

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

Las Nueve Virtudes de Magnus el Piadoso



FANTASY ROLEPLAY

Las Nueve Virtudes de Magnus el Piadoso

Diseñado y Escrito:

The Badlands Rabble -

*Nenad Kostić, Dejan Mandić, Svebor Midžić,
Darinka Pop Mitić*

Dirección Artística: *Dejan Mandić* Portada: *Dejan Mandić*
Contraportada: *Darinka Pop Mitić*

Arte Interior: *Dejan Mandić, Darinka Pop Mitić*

Cartografía: *Dejan Mandić* Diseño Gráfico: *Marta Mandić*

Diseño Gráfico Original WJDR by *Black Industries*

Asesores Creativos:

*Mihailo Tešić, Vladimir Perišić - Deda, Željko Nenadić - Puh
Molly The Dog*

Jugadores de Prueba:

*Gaga Uzelac, Ana Cmelić, Marta Mandić,
Coa, Kaylah, Čupavi*

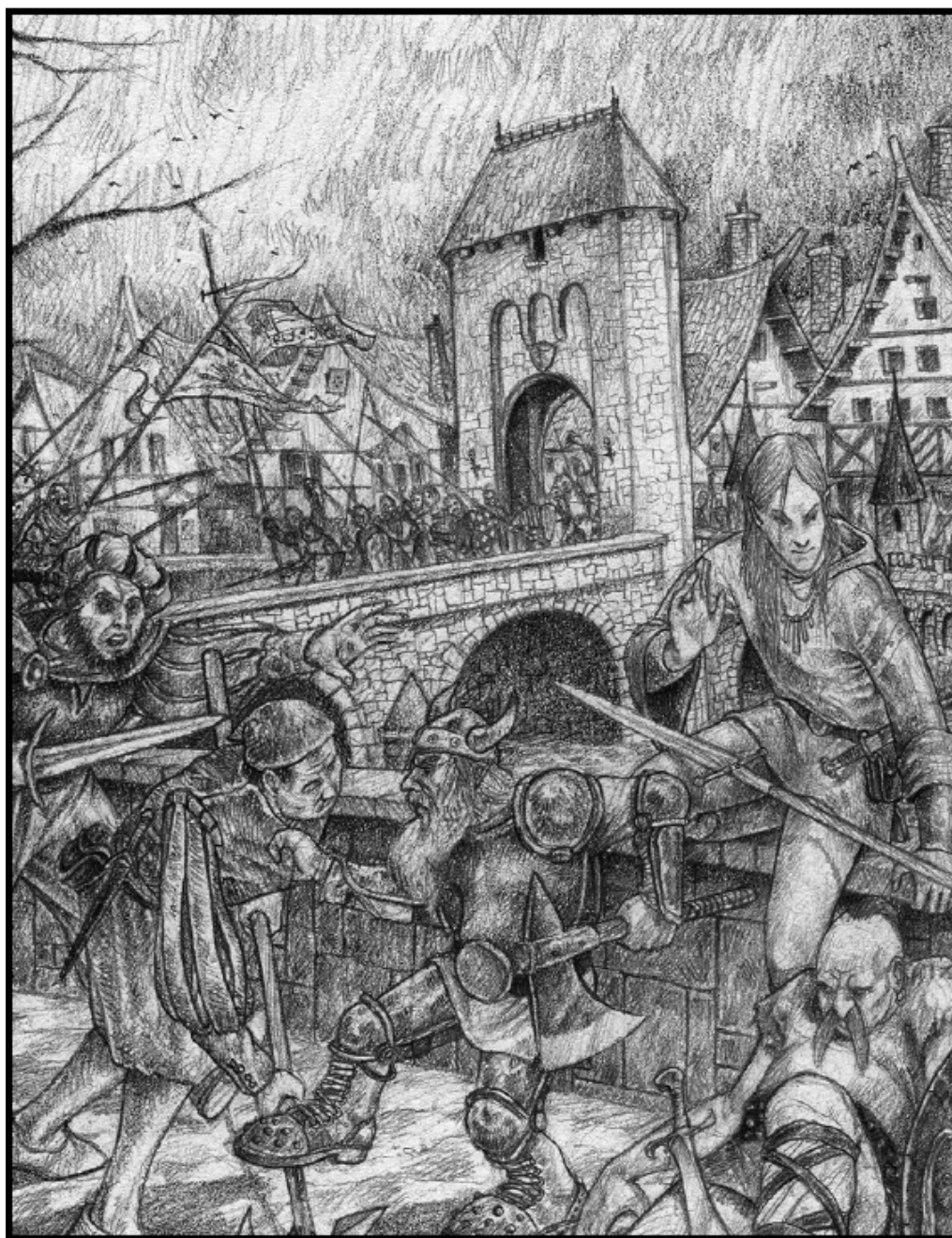
Traducción al Español:

Alejandro D. Rubio M.

Certificamos que somos los autores del material adjunto y que el material adjunto es original y no publicado. Fantasy Flight Games y sus licenciarios pueden reproducir, distribuir, publicar, mostrar, editar, modificar, crear trabajos derivados y cualquier otro uso del material para cualquier propósito en cualquier forma y en cualquier medio. Estamos de acuerdo en indemnizar y mantener indemne a Fantasy Flight Games contra todas las reclamaciones, demandas, costos, daños y gastos que pueda incurrir en relación con el material.

- TABLA DE CONTENIDOS -

Introducción.....	4
Las Nueve Virtudes de la Hermana Krimhilde.....	7
Calles de Locura.....	13
Ayuntamiento.....	18
Fuera del Fuego en el Bote Volante.....	27
Concesión de Experiencia.....	30
PNJs Importantes.....	30



- INTRODUCCIÓN -

*B*ienvenido a *Las Nueve Virtudes de Magnus el Piadoso*, un escenario de WJDR para jugadores aún en sus primeras profesiones. Es ideal como inicio de campaña, ya que da al DJ una oportunidad de agrupar PJs de todo tipo de profesiones. Si estás pensando dirigir esta aventura para jugadores más experimentados todo lo que necesitas es ajustar la resistencia de los oponentes.

La aventura tiene lugar en la ciudad de Wolfenburgo durante el primer asedio del Caos dirigido por el caudillo Surtha Lenk en el año 2521. Llevará a los PJs a una búsqueda a través de las calles de la devastada ciudad, enfrentándoles a los horrores del caos y ofreciéndoles posiblemente la salvación de la ciudad sitiada.

LA DERROTA

Cuando la noticia de la llegada de la horda del Caos llegó al Conde Elector de Ostland, Valmir von Raukoy, reunió su ejército para

hacerle frente. Por desgracia, la valentía de los soldados de Ostland no fue suficiente para detener la poderosa marea de tribus Kurgan de Surtha Lenk, y tras una aplastante derrota, von Raukov se vio obligado a retirar su maltratado ejército hacia la capital de Ostland, Wolfenburgo. Dejó allí a sus hombres, y se fue para “conseguir ayuda”, dejando la defensa de la capital al mariscal Schpeer. Los Ostlandeses apenas tuvieron tiempo de recuperarse cuando el ejército de Lenk alcanzó la ciudad. Tras varios intentos de asaltar las murallas, los Kurgan se retiraron y los defensores, para su horror, únicamente pudieron ver desde las murallas de la ciudad el ritual profano, donde los hechiceros del Caos sacrificaron cientos de prisioneros a sus inefables dioses. Entonces la luna del Cas Morrslieb lloró lágrimas, y en donde cayeron las lágrimas le siguió la locura. La parte este de la ciudad fue destruida y murieron miles, engullidos por llamas verdes. El buen mariscal había tenido suficiente previsión para colocar baterías de cañones a lo largo de la orilla oeste del río Wolfen antes del ritual con la esperanza de



crear una línea de defensa en caso de que abrieran brecha en la muralla este. Lo que queda de los defensores está ahora amontonada tras esta línea, esperando su final. Por si esto no fuera suficiente, los clanes de Hombres bestia del Bosque de las Sombras respondieron a la llamada del Caos y se han reunido en los bosques al oeste de la ciudad. Sus fuegos pueden verse a lo largo del borde del bosque, así como los cadáveres de los campesinos colgando de los árboles. La valentía que los defensores tenían ya se ha ido, y todo lo que Schpeer puede hacer por sus hombres es ofrecer esperanza de refuerzos desde Hochland, refuerzos que nunca llegarán.

MUERTOS CAMINANDO

Los incendios provocados por la tormenta de disformidad dieron paso a una mejor parte del día. Entonces, pesadas nubes cubrieron el cielo y comenzó un aguacero. Llovió durante horas, y los incendios se apagaron, primero los Kurgan saquearon la ciudad entera. No estaban organizados de ninguna manera, eran clanes que decidieron que era hora de hacer pillaje. Surtha Lenk permitiría a sus guerreros pasar un buen rato antes de atacar la orilla oeste. El oeste de Wolfenburgo alojaba los puertos de la ciudad, almacenes y talleres artesanos. El edificio aduanero se transformó en la sede provisional desde dónde el mariscal

Schpeer ordena a su diezmado ejército. Dado que la mayoría de soldados están muertos, todos los ciudadanos capaces de empuñar un arma son reclutados y se les da una espada, lanza o cualquier tipo de arma improvisada, junto con una banda negra que les señala como milicianos. Las calles están llenas de gente desesperada, refugiados de todo Ostland. El pequeño templo de Shallya está abarrotado de heridos y moribundos y el orfanato del templo se ha convertido en hospital. Están desesperadamente faltos de personal y los gritos de los pacientes son ensordecedores. La comida aún nos problema para los supervivientes, aunque la mayoría de la gente no lo sabe y estallan peleas por un saco de nabos.

“El Signo de los Cuatro”, una compañía mercenaria al servicio de Ostland, se hartó de todo esto y decidió abandonar la ciudad. Schpeer no tuvo más remedio que dejarlos ir, ya que no estaba dispuesto a perder sus hombres con mercenarios bien armados y entrenados. Salieron por la puerta Oeste, pero horas más tarde solo regresaron tres, casi locos de los horrores a los que sobrevivieron. Lo único que se desprendía de sus divagaciones era “diablos cornudos, sangre, sangre, sangre...”. Desde entonces, nadie está pensando en probar suerte en salir por ahí... Además, todos los pesqueros han abandonado el puerto de la ciudad. Sus propietarios dejaron la ciudad a la primera visión de los Kurgan.





RESUMEN DE LA AVENTURA

Al comienzo de la Aventura se supone que los PJs están reclutados en la milicia de Wolfenburgo, sin importar la profesión que tengan. Si estás usando esta aventura como inicio de una campaña, se recomienda tener al menos un PJ con un antiguo empleo del ayuntamiento de Wolfenburgo. La mayoría de profesiones académicas o guerreras valen y con un poco de ingenio puedes dar este trasfondo a casi cualquier PJ, aunque no es crucial para esta aventura.

El sargento Harold Zemann se aproxima a los PJs con una tarea especial para ellos. Les presenta a la hermana Sigmarita Krimhilde, quién les ofrece una manera de salir de la ciudad, si ayudan a salvar un importante artefacto del destino Sigmarita de los Kurgan. El artefacto se encuentra expuesto actualmente en el ayuntamiento, como parte de la exposición “Magnus el Piadoso: El hombre detrás del Héroe”. Deben cruzar el río e infiltrarse a través de las devastadas calles y conseguir el objeto, y una vez regresen, escoltar a la hermana y al artefacto de regreso a Altdorf, donde serán ricamente recompensados. Lo que los PJs no saben es que las calles de la ciudad albergan más que invasores Kurgan, el ayuntamiento está plagado de empleados mutantes y no todo es lo que parece.



- LAS NUEVE VIRTUDES DE LA HERMANA KRIMHILDE -



TOQUE DEL DESTINO

En una casa abandonada cerca de la muralla oeste de la ciudad, con ventanas dando al perturbador Bosque de las Sombras y los incendios alzándose de las aldeas arrasadas por Hombres bestia, acurrucados junto a otros reclutas, los héroes de nuestra historia descansan tras su turno de guardia, empapados por el implacable aguacero, cuando el sargenteo Zemann entra en la habitación, arrastrando a un desafortunado superviviente del “El Signo de los Cuatro”. El mercenario está gritando a todo pulmón, profetizando una muerte segura y la condenación para todos.

Zemann lo lanza violentamente al suelo y gruñe con el grave profundo que le hizo tan popular en las fiestas de la Guardia de Wolfenburgo, “Vergonzoso...”

El pobre desgraciado continúa farfullando y se esconde lentamente en la esquina de la casa, murmurando “se los comieron, se comieron sus carnes, no lo hicieron ellos, mis encantadoras, no conseguirán mis ojos, no, no...”

Zemann no presta atención a sus desvaríos, escudriña lentamente la habitación y sacude su enorme y barbuda cabeza.

“Supongo que tendrán algo qué hacer... ¿Algún patán de ustedes trabajó en el ayuntamiento? Amos, amos, no tenemos todo el día... nuestros sucios amigos estarán aquí en nada para hacernos compañía. Tú, te reconozco —señala a uno de los PJs— sí, sí, tu... levanta tu para nada triste culo y ven aquí, y tú —señala a otro PJ— ¿qué estás esperando? ¿Una invitación formal del Conde Valmir? Ven aquí o iré a buscarte”.

Mientras los PJs se acercan lentamente a este hombre corpulento y amenazante, observan que no está solo. Tras él hay una figura y antes de que puedan pensar debidamente, están cara a cara con una joven monja Sigmarita, vestida con el uniforme rojo de su orden. Él les empuja

fuera a la lluvia, obviamente esperando no ser escuchado por otros milicianos, y antes que puedan decir algo Zemann continúa su diatriba:

“¿Quién dijo que puedas mirar a su sagrada cara?! ¡Cabeza baja, payasos campesinos u os enviaré a cuidar vuestras granjas de nuevo y producir más bosque peludo con vuestras ovejas! ¡Esta de aquí es la hermana Krimhilde! ¡Mujer santa de impecable virtud y educación! ¡Monja de nuestro señor Sigmar! ¡Dice que necesita nuestra ayuda e incluso ahora en este terrible momento digo que la va a tener! ¡Incluso si Surtalan (Kislevita corrupto de Surtha Lenk) vino a cenar esta noche! Así que, ahora ella hablará y vosotros escucharéis...”

La hermana Krimhilde, una monja inusualmente atractiva, se adelante y con muchas menos bravatas se presenta.

