



# CAPÍTULO V: METAMORFOSIS DE VILLA HAHN

*“Desde el oeste llega, esta turba ingobernable. Afirieron que servían al Niño, el verdadero heredero de Sigmar, el descendiente predicho. Cuán rápido olvidaron al valiente Valten y su gran sacrificio por nuestra gloriosa nación. Cuán rápido olvidaron a los valientes hombres y mujeres que dieron sus vidas por enfrentarse al espantoso horror. La gente hace todo lo posible por dejar atrás la Incursión, por reconstruir este futuro incierto, pero este erudito se aterroriza de la facilidad de los Viejo Mundanos por aferrarse a la esperanza, incluso cuando es tan claro que su salvador solo puede traer la desesperación”.*

- ALTMAR NACHTMANN, ERUDITO

POR KEVIN HAMILTON Y ROBERT J. SCHWALB

La maravillosa Altdorf, la verdadera joya del Imperio y capital de la gran nación de Sigmar atrae a todos. Errantes, vagabundos, mendigos, viejos soldados, fanáticos, extremistas y otros, llegan a la ciudad, buscando alguna respuesta a las preguntas que se hacen, alguna guía mientras dan los primeros pasos vacilantes hacia un futuro incierto. Al igual que incontables vagabundos que se acercan a la ciudad, la Cruzada del Niño descendió sobre Altdorf con el mismo celo, las mismas preguntas, esperanzas y sueños compartidos por cualquier otro peregrino. Exigiendo del Gran Teogonista y el Emperador el reconocimiento de la divinidad del Niño, la Cruzada solo encontró rechazos y retrasos. La decepción floreció hacia el resentimiento y enojados murmullos inundaron a la hueste reunida. Sin embargo, en unos pocos, las antiguas lealtades que unen su destino a este joven que sabían que era el hijo de Sigmar han empezado a deshacer, y poco a poco los desplazados y perdidos empiezan a abandonar la santa Cruzada, llenos de vergüenza y confusión mientras toman el largo camino a casa. ¿Dónde está Karl? ¿Por qué no se muestra? ¿Por qué no ha sofocado las dudas, miedos y celos que infectan a esos Cruzados?

## TRASFONDO DE LA AVENTURA

La respuesta es simple. Karl está perdido. Desaparecido. El círculo interno, o más bien los que han quedado del círculo interno, han hecho todo lo posible por ocultar la ausencia del chico, haciendo un gran espectáculo de que se pasa el tiempo en su gran tienda, perdido en la oración, pero a pesar de sus explicaciones, el asimiento del aura sobrenatural del chico ha empezado a romperse y la devoción fanática mengua mientras las cabezas más claras retoman el día.

Contrario a los rumores de algunos Cruzados, Karl no les ha abandonado, fue secuestrado, arrancado de sus leales manos tras una imprudente misión para obligar al Gran Teogonista a contemplar la gloria de Karl y por tanto que reconociera su divinidad. El círculo interno sabía que se había sembrado corrupción en la Cruzada, pero el verdadero culpable era inteligente, desviando las sospechas hacia su rival. Así, mientras moría un hombre inocente, el villano se movió con más libertad y arrebató al chico, huyendo hacia el laberinto de calles y callejones, desapareciendo en la multitud.

Tobias, quién se enmascaraba como un rico Marienburgués llamado Jan, es solo otro peón en un gran plan de las fuerzas del Caos para aprovechar

el poder del niño para sus propios fines viles. Siguiendo las instrucciones de su terrible maestro, Ruprecht, Tobias batió la ciudad a por su contacto, Ansel, un antiguo sectario que se había juntado con Tobias en Marienburgo para aprender los modos de usar la hechicería para que el corazón de otro caiga hacia el afecto. Debido a sus preocupaciones, Ansel aprendió el ritual que enredaría su amado corazón, devolviéndole su afecto, y viajó a la casa de su infancia para realizar el retorcido encantamiento. En lugar de despertar el amor verdadero en su corazón, el ritual la convirtió en un monstruo, destruyéndola y maldiciendo a Ansel en el proceso. Dándose cuenta de su mortal error, Ansel regresó a Altdorf y se prometió matar y descubrir Mutantes, brujos y otros sirvientes del Caos con la esperanza de que Sigmar limpiaría su cuerpo de su corrupción física.

A Tobias no le importaba nada la nueva piedad encontrada por Ansel; el hombre tenía algo que él quería: el ritual. Ruprecht mandó a Tobias a recuperar el *Collar de la Lealtad Indefectible* de su antiguo compañero, ya que era un componente necesario en el ritual que uniría a Karl a Ruprecht y haría después por siempre al chico una criatura del Caos. Con el chico en su poder, Tobias recorrió la ciudad, perseguido por los PJs que buscaban al Niño para sus propios propósitos -lealtad, afecto o dinero- y finalmente localizó a Ansel. Torturó al hombre y averiguó que Ansel dejó el objeto en el lugar donde realizó el atroz ritual. Tobias reunió a sus esbirros y huyó de la ciudad, dejando a los PJs tras la desesperada búsqueda de pistas sobre el destino de Tobias y la ubicación del Niño, mientras luchaban con las otras facciones que habían surgido para reclamar sus propias demandas sobre el chico.

## SINOPSIS DE LA AVENTURA

Una serie de desgracias, engaños y preocupantes revelaciones han dejado a los héroes con las manos vacías en Altdorf. El Niño ha desaparecido. El sectario que lo secuestró se ha ido. La Cruzada está siendo mantenida junta con un apresurado engaño. Los PJs han perdido el diario de Ansel a manos de la Baronesa Theodora Margrave, pero sin embargo saben que Tobias se dirige al hogar de la infancia de Ansel.

Encontrar a Tobias es ya un reto, pero los PJs han tenido una serie de extraños encuentros con Vampiros desde que se vieron envueltos en este lío.

Comenzando con un Dragón Sangriento, un Strigoi y ahora un Lahmian, debería estar claro que este Niño ha atraído el interés de fuerzas más allá del Caos. Los Lahmians saben ahora a donde se dirige Tobias, y salen corriendo de Altdorf para detenerle. Mientras, los PJs, que aun no tienen el lujo de saber exactamente a donde están yendo, deben encontrar algún medio de atraparle.

Tobias tiene una buena ventaja y se las arregla para recuperar el *Collar de la Lealtad Indefectible* del sótano. Deja el lugar hacia el hogar de la infancia de Ruprecht, llevando consigo al chico en apuros. Sabiendo que los PJs le siguen, escribió rápidamente una nota al líder del Padecimiento Eterno, los sectarios que se quedaron en el Templo de la Plaga tras la marcha de Ruprecht. Lo nota dice que reúna a unos cuantos hombres y persigan y maten a los PJs. Tobias no cree que los sectarios puedan detener a los PJs, pero espera que les ralenticen. Luego Tobias lleva a

Karl al templo subterráneo para realizar la ceremonia que unirá al chico con Ruprecht, dando a Ruprecht control sobre Karl y a su vez, control a un ejército de seguidores.

Los Lahmians también saben ir a la casa de Ansel y han averiguado su localización. Intentan capturar a Karl pero descubren que Tobias y el chico ya no están. Sin saber a dónde se dirige Tobias ahora, deciden ocultarse y seguir a los PJs con la esperanza de que les puedan llevar al chico.

Los diversos hilos se resuelven en Villa Hahn, en la finca de la familia de Ruprecht. Allí los personajes tienen que escudriñar a través de los horrores que le sucedió a la familia Hahn, averiguar sobre Ruprecht, y encontrar el templo oculto si quieren rescatar al chico.

## - EL RASTRO DEL SECTARIO -

No debería ser difícil averiguar a donde se dirige Tobias. Del diario de Ansel, los PJs saben que Ansel realizó el malogrado ritual en la aldea de Ruhrhoff. Los PJs también deberían saber que Ansel huyó del lugar, dejando atrás el detestable *Collar de la Lealtad Indefectible* y los restos de su verdadero amor en el destrozado hogar. Ahora, donde se encuentra el pueblo es una buena pregunta, ya que no está en la mayoría de los mapas. Hay diferentes maneras de que los PJs puedan localizar la aldea, como las siguientes.

### TIRADAS DE HABILIDAD

Un personaje podría haber oído hablar de este lugar con una tirada **Difícil (-20) de Sabiduría popular (El Imperio)**. Si usas la habilidad **Sabiduría académica (Geografía)** en tus partidas y un personaje la tiene, se puede localizar la aldea con una tirada **Desafiante (-10)**. Por último, un personaje con la habilidad de **Oficio (Cartógrafo)** podría recordar el lugar con una tirada **Difícil (-20)**.

### VECINOS

Si no encuentran la aldea con el conocimiento de sus cabezas, los PJs podrían recurrir a guías locales a por ayuda. Una tirada **Muy Difícil (-30) de Cotilleo** permite encontrar a alguien que haya oído hablar del lugar, y un personaje consigue suficiente información para encontrar la localización con una tirada exitosa **Desafiante (-10) de Orientación** y un poco de suerte.

### CONTRATANDO UN GUÍA

La mejor manera de localizar Ruhrhoff es contratar un guía que les lleve por el Drakwald. Una tirada **Desafiante (-10) de Cotilleo** dirige a los personajes hacia Devin Schausmann, un experto explorador y rastreador que está muy familiarizado con los bosques y las diversas comunidades que albergan las sombras de sus árboles. Devin ofrece conducirlos a la aldea por 3 *co* por semana. Si los PJs ganan una tirada enfrentada de **Regatear**, pueden rebajar el precio a 2 *co*. En total, el viaje les costará a los PJs 8 *co* antes de comprar suministros, pero esta es la mejor manera de conseguir llegar a su destino.

### Devin Schausmann

#### Humano Batidor (ex Vagabundo)

De Después de que su aldea fuera quemada hasta los cimientos por una banda errante de Hombres Bestia, Devin Schausmann, contra toda posibilidad, logró sobrevivir. Vivió de la tierra y aprendió las costumbres de los cazadores locales, así como los caminos alrededor del Drakwald. Desde la pérdida de su comunidad, ha estado poco dispuesto a afincarse por mucho tiempo y prefiere la vida nómada. Antes de la reciente guerra, Devin vendía sus servicios como explorador a mercaderes y viajeros que se movían entre Middenheim y Talabheim, pero pasaba una temporada con Boris Todbringer, cazando Hombres Bestia en los bosques del Imperio. Ahora que la guerra ha terminado, trata de rehacer su vida una vez más, acabante de llegar a Altdorf.

Devin es un hombre rudo sobre el final de los treinta. Tiene pelo castaño corto, rasgos normales, y amables ojos marrones. Recibió una fea cicatriz en el cuello de la lanza de un Hombre Bestia y la herida ha sanado lentamente.

