquiera. La Corona de Pashtilar le da una gran ventaja.



CAPÍTULO II: ADIÓS, MIDDENHEIM

En la finalización de *Las Cenizas de Middenheim*, los PJs obtuvieron una victoria pero descubrieron que el Imperio debe seguir temiendo al demonio Xathrodox, el Desollador Rojo (también conocido como Xathrodox Incarnadine). Descubrieron que el resto de su esencia seguía atrapada en dos artefactos y que sería desastroso que fuera liberado en el mundo. Estas generalidades, sin embargo no indican a los PJs donde ir ahora, ni lo que hacer. Responder estas preguntas requiere un poco de investigación.

Hay dos maneras de encauzar correctamente a los jugadores. Si hay PJs con aptitudes académicas, pueden realizar por ellos mismos la investigación. En agradecimiento por su ayuda durante *Las Cenizas de Middenheim*, el Colegio Teológico permite que los PJs accedan a sus instalaciones. Los PJs son invitados del profesor Albrecht Zweistein, quién les ayuda a rebuscar por los archivos. Si no hay nadie dispuesto o capaz de hacerlo, el profesor hará la investigación él mismo. Después de todo, es un experto en artefactos del Caos y entiende el peligro que representa Xathrodox.

Encontrar la información necesaria requiere tres tiradas exitosas de Sabiduría académica (Magia), y cada éxito representa 6 horas de investigación. El profesor Albrecht Zweistein puede encontrar la información importante en dos días. Independientemente de quién lo descubra, la información se presenta en dos partes.

En primer lugar hay un texto, que se encuentra en un antiguo pedazo de pergamino (ver **Documento 1** en la página 93):

*El Desollador Rojo: orgulloso y sin piedad
Este niño de Khorne escupió en el ojo de su padre
El Dios de la Sangre drenó su cáscara
Pero la esencia del Desollador Rojo sobrevivió
Todavía vive – en el Cráneo de Bronce
Todavía vive – en la Daga de Yul K'chaum
Todavía vive – en el Cáliz de la Ira
Atrapado y atado, ansía sangre
El Desollador Rojo se alzará de nuevo*

En segundo lugar, hay una referencia en el diario incompleto de un sacerdote de Ulric no identificado (ver **Documento 2** en la página 93). La parte pertinente dice:

Mis contactos en la capital me dicen que uno de nuestros rivales ha traído a Altdorf una reliquia sin identificar. Por la breve descripción parece que pudiera ser la Daga de Yul K'chaum. Al igual que el artefacto, esta se describe como una daga de hierro inscrita con oscuras runas de poder. Se dice que su empuñadura tiene la forma de una calavera con tres ojos. Marcho ya hacia Altdorf. Si esta es la Daga de Yul K'chaum, debe mantenerse a toda costa alejada de las manos de la gente equivocada.

Esta es la última entrada en el diario. No se puede encontrar información sobre el tercer artefacto, El Cáliz de la Ira.

COMENZANDO AQUÍ

Para poder participar en esta aventura, los jugadores necesitan saber antes algunas cosas. Necesitan saber a que se parece la Daga de Yul K'chaum, que una parte de un poderoso Demonio del Caos está encarcelado dentro, y que es casi seguro que se encuentre en Altdorf. También necesitan una presentación para Dieter Klemperer (ver página 57) y una razón para destruir el artefacto. Wolfgang Scheunacht (ver página 41) debe tener alguna razón para pensar que los personajes tienen un poderoso artefacto del Caos, y Carlott Selzberg (ver página 43) debe tener alguna razón para perseguir a los personajes.

Como la aventura está dirigida a personajes que acaban de pasar a su segunda profesión, estas motivaciones pueden estar vinculadas con sus aventuras anteriores. Aunque este libro asume que comenzaron en Middenheim, esto no es necesario; siempre que comiencen en un pueblo o ciudad a bastante distancia de Altdorf, el conjunto funciona. Por tanto, si tu grupo acaba de derrotar a un culto del Caos en Nuln, el demonio en la daga está vinculado al culto, Carlott es miembro de él y Wolfgang cree que los personajes se llevaron algo de ellos. La información puede ser proporcionada por un contacto, o encontrada en la guarida de los cultistas, dependiendo de con cuanta anticipación puedas establecer esta aventura.

Como alternativa, puedes empezar con personajes en su segunda profesión pero sin historia anterior. En este caso, debes comenzar en Middenheim. Los personajes ganaron la experiencia luchando contra la Tormenta del Caos y participando en la derrota de los cultos del Caos. La mayoría de sus aliados están muertos y los personajes son los únicos que quedan con la salud y las habilidades necesarias para seguir algunas pistas encontradas en el templo de los cultistas. Las pistas apuntan a Altdorf, y los personajes son encomendados a esta misión por un sacerdote de Sigmar gravemente herido que luchó junto a los personajes en muchas otras ocasiones. El sacerdote conoce a Dieter Klemperer y recomienda a los personajes que le consulten sobre como encontrar la daga. La aventura puede entonces continuar como está escrita.

Sin embargo, los PJs saben ahora al menos que son tres artefactos y que uno de ellos puede encontrarse en Altdorf. Esto debería ser suficiente para conseguir llevarlos en la dirección correcta. El profesor Zweistein, tiene algunos consejos que darles antes de que partan:

“Sé que no es mucho para empezar, pero temo que con parte de Xathrodox libre, el tiempo está a favor de la esencia. Te he escrito una carta de presentación para un colega mío en Altdorf. Dieter Klemperer es un Hechicero Celestial y puede ayudaros en vuestra misión. Es de vital importancia que

encuentren la daga antes de que lo hagan los secuaces de Xathrodox. Intentan liberarlo del artefacto y no debemos permitirlo. Parte de su esencia ha sido ya liberada pero está dispersa y es débil. Las partes atrapadas en la daga y el cáliz deben destruirse si queremos evitar que el Desollador Rojo aparezca de nuevo por el mundo.”

“Mientras estés en Altdorf, continuaré aquí con mi investigación sobre el Cáliz del Ira. Si descubro algo útil, te lo notificaré a través de Dieter.”

“Que Ulric y Sigmar guíen tu viaje.”

- EN LA CARRETERA -

Las siguientes escenas de la aventura pueden parecer bastante simples, pero incluso aquí, hay más de lo que parece. Los personajes se preparan para dejar Middenheim camino a Altdorf. Aunque el ejército del Caos ha sido derrotado, muchos Hombres Bestia y Mutantes continúan vagando por los bosques, y las carreteras son mucho menos seguras de lo habitual. A pesar de que los personajes son experimentados aventureros sería una tontería que viajaran solos. De hecho, muchas personas mencionan que solo los seguidores del Caos viajarían en pequeños grupos en un momento como este.

Esperar para unirse a un grupo no retrasa a los personajes ya que hay gente viajando constantemente hacia Altdorf. Los personajes jugadores se unen a dos familias que cargan con todas sus posesiones en carretas, esperando empezar una nueva vida lejos de la devastación de la guerra. Wolfgang Scheunacht, haciéndose pasar por un erudito moderadamente rico, también se une a ellos. Por último, dos Patrulleros de Caminos planean viajar con el grupo, contentos por el refuerzo que proporcionan los personajes jugadores.

Si los personajes insisten en viajar por ellos mismos, pueden viajar solos hasta el primer ataque de Hombres Bestias (ver

página 46). Tras el ataque, el resto del grupo descrito anteriormente les alcanza y los Patrulleros les recomiendan encarecidamente que se unan a ellos.

Los diferentes subgrupos de viajeros guardan las distancias. Ambas familias incluyen tres generaciones, de abuelos a niños. Solo los padres hablarán con otros, los otros miembros de la familia están demasiado asustados de lo que puede ocurrir en el camino, un sentimiento que se intensifica con el ataque de los Hombres Bestia. Los dos hombres se llaman Adelbert Mos y Pieter Brusch, y ambos eran artesanos (herrero y carretero, respectivamente) en Middenheim antes de la guerra. No creen que la ciudad pueda mantener actualmente a todos los artesanos restantes (probablemente están en lo cierto), así que viajan a Altdorf en busca de mejores perspectivas. Se muestran reacios a decir nada más por miedo a caer en manos de ladrones o estafadores.

Los Patrulleros, Siegfried y Ulrike, simplemente hacen su trabajo con algo de apoyo extra. Son reacios a hablar demasiado con los personajes, por si son bandidos o forajidos. Así que gastan su tiempo yendo hacia delante y hacia atrás buscando amenazas para el grupo.

Wolfgang guarda las distancias en la primera parte del viaje. Se presenta con su nombre real, pero solo dice que está regresando a Altdorf tras algunos negocios en Middenheim.

Los Patrulleros insisten en que el grupo pare en posadas con establos cada noche. Los muros son una defensa vital mientras

duermen. A los personajes jugadores que parezcan competentes, se les puede pedir que ayuden a proteger la posada durante la noche a cambio de alojamiento gratis, aunque no ocurre nada en las posadas.

El camino abierto es un asunto diferente.

- EL ATAQUE DE LOS HOMBRES BESTIA -

Es probable que los personajes piensen que los ataques que sufren por parte de los Hombres Bestia sean simplemente fruto del azar de monstruos desplazados. Sin embargo, tras ellos está Carlott Selzberg. El poder de La Corona de Pashtilar le permite hablar con ellos, y sus habilidades naturales les convencieron de que su estrategia por lo menos les proporcionaría entretenimiento y la oportunidad de un tesoro considerable. Su plan consiste en enviar pequeños grupos de Hombres Bestia contra los personajes para retrasarlos y que queden atrapados en la carretera durante la noche. Entonces enviaría un grupo mucho más grande para terminar con el grupo de personajes. Con este fin, está reuniendo un grupo de Hombres Bestia con visión nocturna para que tengan ventaja.

LOS OTROS VIAJEROS

Las estadísticas de Wolfgang se dan en la página 41. Para las familias, usa las estadísticas de Propietario de la página 235 de WJDR para los adultos y asume que los niños no hacen nada en las peleas, aparte de llorar, correr y proporcionar oportunidades dramáticas de ser rescatados. Los perfiles de los Patrulleros se dan aquí:

Patrulleros

Profesión: Patrulla de Camino

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
37%	43%	41%	29%	36%	28%	27%	31%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	4	2	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Conducir, Cotilleo, Orientación, Supervivencia, Percepción, Montar, Buscar, Código secreto (batidor), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Desenvainado rápido, Resistencia a las enfermedades, Especialista en armas (pólvora), Guerrero nato

Armadura: Armadura media (Camisa de malla, Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Arma de mano, Pistola con 10 balas y pólvora, escudo (pueden obtener de manera gratuita pólvora y munición en las posadas como parte de su trabajo).

Enseres: Ropa, caballo de guerra ligero con silla y arreos

LOS HOMBRES BESTIA

Los Hombres Bestia que atacan en esta sección son típicos. Usa las estadísticas que se dan a continuación para todos ellos.

Hombres Bestia

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
40%	25%	35%	45%	35%	25%	25%	25%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	5	0	0	0

Habilidades: Esconderse, Rastrear, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Lengua oscura)

Talentos: Sentidos desarrollados, Amenazador, Visión nocturna (solo los que atacan por la noche), Errante

Reglas especiales:

Mutaciones: Patas animales y cuernos. Algunos Hombres Bestia tienen más mutaciones indicadas en la descripción de los individuos atacantes.

Silenciosos como las bestias del bosque: Los Hombres Bestia son sigilosos por naturaleza, y la mayoría son también cazadores y rastreadores consumados. Reciben un 20% a las tiradas de Movimiento silencioso y un 10% a las tiradas de Esconderse.

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano o lanza, Cuernos (BF – 1), escudo

Los ataques ocurren al tercer día tras la salida de Middenheim. El primero llega a media mañana, cuando los personajes estén lo suficientemente lejos como para que no valga la pena regresar a la posada de la noche anterior.

Los Hombres Bestia salen del bosque, uno a cada lado del camino y corren aullando al ataque. El de la izquierda tiene cabeza de lobo y patas de cabra, mientras que el de la derecha tiene piernas de perro y cabeza de gato con cuernos. Los personajes jugadores y Patrulleros deberían de encargarse rápido de estos dos, pero debes anotar cuanto tardan en repeler el ataque. Si se mueven lo más rápido posible, solo perderán 15 minutos.

El segundo ataque viene un par de horas después, justo antes del mediodía. Esta vez los Hombres Bestia están armados con arcos y flechas, y a menos que los miembros del grupo saquen una tirada de Percepción contra el Esconderse de los Hombres Bestia, los monstruos dispararán por sorpresa antes de que carguen al ataque. Esta vez dos irán por la izquierda (cabeza de cerdo y cabeza de cabra) y uno por la derecha (cabeza de oso, piel gruesa por todo el cuerpo que le otorga +1 Punto de Armadura en todo el cuerpo). Tomarán como objetivo de sus flechas al miembro del grupo que parezca más peligroso, que con casi toda probabilidad será alguno de los personajes jugadores y no los Patrulleros.

El grupo debería de nuevo defenderse de este ataque con poca dificultad. Los Hombres Bestia tratan de retirarse si son heridos de gravedad y cualquier Hombre Bestia que reciba una herida crítica intenta retirarse si puede. Perseguir a los Hombres Bestia por el bosque llevará tiempo y los Patrulleros estarán encantados de señalar que no es una buena idea. Están cada vez más preocupados de que el grupo no llegue a la próxima posada antes de que caiga la noche e intentarán apresurar al grupo.

La tercera oleada llega a media tarde. Cuatro Hombres Bestia han tendido una trampa a los personajes. Tres (uno con cuerpo de serpiente, uno con cabeza de oveja con cuernos y uno con cabeza de águila) están esperando tras una tosca barricada hecha a partir de los restos ensangrentados de un conductor y un carro. Tienen arcos y disparan a los personajes nada más entrar en su rango de alcance. La barricada les otorga una cobertura excelente contra armas de proyectiles, subiendo la dificultad de cualquier tirada de Habilidad de Proyectiles a **Difícil (+20%)**. Por otra parte es prácticamente inútil en cuerpo a cuerpo. Los tres Hombres Bestia de detrás de la barricada también han apuntalado los cuerpos de los tres viajeros muertos en un intento de parecer que son más. Si los personajes intentan averiguar el número de atacantes deben hacer una tirada de Percepción. Si fallan creerán que como mínimo son seis. Una tirada con éxito indica que algunas de las figuras de detrás de la barricada están, probablemente, muertas, y sugiere que hay entre tres y seis atacantes vivos. Tres niveles de éxito o más revela el número correcto de atacantes.

Los Hombres Bestia esperan que un número importante de los guerreros cargue al frente para enfrentarse a ellos. Si tienen

suerte, los personajes serán lo suficientemente estúpidos para dejar los carros indefensos. Mientras reducen los guardias de los carros, el cuarto Hombre Bestia (cabeza de lobo y cola) escondido en el bosque, hace su movimiento. Se lanza desde su escondite blandiendo un martillo de guerra y trata de romper la rueda de uno de los carros. Si no lo abordan con rapidez, rompe una rueda del segundo carro en el segundo asalto, antes de volver corriendo al bosque. Es bueno para la historia si logra romper al menos una rueda, así que debes ser riguroso con los jugadores en sus tiradas de advertirlo, interceptarlo y parar el ataque de los carros. Los otros Hombres Bestia se disuelven y se retiran si el cuarto tiene éxito, si no, se retirarán después de incapacitar al menos a un oponente con heridas de gravedad.

Los Patrulleros están muy preocupados por este giro de los acontecimientos. Incluso si los Hombres Bestia fallaron en su intento de romper la rueda de algún carro, es casi seguro que la noche les coja en la carretera. Es más, parece que los Hombres Bestia han hecho esto deliberadamente, lo que sugiere que solo están esperando a la noche para atacar. Si los carros han sido dañados, los Patrulleros querrán abandonarlos y seguir adelante tan rápido como sea posible. Las familias son comprensiblemente reticentes a dejar todas sus posesiones atrás. Pieter Brusch puede reparar ambos carros, ya que es su trabajo, y piensa que puede hacerlo rápido si recoge alguna rueda de la barricada. Los personajes pueden ponerse de lado de cualquier argumento, pero el resultado es el mismo. El grupo estará en la carretera al caer el anochecer. Pieter puede reparar los carros en una hora, es muy rápido, pero no lo suficiente. El razonamiento y la insistencia de las familias de recoger las cosas más útiles de los carros, retrasan al grupo durante casi todo el tiempo.

- ATAQUE NOCTURNO -

A medida que cae la noche los Patrulleros instan al grupo a seguir adelante. Las familias están provistas de linternas y pueden proporcionar luz si nadie más pudiera hacerlo. Los Patrulleros están aguardando un ataque y no tendrán que esperar demasiado.

Poco después del anochecer, una lluvia de flechas proveniente del bosque sorprende al personaje que parezca más peligroso. Los Hombres Bestia disparan a largo alcance, por lo que tienen una penalización de -20% a su Habilidad de Proyectiles. Los personajes no pueden ver nada en el bosque ya que la luz no llega tan lejos, devolver el fuego es inútil. Las flechas continúan ya que los Hombres Bestia se mueven para mantener el ritmo de los personajes que huyan.

Los personajes no pueden moverse velozmente sin dejar de lado a los ancianos ni a los niños. Con suerte los personajes no tomarán tales medidas, aunque si lo hacen, los Hombres Bestia ignorarán a los sacrificados y perseguirán a los personajes jugadores. Carlott quiere que los personajes mueran y no tiene ningún interés particular en el resto de viajeros casuales. Los Hombres Bestia pueden mantener la lluvia de flechas mientras los personajes lleven luz, y aunque muchos fallarán, los personajes deben darse cuenta de que están condenados si siguen así.

Apagar las luces evita que sigan las flechas. La oscuridad total es lo que los Hombres Bestia han estado esperando. Tienen Visión nocturna y pueden luchar en la oscuridad sin problemas. Doce de ellos sueltan sus arcos y corren desde el bosque a enzarzarse en combate cuerpo a cuerpo. Los personajes sin Visión nocturna descubren que todas las tiradas



de Habilidad de Armas son **Muy difícil (-30%)**. Apenas pueden ver donde están sus oponentes.

De inmediato se hace evidente que los personajes se encuentran ampliamente superados. En el segundo asalto de combate, Wolfgang lanza *Corona de Llamas*, que no solo le acredita como hechicero, sino que ilumina como una antorcha, igualando la batalla considerablemente. En los siguientes asaltos, Wolfgang usa su magia de la forma más efectiva, apoyando a los personajes en el combate. La ayuda de un poderoso hechicero cambia inmediatamente el curso de la batalla. En un par de asaltos, los Hombres Bestia que no estén muertos o incapacitados estarán huyendo hacia el bosque, ya que no esperaban enfrentarse a un hechicero.

Una vez finalice la batalla, los Patrulleros recomendarán partir a toda prisa hasta la siguiente posada, antes de que los Hombres Bestia regresen con refuerzos. Wolfgang y las familias están de acuerdo de todo corazón.

CONSECUENCIAS

Los personajes llegan a una posada en media hora sin más incidentes. El posadero reconoce a los Patrulleros y abre la puerta cuando le llaman, estando pronto los personajes seguros. Las familias, en particular los niños, están profundamente estremecidos por la experiencia, y si bien están muy agradecidos a sus protectores, no hacen nada más allá que no sea comer e intentar dormir. Los Patrulleros están algo más comunicativos con los personajes, elogiándoles por su valentía (asumiendo que no hayan sido cobardes), pero tienen viejos amigos en esta posada y no se quedan a hablar por mucho tiempo.

Wolfgang, en cambio, está dispuesto a hablar con los personajes. Admite que es un Hechicero Maestro del Colegio Brillante y elogia a los personajes por sus habilidades y valentía. Les pregunta sobre sus anteriores aventuras y escucha con auténtico interés. Está realmente interesado en saber lo que le ocurrió al artefacto en Middenheim, pero obviamente no se lo pregunta a los personajes.

La mayoría de los personajes jugadores tendrá suficiente sentido común como para no contar sus futuros planes a alguien recientemente conocido en el camino. Sin embargo, los jugadores pueden asumir que un hechicero presentado de forma amistosa está claramente destinado a convertirse en un

aliado y por tanto, alguien a quién poder contarle cualquier cosa. Es conveniente recordarles a tales jugadores que sus personajes probablemente sean algo más cautelosos. Como indicio en este sentido, Wolfgang se niega a decir nada de lo que estaba haciendo en Middenheim o de lo que hará en su regreso a Altdorf, aunque hablará de sus experiencias recientes antes de la Tormenta del Caos.

Si los personajes se lo cuentan todo a Wolfgang, le pondrán en un pequeño dilema. Por un lado, parecen fáciles de manipular hacia sus planes. Por otro, si les cuenta ahora que conoce un ritual para destruir tales artefactos, cree que cualquier persona sensata sospecharía rápidamente de su buena suerte. Aún así, sin decir nada, se le hace difícil ofrecerles su ayuda más adelante. A menos que los personajes digan algo que haga que los acontecimientos tomen un rumbo mejor, se conforma con decir que puede ser capaz de ayudar si son realmente serios. Trata de dar la impresión de que no está seguro de que los personajes sean capaces de encontrar el artefacto sin decirlo abiertamente. Si toma este camino, su enfoque posterior es ligeramente diferente a como se describe en **Una Oferta Tentadora** (página 64). En vez de actuar por sorpresa dirá que ahora cree que los personajes pueden tener éxito y siente que necesita ofrecer su ayuda.

Si los jugadores tienen la sensatez de mantener las bocas de sus personajes cerradas sobre su misión en Altdorf, Wolfgang les ofrece trabajar como sus guardaespaldas. Dice que sabe que pueden valerse por sí mismos, y que ese tipo de entrevista es difícil de organizar deliberadamente. Los personajes realmente deberían negarse, tienen cosas más importantes que hacer. Wolfgang no se sentirá ofendido lo más mínimo por ello. Deja que sepan que él realmente pensaba que no aceptarían el trabajo.

Si aceptan, estará realmente encantado. Una vez que estén en Altdorf, les da alojamiento en su residencia y se asegura de que tengan suficiente tiempo libre para realizar sus investigaciones. El puede registrar sus posesiones en su tiempo libre, así que el robo nunca ocurre, y se priva a los personajes de pistas sobre su verdadera naturaleza. La oferta de ayuda de Wolfgang debe parecer totalmente natural en este contexto.

El resto del viaje a Altdorf transcurre sin incidentes. Carlott sigue vigilando a los personajes, pero está esperando a que se separen del hechicero antes de atacar otra vez. Dependiendo de tus jugadores puedes pasar por alto el resto del viaje o jugarlo con detalle, manteniendo la tensión. Los personajes no saben cuándo volverán a ser atacados.

- LLEGADA A ALTDORF -

Altdorf es la ciudad más grande del Imperio. Ha sufrido poco daño directo en las guerras recientes, pero su población ha ido creciendo por los refugiados de las zonas más gravemente dañadas. Insiste en el tamaño de la ciudad, el gran número de personas en las siempre repletas calles, la altura de los edificios que se elevan sobre las carreteras y ahogan la luz y, sobre todo, el olor. Los Patrulleros recomiendan alojarse en la posada La Mesa Ardiente, argumentando que es limpia, la comida es comestible y los precios razonables. Wolfgang espera a que los Patrulleros les abandonen antes de anunciar su propia despedida; les indica a los personajes donde vive y les dice que estaría contento de verles de nuevo antes de que abandonen Altdorf. Trata de dar la impresión de que no quiere verles aparecer por su puerta todos los días, pero que realmente sería agradable volverles a ver alguna vez más. Los personajes deben sentir que Wolfgang es amigable pero distante.

La Mesa Ardiente es exactamente como dicen los Patrulleros y un buen lugar donde quedarse para los recién llegados a la ciudad. El posadero Matthias Tafel, no tiene ningún perjuicio contra ningún tipo de personaje, salvo con Mutantes, siempre que cuando paguen la cuenta y se comporten razonablemente en la posada. Asume el alboroto de los borrachos e incluso algunas peleas, pero no combates con armas.

Una vez en Altdorf, los personajes querrán ponerse en contacto con Dieter Klemperer, comenzar la búsqueda de la daga y encontrar la manera de destruir el demonio de su interior (ver **Capítulo III: El Arrefacto**, en la página 49). Wolfgang continúa su complot contra los personajes, lo que les da una oportunidad de desenmascararlo (ver **Capítulo IV: La Sombra del Fuego**, página 71). Carlott Selzberg sigue con sus esfuerzos para que los personajes mueran (Ver **Capítulo V: Rencor**, página 80). Los personajes tienen mucho en lo que mantenerse ocupado,



CAPÍTULO III: EL ARTEFACTO

El propósito principal de los personajes en Altdorf es encontrar y destruir el segundo de los artefactos del Caos vinculado al demonio Xathrodox Incarnadine. Dejaron Middenheim con una descripción, una razón para creer que el objeto se encontraba en Altdorf y un contacto en la ciudad, Dieter Klemperer.

- ENCONTRANDO EL ARTEFACTO -

Los personajes jugadores llegan a Altdorf sabiendo que deben encontrar y destruir un artefacto del Caos. Saben incluso como es. Sin embargo, preguntar al azar a personas sobre si han visto una daga con runas del Caos inscritas es una buena forma de conocer a cazadores de brujas y a interrogadores de una manera muy personal.

Afortunadamente, los personajes tienen algo para empezar: Dieter Klemperer, al que se le ha enviado una carta de presentación, está esperando a los personajes. Un amigo de Dieter (ver página 44 para las opciones) y de los personajes ha avalado su misión, así que Dieter está dispuesto a ayudarles. Desgraciadamente, nunca ha oído hablar del artefacto y no tiene información detallada de cómo destruir una cosa así. Afortunadamente, conoce un montón de gente a la que preguntar. Desgraciadamente, los jugadores deberán usar el encanto, el engaño y la intriga para recabar la información de los contactos de Dieter. Con suerte, tendrán cierta habilidad en esas áreas. Esta parte de la aventura es pura interpretación. Hay un montón de oportunidades en Altdorf para el sigilo y la violencia, pero esta no lo es. Para algunos grupos de jugadores podría ser buena idea decírselo directamente, mientras que otros grupos lo asimilarán rápidamente a partir del contexto.

RESUMEN

Tras llegar a Altdorf, los jugadores van a ver a Klemperer Dieter, el Hechicero Celestial recomendado como contacto, y le piden su ayuda para encontrar y destruir el artefacto. El les explica que no puede ayudarles personalmente, pero les indica como podrían encontrar gente que sí puede (ver página 53).

Klemperer puede presentarles a algunas personas, que a su vez, pueden presentarles a otras. Mira el diagrama de relaciones de la página 51 para una información más detallada. Los vínculos individuales están repetidos en la descripción de cada personaje para facilitarte las cosas. Los personajes jugadores hablan con una persona a la vez y luego pasan a hablar con más personas, posiblemente con las recomendaciones de la persona que ya han visto. Luego pueden volver a hablar con la misma persona otra vez, seguramente con información o recomendaciones adicionales.

Los contactos se dividen en tres grandes grupos: Konrad Messner, que tiene el artefacto, y sus aliados. Gottri Hammerfist, que es una amenaza para Messner y debe ser

neutralizado si los personajes quieren conseguir el artefacto fácilmente, y sus aliados. Y Gabrielle Marsner, quien conoce una manera fácil de destruir el artefacto. Lord Frederick, quien conoce a casi todo el mundo, es un importante aliado con quien los personajes se reunirán probablemente varias veces, y Guillaume Deschamps, un hechicero que conoce una manera extremadamente peligrosa de destruir el artefacto.

En esta parte de la aventura es esencial que los personajes hablen con Konrad Messner sobre el artefacto y de porqué es una amenaza. Aunque no es necesario convencerle de que les ayude. Además, deben ponerse en contacto con Guillaume Deschamps y descubrir el ritual que conoce. Si lo logran, tomarán posesión del artefacto y serán capaces de destruir al espíritu del Demonio de su interior. Ni siquiera necesitan oír hablar de Gabrielle Marsner, aunque las cosas obviamente les irían mejor si lo hicieran.

No es posible proporcionar un resumen de lo que podría suceder en esta parte, ya que depende totalmente de los jugadores. Ellos deciden quién será el próximo contacto, qué postura tomar y cuando llevar a cabo las investigaciones. Durante el juego aparecerá una línea estructural mientras los personajes trazan su camino en la política, pero aquí dejamos todas las opciones abiertas.

LA INTRIGA EN MARCHA

Las aventuras políticas no son fáciles de dirigir, así que este capítulo proporciona tanto apoyo como es posible. Lo primero que tienes que tener en cuenta es que debes permitir a los personajes jugadores hablar con quienes quieran, en el orden que quieran. No pueden hablar con gente de la que todavía no hayan oído nada, pero aparte de esto, no debes limitarlos. Además, deberían poder usar cualquier estrategia que elijan durante las negociaciones. Algunas estrategias serán bastante malas, pero lo peor que puede pasar es que los personajes reciban un tirón de orejas. En resumen, los personajes pueden fallar estrepitosamente sin morir o eliminar las posibilidades de éxito, así que si quieren hacerlo, allá ellos.