“Soy la hermana Krimhilda, de la orden de las Hermanas de Sigmar. Soy la archivadora y erudita trabajadora en nuestro Templo en Altdorf...”

Suspira profundamente, obviamente cansada y desesperanzada...

“Perdonadme... estos sucesos me han causado un gran estrago. Veis que hay mucho en juego aquí, como mínimo para la Orden, luego solo el destino de un pueblo. Sé que suena cruel pero veis...”

Se detiene de repente y mira bruscamente a los PJs.

“¿Conocéis la gran exposición de “Magnus el Piadoso: El hombre detrás del Héroe”?

LA EXPOSICIÓN

Aunque los PJs no sean de los que van a ese tipo de exposición, sin duda habrán oído hablar de este esfuerzo cultural, patrocinado por el propio Karl (ya sabes que Karl), pretendiendo incrementar la gloria de Magnus el Piadoso a todas las provincias de su gran y benevolente Imperio (y

Marienburg, ya que después de todo Magnus fue el que creó la Provincia de Westerland en 2305 CI).

Iniciada en 2439CI como la colección privada de un antepasado del emperador Karl Franz, Wilhelm III, conocido como El Sabio, primer emperador de la línea Holswig-Schliestein, esta colección fue el culmen del orgullo y prestigio de la línea imperial, ya que desde los inicios confirmó a Magnus como modelo y predecesor a seguir.

Wilhelm III y tras él todos los emperadores de la línea Holswig-Schliestein, o mejor dicho, los comisarios específicamente designados por ellos, coleccionaron casi todos los objetos no sacros o curiosidades relacionadas con Magnus el Piadoso. Luego fueron exhibidos en un espacio especialmente preparado llamado Magnuskammer. Disfrutaron recibiendo invitados y embajadores distinguidos allí y con el tiempo se volvió costumbre para los embajadores recién nombrados en Altdorf traer alguna curiosidad para esa colección en su primera visita a la corte imperial. Por supuesto, la colección era privada y como tal, cerrada al público.

Si bien las colecciones de ricos y ociosos son comunes en el Imperio, la idea de dejar que el populacho las vea es relativamente nueva. De acuerdo con esta nueva moda, Karl (ya sabes que Karl) decidió organizar una exposición pública de objetos del Magnuskammer. Rene Block, el comisario designado por el emperador para esta colección, sugirió a Karl (ya sabes...) que también podrían coleccionar tanto objetos sacros como no sacros relacionados con Magnus y su Guerra contra el Caos y añadirlos a la exposición.

A Karl le gustó tanto la idea que ordenó que esta exposición viajara pasando por todas las capitales de provincia (y Marienburg – haz de esto lo que quieras) financiada parcialmente de las arcas imperiales y parcialmente de las arcas provinciales. Tras algunas quejas y movimientos de puño, la mayoría de Electores fueron puestos en su

lugar y pagaron. La exposición en Marienburg fue financiada por el propio Emperador de sus fondos privados.

En ese momento, Rene Block comenzó a explorar viejas colecciones y cámaras en busca de toda la parafernalia relacionada con Magnus que aún no estuviera en el Magnuskammer y con el tiempo coleccionó suficientes objetos y documentos, y consideró que era la exposición más completa de todos los tiempos sobre el tema de la Gran Guerra contra el Caos.

También se les dio en préstamo de una orden monástica, Las Hermanas de Sigmar, una pequeña pero inestimable estatua llamada Las Nueve Virtudes de Magnus el Piadoso (ver recuadro), hecha hace casi 200 años en Praag y que la Tzarina Katrin donó recientemente a esta solitaria orden.

En 2519 CI la exposición comenzó su largo camino seguida de una larga fila de peregrinos y flagelantes ocasionales alrededor del imperio hacia la capital oriental –Bechafen– donde permaneció hasta finales de 2520 CI cuando se trasladó, bajo la atenta mirada del comisario imperial Rene Block, a la capital de Ostland, Wolfenburgo, donde se suponía que permanecería hasta 2521 CI.

Desafortunadamente, Surtha Lenk tenía otros planes.

La inauguración de la exposición en Wolfenburgo fue muy espectacular. Valmir von Raukov la inauguró personalmente, con el fin de elevar la moral pública y generar sentimientos patrióticos de cara a una posible invasión desde el norte. Estaba ubicada en el Ayuntamiento y siempre estaba bajo vigilancia de la Guardia de Wolfenburgo. Con el tiempo no hubo casi ningún habitante de Wolfenburgo o campaña cercana que no hubiera visto la exposición.

“Como veis”, continúa la hermana Krimhilde, “esta estatua es de extrema importancia para nuestra orden porque creemos que mientras esté en manos

imperiales, el santo Magnus será capaz de proteger a los herederos de Sigmar y sus tierras. Fui enviada aquí cuando fue evidente que era inevitable otra incursión del Mal desde el Norte. Vine para pedir al comisario imperial Rene Block llevarme este inestimable artefacto a salvo hasta que esta tormenta de buitres del norte pase por estas tierras”.

Con humildad cruza sus manos con preocupación y mira fijamente con grandes ojos marrones casi suplicantes a los PJs.

“Pero ahora todo ha cambiado. Lar Horda ha invadido esta ciudad, Herr Block ha desaparecido en la confusión, yo he sido arrastrada por una ola de refugiados, mis acompañantes murieron defendiendo el puente sobre el Wolfen y me pareció que todo estaba perdido cuando Herr Schpeer, el Mariscal Imperial, se ofreció a ayudarme”.

Zemann interrumpe de repente y prácticamente grita.

“Sí, bueno para la moral y todo eso. Algo para mantener alto el ánimo de los chicos de Hochland que vinieron aquí a darles una buena paliza a esos salvajes con el culo al aire. Pero sabéis que no tenemos suficiente tiempo para esto. Estáis familiarizados con la ciudad, conocéis los edificios, ahora sois soldados del Imperio. Escoltaréis a esta dama al Ayuntamiento esta noche y la protegeréis de todo daño y cogeréis esa cosita de Magnus y regresaréis aquí o Sigmar me ayude os destrozará como un melón maduro”.

Krimhilde posa su delicada mano blanca sobre su hombro y parece tener un efecto calmante sobre el enfurecido sargento, y dice:

“Lo que Herr Zemann quiere decir es que estamos buscando un grupo de hombres competentes familiarizados con la ciudad que me acompañen al Ayuntamiento donde recuperaré las Nueve Virtudes de Magnus el Piadoso y que serán premiados con escoltarme hacia Altdorf con este

importante paquete. ¿Estáis listos para hacerlo?”

Si los personajes preguntan por qué es necesario que la hermana Krimhilde arriesgue su vida cuando ella podría darles una descripción del objeto, ella explica que es la única que sabe el procedimiento adecuado para manejar este objeto sacro y que está más que dispuesta a arriesgar su vida antes que dañar física o espiritualmente al objeto.

Si los jugadores expresan sus dudas de que dicho viaje a Altdorf sea posible en las circunstancias actuales (hombres bestia en los bosques, incursiones de grupos Kurgan que han cruzado el río Wolfen, falta de botes, etc.), Krimhilde simplemente dice:

“Disponemos de los medios de salir de la ciudad con seguridad”.

Y eso es lo único verdadero que dice durante la conversación...

DE LADRONES Y GUANTES

Realmente, hay una hermana Krimhilde, pero es una monja de 84 años viviendo la existencia eremítica en la antigua Solland y nunca ha oído hablar de Las Nueve Virtudes de Magnus el Piadoso. La muchacha que va con su nombre en realidad es la monja Teresa Sokolowski, espada de alquiler y consumada ladrón de guante blanco de Nuln.

Ha rastreado la exposición durante los dos últimos años con sus cómplices, esperando el momento oportuno para actuar y robar este inestimable objeto.

Fue uno de los infames Señores Piratas de la ciudad de Tartosa que contrató a Teresa para este audaz robo y le suministró el dinero y equipo necesario. Esta tipa sombría y poderosa tiene más que interés estético por este objeto de arte.

La estatuilla, babushka tradicional Kislevita, esconde en su corazón un trozo de mapa que puede llevar al lugar donde

está enterrado el famoso tesoro saqueado de "La Flota del Amor".

La Flota del Amor es el nombre que recibe en el folclore popular Viejomundano la enorme flota cargada con regalos de oro, gemas y magia curiosa del poderoso Califa de Arabia Yashar a la hermosa dama elfa de Marienburgo que se decía que era la mujer viva más hermosa fuera de Ulthuan.

Por desgracia para el perdidamente enamorado Califa su flota fue interceptada, saqueada y hundida por un grupo de piratas de Sartosa liderados por el infame Ingwi el Negro. Perseguido por poderosos elementales invocados por el hechicero del Califa el gran visir Iznogud, los piratas enterraron rápidamente el tesoro, dibujaron un mapa, lo dividieron entre los cuatro capitanes principales y juraron volver a por él algún día.

Nunca ocurrió. Ingwi ocultó su parte del mapa dentro de Las Nueve Virtudes de Magnus el Piadoso y ahora alguien lo quiere...

Una vez le ofrecen un trabajo Teresa se lo toma muy en serio. Tan pronto llegó a Wolfenburgo empezó a mapear el Ayuntamiento donde se mostraba la exposición, sobornando guardias y oficiales de la ciudad que podrían serle útil, tratando de acercarse al comisario imperial Herr Block y preparando una espectacular huida en un globo de aire caliente operado por la tripulación de mercenarios Tileanos.

Lo tenía todo finalmente preparado cuando la incursión del Caos interrumpió su plan cuidadosamente establecido. Casi toda la ciudad cayó por la noche debido a la extraña magia de los Shamanes del norte y Teresa escapó con vida solo gracias a su rápido ingenio y el hecho de que podría correr mucho más rápido que sus guardaespaldas. Aunque tiene medios para escapar, el globo de aire caliente escondido en un almacén abandonado en la orilla oeste del río Wolfen, se resiste a irse con las manos vacías.

Está arrastrando a los PJs pero está planeando llevárselos cuando escape y si de alguna forma descubren la verdad antes de que ella esté preparada para dejarlos en el trato. En ese caso ofrece 200 co por personaje si le ayudan.

Pero no es la única con un secreto.

Harold Zemann, es, en pocas palabras, un vendido. Ha estado conspirando con Teresa desde que llegó a la ciudad hace casi un año. Ella le ha pagado con creces y para él la invasión Kurgan no cambia nada excepto que implica tener que actuar con rapidez y encontrar nuevo músculo para hacer el trabajo sucio.

Por otro lado, Herr Zemann no es un hombre que tenga la decencia de permanecer vendido. Siempre está buscando un mejor pagador. Esto es por lo que se ha vendido de nuevo, hace casi 6 meses, esta vez a un Señor Pirata rival que quiere la estatua para él.

Zemann planea dejar que Teresa y los PJs hagan todo el trabajo duro y luego abalanzarse y tomar Las Nueve Virtudes. Es un individuo completamente despiadado y censurable, siempre mirando por él mismo y sin concepto de lealtad. No quiere compartir nada con nadie y planea simplemente dejar a Teresa y a los PJs en Wolfenburgo o si dan guerra, matarles donde se encuentren.



LAS NUEVE VIRTUDES DE MAGNUS EL PIADOSO

Las Nueve Virtudes de Magnus el Piadoso es un icono del emergente culto de Magnus en Kislev.

La estatuilla se hizo veinte años después de la unificación del Imperio en el 2302 CI, como muestra de la gratitud Kislevita al gran Magnus el Piadoso. El objeto debía ser presentado al emisario Imperial que estaba presente en la ceremonia de consagración de la ciudad amurallada de Praag.

Magnus, cortés como siempre, dio instrucciones a su emisario para informar a sus anfitriones de que se quedaran la estatua como símbolo de amistad entre los dos grandes reinos.

La estatua permaneció en Praag hasta 2409 CI, cuando se decidió que se trasladara a Erengado como parte del hermanamiento entre ambas ciudades.

Las dos ciudades intercambiaron objetos sagrados como muestra de buena fe, y Praag obtuvo la oreja de Kopyeykin el Rampante, uno de los santos populares de Erengado.

En cierto momento, la estatua fue robada de la tesorería de Erengado. El culpable fue Ingwi el Negro, famoso pirata Nórdico operando desde la isla de Sartosa, quien dirigió el audaz ataque sobre Erengado en 2441 CI. Algunas partes de la ciudad fueron arrasadas y el tesoro fue saqueado.

La estatuilla no fue recuperada hasta 2509 CI, cuando el biznieto de Ingwi, Lutwi el Temerario, fue atacado en el mar por un barco Elfo navegando de Ulthuan a Marienburgo. La estatuilla se encontró entre otras pertenencias que no se atrevió a dejar en su escondite personal en Sartosa.

Los Elfos devolvieron rápidamente la estatuilla a sus legítimos dueños en Kislev.

En el 2517 CI la Tzarina Katarin tuvo un sueño en el que su difundo padre el Tzar Boris la instó a donar la estatuilla a la Orden de Hermanas de Sigmar en el Imperio, para que pudiera guardar el Imperio ahora que él estaba muerto.

Tzarina atendió este sueño de asesoramiento y hoy día las Hermanas de Sigmar tienen la estatuilla en alta estima, y eran muy reacias a prestarla para la exposición, a pesar de que era voluntad directa del propio Emperador.

La estatuilla de "Las Nueve Virtudes de Magnus el Piadoso" tiene la forma tradicional de las babushka Kislevitas o matrioska, populares muñecas apilables de los niños Ungol, un juego de muñecas de tamaño decreciente colocadas una dentro de otra, pero intrincadamente hechas de materiales preciosos y con un profundo significado espiritual. Consiste en nueve estatuillas apilables hechas de interior a exterior de: arcilla, madera, terracota, porcelana, cobre, mármol (la construcción de un caparazón esculpido en mármol fue una hazaña de enormes proporciones de un artesano que tuvo decenas de intentos fallidos y la decapitación del ebrio aprendiz del escultor quién rompió accidentalmente el delgado caparazón de mármol), bronce, plata y oro. Respectivamente significan: honestidad, paciencia, belleza interior, sabiduría, valor, fuerza, clemencia, gran fe y la bendición de Sigmar. Cada estatua está delicadamente tallada y representa a Magnus el Piadoso con diferentes vestidos, uniformes y armaduras. El caparazón de oro representa al anciano Magnus sosteniendo un libro, y la figurilla de arcilla representa al joven y viril Magnus con la espada en su mano.