Puntos de Locura: 2

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
35	40	30 (3)	39 (3)	43	42	36	41

**Habilidades:** Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Sabiduría popular (Kislev) (Int), Cotilleo (Em), Regatear (Em), Orientación (Int + 10), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Lengua secreta (Jerga montaraz) (Int), Código secreto (Montaraz) (Int), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Nadar (F)

**Talents:** Oído aguzado, Orientación, Errante, Viajero curtido, Imperturbable

#### Combate

**Ataques:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14

**Armadura (Media):** Camisa de malla y Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 3)

**Armas:** Arma de mano (Espada) (1d10 + 3), Escudo (1d10 + 1; Especial), Daga (1d10)

#### Enseres

Devin está preparado. Viste una sencilla camisa de tela y pantalones marrones del mismo material. Un largo manto marrón cuelga de sus hombros, usado para dar calor, no por moda. Una mochila cuelga de uno de sus hombros, llena de raciones, un par de odres de agua y un rollo de cuerda. También es propietario de un rocín inapropiadamente llamado Boris. El caballo lleva su silla, pienso, una tienda individual y algunos otros suministros mundanos para viajar. Devin tiene poco dinero, 12 *c*.

### EQUIPAMIENTO PARA EL VIAJE

Antes de que los PJs se pierdan y mueran (o no) en el Drakwald y los bosques de más allá, animales a hacer primero algunas compras. El viaje debería durar cerca de un mes, y hay lugares donde detenerse y comprar suministros extras por el camino. Necesitan comida y agua para el viaje, más diversos artículos. Sin embargo, el tener prisa no deja mucho tiempo para regatear, por lo que deben pagar el precio completo de la lista de precios para sus artículos. Los personajes sin fondos podrían a tu elección exprimir algunas monedas más a Lord Frederick o sus empleadores.

### SOBRE LAS COLINAS Y A TRAVÉS DE LOS BOSQUES

Ruhrhoff es una pequeña aldea a unos 560 kilómetros al noreste de Altdorf y a unos 110 kilómetros al sudoeste de Wolfenburgo, colocando la aldea en algún lugar al otro lado del Drakwald en la provincia de Hochland. Llegar a él significa viajar por tierra a través de una extensión de bosque bastante peligrosa presuntamente llena de todo tipo de cosas horribles. Por supuesto, los PJs podrían navegar el Talabec, y luego el Cauce de Lobos, lo que eliminaría gran cantidad del Drakwald, pero el pueblo no aparece en las vías fluviales, por lo que finalmente los PJs deberán desafiar al bosque.

Aunque el viaje por río es mucho más rápido, los PJs cruzando la campiña podrían cubrir sobre 25 kilómetros diarios por carretera a paso normal o, siendo ambiciosos casi 40 kilómetros diarios. Como este viaje

requiere viajar a través de bosque denso, en el mejor de los casos los personajes podrían ser capaces de recorrer sobre 20 kilómetros diarios. A este paso, llevaría los personajes poco menos de un mes llegar a la aldea, suponiendo que no haya problemas. Los caballos no aceleran mucho las cosas puesto que los caminos por el bosque son peligrosos y plagados con obstáculos que los corceles podría encontrar difícil sortear o esquivar. En resumen, si los aventureros pueden encontrar pasaje por el río, reducirán el tiempo de viaje a la mitad.

Sin embargo, el viaje por tierra podría ser la única opción y los personajes podrían cubrir 25 kilómetros diarios o 32 kilómetros por carretera y forzando la marcha. Al final de cada día de marcha forzada los personajes deben realizar una tirada de **Resistencia**. Un fallo en la tirada impone una penalización de -10 a todas las características y reducen la cantidad de terreno que cubren al día siguiente en 1,5 kilómetros. Los fallos múltiples son acumulativos y los personajes que ganen una penalización de -30 deben descansar durante un día o empezar a recibir Heridas, al final de cada día después de ello, reciben 1 Herida que no se cura hasta que el personaje descanse al menos un día por Herida ganada. En resumen, es un viaje duro.

## PRINCIPALES ASENTAMIENTOS

Diversos asentamientos en la zona dan a los personajes un lugar donde reabastecerse y descansar. Ahlenhof, Feuerfahl y Schmiedorf son posibilidades, siendo como Delberz y Untergard, de los que siguen sus descripciones.

### DELBERZ

Esta pequeña ciudad se encuentra en el Río Delb a lo largo de la carretera Middenheim-Aldorf. Esta próspera comunidad sobrevive con los negocios que les producen los viajeros. Los personajes acercándose a Delberz notan extensos viñedos rellenando las zonas despejadas de árboles centenarios, que producen un buen vino dulce preferido por la aristocracia de todo el Imperio. Dentro de esta comunidad hay una serie de posadas y albergues que atienden a las caravanas y viajeros. Las habitaciones son cómodas y razonables.

### UNTERGARD

Hasta la incursión del Caos, Untergard era un pueblo próspero que se extiende a ambas orillas del Río Taub, pero durante la invasión de las fuerzas de Archaon, se libró aquí una terrible batalla, ya que era un valioso lugar de cruce. El resultado del conflicto dejó al pueblo en ruinas y los supervivientes huyeron a Middenheim en busca de refugio. En el vacío que dejaron, surgieron Mutantes del Drakwald y reclamaron la destrozada comunidad. Sobrevivieron secuestrando viajeros que se acercaban demasiado, arrastrándolos de vuelta a su ídolo de Piedra de Disformidad y sometiéndolos a su influencia corruptora, ampliando así su horrible número. Este lugar es peligroso para visitar o reabastecerse, pero los PJs tienen pocas opciones. Los personajes pueden aprender algo sobre Untergard y los peligros que se dice que se encuentran allí con el éxito en una tirada **Difícil (-20) de Sabiduría popular (El Imperio) o Desafiante (-10) de Cotilleo**.

## ENCUENTROS EN EL DRAKWALD

El Drakwald es tan peligroso como oscuro y amenazante. Los viajes largos bajo el dosel de este antiguo bosque pone a los personajes en contacto con todo tipo de criaturas terroríficas, muchas de las cuales disfrutan de la idea de devorar aventureros. Además de los Mutantes y los Hombres Bestia, el Drakwald esconde Goblins, bandidos, y la ocasional banda de guerreros que luchan en nombre de Boris Todbringer, limpiando los bosques de Hombres Bestia y corrupción. También una profusión de aldeanos perdidos y antiguas ruinas de los Elfos o de otro origen, así como estatuas ocasionales como monolitos y Piedras de Manada. Es un bosque extraño e inquietante, y cualquier sombra podría ocultarse la muerte.

Mientras los personajes viajan por el bosque deberían tener una serie de encuentros. La frecuencia y naturaleza de esos encuentros depende de ti, pero un buen método es una posibilidad acumulativa de 5% por día de viaje, y si los PJs tienen un encuentro, deberían tener un 30% de posibilidades de tener un segundo encuentro el mismo día o noche. Al comenzar el siguiente día, las posibilidades se resetean al 5%. Si lo prefieres, lanza los encuentros cuando gustes. En vez de escudriñar

## USANDO ESTE CAPÍTULO POR SEPARADO

Esta entrega de Los Mil Tronos puede funcionar fácilmente como una aventura independiente. Puedes insertarla en casi cualquier campaña. En lugar de que los PJs busquen activamente información sobre la villa, es posible que la recolecten tras escuchar rumores de algún lugar encantado. Otro gancho es sembrar la escena de aventureros desaparecidos que fueron a explorar esta vieja mansión, o simplemente hacer del lugar algo que los PJs puedan ver desde la carretera.

La batalla final en el Templo de la Plaga puede ser jugada de múltiples formas. Karl podría ser un inocente chico de Kietchdorf que los PJs salvan de ser sacrificada a los Dioses Oscuros, dando a los PJs un poco más de razón para salvarle y devolverle a su aldea. Sophia y los Lahmians pueden dejarse fuera por completo, o pueden llegar para la batalla final, dándote así un gancho para crear nuevas aventuras, quizás conduciendo a los PJs a futuras investigaciones para descubrir porqué los Vampiros estaban desde el principio.

### TABLA 5-1: ENCUENTROS DEL DRAKWALD

Tirada	Acción	Fuente
01-10	Cadáveres	-
11-15	Troll	Bestiario del Viejo Mundo, pág. 113.
16-25	Claro	-
26-30	Goblins	WJDR página 229
31-40	Bandidos	WJDR, pág. 233
41-45	Piedra de Manada	-
46-50	Mutantes	WJDR pág. 230, <i>Bestiario del Viejo Mundo</i> pág. 106, <i>Tomo de Corrupción</i> pág. 25
51-60	Hombres Bestia	WJDR pág. 230, <i>Bestiario del Viejo Mundo</i> pág. 101, <i>Tomo de Corrupción</i> pág. 96
61-65	Mutantes	WJDR pág. 230, <i>Bestiario del Viejo Mundo</i> pág. 106, <i>Tomo de Corrupción</i> pág. 25
66-75	Cazadores	Ver entrada
76-80	Ruinas	-
81-85	Orcos	WJDR página 230
86-95	Hombres de Todbringer	Ver entrada
96-00	Tira dos veces más ignorando este resultado 50	

diversos libros de reglas buscando encuentros apropiados para el Drakwald, puedes tirar en la **Tabla 5-1: Encuentros del Drakwald**. Como el espacio es escaso, esta tabla hace referencia a otros libros de reglas de WJDR. Si se menciona un libro que no tengas, tira de nuevo o elige algún otro.

#### Cadáveres

Colgando de cuerdas atadas a los árboles hay 1d10 + 2 cadáveres en diversos estados de descomposición. Están hinchados, picoteados por cuervos y donde sus pies penden cerca del suelo, los carroñeros del bosque ya se han ocupado de ellos. Todas las víctimas están desnudas y los asesinos mataron a hombres y mujeres por igual. Los personajes que se queden aquí más de unos minutos automáticamente desencadenan otro encuentro. Tira en la **Tabla 5-1: Encuentros del Drakwald**, ignorando un resultado de 01 a 10.

#### Troll

Un Troll profundamente grasiento ha reclamado esta sección del bosque. El hedor de la putrefacción, vómito y excrementos empapa el pesado aire. La guarida del Troll está en el centro de un claro con un montón de cadáveres y huesos que forman una colina alrededor de su campamento. Hay un 10% de posibilidades de que sea un Troll del Caos.

## Claro

Tras un muro de árboles y maleza hay un pequeño claro. Los personajes pueden detectar esta zona con una tirada exitosa de **Percepción**. Esta zona de hierba está salpicada de luz solar (o de luna, dependiendo de la hora del día). Puede haber algunas piedras pero poco más. Examinando la zona podría (a tu elección) aparecer algunos objetos de interés. Cada nivel de éxito en una tirada de **Desafiante (-10) de Buscar** descubre uno de los siguientes objetos: una flecha rota, un cuerno de caza partido, un trozo de carne sangrienta, un montón de apestoso estiércol, una calavera Humana, una extraña marca en uno de los árboles, una vieja salchicha o un par de pantalones. En algunos claros -sobre el 20%- hay un tapón en el suelo. Una tirada **Difficil (-20) de Buscar** la localiza. Levantar el tapón normalmente requiere una tirada **Desafiante (-10) de Fuerza**, pero puede ser más fácil o difícil dependiendo del tiempo pasado desde la última vez que se abrió. Dentro del agujero pasa agua potable fresca: en otros tiempos, cuando los Middelhandeses tenían un mayor control sobre el Drakwald, los cazadores cavaban hoyos en la tierra para aprovechar las corrientes subterráneas para rellenar sus odres.

## Goblins

Una banda de Goblins tiende una emboscada en el bosque. Han frotado los árboles con sus heces con la esperanza de atraer a sus presas. Cuando los PJs estén a 8 metros, sueltan flechas a los personajes. Debe haber 2 Goblins por cada personaje jugador más 1 Goblín por PNJ. Hay un 10% de posibilidades de que los Goblins estén liderados por un Orco (ver **Orcos** en *WJDR*, página 230).