CONTACTOS

Cada uno de los contactos que figuran a continuación tiene el mismo formato, con los perfiles a continuación.

NOMBRE

El nombre del personaje. Entre paréntesis figura como quiere que los personajes le llamen.

Perfil

Los perfiles normales en WJDR para cada personaje.

Tratamiento

La forma en que el personaje se presenta a los personajes. Sugerencias para interpretar a este personaje.

Lugares

Lugares adecuados para encontrar al personaje. Estos lugares se describen en términos generales en el capítulo de Altdorf (comenzando en la página 22); esta sección ofrece detalles personalizados. Trate de elegir la gama más amplia posible; no haga que los personajes se encuentren todos en casa.

Personas

La gente que conoce el personaje y puede presentar a los personajes jugadores. Están divididas en cuatro grupos: Contactos, Conocidos, Amigos y Adversarios. Un Contacto es alguien con quien el personaje puede hablar pero nada más. Un Conocido es alguien que conoce muy bien, pero no íntimamente. Un Amigo es alguien al que el personaje ve con frecuencia sobre una base social, alguien a quien podría pedir dinero prestado. Un Adversario es alguien a quien no le gusta el personaje y quiere destruirle o incluso verle muerto. Estas relaciones son siempre simétricas, si el personaje A tiene como contacto al personaje B, el personaje B también tendrá como contacto al personaje A.

Información

Datos útiles que el personaje conoce. Se dividen en Pública, Privada y Secreta. El personaje está dispuesto a decir la información pública a cualquiera que se muestre interesado. Es un poco receloso con la información Privada, pero no es un secreto. La información Secreta es justo eso. Debe dársele una muy buena razón para que la cuente. La misma información la pueden conocer personajes diferentes en diferentes categorías, algunas personas simplemente no son de confianza para los secretos, mientras que otras son reacias a decir nada a nadie.

Influencia

Métodos efectivos de ejercer presión sobre el personaje para que ayude.

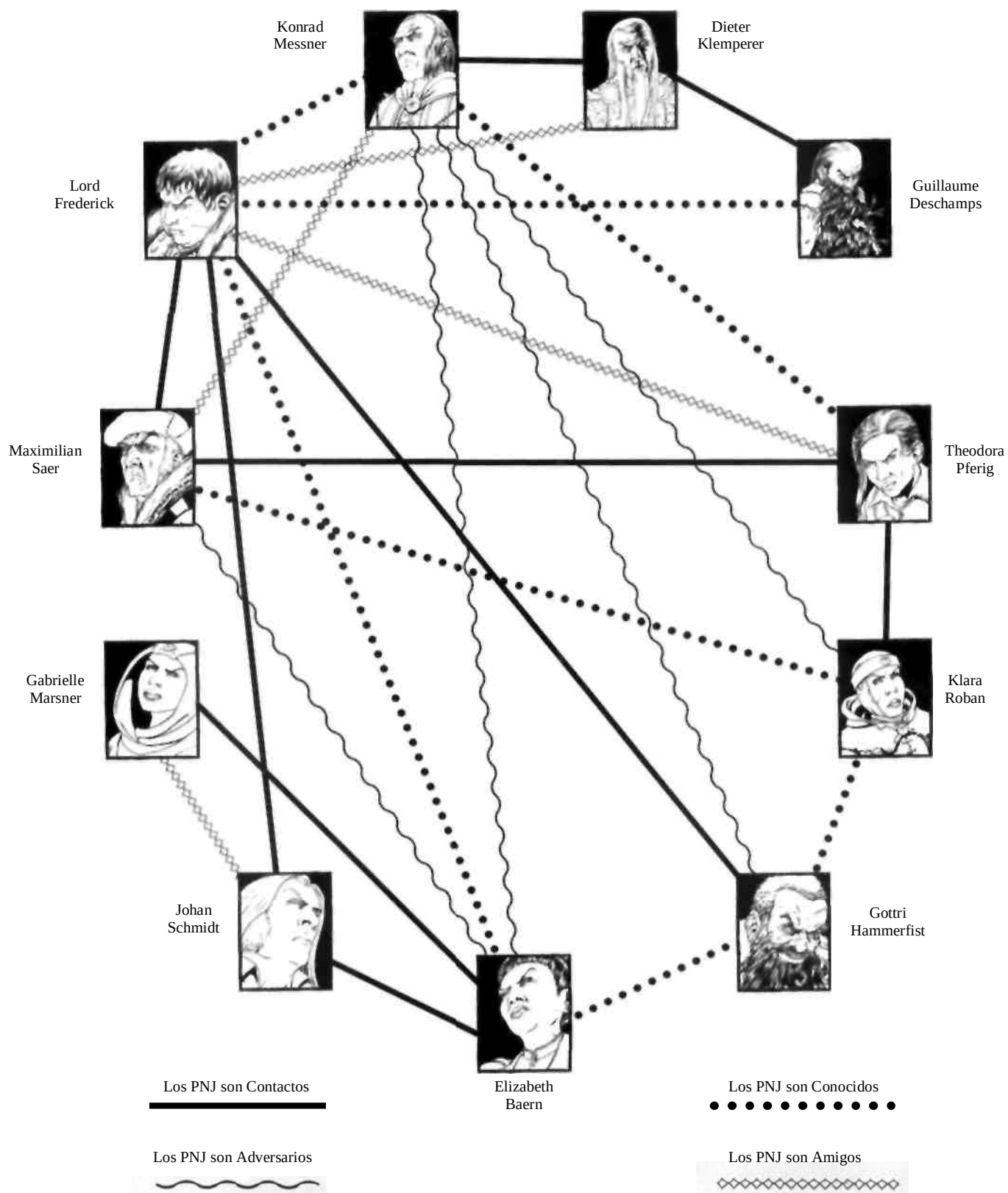
NEGOCIACIONES

Hay dos factores que influyen en el éxito de los personajes jugadores en las negociaciones con los PNJs, **el grado de presentación y el éxito en la negociación**. Para ayudarte a mantenerte en la pista, están medidas en puntos arbitrarios y pueden llegar hasta un total de 6. La primera es el **grado de presentación** que tengan de los otros PNJs. Una presentación simple de cualquiera vale 1 punto. La primera recomendación de un conocido o amigo vale 2 puntos, y las siguientes recomendaciones de otros amigos o conocidos valen 1 punto cada una. La primera petición a un amigo para ayudar a los personajes jugadores vale 3 puntos, y las peticiones futuras a otros amigos valen 2 puntos. Por otro lado, si los personajes sugieren que están trabajando con cualquiera de los adversarios del PNJ, pierden 1 punto por cada adversario nombrado de esta manera.

El segundo es el éxito de los PJs en las negociaciones. La sección de Influencia indica el número de puntos que un determinada **trozo de influencia proporciona** pero no cubre la negociación en sí misma. El éxito de los jugadores en la negociación puede proporcionar hasta 3 puntos. Por otra parte, un triste fracaso puede quitar hasta 3 puntos provenientes de otras fuentes. Se debe medir por lo impresionado que estás y por lo impresionado que crees que puede estar el PNJ.

Sin duda, son admisibles aquí las tiradas de dados. Sin embargo, algunos jugadores son mucho mejor o peor que sus personajes en la intriga. En esos casos, es posible que quieras hacer una tirada para ver lo que los *personajes* hacen. En la mayoría de los casos las habilidades adecuadas serán Carisma o Cotilleo, dependiendo del enfoque que el personaje esté tomando. Si no estás seguro, **un personaje en una presentación o que busque mejorar la presentación de otro** está usando Carisma, mientras que uno que busque información está usando Cotilleo. Regatear es demasiado materialista para usar

- DIAGRAMA DE RELACIÓN DE LOS PNJs -



en este contexto. Intimidar es positivamente contraproducente, los personajes quieren que esos PNJs permanezcan a su lado.

Por cada grado de éxito en la tirada de habilidad, añade 1 punto a los ya ganados en las negociaciones, hasta un máximo de 3. De igual manera, por cada grado de fracaso resta 1 hasta un mínimo de -3.

Es probable que todos los PJs quieran involucrarse en las negociaciones. Si eligen un líder, el líder hace las tiradas, pero deberás juzgar el éxito general de las negociaciones en base a todos los personajes. Si todos los personajes hablan a la vez, valóralos y haz que tiren por separado. Cuentan el resultado más extremo. Así, si los resultados son -2, 0 y 1, se usa el resultado de -2 ya que es el más distante de cero.

OBJETIVOS

¿Cuáles son los objetivos de los personajes? El número de puntos necesarios para una cosa determinada se enumera en la siguiente tabla:

COSTE DE LA INFORMACIÓN EN PUNTOS

Puntos	Objetivo
1	Conocer un hecho público
2	Conseguir que te presenten a alguien
3	Conocer un hecho privado
4	Conseguir que te recomienden a alguien
6	Conocer un secreto
6	Hacer que alguien pida a un amigo que te ayude

Los puntos no se usan para favores, al menos, no para favores disponibles en esta aventura. Si los personajes tienen 6 puntos con cierta persona, pueden conocer todos los secretos de la lista y hacer que el personaje pida a todos sus amigos que les ayuden.

COMBATE

Es posible que los personajes decidan usar la violencia física contra alguno de sus contactos. Es una muy mala idea, aunque podría no detenerles. Además de cualquier amenaza que los contactos suponen personalmente hacia los personajes jugadores, todos los nobles tienen guardaespaldas que se echarán sobre los personajes a la primera oportunidad y llamarán a la guardia. Usa el perfil de Espadas a Sueldo del WJDR para los guardaespaldas y el perfil de Guardia Local para los guardias. La mayoría de hechiceros no necesita guardaespaldas, pero los tienen para evitar destruir sus hogares con magia defensiva. Los personajes jugadores deberán encontrarse frente a un ilimitado suministro de tales oponentes hasta que sean sometidos y arrestados.

La negociación inteligente y la intervención de Dieter y otros aliados, podrían sacarlos de entre las rejas, pero encontrarán todo mucho más difícil. Incrementa todas las dificultades de la intriga en un grado. Por ejemplo, **Desafiante (-10%)** pasaría a ser **Difícil (-20%)**.

OBJETIVOS FINALES

Los PJs tienen dos objetivos finales, aunque no los conocen al principio.

El primero es conseguir que Konrad Messner les diga que el artefacto está en la Pirámide de la Luz, y se ofrezca a ayudarles a sacarlo. Esto requiere 6 puntos, pero no lo hará hasta que los personajes encuentren a alguien que pueda destruir el artefacto y neutralicen a Gottri Hammerfist, quién podría usar la eliminación del artefacto como pretexto para cazar a Konrad.

El segundo es encontrar a Gabrielle Marsner y averiguar que ella conoce un ritual para destruir artefactos del Caos, lo que tiene guardado en secreto.

Obviamente, aunque los personajes encuentren primero a Konrad (lo cual es posible, Dieter le conoce un poco), no le convencerán de que revele su secreto. Gabrielle no es muy conocida, por lo que puede llevar a los personajes algo de tiempo oír hablar de ella, y aún así tienen que convencerla de que les ayude. De esta forma, los PJs deben realizar algo de intriga antes de llegar a algún lado.

DRAMATIS PERSONAE

Nombre	Rol	Notas
Elizabeth Deschamps	Mujer noble	Vanidoso, grosero y apoya a Gottri
Guillaume Deschamps	Hechicero de Jade	Conoce un ritual que puede destruir el artefacto, al coste de al menos una vida de un personaje jugador.
Lord Frederick	Hombre noble	Conoce a casi todo el mundo importante
Gottri Hammerfist	Cazador de Brujas	Loco. Piensa que todos los hechiceros de la luz son cultistas del Caos.
Dieter Klemperer	Hechicero Celestial	Contacto inicial.
Gabrielle Marsner	Hechicero Amatista	Conoce un ritual que puede destruir el artefacto.
Konrad Messner	Hechicero de la Luz	Sabe donde está el artefacto y como conseguirlo.
Theodora Pferig	Antiguo Cazador de Brujas	Tiene influencia con Konrad Messner.
Klara Roban	Sacerdotisa de Sigmar	Apoya a Gottri pero puede ser convencida de que lo ponga en tratamiento.
Maximilian Saer	Comerciante	Amigo de Konrad Messner.
Johan Schmidt	Noble	Amigo de Gabrielle Marsner. Puede convertirse en un PJ.

ESTIMULACIÓN

Tienes mucha flexibilidad para estimular esta parte, dependiendo de cómo le guste a tus jugadores interpretar la intriga y la interacción personal.

En primer lugar, los encuentros pueden jugarse con diferentes niveles de detalles. Por un lado, se puede interpretar cada palabra dicha en cada frase. Por otro, los jugadores resumen su enfoque básico y realizan las tiradas. Muchos grupos por supuesto, podrían hacer algo intermedio, y deberás variar el nivel para un grupo concreto, reduciendo el detalle si se aburren o incrementándolo si se meten en el papel.

En segundo lugar, puedes amañar el número de encuentros. Si los jugadores realmente no parecen divertirse en esta parte de la aventura, incrementa la cantidad de conocimiento que tiene su contacto actual sobre los contactos críticos y haz más fácil convencer a Konrad y Gabrielle para que les ayude. Si quieres hacer esto, Lord Frederick es una buena elección como contacto clave, ya que juega un papel importante en la aventura y puede llamar la atención de los jugadores. Por otro lado, si los jugadores realmente parece que se divierten con la socialización, puedes animarte a repetir las visitas a ciertos contactos no dándoles toda la información de golpe.

PRIMEROS PASOS

Los personajes jugadores comienzan con algo de información. Tienen una descripción del artefacto que poseen después y saben que se usa para invocar un Demonio mayor del Caos al mundo. También saben que la destrucción del artefacto ayudará a desterrar al Demonio. Tienen razones para creer que el artefacto se encuentra en Altdorf, y tienen una carta de presentación para Dieter Klemperer quién podría estar dispuesto a ayudarles.

La mayoría de jugadores, en esta situación, tendrán a sus personajes pidiendo consejo a Dieter. Esto es exactamente lo que hay que hacer, y te da, como director de juego, una oportunidad para dar a los personajes algunos consejos sobre como proceder en esta parte de la aventura. Lo ideal sería trabajar la siguiente información en una conversación, pero puedes simplemente leerlo tal cual.

Si pensamos en la ubicación del artefacto, hay dos grandes posibilidades. La primera es que se encuentre actualmente en manos de un culto del Caos. Por supuesto, esperamos que ese no sea el caso. La segunda es que se encuentre a salvo por un grupo que no sepa como destruirlo.

En el primer caso, las personas que más posibilidades tienen de saber algo son los cazadores de bruja y similares. Puede que hayan visto algo durante sus aventuras que pueda llevar a su localización actual. Por supuesto, necesitarás tener el respaldo de otras personas y convencerles de que no les harás daño cuando te lo digan.

En el segundo caso, podrías empezar hablando con un Hechicero de la Orden de la Luz, como Konrad Messner. Tienen fama de custodiar un gran sótano que contiene numerosos artefactos que no pueden ser destruidos. Por supuesto, no te van a decir si lo tienen ni a entregártelo. De

nuevo, el apoyo de otras personas es tan vital como las habilidades de negociación. También deberás demostrar que sabes como destruir el artefacto, ya que los Hechiceros de la Orden de la Luz sin duda pueden protegerlo mejor que un grupo de aventureros errantes.

Lo que nos lleva a tu segundo problema: encontrar una manera de destruir el artefacto. De nuevo, hablar con los cazadores de bruja puede ser de ayuda, pero muchos de los artefactos del Caos solo pueden ser destruidos mágicamente, lo que significa hablar con los hechiceros e intentar encontrar a alguien que conozca un ritual apropiado. La gente normalmente es reacia a hablar sobre esto, ya que les puede hacer objetivo de los cultos del Caos que no quieren que sus artefactos sean destruidos, lo que significa que probablemente necesitarás el apoyo de otras personas.

Así que necesitarás el apoyo de las personas con las que hables. No seas grosero. No les trates como criados. Si solo quieren charlar brevemente que lo hagan, menos es nada. Puedo presentarte a Konrad Messner, un Hechicero Maestro del Colegio de la Luz, y a Theodora Pferig, una cazadora de brujas retirada. También puedo presentarte a Lord Frederick, quién conoce a mucha gente. Después de eso, sin embargo, deberás encontrar tus propios contactos. Te aconsejo que preguntes a la gente si conocen a alguien más que pueda ayudarte

PERSONAJES

Esta sección describe a todos los PNJs importantes con los que los personajes pueden interactuar mientras buscan el artefacto y una forma de destruirlo. Están resumidos en la tabla de la página 52.

ELIZABETH BAERN (MI SEÑORA)

Profesión: Noble

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
30%	34%	30%	26%	32%	39%	37%	45%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	2	4	0	2	0

Habilidades: Carisma, Mando, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Cotilleo +10%, Actuar (músico), Leer/Escribir, Montar, Hablar idioma (Reikspiel) +10%

Talentos: Etiqueta, Don de gentes, Intelectual, Intrigante, Especialista en armas (Esgrima), Imperturbable

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Ninguna

Enseres: Atuendo de noble de la mejor artesanía, propiedades

Tratamiento

Elizabeth cree que los plebeyos están estos días por encima de su posición social. Si ninguno de los personajes jugadores es un noble les hace sentir su falta de posición. Les hace esperar, interrumpe su conversación con ellos para hacer cosas más importantes como alimentar a su perro faldero, y les da órdenes triviales, tratándoles como a criados. Si algún personaje es noble, no será tan grosera con ellos, pero tampoco será especialmente amable. Si es insultada lo más mínimo llamará a sus criados para echar fuera a los personajes, y solo denigrarse rápidamente le hará cambiar de opinión.



En sus tiempos jóvenes destruyó un culto del Caos, en gran parte debido a la buena suerte, y esto le traido un gran respeto en estos círculos de Altdorf. Su familia ha ido perdiendo poco a poco su riqueza a lo largo de los años, y su influencia con ello. Se aferra al respeto ganado como algo que aún podría salvar a su familia. Por otro lado, no quiere de ninguna manera volver a tener contacto con el Caos.

Los personajes deben darse cuenta de que está obsesionada con la posición de su familia y la importancia del golpe que infligió contra el Caos.

Lugares

Su finca amurallada: El jardín en la parte delantera de la casa está en buen estado, pero la parte de atrás está descuidada casi por completo. En el interior, las habitaciones que los personajes se suponen que ven están elegantemente decoradas con reliquias antiguas. Al echar un vistazo a otras habitaciones, ven que hay muchos menos adornos o muebles, y muchas habitaciones han sido cerradas, con sábanas cubriendo los muebles.

La Gorgona: Ver debajo a Lord Frederick. Su familia ha sido miembro desde que el club abrió sus puertas, y no se excusa en absoluto cuando los personajes tengan que entrar por la puerta de atrás.

Personas

Contactos: Gabrielle Marsner

Conocidos: Lord Frederick, Gottri Hammerfist

Amigos: Ninguno. No admite que nadie sea igual a ella.

Adversarios: Konrad Messner. Nunca la trata con el respeto que ella siente que se le debe. Sabe que realmente ella hizo bien poco en la derrotar del culto del Caos.

Maximilian Saer. Un presuntuoso plebeyo que una vez tuvo la temeridad de intentar conquistarla, algo que ella nunca menciona.

Información

Pública: “Maximilian Saer es un presuntuoso plebeyo que lo que realmente quiere es ser miembro de La Gorgona,

pero no tiene los contactos que lo recomienden. Está bien así. Él no encajaría ahí.”

Privada: “El Colegio de la Luz tiene un gran almacén de peligrosos artefactos del Caos, incluido uno que recuperé del culto que destruí. Los hechiceros están divididos entre los que dicen que deben ser destruidos y los que dicen que deben ser guardados para usarlos contra el Caos. De cualquier manera, solo los Hechiceros Maestros pueden entrar a los sótanos.”

“Konrad Messner se presenta como un gran y poderoso adversario del Caos, pero tengo mis dudas. Realmente no aprecia a la gente que ha luchado contra el Caos, tal vez sus simpatías no están tan claras como nos gustaría pensar.”

Secreta: “Gabrielle Marsner desea tener la reputación de una poderosa hechicera, aunque realmente no ha hecho nada significativo todavía. A pesar de todo, si quieres camelarla, menciona que has oído eso.

Influencia

Si los personajes halagan escandalosamente a Elizabeth, sobre la gran posición de su familia y la importancia de sus acciones contra el Caos, ganan un punto.

Si los personajes convencen a Konrad Messner de que la visite, muestre un gran respeto por su derrota del culto del Caos y le pida consejo sobre como tratar el problema que los personajes tienen, se sentirá halagada. Se muestra inmediatamente convencida de que Gottri fue engañado y ofrece información de que Gabrielle, un Hechicero Amatista, ha tenido recientemente aventuras contra el Caos, junto con la información marcada como Secreta anteriormente.

Los personajes que la halaguen pueden convencerla de que no necesita atacar a Konrad Messner para mantener su posición. Dándole una oportunidad segura de ser parte de otra lucha contra el Caos, como mentir sobre su participación en la propia aventura de los personajes, también podría convencerla de ayudar a Gottri, quién, de todos modos, no le gusta mucho.

GUILLAUME DESCHAMPS (MAITRE DESCHAMPS)

Profesión: Hechicero Maestro (ex Aprendiz de hechicero, ex Hechicero adepto)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
42%	38%	27%	40%	38%	59%	64%	43%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	2	4	4	3	6	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Magia +20%, Runas, Teología), Canalización +20%, Carisma, Sabiduría popular (Bretonia, El Imperio), Cotilleo, Sentir magia +10%, Supervivencia +10%, Percepción +10%, Leer/Escribir +10%, Montar, Buscar, Lengua arcana (Élfico arcano, Magia), Hablar idioma (Bretón, Clásico, Eltharin, Reikspiel)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber arcano (Vida), Manos rápidas, Recio, Magia menor (Disipar, Caminar por el cielo), Meditación, Proyectil infalible, Visión nocturna, Magia pueril (Arcana), Ritual (Lo sin carne hecho carne), Intelectual

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (hoz)

Enseres: propiedades

Tratamiento

Guillaume sigue siendo un aventurero en activo, luchando contra las fuerzas oscuras que saquean las obras de la vida. Como resultado, tiene una comprensión genuina de la vida del aventurero y verdadero respeto por los personajes. Espera que se le devuelva ese respeto, y si es necesario, les advierte que rechacen aceptar consejos de los más experimentados, es una buena manera de morir horriblemente. A pesar de que quiere ayudar, no conoce mucha gente en Altdorf, lo que le da poca importancia como contacto. Tampoco está dispuesto a acompañar a los personajes en sus aventuras, la razón por la que se encuentra en la ciudad, es para descansar antes de salir de nuevo. Sin embargo, si los personajes están verdaderamente desesperados, llevará a cabo *Lo sin carne hecho carne* por ellos (ver lateral).



Guillaume está casi en los cuarenta y todavía está vigoroso, aunque está casi totalmente calvo. Su barba, por el contrario, es larga y salvaje, con ramas y hojas que salen deliberadamente de ella. Viste túnica verde, lleva una pequeña hoz y va descalzo en todo momento. Es originario de Bretonia y todavía tiene un débil acento en su Reiskpiel.

Lugares

Su finca amurallada: Aunque los muros exteriores son sólidos, la casa de desmorona bajo el embiste de cientos de plantas. Guillaume ganó su finca en una de sus primeras aventuras y está alentando a las fuerzas de la vida para recuperarla. Vive en un refugio formado a partir de árboles vivos, en un lateral de la casa en descomposición.

El Colegio de Jade: Ver la página 28 para información sobre el Colegio de Jade.

Personas

Contactos: Dieter Klemperer

Conocidos: Lord Frederick

Amigos: Ninguno.

Información

Pública: Nada relevante.

Privada: El funcionamiento de *Lo sin carne hecho carne* y las condiciones bajo las que se lo lanzará a los PJs.

LO SIN CARNE HECHO CARNE

Tipo: Arcano

Lengua arcana: Magia

Magia: 3

PE: 300

Ingredientes: El espíritu de un demonio atrapado, un sacrificio voluntario de una criatura inteligente.

Condiciones: Ninguna en particular.

Consecuencias: Si se falla la tirada el lanzador cae inconsciente y no recupera el sentido hasta el día siguiente.

Factor de dificultad: 15

Preparación: Dos horas

Descripción: Este ritual toma el espíritu de un demonio atrapado y lo ata a un anfitrión voluntario. Si el anfitrión muere durante el ritual, el espíritu atrapado se destruye por completo.

El espíritu atrapado no puede interferir con el lanzador del ritual de ninguna manera, pero el lanzador tampoco puede hacer otra cosa que continuar con el ritual. Si el ritual se interrumpe después de que haya surgido efecto, el espíritu atrapado retorna a su vínculo, dejando muerto al sacrificado.

El sacrificado suele transformarse por la posesión llegando a ser absolutamente formidable en combate. Por tanto, no es una manera fácil de destruir un espíritu, y es garantía de la muerte de al menos una persona.

Secreta: Nada relevante

Influencia

Los personajes ganan 1 punto si explican porqué tienen que destruir el espíritu del artefacto.

LORD FREDERICK (FREDERICK)

Profesión: Señor noble (excortesano, exnoble, exestudiante, exerudito)

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
60%	33%	52%	41%	40%	69%	52%	68%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	5	4	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Arte, Demonología +10%, Magia +10%, Nigromancia), Charlatanería, Carisma +20%, Mando +10%, Sabiduría popular (Bretonia, Enanos, El Imperio +20%, Tilea), Tasar, Jugar, Cotilleo +20%, Sanar, Percepción, Actuar (Música), Leer/Escribir, Montar, Buscar, Hablar idioma (Bretón, Clásico, Khazalid, Reikspiel, Tileano)

Talentos: Etiqueta, Pies ligeros, Lingüística, Suerte, Don de gentes, Intelectual, Especialista en armas (Esgrima, Parada), Cortés, Muy fuerte

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero de la mejor artesanía)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Estoque de la mejor artesanía, Rompeespadas de la mejor artesanía
Enseres: Traje de noble de la mejor artesanía, propiedades

Tratamiento

Lord Frederick es el heredero de una de las familias más distinguidas, propietaria de extensas fincas en Ostland. Es el hijo menor, pero sus hermanos mayores están justo por debajo de los Condes Electores. En consecuencia nunca ha tenido que preocuparse por el dinero, y la mayoría de la gente está ansiosa de ganarse su favor. Esto no lo ha convertido en presumido ni mimado, realmente le gusta la gente y quiere ser amigo de todo el que conoce. El rechazo no es algo que experimente frecuentemente, haciendo su personalidad más bien parecida a la de un cachorro ansioso que no puede imaginar a nadie que le rechace.



Lord Frederick está convencido de que el Caos se presenta como una amenaza inmediata al Imperio y al mundo entero, y tiene un gran respeto por aquellos que han luchado contra el Caos en persona. Le dice a los personajes que a veces va a la Casa Imperial para hablar con varios sargentos y capitanes y financiar premios y medallas a los guerreros particularmente valientes. En las visitas sucesivas es probable que mencione el último premio que otorgó, a un guardia que salvó sin ayuda un carruaje de dos Hombres Bestia o un guardia que descubrió un Mutante escondido en las alcantarillas. Es importante que los personajes jugadores se den cuenta de que puede entrar y salir de la Casa Imperial a voluntad.

Afirma que desea tener el coraje para luchar en persona contra el Caos, en realidad, es más valiente de lo que cree y puede tener oportunidad de demostrarlo.

Sus ropas son de la más alta calidad, y lleva un anillo con un enorme zafiro en todo momento. Está en los treinta, es algo pálido y con algo de sobrepeso. Pasa mucho más tiempo sentado absorto en la lectura que haciendo ejercicio.

Lugares

Su finca amurallada: El jardín y las construcciones están en excelentes condiciones, y los criados, con librea de color verde y oro, tratan a todos con respeto. El escudo de armas familiar es un complejo desorden, dividido en 30 partes que muestran los lazos de muchas familias que se casaron con esta. La casa generalmente está decorada con un estilo más bien anticuado, pero la habitación de Lord Frederick tiene muchos recuerdos de batallas contra el Caos.

La Gorgona: Un club muy exclusivo. Este club está en una finca amurallada, y el personal insiste en que los personajes entren por la entrada trasera y se reúnan con Lord Frederick en una habitación privada, una situación que él excusa mucho. Si los personajes desenmascaran a Wolfgang Scheunacht, Lord Frederick les invita de nuevo, y esta vez presiona a los empleados lo suficiente como para que entren por delante.

Teatro Zeigmullers: Lord Frederick tiene un palco lateral. Si se reúne aquí, se estará representando *El Duque*

Tileano, un clásico romance sangriento y drama de venganza, aunque Lord Frederick lo ignora completamente.

Personas

Contactos: Gottri Hammerfist, Klara Roban, Johan Schmidt, Maximilian Saer

Conocidos: Elizabeth Baern, Guillaume Deschamps, Konrad Messner

Amigos: Dieter Klemperer Theodora Pferig

Información

Pública: "Maximilian Saer es muy puntilloso con el aspecto. Asegúrate de que vistes con elegancia cuando vayas a verlo".