El pergamino con la parte del mapa escrito en él está en la capa más interna, cerca de la figurilla de arcilla.

- CALLES DE LOCURA -

Esa noche, después de que Zemann les haya equipado con armas y armaduras y demás parafernalia de aventureros, en silencio, mientras las nubes de lluvia borran las lunas y las estrellas y la incesante lluvia ahoga los sonidos como un posadero a los gatitos, los PJs se arrastran por el antiguo túnel de mantenimiento de puentes que les llevará a la parte oriental de la ciudad.

Apestando, húmedos y sin usar durante años por nadie, este pasaje fue olvidado por la mayoría de habitantes de Wolfenburgo.

Herr Zemann los ve salir y tristemente agita su mano en un silencioso adiós. Ahora dependen de sí mismos.

Los PJs dejan el túnel de mantenimiento de puentes justo al otro lado y salen a superficie en medio de tierra de nadie (ver mapa) justo a tiempo de ver que la lluvia para y que Morrslieb ha encontrado la manera de pasar por las nubes.

Esto nos lleva directamente a...

ENCUENTRO DISPUESTO 1:

Una vez los jugadores han cruzado el puente les lleva solo unos momentos darse cuenta de que están en tierra de nadie.

También ven un coche noble volcado con el escudo de armas Raukov. Es evidente que una bala perdida ha impactado en el carro.

Caballos castrados muertos e hinchados yacen en el barro y sangre. Los cocheros o pasajeros no se ven a la vista. Sin embargo, ni el horrible hedor a cadáver ni la viscosa lluvia pueden ocultar el hecho de que hay monedas de oro esparcidas.

Cuando los jugadores busquen en el coche, si lo hacen, se darán cuenta de que este



coche estaba cargado con una parte considerable del tesoro personal de von Raukovs, el conde elector de Ostland.

Un fondo falso oculta (tirada Difícil de Buscar) una increíble cantidad de dinero (pequeño cofre con 2000 coronas de oro) así como los siguientes objetos:

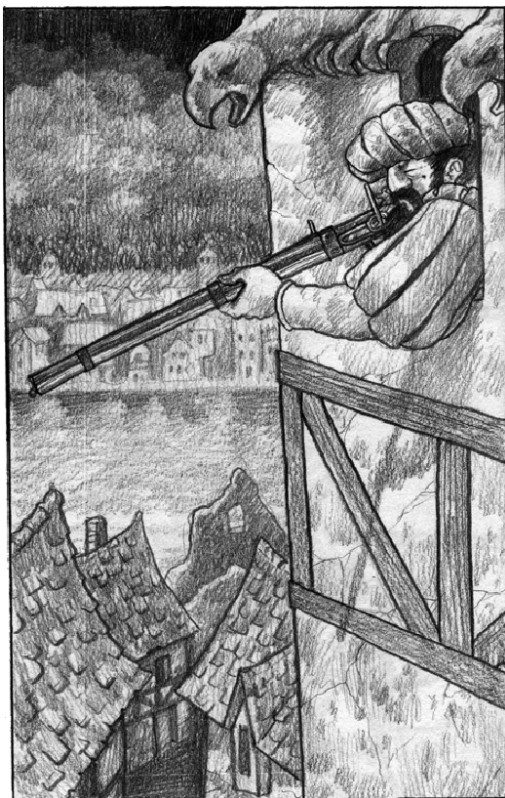
- *Espada de la mejor calidad* con una cabeza de toro por pomo
- Capa bordada hecha de la tena más fina de Catai
- Yelmo emplumado adornado con plumas de un extraño pájaro (de Lustria pero no lo saben)
- Copia inestimable de la infame colección de poemas "Obscenidad pastoral y otros poemas"

Oh, si los jugadores son lo suficientemente codiciosos para arrastrar alrededor de 2000 (dos mil) coronas de oro, sus posibilidades de encuentros al azar aumentan de repente y bruscamente de un estándar del 60% al casi inevitable 90%. Incluso el oro tiene su precio.

Por desgracia, nuestros héroes no podrán perder mucho tiempo aquí. De repente, la viscosa e impredecible luna Morrslieb rompe por las nubes de nuevo y lanza su malévolos brillo sobre nuestros impacientes ladrones de coche.

Estos pocos segundos son suficientes para que el Capitán Friedrich Caspar David (comandante de la artillería, sus amigos le llaman Cabezamartillo) les identifique y malinterprete su presencia allí como un asalto nocturno y ordene abrir fuego a toda su artillería restante.

El primer disparo de un cañón imperial, apodado El Puerco Verrugoso, golpea infalible el único muro que aún sigue en



pie. Los escombros cierran la salida del túnel de mantenimiento que los PJs han usado para cruzar el puente. Lo que excluye toda posibilidad de regresar por ese camino.

Cada disparo posterior obliga a los PJs a pasar una tirada de Agilidad o ser golpeado por la metralla y escombros (fuerza 4). Esto continúa cada asalto que los PJs pasen al aire libre.

¡Ay! Este cañoneo también atrae a un grupo de Kurgan, que hace solo unos minutos y no estando tan lejos (ver el mapa) se habían entretenido en la construcción de un hombre de mimbre gigante.

Docenas de Kurgan, gritando como azores de su estepa natal, corren hacia los PJs deseando llenar el hombre de mimbre con algo de combustible lento.

ENCUENTRO DISPUESTO 2:

De repente, mientras los Kurgan están corriendo hacia los PJs con su paso de pantera, el disparo de rifles rompe el silencio entre dos cañonazos. El líder Kurgan cae en redondo y se desploma al suelo. Los otros Kurgan se detienen dando el tiempo justo a nuestros intrépidos héroes para huir.

Si tienen éxito en una tirada Muy Difícil de Percepción, detectan rápidamente una figura reclinada en la ventana del edificio en pie más alto, casi una torre, de la vecindad. Incluso si no lo hacen los Kurgan detectarán al francotirador y se acercan rápidamente a la casa.

El francotirador es Rudi Voeller, ayudado por su esposa Mimi. Tienen dos rifles largos. Mientras él dispara ella recarga. Una vez descubierto tiene éxito matando a otro Kurgan antes de que derriben la puerta. Los PJs podrían decidir, en un momento de heroísmo suicida, luchar contra los numéricamente superiores Kurgan. Si lo hacen y si ganan, un agradecido Rudi les dará su rifle largo de Hochland.

ENCUENTRO DISPUESTO 3:

La cuadrilla Kurgan, cuarenta guerreros en conjunto, dirigidos por un aspirante a campeón de Tchar, un enorme bruto con cabeza de águila, se entretiene actualmente en su pasatiempo favorito –quemar prisioneros “indignos” en una gran hoguera y recoger cráneos medio quemados para una pequeña, íntima y decorativa pirámide que están planeando construir ahí.

En este caso, aquí está la pequeña plaza del pueblo que los PJs deben cruzar para llegar al Ayuntamiento.

La sangre y el crúor aquí deberían ser suficientes para advertir a los jugadores más sensibles que no deberían IR POR ESTE CAMINO. Una tirada de Voluntad para locura (1 PL) también debería ayudar a convencerles.

Incluso los jugadores más perseverantes deducen pronto que este camino está bloqueado por un grupo Kurgan que se les va de las manos y que deberían encontrar otro camino al Ayuntamiento escabulléndose a través de los callejones de la ciudad en ruinas.

ENCUENTROS AL AZAR:

¡¡LISTZMANIA!!

No perdamos más tiempo con encuentros dispuestos...

Los Kurgan han invadido la ciudad y la blasfema disformidad ha irradiado manzanas enteras y literalmente cualquier cosa puede pasar... y pasa...

A efectos de esta aventura, hemos dividido la ciudad en tres zonas distintas:

A. TIERRA DE NADIE

Los cañones y morteros imperiales han demolido esta parte de la ciudad. Casas quemadas y derruidas, cadáveres esparcidos

y árboles ardiendo forman un paisaje apocalíptico. El escenario aquí debería recordar a los jugadores que no es seguro quedarse cerca de esta zona. Los observadores de la artillería imperial tienen ojos agudos y experiencias recientes les han enseñado que deben disparar primero... y luego disparar un poco más. Por cada diez minutos (o con la frecuencia que el DJ decida) hay un 60% de posibilidades de que suceda algo:

1. Fuego amigo – Fuerte silbido seguido de una explosión. Eso es lo que oyes si no eres el blanco. Tras este disparo de aviso los PJs tienen algunos asaltos para salir del infierno. Si no lo consiguen tendrán que pasar una tirada Difícil de Agilidad o sufrir un impacto de fuerza 4. El cañoneo persiste hasta que se alejan...

2. Supervivientes – De un sótano parcialmente hundido se arrastran supervivientes y empiezan a llamar a nuestros héroes, pidiéndoles ayuda. Sus fuertes gritos llamarán tarde o temprano la atención de la patrulla Kurgan. Los jugadores deben superar una tirada Difícil de Empatía para hacerles callar o llevar a los supervivientes con ellos. Si lo hacen, cada encuentro posterior tiene un 50% de posibilidades de ser una patrulla Kurgan. Si este resultado vuelve a salir, tira de nuevo.

3. Fuente de la ciudad – Dos Kurgan han alcanzado la fuente de la ciudad y la han desmantelado, paseando calle abajo gesticulando salvajemente. Si los jugadores atacan a estos felices asaltantes, huirán porque están demasiado ocupados protegiendo la “mágica fuente de agua”. Si este resultado vuelve a salir, tira de nuevo.

4. Patrulla Kurgan – Tres Kurgan están patrullando la ciudad buscando cualquier cosa que robar, comer o matar y no necesariamente en ese orden. Si los jugadores ganan una tirada enfrentada de Percepción detectarán a los Kurgan primero y pueden intentar ocultarse o evitarles. Los Kurgan están alerta y si ganan la tirada enfrentada cargarán contra los jugadores de inmediato, gritando y pidiendo refuerzos. A partir de este asalto se une un Kurgan adicional a la refriega cada cinco asaltos.

01 – 40 – Fuego amigo
41 – 60 – Supervivientes
61 – 90 – Fuente de la ciudad
91 – 00 – Patrulla Kurgan

B. ESTADOS CAMBIADOS

Esta parte de la ciudad fue devastada por el ataque mágico que demolieron muros y puertas de la ciudad. Los supervivientes llaman a este suceso Lágrimas de Morrslieb. Cuando las lágrimas de la maliciosa Luna cayeron en la ciudad quemaron con llamas verdes, deformó a personas y edificios y agrietó la propia realidad. Ni los Kurgan se aventuran si no es necesario. Se deslizan cosas horribles que antes fueron hombres, de los edificios brotan caras y susurran inquietantes verdades, las sombras tienen vida propia y las calles y callejones engañan tus pasos si no los vigilas de cerca. Por cada diez minutos (o con la frecuencia que el DJ decida) hay un 60% de posibilidades de que suceda algo de lo siguiente:

1. Hechicero Tchar en un disco –

Una sombra cae sobre los personajes. La sombra de una gran criatura con un largo cuello y un enorme pico de un águila de la estepa. Cuando se atreven a levantar las cabezas verán que la sombra emana de una única figura vestida con una placa azul celeste tachonada con clavos dorados, que está sobre un disco volador. Mira a los personajes, casi asiente con la cabeza y luego continúa su vuelo. Si este resultado vuelve a salir, tira de nuevo.

2. Callejones sin salida – De repente los personajes se dan cuenta de que están perdidos. Se requiere una tirada Difícil de Orientación para darse cuenta de que están en una zona completamente diferente de la ciudad. Si este resultado sale, el DJ puede recolocarles en otra zona de Estado cambiado de la ciudad.

3. Mansión – mientras pasan por una mansión abandonada los personajes escuchan una voz familiar llamando a uno de ellos por su nombre. Si los personajes entran en la mansión se darán cuenta pronto que están atrapados en un laberinto de puertas y pasillos y que todas las puertas

finalmente les llevan de vuelta al vestíbulo de la mansión. Cada vez que pasen por una puerta el DJ tira en secreto d10. Con un 0 salen de la mansión, con un 9 ocurre una manifestación Menor del Caos.

4. Muro de carne – Una horrible masa de piernas, brazos, manos, ojos y bocas se funden en una casa. Grita de terror y miedo y pide a los PJs piedad y liberarle de la muerte. Los personajes deben pasar una tirada de Voluntad o ganar 1d5 PL. Si este resultado vuelve a salir, tira de nuevo.

5. Parque – Árboles con caras y largas ramas como agujas que llegan a los transeúntes. Si los jugadores se acercan a esta monstruosidad, este trata de apresarles (HA 30, F 40) y si gana la tirada de presa comienza a “arraigar” al atrapado delante de él. Si árbol consigue mantener al personaje durante 5 asaltos esta desafortunada alma muda y echa raíces. El árbol solo le liberará si le infligen 12 Heridas de daño (R 60, 2 puntos de armadura). Si este resultado vuelve a salir, tira de nuevo.

01 – 10 – Hechicero Tchar en un disco
11 – 33 – Callejones sin salida
34 – 60 – Mansión
61 – 80 – Muro de carne
81 – 98 – Parque
99 – 00 – Manifestación Mayor del Caos

C. VIOLENCIA TOTAL

Esta parte de la ciudad se salvó de la destrucción del fuego de cañón o mágico, solo para caer presa de los despiadados nómadas de las provincias orientales del Viejo Mundo, esbirros de las deidades oscuras que ahora saborean los frutos de su conquista y planean el asalto final sobre el último foco de resistencia a la inminente Tormenta del Caos, en la orilla oeste del río Wolfen. Muy extraño, las casas están intactas, pero se pueden ver dispersos los cadáveres de los ciudadanos asesinados, como muñecas de trapo arrojadas por doquier por algún mocoso consentido. La lluvia ha lavado la sangre, y hasta cierto punto, suavizado el olor a carne quemada y el hedor a rancio, pero el horror, casi tangible, sigue en el aire como una mortaja.



1. Dos Kurgan para la Hermana Sara – Dos Kurgan, más mutados y horribles que el resto de su unidad están maltratando brutalmente y lanzando a una anciana mujer vestida de rojo de las monjas de Sigmar. Los jugadores tienen la opción de esconderse y no hacer nada (salvo tirada de Voluntad, y si fallan adquirir 1 Punto de Locura) o podrían ayudarla. En ese caso la Hermana Sara está mortalmente herida, y con voz débil, ruega que la hermana Krimhilda realice la extremaunción sobre ella. Los ritos se realizan de forma improvisada de la misma forma que alguien con vagos conocimientos de los rituales y dogmas Sigmarita. La Hermana Sara encuentra la fuerza para mirar confundida a la Hermana Krimhilda y muere.