## Bandidos

Una banda de despiadados bandidos ronda por el bosque buscando abordar viajeros. Los bandidos podrían estar acechando a los PJs, en cuyo caso hay uno por cada PJ más uno por cada dos PNJs, en mitad del ataque a otros viajeros (una buena oportunidad de introducir personajes de reemplazo) o estar luchando por sus vidas contra otros moradores del Drakwald.

## Piedra de Manada

Hay una gran piedra oscura sobresaliendo del suelo del bosque como un enorme diente podrido. Alrededor de su base hay restos carbonizados de madera. Brazos, piernas y trozos de armas y armaduras rotos sobresalen de la madera quemada. El hollín cubre la piedra, aunque el musgo se



aferra a ella en algunos lugares. Los personajes que inspeccionen la piedra encuentran diminutas marcas que la cubren. Los que puedan leer la Lengua de los Hombres Bestia pueden identificar las marcas como nombres de Hombres Bestia, oraciones a las Fuerzas Malignas o asquerosas maldiciones. Hay un 10% de posibilidades de que Diablillo (*WJDR* página 229) esté oculto cerca y vigilando, colocado allí por Ruprecht para estar pendiente de los PJs. Si está presente, podría trabajar para Ruprecht o para algún otro siervo del Caos a tu elección.

Con una tirada **Desafiante (-10) de Buscar** aparecen 2d10 Chelines, un arma de calidad superior (+10 a las tiradas de HA) o raciones para 1d5 días. También podría haber otros objetos de interés, especialmente si los PJs están pescando alguna pieza de equipo en particular para una futura profesión.

## Mutantes

Una banda de Mutantes se esfuerza por sobrevivir en este maldito bosque. Tienen una desconcertante variedad de mutaciones, desde alteraciones estéticas a cambios más profundos. Debería haber 3 Mutantes por cada PJ más 1 por cada PNJ. Tienen poco de valor y atacan solo por necesidad de agua y comida, más que por perversidad (aunque puede haber de esos también). Los perfiles de los Mutantes presentados en *WJDR* y *Bestiario del Viejo Mundo* deberían ser suficientes para jugar este encuentro pero si te sientes creativo, siéntete libre de hacer rápidamente Mutantes usando tablas del *Tomo de Corrupción*. No te arrepentirás, pero tus jugadores quizás sí...

## Hombres Bestia

Las criaturas más numerosas del Drakwald son los odiados Hombres Bestia. Solo es cuestión de tiempo antes de que los PJs se encuentren moviéndose en territorio de estos monstruos. Si solo tienes *WJDR*, debería haber un Hombre Bestia por cada PJ. Si tienes *Bestiario del Viejo Mundo* debería haber un Gor por cada PJ más un Bestigor por cada tres PJs. Por último si estás usando *Tomo de Corrupción*, aplica lo mismo que con el *Bestiario del Viejo Mundo*, pero puedes preparar una multitud particularmente repugnante de Hombres Bestia para aterrorizar a tus jugadores.

## Cazadores

De los árboles surge un grupo de tres cazadores. Están cazando cerdos salvajes, faisanes y ciervos y están sorprendidos -si no algo suspicaces- de ver a un grupo de viajeros lejos de las preciadas carreteras principales. Si los personajes están perdidos, estos hombres pueden dirigirlos en la dirección correcta hacia Kietchdorf con una tirada exitosa de **Carisma**. Dos o más niveles de éxito indica que los cazadores están esperando ayudar a los PJs. Acompañan a los personajes durante un día, más un día por cada dos niveles completos de éxito. En compañía de los cazadores los personajes cubren el doble de la distancia normal y la posibilidad de un encuentro cae a un 2% por día.

## Anden, Rupert y Trent

### Humanos Cazadores

Los tres hombres son cazadores y tramperos canosos. Todos están muy a gusto en el Drakwald, habiendo aprendido a evitar a los peores moradores. Anden tiene pelo rojo brillante y ojos verdes. Rupert y Trent tienen ambos pelo y ojos marrones.

*Puntos de Locura:* 1

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
34	45	38 (3)	45 (4)	47	31	33	41

**Habilidades:** Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Escondarse (Ag), Rastrear (Int), Cotilleo (Em), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Buscar (Int), Código secreto (Montaraz) (Int), Poner trampas (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

**Talentos:** Recio, Reflejos rápidos, Recarga rápida, Errante, Especialista en armas (Arco largo), Muy resistente

### Combate

**Ataques:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 14

**Armadura (Ligera):** Armadura de cuero completa (Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1)

**Armas:** Arma de mano (Hacha) (1d10 + 3), Arco largo con 10 flechas (1d10 + 3; Alcance 30/60; Recarga Libre; Perforante)

#### Enseres

Todos los cazadores visten cuero ligero y mantos marrones. Llevan sus arcos y aljabas colgados de sus hombros cerca de sus mochilas, que están llenas de raciones, material de contraveneno, odres de agua y un par de antorchas junto a yesca y acero.

#### Ruinas

El Drakwald está lleno de ruinas de aquellos que intentaron hacer vida bajo las ramas de este siniestro bosque. Las pruebas más evidentes del paso de colonos anteriores son simplemente un muro derrumbado, la estructura vacía de una casa abandonada o rarezas escultóricas como una cariátide abandonada sobre un antiguo puesto avanzado Elfo o la enorme cabeza cortada de un antiguo monstruo de piedra. Las ruinas no siempre están vacías. Cuando saques este resultado, tira otra vez. Si salen bandidos, Globins, Orcos o Mutantes, añádelos al encuentro. Si no, las ruinas están vacías y los PJs las pueden usar el lugar como albergue.

#### Orcos

Una banda de Orcos sedientos de sangre marcha a través del bosque en alguna misión de muerte y destrucción. Los Orcos atacan a cualquier cosa viviente que encuentran. Debe haber un Orco por cada PJ o PNJ.

#### Hombres de Todbringer

Boris Todbringer asigna sus hombres para purgar las infestaciones del Caos del Drakwald. Emergiendo de los árboles o siguiendo uno de las muchas trochas de caza hay una docena de Caballeros Pantera. No son particularmente amistosos, ya que la gente que vaga por el Drakwald no suele ser para nada buenos. Sin embargo, si los personajes explican su misión y pasan una tirada **Desafiante (-10) de Carisma** pueden convencer a los caballeros de su honesta misión. Si Devin está con los PJs la tirada es **Fácil (+20)**. Si los PJs superan la tirada, los caballeros les avisan de que se ha desatado una plaga en las cercanías de Kietchdorf, e instan a los PJs a que eviten el lugar. Los personajes que fallen la impresión a los caballeros son detenidos. Si se resisten los caballeros luchan hasta que pierdan a cinco de sus miembros, momento en el que se retiran y difunden la descripción de los PJs en Middenheim y por toda la región, afirmando que son agentes de Caos. Este rumor impone una penalización de -20 a todas las tiradas de **Empatía** hechas en zonas pobladas a lo largo del resto del capítulo. Si los PJs se entregan voluntariamente, son enviados a un campamento a unos 16 kilómetros al norte, donde se les deja durante dos semanas, hasta que sus empleadores se enteran de ellos y les sacan. Como se juegue esto depende de ti.

**A** unos tres días de Ruhrhoff, los PJs llegan a una pequeña aldea llamada Kietchdorf. Tras un mes de viaje y desgarradores encuentros, una cama y comida caliente debería ser demasiado buena para dejarla pasar. Mientras se aproximan, los delgados árboles dan paso a pequeños campos, casas y granjas.

Durante la Incursión del Caos, los aldeanos huyeron de sus hogares hacia la seguridad de Middenheim y acaban de comenzar el lento regreso a casa. Muchas de las estructuras muestran signos de desentendimiento y abandono, principalmente en forma de ventanas y puertas tapiadas, agujeros en el techo de paja o simplemente pilas de basura. A pesar de las a menudo pobres condiciones, la gente del pueblo ha regresado y trabaja para construir un nuevo comienzo. Una vez sirvió como punto de parada para los viajeros que iban entre Wolfenburgo y Middenland, pero dado el estado de la antigua ciudad, ha habido pocos motivos para visitarla, y la gente que viene de allí son observados con aspecto oscuro y bruscas preguntas.

A pesar de los mejores esfuerzos de los vecinos por reconstruir y reanudar sus vidas, una oscuridad más profunda acecha fuera de su vista. La mayoría ha reabierto sus tiendas y abierto las puertas de sus tiendas y

## Caballeros Pantera

### Humanos Caballeros Pantera (ex escuderos)

Los Caballeros Panteras se distinguen por las altas crestas de Hombres Bestia que coronan sus yelmos y las moteadas pieles de grandes felinos tejidos en sus mantillas. Son severos y están acostumbrados a todo tipo de horrores. La mayoría son completamente leales al Graf Boris Todbringer, dando sus vidas en la defensa de Middenheim.

*Puntos de Locura:* 3

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
62	32	47 (4)	45 (4)	30 (40)	34	50	36

**Habilidades:** Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Estrategia y tácticas) (Int), Criar animales (Int), Adiestrar animales (Em + 10), Carisma (Em), Mando (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Esquivar (Ag + 10), Cotilleo (Em), Percepción (Int), Montar (Ag + 10), Lengua secreta (Jerga militar) (Int), Hablar idioma (Kisleviano) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 20)

**Talentos:** Sangre fría, Etiqueta, Recio, Especialista en armas (Caballería), Golpe poderoso, Golpe letal, Guerrero nato

#### Combate

**Ataques:** 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 18

**Armadura (Pesada):** Placas completa (Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5)

**Armas:** Arma de mano (1d10 + 5; Valor Crítico + 1), Lanza de caballería (1d10 + 6; Valor Crítico + 1; Rápida, Impactante, Agotadora), Escudo (1d10 + 3; Especial)

#### Enseres

Todos los Caballeros Pantera montan poderosos destreros equipados con bardas de placas completa. Todos llevan material común de viaje, incluyendo comida para un par de días, agua, antorchas, yesca y acero de aseo.

## EVOCANDO EL DRAKWALD

No hay en absoluto ninguna razón para que tengas que describir cada minuto de viaje a Ruhrhoff, hacerlo podría resultar en que tus jugadores se duerman, se apuñalen a sí mismos con tenedores o se golpeen las cabezas repetidamente contra la mesa de juego. En vez de eso, ofrece una narración descriptiva, dando algunos detalles del viaje, deteniéndote solo en describir cosas interesantes que los PJs podrían ver o encontrar. Asegúrate de que siembras tus descripciones con lugares para que los PJs exploren y da a los PJs oportunidades de tomar decisiones. Abundan las oportunidades de aventuras paralelas, con la oportunidad de perderse o pasar a través de fascinantes zonas de bosque o cerca de asentamientos inusuales o desagradables. Engalana el viaje de la forma que desees.

## - KIETCHDORF -

tabernas, y la vida se ha acercado a la normalidad tan desesperadamente deseada. Pero ha llegado una enfermedad.