"Johan Schmidt realmente quiere ser un aventurero, y parece tener las agallas para ello. Podrías pensar en llevarlo contigo, te estará eternamente agradecido. Pasa bastante tiempo rondando a los aventureros por lo que podría conocer gente que pueda ayudarte."

Privada: Lord Frederick puede recomendar gente como miembros de La Gorgona, y su recomendación siempre se tiene en cuenta. Si los personajes sin suficientes puntos para obtener información Privada le piden que recomienden a alguien razonable (cualquiera contactado en esta parte del escenario es razonable), lo hará.

Secreta: Ninguna.

Influencia

Contar a Lord Frederick historias detalladas y creíbles de luchas contra el Caos tiene un valor de 1 punto. Mostrarle reliquias de tales luchas vale 2. Darle una reliquia para su colección vale 3. Lord Frederick realiza una tirada de Sabiduría académica (Demonología) para detectar historias inventadas.

Especial

Negociar con Lord Frederick es **Fácil (+20%)**. Siempre está dispuesto a ayudar.

GOTTRI HAMMERFIST (HAMMERFIST)

Profesión: Cazador de brujas (ex campeón judicial, exsoldado, exveterano)

Raza: Enano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
76%	45%	48%	60%	34%	41%	50%	24%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	18	4	6	3	0	5	0

Habilidades: Sabiduría académica (Teología), Criar animales, Carisma, Mando, Sabiduría popular (Enanos, El Imperio +10%), Consumir alcohol, Esquivar +20%, Conducir, Jugar, Cotilleo +10%, Intimidar +10%, Percepción +20%, Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Oficio (Cantero)

Talentos: Desarmar, Artesanía enana, Odio visceral, Parada veloz, Visión nocturna, Resistencia a la magia, Especialista en armas (Esgrima, Presa, Pólvora, Parada, A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Audaz, Muy fuerte

Locuras: Pensamientos venenosos

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero, Grebas de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1

Armas: Escudo, Arma de mano (Hacha), Pistola

Enseres: Pólvora y munición para 20 disparos, vivienda

Tratamiento

Gottri está concentrado, no quiere perder el tiempo hablando de asuntos triviales, en vez de eso, se concentra en la caza y la lucha contra el Caos. Trata a los personajes como simples fuentes de información y posibles aliados en la batalla, sin preocuparse por sus sentimientos. Si piensa que un determinado plan es imprudente, lo dirá y seguirá adelante sin pensar que los personajes puedan ofenderse.



Gottri está bastante loco. Está plenamente convencido de que los hechiceros del Colegio de la Luz están participando en una conspiración para entregar la totalidad del Imperio a las fuerzas del Caos. En particular, está seguro de que Konrad Messner es un cultista del Caos y destruir al hechicero es su primera prioridad. Este tema es probable que salga porque Gottri está obsesionado con él. Pronto se hará evidente de que no tiene, de hecho, ninguna prueba contra Konrad. Aunque como respetado cazador de brujas, sin embargo, casi no las necesita.

Gottri viste con chaqueta de cuero casi todo el rato porque nunca sabes cuando va a golpear el Caos, y siempre tiene a manos un hacha. Mantiene su pelo corto para no proporcionar lugares donde agarrarse cuando lucha contra el Caos.

Lugares

Su residencia: Las ventanas están bloqueadas y desde el interior los personajes pueden ver que las paredes han sido reforzadas. El mayordomo identifica a los personajes a través de una pequeña ventana en la puerta antes de dejarlos pasar, y cuando entran, ven que lleva una armadura de cuero y porta pistola y espada. Los otros criados también van armados, y el interior de la casa se parece más a una fortaleza que a un hogar.

Personas

Contactos: Lord Frederick

Conocidos: Elizabeth Baern, Klara Roban

Amigos: Ninguno. Gottri no tiene “amigos”

Adversarios: Konrad Messner: está irracionalmente convencido de que Konrad es un cultista del Caos y solo necesita un pretexto para acusarlo.

Información

Pública: “Creo que Konrad Messner está más involucrado con el Caos de lo que es saludable. Debes de ser muy, muy cuidadoso con él.”

Privada: “Konrad Messner es un peligroso cultista del Caos, que recoge artefactos del Caos para sus propios fines. Sospecho que conoce algún ritual para ganar un gran poder usando los artefactos, que usará antes de invocar a su vil amo para destruir el Imperio. Los otros Hechiceros de la Luz forman parte de su conspiración”.

Secreta: Ninguna.

Especial

Konrad no dará el artefacto a los personajes hasta que Gottri sea neutralizado. Casi la única forma de hacerlo es conseguir que sea declarado loco e internado para tratamiento en algún lugar. Todavía es un cazador de brujas respetado, por lo que matarle no hará sino atraer oscuras sospechas bajo las cabezas de los personajes jugadores. No podrá ser declarado loco mientras Elizabeth y Klara sigan apoyándolo.

DIETER KLEMPERER (KLEMPERER)

Profesión: Hechicero Maestro (ex Aprendiz de hechicero, ex Hechicero adepto)

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
38%	40%	30%	37%	31%	61%	66%	41%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	3	4	3	4	0

Habilidades: Sabiduría académica (Astronomía +10%, Historia, Magia +20), Canalización +20%, Carisma, Sabiduría popular (Elfos, El Imperio), Cotilleo, Sentir magia +10%, Percepción, Leer/Escribir +10%, Montar, Buscar, Lengua arcana (Élfico arcano, Demoníaco, Magia), Hablar idioma (Bretón, Clásico, Eltharin, Reikspiel)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber arcano (Los Cielos), Manos rápidas, Magia menor (Armadura de Aethyr, Alarma mágica, Cierre mágico), Suerte, Meditación, Proyecto infalible, Magia pueril (Arcana), Intelectual, Sexto sentido

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Daga

Enseres: Residencia

Tratamiento

Dieter es un Hechicero Maestro del Colegio Celestial. Dieter nunca se muestra sorprendido. A menudo, esto se debe a que

su visión mágica le indica que debía esperar algo como eso, aunque a veces, simplemente es porque es muy bueno ocultando sus reacciones. Es propenso a decir cosas como “bien, por supuesto”, y “naturalmente” cuando la gente le dice cosas, lo que sugiere que ya las conocía.



Es extremadamente tolerante a la grosería y al mal comportamiento en general. Quiere que los personajes sepan que su comportamiento es inadecuado, pero ya que son meros aventureros, no siente que puedan mantener razonablemente los estándares civilizados.

Dieter está casi en los setenta y muestra su edad. Su barba y cabellos son blancos con ocasionales manchas grises, y camina con una leve inclinación. Sus ropas azules están bordadas en plata con cometas, lunas y estrellas. De hecho, hay tantas de estas imágenes que hacen que el efecto sea más que impresionante.

PURIFICACIÓN DEL RECIPIENTE CORRUPTO

Tipo: Arcano

Lengua arcana: Magia

Magia: 3

PE: 300

Ingredientes: El artefacto que debe ser purificado, ocho flechas de plata colocadas alrededor del artefacto y apuntando hacia él, un espejo distorsionado, que se rompe a la puesta del sol durante el ritual.

Condiciones: El lanzamiento debe empezar al amanecer y finalizar al amanecer del día siguiente. Debe realizarse en un lugar donde la luz del sol naciente pueda caer directamente sobre el artefacto, lo que generalmente significa el exterior.

Consecuencias: Si se falla la tirada el lanzador recibe 1 Herida por cada punto por el que la haya fallado. No ocurre si el ritual se interrumpe.

Factor de dificultad: 18

Preparación: 24 horas

Descripción: Este ritual destruye un espíritu del Caos atrapado en un objeto. No tiene efecto en demonios fuera de objetos, ni en Mutantes, Hombres Bestia o cultistas de cualquier tipo. Del mismo modo, no tiene efecto con objetos mágicos, no importa lo corrupta que sea la magia que use, a menos que un espíritu del Caos esté atrapado dentro.

En el transcurso del ritual, la mente del lanzador se abre parcialmente al espíritu del artefacto. El poder del ritual restringe lo que el Demonio puede hacer, pero las terribles imágenes que el lanzador visualiza se cobra su precio en su salud mental. El lanzador debe realizar una tirada de Voluntad cada tres horas, comenzando a las tres horas del comienzo del ritual. Por cada fallo, el lanzador gana 1 Punto de Locura.

La primera tirada es **Muy Fácil (+30%)**, y cada tirada siguiente es un nivel más difícil, hasta que las dos últimas, realizadas a las 21 horas y justo antes de que el ritual termine, son ambas **Muy Difícil (-30%)**. Si el lanzador gana suficientes puntos para volverse loco, su mente no se rompe realmente hasta que finaliza el ritual.

Si el ritual se realiza con éxito, el espíritu atrapado es destruido con los primeros rayos del sol naciente que impactan en el artefacto. El objeto parecerá que tiene siglos de edad en unos instantes, corroyéndose o rompiéndose en trozos.

Lugares

Su residencia: Hay muchos instrumentos astronómicos por ella, algunos simplemente decorativos y otros con muestras de uso. El mayordomo está vestido con un traje muy elaborado en blanco y negro, con una gorguera y bordados en la chaqueta, y es extraordinariamente amable con todos.

El Colegio Celestial: Ver página 25 para información sobre el Colegio Celestial.

La Arboleda: Ver debajo a Konrad Messner para detalles.

Personas

Contactos: Guillaume Deschamps, Konrad Messner, Theodora Pferig

Conocidos: Nadie en particular.

Amigos: Lord Frederick

Información

Pública: “Habla con Lord Frederick. Conoce un montón de gente y seguro que puede presentarte a alguien que pueda ayudarte.”

Privada: “A Lord Frederick le encanta escuchar batallas contra el Caos y colecciona reliquias de dichas batallas, armas y otras cosas. Sin embargo, no quiere nada que esté corrupto por el Caos.”

Secreta: “Los sótanos del Colegio de la Luz contienen enormes cantidades de peligrosos artefactos del Caos. Aunque, estoy seguro de que no son ninguna amenaza siempre que permanezcan allí.”

Influencia

Nada que los personajes puedan aplicar fácilmente.

Especial

Los personajes jugadores comienzan con una carta de presentación para Dieter, lo que les permite empezar con 2 puntos. En términos de juego, su extrema tolerancia al mal comportamiento significa que el estilo de negociación de los personajes nunca puede reducir el número de puntos que tengan con él, así que siempre estará dispuesto a presentarles gente.

GABRIELLE MARSNER (GABRIELLE)

Profesión: Hechicero Maestro (ex Aprendiz de hechicero, ex Hechicero adepto)

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
36%	32%	34%	34%	38%	56%	69%	36%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	3	4	0

Habilidades: Sabiduría académica (Magia +10%, Nigromancia), Canalización +10%, Sabiduría popular (Enanos, Elfos, El Imperio), Cotilleo, Intimidar, Sentir magia +10%, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel), Nadar

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber arcano (Muerte), Manos rápidas, Magia menor (Disipar, Mover), Meditación, Imitador, Magia pueril (Arcana), Resistencia a enfermedades, Ritual (Purificación del Recipiente Corrupto), Intelectual

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano

Enseres: Grimorio, Herramientas del oficio (Boticario), Los naipes del Maestro Wilhelm

Tratamiento

Gabrielle se ha convertido hace poco en Maestro del Colegio Amatista. A Gabrielle le gusta cultivar un aura de misterio. Viste con una voluminosa túnica morada con una profunda capucha y se mantiene en las sombras de la sala tanto como sea posible. Como resultado, es imposible verle cara en circunstancias normales.

También lleva guantes morados, asegurándose de que ninguna parte de su piel queda fácilmente visible. Aquellos que la conocen, especulan con que esconde horribles desfiguraciones y sugieren que sus estudios la han dejado casi indistinguible de un cadáver. En realidad, es hermosa y tiene poco más de veinte años. Una de las razones por la que mantiene el aire de misterio es para evitar que la juzguen por tales condiciones.



Cuando los personajes jugadores terminen de hacerle una pregunta, permanece en silencio durante mucho tiempo. Si los personajes jugadores comienzan a hablar de nuevo para rellenar el silencio, ella se los permite. Cuando habla, se asegura de que tiene algo importante que decir y se asegura de que suene importante.

Lugares

El Colegio Amatista: Ver la página 22 para detalles sobre el Colegio Amatista.

Personas

Contactos: Elizabeth Baern

Conocidos: Nadie en particular.

Amigos: Johan Schmidt

Información

Pública: Ninguna. No dice nada sin una buena razón.

Privada: Ninguna.

Secreta: Conoce el ritual *Purificación del Recipiente Corrupto*, que puede destruir la esencia de un espíritu malvado atrapado en un objeto. Si mucha gente conociera que ella sabe este ritual, se convertiría en el

LOS NAIPES DEL MAESTRO WILHELM

El Maestro Wilhelm es una figura legendaria, supuestamente un poderoso hechicero humano que dominaba la Alta Magia antes de los tiempos de Magnus el Piadoso, incluso antes de los tiempos de Sigmar según algunos relatos. Se supone que creó muchos objetos mágicos, incluida una baraja completa con 78 naipes, cada uno de los cuales con un poder distinto. En sus aventuras Gabrielle ha encontrado dos naipes, ambos mágicos y del mismo estilo. Cree que puede haber encontrado dos naipes de la baraja del Maestro Wilhelm y le gustaría conseguir más.

Gabrielle no suele llevar los naipes con ella, sino que se las confía al sótano del Colegio Amatista. Si cree que puede necesitar uno u otro los lleva, pero no cree que los necesite en las reuniones de contexto social con los personajes.

Dos de Espadas: El portador puede hacer que una persona niegue conocer un solo hecho. El objetivo debe hacer una tirada de Voluntad para evitar esta influencia, con una dificultad determinada por la naturaleza del hecho. Si el objetivo tuviera que realizar un gran esfuerzo mental para darse cuenta del hecho normalmente, la tirada es **Muy Difícil (-30%)**. Por otro lado, una orden para negarse a reconocer que hay una persona delante de él sería una tirada **Muy Fácil (+30%)**. Si se falla la tirada inicial, el objetivo continuará negando el hecho hasta que el portador del naipe cambie su efecto hacia otra persona. El naipe solo puede afectar a una persona al mismo tiempo, pero no tiene límite de personas a las que puede afectar al día.

Cinco de Varitas: El portador puede tener un bono de +10% a cualquier tirada enfrentada. Sin embargo, cada vez que lo haga tendrá más tarde un penalizador de -5% en una tirada no enfrentada, ya que las circunstancias conspiran para minar su intento. El bono máximo en una tirada simple es de +10%, aunque el director de juego podría aplicar cualquier número de penalizaciones, hasta el número apropiado, a la misma tirada de habilidad.

objetivo de muchos cultos malvados y monstruos. Además, no está segura de que pueda lanzarlo con seguridad. Por ello, es reticente a decirle a alguien que conoce el ritual y solo lo hará si también está convencida de que sería una buena idea.

Influencia

Le gusta escuchar que tiene reputación de hechicera poderosa y misteriosa. Si los personajes mencionan esto ganan 1 punto para convencerla.

Los personajes automáticamente ganan 1 punto si le explican porqué deben destruir el objeto.

KONRAD MESSNER (LORD MESSNER)

Profesión: Gran Hechicero, (ex Aprendiz de hechicero, ex Hechicero adepto, ex Hechicero maestro)

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
35%	42%	32%	42%	45%	65%	68%	46%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	4	5	4	8	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia +10%, Magia +20%, Runas), Canalización +20%, Carisma +10%, Sabiduría popular (El Imperio, cualquiera), Cotilleo, Sentir magia +20%, Percepción, Leer/Escribir +10%, Montar, Buscar, Lengua arcana (Elfo arcano, Demoníaco, Magia), Hablar idioma (Clásico, Eltharin, Kisleviano, Reikspiel)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber arcano (Luz), Manos rápidas, Pies ligeros, Magia menor (Armadura de Aethyr, Arma bendita, Disipar), Meditación, Proyectil infalible, Magia pueril (Arcana), Intelectual, Genio aritmético

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (puñal)

Enseres: Collar de Serpiente de luz

Tratamiento

Konrad es uno de los Grandes Hechiceros del Colegio de la Luz y uno de los individuos más poderosos que los personajes jugadores pueden llegar a conocer. Sin embargo, es poco probable que use este poder durante la aventura. Konrad Messner tiene absoluta confianza en su poder y su sabiduría. Esto significa que no tiene problema en admitir que hay cosas que no sabe y cosas que no puede hacer. Espera que los personajes jugadores lo traten con respeto y se molestará si no lo hacen, aunque devolverá el favor. Konrad se interesa por todo. En lo que a él se refiere, cualquier conocimiento puede ser útil en algún momento. Será un placer para los personajes hablar con él largo y tendido sobre sus actividades, y muestra verdadero interés.



Viste con las túnicas blancas de un Hechicero de la Luz y lleva un collar dorado de Serpiente de Luz. No lleva bastón. Cuando era joven, tuvo una afectación que le hizo destacar, y ahora le hace sentir torpe. Su negro cabello está envejeciendo, pero todavía se le ve joven y vigoroso.

Lugares

El Colegio de la Luz: Véase la página 29 para obtener información sobre el Colegio de la Luz.

La Arboleda: Es un club para académicos y filósofos. La decoración se centra en colores claros y hay más personal de limpieza que en la mayoría de los clubs. También hay un sorprendentemente grande número de libros. Hay pocas habitaciones sin al menos un par, y abarcan la mayoría de temas académicos pocos conocidos.

Personas

Contactos: Dieter Klemperer

Conocidos: Lord Frederick, Theodora Pferig

Amigos: Maximilian Saer

Adversarios: Gottri Hammerfist: Konrad sabe que el cazador de brujas realmente quiere acabar con él, pero no está seguro de por qué.

Información

Pública: “No hay nada que le guste más a Theodora Pferig que hablar de sus viejas aventuras, pero ni siquiera pienses en sugerirle que vuelva ellas de nuevo. Sin embargo, puede saber algo que te sea útil”.

Privada: Nada relevante.

Secreta: El artefacto del Caos en cuestión está en la Pirámide de la Luz, y Konrad puede sacarlo con el fin de destruirlo.

Influencia

Nada. Konrad no tiene nada que ocultar ni inseguridades de las que aprovecharse y no desea nada que no pueda conseguir.

Sin embargo, si los jugadores averiguan que Konrad combatió a un culto dedicado al Demonio que persiguen y se lo mencionan, ganarán 1 punto.

Especial

Si los personajes tienen suficientes puntos para obtener un secreto Konrad les dice que él puede obtener el artefacto. Tiene dos condiciones antes de hacerlo. Primero, los personajes deben presentarle a alguien que le convenza de que puede destruirlo. Gabrielle Marsner y Wolfgang Scheunacht pueden servir.

Segundo, los personajes deben tratar con Gottri Hammerfist, de modo que deje de ser una amenaza. Konrad sabe que el cazador de brujas usará la extracción de un artefacto del Caos del sótano como excusa para ejecutarlo como cultista.

THEODORA PFERIG (THEODORA)

Profesión: Cazador de brujas, (ex Cazarrecompensas, ex Cazavampiros)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
52%	55%	46%	48%	44%	42%	46%	45%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	14	4	4	4	0	9	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Nigromancia, Teología), Canalización, Sabiduría popular (El Imperio), Escondarse, Esquivar, Rastrear +10%, Cotilleo, Intimidar, Supervivencia, Percepción +10%, Escalar +10%, Seguimiento +10%, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel)

Talentos: Parada veloz, Disparo infalible, Resistencia a la magia, Errante, Especialista en armas (Ballesta, Presa), Audaz, Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Cortés, Pericia subterránea

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Daga

Enseres: Vivienda

Tratamiento

Theodora es una cazadora de brujas retirada que anteriormente fue cazarrecompensas y cazavampiros. Se ha enfrentado al Caos más veces de las que puede contar y decidió retirarse con su cordura intacta cuando una aventura le proporcionó una gran cantidad de tesoro. Theodora todavía recuerda cuando era aventurera, y trata a los personajes como compañeros. Sirve la cerveza que siempre usa para beber, se sienta a la mesa con ellos y envía a los criados lejos. Sin embargo, preferiría recordar aventuras pasadas que hablar sobre amenazas actuales. Realmente, ella desea fingir que la amenaza del Caos ha desaparecido en gran parte.



Está casi en los cincuenta y aunque está claro que fue hermosa en su juventud, los años y varias criaturas del Caos no han sido amables con ella. Ahora, tiene una gran determinación y dignidad. Viste ropa de viaje, como la que llevan la mayoría de los aventureros, pero una inspección más detallada revela que están hechas de tela cara y artesanía de la mejor calidad.

Lugares

Su residencia: Está decorada con trofeos de sus días de aventuras, particularmente en la habitación donde se reúne con los personajes. Su mayordomo se comporta en todo lo posible de una manera profesional, ya que sabe que cambia los criados muy rápidamente. Todavía tiene que acostumbrarse a tener gente trabajando para ella y es propensa a despedirlos por pequeños delitos.

Personas

Contactos: Dieter Klemperer, Klara Roban, Maximilian Saer

Conocidos: Konrad Messner

Amigos: Lord Frederick

Información

Pública: “Los hechiceros de la Luz son los responsables de guardar algunos de los artefactos más peligrosos del mundo y saben la localización de muchos más. Sin embargo, no revelan esta información a cualquiera”.

“Elizabeth Baern es una terrible presumida y piensa que una batalla contra las fuerzas oscuras hace años la ha convertido en alguna especie de heroína. Sin embargo, si debes hablar con ella, halágala escandalosamente e ignora el hecho de que trate como inmundicia. No, no puedo darte una carta de presentación. Aparentemente tengo ‘delirios de grandeza’”.

¿Lord Messner, un cultista del Caos? Ridículo. Aunque lo viera sacrificar bebés con mis propios ojos, pediría una segunda opinión. Ha sido un leal adversario contra la oscuridad durante muchos años.

Privada: “Maximilian Saer ha tenido docenas de aventuras, incluyendo aventuras con algunas, si no todas, sus

criadas. No quiere que se haga público, aunque (a un personaje femenino), yo sería un poco más cuidadoso con él si fuera tú.”

“Recientemente han estado circulando historias sobre un grupo de aventureros que encontró un ritual que podía destruir artefactos del Caos. Uno de ellos era un hechicero que tiene ahora el ritual, pero el grupo está ahora dividido. Creo que uno era un Elfo, que regresó a Ulthuan.”

Secreta: Los personajes deben contarle algo sobre sus batallas en Middenheim antes de que Theodora considere que esta información es importante. Sin embargo, puedes asumir que los personajes lo hacen si complacen sus recuerdos, a menos que los personajes especifiquen que lo mantienen en secreto.

“Hace 20 años perseguí a un culto oscuro que tenía relación con un Demonio que podría ser este mismo. Konrad Messner participó en la batalla final, quizás sepa algo.”

Influencia

Si los personajes satisfacen los recuerdos de Theodora, ganan 1 punto.

KLARA ROBAN (REVERENDA)

Profesión: Sacerdote ungido, (exiniciado, exsacerdote)

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
37%	38%	34%	36%	36%	43%	52%	57%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	3	4	2	4	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Leyes, Teología +10%), Canalización, Carisma +10%, Sabiduría popular (Bretonia, El Imperio, Tilea), Cotilleo +10%, Sanar +10%, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Bretón, Clásico +10%, Reikspiel +10%)

Talentos: Hechizos con armadura, Saber divino (Sigmar), Vista excelente, Magia menor (Arma bendita), Reflejos rápidos, Meditación, Magia pueril (Divina), Don de gentes, Golpe conmocionador, Imperturbable, Cortés

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Martillo)

Enseres: Símbolo religioso Sigmarita

Tratamiento

Klara es una sacerdotisa ungida de Sigmar. Klara es una sierva excepcionalmente intensa y dedicada de su Dios. Su oposición al Caos es absoluta, y es tan dura con ella misma como con cualquier otro. No va a tolerar ninguna falta de respeto por parte de los personajes, particularmente contra su Dios. Se castiga constantemente por lo que considera un gran error: su

relación con Maximilian Saer hace algunos años. Ve la culpa de este error como enteramente suya y no guarda rencor hacia Maximilian. Por la forma en que lo ve, Maximilian no hizo nada malo, él no era el que tenía una responsabilidad religiosa. Es una firme defensora de los que se oponen al Caos y ha trabajado con Gottri muchas veces. Como resultado, es propensa a confiar en su juicio y sabe por su propio caso que la gente puede ocultar terribles secretos. Por ello, en la actualidad comparte sus sospechas sobre Konrad Messner.



Lugares

El Templo de Sigmar: Klara tiene aquí una sala Espartana, donde recibe a los personajes.

Personas

Contactos: Lord Frederick, Theodora Pferig

Conocidos: Gottri Hammerfist, Maximilian Saer

Amigos: Ninguno relevante.

Adversarios: Konrad Messner

Información

Pública: “Gottri Hammerfist y Theodora Pferig han luchado duro contra el Caos a lo largo de los años. Es probable que su información sea útil y fiable.”

Privada: “Lord Frederick desea tener el coraje para luchar contra el Caos en persona. Es una lástima su debilidad, pero está dispuesto a ayudar a los que tienen voluntad.”

Secreta: “Creo que un hechicero Amatista ha descubierto recientemente un ritual para destruir artefactos blasfemos. No recuerdo el nombre. Por sus ropajes creo que era una mujer. Yo atendí a uno de sus compañeros guerreros antes de que partiera a ayudar a los Enanos en las montañas. Lo siento, no tengo ni idea donde está el guerrero ahora. Sin embargo, estoy segura de que la hechicera no iba con él.”

Influencia

Los personajes pueden convencerla de que Gottri está equivocado respecto a Konrad si le presentan razones para dudar de la historia del cazador de brujas. Haciéndola consciente de que Theodora confía en la ayuda de Konrad como ella confía en Theodora. También es importante hacerle ver que Gottri no tiene pruebas. Finalmente, si se le puede hacer ver que su sospecha se basa principalmente en su sentido de culpa por la relación, es mucho más probable que sea convencida.

Si Klara se da cuenta de que Gottri está loco, y descubre que él cree que todos los hechiceros de la Luz son parte de un culto del Caos, se moverá para confinarlo y tratarlo. Mientras Elizabeth Baern no se le oponga, no tendrá problema. Si los personajes la salvan de cometer este terrible error con Konrad Messner, les dará la información secreta que conoce.

MAXIMILIAN SAER (MAESTRO SAER)

Profesión: Mercader, (exburgués)

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
43%	28%	38%	36%	36%	61%	50%	51%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Conducir, Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Bretón, Reikspiel) +10%, Oficio (Mercader)

Talentos: Sangre fría, Negociador, Intelectual, Cortés, Genio aritmético

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Daga

Enseres: Vivienda

Tratamiento

Maximilian tienen un gusto excelente en casi cualquier cosa con cualidades estéticas. Ha convertido eso en un negocio de gran éxito, ofreciendo obras de arte, muebles y servicios de diseños a las clases altas. Su gusto en la comida y la bebida es solamente bueno, aunque tiene buen ojo para su presentación.



También es un notable patrón de académicos, jóvenes hechiceros y ocasionalmente, aventureros, que es lo que le convierte en parte del círculo de Lord Frederick.

Maximilian espera que lo personajes le traten con la máxima cortesía, pero él es bastante brusco con ellos. Siendo maleducado debería ser grosero y Maximilian no lo es, pero no debe quedar duda en los personajes que Maximilian piensa que el rango de ellos es bastante inferior al suyo en la escala social. No es reacio a ayudar a sus inferiores, pero sí espera que sean debidamente agradecidos.

A menos que tengas un excelente gusto no describas a Maximilian ni su entorno con detalle. En vez de eso, usa simplemente superlativos de la apariencia como “Altísima moda”, “hermosísimamente hecho”, “maestramente pintadas” y así.

Lugares

Su residencia: Esta construcción tiene seis plantas y un jardín en la azotea donde Maximilian entretiene de vez en cuando a sus huéspedes. Los criados son mujeres y atractivas, incluyendo al mayordomo, y las mujeres hermosas son un tema común en la decoración. Sin embargo, todo sigue siendo de buen gusto y elegante.

La Arboleda: Ver a Konrad Messner

Teatro Tarnhusse: Maximilian tiene un palco central y hace comentarios ocasionales sobre la obra *El Príncipe de Kislev* que se representa. Sin embargo, estos comentarios son principalmente despectivos. La obra es nueva y Maximilian no se interesa por ella.

Personas

Contactos: Lord Frederick, Theodora Pferig

Conocidos: Klara Roban

Amigos: Konrad Messner

Adversarios: Elizabeth Baern: Se resiente de que trate continuamente de excluirlo socialmente.

Información

Pública: “Konrad es el oponente más fehaciente del Caos. Tengo entendido que algunos cazadores de brujas están resentidos con él, probablemente porque es mejor que ellos. Eso, y porque no mata gente inocente tan a menudo.”