2. Los frutos de nuestra lucha – Un grupo de ciudadanos de Wolfenburgo, miembros de la secta llamada “Delantal púrpura”, vestidos con sus ropas ceremoniales (delantales púrpuras), y cantando himnos dedicados a Tzeentch, se arrastran fuera de sus escondites para saludar a los “liberadores”. Los jugadores tienen el tiempo justo, para ocultarse y ver como los masacran Kurgan hambrientos.

3. Patrulla Kurgan – Tres Kurgan están patrullando la ciudad buscando cualquier cosa que robar, comer o matar y no necesariamente en ese orden. Si los jugadores ganan una tirada enfrentada de Percepción detectarán a los Kurgan primero y pueden intentar ocultarse o evitarles. Los Kurgan están alerta y si ganan la tirada enfrentada cargarán contra los jugadores de inmediato, gritando y pidiendo refuerzos. A partir de este asalto se une un Kurgan adicional a la refriega cada cinco asaltos.

4. Asuntos internos – Dos tribus Kurgan, que al menos hasta ahora, luchaban hombro con hombro, llegaron ahora a la conclusión de que se acerca el momento de asentarse algunas veintenas del viejo país. La palabra llevó a la palabra, el golpe a la patada y esta diferencia progresó hasta una pequeña batalla. Los jugadores pasan totalmente desapercibidos salvo que hagan algún movimiento realmente estúpido.

5. Invitados reunidos, festín servido... – Una de las paredes de una mansión familiar se ha derrumbado y el resto de esta opulenta villa permanece intacta. La casa presume de un espléndido servicio de mesa sobre la mesa, completado con candelabros y platos de porcelana de Catai. La comida está intacta, hecha con destreza, tibia, pero muy, muy sabrosa, el vino es de la mejor cosecha Tileana y los jugadores harán bien en descansar aquí un rato. No hay señales de su cortés anfitrión...

6. ¡LO SABÍA! – Los jugadores escuchan a alguien llamarles con un fuerte susurro. Tras echar un vistazo alrededor, los jugadores se percatan de que la voz viene de la bodega. La bodega contiene un enloquecido fanático Sigmarita y superviviente que obviamente hizo un gran esfuerzo en prepararse para esta invasión. La bodega está surtida de comida y diversas armas. El fanático Sigmarita es obviamente un flagelante, con tendencia a la automutilación y loco como una caja de ranas. Inmediatamente tras reconocer (falsamente) a Krimhilda como monja de Sigmar el fanático cae de rodillas y le ruega por el perdón de sus pecados. Si los jugadores faltan le faltan el respeto a él o a Krimhilda el fanático se vuelve agresivo y les informa de que su casa está preparada para explotar. Si le tratan con respeto podría mostrarles la entrada a un pasaje secreto que podría ayudarles a evitar un encuentro.

01 – 10 – Dos Kurgan para la Hermana Sara
11 – 33 – Los frutos de nuestra lucha...
34 – 60 – Patrulla Kurgan
61 – 80 – Asuntos internos
81 – 90 – Invitados reunidos, festín servido...
90 – 99 – ¡LO SABÍA!
00 - Patrulla Kurgan

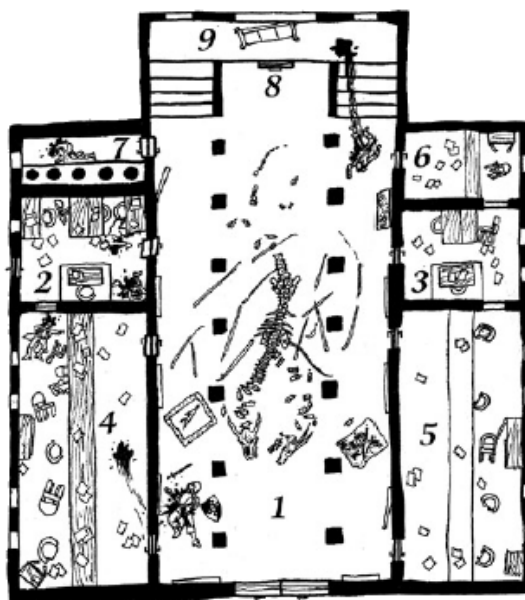
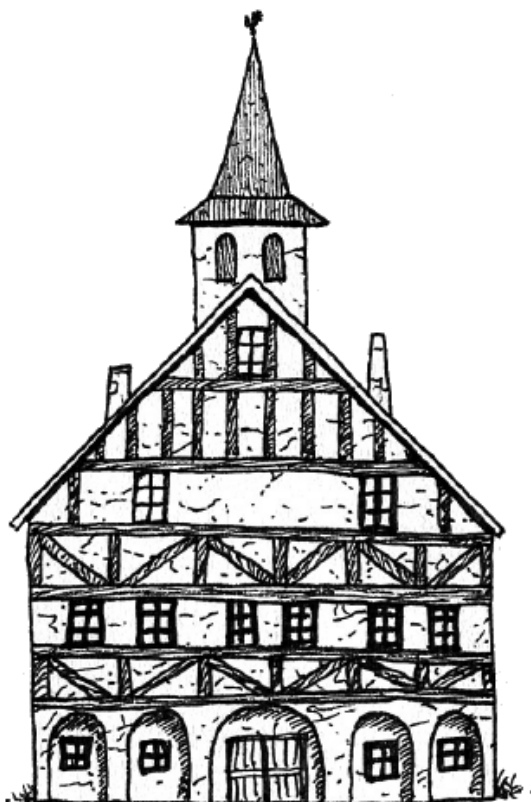
- AYUNTAMIENTO -

El ayuntamiento es una imponente construcción de piedra situado en la plaza central. La plaza es un gran espacio abierto diseñado para dar cabida a celebraciones, desfiles y otras reuniones comunitarias. El Templo de Sigmar está situado justo al lado de la plaza, y en el centro hay una estatua ecuestre de Karl Franz, ahora derribada por un enorme proyectil del ejército de Surtha Lenk. El edificio es sombrío y simple, sin muchos adornos, salvo las gárgolas encaramadas bajo el techo ligeramente inclinado. Los cadáveres se esparcen por toda la plaza, algunos destrozados por perros callejeros y otras diversas mutaciones de caza, y esta escena de carnicería sirve como sombrío recordatorio del destino que esta ciudad tuvo que soportar, con lo peor aún por venir. Las enormes puertas principales del edificio están cerradas desde el interior. Los jugadores saben que pueden entrar al edificio por la entrada de empleados, que está localizada en la parte de atrás, al fondo de un estrecho y oscuro callejón, con los cuarteles de la guardia desiertos al otro lado. La entrada de personal es realmente una pequeña puerta de madera diseñada para hombres muy bajitos, como si, por alguna broma cruel, el arquitecto quería que los empleados inclinaran su cabeza ante el consagrado pero soporífero trabajo de oficina. Estas puertas también están cerradas pero romperlas no representa un gran reto.



En tiempos de paz, el Ayuntamiento de Wolfenburgo era un lugar muy concurrido, con empleados de toda la vida y Ostlandeses de toda la provincia reunidos aquí para legislar contratos de propiedad. También era el hogar de los funcionarios municipales y las oficinas del burgomaestre. Los ciudadanos atestaban sus pasillos, esperando que registraran sus escrituras en el "Altebuch", el antiguo libro de registro de la propiedad cuyas páginas no podían ser alteradas ni siquiera por el propio Emperador. También albergaba un amplio registro de contribuyentes, y una oficina de impuestos locales y alguaciles.

Hoy, tras el horror que sacudió a esta una vez orgullosa y hermosa ciudad, el ayuntamiento refleja el espíritu del Caos que los Kurgan han traído sobre él.



PLANTA BAJA

1. Por todo el gran salón pueden verse numerosas señales de lucha. Su suelo de mármol está repleto de cadáveres de los defensores y Kurgan por igual, con su sangre salpicando lo que queda de la gran exposición. El enorme esqueleto de obsidiana negra del dragón del caos, supuestamente muerto por el Emperador Magnus el Piadoso, era la pieza central de la exposición. Sus huesos se encuentran ahora desorganizados, muchos de ellos estropeados por los Kurgan. Enormes pinturas representando a Magnus y otros héroes de la última incursión del Caos adornan las paredes. Diversos artefactos de esa época yacen sobre el suelo, o están, sin ninguna lógica aún expuestos. Los objetos incluyen armas, uniformes y curiosidades.

2. Oficina del secretario subalterno de primera categoría. La habitación está llena de papeles y documentos, los muebles patas arriba y se pueden encontrar cadáveres de empleados horriblemente mutilados (a discreción del DJ, los PJs podrían tirar Voluntad, ganando un punto de locura si fallan).
3. Oficina del secretario subordinado de segunda categoría. Igual que en 2.
4. Sala de Admisión A.
5. Sala de Admisión B.
6. Registros del recaudador de impuestos.
7. Aseo. En el suelo del aseo está el Altebuch. Un Kurgan lo usó para un propósito algo más básico de para lo que era, por lo que carece de las primeras 20 páginas o así. Puedes encontrar la descripción de este tomo debajo.
8. Puerta al sótano.
9. Escaleras a la primera planta.



Hurgando por la primera planta los PJs pueden encontrar lo siguiente:

Caballo de guerra

Un Destrero medio loco está de pie en medio del gran salón, esperando por su amo muerto. Es un animal hermoso, aún con piezas de armadura de placas en su cabeza y piernas, y atacará a cualquiera que se le acerque. Se necesita una tirada Difícil (-10%) de Criar Animales para calmarle. Su antiguo propietario le llamó "Schon" (Bonito).

Ms Munchner

Agatte Munchner (86) es una anciana increíblemente afortunada que vino, ilesa, al ayuntamiento a presentar una escritura para una finca que compró para su nieto Rolph. Ahora él está en Wolfengard, es el soldado de la abuela y cuando regrese tendrá su propia tierra. "Está horrorizada por el estado en el que se encuentra el ayuntamiento –en mis tiempos esto no pasaría, ¡jen absoluto!"- e insiste en que los PJs le ayuden en su tarea.

Altebuch

Es un enorme libre (63 x 96 cm) encuadernado en piel no humana y que se mantiene unido por anillas de hierro. Tras una inspección detallada, los PJs se sorprenderán al encontrar que todo el texto del libro ha sido transformado en luces animadas. En vez de archivos y escrituras, las páginas de cuero están cubiertas ahora con imágenes en movimiento de gente haciendo su trabajo, viviendo toda su vida dentro de este artefacto. Una vez retiradas del libro, las páginas vuelven a su estado de escritura original, y se quedan así aunque se devuelvan al libro. La tormenta de Caos trajo esta increíble transformación, pero sorprendentemente es bastante inofensiva. El tomo tiene un gran valor estético y muchos coleccionistas venderían una buena parte de sus fincas solo para tenerlo en sus manos. Podría salir fácilmente por 1500 co en una subasta.

Kurgan

Hay un pequeño grupo Kurgan merodeando por el ayuntamiento, cuatro guerreros y un campeón. Usa el perfil estándar de Kurgan para ellos. Su líder es un tal Pitrit Tyolka, tocado por Slaanesh. Pitrit ha mutado y ahora es un delgado y elegantemente formado hermafrodita. Dudarán en entrar en cuerpo a cuerpo, prefiriendo disparar a los PJs con sus arcos largos, usando su espada solo para rematarlos.

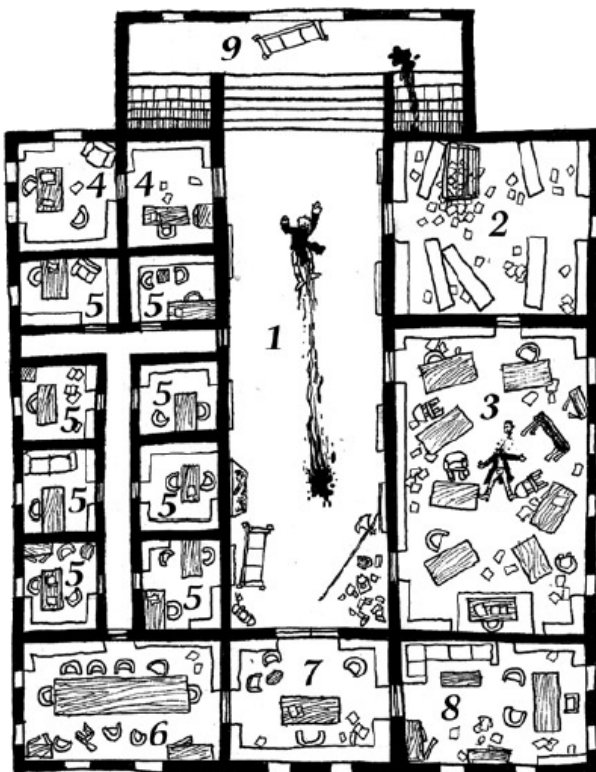




PRIMERA PLANTA

Situada en la primera planta está el gabinete del burgomaestre y otros cargos ejecutivos. Está tan deteriorado como el resto del edificio.

1. Salón. Pinturas de meritorios Burgomaestres cuelgan de las paredes, y hay un cuerpo desnudo de un viejo tirado en el suelo en un charco de sangre. El cadáver pertenece al Burgomaestre de Wolfenburgo Vladimir Stowasser, despojado por Rumpus Hildegard.
2. Archivos recientes.
3. Oficina de empleados.
4. Oficinas de representantes del Sindicato del Gremio.
5. Oficinas de los Ancianos de la Ciudad.
6. Gabinete de reuniones
7. Oficina del Cancellor.
8. Oficina del Burgomaestre. Rumpus Hildegard está oculto aquí bajo una mesa de roble macizo.
9. Escaleras que conducen a la planta baja y suben al ático del edificio.