No es seguro de donde vino esta plaga. Algunos culpan a la tierra contaminada dejada quemada por los enfurecidos Hombres Bestia. Otros murmuran sobre los Hombres Rata. Algunos incluso señalan a otros, sospechando que antiguos vecinos son sectarios del Viejo Padre Nurgle. Independientemente de la causa, la mayoría está bastante enfermo, incapaz de levantarse de la cama. Los síntomas son los mismos: palpitantes ampollas que estallan con inmundicia verde y luego rezuman sin cesar.

El brote ha tenido un efecto desastroso en la aldea. Los pocos viajeros que había ahora evitan Kietchdorf, pasando a buscar lugares más seguros en otros lados. Parece nada de lo que la gente ha podido hacer ha tenido suerte en estancar o detener la propagación de la plaga. Los sanadores han fallado todas las veces, y ahora, la aldea ha enviado mensajeros a Middenheim, rogando a las hermanas de Shallya que vengan y alivien su sufrimiento. Saben que tienen pocas oportunidades de recibir la ayuda que buscan, pero se aferran a la esperanza de evitar la creciente desesperación.

## ENTRANDO AL PUEBLO

Cuando los PJs entran al pueblo no parece haber mucha gente alrededor y los que hay parecen pálidos y enfermos. Algunos tosen continuamente, y otros están cubiertos de forúnculos y lesiones. Los pocos que parecen sanos están haciendo el trabajo de varios o atienden las necesidades de los enfermos.

Dependiendo de sus acciones anteriores, podría haber carteles de se busca describiendo a los PJs y sus presuntos crímenes. Si este es el caso, no tiene importancia si toman precauciones pues los ciudadanos del pueblo tienen sus propios problemas y no tienen interés en prender o informar del grupo, aunque los personajes tienen un penalizador de -10 a todas sus tiradas basadas en Empatía.

Solo hay unos pocos lugares abiertos: la tienda tradicional, la herrería y la taberna.

## EL VIAJERO EXPERTO

La tienda tradicional de la aldea es un edificio de tamaño modesto con un techo bruscamente puntiagudo y una chimenea escalando el lateral del edificio. Tras la veranda está la entrada principal. Algunas ventanas de cristal rotas en el frente de la tienda ofrecen una vista del interior, revelando una tienda tradicional de suministros. Pintados sobre las paredes hay un buen retrato de un vagabundo silbando, levantando un palo sobre sus hombros del que cuelga una bolsa.

Uli Ghets regenta el Viajero Experto. Es un hombre mayor pero no muestra signos de enfermedad y es amable, aunque un poco brusco. Tiene disponible un limitado suministro de mercancías comunes pero no tiene ningún producto perecedero. Los precios están algo por debajo de la media ya que no hay demanda, y lo vende todo con un 20% de descuento.

### TABLA 5-2: TIRADAS DE COTILLEO

#### Cotilleos Sobre Ansel Vorman

Niveles de éxito	Rumor
0	<i>“¿Ansel Vorman? Creo que una familia con ese nombre vivía en Ruhrhoff. No estarán allí pos ya. Poque no hay nadie allí ya. Poque no hay nadie en ese pueblo ya”.</i>
1	<i>“Conocí a algunos Vorman que vivieron en Ruhrhoff en el borde norte del pueblo. Tenían una casita de dos pisos, que hicieron, bastardos afortunados. Claro, ahora que pienso lo que le ocurrió al pueblo, quizás no eran tan afortunados”.</i>
2	<i>“Ahora que lo mencionas, podría jurar que vi a alguien cerca de la vieja casa Vorman mientras cabalgaba de regreso de Schweisbach tras mis repartos de ayer”.</i>
3+	<i>“Vi una mujer extrañamente vestida con un grupo de gente saliendo de la casa Vorman”.</i>

#### Cotilleos Sobre Ansel Vorman

Niveles de éxito	Rumor
0	<i>“¿Ruprecht? Me pregunto si te refieres a uno de los muchachos de Lucius Hahn. No creo que sea de nacimiento noble, pero de seguro que actúa como si lo fuera”.</i>
1	<i>“Villa Hahn es una enorme mansión construida por Lucius Hahn para su familia. Ni idea de si aun está allí tras lo ocurrido en Wolfenburgo”.</i>
2	<i>“Villa Hahn está a unos seis kilómetros al oeste de Wolfenburgo de la carretera principal. Un montón de cosas extrañas ocurren allí desde los dos últimos años. La mayoría de la gente se mantiene alejada”.</i>
3+	<i>“Villa Hahn está encantada desde que uno de sus muchachos se volvió loco y mató a toda la familia”.</i>

No sabe mucho sobre lo que está ocurriendo en el pueblo, y si se le presiona, sugiere que hablen con Gerhard Dietrich en El Bebedero. Los PJs pueden preguntarle sobre Ansel (ver **Cotilleos** para más detalles).

## EL BRAZO Y EL MARTILLO

El Brazo y el Martillo es la herrería del pueblo, propiedad de un tipo desanimado llamado Timm Backer. La tienda está enfrente y carece de paredes para mantenerla fresca. En cambio, su techo está sostenido por gruesas columnas de madera que se alinean a cada lado. En el centro se encuentra la forja. Está en brasas, y un rápido vistazo alrededor muestra que no hay nadie próximo; una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción** revela un herrero cubierto de hollín sentado como un bulto en un taburete con la mirada perdida. Pasa desapercibido fácilmente porque se confunde con el entorno y no se mueve.

Tras la tienda está la casa del herrero: es pequeña, sencilla y pintoresca. Todas las ventanas están rotas y hay algo de daño por fuego.

Los personajes que consigan localizar al herrero en la tienda le asustan. Se disculpa rápidamente, frotándose las manos en el delantal de cuero. Balbucea un poco, por lo que es difícil entenderle. Puede reparar objetos sencillos pero carece de los materiales para forjar algo de nuevo.

Si se le pregunta, Backer revela la situación que sufre el pueblo (nunca mejor dicho). Un personaje con éxito en una tirada de **Carisma** encuentra que el hombre se viene abajo, derramando enormes lagrimones. Gime, *“Los Hombres Bestia se llevaron mi esposa y chico. No les he visto en semanas. Temo que estén muertos”*. Les describe con detalle. Si los personajes encontraron los cadáveres en el Drakwald una tirada de **Inteligencia** recuerda ver cuerpo que coinciden con la descripción del hombre. Si se le revela esto a Backer, se ahorca esa noche.

## EL BEBEDERO

La única taberna abierta es El Bebedero. Gerhard Dietrich la mantiene abierta porque es lo único que le queda y porque también hace de ayuntamiento. Dentro hay una colección de mesas y sillas con una barra en un lateral. Cuando entran los PJs hay tres hombres dentro: dos hombres en mesa separadas, Gerhard Dietrich y Lukas Schmidt, y un hombre tras la barra llamado Niklas Petersen. Si los PJs preguntan al tabernero por Gerhard o dicen su nombre en alto, él habla en alto y permite al grupo que se siente con él. Gerhard Dietrich es un hombre mayor, en los cincuenta. Parece como si hubiera visto su parte de duro trabajo así como de su tristeza.

Gerhard da a gusto su opinión sobre casi cualquier tema. Cree que los Hombres Bestia son los únicos culpables del actual estado del pueblo. Cree que aun hay un montón de cosas innombrables en la zona abandonada por la guerra. También cree que hay gente en la zona que adora a los Dioses Oscuros.

Los PJs pueden volver al Bebedero siempre y cuando quieran adquirir información adicional. Si le preguntan por Ruprecht Hahn, Gerhard dice que conoce la mansión a las afuera de Wolfenburgo que fue propiedad de Lucius Hahn, pero no sabe si un tal Ruprecht vive allí. Si se le pregunta por Ansel Vorman, responde que Ansel vivía con sus abuelos en Ruhrhoff, justo al borde del pueblo. Si le preguntan por el chico, a Gerhard se le hace un nudo en la garganta y no puede hablar. Le brotan lágrimas de sus ojos, y no dice nada relacionado con los niños. El silencio se debe a que su hijo mayor, Johann, ha desaparecido. Cuando los PJs hayan agotado sus preguntas y empiecen a marcharse, Gerhard dice lo siguiente.

*“Por la manera en la que vuestra gente hace las preguntas y la manera en que miras, has visto un montón. Mi hijo lleva desaparecido desde hace unos cuatro meses. Simplemente desapareció una noche. Creo que son los sectarios quienes lo tienen. De cualquier manera, me preguntaba si vuestra gente podría estar pendiente de él. Sé que es una posibilidad remota, pero tengo que pedirlo”.*

Si el grupo rechaza buscar a su hijo, agacha la cabeza y dice, *“Es duro ahí fuera, y no necesitáis que os endosen la carga de otra persona”*. Si los PJs se ofrecen a estar pendiente, él dice, *“¡Gracias! Se llama Johann, y tiene diecinueve años. Podría llevar un anillo familiar en su mano derecha. No lo he encontrado por ningún lado de la casa”*. Entonces muestra a los PJs un anillo de su propia mano con un elaborado blasón familiar sobre él. El anillo parece de fabricación barata, y es un obvio

## ¿QUÉ ESTÁ PASANDO REALMENTE?

De hecho, los verdaderos culpables son los sectarios de Nurgle. Con la milicia aun esparcida por la Incursión del Caos, los sectarios se han vuelto descarados con sus planes, golpeando casi abiertamente. Su último plan para convertir a los aldeanos a su enfermo amo es contaminar el agua potable con fluidos tomados de un Portador de Plaga obligado. Se infiltran en la aldea por la noche y vierten la dulce savia en los pozos. Tienen la esperanza de que los lugareños se conviertan a las Fuerzas Malignas en busca de socorro. Quizás podrían, si los mensajeros no llegan a Middenheim.

intento de que el propietario parezca importante. Johann Dietrich no ha sido capturado por sectarios y de hecho es, el sumo sacerdote del Templo de la Plaga.

## COTILLO

Los PJs pueden preguntar a otras personas del pueblo, o si siguen adelante hacia Ruhrhoff, pasan otros varios viajeros durante los tres días que quedan de viaje. Nadie sabe nada sobre la enfermedad que azota Kietchdorf, pero podrían responder preguntas relacionadas con Ansel, Tobias y/o Ruprecht si no saben nada sobre ellos aun. Si los PJs

preguntan sobre Ruprecht o Ansel tienen que hacer una tirada **Muy Fácil (+30) de Cotilleo** y consultar la **Tabla 5-2: Tiradas de Cotilleo**. Lo que sonsaquen depende de los niveles de éxito. Cada persona que los PJs pregunten solo sabe sobre uno de los individuos preguntados. Si los PJs hacen preguntas sobre Tobias, nadie sabe nada por el nombre. Si preguntan sobre un hombre con un chico, una tirada **Muy Fácil (+30) de Cotilleo** revela lo siguiente.

*“Sabes, ahora que lo dices, vi a un hombre viajando con un chico. Lo recuerdo porque el chico tenía una capucha o algo sobre su cabeza, y el hombre parecía realmente nervioso y mantenía al chico tras él, por lo que no podía verle bien”.*

## - VORMANHAUS -

El pueblo de Ruhrhoff ha sido completamente devastado, otra víctima de la Incursión del Caos. La mayoría de edificios y casas han sido quemados hasta los cimientos, y los que aun quedan están tapiados. Ocasionalmente los PJs ven una “X” amarilla en las puertas de algunos edificios. Los personajes saben se usa comúnmente para marcar la plaga. Se puede ver a vagabundos y osamenteros rebuscando entre los escombros y buscando en los cuerpos de los muertos por algo de valor. Corren y se esconden cuando ven venir a los PJs. Las carreteras se han agrietado y roto, y el suelo está irremediadamente quemado. Los PJs deben ir al centro del pueblo para llegar a la casa de Vorman, que es fácilmente localizable.