Privada: “Nada relevante.”

Secreta: Maximilian tuvo un romance con Klara Roban hace unos años. Él sabe que ella se siente terriblemente culpable por ello, y es muy reactivo a plantearlo, pero lo hará si se le convence de que es importante.

Influencia

Maximilian ha tenido numerosas amantes, incluyendo a casi todas las criadas actuales y anteriores de su casa. Si bien esto no es un delito, no quiere que sea conocido, es poco elegante. Si los personajes le amenazan con contarle, pierden 1 punto, aunque no pueden caer por debajo de 1. Si son más sutiles, pero le hacen saber que lo conocen, ganan 1 punto.

Si los personajes no se molestan en asearse antes de visitar a Maximilian (es decir, los jugadores no te dicen que hacen un esfuerzo), pierden 1 punto. Puedes mencionar sus viajes y ropas de trabajo en el camino, para dar a los personajes una oportunidad de que digan que visten sus mejores galas.

Por otro lado, si los personajes hacen un esfuerzo especial para presentarse elegantemente, ganan 1 punto. Incluso si su gusto no está a la altura de Maximilian, él puede ver que han hecho un esfuerzo y lo aprecian.

Si los personajes le encuentran recomendados por La Arboleda, ganan 2 puntos.

JOHAN SCHMIDT

Profesión: Noble

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41%	40%	33%	30%	38%	41%	36%	45%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	0	0	2

Habilidades: Mando, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Consumir alcohol, Carisma, Jugar, Cotilleo +10%, Actuar (Músico), Leer/Escribir, Montar, Hablar idioma (Reikspiel +10%)

Talentos: Etiqueta, Suerte, Puntería, Resistencia a la magia, Especialista en armas (Esgrima, parada)

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Florete, Estoque

Enseres: Ropas (noble), arnés, joyería por valor de 33 co, caballo de monta, silla de montar, 10 co.

Nota: Johan ha completado la profesión de Noble, por lo que podría tener el talento de Don de gentes.

Tratamiento

Johan es un joven noble con demasiado dinero y pocas responsabilidades. Está casi tan avanzado como los personajes jugadores y es un sustituto adecuado por si hay alguna muerte entre los personajes. Johan es el clásico noble mimado, esperando algo para hacerlo inmediatamente a su manera. Por otro lado, solo se enfurruña o se enrabia brevemente cuando no ocurre así. Entonces vuelve a bajar a la realidad, posiblemente murmurando quejas en voz baja. A pesar de eso, tiene grandes sueños de aventuras y le encantaría ir con los personajes jugadores. A menos que ya sea un personaje jugador, rápidamente demuestra no tener el valor para esta aventura.



Lugares

La residencia de su padre: El mayordomo es muy condescendiente con la chusma sin invitación en la puerta, y Johan se reúne con ellos en una habitación más bien pequeña de la segunda planta, ya que su padre no le permite usar la habitación de recepciones formales de arriba.

La Gran Opera: Johan tiene un palco como a un tercio de la parte de atrás. El teatro está representando actualmente *Marietta de Nuln*, una famosa tragedia, aunque Johan se queja de que no hay bailarines en ella.

Personas

Contactos: Elizabeth Baern, Lord Frederick

Conocidos: Ninguno relevante.

Amigos: Gabrielle Marsner

Información

Pública: “A Lady Elizabeth no le gustan los plebeyo. Es porque su familia ha estado tendiendo a la baja durante años y tiene miedo de convertirse en uno.”

“Gabrielle Marsner es una hechicera Amatista y ha sido aventurera hasta hace muy poco. Nunca me ha dejado ir

con ella, ni siquiera ahora que su grupo se ha separado. El Elfo regresó a Ulshuan, y su guerrero decidió ir a ayudar a los Enanos contra los pieles verdes en las montañas”.

Privada: “A Gabrielle Marsner le gusta pensar que tiene una amplia reputación como hechicera poderosa y misteriosa. Si le mencionas que has oído esto, se pondrá de buen humor. Es verdad, pero su reputación no está tan extendida todavía.”

Secreta: Ninguna

Influencia

Si los personajes invitan a Johan a ir con ellos ganan 3 puntos. Si se convierte en un personaje jugador, el jugador puede elegir libremente como puede ayudar Johan. Si no lo hace, sigue siendo amistoso hacia los personajes si le mantienen vivo a través del “terrible peligro de sus aventuras” (no importa lo a salvo que estén ahora), y ganarán 3 puntos adicionales.

- UNA OFERTA TENTADORA -

Mientras los personajes buscan el artefacto y a alguien que lo destruya, Wolfgang aprovecha su oportunidad y ofrece sus servicios. Este es un momento crítico en sus planes, y ha pensado considerablemente la mejor manera de llevarlo a cabo. Así, mientras su plan predeterminado se describe abajo, debes alterarlo si es obvio que es inadecuado para los jugadores que juegan tu partida. Sin embargo, ten en cuenta que Wolfgang no conoce bien a los personajes y puede equivocarse. No es un problema que los personajes y los jugadores sospechen de él.

Debes juzgar lo oportuno de esta oferta basándote en el ritmo de la aventura y el conocimiento de tus jugadores. Los personajes deben haber visitado al menos a un par de personas en sus intentos por encontrar el artefacto, pero no deben saber aún que Gabrielle puede destruirlo. De hecho, probablemente sea mejor si Wolfgang interviene antes de que se encuentren con Gabrielle.

Sin embargo, el momento preciso puede afectar al curso de la aventura. Si presentas a Wolfgang demasiado pronto, parecerá de forma obvia una trampa para los jugadores, lo que cortocircuitará mucho juego. Por tanto, los personajes serán más propensos a ser sospechosos y tener a sus personajes investigando más a fondo. Si los personajes han ignorado las pistas expuestas por el robo o no están invirtiendo ninguna energía en seguirlos, esta podría ser una buena opción.

Si le presentas muy tarde parecerá un recurso de reserva proporcionado por el módulo para que los personajes puedan progresar aunque la intriga no les lleve a ningún lado. Así que los personajes sospecharán menos y será más probable que acepten la oferta por su valor aparente. Esta es una buena opción si están investigando el robo, ya que significa que es casi seguro de que desenmascararán a Wolfgang en algún momento, y esto es más dramático si ya están trabajando con él cuando se den cuenta de sus verdaderas intenciones.

A pesar de estos planes, los jugadores no tienen por qué seguirlos. Eso está bien. Hay un montón de diversión en la aventura sin importar como traten con Wolfgang.

Wolfgang está esperando a los personajes cuando regresan a sus alojamientos, y pide hablar con ellos en privado. Una vez estén en habitaciones privadas, el hechicero anuncia que ha oído que están buscando un artefacto del Caos y exige una explicación. Dice que la única razón por la que no les ha entregado a los cazadores de brujas es porque les ha visto luchar valientemente contra el Caos en la carretera, y piensa que se merecen una oportunidad de explicarse.

Espera que los personajes le digan que están buscando el artefacto con el fin de destruirlo. Es probable que tenga suerte, ya que esto es de lejos la razón más decente para hacer una cosa así. Sin embargo, si los personajes salen con alguna otra excusa, expresa escepticismo y sigue presionando para la verdadera razón.

Una vez que se la he dicho que quieren destruir el artefacto, adopta un cierto nivel de escepticismo. “Si eso es realmente cierto,” dice, “puedo ayudarles. Conozco un ritual que puede destruir un artefacto del Caos.” Su tono sugiere que, si los personajes le rechazan, sus temores de que quieren el artefacto para fines malvados quedará confirmado.

Los personajes también pueden sospechar, ya que todo parece demasiado fácil. Esto es bueno. Es totalmente razonable para los personajes sospechar sobre una oferta tan conveniente de alguien que apenas conocen. Por otro lado, los personajes pueden alegrarse de cualquier ayuda que puedan recibir.

De cualquier manera, hay tres opciones: aceptar, ganar tiempo y rechazar. Si aceptan su oferta, Wolfgang les implicará en los preparativos para el ritual, ver **La Transfiguración de Gloria Resplandeciente** en la página 67. Los personajes siguen teniendo varias oportunidades de darse cuenta de que Wolfgang no es lo que parece. Por supuesto, los personajes también pueden fingir llegar a un acuerdo y comprar algo de tiempo para averiguar lo que realmente está pasando.

Si tratan de ganar tiempo, muy probablemente recordando que Wolfgang no tiene el artefacto aún, él no fuerza demasiado. Les hace saber donde pueden encontrarle y les advierte que va a mantener un ojo abierto en lo que estén haciendo.

Si rechazan su oferta, Wolfgang parecerá muy severo. “¿Porqué, si realmente quieren destruir el artefacto, rechazan la forma de hacerlo?”, pregunta. Es una pregunta difícil. Valdría la pena recordar a los jugadores que Wolfgang es mucho más poderoso que sus personajes y decir bruscamente “porque creemos que podrías ser un cultista del Caos” es una mala idea. Sin embargo, Wolfgang no dejará que las cosas se salgan de control si puede evitarlo. Todavía quiere usar a los personajes en su complot.

Si los jugadores ganan tiempo haz que Gabrielle destruya el artefacto, y luego abandonen la ciudad sin contactar con Wolfgang, él no se molestará en perseguirlos. Habrá más oportunidades de realizar el ritual y no quiere llamar la atención. De hecho, una vez que el artefacto haya sido destruido pierde todo el interés en los personajes, quienes lo tendrán muy difícil para volver a encontrarle.

- CONSIGUIENDO EL ARTEFACTO -

Es esencial que los personajes consigan la daga del sótano del Colegio de la Luz y destruyan el fragmento del espíritu de su interior. Aunque la bóveda se ha declarado segura, ahora no tiene porqué seguir siéndolo con una tercera parte del Demonio liberada. Hay dos maneras de que los personajes consigan el artefacto.

LA MANERA FÁCIL.

Los personajes convencen a Konrad Messner de que les ayude, y neutralizan a Gottri Hammerfist. Konrad, como Gran Hechicero, tiene autoridad para sacar un objeto del sótano. Les invita a su habitación del Colegio de la Luz y les lleva allí la daga. Una vez los personajes confirmen que es el artefacto que están buscando, se gira hacia ellos con estrictas instrucciones para destruirlo tan pronto como sea posible.

Realmente es así de fácil.

LA MANERA DIFÍCIL

Si los personajes no pueden neutralizar a Gottri, Konrad se niega a sacar el artefacto para ellos. Tal acción puede conducir a denunciarle como agente de la corrupción, y no está convencido por las advertencias de los personajes sobre el poder del artefacto. Sin embargo, ya que el espíritu de la daga cada vez está más despierto, su llamada a los sirvientes de las Fuerzas Malignas es cada vez más fuerte. Después de un tiempo reúne y lanza un ataque sobre el Colegio de la Luz para rescatar el artefacto.

¿Cuánto es “un tiempo”? Depende del progreso de la aventura. Los personajes pueden gastar algo de tiempo en Altdorf, y si se involucran en rastrear a Carlott (ver **Encontrando a Carlott** en la página 88), es una buena idea esperar hasta que finalice la amenaza del complot. De hecho, si los personajes se involucran en cualquiera de las otras amenazas, es buena idea esperar hasta que sean resueltas. Una vez las fuerzas de la corrupción golpeen, la aventura se desarrollará rápidamente a su fin.

El Colegio de la Luz es el hogar de una de las mayores concentraciones de hechiceros del Viejo Mundo. Otras seis concentraciones de otros Colegios de Magia se encuentran a una distancia relativamente corta (el Colegio Ámbar está ligeramente más lejos, fuera de la ciudad). El sótano fue diseñado para detener las fuerzas malignas imbuidas en los artefactos. En circunstancias normales, los atacantes no tienen ninguna posibilidad. Sin embargo, estas no son circunstancias normales. La Tormenta del Caos ha sacado a muchos hechiceros de sus colegios, así que las defensas son más débiles de lo que podrían ser. Además, la dispersión de las fuerzas oscuras ha colocado muchos reclutas potenciales escuchando la llamada del artefacto.

Atendiendo a la llamada del Demonio, un pequeño ejército se desplaza desde los bosques y cuevas, ocultándose en alcantarillas y callejones, y lanzan el ataque. Si los personajes están investigando las alcantarillas y los callejones en los días antes del ataque, puedes ponerles un par de encuentros con Hombre Bestia o Mutantes para anunciar el ataque posterior.

Un ataque completo sobre el Colegio de la Luz llama rápidamente la atención, y los personajes corren a su ayuda



(asegúrate de que el ataque ocurre cuando no estén haciendo nada, otra buena razón para concluir cualquier otra amenaza). Cuando lleguen a la escena, los hechiceros estarán acabando con los restos, pero el sótano ha sido penetrado. Guiados por el destino, los personajes se encuentran cara a cara con el grupo que lleva la daga.

Los asaltantes son un grupo de Hombres Bestias con un poderoso líder que empuña la daga en combate. Además del líder, hay tres Hombres Bestia por cada dos personajes jugadores. Normalmente los personajes estarían en serios problemas, pero estos oponentes ya están heridos. Las heridas que se indican a continuación ya muestran su estado actual.

El portador de la Daga

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
80%	25%	50%	60%	35%	25%	25%	25%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	9(18)	5	6	5	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Esquivar, Rastrear, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (lengua oscura)

Talentos: Sentidos desarrollados, Amenazador, Errante, Golpe poderoso, Golpe letal

Mutaciones: Patas animales y cuernos.

Silenciosos como las bestias del bosque: Los Hombres Bestia son sigilosos por naturaleza, y la mayoría son también cazadores y rastreadores consumados. Reciben un 20% a las tiradas de Movimiento silencioso y un 10% a las tiradas de Escondarse.

Armadura: Armadura media (Camisa de malla y Chaqueta de cuero), Daga de Yul K'chaum

Puntos de Armadura: Cabeza 2, Brazos 3, Cuerpo 5, Piernas 2

Armas: La Daga de Yul K'chaum (daño BF + 4, Perforante), Cuernos (Daño BF – 1), Escudo

Nota: Los efectos de la daga están incluidos en el perfil dado arriba. El total de Heridas de este Hombre Bestia es 18, lo que puede ser importante ya que la daga le cura si mata a alguien.

Este Hombre Bestia tiene cabeza de lobo, pero sus cuernos parecen los de un toro. Sus piernas son de perro, con zarpas.

Hombre Bestia ordinario

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
80%	25%	50%	60%	35%	25%	25%	25%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	9(18)	5	6	5	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Rastrear, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Lengua oscura)

Talentos: Sentidos desarrollados, Amenazador, Errante

Mutaciones: Patas animales y cuernos.

Silenciosos como las bestias del bosque: Los

Hombres Bestia son sigilosos por naturaleza, y la mayoría son también cazadores y rastreadores consumados. Reciben un 20% a las tiradas de Movimiento silencioso y un 10% a las tiradas de Escondarse.

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano, Cuernos (daño BF – 1), escudo

Nota: Los otros Hombres Bestias tienen variedad de apariencia, cabezas de cabras, ciervos, cerdos, osos, jabalíes y lobos.

Incluso aunque los oponentes están heridos, este es un combate muy duro, y los personajes pueden morir o al menos tener que gastar Puntos de Destino. Esto está bien, los personajes han fallado en la parte fácil de la aventura, así que se supone que esto es duro para ellos.

Si los personajes matan a los Hombres Bestia podrán coger la daga. Recuerda que desde que está despierta, las cuencas de los ojos en el mango brillan en rojo, y susurra a cualquier personaje que la toque. Casi inmediatamente, estarán frente a un grupo de Hechiceros de la Luz. Parán un momento, reparando en los Hombres Bestia muertos y en que los personajes portan un artefacto maligno. Justo cuando se disponen a atacar, llega Konrad Messner.

“¡Esperad!, Esta gente son aliados. Dejadme con ellos.” El grupo por fortuna sigue las órdenes de un Gran Hechicero y deja a Konrad tratando con los personajes.

“Parece que este artefacto es más importante de lo que pensaba. Ciertamente debemos intentar destruirlo. Les aconsejo que lo hagan de inmediato, antes de que pueda llamar fuerzas mayores en su ayuda. Me temo que es necesario que ayude a eliminar los restos de este ataque, así que es cosa vuestra. ¡Les aconsejo darse prisa!”.

Si los personajes siguen el consejo, el hechicero al que se dirijan estará disponible inmediatamente y el ritual puede comenzar tan pronto como sea posible.

Si los personajes son derrotados deben gastar Puntos de Destino para evitar morir, despertando en una habitación del Colegio de la Luz. Konrad Messner, aparentemente demacrado, les mira.

“Bien, estás despertando. Temía que no tuvieras tiempo de descansar. La daga debe ser destruida lo antes posible, todavía sigue atrayendo horribles criaturas hacia ella. Debo permanecer aquí defendiendo el Colegio, toma la daga y destrúyela cuanto antes.”

Entrega a los personajes una caja. Los veteranos de *Las Cenizas de Middenheim*, probablemente mirarán dentro para asegurarse de que la daga realmente está allí. Está.

Como se dijo encima, el hechicero al que se dirijan estará disponible. Aunque los personajes han sido tratados en el Colegio de la Luz, no están completamente curados, cada uno está a la mitad de la cantidad total de Heridas.

- DESTRUYENDO EL ARTEFACTO -

Los personajes tienen acceso a tres formas de destruir el fragmento de Xathrodox Incarnadine de la daga. *La Transfiguración de Gloria Resplandeciente* es una trampa, que desatará un Poder del Caos sobre el mundo. Sin embargo, el Wolfgang transfigurado es pese a todo más débil de lo que es el Demonio, así que no es un fracaso completo. *Purificación del Recipiente Corrupto* destruye el Espíritu del Fragmento sin riesgo para los personajes jugadores, pero la experiencia puede llevar a Gabrielle Marsner a la locura. Esta es evidentemente la mejor opción que se puede tomar, pero solo está disponible si encuentran a Gabrielle y la convencen de que les ayude. Finalmente, *Lo sin carne hecho carne* destruye el espíritu del fragmento por completo, pero requiere el sacrificio de al menos uno de los personajes. Esta es la opción alternativa.

LA TRANSFIGURACIÓN DE GLORIA RESPLANDECIENTE

Realmente no es bueno para los personajes que permitan que Wolfgang realice este ritual. Ver las razones en los detalles del ritual en la página 41. No obstante, si la realización tiene éxito, el artefacto se destruye, permitiendo que la parte final de la trilogía de desarrolle como está escrita.

CONSIGUIENDO A LOS CABEZAS DE TURCO

Wolfgang explica que necesita un número de asistentes para el ritual y los personajes jugadores son justamente el número correcto. Dice que va a reunir el material necesario, aunque puede pedir a los personajes que le ayuden en algún momento. Una vez tengan el artefacto deben ponerse en contacto con él de inmediato.

Los ingredientes mundanos del ritual son bastante fáciles de conseguir por Wolfgang. Sin embargo, la campana se ha terminado en un momento inoportuno, y pide a los personajes que la recojan y la lleven al lugar del ritual. Esta misión es importante, ya que proporciona pistas sobre la verdadera naturaleza de Wolfgang (ver página 76 para más detalles).

REALIZANDO EL RITUAL

Wolfgang decide celebrar el ritual en el sótano de su casa, un lugar donde asesinó a ocho personas e hizo velas con sus cuerpos. Sin embargo, no hay ningún signo de dichas actividades cuando los personajes llegan. En su lugar, hay una mesa de piedra en el centro, rodeada por un anillo de grilletes. Hay un conjunto de grilletes por cada personaje, incluyendo a Wolfgang, y hay cuatro grilletes por conjunto, uno para cada muñeca y tobillo. Wolfgang explica que los personajes tienen que estar encadenados para que el ritual funcione. Cada grillete tiene una cadena separada, dirigida a una argolla en el suelo. Las cadenas de los grilletes para los tobillos son cortas pero las de las muñecas son lo suficientemente largas para permitir cierta libertad de movimientos.

Frente a un conjunto de grilletes hay un atril que contiene el texto de un ritual. Las ocho velas están en círculo alrededor del borde exterior de sala, y la campana cuelga sobre el centro de

la mesa. Wolfgang indica que el artefacto debe colocarse sobre la mesa.

Wolfgang se encadena a sí mismo cuando comienza el ritual, sin embargo, los grilletes de Wolfgang están amañados para permitirle soltarse con facilidad, mientras que los grilletes de los personajes son completamente reales. El ritual solo requiere que los sacrificados estén dispuestos al comienzo, y Wolfgang está preocupado de que puedan darse cuenta mientras el ritual está en progreso, lo cual es posible aunque poco probable.

El ritual está diseñado para engañar a los sacrificados, y en consecuencia no es obvia la magia corrupta. El director de juego debe hacer tirar **Canalización (-10%)** y **Sabiduría académica (Magia)** a los personajes que tengan Lengua arcana (magia) y Lengua arcana (Demoníaco). Si las tiradas tienen éxito, el personaje se da cuenta de que, aunque el ritual parece que utiliza la Magia como Lengua arcana, en realidad se basa en Demoníaco e invoca a los poderes oscuros. Si un personaje tiene solo Lengua arcana (Magia), el director de juego puede hacerle tirar solo esa tirada **Muy Difícil (-30%)**. Si la tirada tiene éxito el personaje sabe que el ritual no se lleva a cabo con Lengua arcana de Magia, pero no sabe que lenguaje arcano se está usando. Sin embargo, la mayoría de los personajes pueden adivinarlo probablemente. Un ritual en Élfico arcano probablemente no fingirá estar en Magia.

Si los personajes fallan las tiradas o no tienen los conocimientos necesarios para hacerlas, el ritual posiblemente llegue a su conclusión. No es fatídico para los personajes o la trama de la trilogía, y se debe permitir que suceda.



Tras siete horas de ritual, Wolfgang deja caer sus grilletes y comienza a realizar acciones con cada vela sucesivamente, tocando la campana entre cada una. Los personajes se darán cuenta enseguida de que no pueden soltarse de sus grilletes tan fácilmente como Wolfgang lo ha hecho.

CLÍMAX IMPÍO

Si los personajes no lo evitan, el ritual llega a su clímax cuando Wolfgang toma la daga y la hunde en su pecho. No hay sangre. Por el contrario, la daga parece fluir por el cuerpo del hechicero, y los personajes sienten como parte de sus almas se drena hacia Wolfgang. Ante sus propios ojos, Wolfgang se transforma en un horrible demonio alado, y mientras escuchan como se ríe, caen inconscientes.

Los personajes despiertan varias horas más tarde, debilitados y probablemente locos, pero aún en el sótano. Wolfgang es cosa del pasado y los personajes deben liberarse de los grilletes.

Si los personajes se dan cuenta de que Wolfgang está llevando a cabo un ritual del Caos, van a querer detenerlo. Los grilletes restringen mucho sus movimientos, pero Wolfgang no puede hacer nada, está concentrado en el ritual. Esto es, por supuesto, por lo que se aseguró de que los personajes estuvieran encadenados.

INTERRUPCIÓN DEL RITUAL

Hay muchas formas de interrumpir el ritual. Apagar o derribar cualquier vela lo hará, así como tocar la campana en el momento equivocado. Hacer frente a Wolfgang también romperá su concentración. Si los personajes se liberan de sus grilletes o incluso tiran de la argolla liberándola, pararán el ritual de una manera muy fácil. Wolfgang no puede hacer nada para pararlos sin interrumpir el ritual, pero los personajes verán el miedo en sus ojos cuando se mueven para interferir.

Liberarse de los grilletes no es fácil. Si uno de los personajes tiene ganzúas, una tirada de Forzar cerraduras abrirá sus grilletes y le permitirá actuar libremente. De lo contrario, el punto débil de las cadenas es la argolla del suelo. El piso es de madera y las argollas pasan a través de las juntas hasta clavarse en la tierra. Esto requiere una tirada **Muy Difícil (-30%) de Fuerza**. Si se falla la tirada, el personaje simplemente no es lo suficientemente fuerte y no puede volver a intentarlo.

Incluso si los personajes descubren que no pueden escapar de sus cadenas, no está todo perdido. Aún pueden mover bastante sus brazos y manos y pueden coger cosas de las bolsas o bolsillos que lleven encima. Incluso podrían desenfundar una daga de su funda en la bota ya que pueden agacharse.

Lanzar un objeto que haga sonar la campana o apague una vela requiere una tirada de Habilidad de Proyectiles. Golpear la campana es **Desafiante (-10%)**. La campana no se mueve pero las cadenas impiden a los personajes moverse con libertad. Golpear una vela lo suficientemente bien como para apagarla o derribarla es **Muy Difícil (-30%)** ya que el objetivo es bastante pequeño. También pueden lanzar cosas a Wolfgang. Esto es **Difícil (-20%)** porque se mueve alrededor. Si el objeto no le causa heridas Wolfgang es capaz de seguir concentrado y el ritual continúa. Si el objeto le causa heridas, debe realizar una

tirada de Canalización y sacar un número de grados de éxito igual al número de heridas recibidas. Un golpe crítico automáticamente le hace perder la concentración.

Los personajes pueden no tener éxito al principio, pero pueden seguir intentándolo mientras tengan cosas que tirar. Esto necesita manejarse con cuidado. Podría caer en lo absurdo, con personajes lanzando todo lo que tienen a cualquier objetivo. En vez de eso, debes intentar crear una atmósfera de desesperación cuando no se logre, el ritual se acerca a su fin, y los personajes se quedan cortos de munición.

Cualquier personaje puede detener el ritual gastando un Punto de Destino. Si un jugador lo hace, resulta que la argolla de sus grilletes no fue correctamente enterrada y los esfuerzos del personaje le permiten liberarla. Interrumpir a Wolfgang ahora es fácil.

Si los personajes interrumpen el ritual, la cara de Wolfgang se transforma con una expresión de horror, y parece disolverse en un enjambre de insectos repugnantes que se desplazan hacia la daga y desaparecen en su interior. Todos los personajes que sean testigos de esto ganan 1 Punto de Locura.

ENCAJANDO LAS PIEZAS

Tras el fallecimiento de Wolfgang, los personajes tienen tanto tiempo como quieran para liberarse de sus cadenas. Si todo esto falla, pueden excavar para extraer las argollas del suelo del sótano, aunque les lleve varias horas. Una vez se puedan mover, pueden encontrar fácilmente las llaves de sus grilletes en un gancho en la parte exterior de la puerta del sótano. Aunque están mejor de lo que estarían si el ritual se hubiera completado, aún tienen grandes problemas.

El más obvio es que el artefacto no ha sido destruido. Peor aún, ahora es más potente de lo que era, por lo que las consecuencias de que caiga en manos de los cultistas son más graves. Konrad no estará contento de que el artefacto no haya sido destruido y es probable que insista en devolverlo al sótano si se entera.

Además, Wolfgang acaba de morir en un ritual secreto en el que participaron los personajes jugadores junto con un artefacto del Caos. Ya que nadie más sabe que Wolfgang era un cultista oscuro, los personajes deben darse cuenta de que eso no es bueno para ellos. Wolfgang no hizo público el hecho de que iba a realizar el ritual por razones obvias, así que, si los personajes también mantienen silencio al respecto, es posible que puedan escabullirse, no dejando nada que les vincule con los hechos. Si más gente supiera esto, puede que tengan que dar explicaciones a determinados cazadores de brujas.

PURIFICACIÓN DEL RECIPIENTE CORRUPTO

Este ritual necesita ser realizado en el exterior, lo que significa que Gabrielle quiere que los personajes eviten que cualquier persona o cosa la distraiga mientras lo realiza. A menos que los personajes vengán con una idea mejor y sean contundentes en su presentación, elegirá realizar el ritual en el cementerio encantado del Viejo Altdorf, junto al Colegio Amatista. Esto tiene la ventaja de que probablemente nadie tropezará

accidentalmente con el ritual, ya que la mayoría de la gente se mantienen alejados del cementerio encantado.

La destrucción del artefacto no tiene porque ser el clímax de la aventura. De hecho, ya que los personajes son en gran medida espectadores del ritual, es mejor que no sea así. Si los personajes ya han tenido el clímax, como un emocionante enfrentamiento con Wolfgang Scheunacht, o si todavía están en curso para ello, esto simplemente puede marcar la conclusión de una línea argumental de *Las Agujas de Altdorf*. En ese caso, si los personajes lo han hecho bien hasta ahora y el ritual se termina sin problemas, puedes solamente describir el tedio de vigilar por un día y una noche y el momento final al amanecer en que la daga se deshace en polvo y desaparece.

Sin embargo, los fragmentos aprisionados de Xathrodox Incarnadine son la principal característica de esta trilogía, por lo que podrías desear hacerlo más espectacular. Una opción es simplemente jugar todos los detalles, para que vean a Gabrielle luchando con un Demonio insubstantial, que se quemará hasta la nada por los extrañamente brillantes primeros rayos del sol naciente. El punto principal de esta opción es que esto asegura a los personajes el éxito sin riesgo (lo que se han ganado bien), por lo que es deliberado que tengan poco que hacer. Sin embargo, si los jugadores se sienten engañados sin una batalla final, tienes algunas opciones.