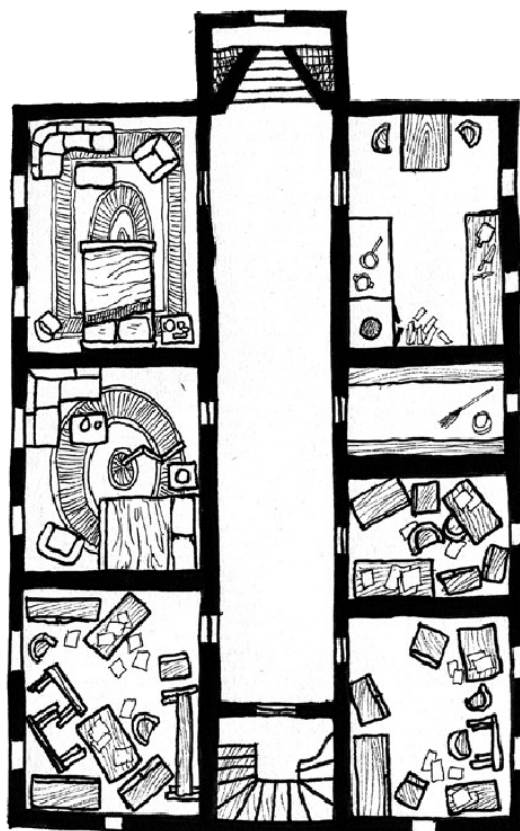
Rumpus Hildegaard es un escriba subordinado de tercera categoría, y ha pasado toda su vida trabajando para el ayuntamiento. Está al final de los sesenta y se ha vuelto loco por los horrores del asedio. En un loco plan para salvarse, tomó las ropas del burgomaestre y se hace pasar por él, esperando sobornar su salida de la ciudad. Los PJs no familiarizados con el personal del ayuntamiento notarán con una tirada exitosa de Percepción, que sus manos están manchadas de tinta, y su oreja derecha está deformada por décadas de usarla para sostener la pluma.

Una vez los aventureros le encuentren, rogará por su vida y ofrecerá una rica recompensa a cambio de sacarle de la ciudad. Por supuesto, no tiene nada de valor. Si los PJs descubren que es un impostor y le hacen frente, se convertirá en una patética criatura llorona, suplicando ayuda.

Si se niegan a ayudarlo, Rumpus correrá hacia la ventana, gritando, “¡Sálvanos Sigmar! ¡Ayuda!”. En este caso hay un 30% de probabilidades de que atraiga la atención de algún Kurgan merodeando alrededor del edificio.

Si los PJs muestran compasión con él, les advierte sobre Akakius y si no lo saben ya, les dice el lugar donde se guarda “Las Nueve Virtudes de Magnus el Piadoso”.

Rumpus recogió un pequeño número de artefactos que consideró dignos de ser salvados, la mayoría basura inútil, pero entre ellos está el sello del burgomaestre.



ÁTICO

Esta parte del edificio era usada principalmente por el personal de servicio. Hay dos pequeños apartamentos, destinados a ser usado por los invitados de honor de la ciudad, pero que eran usados principalmente por funcionarios de la ciudad para sus aventuras amorosas.

1. Apartamentos.
2. Cocina.
3. Despensa.
4. Habitaciones abandonadas. Estas habitaciones están llenas de muebles viejos, pinturas y libros, todos ellos polvorientos y telarañas, y no se puede encontrar casi nada de valor aquí.
5. Escaleras.

TORRE

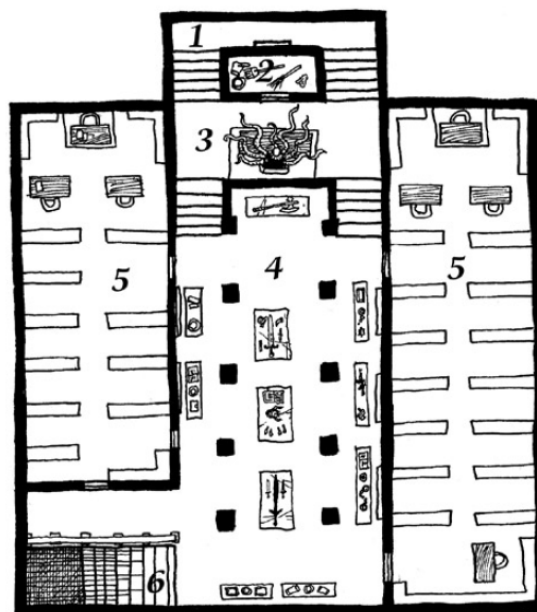
Grandes ventanas permiten una gran vista de todo Wolfenburgo. El techo es fácilmente accesible desde aquí.



SÓTANO, ARCHIVO

El primer nivel del sótano se utiliza para los enormes archivos de la ciudad. Una parte de la exposición visitante se encuentra localizada en la sala.

1. Escaleras arriba.
2. Almacén.
3. Escritorio de Akakius. Sus largos tentáculos bloquean el pasillo, por lo que es imposible pasar sin una pelea o su permiso.
4. Sala. Las piezas de exposición aquí están intactas. Entre otras curiosidades, hay una réplica del Colmillo Rúnico de Reikland. Es casi inútil en combate (-20% HA, Daño -4), pero se ve impresionante.
5. Archivos.
6. Escaleras abajo.



Los empleados que trabajaban en los archivos mutaron todos en la tormenta. La mayoría de ellos se reducen a cascarones haciendo su antiguo trabajo mecánicamente. Ninguno salvo Akakius tiene rasgos faciales y son anormalmente delgados. Si los PJs les atacan no ofrecen resistencia, y mueren al primer golpe.

Akakius Akakius es maestro archivero y aún guarda fielmente sus archivos. Su cuerpo mutó durante la tormenta y ahora tiene una serie de ágiles tentáculos de 2,5 metros de largo, por toda la parte superior de su cuerpo. Su parte inferior ha crecido junto con el escritorio y la silla en la que pasó toda su carrera sentado.

Akakius, un leal empleado de la ciudad hasta el final, es imposible de sobornar. Solo permitirá a los PJs coger la escultura de la exposición es si le llevan un permiso firmado por el burgomaestre, con un formulario A-40bis, con el sello adecuado. Si logran obtener el sello, pueden falsificar la carta. Akakius solo necesita seguir el procedimiento adecuado, y les dejará pasar sin importar lo mal que esté escrita la carta "oficial".

Hay un 20% de probabilidades de que en un momento dado que los PJs visiten a Akakius esté en su tiempo de descanso. A regañadientes les dice que esperen, y empieza a comer ratas y cucarachas que otros empleados le lleven. No hay nada que los PJs puedan hacer para apresurarlo.

Si los PJs deciden simplemente deciden matar a Akakius luchará con ellos con fervor, manteniéndolos a raya con sus tentáculos. En vez de las localizaciones habituales, usa las siguientes:

01 – 60 – Tentáculos
61 – 90 – Cuerpo
91 – 00 – Cabeza

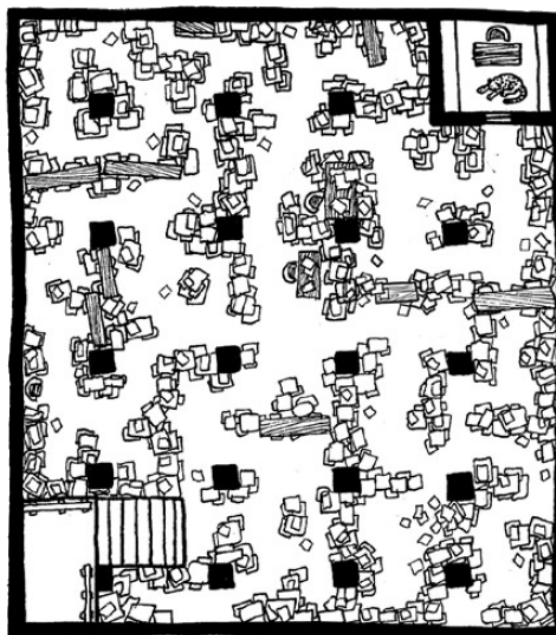
Los tentáculos pueden aguantar un máximo de 2 golpes, por lo que ignora cualquier daño exagerado.





SÓTANO, ARCHIVO ANTIGUO

La sala de antiguos archivos de la ciudad de Wolfenburgo es la pesadilla de todo investigador (habitación 1). Una enorme sala que se ha transformado con los años en un verdadero laberinto de estantes, mesas y montones de papel, con ratas y cucarachas corriendo libremente por el lugar. Cualquiera que trate de hacerse camino por los archivos antiguos debe pasar una tirada de Orientación o se pierde. Además, el contenido del archivo es altamente inflamable, y cualquiera que lleve una llama abierta (antorcha o similar) tiene un 10% de probabilidades de empezar un fuego accidental. Una vez prendan las llamas es imposible apagarlas. Llevará un par de horas, pero finalmente el fuego consumirá todo el edificio.



La estatuilla de Magnus el Piadoso está encerrada en una vitrina (tirada Fácil (+10%) de Forzar Cerraduras) en el Departamento de Planificación, Reclamos y Notificaciones (habitación 2). La puerta a esta habitación está abierta, y ocultándose dentro hay un leopardo hambriento, escapado de la colección de animales de Raukov. La bestia está asustada e irritable, pero bastante domesticada, y con una tirada exitosa Difícil (-10%) de Percepción los PJs percibirán un colgante de oro alrededor de su cuello, con las palabras "Putzi". El animal responde a este nombre, y atacará a los aventureros solo si fallan una tirada de Empatía (+10% si le llaman por su nombre). Si los PJs alimentan a Putzi, les seguirá de cerca, y huirá a la primera señal de peligro.



¡LA ESTATUILLA!

La estatuilla de "Las Nueve Virtudes de Magnus el Piadoso" está encerrada de forma segura en una caja fuerte de hierro encadenada. Una copia de la llave la tiene Akakius Akakius, que con gusto les dará la llave, siempre que cuenten con la acreditación adecuada para ello. La otra llave, en un claro ejemplo de negligencia administrativa, está colgando de un gran llavero con otras 25 llaves más de diversas vitrinas.



Una vez los jugadores encuentren la forma de abrir la caja fuerte de hierro, el interior revela la naturaleza más alegre de los empleados que pasan agonizante año tras año de papeleo por una escasa paga. Metido en el fondo de la caja fuerte, tras una pila de papeles marcados 'ad acta', hay una botella de brandy, así como jarras de cerámica con los nombres de Akakius, Grunt, Hedwig y Bodo. En un plato se encuentra un pastel de carne y papas a medio comer, emanando olor a rancio del aceite pasado y la carne podrida. También hay una simple caja de madera, y esta contiene la estatua de "Las Nueve Virtudes de Magnus", cuidadosamente colocada en una cama de serrín. Es un objeto dorado, de 38 centímetros de altura, y de tal belleza que la habitación entera parece iluminada por ella.

- FUERA DEL FUEGO EN EL BOTE VOLANTE -

Una vez nuestros héroes hayan encontrado la estatuilla escuchan el sonido de multitud de cuernos y tambores así como frenéticos gritos y renovados cañonazos de la artillería imperial de la orilla oeste del río Wolfen.

Si miran por una de las ventanas del Ayuntamiento verán que la ciudad es un hervidero de Kurgan y cosas peores. Banderas de caballos salvajes, emplumados, pieles de lobo y escamas de dragón llenan el aire mientras los salvajes Kurgan cantan en su lengua oscura nombrando a sus deidades caídas. El fuego mágico crepita por el aire y el cielo se ha tornado rojo vino.

¡Ha empezado la batalla final y todo parece perdido! No pueden escapar de la horda asesina y no hay ningún lugar para esconderse

De repente, la hermana Krimhilde grita: ¡Seguidme si queréis vivir!

Comienza a correr al techo del edificio.

Krimhilde y los PJs localizarán fácilmente las escaleras y la puerta del ático, que está lleno de muebles rotos y palomas muertas. Pueden subir a la azotea usando las oxidadas escaleras metálicas, y a través de la estrecha escotilla, de uno en uno.

Una vez en el techo ligeramente inclinada, Krimhilde dispara un cohete señalizador que tenía escondido bajo sus túnicas y los PJs, tras una breve pero tensa espera viendo las horribles hordas llenar la ciudad y converger en el Ayuntamiento, detectan algo inusual a la vista: el globo de aire caliente, Dragón del Trueno, un maravilloso aparato pintado con brillantes colores, flotando lentamente hacia ellos, en medio de las ruinas humeantes de la ciudad. Zemann y sus hombres manejan el dirigible.

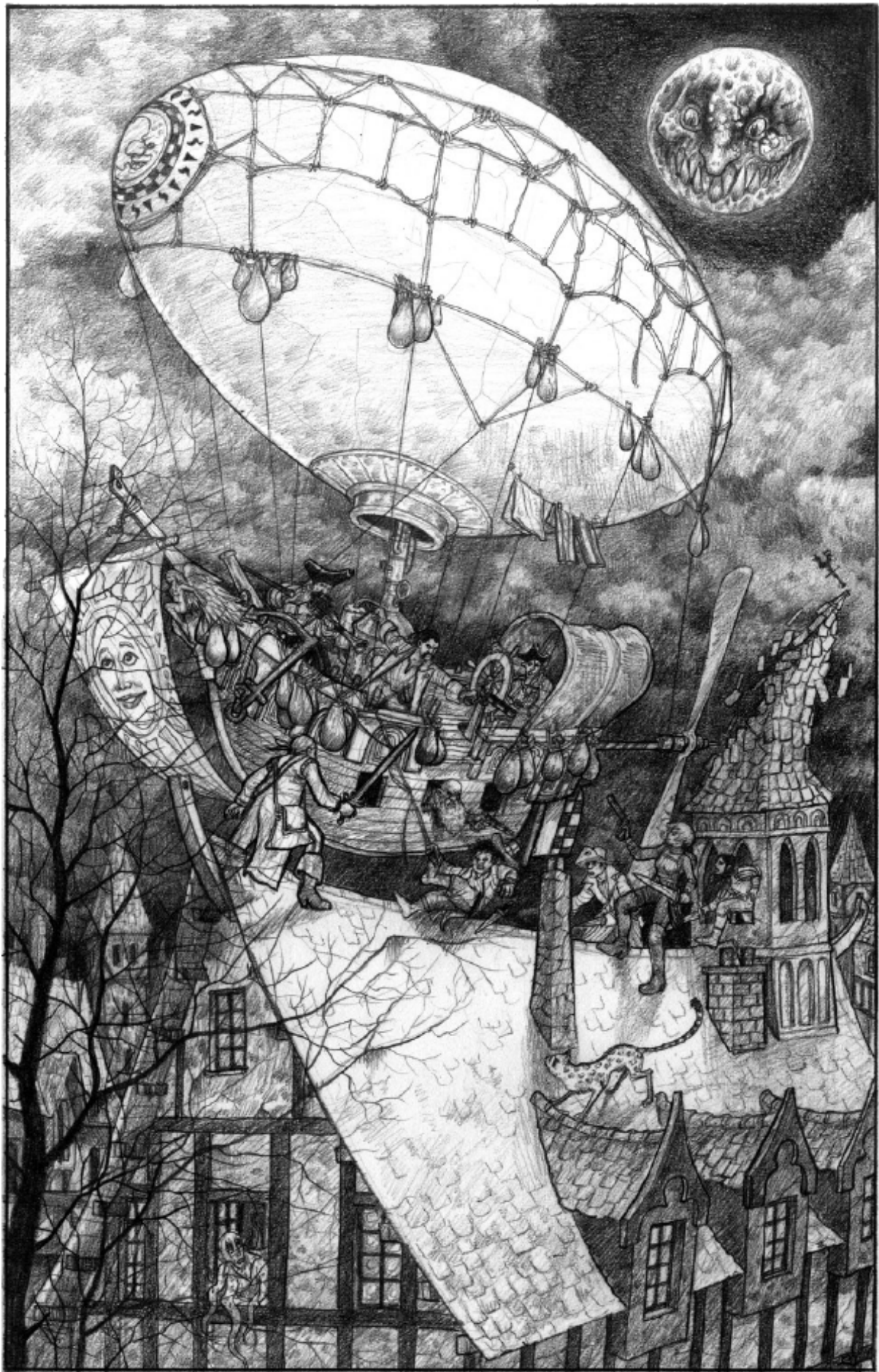
El Capitán Puzzo dirige el globo al tejado, y el extraño artilugio se cierne sobre el edificio, meciéndose suavemente en el aire a un metro por encima de las tejas. Ninguno de ellos deja el globo y los PJs de repente ven que hay armas de fuego y ballestas apuntándoles. De un lateral del artilugio cuelga una cesta unida a una cuerda. Zemann habla a Krimhilda y los PJs:

“Señorita, no soy hombre de muchas palabras. Dame la estatua poniéndola en esta cesta y salvaréis vuestras vidas, y tal vez, solo tal vez, os dejaré subir a este artilugio, y luego nos vamos. Solo dame esa ridícula cosa Kislevita y nuestras armas permanecerán en silencio”.

Krimhilda, crispada por la ira, responde que morirá antes que sucumbir a los traicioneros métodos de Herr Zemann. Zemann tiene prisa por dejar la ciudad, por lo que no negociará demasiado con los jugadores o Krimhilda. Repetirá su frase una y otra vez, y tras 3 asaltos de combate (si los jugadores no han iniciado ya el combate hasta ahora) pronunciará una sola palabra: “Fuego”.

En ese momento, no puede evitarse ya más la batalla. La táctica de Zemann es muy simple, disparar, saltar desde el globo y matar a los que escapen de la primera andanada de fuego de pistolas y viroles. Zemann y sus hombres son reacios a alejarse del globo, ya que es su única opción de escapar de la ciudad si las cosas se ponen feas, en términos de colocación, los jugadores básicamente pueden moverse por el tejado mientras parezca razonable.

Krimhilda luchará hombro con hombro con los jugadores de las maneras más feroces. Mientras la batalla avanza, los PJs pueden ver una visión realmente infernal: la contundencia Kurgan inicia su empuje final hacia la orilla oeste del río Wolfen.



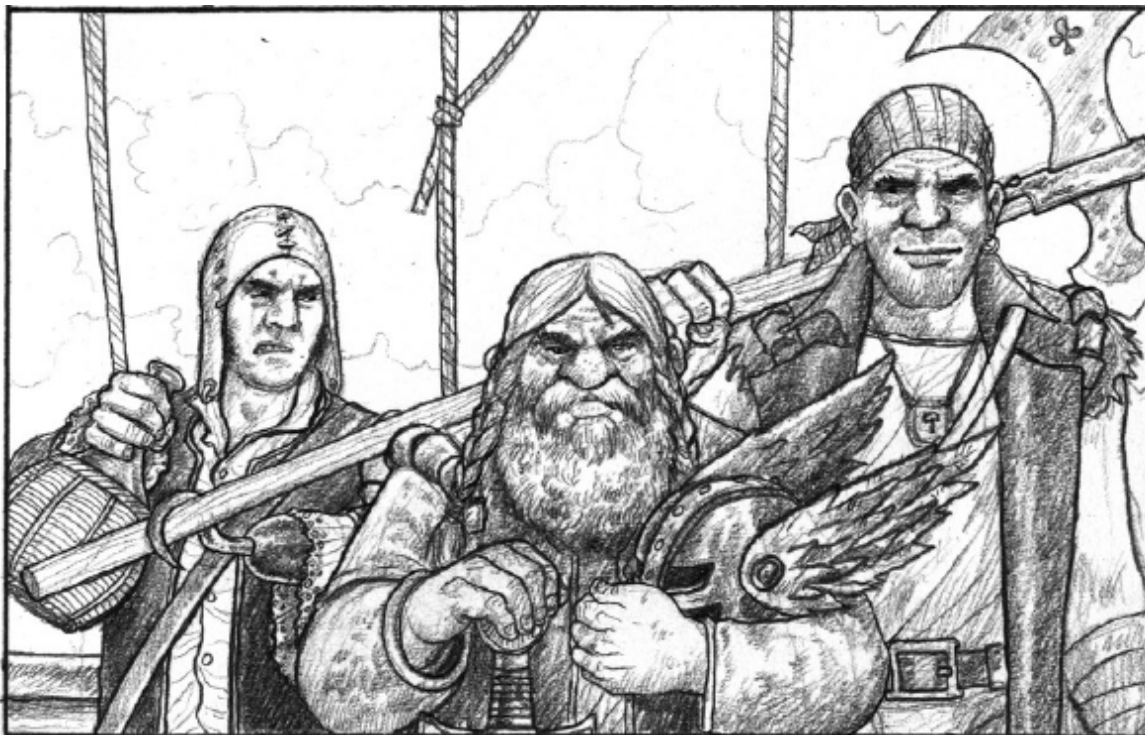
Una vez en la aeronave, y suponiendo que el Capitán Puzzo está muerto, incapacitado, no está, o se niega a cooperar con los jugadores, tienen que encontrar la manera de operar el artilugio. La tarea no es muy complicada: el globo se equilibra con aire caliente que le eleva, y la intensidad de la llama se regula por un simple dispositivo con palanca basado en válvula. Se requiere una tirada Difícil de Inteligencia para deducir esto. Fallar por más de 30 lleva a una dramática caída hacia al suelo. Les dará a los jugadores un buen susto pero nada más serio que eso.

Si los PJs lograron derrotar a Zemann y sus hombres y tomar el globo, este encuentro concluye con una visión devastadora: mientras los vientos llevan a los jugadores a lo alto de Wolfenburgo, miran con terror como las hordas de saqueadores Kurgan que finalmente han arrasado los últimos focos de resistencia de la orilla izquierda, ahora están devastando, saqueando y quemando lo que una vez fue una majestuosa y poderosa ciudad.



¡RESBALA CUANDO ESTÁ MOJADO!

Como el techo está inclinado y mojado por la lluvia reciente, los PJs deben pasar una tirada Fácil de Agilidad cada asalto de combate, pero solo cuando un personaje esté directamente involucrado en el cuerpo a cuerpo o es consciente de que está siendo apuntado con un arma a distancia. Lo mismo se aplica a los villanos. Si falla tira un d100: con 10 o menos, el personaje resbala sobre una teja, perdiendo efectivamente un asalto de combate, o probablemente, su vida si están en un lugar en el borde.



CONCESIÓN DE EXPERIENCIA

- Sobrevivir y recuperar Las Nueve Virtudes de Magnus el Piadoso: 200 PE
- Salvar a Rudi Voeller y Mimi Voeller: 100 PE
- Sobrevivir a los encuentros al azar: 30 PE por encuentro
- Encontrar el Altebuch: 30 PE
- No matar Akakius: 30 PE
- Encontrar el sello del burgomaestre: 50 PE
- Calmar a Putzi sin dañarle: 20 PE
- Calmar al caballo de guerra sin dañarle: 20 PE
- Lograr un acuerdo con Teresa: 30 PE
- Lograr un acuerdo con Puzzo, Dieter y Volks: 50 PE
- Manejar el globo si Puzzo y Dieter mueren: 50 PE

- PNJs IMPORTANTES -

Sargento Harold Zemann

Profesión: Soldado / Mercenario

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
45	45	43	41	40	32	41	30

Perfil secundario

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

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (El Imperio), Percepción, Esquivar, Montar, Cotilleo, Intimidar, Sabiduría popular (Tilea), Regatear, Buscar, Hablar idioma (Jerga militar), Hablar idioma (Tileano), Nadar, Hablar idioma (Reikspiel), Leer/Escribir

Talentos: Desenvainado rápido, Golpe poderoso, Especialista en armas (A dos manos), Golpe letal, Golpe conmocionador, Desarmar

Enseres: Camisa de malla & Chaqueta de cuero, ballesta, 10 viroles, escudo, maza, gran arma, poción de curación

Apariencia: Enorme, barbudo, jovial, arrogante, con una gran sonrisa ladeada cuando disfruta ser más que un soldado simplón, Harold Zemann es un hombre

profundamente infeliz. Siempre quiso ser pintor, pero desde que era un niño en Marienburg todo el mundo le juzgaba solo por su aspecto. Era grande e intimidante y lentamente y casi por casualidad se desvió hacia una vida militar y de delincuencia. Su aire natural de autoridad le catapultó primero a las filas de los Sombreros Negros de Marienburg (donde era conocido como poli corrupto) y luego a través de las filas de diversas compañías mercenarias (una vez que las cosas se pusieron demasiado calientes en Marienburg). Casi por casualidad, llegó a miembro de la guardia de Wolfenburgo en 2519 CI. Parecía asentado, coqueteando ocasionalmente con el crimen organizado y empresas criminales similares pero siempre anhelaba más. Habían agujeros en su alma que solo podían llenarse con enormes cantidades de oro. Pareció que surgió la oportunidad perfecta cuando conoció a Teresa Sokolowski en 2520 CI. Llegaron pronto a una asociación mutuamente beneficiosa y comenzó a tramitar como ratear Las Nueve Virtudes de Magnus el Piadoso bajo las narices de von Raukov. Sin embargo, de acuerdo a su naturaleza, encontró una manera de traicionarla incluso a ella. Se puso en contacto con un rival del empleador de Teresa y por una enorme cantidad de dinero accedió a venderla. Sobornó la obediencia de la tripulación del globo de aire caliente, que eran ante todo mercenarios. Ya está planeando su retiro en alguna pintoresca campiña de Tilea.

Hermana Krimhilda, alias Teresa "Chochete" Sokolowski

Profesión: Ladrón / Ladrón de guante blanco

Raza: Humana

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
45	43	26	36	51	42	43	48
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Escalar + 10, Escondarse, Esquivar, Tasar, Disfraz, Jugar, Forzar cerraduras + 10, Percepción, Leer/Escribir, Prestidigitación, Buscar, Hablar idioma (Jerga de ladrones), Hablar idioma (Tileano), Hablar idioma (Reikspiel), Código secreto (Ladrón), Movimiento silencioso + 10, Cotilleo

Talentos: Gato callejero, Callejeo, Experto en trampas, Pelea callejera, Especialista en armas (Ballesta)

Enseres: Túnicas rojas, ballesta de repetición, chaqueta de cuero, espada, daga,

Apariencia: Cintura de avispa, pechos grandes, rubia, ojos marrones, bien educada, hija del Imperio alimentada con salchicha y repollo, viste con túnicas monásticas que no logran ocultar sus atributos femeninos.

Teresa nació en un campo de refugiados en el norte del Imperio en 2499 CI donde sus padres fueron desplazados después de que la vanguardia del ejército Orco masacrara y quemara su ciudad. Sus padres murieron en los disturbios snotling de Middenheim cuando solo tenía 4 años y fue admitida por el gremio de ladrones local donde rápidamente aprendió su oficio bajo la atenta mirada del maestro del gremio.

Aunque lo hizo bien y su buen aspecto la hizo caer en gracia con la nobleza de la

ciudad y los maestros de los gremios pronto descubrió que las reglas del gremio la estaban asfixiando aquí y necesitaba algo nuevo.

Tras una serie de sucesos desafortunados que involucraron a un miembro de la familia Todbringer, un collar de perlas y una hombría herida se fue a Tilea. Allí descubrió un mundo completamente diferente que trataba a las mujeres con más respeto. En Sartosa uno de los infames Señores Piratas de la Ciudad se le acercó y le ofreció 200 coronas de oro y toda la ayuda que necesitara para recuperar un objeto de una muestra itinerante. Dinero a cambio de nada, pensó.



Pidrit Tyolka

Profesión: Campeón Kurgan

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
46	38	46	32	48	27	29	39
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	3	5	0	6	0

Habilidades: Esquivar, Rastrear, Buscar, Percepción, Movimiento silencioso

Talentos: Vista excelente, Visión nocturna, Errante, EeA (arco largo) Recarga rápida

Enseres: Espada, arco largo y 20 flechas, armadura de cuero completa, coraza

Rumpus Hildegard

Profesión: Escriba

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
46	38	46	32	48	27	29	39
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	12	4	3	5	0	6	0

Akakius Akakius

Profesión: Archivista

Raza: Mutante

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
38	23	42	44	33	39	32	26
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	10	4	4	0	0	6	0

Habilidades: Leer/Escribir, Sabiduría académica (Administrativo), Intimidar, Percepción, Mando

Talentos: Oído aguzado, Etiqueta (Burocrático), Temible, Genio aritmético

Especial: Cada golpe con éxito del tentáculo tiene una probabilidad acumulativa del 10% de insertar tinta corrosiva en su oponente. La tinta descompone lentamente los órganos internos de la víctima durante d10 – BR días. El personaje afectado debe superar una tirada de Resistencia cada día o pierde un 5% de todas sus características físicas (F, R, Ag). El último día, se hace la tirada final para determinar si la pérdida de característica es permanente. Con una tirada exitosa, el personaje recupera un 5% del daño por semana.