Milagrosamente, la casita sigue en pie. Una modesta construcción de dos pisos, la casa Vorman debió haber sido un lugar idílico para vivir cuando el pueblo era próspero. Pero ahora el techo y la mayoría de la primera planta ha desaparecido, las ventanas y puertas están tapiadas, el armazón en ruinas y el patio descuidado. Los tablones que se cruzaban en la puerta principal están ahora a un lado en el suelo y la puerta está abierta.

El interior de la casa está casi vacío, el contenido tomado por los propietarios o saqueo hace tiempo. Sobre el suelo yacen destrozados trozos de madera y piedra irregular que formaban parte de las paredes o techo. Hay una escalera que conduce a lo que queda de la primera planta. Todo está cubierto de una gruesa capa de hollín y suciedad. Un olor asqueroso cuelga del aire, digno de producirle náuseas a cualquiera.

Una tirada exitosa **Rutinaria (+10) de Rastrear** o **Percepción** revela diversas huellas abriéndose paso entre los escombros desde la puerta principal hacia el sótano y volviendo. Con una tirada exitosa **Difícil (-20) de Rastrear** o **Percepción** los PJs pueden contar que varias personas, no solo dos, han estado aquí recientemente. Estas huellas son de Tobias, Karl y los Lahmians.

Si algún PJ valiente decide buscar en la planta alta de la casa, el suelo podrido está en peligro de derrumbarse. Hay un 15% de posibilidades por PJ en la primera planta de causar el derrumbamiento del suelo. Haz este chequeo cada asalto que pasen en la primera planta. Si el suelo se hunde, los PJs caen a la planta principal donde reciben un daño de 1d10 + 1 por el problema. No hay nada de valor en la primera planta.

Siguiendo lo que pueden recordar del diario de Ansel, los PJs podrían finalmente dirigirse al sótano. Una vez lo hagan, son golpeados inmediatamente por un olor horrible y una visión incluso peor. La sangre seca cubre el suelo y las paredes. Fragmentos de hueso y trozos de carne disecada extrañamente preservada ensucian gran parte del suelo del sótano en una gran mancha oscura. Es lo que queda de la amada de Ansel, Ermaline. Los PJs deben hacer una tirada **Rutinaria (+10) de Voluntad** o verse inmediatamente obligados a abandonar el sótano. Cualquiera capaz de permanecer puede hacer una tirada **Muy Fácil (+30) de Percepción** y ver un contorno donde se encontraba el *Collar de la Lealtad Indefectible*.

Mientras los PJs exploran el sótano, un grupo de sectarios del Padecimiento Eterno desciende a la casa en ruina. Los sectarios acechaban en el bosque y a menos que los PJs hicieran el esfuerzo de explorar los alrededores, estos sectarios deberían conseguir saltar sobre ellos, si los PJs aseguraron el terreno, pueden luchar con los sectarios antes de explorar la casita. Tobias les ha enviado a destruir, o al menos a lentificar a los PJs. Hay un sectario por PJ y 1 por cada PNJ que aun siga con los personajes. Los personajes huyendo del sótano debido a los horrores encontrados allí, tropiezan con las armas esperando de estos miserables siervos de Nurgle. Lleva 1 asalto a los PJs que aun están en el sótano reunirse con sus compañeros arriba.

Debido los pequeños cuartos de la casita en ruinas, luchar con un arma a dos manos y o un arma a distancia lleva una penalización de -10 a las tiradas pertinentes. Luchar sobre los escombros también impide el movimiento (se reduce a la mitad). Peor aun, cada asalto, un combatiente debe superar una tirada **Fácil (+20) de Agilidad**. Fallar por 10 o menos significa que el personaje se tambaleó y solo puede hacer media acción este asalto. Fallar por más de 10 indica que el personaje resbala y cae.

### Sectarios del Padecimiento Eterno

#### Forajidos Mutantes

Los sectarios encontrados en este capítulo son un grupo llamado el Padecimiento Eterno, un pequeño culto de Nurgle comenzado por Ruprecht cuando comenzó la construcción del templo. Tras la finalización del sitio profano, los seguidores siguieron con Ruprecht, y él les usó para capturar víctimas para sacrificar en sus rituales. Muchos se fueron tras la Incursión del Caos, pero Ruprecht ordenó a varios que se quedaran atrás y guardaran el templo por si lo volvía a necesitar alguna vez.

Los sectarios atacan en momentos específicos de la aventura, pero siéntete libre de que ataquen en cualquier momento que creas necesario. Momentos adecuados son cuando los PJs están haciendo mucho ruido o cuando se dirigen en una dirección que no quieres que vayan. Los sectarios vagan por Villa Hahn, dentro y fuera, en un intento de agradar a los benditos ocupantes. La proporción de sectarios debería ser uno a uno, pero siéntete libre de incrementar o decrementar esta cantidad basado en lo bien que los PJs lo estén haciendo o lo heridos que estén.

Puntos de Locura: 4

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
45	35	27 (2)	32 (3)	39	29	40	29

**Habilidades:** Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Escondarse (Ag + 10), Esquivar (Ag), Percepción (Int), Montar (Ag), Escalar (F),

Código secreto (Ladrón) (Int), Movimiento silencioso (Ag + 10), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Nadar (F)

**Talentos:** ¡A correr!, Errante, Golpe conmocionador

**Rasgos:** Mutación, Inquietante

### Combate

**Ataques:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12

**Armadura (Ligera):** Justillo de cuero (Cuerpo 1)

**Armas:** Arma de mano (Espada, Maza o Hacha) (1d10 + 2; Especial), Arco con 10 flechas (1d10 + 3; Alcance 24/48; Recarga Media)

### Enseres

Aparte su arma y armadura, los sectarios llevan poco. Cada sectario tiene un 10% de posibilidades de llevar un pequeño monedero con 1d5 - 1 Chelines y 1d10 - 1 Peniques.

### Mutaciones

Cada sectario tiene al menos una mutación. A continuación hay diez mutaciones y las modificaciones adecuadas al perfil. Si necesitas más, siéntete libre de tirar en cualquier tabla de mutaciones que tengas (*WJDR*, *Bestiario del Viejo Mundo* o la tabla de Mutaciones de Nurgle en el *Tomo de Corrupción*).

- **Excreción de Ácido:** Los poros de la piel del Mutante emiten un asqueroso líquido cáustico verde. Este Mutante no lleva armadura. Cuando golpea en combate, el PJ atacado debe superar una tirada de **Agilidad** o ser salpicado con la materia, perdiendo 1 Herida que ignora armadura y Resistencia.
- **Bestia con Mil...:** Selecciona una parte del cuerpo -orejas, ojos, pezones, pies- el Mutante está cubierto de ellos.
- **Coloración Extraña:** El Mutante es color verde enfermizo, amarillo orina o azul moratón.
- **Sustitución de Sangre:** Toda la sangre de los Mutantes ha sido reemplazada por pus y bilis. Cuando este Mutante es golpeado en combate su carne se raja y se derrama, y si muere, su cuerpo explota, esparciendo pus y bilis en 1d10 x 2 metros en todas direcciones. Modifica el perfil a: F 37 (3)
- **Nube de Moscas:** Una nube de tábanos revolotea sobre el Mutante, entrando y saliendo de su boca y nariz. Cualquier personaje a 2 metros (1 casilla) del Mutante recibe una penalización de -10 a su tirada de **Habilidad de Armas** ya que el enjambre de moscas interfiere en sus ataques.
- **Vómito Corrosivo:** Una vez por combate, como media acción, el Mutante puede rociar con el contenido de sus tripas una casilla adyacente. El vómito causa automáticamente daño 2 e ignora cualquier armadura. El vómito puede esquivarse pero no parado.

- **Hedor Asqueroso:** El cuerpo del Mutante produce un olor terrible, oliendo a vómito, leche agria y jamón rancio. Cualquier PJ que pueda olerlo recibe una penalización de -5 a su tirada de **Habilidad de proyectiles** cuando permanezca a 2 metros (1 casilla) del Mutante.

- **Extremadamente Gordo:** Bajo la piel del Mutante se han formado gruesas capas de grasa en manchas y borrones. Modifica el perfil a: F 20 (2); V 13.

- **Portador de Plaga:** El Mutante lleva la Podredumbre Neiglica y trata de tocar a uno de los PJs. Ver *WJDR* página 136 para detalles de esta enfermedad.

- **Piel Verrugosa:** Cada centímetro del cuerpo del Mutante está cubierto de grandes y palpantes verrugas. El Mutante gana 1 punto de armadura en todas las localizaciones.

Cada vez que un PJ busque en algún sectario en este capítulo, descubre una marca en algún lugar de su cuerpo, describiendo tres círculos con una mosca asentada en el centro. Se ha marcado mágicamente en su carne un Sello de Moscas permanente (ver **Sello de Moscas** en la página 116). Si se retira del cuerpo el sello no retiene su magia.

Registrar a alguno de los sectarios atacantes de la casa Vorman revela una nota garabateada seguida por una descripción de los PJs (ver **Documento #15**). Después de que los sectarios sean derrotados es posible que los PJs no sepan qué hacer a continuación, ni siquiera con la nota. Si no han recibido suficiente información, es posible que tengan que regresar y preguntar a la gente del pueblo algunas cuestiones más. Finalmente deberían averiguar sobre Villa Hahn, pero no necesariamente el templo, y decidir que viajar allí es la única pista.

## EL PUENTE ROTO

Llegar a Villa Hahn lleva como una semana de viaje desde Wolfenburgo. Como a seis días de travesía, los PJs llegan a los restos en ruinas de un puente de piedra, una víctima de la Tormenta del Caos. El ancho del río es de unos 20 metros y se mueve lentamente con grupos de algas verdes congregadas en las orillas. Cruzar el río no es tan peligroso ya que la corriente no es tan fuerte como para arrastrarles río abajo, pero el agua está hasta el tope de enfermedad y cualquier valiente debe hacer una tirada de Resistencia o ser la orgullosa víctima de la Viruela Verde (ver *WJDR* página 136).

Los PJs podrían buscar otra ruta para esquivar o cruzar el río, encontrando finalmente un cruce seguro a 1d10 + 8 kilómetros río arriba. Pueden viajar por la orilla río arriba o río abajo y finalmente encontrarán un método seguro de cruzar. Este retraso añade otro día al tiempo de viaje.

## - VILLA HAHN -

**T**ras casi una semana de viaje por la solitaria carretera a Wolfenburgo, los PJs llegan a un pequeño camino ahogado por matojos que conduce a una vieja y hundida finca. Los PJs son libres de explorar la finca en el orden que deseen, aunque la mayoría de los grupos son propensos a empezar por la mansión. La mayoría de lugares esconde algún peligro siniestro, alguna vil amenaza engendrada de los horrores de la secta que reclamó el lugar antes de la Incurción del Caos. Aunque aterradora y despiadada en su maldad, los PJs tendrán casi éxito en reconstruir la identidad del villano tras el secuestro del joven Karl.