LA LLAMADA DE LA SELVA

En primer lugar, si los personajes han conseguido la daga de la manera difícil (ver página 65), las criaturas malvadas llamadas por el artefacto vienen a buscarlo. Usa los perfiles del Hombre Bestia estándar de esa sección y envía varias oleadas de atacantes contra los personajes. Los atacantes deben estar superados en número, asegurándote de que los personajes ganan, y si es necesario, ya pueden venir heridos. Da a los personajes una oportunidad de planear emboscadas haciendo que sus enemigos se muevan con torpeza entre las tumbas y cosas así. El propósito de estos ataques es hacer énfasis en que la daga sigue ejerciendo su nefasta influencia, no matar a los personajes.

INVITADOS INESPERADOS

En segundo lugar, si los personajes no han hecho nada al respecto de los ataques de Carlott, este podría ser un buen momento para un ataque de los Mutantes (ver página 85). Su estrategia es ligeramente diferente en un cementerio de la que podría ser en un mercado, pero hay suficientes similitudes para que puedas jugar esa parte con algunos cambios.

EL DEMONIO MANIFESTADO

Por último, la media manifestación del Demonio podría no ser tan insustancial y tratar de drenar energía de los personajes para alimentar su batalla con Gabrielle. Usa el perfil del Demonio Guardián del santuario oculto de Wolfgang Scheunacht (ver página 78) pero sin los ataques especiales. Sigue siendo una lucha relativamente fácil, pero da a los personajes algo violento que hacer.



SUSTITUYENDO AL SACRIFICADO

Si el jugador sacrificado no quiere crear otro personaje desde cero puedes dar a Johan Schmidt (página 63) dos Puntos de Destino más y algunos avances extras para igualarlo a los otros personajes jugadores. Probablemente es mejor si Gabrielle Marsner no menciona su ritual en este momento, los jugadores pueden llegar a sentirse muy estúpidos.

En cualquier caso, el nuevo personaje jugador puede ser introducido por medio de Lord Frederick, quién sin duda conoce suficiente gente como para que sea verosímil.

LO SIN CARNE HECHO CARNE

Esta no es una buena forma de destruir el espíritu, pero al menos, lo hace correctamente sin crear otros monstruos del Caos. Guillaume explica los detalles del ritual cuidadosamente antes de aceptar llevarlo a cabo. Los personajes y los jugadores deben comprender que el sacrificado va a morir, tanto si tiene éxito como si no, y que existe una posibilidad razonable de que otros personajes puedan morir en la pelea. El sacrificado no puede usar Puntos de Destino para sobrevivir, este ritual mata con seguridad al personaje. Por el contrario, los personajes muertos en el combate sí pueden usar los Puntos de Destino.

Si los personajes no tienen ninguna otra manera de destruir al Demonio, Guillaume pide prestada la casa de hielo de los terrenos de la mansión de Lord Frederick para el ritual, para asegurarse de que el sacrificado transformado no pueda escapar. Una casa de hielo es una habitación que almacena hielo durante el verano, permitiendo al propietario de la estructura tomar bebidas frías cuando quiera. Está excavada en el suelo y tiene una pequeña y gruesa puerta para prevenir que el calor de fuera funda el hielo. Como resultado, es imposible salir de la casa de hielo por la fuerza bruta. La casa de hielo de Lord Frederick es un rectángulo de 11 metros de largo por 5 metros de ancho. Es muy grande, y Lord Frederick admite que no sabe porqué su abuelo hizo una casa de hielo tan grande. En este caso sin embargo, es bueno.

Guillaume explica que no se detendrá a menos que todos los personajes estén inconscientes, ya que no quiere tener que sacrificar a más de una persona para destruir el espíritu del fragmento.

La primera elección a tomar es la del sacrificado. Deja esto enteramente en manos de los jugadores. El jugador que sacrifique su personaje deberá crear un nuevo personaje con tantos avances como los supervivientes, pero con dos Puntos de Destino adicionales. Pero no digas esto a los jugadores de antemano.

El ritual funciona según lo anunciado, y los personajes restantes se encuentran atrapados en una habitación de 5 por 11 metros con una criatura de locura. Si puedes confiar en el jugador, puedes darle al jugador del personaje sacrificado el control del Demonio en el que se ha transformado. No tiene recuerdos de su vida pasada y solo quiere matar al resto de los personajes y salir libre.

Si los personajes son reducidos en esta parte, deben tener éxito, pero el Demonio solo puede ser derrotado por el golpe agonizante del último personaje que quede en pie, mientras gasta un Punto de Destino para sobrevivir. Los personajes sin Puntos de Destino pueden perfectamente morir en este punto, además del sacrificado, y eso está bien. Los personajes que gasten Puntos de Destino deben ser retirados de la lucha, y debes hacer tirar solamente para asegurar que el último personaje que permanece derriba al Demonio, posiblemente con un último golpe desesperado y después de gastar un Punto de Destino para evitar la muerte.

Recuerda que si los personajes llegan a este punto, han fallado en la primera parte de la aventura. Las cosas deben irles mal.

EL SACRIFICIO

El perfil de la versión transformada del sacrificado se da a continuación. Las líneas de arriba se aplican si el personaje realiza este ritual antes de que la esencia de Wolfgang haya sido absorbida por la daga. En otro caso, el poder de Wolfgang se ha añadido al del Demonio y se usarán las líneas inferiores.

El Demonio del Sacrificio

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
60%	40%	45%	45%	50%	35%	50%	15%
75%	40%	60%	60%	60%	40%	75%	15%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	4 (6)	0	0	0
3	20	6	6	4 (6)	0	0	0

Habilidades: Esquivar, Intimidar, Percepción, Lengua arcana (Demoníaco), Hablar idioma (lengua oscura)

Talentos: Ambidiestro, Intrépido, Volador, Temible, Armas naturales, Visión nocturna, Escalar, Golpe poderoso

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1

Armas: Garras



CAPÍTULO IV: LA SOMBRA DEL FUEGO

Este capítulo cubre la investigación de Wolfgang Scheunacht, aunque los personajes pueden no darse cuenta al principio de lo que están haciendo, particularmente si comienzan sus investigaciones en respuesta a los robos. Esta sección de la aventura es totalmente opcional, los personajes pueden encontrar y destruir el artefacto y seguir en la tercera parte de la trilogía sin completar esta parte.

Hay tres maneras de iniciar las investigaciones. La primera, la más probable, es que los personajes traten de encontrar a quién robó en sus habitaciones tras su llegada a Altdorf (**El Robo**, más abajo). La segunda es que Wolfgang, que se ofrece a destruir el artefacto, les parezca sospechoso y le investiguen más tarde (**Preguntando**, página 75). El tercer punto de

entrada es la campana que se les pide buscar para el ritual. Tanto el artesano que hizo la campana como su forma deben aumentar sus sospechas (**La Campana**, página 76).

Wolfgang tiene un santuario secreto del Caos en la Casa Imperial. Las investigaciones anteriores pueden llevar a los personajes a este lugar, en el que necesitan la ayuda de Lord Frederick para entrar. Sin él, no podrán pasar más allá del vestíbulo principal de la Casa Imperial. En el santuario se enfrentan a pruebas evidentes de la corrupción de Wolfgang y en breve al propio hechicero. Esto lleva a una dramática batalla donde los personajes tienen una excelente oportunidad de derrotar al hechicero corrupto (**El Santuario Secreto**, página 77).

- EL ROBO -

Cuando Wolfgang se reúne por primera vez con los personajes supone que tienen el artefacto del Caos, así que cuando regresan a Altdorf, contrata a alguien para que les robe. No está seguro de que los personajes lo lleven encima de ellos, así que envía a su agente a sus habitaciones. Cuando no encuentra nada, decide no intentar robar él mismo a los personajes escogiéndolo a cambio intentar involucrarlos en su conspiración.

Pronto se hace evidente que quién se encuentra detrás de los robos tiene un malsano interés por el Caos y con toda probabilidad es un cultista, aunque ha ocultado bien su rastro. Aunque los personajes puedan tener sospechas no encontrarán ninguna prueba sólida.

LA ESCENA DEL CRIMEN

Los personajes regresan a sus habitaciones tras su primer día en Altdorf para descubrir que han sido completamente revueltas. Sus propiedades están dispersas por todas partes, y el mobiliario está del revés.

Limpiar el desorden y comprobar qué ha sido robado les toma dos o tres horas. Si los personajes han dejado algún dinero en la habitación, ya no está. De igual manera, cualquier objeto que pareciera que podría ser del Caos tampoco está, aunque es posible que no tengan nada parecido. Sin embargo, no falta nada más, incluso si son objetos valiosos. Han dejado incluso la joyería.

Como lo más probable es que los personajes estuvieran en un posada, querrán saber porqué el posadero no se dio cuenta de nada. Estalló una gran pelea en la posada a mediodía, y todo el personal estuvo totalmente ocupado durante varios minutos en calmarla. Si los personajes miran, se ven visibles claramente pruebas de la lucha. El posadero puede describir a los principales hostigadores de la pelea, nunca habían visitado antes su posada (y nunca lo volverán a hacer).

Uno de ellos era un Enano, con la cabeza completamente rapada y tatuado con un gran hacha de batalla en la coronilla. El otro era un humano, muy alto y ancho y al parecer, con tanta grasa como músculos. El humano tenía el pelo largo y una barba poblada y se parecía un poco a un Nórdico. También tenía una cicatriz muy prominente por todo su brazo derecho. El personal no cogió sus nombres, pero señalarán que si la pareja fue contratada para crear una distracción, de todas formas no iban a dar sus nombres reales. El posadero simplemente les echó a la calle con órdenes de no volver, no se molestó en ver a donde iban.

BUSCANDO DISTRACCIONES

El Enano y el humano son relativamente fáciles de encontrar. Se destacan de la mayoría de la multitud, incluso en Altdorf, porque pasan la mayor parte del tiempo juntos, bebiendo y buscando peleas. No tienen suficientes amigos como para que pasen a los investigadores información falsa, aunque los personajes bien podrían recogerla de la gente que quieren contemplar la pelea.

La primera etapa es preguntar alrededor de la posada. Cualquier persona que estuviera alrededor en el momento puede señalarles la dirección correcta, hacia el Reik y el laberinto de islas. Preguntar de nuevo cuando los personajes lleguen a los cruces, les mantendrá sobre la pista. Puedes jugar esto si tus jugadores se divierten en este tipo de cosas, y te sientes cómodo inventando PNJs sobre la marcha, o puedes simplemente pasarlo por alto. No pueden fallar en este punto.

El rastreo lleva a una taberna llamada El Tonel Roto, que atiende principalmente a carreteros y trabajadores similares. Ocupa la planta baja de un edificio de seis plantas y tiene solo una gran habitación. El bar está frente a la puerta. Hay dos lugares con chimeneas, una en cada extremo. Las paredes están bien reparadas, pero las persianas y puertas encajan muy mal y muestran signos de haber sido reemplazadas muchas, muchas veces. El mobiliario se compone básicamente de toneles cortados por la mitad para formar asientos y mesas.

El Enano y el humano, Nargond y Siegfried respectivamente, son evidentes nada más entrar los personajes a la taberna. Se giran para mirar a los personajes como todos los demás. Ya se han bebido el dinero que le pagaron por la aventura del día y ambos han fallado su tirada de Consumir alcohol, haciendo que su las tiradas de HA, HP, Agi e Int san **Desafiantes (-10%)**. No lleva mucho a los otros clientes saber que los personajes están buscando a alguien y alguien grita, “¡Ey!, Nargond, Siegfried, ¿Cuál fue exactamente el trabajo que hicisteis hoy?” Ambos parecen un poco incómodos, pero los dos se levantan para enfrentarse a los jugadores.

Nargond y Siegfried (ver los perfiles debajo) están ligeramente borrachos y algo agresivos. Sin embargo, no tienen ningún rencor especial contra los personajes, y ninguna otra razón que su empecinamiento para no responder sus preguntas, habiendo

un par de opciones por las que el encuentro puede ocurrir.

En primer lugar, los personajes pueden confiar en hablar. Pagándoles algunas bebidas no necesitarán mucho tiempo para convencerles de que les digan todo lo que saben. Sin un soborno, existe el riesgo de que Nargond y Siegfried comiencen una pelea si los personajes jugadores no parecen suponer una oposición abrumadora.

En segundo lugar, los personajes pueden pelear. A Nargond y Siegfried les gustan las peleas y no desenvainarán armas a menos que los personajes lo hagan. Si las armas salen, los clientes se abalanzan sobre los combatientes, como mínimo seis clientes por persona, y los apartarán. Las peleas están bien, pero El Tonel Roto no tolera el asesinato en sus locales. Se echa a todo el mundo fuera, lo que da a los personajes otra oportunidad de hablar con Nargond y Siegfried.

Si hay pelea, los personajes ganarán casi seguro. Tienen la ventaja del número y seguramente también peleen un poco mejor en un combate uno contra uno. Matar a uno o a los dos no es muy buena idea, los personajes necesitan información después de todo. Si ganan la pelea Siegfried responderá sus preguntas a regañadientes.

Si pierden, Siegfried, va a la barra para celebrarlo. Nargond les preguntará porqué comenzaron la pelea. Si les explican lo del robo, les dice lo que necesitan saber y les llama idiotas por comenzar una pelea con la gente equivocada.

Los dos matones fueron contratados por una mujer llamada Solveig Thudrun, una conocida mercenaria ladrona, para causar una distracción en una posada particular en un momento determinado, y mantenerla todo el tiempo posible. Ellos asumen que Solveig es la que pasó por las habitaciones de los personajes. Es el tipo de cosas que hace. Nargond y Siegfried se chocaron con ella en el Pozo del Gallo, un lugar para las peleas de gallos, y les pagó entonces.

Los personajes pueden pensar en preguntar porqué dos matones están dispuestos a denunciar a su patrón. Se encogen de hombros y dicen que ella no es tan popular. La gente para la que trabaja tiende a ser desagradable, incluso para su nivel, pero ellos no le proporcionan demasiado, en el mejor de los casos, algo similar a apoyo. Ya han sido pagados, no les importa que Solveig consiga lo que tiene que hacer.

Nargond

Profesión: Sicario

Raza: Enano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
48%	32%	31%	47%	14%	27%	30%	16%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	4	3	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (Enanos), Esquivar, Regatear, Intimidar, Montar, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Oficio (Minero)

Talentos: Desarmar, Artesanía enana, Odio visceral, Amenazador, Visión nocturna, Resistencia a la magia, Audaz, Pelea callejera, Golpe poderoso, golpe letal, golpe conmocionador, Robusto

Armadura: Armadura media (Camisa de mallas y Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Arma de mano, Escudo

Enseres: Arnés, caballo de monta con silla (en el establo).

Siegfried

Profesión: Sicario

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
28%	31%	52%	36%	29%	23%	25%	30%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	11	5	3	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Cotilleo, Regatear, Intimidar, Montar, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Desarmar, Pies ligeros, Amenazador, Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Muy fuerte

Armadura: Armadura media (Camisa de mallas y Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Arma de mano, Escudo

Enseres: Nada significativo (vendió el caballo hace algún tiempo para comprar cerveza)

ATRAPA A UN LADRÓN

Los personajes ahora tienen que encontrar a Solveig. Saben que va por el Pozo del Gallo, al menos ocasionalmente, y que es una ladrona. Si planean buscarla solo en base a esta información, debes advertirles que al preguntar en zonas peligrosas por "Solveig, la ladrona", lo probable es que les peguen y lo improbable que encuentren a su presa.

Nargond y Siegfried pueden proporcionar una descripción básica: "Bueno, es una mujer, pero no lo aparenta a simple vista. Tiene esa cicatriz debajo del ojo también. Es de un aspecto espeluznante." Preguntar por El Tonel Roto, puede proporcionarles más detalles, particularmente, del posadero:

Como mujer es bastante alta, aunque muy delgada. Sin curvas ¿cierto? Su voz es también bastante grave. Solo estoy seguro de que es una mujer porque no surtió efecto cuando le di una patada en los...eh bueno, da igual. Le gusta vestir de negro, normalmente con algo de un horrible rojo brillante. Esa cicatriz, realmente es espeluznante. Juro que cambia con el tiempo. Creo que le gustan las peleas de gallos también. ¿El Pozo del Gallo? No se sorprenda si va allí. Prefiere trabajar para alguien que robar lugares por si las moscas, y ese sería un buen lugar para encontrar su tipo de trabajo.

El Pozo del Gallo es un famoso ring de peleas de gallos; conseguir su dirección es fácil. Está en una zona muy pobre de la ciudad, rodeada de barrios pobres, aunque el Pozo del Gallo tiene bastante patrocinio de las clases altas, por lo que su edificio es bastante nuevo y está en buenas condiciones. Los personajes tienen que pagar una entrada de 2 pc para entrar aunque la casa gana la mayor parte de su dinero de las bebidas y las apuestas. En el interior, aproximadamente una sexta parte alrededor de la zona de pelea está acordonada, reservada para los miembros más ricos de la sociedad. Hay una entrada de 2 cp para entrar a esta zona de la sala. Lord Frederick es cliente frecuente de este establecimiento, y si los personajes le han conocido, él les reconoce y les saluda antes de volver su atención a la lucha.

Esta información es suficiente para encontrarla. Si los personajes visitan el Pozo del Gallo cada día, acudirá en un futuro próximo y los personajes pueden tener una pequeña charla con ella. Decide la cantidad de tiempo que los personajes tienen que esperar en base al ritmo de la aventura. Los personajes pueden haber comenzado a hablar con los contactos de Dieter Klemperer antes de encontrarse con Solveig, pero debe de hacerse antes de que Wolfgang haga su oferta.

Solveig nunca ha visto a los personajes, y no tiene ningún tipo de contacto al que le importe lo suficiente como para que la adviertan de que está siendo buscada por ellos. Acude al Pozo del Gallo vistiendo túnica negra, pantalón negro, y una impetuosa faja roja brillante. La cicatriz bajo su ojo es de color negro azabache y parece algo rara, incluso en una mirada casual. Los personajes con cualquier formación médica (determinada por Habilidades, Talentos o profesiones pasadas o actuales) pueden realizar una tirada de Inteligencia para darse cuenta de que no hay pliegues en la piel de alrededor. Casi parece pintada o pegada, salvo que se funde a la perfección con la piel en los bordes.

Cuando los personajes se acerquen a ella, lo primero que supone Solveig es que quieren contratarla, a menos que su



actitud indique de manera obvia que son hostiles. Los personajes deben recordar que es poco probable que Solveig decidiera solo robar sus habitaciones de manera sistemática, casi seguro que fue contratada. Por lo tanto, lo que necesitan saber de ella es quién la contrató.

Los personajes pueden optar por empezar una pelea. Si es así, son rápidamente rodeados por una docena de guardias y sin ningún tipo de contemplaciones los arrojan a la calle junto a Solveig. Dado que está superada en número, inmediatamente echa a correr y los personajes deben perseguirla (ver **Persecuciones por las Calles**, página 19)

Como segunda opción, los personajes pueden anunciar que ella les robó. En este punto, ella corre, y los personajes deben perseguirla de nuevo.

Si los personajes pueden capturar y dominar a Solveig tras la persecución, pueden obtener la información básica sobre ella, pero no dará voluntariamente ninguna información adicional. Una vez que la dejen ir, se pone a una distancia segura y vuelve a decir:

“Os lo diría, pero no quise saber quién pagó. Idiotas”

De todas maneras no está mintiendo. Si los personajes no revelan que ellos fueron las víctimas o que están relacionados con las víctimas de alguna manera y le preguntan quién le pagó el trabajo, Solveig, se complace en contárselo. No le pagaron el suplemento por mantener esa información en secreto, y de todas maneras, está segura de que su contratante estaba disfrazado.

La información básica es que Solveig fue abordada en El Pozo del Gallo por un hombre que se hacía llamar Dieter. Tenía una altura media pero estaba algo gordo, y era calvo con una barba canosa. Le pidió robar en unas habitaciones en particular en una posada en particular y llevarle lo que encontrara. Ella lo hizo.

Un abordaje más efectivo produce más detalles. El segundo encuentro tuvo lugar en las ruinas que rodean al Colegio Brillante, y Solveig, puede ser sobornada (1 co) para mostrar a los personajes exactamente donde. Solveig piensa que la obesidad era falsa y estaba hecha con capas extra de ropa, y está segura de que su contacto era culto. Se le pidió que llevara cualquier tipo de objeto o joyería con marcas extrañas y que podía quedarse con todo el dinero que encontrara como un extra.

Solveig solo entra en detalle sobre las marcas extrañas si está charlando amigablemente con los personajes. Esto no es imposible si los personajes manejan bien la situación y, particularmente, si la invitan a beber. En este caso, cuando se le pregunte por ejemplos ella dice *“¡Oh!, espadas claveteadas, gente con tentáculos, calaveras con tres ojos, runas raras, ese tipo de cosas.”* Si ninguno de los personajes se da cuenta de que son básicamente instrucciones para encontrar artefactos del Caos, haz que todos los personajes hagan una tirada de Inteligencia para darse cuenta de ello.

Si los personajes manipulan inadecuadamente a Solveig, este camino de pistas termina aquí. Su descripción no ofrece nada con suficiente detalle para averiguar quién querría haberles robado, y no le da a los personajes nada más con lo que trabajar en el futuro. Es posible que sospechen de Wolfgang, ya que concuerda con la descripción y sabía donde se hospedaban, pero no hay pruebas suficientes para respaldar una acusación contra un poderoso hechicero. Esto es bueno, habrá más oportunidades para desenmascarar al Hechicero Brillante.

Solveig Thudrun

Profesión: Ladrón

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
23%	36%	26%	32%	46%	30%	28%	36%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	12	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Escondarse, Tasar, Cotilleo, Percepción, Forzar cerraduras, Escalar, Buscar, Lengua secreta (jerga de ladrones), Movimiento silencioso, Prestidigitación, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Gato callejero, Ambidestro, Visión nocturna, Experto en trampas

Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano

Enseres: Ganzúas, 10 metros de cuerda y un saco.

Solveig es una ladrona mercenaria que hará cualquier trabajo por el dinero adecuado. Aún no ha trabajado como asesina, pero es solo porque nadie se ha ofrecido a pagarle por ello. Entiende que debe hacer exactamente lo que se le paga, no menos, pero tampoco más. Si quieres tanto el robo como mantener el secreto, tienes que pagar por ambos. No cree necesario mencionarlo siempre, pero lo hace si su cliente menciona que el secreto es obligatorio.



La cicatriz de Solveig es una marca del Caos, adquirida cuando le robó a un culto. Desde entonces ha tenido interés en el Caos y sus obras, un hecho que ha llamado la atención de Wolfgang. Aún no es una cultista oscura, aunque es probable que pronto lo sea.

EN LAS RUINAS

Si los personajes manipulan adecuadamente a Solveig, les llevará al lugar donde informó a su contratante y le entregó todo que cogió, salvo el dinero. Las ruinas carbonizadas alrededor del Colegio Brillante son un lugar extraño. Allí no vive nadie y casi nadie va, y el propio Colegio está oculto mágicamente. Sin embargo, cualquiera en esta zona vislumbra una neblina ardiente por el rabillo del ojo. Si bien hace décadas que la zona fue quemada, algunas ruinas aún parecen arder, y un personaje podría jurar que las cenizas están aún calientes aunque sus compañeros no puedan sentir nada.

Solveig no tiene interés en dar vueltas por ahí y lo dejará tan pronto como haya mostrado a los personajes el lugar, a menos que la obliguen a quedarse. Si tratan de retenerla, hace todo lo posible por escapar y sin duda no proporcionará ninguna información útil.

Una tirada de Buscar puede descubrir información útil, dependiendo del grado de éxito. No importa mucho si los personajes no encuentran nada aquí, por lo que estas tiradas no tienen que ser manipuladas.

Un éxito simple confirma la historia de Solveig. Dos personas se reunieron aquí hace un par de días. Un grado de éxito encuentra las huellas de ambas personas, pero se necesita una tirada de Rastrear para seguirlas (ver el párrafo siguiente). Si a los personajes se les robó algo pequeño, dos grados de éxito lo encuentran tirado en las ruinas de una casa tras el lugar de encuentro. Tres grados de éxito descubren varios hilos de color rojo y naranja unidos a un pequeño pedazo de tela gris. Cualquier personaje que lo encuentre se da cuenta de que alguien que llevaba una capa gris o una túnica sobre ropas

rojas y naranjas dejó el dobladillo algo enganchado en las ruinas, dejando un rastro.

Las pistas no son fáciles de seguir, siendo de hace unos días. Una tirada de **Seguimiento Difícil (-20%)** lleva a los personajes hacia las ruinas, y luego el rastro se desvanece. Una tirada de **Sabiduría Popular (El Imperio)** indica que el Colegio Brillante está oculto mágicamente, y se encuentra en algún lugar por aquí. Si los personajes hurgan en los alrededores, podrán ser capaces de atravesar el velo de ocultación y ver el Colegio Brillante en todo su esplendor (página 24). Sin embargo, deben ser conscientes de que no tienen suficientes pruebas para convencer a nadie de que un Hechicero Brillante ordenó el robo en sus habitaciones. Por otro lado, ya deberán sospechar en gran medida de Wolfgang.

- PREGUNTANDO -

Si los personajes por cualquier razón sospechan de Wolfgang, pueden preguntarle a sus contactos sobre él. Después de todo, sus contactos conocen a muchas de las personas que luchan contra las fuerzas oscuras y Wolfgang afirma conocer un ritual de gran utilidad. Como no parece ser tímido a la hora de anunciarlo, los personajes pueden concluir sensatamente que otra persona puede saberlo.

Sus sospechas pueden aumentar por el hecho de que nadie parece saberlo. Dieter Klemperer y Konrad Messner han oído hablar ambos de Wolfgang y saben que es uno de los Hechiceros Brillantes más poderoso. Dieter sabe que Wolfgang está a la espera de convertirse pronto en un Gran Hechicero. Konrad no está seguro de si está a la espera de serlo o lo ha sido recientemente. Más allá de esto, no saben nada. No están al corriente de ningún ritual y nunca han oído hablar de ninguna historia de actividades particulares contra los poderes oscuros. La mayoría de sus otros contactos tampoco saben nada en absoluto.

Lord Frederick no cree que le suene el nombre, pero pregunta por una descripción. Al oírla, asiente con la cabeza.

"Oh, él. No le conozco, pero le he visto en el Pozo del Gallo un par de veces. No creo que siga realmente las peleas, normalmente parece estar hablando con la gente". Los personajes pueden preguntarle si vio a Wolfgang hablar con Solveig. Aunque Lord Frederick reconoce muy bien la descripción de Solveig, no está seguro de si Wolfgang estuvo hablando con ella en particular. El hechicero es la única persona que Lord Frederick ha visto en el ring.

EN EL POZO DEL GALLO

Si los personajes siguen a la persona que robó en sus cuartos de vuelta aquí, esta es una nueva visita. Los regulares solo les recordarán si comenzaron realmente una pelea con Solveig, ya sea en el lugar o después, y si lo hicieron sus recuerdos no son favorables. No importa la forma en la que trataran con Solveig, pueden preguntar, buscando personas que hayan visto a Wolfgang. Esto requiere tiradas de Cotilleo. Si los personajes trataron con Solveig sin caer en la violencia, estas tiradas son **Rutina (+10%)**. Si lo hicieron mediante pelea son **Muy Difícil (-30%)**, porque nadie quiere arriesgarse al mismo castigo.

Con un éxito aparece Andreas Fleck, un jornalero y ávido seguidor de las peleas de gallo. Solo habla con los personajes entre las peleas a menos que se le ofrezca un soborno sustancial. Entre ellas, dice que ha hecho un par de trabajos

para la persona que describen, salvo que su nombre era Maestro Helsig. Los trabajos consistían en cargar cajas bastantes grandes y pesadas de un lugar a otro. Cosas así de simple. Andreas nunca vio lo qué contenían las cajas, y no hacían ruidos extraños, ni oían raro ni nada de eso.

Los personajes probablemente estén interesados en dos puntos finales. Uno, el punto de recogida, era un almacén en una isla del río. Incluso Andreas describe que no estaba en una buena zona. El otro, el punto de entrega, era *"Las oficinas del Maestro Helsig en la Casa Imperial"*. El Maestro Helsig dio a Andreas un resguardo que presentó en el almacén. El personal le trajo luego la caja, el nunca entró dentro. En el otro extremo, el Maestro Helsig se reunió con él en la entrada de mercancías de la Casa Imperial y lo acompañó a la puerta de la oficina, aunque, en realidad, Andreas no entró nunca en la oficina. Si a los personajes se les ocurre preguntar, Andreas puede describir la ruta desde la entrada de mercancías hasta la puerta de la oficina, es muy fácil: toma el tramo de escaleras de tu izquierda al entrar. Sube dos pisos. Hay un pasillo que va justo a tu izquierda y una puerta directamente enfrente tuyo. Esa es la puerta.