Putzi, leopardo hambriento

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
35	0	40	45	45	14	25	0
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	4	7	0	2	0

Habilidades: Rastrear

Talentos: Sentidos desarrollados, Armas naturales

Especial: Ataque de Garras y Colmillos

Capitán Mario Puzzo

Profesión: Marinero / Segundo de a bordo

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
46	43	46	43	37	36	32	39
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	18	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (Tilea), Consumir alcohol, Esquivar, Navegar, Escalar, Hablar idioma (Tileano), Nadar, Mando, Jugar, Intimidar, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Recio, Viajero curtido, Golpe poderoso, Resistencia a enfermedades, Pelea callejera

Enseres: Chaqueta de cuero, yelmo con alas de plumas, hacha de mano, escudo, mal genio

Apariencia: Gordo, de cara colorada, con grandes bigotes rubios, ojos inyectados en sangre, nunca sin su yelmo alado (los verdaderos pilotos nunca salen de casa sin uno)

Orgullosa capitán del “Dragón del Trueno” proviene de la pastoril Averland y es el séptimo hijo de un matrimonio mixto entre un padre Tileano y una madre Averlandesa. Se escapó de casa, viajó ampliamente sobre el Reik, llegando finalmente a Marienburg y enrolándose más tarde en la milicia Luccini.

Se aburrió pronto de las simples tareas de la guarnición y se unió a las borracheras periódicas junto a otro expatriado Imperial, Dieter “Excéntrico” Dengler, quien buscaba alguien para financiar sus proyectos “científicos” a medio cocinar. Mario comprendió de inmediato que estos inventos podrían tener uso militar y pronto se imaginó que podría convertirse en otro Borgio el Sitiador.

Juntos saquearon las arcas de un Príncipe menor que hizo su casa en Luccini y con esas ganancias conseguidas por malas artes pasaron el Estrecho de los Corsarios hasta la ciudad pirata de Sartosa. Allí se lo pasaron todo finalizando y montando el globo de aire caliente (lo llamaron aeronave) que podría llevar un pequeño cañón. Por desgracia, este dispositivo resultó un tanto temperamental, no exactamente seguro, y de ningún modo tan útil como esperaban que fuera. Discutían y

peleaban constantemente y fue cuando uno de los infames Señores Piratas tuvo una misión para ellos en el Imperio.

Dieter “Excéntrico” Dengler

Profesión: Estudiante / Ingeniero

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
30	40	33	37	42	51	42	47
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Ingeniería), Sabiduría académica (Astronomía), Consumir alcohol, Sanar, Percepción, Leer/Escribir, Hablar idioma (Clásico), Hablar idioma (Reikspiel), Sabiduría académica (Ciencias), Sabiduría popular (Tilea), Sabiduría popular (El Imperio), Conducir, Hablar idioma (Tileano), Oficio (Arcabucero)

Talentos: Lingüística, Intelectual, Genio aritmético, Especialista en armas (Pólvora), Pistolero experto

Enseres: Chaqueta de cuero, 2 pistolas, kit de ingeniero

Apariencia: Alto, desgarbado, con largos brazos, permanentemente encorvado, manco (perdió una mano en un accidente de vuelo) y cabello escaso cabello rubio.

Dieter fue siempre un excéntrico. Incluso de niño creciendo en una pequeña ciudad de la provincia de Wissenland, mientras otros chicos jugaban con espadas de madera, él construía cometas y soñaba con volar como un pájaro.

Una vez empezó la Universidad en Nuln se interesó por el trabajo del gran Leonardo de Miraglino. Tras desafortunados encuentros con cohetes de Catai y tanques de vapor Imperiales dejó Nuln discretamente y se fue a Tilea.

Allí bebió, jugó, estudió a Leonardo y luego bebió un poco más y jugó incluso más. Deambuló de Ciudad-Estado en Ciudad Estado, de corte a corte, de posada en posada, hasta que ya en la miseria corrió hacia Mario Puzzo. Se reunían dos almas gemelas. Dos imperiales en una tierra extranjera que sentían que su patria había abandonado su ingenio, se hicieron amigos rápidamente. Ahora sus sueños se desmoronaban y están volando en una máquina inestable y peligrosa, pero el pequeño Dieter solo quería volar.

Volks Reiffeissen

Profesión: Ex Sargento

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
54	38	41	49	31	31	31	31
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Percepción, Criar animales, Mando, Cotilleo, Jugar, Supervivencia, Buscar, Nadar, Esquivar + 10%, Hablar idioma (Reikspiel), Hablar idioma (Tileano)

Talentos: Visión nocturna, Intelectual, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso

Enseres: Página de libro Élfico sobre arte erótico, botella de brandy, pipa y tabaco, a jamón curado, alabarda, daga, espada

Volks, nacido en una granja de cerdos, es un antiguo miliciano, ahora brazo de alquiler a cualquiera que pueda pagar sus habilidades. Su lealtad hacia su patrono es sólida como una roca, al menos hasta que le presenten una mejor oferta. Se guarda sus pensamientos para sí, sobre todo porque tiene un completo miedo a volar, y murmura en voz baja que “los hombres no están destinados a volar en un globo, no señor”.

Guerreros Kurgan

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41	33	36	37	34	28	37	24
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	3	0

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (Desiertos del Caos), Rastrear, Orientación, Supervivencia, Percepción, Montar + 10, Buscar, Hablar idioma (Kurgan)

Talentos: Orientación, Especialista en armas (A dos manos), Golpe letal

Habilidades especiales:

Mutación del Caos: Hay un 25% de probabilidades de que un Bárbaro del Caos tenga una única Mutación del Caos. Tira en la tabla 2-1: Mutaciones del Caos Expandidas del Bestiario del Viejo Mundo para generarla si se presenta y modifica el perfil adecuadamente.

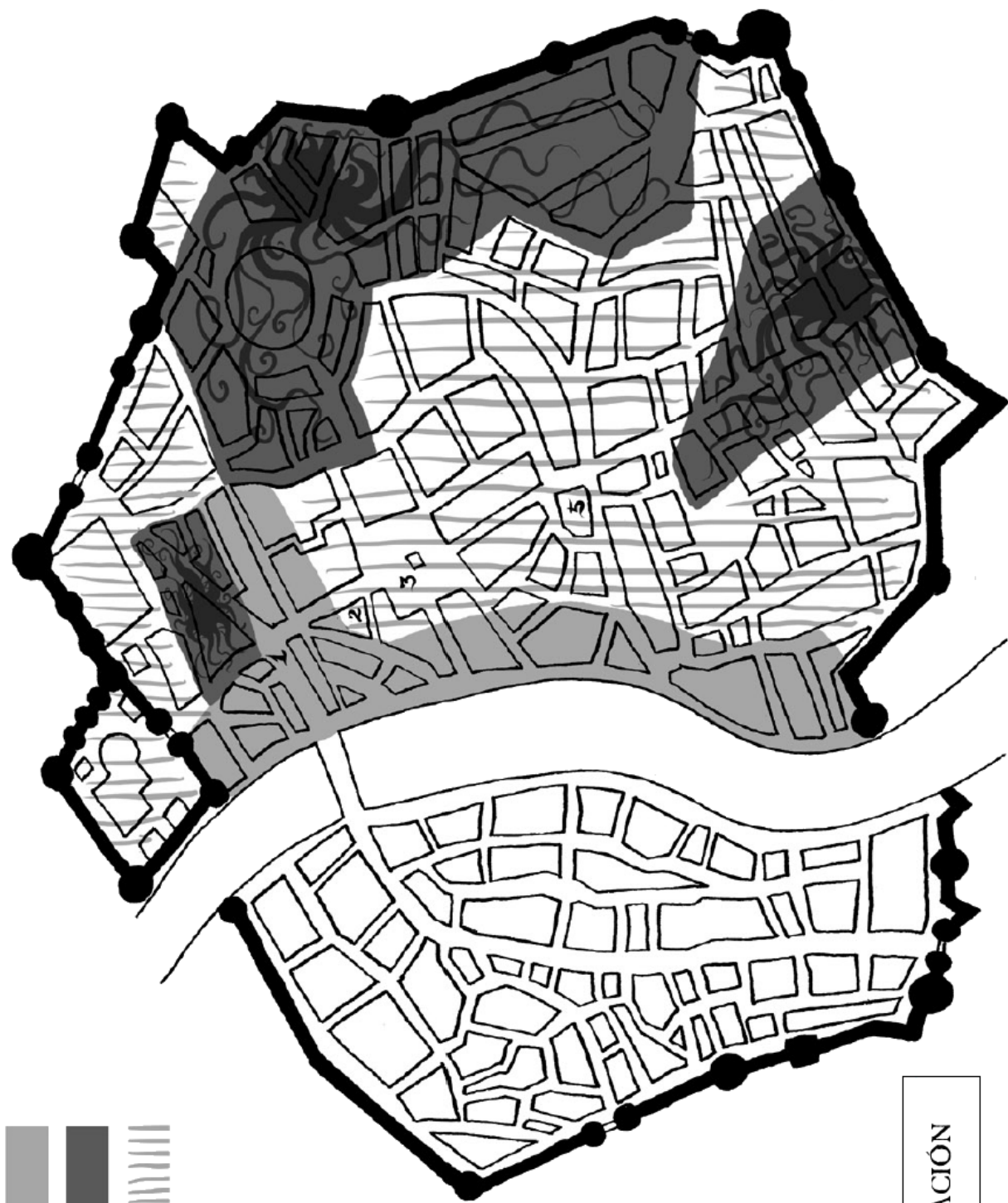
Enseres: Armadura ligera (yelmo, grebas de cuero), 2 jabalinas, gran arma, arma de mano, escudo