### A. PUERTA

El camino serpentea sobre 200 metros entre espesos bosques envueltos en sombras hasta que termina en una puerta de hierro oxidada colgando en el centro de una pared mayormente en ruinas. Una placa de bronce en una de las columnas anuncia que esta finca es Villa Hahn. La puerta está en mal estado, la mitad de ella se encuentra en el estiércol, casi hundida en el barro. Una tirada **Rutinaria (+10) de Rastrear** revela evidencias de tráfico reciente en este lugar. Surcos de ruedas en el barro blando revelan que un pesado carromato o coche llegó recientemente al lugar, pero se

desvanece cuando alcanza la carretera adoquinada que conduce a la casa señorial.

Poco queda del antiguo esplendor de la Villa. Los ejércitos de Archaon devastaron la región y la Villa no fue una excepción, a pesar de que la propia mansión escapó indemne. Sin embargo, la tierra fue misteriosamente envenenada, el suelo una vez fértil ahora es una marisma pantanosa de agua fétida y barro maloliente. La mansión bebió de la corrupción de los jardines y la antiguamente reluciente pintura está ahora descolorida y el brillante lustre del nauseabundo aceite cubre la estructura, dándole una tonalidad ocre. Las ventanas están todas tapiadas.

Los hermosos paisajes que existieron una vez son cosa del pasado. El empapado suelo escupe corrientes de gas tóxico que recuerda la decadencia que infestan los jardines. Los arriates antiguamente prístinos y ordenados están ahora ahogados por la maleza, plantas horribles y misteriosas enredaderas. Molestas nubes de insectos llenan el aire, buscando carne suave y húmeda en la que depositar sus huevos, mientras crean un terrible ruido de zumbido como un enjambre.

Al anochecer la oscuridad envuelve el lugar, atenuando antorchas, extinguiendo velos y produciendo un malestar de tristeza que parece

contaminar al mismo aire. Por la tarde, los jardines están vivos con el parpadeo de las verdes luces de las luciérnagas, aunque poco hacen para ahuyentar la opresiva desolación del ambiente.

## B. ESTANQUE ESPEJO

El fangoso camino mejora tras unos pocos metros, dando paso a un camino empedrado que conduce a la parte delantera de la mansión y rodea un largo estanque rectangular. El estanque contiene un líquido verde oscuro, como lodo.

La secta usa el estanque para el desove de Nurgletes. El líquido es el residuo aceitoso verde de estos Demonios. Todo PJ lo suficientemente tonto de tocar el líquido contrae inmediatamente algo mucho peor que una enfermedad. El líquido entra en el cuerpo de víctima a través de la piel, viajando a través del torrente sanguíneo hasta que se fusiona en un tumor dentro del abdomen, donde gesta un nuevo Nurglete. El Demonio se alimenta de los desechos de la víctima y crece a una velocidad aterradora. Cuando alcanza su tamaño completo, se vuelve aburrido y deja el cuerpo su anfitrión por el orificio del cuerpo que más le convenga. Esta salida no es mortal, pero increíblemente aterradora y desagradable, provocando que el PJ gane de 1 a 3 Puntos de Locura. El tiempo de incubación del Nurglete es generalmente de varios días, pero siéntete libre de acortar o extender el tiempo para que el “nacimiento” tenga lugar en el momento más embarazoso o inconveniente para el personaje.

### Nurglete

Un Nurglete solitario no es una gran amenaza, y por ello estos diminutos Demonios se reúnen en enjambres. Cuando el Nurglete nace, le lleva unos pocos bocados salir del PJ más cercano –típicamente el anfitrión– antes de largarse para esconderse de sus inmediatos predadores. Un Nurglete tiene un cariño extraño por su antiguo anfitrión, viendo al pobre desgraciado como una especie de figura materna. El Nurglete recién nacido podría seguir a su anfitrión, arrastrándose a su saco de dormir para amamantarse de su piel o enterrándose en un resquicio cálido. Generalmente estos Demonios son molestos, estropeando los alimentos, contaminando los suministros de agua con sus desechos y comiendo familiares, niños y mascotas.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
20	30	21 (2)	23 (2)	60	25	30	25

**Habilidades:** Esconderse (Ag +10), Esquivar (Ag), Percepción (Int), Movimiento silencioso (Ag), Lengua arcana (Demoniaca), Hablar idioma (Lengua oscura) (Int), Nadar (F)

**Talentos:** Ambidiestro

**Rasgos:** Nube de moscas, Aura Demoníaca, Intrépido, Inestabilidad, Visión nocturna, Plaga, Inquietante

### Combate

**Ataques:** 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 7  
**Armas:** Garras y Dientes (1d10 + 2)

### Nube de Moscas

Una nube de tábanos revolotea sobre el Demonio, entrando y saliendo de su boca y nariz. Cualquier personaje a 2 metros (1 casilla) de él recibe una penalización de -10 a su tirada de **Habilidad de Armas** mientras las moscas revoloteen en ellos.

### Aura Demoníaca

La Resistencia del Nurglete se incrementa hasta 4 contra armas no mágicas. Los ataques de un Nurglete cuentan como mágico y son inmunes al envenenamiento y ahogamiento.

### Inestabilidad

Todo asalto en que el Nurglete sea herido en combate cuerpo a cuerpo y no consiga infligir Heridas a cambio, deberá conseguir una tirada de Voluntad para no ser expulsado de regreso al Reino de Caos.

### Plaga

Cualquier personaje que reciba al menos 1 Herida en combate con un Nurglete debe hacer inmediatamente una tirada de **Resistencia** o contraer una enfermedad de tu elección.

## C. ESTABLO

El establo es una de las edificaciones más grandes del jardín. Aunque está intacto, no hay mucho aquí excepto viejo estiércol que se ha blanqueado por el tiempo, algunas herramientas oxidadas y sillas de montar podridas. En un puesto yace el esqueleto completo de un caballo. Arriba, una placa verde de bronce picado identifica los huesos como “Bella”.

Lo más interesante es el pequeño carro atado a un caballo muy muerto. Tobias no se molestó en desenganchar la bestia del carro, dejando al animal en el puesto. Los lobos la han emprendido contra la bestia y la han despedazado donde estaba. En la parte trasera del carro hay un ataúd de niño. La tapa ha sido removida y permanece cara arriba en el suelo. Hay marcas de arañazo en su interior.

## D. LA MANSIÓN

Hace años, este edificio podría haber rivalizado con las casas solariegas más importantes del Imperio. Una extensa casa de tres plantas con una docena de dormitorios, cocinas, cuartos de sirvientes, biblioteca y otras numerosas cámaras, simbolizaba la riqueza y poder de la familia Hahn. La mancha del Caos ha dejado una marca indeleble, manchando el exterior vilmente y deformando algunas de las esculturas que decoran la estructura exterior. Lo que antes eran iconos de Sigmar, Myrmidia y Taal ahora son Demonios danzantes, sucios engendros del Caos, y formas de mutados sufriendo. Extrañamente, el edificio desafía a la razón, pues donde antes había ventanas ahora hay extrañas juntas como si algún gran gigante pellizcara las paredes para sellar permanentemente estos portales.

### LOS BOSQUES

Los bosques de alrededor de la mansión están infestados de Lobos Gigantes. Atraídos por la carroña de la zona y las presas fáciles, husmean los alrededores en busca de carne fresca. Cada vez que un PJ llegue a una nueva ubicación, hay un 10% de posibilidades de un encuentro con los Lobos Gigantes. Hay un Lobo Gigante por cada PJ o PNJ.

#### Lobos Gigantes

Estos enormes monstruos tienen más de un metro de altura en la cruz. Tienen alguna de las características de los lobos comunes pero son mucho mayores y más feroces en apariencia.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
36	0	35 (3)	37 (3)	36	18	35	10

**Habilidades:** Esconderse (Ag), Rastrear (Int), Percepción (Int + 10), Movimiento silencioso (Ag), Nadar (F)

**Rasgos:** Sentidos desarrollados, Armas naturales (Mordida), Visión nocturna

#### Combate

**Ataques:** 1; **Movimiento:** 9; **Heridas:** 12  
**Armas:** Mordida (1d10 - 3)

### LOS VAMPIROS

Los PJs pueden notar que aun no se han encontrado a los Vampiros. El hecho es que los Lahmians vuelven a dejar que los PJs hagan el trabajo sucio por ellos. La Baronesa Theodora Margrave, Sophia y una docena de siervos acechan en el margen de los bosques, más allá del laberinto de setos. Ya han reparado que en algún lugar del laberinto está el templo sectario, pero no están seguros de cómo entrar. Sabiendo que los PJs están pisándoles los tales, los Vampiros esperan por ellos para que hagan camino y abran la entrada al templo. Una vez los PJs entren en el laberinto armados con un Sello, Sophia y sus esbirros encuentran otro Sello y entonces siguen a los PJs, llegando 3 asaltos después de que los personajes encuentren el Santuario de la Plaga. Como resultado, los personajes que vuelvan atrás una vez hayan entrado al Templo de la Plaga tienen una buena oportunidad de toparse con los furtivos Lahmians y sus esbirros.

La entrada más obvia es por las puertas dobles delanteras. Son puertas sólidas de grueso roble tallado para mostrar el símbolo de Handrich, el dios del Comercio. Una de las puertas está entreabierta, revelando oscuridad más allá. Con un poco de fuerza los personajes pueden empujar la puerta para abrirla más, provocando que la puerta haga un terrible gemido como si le doliera. En la parte trasera de la mansión está la entrada de servicio, consistente en una única puerta cerrada. Un personaje puede echarla abajo con una tirada **Diffícil (-20) de Fuerza** o abrirla con una tirada **Desafiante (-10) de Forzar cerraduras**. En ambos caos, si los PJs fuerzan las puertas, los habitantes son conscientes de los intrusos y los sectarios podrían (a tu elección) venir a investigar.

El interior de la mansión está oscuro y debería hacer que los PJs se muevan incluso con más cautela de lo que harían en otras ocasiones. Sonidos de otras habitaciones, la sensación de ojos que les observan y rápidos movimientos tras ellos son buenas maneras de mantener a los personajes bajo tensión.

Dentro no se ha tocado nada; todo está exactamente como se dejó, excepto que todo está cubierto por una gruesa capa de moho nocivo y los Avispones Verdes anidan sobre las paredes (ver página 122), aunque los insectos no acosarán a los PJs mientras exploran la mansión. El aire está particularmente viciado y cada 10 minutos que los PJs permanezcan dentro deben pasar una tirada de **Resistencia** o recibir una penalización de -10 a todas las tiradas mientras tosen y vomitan por el venenoso aire. La penalización permanece hasta que pasen una tirada o hasta que salgan fuera al menos 1 minuto.

### 1. Vestíbulo

La entrada a la mansión parece muy transitada. Todo está cubierto por moho y polvo, y el mildiú cubre el papel pintado. Una tirada **Fácil (+30) de Rastrear** o **Percepción** revela huellas fangosas por toda esta zona, dirigiéndose hacia el salón principal de más atrás y subiendo las escaleras de allí.

### 2. Salón Principal

El salón principal es una habitación grande y abierta dominada por una gran escalera que conduce a la primera planta. Dos conjuntos de armaduras de placas completas oxidadas y picadas, pintadas con excrementos permanecen a ambos lados de la escalera, y de las paredes cuelgan múltiples pinturas. Hay dos puertas en las paredes este y oeste.