Andreas tuvo un par de trabajos en el último año. El primero, hace casi un año, el segundo hace solo un par de meses desde que los personajes hablen con él. La paga era un poco mejor que la media de un porteador, pero el Maestro Helsig quería que tuviera cuidado de que no se cayeran o se tambalearan las cajas, por lo que no le pareció a Andreas extraño. Andreas no tiene más información útil y no querrá acompañar a los personajes a ningún sitio.

EL ALMACÉN

El almacén es el menos revelador de los dos lugares. Está, de hecho, en una zona muy sórdida de la ciudad, y está custodiado por media docena de grandes matones con cuatro perros de ataque con pesadas cadenas. Preguntan sobre los negocios de los personajes y no están interesados en responder a las preguntas generales. En cualquier caso, no saben mucho.

Como matones, no son demasiado brillantes, y cualquier historia que suene plausible y no haga que los personajes parezcan agentes de la ley, les permitirá hablar con el gerente. El gerente, Mr. Weissbutten, es empalagoso y servil, al menos, hasta que está seguro de que los personajes no son potenciales clientes. El almacén trabaja para cualquier persona, recibe y almacena las cajas antes de entregárselas a la persona con el resguardo adecuado. No mantiene registros y no hace preguntas. Los personajes con una profesión pasada o actual de



ladrón o bribón, o con el talento Callejero, se dan cuenta de que esto muy útil para los delincuentes, ya hace que rastrear hacia atrás o hacia delante los objetos sea extremadamente difícil. Una tirada exitosa de Sabiduría académica (Leyes) indica que el almacén no está haciendo nada ilegal.

Si los personajes tratan de apostarse fuera del almacén para recabar más información, serán hostigados por los matones locales hasta que finalmente se den por vencidos. De todos modos, ya no pueden sacar nada útil aquí.

EN LA CASA IMPERIAL

La Casa Imperial es la sede de los organismos de aplicación de las Leyes Imperiales en Altdorf (ver página 26). Los personajes solo pueden entrar hasta el vestíbulo principal como cualquier otro, ya que hacerlo más es un problema. Nadie ha oído hablar del Maestro Helsing, y todo el mundo niega conocer una “entrada de mercancías”. Si los personajes preguntan por Wolfgang Scheunacht, el sargento les pide que esperen y manda a alguien para consultar. Solo lleva unos minutos, y el sargento se disculpa diciendo que el hechicero no se encuentra hoy aquí. Deben intentarlo en el Colegio Brillante.

Incluso los personajes más tontos deben darse cuenta de que infiltrarse aquí es una idea verdaderamente estúpida, y los personajes que lo intenten se verán atrapados por uno de los muchos guardias que se mueven constantemente por el edificio. Sin embargo, explorar el exterior del edificio es mucho más fácil, mientras que los personajes hagan un esfuerzo por parecer que solo caminan por el lugar, nadie sospechará. Esto desvelará que existe una puerta trasera, que no parece que se utilice mucho. Hay un par de guardias aburridos vigilando fuera, y si los personajes parece que toman interés en la puerta, uno de ellos se acerca a advertirles que se alejen. Les dirá que es una salida de emergencia en caso de que haya un incendio y que si tienen que tratar algún negocio con los funcionarios, deben usar la entrada principal.

Si los personajes encuentran un lugar oculto y observan la puerta durante un rato, verán que al parecer, miembros de alto rango de la guardia la usan un par de veces al día. Es aparentemente popular también entre los funcionarios que no quieren abrirse camino a través de la multitud de la entrada.

Las investigaciones adicionales se cubren en la sección **El Santuario Secreto**, en la página 77.

- LA CAMPANA -

Wolfgang comete dos errores referentes a la campana necesaria para el ritual, y estos errores ofrecen una valiosa oportunidad para que los personajes se den cuenta de que hay algo mal con el ritual que planea llevar a cabo y de que algo está profundamente equivocado acerca del propio Wolfgang. Parte de la razón por la que está siendo descuidado es que piensa que no necesita ocultar su corrupción por mucho más tiempo, lo que significa que puede dedicar algo más de atención ahora a su comodidad. Por otro lado, no cree que los personajes jugadores puedan averiguar lo que está haciendo.

Wolfgang da a los personajes una carta y les envía a una fundición cerca del río a recoger la campana. Les dice que la traigan directamente a su residencia. Ha tratado antes con esta persona, aunque las anteriores herramientas de rituales blasfemos siempre se han entregado en su santuario secreto en la Casa Imperial. Normalmente el dueño sabe donde van sus productos y no sabe que la campana es para llevarla a la residencia.

El edificio de la fundición parece que necesita una reparación urgente, aunque una tirada **Difícil (-20%) de Oficio (Carpintero)** indica que es un engaño. La estructura es en realidad muy sólida, reforzada contra posibles ataques. El dueño de la fundición viste una capa voluminosa, guantes y una profunda capucha, y los personajes nunca pueden vislumbrar su piel. Esto es porque es un Mutante, y su piel es escamosa. Sin embargo, su voz es perfectamente normal.

Mira la nota y señala a los personajes una gran caja. “*Sabéis donde llevarlo ¿no? A la puerta de atrás de la Casa Imperial. Él les estará esperando*”. Si los personajes asienten o no dicen nada, el dueño simplemente regresa dentro. Si le contradicen, diciendo que la caja debe llevarse a la residencia, vacila antes de retirarse dentro. No dice nada a los personajes, pero inmediatamente se pone en contacto con sus contactos, preocupado por lo que le pueda suceder a Wolfgang, y por extensión, a él.

Si los personajes por alguna razón llevan la caja a la Casa Imperial es la sede administrativa de la Guardia de Altdorf. Allí se trata todos los aspectos de aplicación de la ley, incluyendo la concesión de recompensas por los criminales, Hombres Bestias, Mutantes y Pielas verdes, así como del arresto de los criminales, Wolfgang no les estará esperando. Los guardias los apartan incluso aunque mencionen el nombre de Wolfgang. Aunque los guardias finalmente planean avisar a Wolfgang sobre la visita, no tendrán oportunidad antes del ritual, por lo que no es importante para esta aventura.

Cuando los personajes llevan la caja a la casa de Wolfgang, este comete su segundo error. La abre delante de ellos. La campana es octogonal, con elaborados diseños en el lateral y un extraño badajo. Los diseños están relacionados con el Caos, y varias habilidades de Conocimiento permiten a los personajes darse cuenta de ello. Si tienen Sabiduría académica

(Demonología) la tirada es **Normal (+0%)**, aunque si es Sabiduría académica (Magia) es **Difícil (-20%)**. Otros conocimientos que como director de juego pienses que puedan servir para reconocer los diseños, como Historia o Nigromancia, requieren una tirada **Muy Difícil (-30%)**. Los personajes también pueden darse cuenta del material del que está hecho el badojo. Una tirada **Difícil (-20%) de Percepción** revela que es un hueso, una **Muy Difícil (-30%) de Sabiduría académica (Ciencia)** o **Sanar** revela que es un hueso *Humano*. El Talento Cirugía, da un bono especial de +10% a esta tirada, ya que los personajes con ese talento han visto huesos humanos en muchas ocasiones.

Si los personajes se enfrentan a Wolfgang con esta información, se pone brevemente nervioso (una tirada de Percepción permite a un personaje darse cuenta de esto), pero se cubre diciendo que como el ritual destruye las cosas malignas, los símbolos de esas cosas se implican con naturalidad en las herramientas para ello. Una tirada de Sabiduría académica (Magia) indica que se trata de una declaración poco convincente, pero los personajes deben darse cuenta de que el lanzamiento de acusaciones del Caos serían imprudentes. Tienen algunas pistas que seguir y pueden volver a preguntar por ahí (ver páginas anteriores).



- EL SANTUARIO SECRETO -

Como resultado de sus investigaciones en este capítulo, los personajes tienen una buena razón para creer que Wolfgang es un siervo de las fuerzas blasfemas y que esconde algo en la Casa Imperial. Si han prestado atención a todo lo que ha dicho Lord Frederick, también son conscientes de que tienen un aliado que podría ser capaz de entrar. Esta sección se ocupa de lo que encuentran cuando lo hacen.

RECLUTANDO A LORD FREDERICK

El primer paso para entrar en la Casa Imperial es convencer a Lord Frederick de que les ayude en sus investigaciones. Esto es increíblemente fácil. Si le presentan las pruebas que han reunido, Lord Frederick está de acuerdo en que las cosas son muy sospechosas. Admite que puede entrar sin ningún problema y está muy ansioso por ir. Siempre ha querido tomar medidas directas contra el Caos, y ve esto como una gran oportunidad. No puede imaginar que haya algo realmente peligroso en el interior de la Casa Imperial.

Lord Frederick es, de hecho, muy capaz. Prácticamente todo su experiencia de combate la ha adquirido en la academia de esgrima en vez de en serio, pero tiene más habilidades de las que cualquier personaje jugador posiblemente tenga en este punto. Sin embargo, le falta autoconfianza y retrasa a los más experimentados personajes jugadores en una crisis. Si sobrevive a esta aventura cogerá mucha más confianza, lo cual, dada su influyente posición, podría llegar a tener grandes efectos.

ENCONTRANDO EL SANTUARIO

Con Lord Frederick ayudándoles, entrar en la Casa Imperial es tarea fácil. El oficial de guardia le reconoce tan pronto como entra al lugar y lo saluda con entusiasmo, y le acompaña dentro del edificio principal sin hacer ninguna pregunta. Mira

con atención a los personajes jugadores a medida que pasan. Los personajes con problemas con la ley o transfondo criminal se dan cuenta de que memoriza sus caras, por si algo va mal. En embargo, realmente no hace nada.

La dificultad de encontrar el santuario depende de la información que los personajes tengan. Si han hablado con Andreas y encuentran el lugar donde llevó la caja, saben por donde empezar a buscar. La puerta que Andrea nombró como oficinas del Maestro Helsig, se abre a un armario de escobas. Lord Frederick sabe quién está en todas las oficinas del mismo pasillo, lo que significa que es poco probable que Wolfgang esté llevando ritos oscuros en ellos. Cualquier personaje jugador que se precie buscaría puertas secretas en este momento.

Debido a que tienen una zona limitada para buscar, cada tirada lleva 10 minutos. La puerta está bien oculta, así que las tiradas son **Difícil (-20%)**, aunque los personajes pueden hacer tantas tiradas como quieran. Lord Frederick asegura no saber lo que buscar, por lo que es de muy poca ayuda. Sin embargo, si los personajes jugadores son totalmente incompetentes en la búsqueda, él ayuda eventualmente, y tiene una excelente oportunidad de encontrar la puerta en media hora.

Si los personajes no saben exactamente donde llevó las cajas Andreas, las cosas son más difíciles, ya que necesitan, en principio, buscar en toda la Casa Imperial. Lord Frederick es una gran ayuda porque conoce qué zonas del edificio están constantemente ocupadas con funcionarios yendo y viniendo y qué puertas llevan a oficinas completamente ocupadas. Incluso así, es mucho edificio que cubrir. Las tiradas de buscar son **Muy Difícil (-30%)**, y cada una lleva una hora, para representar la cantidad de terreno que los personajes están tratando de cubrir.

A pesar de que Lord Frederick es un visitante frecuente de la Casa Imperial, normalmente no suele pasar su tiempo

buscando puertas secretas. Si los personajes gastan más de una hora buscando, un funcionario viene a hablar con Lord Frederick, preguntándole qué está haciendo. Lord Frederick le dice la verdad: sospecha que hay pruebas de actividades heréticas ocultas en la propia Casa Imperial. El funcionario fanfarronea y dice que eso es absurdo, pero les deja que sigan. Lord Frederick es muy respetado, y el funcionario no se atreve a detener la investigación. Si lo hiciera, y se encontraran esas pruebas más tarde, inmediatamente se sospecharía de su participación. Los personajes jugadores no tienen que hacer nada en esta pequeña escena, por lo que debe ser breve. Su principal objetivo es recordarles que están en unas oficinas gubernamentales y hay otras personas alrededor.

Si la búsqueda dura más de cinco horas, la Casa Imperial pasa al turno de noche y los personajes tienen que dejarla. Ni siquiera a Lord Frederick se le permite permanecer durante la noche, cuando los niveles del personal se reducen. Los funcionarios están muy compungidos, pero deben echar a los personajes fuera, y sugieren que no hay nada que encontrar. Lord Frederick empieza a estar de acuerdo.

Los personajes pueden simplemente abandonar si la búsqueda se prolonga. Si esto ocurre, pierden la oportunidad de derrotar a Wolfgang, pero no es un problema grave para la aventura, los personajes que lleguen al punto de buscar en la Casa Imperial será poco probable que participen en el ritual de Wolfgang. Si alguna de las tiradas de Buscar tiene éxito, los personajes encuentran una puerta secreta, construida en la pared en lo alto de la escalera, a la derecha de la puerta. Se

abre con facilidad y silenciosamente, mostrando una estrecha escalera que baja construida en la parte externa del muro del edificio.

HEREJÍA REVELADA

Las escaleras bajan hacia una gran cámara abovedada de piedra, muy por debajo del suelo. El techo está a 6 metros sobre el suelo a la altura de las bóvedas, y la cámara tiene 22 metros de largo por 18 de ancho. Cuatro enormes columnas soportan el techo y marcan una zona central. Es esa zona, hay imágenes blasfemas alrededor de un herético altar, y sobre el suelo hay un símbolo de vínculo.

La llegada de los personajes tiene tres efectos. Primero, los braseros encantados toman vida con sus llamas, iluminando la escena con la luz parpadeante del fuego. Segundo se invoca un Demonio que Wolfgang colocó para defender su guarida. Finalmente, se envía un aviso a Wolfgang, quién se apresura hacia la Casa Imperial para enfrentarse a los intrusos por sí mismo.

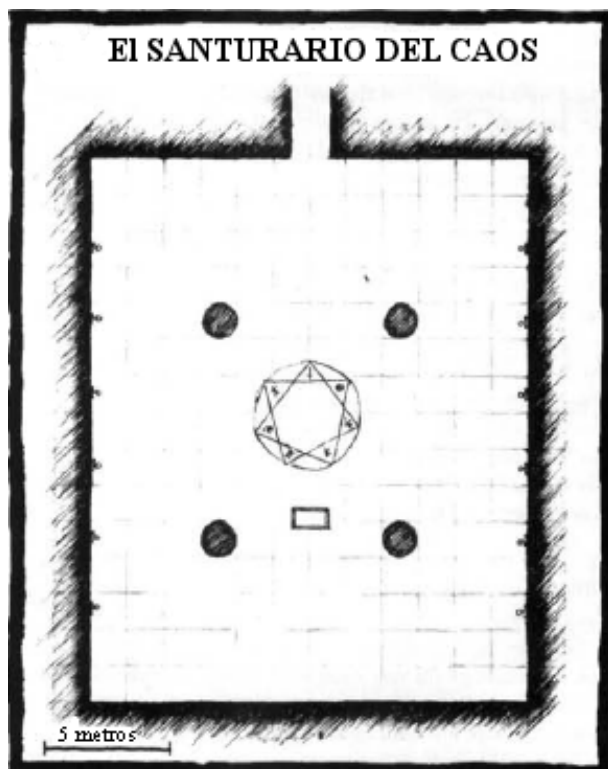
El Demonio aparece en las escaleras detrás de los personajes, agrupándolos en el santuario para que no puedan dar la alarma. El Demonio guardián es más o menos humanoide, y tan delgado como demacrado. Mide 3,5 metros de alto y está cubierto por lo que parecen ser quemaduras, como si todo su cuerpo hubiera sido una vez echado al fuego y ahora se hubiera curado. Su cabeza no tiene rostro ni pelo, solo una masa de tejido cicatrizado, pero ocho ojos sobre apéndices se esparcen sobre los lados y lo alto de la cabeza, aproximadamente donde deberían estar las orejas. Una boca circular —como una lamprea— se abre y cierra constantemente en su estómago, y sus brazos acaban en manos con ocho dedos largos y brillantes como garras de metal.

La sorpresa total significa que los personajes se precipitan correctamente al santuario, antes de tener que hacer las tiradas de Miedo. Si todos los personajes fallan la tirada, Lord Frederick saca la suya, desenvainando su estoque y su rompeespadas y precipitándose a la lucha. Si al menos uno de los personajes jugadores la saca Lord Frederick falla su primera tirada y luego tira con normalidad. Sin embargo, a menos que los personajes jugadores estén en problemas, él huye en vez de luchar. Sin embargo permanece dentro de la cámara.

El Demonio Guardián

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
50%	40%	45%	45%	50%	35%	50%	15%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Esquivar, Intimidar, Percepción, Lengua arcana (Demoníaco), Hablar idioma (Lengua oscura)



Talentos: Ambidestro, Intrépido, Temible, Armas naturales, Visión nocturna, Golpe poderoso

Reglas especiales:

Ventre-boca: Si el demonio golpea a un personaje con los dos ataques, puede llevar a su infeliz víctima a sus enormes fauces con colmillos. Estos hacen un daño adicional de BF + 2. Luego suelta a la víctima. Esto no gasta acción del Demonio.

Tejido cicatriz: El demonio tiene tantas cicatrices que su resistente carne le proporciona 1 Punto de Armadura en todas las localizaciones.

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1

Armas: Garras

Es casi seguro que los personajes se enfrentarán al Demonio, ya que le superan ampliamente en número y no es mucho más poderoso que ellos. Si los personajes se ven todos obligados a gastar Puntos de Destino para sobrevivir, Lord Frederick acaba con la criatura, y se despiertan para encontrar que les ha hecho una cura de emergencia recuperando todos 1 Herida.

En cualquier caso, Wolfgang llega justo cuando los personajes han resuelto las consecuencias de la batalla y están decidiendo lo próximo que harán. Wolfgang tiene los ingredientes para *Bola de fuego*, *Espada llameante de Rhuin*, *Explosión ardiente* y *Aliento de fuego*. Empieza usando alguno de sus hechizos de distancia y luego cambia a *Espada llameante de Rhuin*. Si usa *Explosión ardiente* o *Aliento de fuego*, usa Magia Oscura para impulsar su lanzamiento y asegurarse de que el hechizo funciona. No puede recurrir a esto para *Bola de fuego* o *Espada llameante de Rhuin*, y solo usará sus hechizos más débiles si piensa que puede acabar con los personajes fácilmente.

Si Lord Frederick no luchó contra el Demonio, inicialmente se descuelga de esta lucha, también, solo precipitándose a ella si los personajes están seriamente amenazados. Si luchó contra el Demonio, los personajes jugadores están en mal estado, así que Lord Frederick comienza a pelear con ellos para darles una oportunidad.

Si la magia de Wolfgang sobrepasa a los personajes jugadores, Lord Frederick de repente nota algo en el santuario. Corre hacia el centro y rompe un objeto sobre el altar. Una ola de luz verde envuelve a todos en la sala, y todos los hechizos activos fallan. Desde este momento, no se puede lanzar más de un dado en el lanzamiento de los hechizos. Esto puede desfavorecer un poco a los personajes jugadores con un hechicero, pero pondrá en un serio problema a Wolfgang. El efecto desaparece en 10 minutos, pero el combate habrá terminado mucho antes.

Si por otro lado, Wolfgang parece estar perdiendo, convoca su magia oscura para destruir a los personajes jugadores. Lanza *Invocar demonio menor* para ganar un aliado en la pelea y *Mano oscura de la destrucción* para tener un arma más poderosa que *Espada llameante de Rhuin*. Wolfgang no se rinde, su secreto ha sido descubierto así que debe destruir a los que le pueden desenmascarar.

CONSECUENCIAS

El combate contra Wolfgang debe ser duro y los personajes jugadores pueden morir o al menos, tener que gastar Puntos de



Destino. Esto es bueno. Esta batalla es un buen clímax para la aventura, así que deben correr algún riesgo. Sin embargo, a menos que las cosas vayan muy mal contra el demonio, los personajes jugadores son muy superiores en número, así que deben prevalecer. Las pruebas en el santuario oculto son más que suficientes para respaldar la historia de los personajes sobre la destrucción de un cultista del Caos. El descubrimiento de que Wolfgang estaba corrupto conmociona un poco a la Casa Imperial que había estado confiando en su ayuda, y Lord Frederick gana incluso más influencia allí. También gana bastante autoconfianza, habiendo sobrevivido a un encuentro verdaderamente peligroso contra las fuerzas del Caos. Los personajes jugadores tienen ahora en Lord Frederick un firme aliado, y él ofrece una invitación permanente para permanecer en su finca cada vez que pasen por Altdorf. Honrará esa invitación y puede ser de ayuda a los personajes más tarde en tu campaña. Sin embargo, quiere seguir permaneciendo en la capital y no se unirá a los personajes jugadores en sus misiones por el Viejo Mundo.

Lord Frederick cuenta a sus contactos la batalla, y es muy generoso sobre las contribuciones de los personajes. No está en su naturaleza acaparar el honor. Como consecuencia, los personajes ganan 2 puntos con todos los contactos listados en la sección **Encontrando el Artefacto** (que comienza en la página 53). Si esto conlleva que alguien sobrepase el número de puntos necesarios para proveer una pista importante u ofrecer un servicio importante, esa persona se pone en contacto con los personajes para hacerlo. Esta nueva fama, no permite sin embargo, neutralizar a Gottri Hammerfist. Si quieren conseguir el artefacto por la manera fácil, aún deben hacerlo.

El contenido blasfemo del santuario es confiscado bajo custodia por los agentes del Imperio, y la habitación de Wolfgang en el Colegio Brillante es revisada a fondo. La guardia baja en gran número al almacén que Wolfgang usaba para los envíos anónimos y lo cierra, arrestando a todos por herejía. Si los personajes visitaron la fundición donde se hizo la campana, una fuerza sustancial de guardias se envía allí también. Sin embargo, encuentran el lugar enteramente vacío y abandonado.



CAPÍTULO V: RENCOR

Este capítulo describe los intentos de Carlott Selzberg para matar a los personajes y los pasos que ellos pueden seguir para rastrearla. Esta trama es, en cierto sentido, una distracción de la actividad principal de la aventura, ya que Carlott está completamente desconectada de la daga. Sin embargo sirve para recordar a los personajes que derrotar cultos oscuros es un negocio peligroso, y nunca puedes estar seguro de que has tenido éxito. Más prosaicamente, proporciona oportunidades para el combate y el sigilo, que están bastante restringidas en la trama principal.

Dicho esto, puedes usar o no los eventos de este capítulo, como desees. Si los jugadores están realmente inmersos en las negociaciones requeridas en la trama principal y no parece que quieran ningún tipo de distracción, entonces, es posible que Carlott tenga problemas en encontrar acciones por un tiempo, y esta trama permanece latente. Por otro lado, si algunos jugadores parece que se están aburriendo de hablar y tienen picaazón por algo de pelea, lánzales un ataque. Como

resultado, los ataques no están ligados a un momento determinado. También se pueden usar en cualquier orden, aunque **La Carta Demonio** debe utilizarse al principio ya que sirve para establecer parte del transfondo de Altdorf.

Cada ataque también proporciona una pista que puede seguirse para rastrear a Carlott. Ya que puede ser un buen enemigo recurrente para la campaña, tiene un Punto de Destino, que puede usar para evitar morir o ser capturada. Esto también le da un Punto de Suerte, que puede ser usado de manera similar. Aunque la propia Carlott querría tener buena suerte consiguiendo la muerte de los personajes jugadores, es más dramático usarlo para mantenerla viva.

La media docena de ataques aquí descritos deberían ser suficientes, con todo lo que está pasando, para enfatizar los intentos de asesinato de Carlott. Como se dijo anteriormente, no están en ningún orden en particular, excepto **La Carta Demonio** que debe usarse al principio.

- LA CARTA DEMONIO -

Los personajes jugadores están sentados en la habitación común de cualquier taberna o posada, preferiblemente, el lugar donde se encuentren alojados. Pueden estar comiendo, bebiendo o incluso hablando. La habitación está bastante llena, tal vez la mitad de los clientes son de Altdorf y la otra mitad de otros sitios. Los nativos de Altdorf generalmente visten ropa más elegantes que los viajeros. Ten en cuenta que esto no significa necesariamente que sean mejores. Los viajeros

adinerados pueden llevar ropas de muy alta calidad. Solo significa que los nativos de la ciudad tienen más decoración en sus equipos que los del país.

Un joven mensajero se acerca a la mesa, toca la gorra con respeto y entrega una carta sellada. Se detiene un momento para ver si alguno de los personajes le da propina, pero si no, se da la vuelta para irse. Se le pagó bien por la entrega y se le

advirtió que los personajes eran aventureros peligrosos. El nombre del chico es Berthold, y todo lo que sabe es que una mujer grande, no alta ni gorda, sino de apariencia muy fuerte, le pagó un buen precio por entregar la carta a los personajes. Él hace entregas, y nunca pregunta por el contenido. Tampoco se queda nunca para ver el contenido, ya que muchas de sus entregas son ilegales. Sin embargo, no suelen explotar, así que dará la espalda deliberadamente a los personajes si la empieza a abrir, pero no huirá.

EXAMINANDO LA CARTA

El grabado en el sello de cera que cierra la carta es la cara de una corona de oro, lo suficientemente detallada como para revelar la manipulación sin revelar nada sobre el remitente. La carta en sí misma parece ser un trozo de papel normal, doblada en seis. Es lo suficientemente grueso como para no ver lo escrito a través de él. No hay dirección escrita en el exterior. Berthold el mensajero es analfabeto.

De cualquier manera en que los personajes abran la carta, incluyendo prendiéndole fuego, el hechizo lanzado sobre ella tiene efecto. Saltan llamas verdes de la carta, que sigue sin quemarse, y libera un pequeño Demonio sentado sobre la mesa. El Demonio gruñe y ataca al personaje más cercano.

El Demonio de la Carta

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
33%	0%	40%	33%	40%	30%	33%	15%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	4	3	2 (6)	0	0	0

Habilidades: Esquivar, Intimidar, Percepción, Lengua arcana (Demoníaco), Hablar idioma (Lengua oscura)

Talentos: Ambidiestro, Intrépido, Temible, Levitación, Armas naturales, Visión nocturna

Reglas especiales:

Mutaciones: Tres ojos (+5% a las tiradas de Percepción relacionadas con la vista), Paticorto

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1

Armas: Garras

Este pequeño Demonio permanece aproximadamente a un metro de altura, pero sus piernas son solo de quince centímetros de largo y terminan con tentáculos cubiertos con ventosas como las de un pulpo. Su cuerpo es rojo brillante y sus tres ojos brillan con una siniestra luz naranja, mientras que alas amarillas se extienden de su espalda. Las garras de siete centímetros de cada dedo son negro azabache y parecen remolinos como aceite, y pequeñas alas que brotan de su espalda.

El Demonio es un siervo de muy poca importancia de Khorne, y en los reinos del Caos, pasa la mayor parte de su tiempo en el mantenimiento de las siniestras armas utilizadas por los grandes siervos del Dios de la Sangre. Carlott fue capaz de obtener su ayuda con la promesa de que tendría la oportunidad de matar a alguien por sí mismo.

Nota que el Demonio tiene Temible, así que se requieren tiradas de Miedo. El personaje jugador más cercano al demonio es, por casualidad, alguien que ha pasado la tirada, y es capaz de auto defenderse. Si ninguno de los personajes pasa la tirada en el primer asalto, el Demonio gasta un asalto orientándose tras el shock de la invocación y ataca a un personaje que se recupere en el siguiente asalto.

El combate debe ser muy sencillo. El Demonio es más débil que los personajes jugadores y está ampliamente superado en número. Si los personajes están perdiendo, el posadero reunirá el valor para golpear a la criatura con el hacha que guarda tras la barra, causando suficientes heridas para dejar al Demonio a cero, permitiendo a los personajes realizar los golpes críticos y acabar con la cosa blasfema.

Debes describir la reacción de la gente alrededor mientras el combate está en marcha. Al principio, la mayoría están paralizados de miedo por la aparición del Demonio. Aquellos que pueden actuar se dividen en dos grupos.

Aproximadamente la mitad corren hacia la salida, algunos gritando de terror. La otra mitad agarra sus bebidas y vuelcan mesas y bancos para esconderse detrás. Cuando la gente se recupera del miedo se unen a uno de los dos grupos.

CUANDO EL POLVO SE ASIENTE...

Cuando termine el combate, la gente que se escondió detrás de los muebles sale rápidamente, volviendo a colocar de nuevo los muebles y se sientan para continuar sus bebidas y conversaciones. Los personajes se dan cuenta de que estos son los nativos de Altdorf, y parecen pensar que los ataques de Demonios mágicamente invocados son eventos bastante normales. Una tirada de Percepción exitosa revela que algunos de ellos están agarrando sus bebidas más fuertemente de lo necesario. Realmente no están tranquilos por el ataque, solo tratan de parecerlo.