WOLFENBURGO

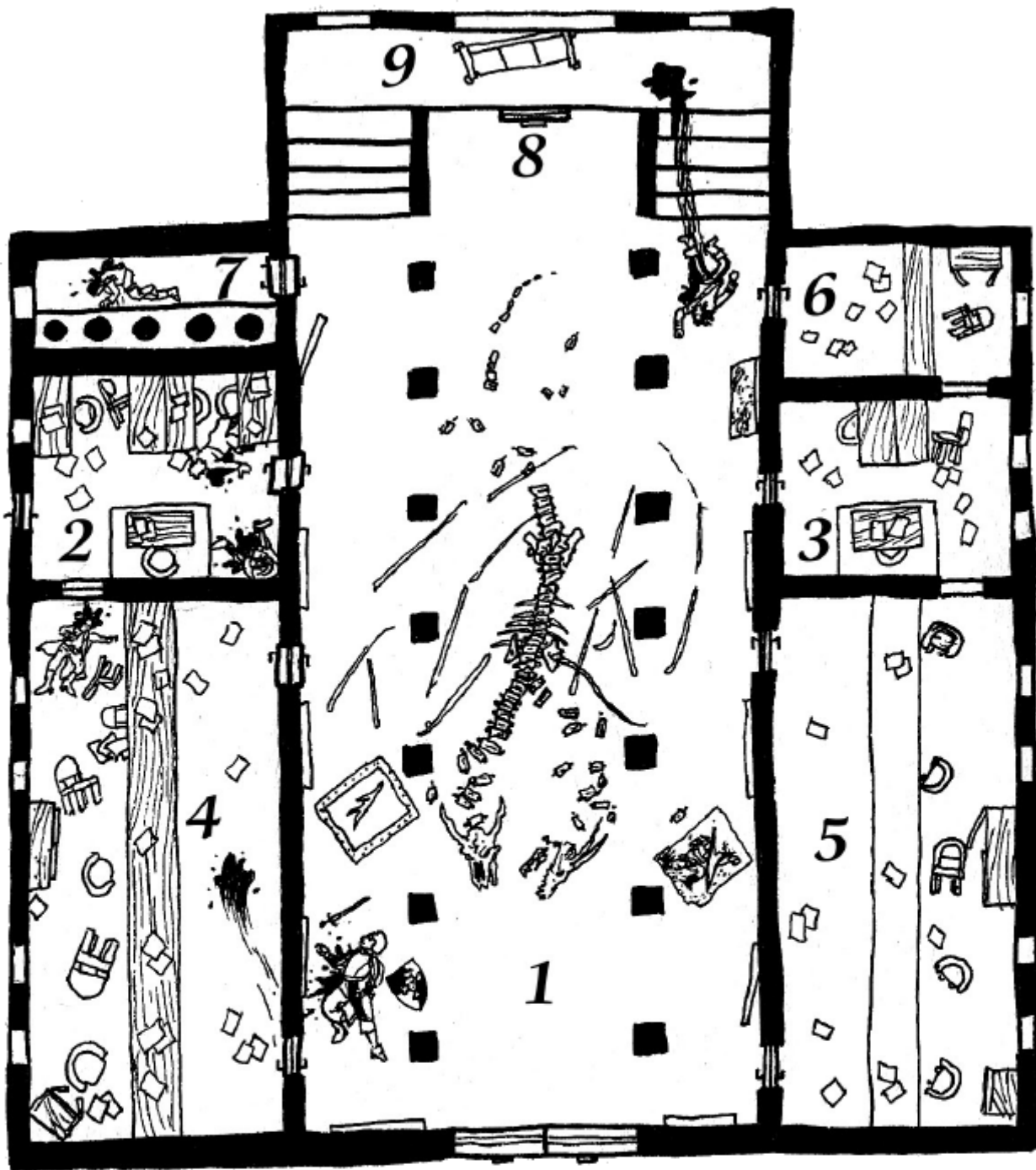
durante el asedio de 2521



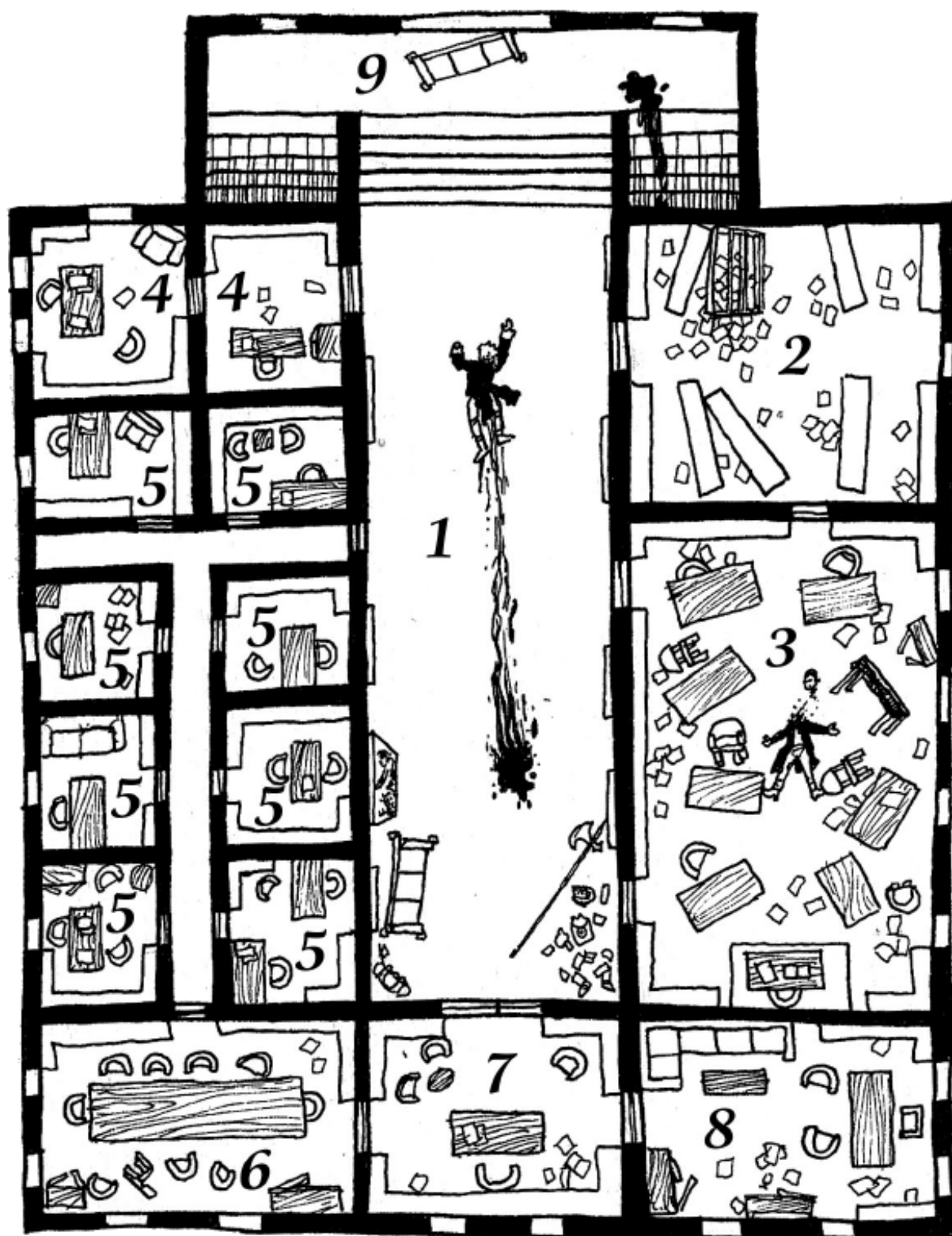


- A. - TIERRA DE NADIE
- B. - ESTADOS CAMBIADOS
- C. - VIOLENCIA TOTAL

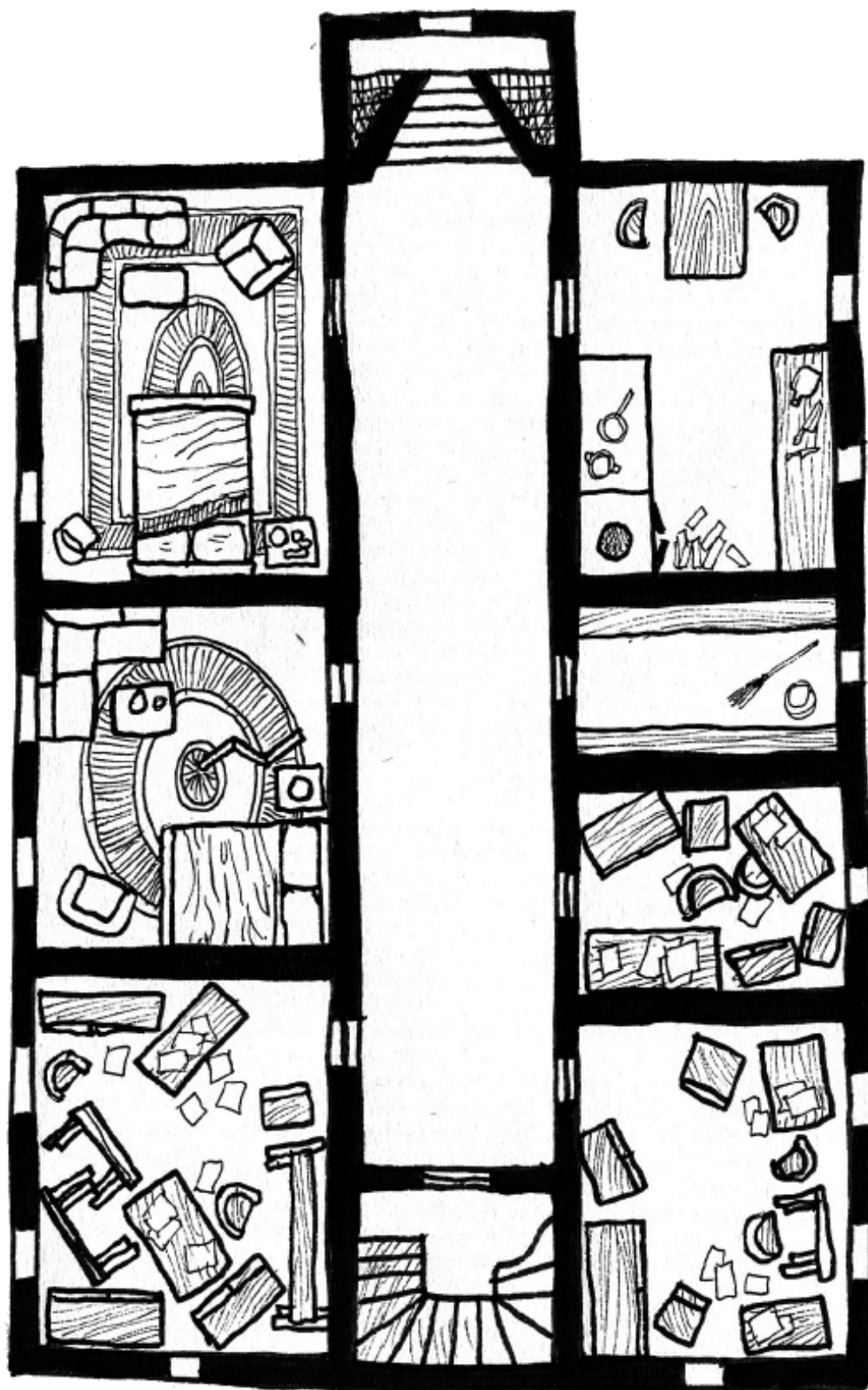
ZONAS DE DEVASTACIÓN



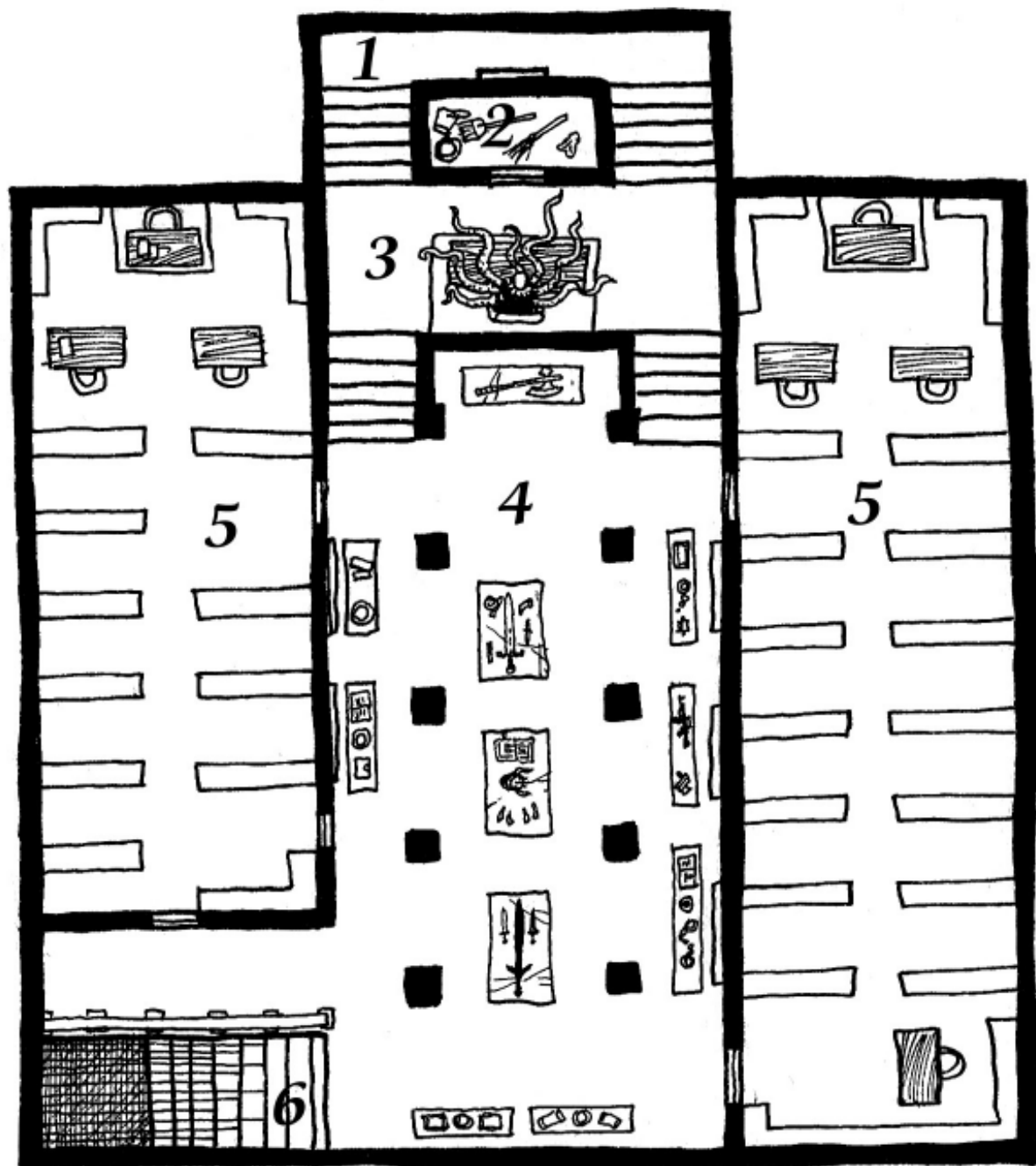
AYUNTAMIENTO
PLANTA BAJA



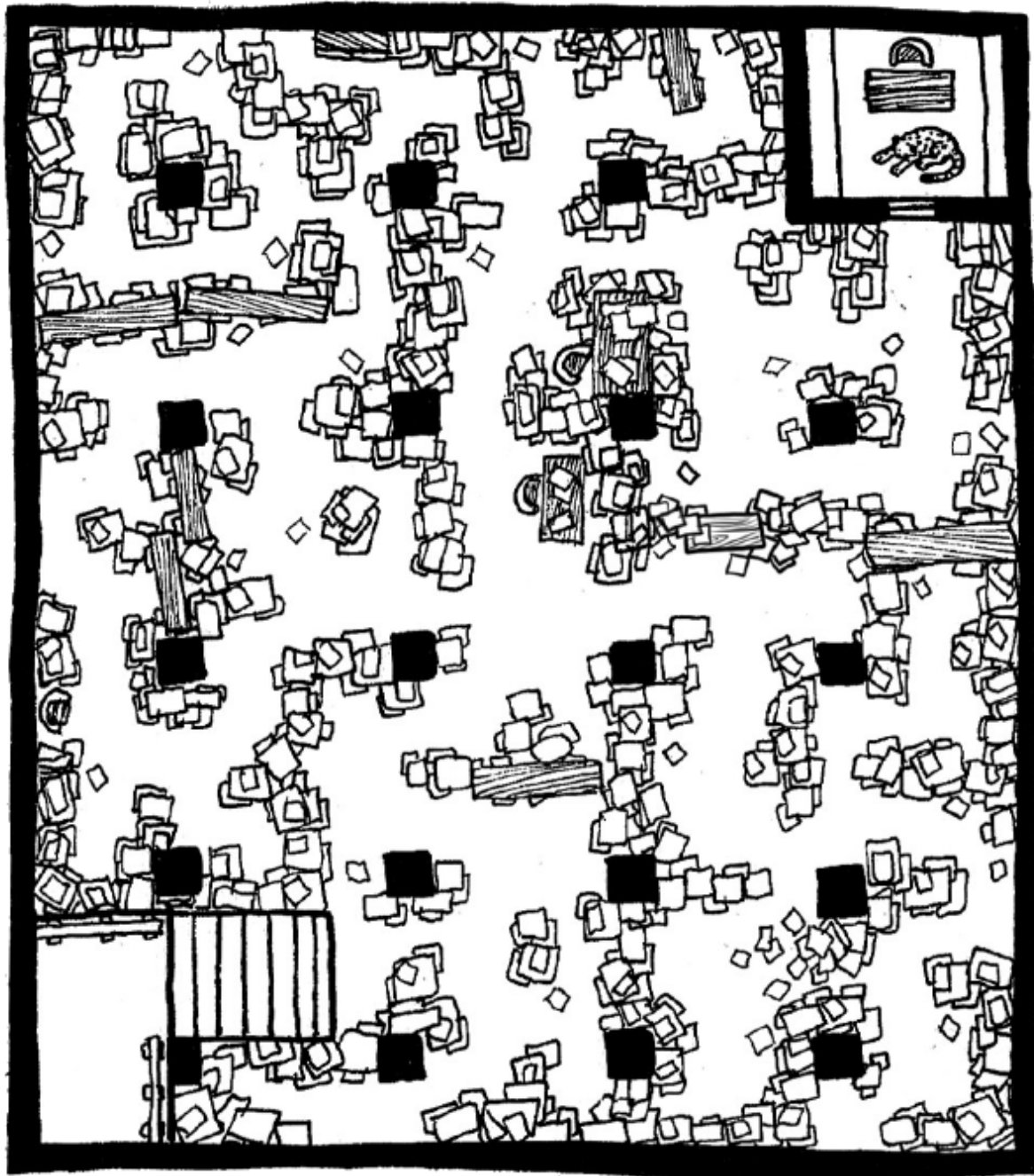
AYUNTAMIENTO
PRIMERA PLANTA



AYUNTAMIENTO
ÁTICO



AYUNTAMIENTO
SÓTANO DE ARCHIVOS



AYUNTAMIENTO
SOTANO DE ANTIGUOS ARCHIVOS