## MERCANCÍAS ILEGALES

El negocio de la importación y exportación ilegal de objetos prohibidos está más allá del alcance de esta aventura, pero aquí hay algunas ideas para fomentar la aventura por ese camino.

Los PJs pueden querer tratar de localizar los objetos usando las iniciales como pistas. Un camino que podrían seguir pudiera ser localizar e interrogar a Frederick Geisten, el hombre que escribió las cartas de aviso. Luego pueden llevar a esa gente a las autoridades o intentar conseguir los objetos para su propio uso.

Los PJs pueden sentirse obligados a llevar el libro de registro a alguien de alto rango en el Imperio con la esperanza de ganar alguna recompensa o simplemente por deber moral. Tras alertar a las autoridades de los objetos, los PJs son contratados para localizar los objetos y luego, a través de un proceso muy peligroso, destruirlos.

## SELLO DE MOSCAS

El Sello de Moscas está hecho de un metal opaco con forma del símbolo de Nurgle con una gran mosca en lo alto. Por lo general está unido a una simple cadena y colgado alrededor del cuello. Originalmente Ruprecht creó el Sello de Moscas para permitir a los sectarios acceder al templo oculto. De esta forma, el sello servía como llave. Luego hechizó el laberinto de setos, haciendo casi imposible para alguien que no llevara el Sello de Moscas alcanzar el centro. Por último, Ruprecht ideó una ceremonia que podía "bendecir" a los sectarios de forma permanente uniendo la magia del Sello directamente a la carne del sectario. Fue un proceso muy doloroso para los sectarios, y los indignos perecieron durante el ritual, pero terminó con la necesidad de Ruprecht de producir más Sellos. Por ello, solo hay en las tierras de la mansión un puñado de Sellos.

Cuando los PJs entren en el salón principal haz tiradas de **Percepción**. Los que la saquen escuchan bastantes lloriqueos que vienen de lo alto de la escalera. Los lloriqueos son de Genevieve Hahn (ver **Habitación 12** para detalles).

### 3. Biblioteca

La biblioteca es una habitación impresionante con estanterías desde el suelo hasta el techo. Hay diversos sofás, sillas y mesas formando un semicírculo en medio de la habitación. El extremo abierto del semicírculo encara una chimenea colocada en la pared oeste. La biblioteca contiene diversos libros antiguos sobre la historia de Wolfenburgo, la historia de Villa Hahn y libros sobre importación y exportación. Hay un libro sobre la familia Hahn con un árbol familiar. Grandes retratos de la familia Hahn cubren las paredes, pero no hay letreros o signos para distinguir quién es quién.

### 4. Estudio

El estudio de Lucius es una habitación impresionante. Un gran escritorio de roble, varios sofás y algunas estanterías ocupan la habitación. Buscando por el escritorio los PJs pueden encontrar libros de registros sobre los negocios de Lucius con fechas de transacciones, números de cuentas y notas personalizadas. Nada de ello es relevante y son anotaciones típicas del negocio. En el cajón principal puede encontrarse una pipa y tabaco mohoso.

El cajón inferior está cerrado. Una inspección por encima revela que tiene rasguños y viruta de madera donde alguien falló en su intento de apalancarlo. Dos tiradas exitosas de **Forzar cerraduras** pueden abrir el cajón. Si no, el personaje debe superar una tirada **Diffícil (-20) de Fuerza**, usar una barra de palanca o algo similar da una bonificación de +10 a la tirada. El cajón contiene un simple libro de registro. Retirar el libro causa que se caiga un trozo de papel suelto de sus páginas. El libro contiene notas detallando las importaciones y exportaciones ilegales de mercancías desde Wolfenburgo a todo el Imperio y más allá. Hay una lista de precios muy altos próxima a los objetos acompañados de iniciales, pero no hay nombres. La nota que cayó del libro está dirigida a Lucius de uno de sus gerentes en los muelles. Da a los jugadores el **Documento #16**.

Las estanterías de la habitación contienen multitud de libros pero están todos dañados por el polvo y el mildiú. Tienen que ver en gran parte con negocios, economía y viajes.

### 5. Antesala del Servicio

Usada como zona de ocio para el servicio, esta habitación es sencilla y simple. Se puede encontrar un par de sillas de madera y una mesa. Las puertas conducen hacia el salón principal, los cuartos del servicio y la cocina. La puerta que conduce fuera está cerrada.

### 6. Cuartos del Servicio

Los cuartos del personal de servicio están decorados más sencillamente que el resto de las habitaciones de la casa; son sencillos y sin nada. En cada habitación hay una única cama de madera y un tocador. Se pueden encontrar ropa y sábanas emmohecidas, pero no objetos personales más allá de eso y nada de valor.

### 7. Alacena

Esta amplia alacena empotrada contiene sacos de comida abiertos violentamente y que ahora se pudren. La comida está cubierta de insectos y el olor es horrible. Escudriñar completamente los sacos con una tirada exitosa de Buscar descubre un **Sello de Moscas** (ver lateral).

### 8. Cocina

La cocina es grande y está diseñada para que varios cocineros puedan trabajar simultáneamente. Hacia la pared norte se alinean diversas zonas de preparación, chimeneas y hornos de piedra. Las moscas envuelven varias pilas de comida podrida y de las paredes cuelgan cuchillos normales y de carnicero. Cacerolas, ollas y utensilios cuelgan del techo y yacen dispersos por los mostradores. Una mancha de sangre cubre la esquina más alejada de la cocina y tirado en el centro del lío dl suelo hay un repugnante cuchillo de carnicero. No hay señales de un cuerpo.



## 9. Comedor

El comedor es una gran habitación con puertas al salón principal y a la cocina. En el centro de la habitación hay una gran mesa de roble con una docena de sillas alrededor. Sobre la mesa hay polvorientos platos cubiertos de palpitante moho grumoso y cubiertos dispersos.

Tras examinar unos segundos esta habitación resuena un gemido incorpóreo. Momentos después, aparece una brillante manifestación del fantasma de una mujer, el Fantasma de Irmella Hahn. A medida que se materializa comienza a murmurar, la sombra de su cuerpo se intensifica con cada palabra. Se mueve de forma brusca, su cabeza se tambalea de lado a lado mientras rezuma una bilis negra de su boca. Los PJs pueden entender, *"Matar al asesino... matar al asesino... matar al asesino"*, mientras su forma fantasmal se retuerce en agonía. No responde preguntas, solo gime y murmurar, temblando todo el tiempo. Una vez los PJs destruyan a Lucius en la Bodega, el fantasma nunca reaparecerá.

### Irmella Hahn

Lucius (ver **La Historia de Ruprecht Hahn**) asesinó brutalmente a su esposa poco después de que los insectos invadieran su cuerpo. Tan aterradora fue su muerte, que su espíritu ha sido incapaz de irse a los Campos de Morr y está atrapado en esta casa infernal. Ella es muy pálida, translúcida, y lleva un vestido algo pasado de moda. Su pelo se retuerce en una imperceptible brisa, moviéndose, aunque su vestido cuelga inmóvil.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
25	0	30 (3)	30 (3)	42	31	18	30

**Habilidades:** Escondarse (Ag + 20), Cotilleo (Em), Percepción (Int + 20), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

**Rasgos:** Etéreo, Toque Temeroso, Temible, Invisible, Visión nocturna, Lugar de la Muerte, No muerto

### Combate

**Ataques:** 1; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 15

## Toque Temeroso

Irmella puede intentar una tirada de Habilidad de Armas para tocar a una criatura adyacente. Si tiene éxito la criatura debe superar una tirada de Miedo. Este ataque puede esquivarse pero no pararse. Para usar esta habilidad, Irmella debe estar visible. Las criaturas con el Rasgo No muerto son inmunes a este Rasgo.

## Invisible

En su turno, Irmella puede volverse invisible con una acción libre. Mientras está invisible no puede ser objetivo de ataques a distancia, incluyendo misiles mágicos. Ya que tiene el rasgo Etéreo, no puede ser atacada con armas no mágicas ni de cuerpo a cuerpo.

## Lugar de la Muerte

Irmella no puede moverse más de 36 metros del lugar de la muerte sin algún tipo de compulsión mágica.

## 10. Bodega (no dibujada)

Una escalera de piedra conduce a la bodega. Mientras los personajes descienden, el hedor del vino estropeado mezclado con un fétido tufo de descomposición se vuelve más fuerte. Las escaleras paran en la bodega, donde muchos barriles y botellas rotas alrededor de filas de estantes de vinos llenan la habitación. La bodega es lo suficientemente grande como para que los PJs no puedan ver la pared opuesta desde donde acaban las escaleras. En la penumbra, los PJs notan que el suelo parece moverse ligeramente. Olas de escarabajos negros corren de un lado a otro por el suelo. Los escarabajos simplemente se mueven fuera del camino de cualquiera que entre en la cámara, fluyendo alrededor del intruso de tal forma que ninguno de ellos es aplastado ni siquiera tocado. Una tirada exitosa de **Buscar** mientras exploran la bodega entrega una botella sin romper de vino Tileano valorada en 10 *co* para un coleccionista, y un nivel de éxito en la tirada revela un Sello de Moscas (ver lateral **Sello de Moscas**) tirado en el suelo. Ya sea que busquen o no, los PJs moviéndose por la habitación atraen obligadamente la atención de una sombría forma que se mueve de maneras que ningún Humano puede reproducir. Cuando se acercan un poco más, esta se habla, revelándose como el señor de la casa, Lucius Hahn.

# VILLA HAHN

## Leyenda

- A - Puerta
- B - Estanque Espejo
- C - Establo
- D - La Mansión
- E - Colonia de Grajos
- F - Cuartos del Jardiner
- G - Charca
- H - Cenador Colmena
- I - Jardín
- J - Invernadero
- K - Laberinto de setos

0 2 4 6 8 10  
Escala en Metros

A Wolfenburgo

## La Mansión

Suben a la planta superior

Escaleras bajan a 10

### Leyenda

- 1 - Vestíbulo
- 2 - Salón Principal
- 3 - Biblioteca
- 4 - Estudio
- 5 - Antecala del Servicio
- 6 - Cuartos del Servicio
- 7 - Alacena
- 8 - Cocina
- 9 - Comedor
- 10 - Bodega
- 11 - Dormitorio de Erich
- 12 - Dormitorio de Genevieve
- 13 - Oratorio
- 14 - Dormitorio de Ruprecht
- 15 - Dormitorio
- 16 - Vestidor

Planta Baja

Suben a la planta superior

Segunda Planta (dormitorios de invitados)

## El Templo

Escaleras hacia el nivel inferior

Todas las flechas señalan hacia abajo en las escaleras

Nivel Superior

Escaleras hacia el nivel superior

### Leyenda

- 1 - Sala y Antecala
- 2 - Biblioteca del Templo
- 3 - Comedor
- 4 - Cocina
- 5 - Cuarto del Sumo Sacerdote
- 6 - Sala de Espera
- 7 - Santuario de la Plaga

Tórculos

Nivel Inferior

## HISTORIA DE RUPRECHT HAHN

La historia de la familia han comienza con su patriarca, un ambicioso hombre llamado Lucius Hahn. Inexperto, sin entrenamiento y con pocas perspectivas, trabajó como obrero en Wolfenburgo. A pesar de su baja estatura tenía grandes sueños, planes para sobresalir por encima de la chusma común del campesinado. Molestaba a sus compañeros y era propenso a las peleas por sus gruñidos insultando a sus compañeros de trabajo o después de que unos pocos matones se hubieran hartado por fin de su actitud de superioridad. Los ojos amoratados y las roturas de nariz nunca lograron acabar con su motivación, y él siguió adelante, ahorrando cada penique que llegaba a sus manos con la esperanza de construir una fortuna para escapar de la casualidad de su nacimiento. Y entonces conoció a Irmella.