Aunque el posadero normalmente es bastante implacable con la gente que tienen la mala educación de desenvainar sus armas en el establecimiento, está dispuesto a hacer una excepción para los que lucharon contra el Demonio del Caos. De hecho, rápidamente reclama la mesa, que probablemente fue dañada durante el combate y ofrece buenos precios por las armas que usaron los personajes (suponiendo que son armas mundanas). Si aceptan, la mesa y las armas se ponen a la vista en una esquina de la posada, y la historia de la lucha contra el Demonio empieza a crecer. Si los personajes regresan a la misma posada en unos meses, o años, más tarde, podrán oír la historia de cómo un grupo de audaces aventureros se defendió de una horda de Demonios aparecidos de un portal de los Yermos del Caos

Si los personajes miran la carta, se encuentran con que el documento está casi todo en blanco. El interior tiene una sola imagen: un cráneo humano, dibujado con una sustancia marrón rojiza –sangre humana. Los personajes de inmediato deben reconocer esto como el signo de la Calavera de Crimson, el culto que derrotaron recientemente en Middenheim.

El papel es del tipo de cosas que se pueden comprar en casi cualquier parte de Altdorf, así que lo único que vincula a los personajes con el remitente del demonio es Berthold, el muchacho que la trajo. Como se mencionó antes, no sabe gran cosa, pero puede decir a los personajes donde recibió el encargo: Las Tres Barbas, una taberna cerca de las murallas, en una zona pobre de la ciudad.

- MATONES EN LA NOCHE -

Este ataque es muy sencillo: Carlott contrata a un grupo de matones para emboscar y matar a los personajes. Cuando los personajes estén deambulando por la noche en Altdorf, en algún lugar cercano a donde se encuentren alojados, los matones brincarán de una emboscada y atacarán. Los personajes pueden hacer una tirada de **Percepción Desafiante (-10%)** para evitar ser sorprendidos.

Hay un matón más que los personajes jugadores. Por otro lado, los personajes jugadores deben, individualmente, ser más fuertes y valientes que los matones. Los matones que pierdan 6 Heridas o más de un solo golpe tratan de huir, así como los que queden reducidos a 4 Heridas o menos. Fueron contratados para matar a unas cuantas personas, no para arriesgar sus vidas.

Músculo a Sueldo

Profesión: Matón
Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41%	26%	43%	31%	32%	25%	36%	30%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD

1	12	4	3	4	0	0	0
---	----	---	---	---	---	---	---

Habilidades: Sabiduría Popular (El Imperio), Consumir alcohol, Esquivar, Jugar, Cotillero, Intimidar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Desarmar, Reflejos rápidos, Desenvainado rápido, Resistencia a venenos, Golpe conmocionador, Muy fuerte, Lucha

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Porra), Puño de hierro

Los matones no tienen lealtad particular a Carlott, y si se atrapa a uno, está más que dispuesto a decir todo lo que sabe a los personajes a cambio de ser liberado o al menos, de no morir en el acto. Él y sus amigos son habituales de Las Tres Barbas, y una mujer, algo pequeña, pero aparentemente capaz de hacerles frente en una pelea, se les acercó y les ofreció dinero por matar a los personajes. Fueron muy bien pagados por adelantado, con una bonificación igual si le llevaban las cabezas de los personajes.

Estos hombres no son cultistas y no saben nada más que esto. Si los personajes entregan algún prisionero a la guardia, serán juzgados y condenados a flagelación o mutilación, dependiendo exactamente lo que los personajes les digan. Los matones liberados no les molestarán en el futuro e incluso guardarán silencio sobre el hecho de que fueron derrotados.

- FRANCOTIRADOR -

En algún momento cuando los personajes estén a la intemperie, serán atacados por un francotirador, Adelbert Gref. Está armado con una ballesta y escondido en un desván a cierta distancia de los personajes. No tienen ninguna posibilidad de reparar en él antes de los ataques a menos que, por alguna razón, anuncien que están específicamente buscando francotiradores. En este caso, un personaje debe hacer una tirada **Muy Difícil (-30%) de Percepción** contra el Esconderse de Adelbert para encontrarle.

Adelbert pasa un asalto apuntando, y dispara cuando los personajes están a 25 metros de su posición, dándole la mejor oportunidad de acertar (no olvides que su Talento Certero le da un +20% por apuntar en vez del +10%). Elige al personaje con menos armadura y más vulnerable como objetivo.

Recuerda que las ballestas son silenciosas. Solo la gente inmediatamente alrededor del personaje jugador notará el virote en primer lugar, e inmediatamente darán marcha atrás y correrán a esconderse. Si Adelbert continúa disparando más gente lo notará y correrán a los edificios.

Después de los disparos de Adelbert, las tiradas para descubrirle solo serán **Normal (+0%) de Percepción** y no serán enfrentadas ya que el francotirador se mantiene a la vista para intentar conseguir otro disparo. Si los personajes no empiezan a correr o buscar cobertura, toma tiempo para apuntar de nuevo. Permanece donde está, tratando de derribarlos, hasta que parece que ha sido avistado. En ese momento corre.

Adelbert es un francotirador a sueldo. Solía ser un forajido y con el tiempo, espera convertirse en un asesino. No tiene

ningún respeto por la vida, ya sea humana u otra, pero se opone algo más al Caos que la mayoría de la gente porque los Hombres Bestia mataron a su padre cuando era joven. Es notablemente alto y delgado, llevando barba de tres días. Viste ropas de calle con tonos neutros y una gran capucha. Se la pone mientras dispara ya que acorta su visión periférica y le ayuda a concentrarse.

Adelbert Gref

Profesión: Veterano (exforajido)
Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
36%	56%	27%	36%	42%	33%	36%	31%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	2	3	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Esconderse, Esquivar, Cotilleo, Percepción, Montar, Escalar, Código secreto (Ladrón), Poner trampas, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Pies ligeros, Disparo infalible, Visión nocturna, Recarga rápida, Errante, Certero, Especialista en armas (Ballesta), Callejeo, Golpe conmocionador

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (hacha), Ballesta y virotes

Los personajes deben perseguir a Adelbert por las calles de Altdorf, ver página 19 para las reglas generales para ello. Adelbert comienza en un edificio a 22 metros de distancia. Le lleva un asalto salir de atrás y adentrarse en las calles, a esas alturas los personajes pueden estar casi sobre él. Por cada virote que Adelbert dispare antes de comenzar la persecución, los personajes jugadores tienen un bono de +10% a su primera tirada de Agilidad, representando el efecto de las personas que huyen de las calles para evitar ser alcanzadas.



Si los personajes logran capturar vivo a Adelbert, pueden interrogarle. No está dispuesto a morir para proteger los secretos de su empleadora, pero también quiere decir a los personajes jugadores lo menos posible. Sin embargo, si los personajes le dan una descripción básica de Carlott y le dicen que es una seguidora de las Fuerzas Malignas, Adelbert se muestra más cooperativo. Les dirá todo lo que sabe, y luego, se dispondrá a asesinar a Carlott él mismo. Ciertos aspectos de su

comportamiento de repente toman mucho más sentido para él y cree a los personajes de inmediato.

Adelbert responde a las preguntas lo más brevemente posible, concentrándose en la información importante. Se empeña en presentarse como un simple contratado, uno a quién los personajes también podrían contratar. Se reunió con Carlott en Las Tres Barbas, y puede dar una descripción completa de ella. Ella le dio una descripción de los jugadores y le ofreció 10 co por muerto, más 2 co por personaje como anticipo. La única condición fue que las muertes fueran fácilmente verificables, ya sea por llevarle las cabezas o porque las muertes se produjeran en una zona pública. Adelbert eligió matarlos en un lugar público. Puede decirles cuando se suponía que se encontrarían de nuevo para gestionar el cobro, la noche de pasado mañana. Si le han dicho que Carlott es una cultista, les advierte que, ya que no han muerto, probablemente ella no acudirá a la reunión.

Los personajes pueden negociar con Adelbert si lo desean después del interrogatorio. Si le entregan a la guardia, está sentenciado a la horca. Si le matan, a nadie le importa. Si le dejan ir, intentará encontrar y matar a Carlott, ya que él no trabaja para las fuerzas oscuras. Por defecto, Adelbert no tendrá la suerte de encontrar a Carlott. Sin embargo, si los personajes jugadores la encuentran, y están en serios problemas en una batalla final, él finalmente seguirá su rastro y le disparará durante el combate, lo que puede cambiar un poco las posibilidades.

- HORRORES EN CASA -

Carlott convence a un hechicero oscuro a que le ayude, dando lugar a que los personajes sean atacados en sus camas por un Vampiro Especular (ver el recuadro de la página 84 para información sobre esta horribles criaturas).

El hechicero oscuro usa un espía mágico para ver cuando los personajes se han ido a la cama porque quiere atacar cuando estén todos dormidos. Si están lo suficientemente paranoicos para dejar a alguien de guardia incluso en una posada, espera hasta que la mayoría esté durmiendo para hacerlo. Entonces lanza el hechizo y hace una salida precipitada, haciendo imposible para los personajes rastrearle después de tratar con el Demonio.

El Vampiro Especular es absolutamente silencioso e invisible, así que los personajes no tienen ninguna oportunidad de detectarlo antes de que ataque, incluso si alguno está despierto. El Demonio elige para atacar en primer lugar a los personajes que están durmiendo, siendo objetivos más fáciles, e intenta atacar a dos personajes en el primer asalto. Cualquier personaje que sea atacado con éxito se despierta automáticamente y puede hacer mucho ruido para despertar a los demás. El único signo visible del ataque es un pequeño círculo de color rojo brillante en algún lugar de la piel expuesta del personaje.

LUCHANDO CONTRA EL VAMPIRO

Los personajes en la habitación pueden hacer una tirada **Normal (+0%) de Percepción** cada asalto para detectar el reflejo del Demonio en el espejo de la habitación. Aquellos que superen la tirada deben hacer inmediatamente una tirada de Miedo. Como el Demonio es invisible en el mundo real, es probable que un personaje piense en apuntar los golpes mirando el espejo. Esto no impone, en este caso, ninguna penalización al golpear ya que es la única manera de impactar

a la criatura. Los espejos de mano también podrán usarse de esta manera, siempre que algún personaje tenga tales objetos.

El hechicero de Carlott sobornó a este Vampiro Especular atacándole con un hechizo que le daba un día de libertad por el mundo por cada personaje jugador asesinado. Si no llega a matar a nadie, el Vampiro Especular tiene solo 10 minutos durante los que actuar antes de desaparecer de nuevo a donde fue invocado.



VAMPIRO ESPECULAR

Los Vampiro Espejos son un tipo de demonio, no son No.muertos, lo que causa mucha confusión entre los cazavampiros inexpertos. Pueden entrar en el mundo cuando son invocados a través de espejos y están ansiosos por venir a drenar la sangre de más seres vivos. Son menos entusiastas para retornar a los Reinos del Caos, pero la mayoría de los hechizos que se usa para invocarlos solo le permiten estar en el mundo durante una cantidad fija de tiempo, normalmente unos minutos.

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
50%	0%	50%	10%	25%	30%	45%	10%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	25	5	1	4	0	0	0

Habilidades: Percepción, Lengua arcana (Demoníaco), Hablar idioma (Lengua oscura)

Talentos: Ambidiestro, Intrépido, Temible, Levitación, Armas naturales, Visión nocturna

Reglas especiales:

Chupasangre: El ataque básico del Vampiro Espejo intenta asegurar un seudópodo alimenticio sobre los personajes. El ataque hace un daño igual a BF y si esto supone alguna pérdida de Heridas, el seudópodo se engancha. Desde este momento el personaje atacado recibe una Herida de daño por asalto independientemente de su BR o armadura. Que tu sangre sea drenada de esta manera es muy doloroso, imponiendo una penalización de -10% a todas las tiradas. La criatura puede atacar al mismo personaje múltiples veces de esta forma. El número de Heridas infligidas cada asalto es igual al número de ataques con éxito, aunque las penalizaciones a las tiradas se mantienen en -10%.

Reflejo aterrador: El Vampiro Especular es invisible en el mundo real. Sin embargo tiene un reflejo. El reflejo parece como una nube flotante compuesta de pálidas caras gritando en agonía, en constante ebullición y sin vida. Estas caras son las caras de las víctimas del monstruo. Cualquier persona capaz de ver el reflejo está sujeto al talento de Temible del Vampiro Especular.

Obligación del espejo: Atacar simplemente el espacio ocupado por el Vampiro Espejo en el mundo real es inútil. Sin embargo, si el atacante y el Vampiro Espejo están ambos reflejados en el mismo espejo, y el atacante apunta mirando por el espejo, todos los ataques hacen daño normal.

Armadura: Ninguna

Armas: Seudópodo

- COMPRADORES FRENÉTICOS -

Los personajes están pasando por uno de los múltiples mercados de Altdorf, cuando de repente un comprador se apodera de una pierna de cordero como arma improvisada y se lanza en un furioso ataque. Los personajes son sorprendidos, ya que no estaban atentos. En cada asalto posterior, otro ciudadano ordinario se une a la locura asesina. Aunque en teoría, los personajes jugadores podrían sentirse desbordados, en la práctica es casi seguro que incapacitan a los atacantes tan rápido como se crean.

Compradores Asesinos

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
15%	25%	38%	37%	31%	19%	47%	33%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Los compradores no tienen habilidades ni talentos relevantes y no llevan armadura. Están Frenéticos, lo que ya se incluye en las estadísticas dadas anteriormente y atacan con armas improvisadas causando un daño de BF - 4.

De hecho, el principal problema aquí no es defenderse, las frenéticas amas de casas y criados tienen pocas posibilidades de causar algún daño a los duros aventureros. El principal problema es que esa gente son solo ciudadanos ordinarios y cortarlos como pieles verdes no es algo que los personajes heroicos deberían estar haciendo.

Aunque que los personajes puede asumir que el primer atacante estaba simplemente ocultando su rabia, asegúrate de que, en el próximo asalto, vean a un hombre joven que ya había comenzado a huir de miedo, pararse, darse la vuelta con una mirada asesina en sus ojos, y lanzarse al ataque. Los personajes pueden hacer tiradas de **Percepción Normal (+0%)** en los asaltos posteriores para ver lo mismo de nuevo, y otra vez, y otra. Los personajes deben darse cuenta de que algo está inspirando a los honestos ciudadanos de Altdorf a un frenesí homicida.

El frenesí termina automáticamente si el atacante es reducido a 1 Herida o menos. La razón le vuelve de repente, y, si todavía pueden moverse, tratarán de huir con horror. Los personajes pueden notar esto.

Los personajes astutos empezarán a buscar la fuente de sus problemas. Esto requiere dos tiradas **Desafiantes (-10%) de Percepción**. Si ambas tienen éxito los personajes ven a un niño, de unos 10 años de edad, cerca de dos ciudadanos justo cuando entran en frenesí. El niño lleva ropa común y corriente, pero una profunda capucha cubre su cabeza.

El niño no se da cuenta de que le han visto hasta que los personajes empiezan a moverse, así que pueden tratar de agarrar su atormentador. Si tienen éxito, pueden ver la causa de la capucha: el niño tiene gusanos en vez de pelo.

Cualquier personaje tocando al niño en un asalto en que esté consciente y en el que no realice ninguna otra acción será el objetivo de su poder de frenesí; ver, el recuadro. El niño escogerá a uno de los otros personajes jugadores como el primer objetivo, haciendo que el personaje suelte al niño con el fin de atacar.

Niño del Caos

Profesión: Forajido

Raza: Mutante

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
36%	56%	27%	36%	42%	33%	36%	31%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Escondarse, Esquivar, Cotilleo, Percepción, Montar, Escalar, Código secreto (Ladrón), Poner trampas, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Callejeo, Golpe conmocionador

Reglas especiales:

Inducir Frenesí (mutación): Si el niño toca a alguien y gasta media acción para sugestionarle, la persona tocada debe hacer una tirada **Difícil (-20%) de Voluntad** o entrar en frenesí. El niño puede decidir el objetivo al que el personaje ataca primero, mientras que el objetivo esté a menos de 3,5 metros, pero no tiene mayor control sobre el curso del frenesí. El frenesí finaliza cuando el objetivo cae a 1 Herida o menos.

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Ninguna

El niño no responde a las preguntas incluso si los personajes pueden hablar con él. Si está consciente está interesado solo en escapar y usar su poder al máximo en un intento de huir. Esto incluye inducir a la gente de las calles hacia el frenesí para distraer a los personajes jugadores perseguidores. Si los personajes le capturan y le dejan inconsciente, tendrán que tratar con un niño mutante inconsciente. Incluso los Shyillianos evitan a tales huérfanos, y el poder de la criatura



podría ser muy útil para invasores Mutantes del bosque. Es probable que los personajes no tengan otra opción que no sea matar a la criatura

Este ataque no proporciona pistas directas en cuanto a su origen, aunque, la participación de un cultista está ahora bastante clara. Los personajes pueden suponer que probablemente Carlott sea la responsable, aunque también pueden sospechar de Wolfgang.

- MUTANTES ASESINOS -

Como ataque final, Carlott reúne a cinco Mutantes y les convence de que ataquen a los personajes jugadores. Este es con creces el más peligroso de los ataques y también el que más pistas llevan hacia Carlott. Si los personajes han ignorado este problema, este ataque debe ser una señal fuerte de que ya no pueden darse el lujo de seguir haciéndolo.

El grupo envía a Beatrix a espiar a los personajes jugadores, para tener una idea de sus fortalezas y sus debilidades. Observan al menos dos de los ataques que Carlott ha organizado, así que saben algo. Los personajes tienen muy pocas posibilidades de descubrir a Beatrix porque trata de ocultarse y permanece lejos por lo que los personajes tienen pocas razones para suponer que les está observando. Además, su mutación la hace anormalmente difícil de detectar. Antes de que los Mutantes organicen su emboscada, los personajes no podrán detectar a Beatrix por casualidad. Si específicamente indican que están buscando para ver si alguien les está observando, pueden tirar de manera normal, enfrentándose a la tirada de Escondarse de Beatrix.

Si los personajes jugadores son bastante corrientes y molientes los Mutantes forman el siguiente plan. Beatrix dispara flechas contra ellos a una distancia segura (unos 35 metros), hasta que la descubran y la persigan por las calles. Puede acertar o no (probablemente no, dadas las penalizaciones por distancia), pero los personajes pueden hacer una tirada de **Percepción Muy Difícil (-30%)** para descubrirla una vez por asalto. Las otras personas de la calle fallan las tiradas y simplemente corren a cubrirse. Cuando los personajes la descubran, ella permanece firme en el medio de la calle apuntándoles con un arco.

Cuando vayan a cogerla ella escapa, teniendo cuidado de no sacarles demasiada ventaja. No debe tener problemas en mantener la delantera, ya que tiene, efectivamente, un 94% en sus tiradas de Agilidad. Los personajes son conducidos a un mercado de ganado desierto, y los otros Mutantes atacarán con armas de proyectiles y hechizos desde la cobertura de los puestos. La batalla se desarrolla de forma natural a partir de este momento.



Si los personajes revelan tácticas o talentos particulares en los combates anteriores, los Mutantes idean algo para neutralizarlos. Fremlicht es inteligente, y aunque es repulsivo, los otros Mutantes le conocen lo suficiente como para escuchar su plan.

En términos de poder personal, los personajes jugadores tienen una ligera ventaja, y los Mutantes tienen la ventaja de conocer el campo de batalla. Una característica equilibrante es que Beatrix, aunque es una excelente espía, se desenvuelve poco en un combate, y ella lo sabe. Permanecerá fuera de la lucha mientras sea posible. Sin embargo, si hay tres personajes o menos, puedes quitar a uno o más de entre Gretchen, Hanna o Ilsa. Los personajes jugadores no deben ser superados en número por los Mutantes.

Meister Fremlicht

Profesión: Hechicero adepto (ex aprendiz de hechicero)

Raza: Mutante

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
34%	34%	29%	33%	39%	52%	61%	29%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	16	2	3	4	2	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Demonología, Magia), Canalización, Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Clásico, Lengua oscura, Reikspiel)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber oscuro (Caos), Magia oscura, Manos rápidas, Magia pueril (Arcana), Intelectual, Muy resistente

Habilidades especiales:

Piel líquida (mutación): La piel de Fremlicht parece un líquido viscoso, constantemente rezuman sobre su cuerpo manchas viscosas. Salen por su espalda y entran por su frente, de modo que su cara cambia constantemente mientras su piel pasa sobre ella.

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (espada)

Beatrix Jorgen

Profesión: Ladrón de guante blanco (exladrón)

Raza: Mutante

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
31%	31%	27%	29%	64%	37%	30%	41%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	2	2	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Escondarse +10%, Disfraz, Cotilleo, Percepción +10%, Forzar cerraduras, Buscar, Escalar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Código secreto (ladrón), Movimiento silencioso +10%, Prestidigitación, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Gato callejero, Pies ligeros, Sentidos desarrollados, Reflejos rápidos, Callejeo, Experto en trampas

Reglas especiales:

Sin presencia (mutación): Por alguna razón, aquellos que no están tocados por el Caos no quieren tener conocimiento de la existencia de Beatrix en su nivel subconsciente. Todas las tiradas de Percepción para detectarla son **Muy Difícil (-30%)**. La gente también se aparta de ella, haciendo que su tirada de Agilidad para correr por las calles de Altdorf (ver página 19) sean **Muy Fácil (+30%)**.

Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (hacha), arco y flechas

Gretchen, Hanna e Ilsa

Profesión: Gladiador

Raza: Mutante

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
53%	34%	37%	40%	43%	32%	39%	29%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	16	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Cotilleo, Intimidar, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Desarmar, Desenvainado rápido, Especialista en armas (Mangual, Parada, A dos manos), Golpe poderoso, Muy fuerte

Reglas especiales:

Mutación de Gretchen: Tentáculos en vez de piernas, dándole un movimiento de 3.

Mutación de Hanna: Su cuello mide medio metro de largo y es muy flexible.

Mutación de Ilsa: Un único ojo en medio de la frente, acompañado por otro único ojo en la parte de atrás de su cabeza. Tiene un -10% a su Habilidad de proyectiles, pero +10% a todas las tiradas de Percepción. También tiene una boca como de lamprea en cada cuenca del ojo.

Armadura: Armadura media (Camisa de malla y Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: *Gretchen:* Arco y flechas, mangual

Hanna: Arco y flechas, escudo y espada

Ilsa: Arco y flechas, Gran arma (hacha)

LA VENGANZA DE FREMLICHT

Ya que esta batalla está bastante igualada, podría acabar de cualquier manera. Sin embargo, ya que no es parte de la trama central, los personajes no deberían morir aquí. Si parece que les pueden, Fremlicht es golpeado de repente por la Maldición de Tzeentch. Mientras grita, un horrible, sonido agudo, toda su carne se desprende de sus huesos. Su esqueleto animado y la espantosa mancha que era su carne atacan al personaje más cercano en Frenesí, pero tienen la misma posibilidad de atacar tanto a otro Mutante como a los personajes jugadores, y es, en todo caso, mucho menos efectivo que el hechicero al que

reemplaza. Los otros Mutantes son tan susceptibles al Miedo causado por estas criaturas como los personajes jugadores.

Esqueleto

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
25%	20%	30%	30%	25%	-	-	-
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Ninguna

Talentos: Temible, No muerto

Reglas especiales:

Sin mente: Los esqueletos son huesos reanimados sin conciencia ni espíritu propios. No poseen Inteligencia, Voluntad ni Empatía, y no pueden hacer ni fallar tiradas basadas en tales características.

Tambaleante: Los esqueletos son implacables pero lentos. No pueden realizar la acción de Correr.

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (espada)

Monstruo de la Mancha de Supuración

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
25%	20%	30%	30%	15%	-	-	-
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	2	0	0	0

Habilidades: Ninguna

Talentos: Temible, No muerto

Reglas especiales:

Una enorme y horrible mancha: Los restos de la carne de Fremlicht solo puede hacer ataques desarmados, causando el daño normal. Es totalmente imbecil.

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (espada)

Si los personajes jugadores todavía se las arreglan para perder, aquellos que gasten Puntos de Destino despiertan atados (malamente) y acostados en el suelo en la parte trasera de una habitación. Los Mutantes supervivientes están hablando de lo que harán y los planes para el futuro, mientras beben. Esta conversación desvela toda la información que se enumera a continuación. Los personajes pueden escapar fácilmente de sus ataduras, y aunque solo tienen 2 Heridas cada uno, los Mutantes tampoco se han sanado y cada uno ha fallado tres tiradas de Consumir alcohol. Las armas de los personajes están tiradas en el suelo de la habitación convenientemente cerca de ellos, así que ganar esta pelea debe ser algo más fácil.

Si los personajes ganan, amaña las cosas para que al menos un Mutante no muera inmediatamente. Si los personajes deciden renunciar a interrogarlos y simplemente matan a los supervivientes, están en su derecho. Sin embargo, el interrogatorio es el camino a seguir. Los Mutantes supervivientes no tienen una gran lealtad a Carlott y están dispuestos a negociar cualquier información a cambio de sus vidas.

No se encontraron con ella en Las Tres Barbas, pero saben que va allí a menudo. Más bien, se encontraron con ella en lo que parece ser su base actual, en el sótano de un almacén reformado a trastero. Pueden describir el altar al Dios de la Sangre levantado en la habitación, y los personajes reconocen el símbolo como de la Calavera de Crimson. El almacén está en una de las islas y los Mutantes dan instrucciones precisas. Para una descripción del almacén, ver **La Red de Carlott**, en la página 90.

- ENCONTRANDO A CARLOTT -

La mayoría de los personajes jugadores querrán encontrar a quién sigue intentando matarles. Sin embargo, no debes insistir en el tema. Carlott simplemente seguirá intentando matar a los personajes hasta que lo consiga o ellos le sigan la pista y le den caza. Los seis intentos de asesinato que se describen aquí deberían ser suficientes para que la mayoría de los grupos se pongan en marcha, y algunos pueden iniciar la búsqueda después del Demonio de la carta.

La mayoría de las pistas dirige a los personajes a la taberna Las Tres Barbas, mientras que los Mutantes pueden enviarles directamente a la guarida de Carlott.

LAS TRES BARBAS

Las Tres Barbas está en una zona de Altdorf extremadamente peligrosa. Si los personajes jugadores parecen vulnerables un matón intenta robarles por el camino. Sin embargo, la mayoría de los grupos de personajes jugadores parecen problemáticos y no se les molestará. La propia taberna se encuentra en un almacén reformado, y de sus ventanas, cubiertas nada más que por harapos, se vierte un enorme ruido de griterío, cánticos y peleas. No hay puerta en el marco, y sobre él se balancea un letrero crudamente pintado mostrando un Orco con tres barbas que cuelgan de su cinturón.

Cuando entran los personajes, un gran número de clientes se gira con rapidez para mirarlos, y un número igualmente grande les ignora y sigue con sus peleas. A menos que aparenten ser agentes del orden, todo el mundo les ignora pronto y regresan a sus bebidas, prostitución y lucha.



El interior grande y tenebroso aloja tres barras circulares, el personal que permanece en el interior y cuatro chimeneas circulares que proporcionan calor e iluminación. Las chimeneas son enormes, y el calor de los fuegos crea una zona despejada en las inmediaciones. Las zonas alrededor de los fuegos y las barras están en relativa calma, tienen borrachos extravagantes, discusiones y horribles cánticos, pero no hay violencia. Esta situación está impuesta por los gorilas de la taberna, un grupo de casi dos docenas de grandes y barbudos individuos, tanto humanos como Enanos. Si alguien comienza una pelea demasiado cerca del fuego o las bebidas, ellos se la llevarán lejos para terminarla.

Las esquinas más oscuras de la taberna albergan sin embargo continuas peleas. Ocasionalmente se vuelven letales, y se usa al personal para deshacerse de los cuerpos en medio de la noche. Se hace de una forma fácil por el hecho de que la taberna está construida sobre el canal entre dos islas, y el Reik fluye rápidamente debajo de ella. Los cuerpos y otros desechos se vierten a través de trampillas en el suelo detrás de las barras.

El tercio posterior del edificio tiene un piso superior, que se divide en múltiples habitaciones pequeñas, alquiladas por horas para aquellos que quieren un poco de privacidad. Cada habitación tiene un reloj de arena en el exterior, y se paga una vez se gire el reloj de arena. Cuando termina de correr, la puerta se abre tanto si estás listo como si no. Aunque las paredes de estas habitaciones son delgadas, el ruido de la taberna hace que sean casi perfectamente privadas. Espiar a alguien en ellas sería muy difícil, especialmente si eliges una habitación entre otras dos ocupadas y sales antes de que cualquiera de tus vecinos haya finalizado.

La bebida que se sirve aquí casi siempre es de pésima calidad, pero es barata y hace que la gente se emborrache. Dado que una gran parte de ella es robada, y el personal tiene tan poco gusto como los clientes, a veces se sirve a la gente con el mejor alcohol que se puede encontrar en el Imperio. La mayoría no se dan cuenta. La comida también es generalmente de la calidad esperada. Las salchichas, en particular, casi siempre provocan la **Venganza de Rumster**, y mientras las estás comiendo no querrás oír los rumores sobre lo que llevan dentro. La excepción es el pan y la mantequilla. Ambos son de calidad excepcional, ya que uno de los empleados tiene un acuerdo con su querida y vieja Madre para proveerlos. Ella es una excelente panadera y sabe donde conseguir la mejor mantequilla. Ella también **robs the place blind**, así que el pan y la mantequilla son caros aquí. A pesar de todo, si debes comer, **that's what to go for**.

ENCONTRANDO A CARLOTT

Los personajes pueden intentar preguntar por Carlott, pero no les llevará a ninguna parte. Los clientes de Las Tres Barbas no tienden a hablar con extraños, especialmente con extraños que

preguntan por alguien. Para los clientes de este lugar, estar buscando algo no es una cosa buena, y Carlott no ha hecho aún enemigos aquí. Por otro lado, tampoco ha hecho amigos, así que, nadie se molesta en advertirla de que está siendo buscada.

Apostarse fuera de la taberna y esperar a que llegue Carlott es la mejor apuesta. Si lo olvidan, recuerda a los personajes que Carlott sabe como son los personajes y bien puede estar buscándoles. Se requieren intentos de disfraz y sigilo.

Carlott llega a la taberna en la segunda noche que los personajes estén ahí. Si los personajes están vigilando la entrada de la taberna, cada personaje que vigile hace una tirada de **Percepción Desafiante (-10%)** para descubrir a Carlott mientras entra y una oportunidad similar cuando sale (la tirada es Desafiante porque los personajes no han visto antes a Carlott, ellos solo tienen una descripción). Carlott también puede realizar una tirada de **Percepción Desafiante (-10%)**, enfrentada a la tirada de Disfraz o Esconderse que hagan los personajes. Si los personajes están a la vez disfrazados y escondidos, Carlott debe superar a ambas. Si saca la de disfraz pero no la de esconderse ni siquiera los ve. Si saca la de esconderse pero no la de disfraz, les ve pero piensan que están buscando a otro, no es infrecuente en Las Tres Barbas. Carlott tira una vez por cada personaje vigilando. Si los personajes están todos ocultos en el mismo sitio, ella los descubre a todos si descubre a alguno, pero si se reparten, solo descubre a los individuos a los que supere en las tiradas.

Si los personajes están dentro de la taberna, pueden hacer una tirada de **Percepción Desafiante (-10%)** cuando entre y nuevas tiradas de **Percepción Difícil (-20%)** cada hora hasta que la descubran o ella se vaya. Cuando se vaya, pueden hacer otra tirada de **Percepción Desafiante (-10%)**. Por otro lado, Carlott, solo puede hacer una tirada de **Percepción Difícil (-20%)**, y solo una al entrar y otra cada hora posterior. No puede realizar una tirada cuando salga. Al igual que las tiradas en el exterior, las tiradas de Carlott se enfrentan a las tiradas de los personajes de Disfraz y Esconderse.

En la segunda noche, si lo personajes no hacen nada, Carlott pasa tres horas en la taberna. Vuelve otra vez en la tercera noche, pasando cuatro horas y luego se va. En la cuarta noche no viene, y en la quinta noche pasa seis horas allí. Si los personajes no la han descubierto aún, deben considerar comprar nuevos dados, pero debes decidir sobre sus futuros movimientos por ti mismo.

Si Carlott descubre a los personajes, deja la taberna de inmediato. El personaje al que descubre hace una tirada de **Percepción de Rutina (+10)** para notar su reacción y darse cuenta de quién es. Carlott regresa a la taberna ya que es un lugar excelente para encontrar contactos, pero a partir de este momento es consciente de que los personajes la están buscando, y se disfraza. Sus tiradas de Percepción son **Normal (+0%)** porque ella está buscando a los personajes. Observa que Carlott no tiene las habilidades de Disfraz ni Percepción, así que no es buena en este tipo de cosas.

Si los personajes descubren a Carlott, pueden elegir como reaccionar. Cualquier personaje que la haya descubierto una vez, hace todas las tiradas para descubrirla de nuevo a dificultad **Normal (+0%)**, ya que sabe exactamente a quién está buscando. Otros personajes pueden descubrirla automáticamente si alguno la señala, pero si deben depender de una descripción de los personajes que la han visto, sus tiradas siguen siendo **Desafiante (-10%)**, si ella está sola y **Difícil (-20%)** si está en un grupo.

Aunque los personajes son propensos a realizar todo tipo de planes extraños, hay dos opciones básicas de responder a

Carlott. Los personajes pueden intentar enfrentarse a ella en la taberna, o pueden seguirla y enfrentarse a ella en otra parte. Hay dos formas también de enfrentarse a ella en la taberna: la manera sutil y la manera brusca. La manera sutil implica que los personajes se acercan a ella a través de la multitud sin levantar un alboroto. Si lo hacen así, Carlott les descubre aproximándose y toma camino fuera de la taberna. Si hay personajes vigilando la puerta en un intento de interceptarla, son parados por los gorilas, que piensan que buscan problemas. Mientras que los matones no estén seguros, esto da a Carlott suficiente tiempo para salir por la puerta y meterse en las calles.

La forma brusca implica algo así como gritar “¡Eh, tú, para!” o desenvainar armas y cargar a través de la multitud. Carlott advierte esto, junto con todos los demás de la taberna.

Mientras Carlott se dirige a la salida, más o menos la mitad de los gorilas convergen en los personajes para agarrarlos y arrojarlos fuera sin contemplaciones. Los clientes tampoco muestran ningún entusiasmo en particular por salirse del camino, y algunos desenvainan sus propias armas, retando a los personajes a derramar sus bebidas. Esto no debe llegar a una pelea, los otros clientes realmente no quieren luchar contra endurecidos aventureros. Sin embargo, esto asegura que el resultado final es que los personajes y Carlott están fuera de la taberna, y es necesaria una persecución por las calles.

Si los personajes deciden seguirla y enfrentarse en otro lado, simplemente necesitan dejar la taberna después de ella y entonces seguirla.

LAS VIVIENDAS

Las calles alrededor de Las Tres Barbas no están a media noche concurridas, pero tampoco están realmente vacías. Esto hace que sea relativamente fácil seguir a Carlott, pero también significa que si los personajes comienzan a correr para cogerla, ella se dará cuenta. Si descubre que la están siguiendo, corre y se mantiene delante de los personajes. Después de un rato, cruza rápidamente un sencillo tablón de madera que cruza el canal entre dos islas y desaparece en un estrecho callejón entre dos viviendas. Si no se da cuenta de que la están siguiendo, cruza el mismo tablón, pero de una manera más relajada.

Cuando los personajes la sigan, no estará por ninguna parte. El puente conduce a un verdadero laberinto de estrechos y oscuros callejones, enroscados entre viviendas, almacenes, almacenes transformados en viviendas y viviendas transformadas en almacenes. Esta es una de las zonas más pobres de Altdorf y el hedor es lo suficientemente fuerte como para revolver el estómago de un Enano. Todos los jugadores hacen pruebas de Resistencia para sus personajes. Aquellos que la fallen gastan un asalto en vomitar y recuperar el control de sus tripas.

Una alta proporción de la gente que vive aquí son criminales, y los que no lo son, son reservados, tratando de mantener a los extraños fuera de sus vidas. Preguntar es inútil. Ofrecer sobornos indica que los personajes tienen dinero y les colocará sobre un intento de robo (usa las estadísticas del Carterista de la página 234 de WJDR, y haz dos ataques de robo. Los carteristas cesan después de recibir más de 4 Heridas de daño, ya que no esperaban un combate real). La única opción es merodear por la zona esperando recuperar el rastro de Carlott.

Si Carlott no era consciente de que la estaban siguiendo, esta es obviamente una estrategia sensata. Si estaba huyendo de los personajes alguno podría asombrarse si regresara a su base de operaciones. Lo hizo, pero los personajes no necesariamente lo saben. Apostarse en Las Tres Barbas y perseguirla de nuevo,

lleva de nuevo a estas viviendas. Si los personajes pueden seguirla sin ser descubiertos en la segunda ocasión, ella también regresa aquí, lo que debería ayudar a convencerlos.

Si los personajes no tratan de permanecer ocultos mientras exploran esta zona, se enfrentan abiertamente con los residentes de las viviendas y les dicen que metan sus entrometidas narices en otro lado. Los descubrimientos reiterados incrementan el tamaño de la multitud que se le enfrentan, y los personajes deben darse cuenta rápidamente de que nunca van a descubrir a Carlott en un lugar como este. Si se mantienen ocultos, la mayoría de la gente no reparará en ellos, y los pocos que lo hagan deciden mantener sus propias narices fuera de esto.

La investigación de la zona revela que es casi imposible mapearla, verdaderamente no es posible en el tiempo que los personajes tienen disponible (por tanto, no se proporciona un mapa. Los personajes no pueden ver un plano, así que los jugadores tampoco). Sin embargo, la geografía general es más susceptible de investigación. Toda la zona se encuentra en tres pequeñas islas en el Reik, cada una unida por un puente. El tablón por el que vieron cruzar a Carlott es uno, y un tablón similar sirve como puente a una de las zonas del muelle principal. Un puente más sustancial cruza un canal mucho más ancho, y une la zona directamente con el margen izquierdo del río. Dentro del lugar, hay un espacio abierto alrededor de una estatua dañada y desfigurada de lo que probablemente había sido un emperador, a la que los personajes se encuentran en **varias ocasiones a la vuelta**. La rodean seis edificios, que incluyen dos almacenes, tres viviendas y un armazón abandonado que es muy peligroso incluso para la gente de esta zona. Si los personajes pueden vigilar cada una de estas tres áreas, tienen una excelente oportunidad de descubrir a Carlott.



Por cada hora que un personaje pase vigilando un lugar hace una tirada de Esconderse. Si el personaje está moviéndose alrededor, también hace una tirada de Movimiento silencioso. Puedes conceder bonificadores o penalizadores a estas tiradas, dependiendo de cómo sea la descripción para esconderse que te dé el jugador. Si falla cualquiera de estas tiradas, un residente descubre al personaje y se le hace frente. Este enfrentamiento es poco probable que comience con violencia pero podría empeorar. Carlott solo entra y sale de la zona usando el puente cercano a Las Tres Barbas, por lo que vigilar los otros dos es infructuoso. Por cada hora que un personaje vigile una de las otras zonas tira un dado de diez. Con un 1 o un 10, Carlott pasa a través de ella.

Una vez que Carlott haya sido descubierta, los personajes necesitan seguirla. Haz tiradas enfrentadas de Esconderse y Movimiento silencioso contra la Percepción de Carlott. La mayoría de los personajes tiene una buena oportunidad de pasar estas pruebas, dado lo mala que es Carlott descubriendo cosas. Carlott va al almacén (ver **La Red de Carlott**) y entra.

LA RED DE CARLOTT

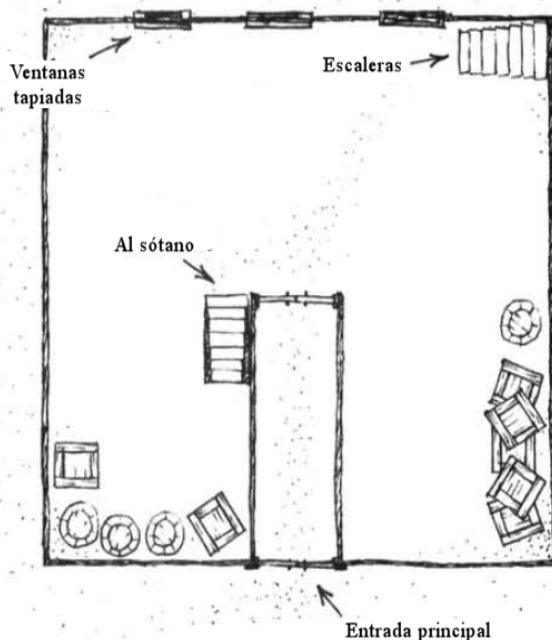
En el tiempo en que ha estado en Altdorf, Carlott ha logrado convertir su base de operaciones en una trampa para aquellos que vengan a buscarla. Lo hizo, después de todo, trayendo una gran cantidad de dinero y experiencia de trabajo con los criminales clandestinos. Como resultado, irrumpir en el almacén y buscar a Carlott es extremadamente peligroso. Explorar de antemano y aplicar un poco de sigilo es mucho más efectivo.

El almacén es un simple compartimiento bastante antiguo pero aún muy sólido. Carlott fue capaz de comprarlo directamente de su anterior dueño, quién realmente no quería tener en propiedad un almacén en esta parte de la ciudad, de todos modos. Su guardia está en el sótano, bajando las escaleras marcadas en la parte central izquierda del mapa. La entrada principal es a través de unas grandes puertas dobles que ahora llevan a un **cuarto de matanza**. Los pesos han sido manipulados sobre las poleas, así que tirando de una palanca las puertas pueden cerrarse de golpe detrás de cualquiera, requiriendo una tirada **Difícil (-20%) de Fuerza** para abrirlas. Puertas similares cierran el extremo opuesto del pasillo marcado. Seis matones armados con arcos y flechas esperan en el piso superior, para disparar a través de rendijas a los de abajo. Son disparos razonables y tienen un montón de tiempo para disparar a la gente que no pueden de ninguna manera devolver el fuego. Una vez los personajes hayan caído, los matones abren las puertas y entran para terminar con la gente. Usa las estadísticas de los bandidos de la página 233 del WJDR.

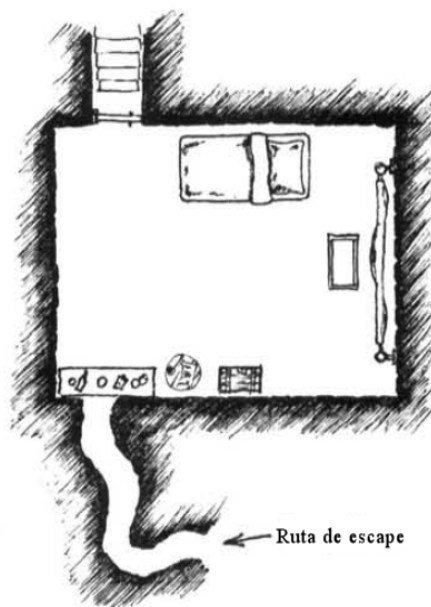
La mejor estrategia es fingir haber caído, y luego pelear contra los matones cuando bajen a administrar el golpe de gracia. De lo contrario, los personajes se encontrarán en una situación más bien difícil.

Sin embargo, un poco de exploración puede revelar el peligro. Los matones no son muy buenos esperando en silenciosamente, y la tirada de Percepción para detectarlos desde la entrada del almacén es solo de dificultad **Normal (+0%)**. Si los personajes abren ligeramente las puertas, una tirada exitosa de **Percepción Difícil (-20%)**, revela que están manipuladas. Una tirada exitosa de **Movimiento silencioso Fácil (+20%)** implica que los personajes no alertarán a los

ALMACÉN DE CARLOTT



SÓTANO



matones. Incluso si lo hacen, no tienen órdenes de seguir a la gente que no entre en el edificio, aunque les hará estar más atentos durante la siguiente media hora más o menos, restando un 10% a todas las tiradas furtivas alrededor del almacén.

Si los personajes miran alrededor del almacén, requiriendo una tirada **Muy Fácil (+30%) de Movimiento silencioso** para evitar alertar a los matones, pueden encontrar las ventanas traseras. Han sido tapiadas, pero una sencilla inspección encuentra que las clavijas que mantienen a un grupo de tableros son de poca calidad. Toda la cubierta puede simplemente ser arrancada del marco dejando una ventana abierta. Escalar de esta forma requiere una tirada de Agilidad. Con un éxito, es suficiente una tirada **Fácil (+20%) de Movimiento silencioso** para evitar ser descubierto. Con un fallo, la tirada de Movimiento silencioso es **Normal (+0%)** y el personaje sigue fuera del almacén.

El interior del almacén no es muy luminoso, aunque no está completamente a oscuras. Sin embargo, crear cualquier luz alertará inmediatamente a los matones. Moverse por el almacén requiere una tirada de Movimiento silencioso para cada acción importante. Una acción importante es una cosa que el jugador diga que el personaje hará, así "Busco pruebas de un Santuario del Caos" es una acción importante, al igual que "Exploro para tener una idea del lugar". Las escaleras que bajan las encuentra cualquiera que busque por el almacén en general o en esta zona específicamente, y viene luz de abajo.

Si los matones están alertas bajan de sus plataformas para enfrentarse a los jugadores. La lucha alerta a Carlott, quién

sube de sus aposentos para investigar. Si los personajes son claros ganadores, lleva a cabo con éxito su huida. Si, por otro lado, parece que sus enemigos pueden morir, se une a la batalla con entusiasmo.

Si los matones no son alertados, los personajes pueden bajar a la habitación de Carlott y cogerla por sorpresa. La puerta en la parte inferior de la escalera está cerrada, pero es endeble y se abre con un solo golpe. Carlott está acostada en su cama, aparentemente mirando al vacío, de hecho, está tramando su próximo plan para matar a los personajes y está perpleja de verlos aparecer en persona. Cruzando la puerta hay un conjunto de estantes, cargados con barriles y botes vacíos, aparentemente empujados fuera del camino en un loco revoltijo. Estos estantes en realidad ocultan la ruta de escape de Carlott. En el otro extremo de la habitación hay un tosco altar con una cabeza humana cercenada formando parte de él. En la pared de atrás hay dibujada una calavera con sangre, una burda representación de la runa para el Dios de la Sangre.

UN SUCIO PEQUEÑO SECRETO

Aunque los personajes no se den cuenta inmediatamente, Carlott tiene un problema. Los matones no saben que es una sierva de las Fuerzas Malignas, y está (con razón) convencida de que se volverán en su contra si lo descubren. Así que no puede llamarlos en su ayuda mientras el altar siga expuesto. Hay una cortina que cruza el fondo de la habitación que cierra cuando alguno de los matones baja aquí (si los personajes negociaron con los Mutantes, Carlott envía a los

matones lejos, antes de tratar con tan obvios sirvientes del Caos. Ella estaba pensando en contratar los guerreros Mutantes para reemplazar a los matones si las cosas iban bien). El primer objetivo de Carlott es entonces coger la cortina y cerrarla.

Los matones notan una pelea escaleras abajo rápidamente y llegan en 5 asaltos. Si Carlott ha logrado cerrar la cortina ellos luchan contra los personajes jugadores. Si no, se unen a los personajes jugadores luchando contra Carlott. En cualquier caso, Carlott está superada en número y aventajada y casi con seguridad necesita gastar un Punto de Destino para sobrevivir al encuentro. Si lo hace, se choca de espaldas contra los estantes, que se derrumban sobre y alrededor de ella,

enterrando su cuerpo. Si los personajes los remueven para estar seguros, encuentran su pasadizo de escape, pero Carlott ya se ha ido.

Si Carlott se ha ido cuando los personajes llegan, y la cortina está cerrada, los matones luchan contra los personajes por si acaso su patrona regresa, pero no son muy entusiastas al respecto. Si la cortina está abierta, cambian de hostiles a espantados y objetan que no sabían nada sobre el altar.

Una vez Carlott se haya visto obligada a huir, no molestará a los personajes de nuevo en esta aventura, pero podría regresar en el futuro.

- CONSECUENCIAS -

Al final de la aventura, los personajes jugadores han, de alguna manera, destruido el fragmento del Demonio ligado a la daga. Sin embargo, sigue habiendo un fragmento más con el que tratar. Saben por las investigaciones anteriores que el artefacto en el que el fragmento está vinculado se llama El Cáliz de la Ira. Por el momento, no tienen información de a qué se parece el Cáliz o donde puede ser encontrado. La conclusión de *Los Senderos de los Malditos* es *Las Forjas de Nuln*, en el que se decide el destino final de Xathorodox el Desollador Rojo.

No necesitas lanzar a tus jugadores directamente a la parte tres. Algunos de los PJ puede estar dispuesto a cambiar de profesión y Altdorf es un buen lugar para encontrar enseres y recibir entrenamiento. Hay un montón de oportunidades para aventuras en la zona de Altdorf. Una o dos aventuras cortas puede proporcionar un cambio de ritmo y también permitir que los PJs ganen algo de experiencia adicional antes de comenzar el clímax de *Los Senderos de los malditos*. *El Horror Hechizante de Tumbas Saqueadas* es una buena elección, ya que puede ser fácilmente adaptada a Altdorf. Debido a que la naturaleza de la casa encantada los PJs pueden tener una aventura completa con poco paso de tiempo en el mundo real. Una vez regresen a Altdorf, puedes dirigirles hacia *Los Senderos de los Malditos: Las Forjas de Nuln*.

CONCESIÓN DE PUNTOS DE EXPERIENCIA

La experiencia de esta aventura se basa en parte en lo que los personajes hicieron y en parte en los resultados. Sin embargo, puedes aprender de los completos desastres, y los personajes pueden encontrar en los puntos de experiencia por lo menos algo de compensación a los problemas en que se metieron sus personajes. Los personajes que lograron el éxito completo, encontrando a Gabrielle, consiguiendo la daga de la manera

fácil, destruyendo a Wolfgang Scheunacht, y rastreando a Carlott Selzberg, reciben 1200 PE en total.

Cada personaje gana un Punto de Destino si desenmascararon y destruyeron a Wolfgang Scheunacht. No consiguen uno por destruir el demonio en el fragmento ya que esto todavía, no ha eliminado la amenaza del demonio.

El Artefacto

- **Destruir el segundo artefacto de Xathorodox Incarnadine:** 200 PE
- **Participar en La Transfiguración de Gloria Resplandeciente:** 100 PE
- **Participar en Lo sin Carne Hecho Carne:** 100 PE
- **Encontrar a Gabrielle Marsner y convencerle de que ayude:** 200 PE
- **Conseguir la daga de la “manera fácil”:** 200 PE
- **Conseguir la daga de la “manera difícil”:** 100 PE

La Sombra del Fuego

- **Desenmascarar a Wolfgang Scheunacht antes del ritual:** 200 PE
- **Matar a Wolfgang Scheunacht:** 100 PE

Rencor

- **Vencer a uno de los ataques de Carlott:** 50 PE por ataque
- **Rastrear a Carlott Selzberg:** 200 PE



Documento 1:

*El Dexllador Rojo: orgulloso y sin piedad
Este niño de Khorne escupió en el ojo de su padre
El Dios de la Sangre drenó su cáscara
Pero la esencia del Dexllador Rojo sobrevivió
Todavía vive — en el Cráneo de Bronce
Todavía vive — en la Daga de Yul K'chaum
Todavía vive — en el Cáliz de la Ira
Atrapado y atado, ansía sangre
El Dexllador Rojo se alzará de nuevo*

Documento 2:

Mis contactos en la capital me dicen que uno de nuestros rivales ha traído a Altdorf una reliquia sin identificar. Por la breve descripción parece que pudiera ser la Daga de Yul K'chaum. Al igual que el artefacto, la han descrito como una daga de hierro inscrita con oscuras runas de poder. Se dice que su empuñadura tiene la forma de una calavera con tres ojos. Marcho ya hacia Altdorf. Si esta es la Daga de Yul K'chaum, debe mantenerse a toda costa alejada de las manos de la gente equivocada.

Otwin Beschlager, humano Miliciano

Profesión: Miliciano
Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
35%	31%	38%	34%	25%	28%	31%	24%
Avances							
+10%√	+5%	+5%√	+5%√	+10%√	-	-	-
Actuales							
45%	31%	43%	39%	45%	28%	31%	24%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	12	3	3	4	0	0	3
Avances							
-	+2√	-	-	-	-	-	-
Actuales							
1	14	3	3	4	0	0	3

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Conducir, Jugar, Cotillo, Supervivencia, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Herrero)



Talentos: Especialista en armas (Armas a dos manos), Golpe poderoso, Imperturbable, Muy fuerte

Armadura: Armadura media (Armadura de cuero completa, yelmo, camisa de malla)

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 1

Armas: Gran arma (Espada a dos manos), Arma de mano (Hacha de mano), Daga

Enseres: Manta, ropa común, cartera, uniforme, jarra de madera, cubiertos de madera, raciones para dos semanas, 20 co.

Trasfondo:

Thrunbor Gimrigson, Enano Rompecudos

Profesión: Rompecudos
Raza: Enano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
39%	29%	32%	41%	19%	29%	34%	22%
Avances							
+10%√	-	+5%√	+5%√	+10%√	-	+5%√	-
Actuales							
49%	29%	37%	46%	24%	29%	39%	22%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	13	3	3	3	0	0	2
Avances							
+1√	+2√	-	-	-	-	-	-
Actuales							
2	14	3	3	3	0	0	2

Habilidades: Sabiduría popular (Enanos), Esquivar, Orientación, Percepción, Escalar, Esconderse, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Oficio (cantero)



Talentos: Oído aguzado, Artesanía Enana, Odio visceral, Visión nocturna, Resistencia a la magia, Orientación, Audaz, Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Robusto

Armadura: Armadura media (Yelmo, Armadura de cuero completa, Cota de malla)

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Ballesta, Arma de mano (Hacha de batalla), Escudo, Daga

Enseres: Manta, 20 viroles, ropa común, gancho, cartera, odre, jarra de madera, cubiertos de madera, raciones para dos semanas, diez metros de cuerda, monedero con 20 co.

Trasfondo:

Jocelin Herzog, Aprendiz de Hechicero

Profesión: Aprendiz de hechicero
Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
25%	30%	27%	35%	30%	41%	33%	34%
Avances							
-	-	-	-	+5%√	+10%√√	+15%√√	+5%√
Actuales							
25%	30%	27%	35%	35%	51%	43%	39%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	11	2	3	4	0	0	3
Avances							
-	+2√	-	-	-	+1√	-	-
Actuales							
1	12	2	3	4	1	0	3

Habilidades: Sabiduría académica (Magia), Canalización, Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Lengua arcana (Mágica), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel)



Talentos: Afinidad al Aethyr, Suerte, Magia pueril (Arcana), Intelectual, Cortés

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Bastón, Arma de mano (maza), Daga

Enseres: Mochila, ropas de calidad, ropas comunes, libro impreso, cartera, jarra de madera, cubiertos de madera, raciones para dos semanas, monedero con 20 co.

Trasfondo:

Casmir Zumwald, Humano Vagabundo

Profesión: Vagabundo
Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
28%	33%	31%	30%	29%	35%	30%	36%
Avances							
+5%√	+10%√√	-	-	+10%√√	+5%√	-	+5%√
Actuales							
33%	43%	31%	30%	39%	40%	30%	41%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	12	3	3	5	0	0	3
Avances							
-	+2√	-	-	-	-	-	-
Actuales							
1	13	3	3	5	0	0	3

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Regatear, Sanar, Orientación, Supervivencia, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Código secreto (Ladrón)



Talentos: Pies ligeros, Orientación, Intelectual, Viajero curtido, Cortés

Armadura: Armadura ligera (Armadura de cuero completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1

Armas: Arma de mano (Espada), ballesta, daga

Enseres: Mochila, manta, 20 virote, ropas comunes, cartera, jarra de madera, cubiertos de madera, raciones para dos semanas, monedero con 20 co.

Trasfondo:

The Epic Continues!

The corruption in Middenheim has been stopped but the enemy within has not been defeated. With the Emperor and the army gone from the capital, all eyes have shifted away from Altdorf. Deep inside the city lies a buried secret that promises power but delivers nothing but damnation.

In the *Spires of Altdorf*, the Player Characters must travel to the great city, learn its ways, and find the second artefact of their quest. Altdorf, however, is a hotbed of intrigue, and it takes more than skill with a blade to survive its perilous streets. Confronted with foes new and old, thrust into the arcane world of the Colleges of Magic, and blessed with only a few allies, the Player Characters must thwart the machinations of their immortal enemy or suffer the consequences.

Spires of Altdorf is part 2 of *Paths of the Damned*, a new epic adventure trilogy for *Warhammer Fantasy Roleplay*. In addition to the adventure itself, the book features details on Altdorf, including a history of the city, key locations, and advice on evoking the proper atmosphere. Although it can be played alone, *Spires of Altdorf* works best as a sequel to part 1 of *Paths of the Damned*, *Ashes of Middenheim*.

What evil lurks in the heart of the Empire? Find out in *Paths of the Damned: Spires of Altdorf*.

Adventure Awaits!

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer and the Warhammer logo, Warhammer Fantasy Roleplay and the Warhammer Fantasy Roleplay logo, Paths of the Damned: Spires of Altdorf and the Paths of the Damned: Spires of Altdorf logo, WFRP, Citadel and the Citadel Device, BL Publishing and the BL Publishing logo, Black Industries and the Black Industries logo, GW, Chaos and all associated marks, logos, devices, names, races and race insignia, vehicles, locations, units, characters, illustrations and images from the Warhammer World are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2005, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

Green Ronin and the Green Ronin logo are Trademarks of Green Ronin Publishing, LLC and used with permission.



Black Industries

BL PUBLISHING



Printed in Canada

Black Industries World Wide Web site: www.blackindustries.com
Green Ronin World Wide Web site: www.greenronin.com



Traducción y maquetación:
Alejandro D. Rubio M.

Agradecimientos:
Lidia M. G.
(Por ayudarme y aguantar que haga esto en vacaciones)

Foro IGAROL
(En especial a Y.O.P.)

Product Code: 60040283009

ISBN 13: 978-1-64416-224-6
ISBN 10: 1-64416-224-9



9 781844 162246

52499