Irmella Drall era la hija de un rico exportador de Wolfenburgo. Bajo cualquier otra circunstancia, una niña de su condición nunca se hubiera dignado a mirar a un humilde campesino, pero algo le atraía de Lucius. Pudieron haber sido sus fuertes y hermosos rasgos o quizás el deseo de rebelarse contra los deseos de su padre por pasar tiempo con un plebeyo, pero el hecho fue que, se enamoró. A Lucius, quién la encontraba bastante hermosa, le llamaba más la promesa de fabulosas riquezas. La familia Drall era bien conocida por sus conexiones con el mundo financiero, teniendo representantes en Marienburgo, Altdorf e incluso Nuln. También tenían contactos políticos a pesar de su falta de sangre noble. La familia Drall representaba la floreciente clase media cuya riqueza e influencia podían y eran rival de algunas de las familias más antiguas del Imperio. El matrimonio con Irmella era exactamente lo que necesitaba.

Descaradamente, se acercó a su padre para pedir su mano en matrimonio. La propuesta fue rechazada. Tal matrimonio sería escandaloso, y Herr Drall no tenía intención de mancillar su posición y reputación por casar a su querida (y valiosa) hija con un simple trabajador. Sin embargo, Lucius sabía que Herr Drall hizo la mayor parte de su fortuna pasando contrabando al Imperio. De hecho, era uno de los mayores suministradores de drogas y mercancías ilegales en todo el Viejo Mundo, aunque encubría bien sus actividades ilegales. Antes de que pudiera ser expulsado de las oficinas de Herr Drall, Lucius le amenazó con exponer el origen de la fortuna Drall si no consentía al matrimonio.

Por qué Herr Drall permitió ser chantajeado es una historia en sí misma. Es posible, incluso probable, que Drall viera algo de él en el ambicioso joven, y en lugar de matarle en el acto, accedió a los términos, sintiendo alguna esperanza y habilidad en el joven Lucius. También es posible que Lucius tuviera otra ventaja, aunque lo que pudo haber sido ha sido enterrado bajo años de mentiras y medias verdades.

En cualquier caso, Lucius se casó con Irmella y fue bien recibido, aunque a regañadientes, en la familia. Lucius entró en el negocio familiar y demostró ser tan inteligente y corrupto como su suegro. No pasó mucho tiempo antes de que Irmella quedara embarazada, y después de que ella fuera atacada en las calles de Wolfenburgo, Lucius tenía una finca construida en las afueras de la ciudad, tanto para su protección como para distanciarse de su pasado. Allí, Irmella dio a luz a su primer hijo, Erich. Cuatro años más tarde, dio a luz a Ruprecht.

Los dos hijos eran tan diferentes como la noche y el día. Erich apoyaba a su padre, tenía cabeza para los negocios y era obediente en todas las cosas. Ruprecht por otro lado, era un joven hosco y callado; era irrespetuoso y se aburría con las lecciones que su padre trataba de inculcar en él. Ninguna cantidad de golpes hacía que el chico viera las cosas del modo de Lucius, y así, Lucius se desentendió de su hijo menor, confiando en privado a sus compañeros que no creía que el muchacho hubiera salido de sus entrañas.

La relación dio un giro para peor cuando Ruprecht empezó a mostrar algo de talento para la magia. Empezaron a suceder cosas extrañas alrededor de la finca, y Ruprecht veía con frecuencia cosas que los otros no veían. No solo fue una vergüenza para Lucius, sino que también le tenía miedo. Prohibió a su hijo decir nada a nadie sobre su "maldición" y rechazó sus súplicas de ser enviado a los Colegios de la Magia en Altdorf. Si Lucius no tratara con mercancías ilegales, podría haber cedido solo para quitarse al chico de encima, pero colocar al joven en la proximidad de tal poder político podría arruinarle.

Por desgracia, una vez que despierta la capacidad de acceder al Aethyr en una persona, ya no se va. Ruprecht se entrenó en secreto y recorrió Wolfenburgo en busca de grimorios, conociendo expertos brujos y brujos oscuros, aprendiendo todo lo que podía. Sus estudios dieron su fruto y se convirtió en todo un maestro de la hechicería, a pesar de que acechaba peligrosamente cerca de lo prohibido. No fue hasta que descubrió un libro oculto en uno de los envíos de su padre que Ruprecht aprendió el significado del verdadero poder. Un tratado sin importancia de Magia Oscura era todo lo que el joven necesitaba.

Tras un par de años, el dominio de Ruprecht sobre la Magia Oscura era asombroso. Tan grande era su poder que las Fuerzas Malignas lo notaron. Un emisario de Nurgle llegó a Ruprecht y le pidió que construyera un templo en nombre del Abuelo Nurgle para ser usado como zona de ensayo para una batalla inminente. Esta batalla produciría que el Caos dominara el mundo entero. A cambio de la construcción del templo, Ruprecht sería bendecido por Nurgle y recibiría incluso un poder aun mayor, llegando a ser un hechicero del Caos de Nurgle de pleno derecho. Ruprecht accedió en seguida.

Lucius tiene la precaución de permanecer escondido en las sombras, imponiéndose en una voz extraña para los PJs para mantener sus distancias. Siempre y cuando se queden atrás ven una figura envuelta en la penumbra que se mueve de forma extraña. Una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** da un PJ una vista mejor y un Punto de Locura si falla una tirada de **Voluntad**. Lucius aparece muy pálido y sus extremidades cuelgan de su cuerpo. La razón de estos extraños movimientos es porque una monstruosa criatura se ha metido dentro de su cuerpo, empujando sus piernas hacia los brazos, piernas, cabeza y torso de Lucius. Pero Lucius no está muerto; el insecto le controla como una marioneta y le usa para incubar sus huevos y como despensa viviente, usando su larga y horrible lengua para degustar sus llorosas heridas. Si los PJs se le aproximan, Lucius les advierte que se queden atrás, pero hace una mueca de dolor porque el insecto quiere que la comida se acerque.

Lucius habla con el grupo e incluso responde algunas preguntas. La conversación con Lucius debe ser desconcertante ya que Lucius y el insecto luchan por el control de la carne. Él tiene conocimiento de los hechos que han tenido lugar aquí y que el templo está en el laberinto de setos. Si le preguntan cosas que no sabe o simplemente cuando tú quieras, Lucius dice frases como las siguientes.

*"Falle a mi hijo".*  
*"Las atrocidades vienen, pero no se van".*

*"Yo no quería matarla. No fui yo".*  
*"Acercaos para averiguar más..."*  
*"Liberarme".*

Por último, si le preguntan, Lucius relata la triste historia de su vida. Habla como si estuviera buscando en la vida de alguien más. Sabe que su hijo tiene la culpa y ha logrado juntar los detalles de la caída de su hijo de un diario y de sus propias reflexiones. Lee o parafrasea la **Historia de Ruprecht Hahn** del cuadro.

Lucius no sigue a los PJs si dejan la bodega.

### Lucius Hahn

Bajo una inspección detallada, Lucius es poco más que un saco de carne viviente, manteniéndose vivo por la horrible voluntad de la espantosa criatura que robó su piel. El enorme insecto es como un escarabajo con largas y crispantes antenas y una lengua increíblemente larga que mantiene enroscada hasta que desea beber los fluidos de Lucius. Se apoya en la espalda de Lucius con sus seis patas alojadas sobre él, que es como controla sus movimientos y acciones. Lucha usando el cuerpo de Lucius como una armadura improvisada hasta que caiga, y luego lucha por su cuenta. El insecto solo tiene sus patas dentro de Lucius, por lo que



si los PJs pueden rodear al insecto y golpearle en su espalda, podrían dañarle directamente. Por ello, el insecto siempre mantiene su espalda hacia la pared.

**Puntos de Locura:** 5 (solo Lucius)

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
42	30	41 (4)	34 (3)	23	37	36	12

**Habilidades:** Escondarse (Ag + 10), Esquivar (Ag), Percepción (Int), Movimiento silencioso (Ag), Lengua arcana (Demoníaco) (Int), Hablar idioma (Lengua oscura, Reikspiel) (Int)

**Talentos:** Ambidiestro

**Rasgos:** Intrépido, Armadura de carne, Armas naturales (Pinzas), Visión nocturna, Aterrador

#### Combate

**Ataques:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 5 (Lucius) 7 (Insecto)  
**Armas:** Pinzas (1d10 + 4)

#### Armadura de carne

El insecto usa a Lucius como una armadura, y cada Herida despoja lentamente esa armadura, matando a Lucius en el proceso. Lucius grita de dolor cada vez que es golpeado en combate. A menos que se le golpee específicamente en la espalda, la criatura ignora las 5 primeras Heridas sufridas en combate, ya que las recibe la carne de Lucius. Tras las 5 primeras Heridas se despoja del cuerpo de Lucius y lucha normalmente. El insecto imbuye a Lucius con una especie de falsa vida por lo que si el insecto muere, Lucius muere horriblemente poco después.

#### ii. Dormitorio de Erich Hahn

El dormitorio de Erich está lleno de muebles aparentemente valiosos, incluyendo una cama con dosel. Es evidente que en esta habitación vivieron un hombre y una mujer. El vestidor está lleno de vestidos y trajes mohosos. Buscando en la habitación se descubre el diario personal de Erich en una mesita de noche. El diario contiene entradas mundanas sobre el trabajo, fiestas a las que asistieron y el amor de su vida, Camille, y su hija, Genevieve. Hay varias páginas arrancadas del centro del diario, y la escritura que sigue parece ser de una persona diferente (ver **Documento #17**).

#### 12. Dormitorio de Genevieve

A medida que los PJs se acercan a esta habitación, escuchan automáticamente el sonido del grito de una joven. La habitación es grande y asquerosa. Cualquier mueble o decoración civilizada es cosa del pasado, habiendo sido reemplazado con paredes empapadas en sangre, pilas de huesos y trozos de carne podrida. Los PJs ven a un hombre Gregor Schlossberger, con armadura de cuero y sosteniendo una espada frente a él. A sus pies se encuentra lo que parece ser el cuerpo de una mujer mutilada en un vestido empapado en sangre. El hombre mira a través de la habitación a una aterradora masa de carne y tendones. Entre él y el horro hay una niña, Genevieve Hahn, que llora. Una tirada exitosa **Muy Difícil (-30) de Percepción** revela que Genevieve tiene una gran llaga en el cuello y su camisón está pegado a ella como si hubiera estado sudando.

La criatura es un Engendro del Caos, y dos personas, un hombre y una mujer se han fusionado en ángulos imposibles para crearla. Algunas partes de su cuerpo se reconocen como Humana, pero sobresalen de lugares inverosímiles. La piel de la criatura es de un negro aceitoso, como la de una babosa, y está cubierta de horribles llagas y pus que escurre. Afiladísimos picos y tentáculos sobresalen de la criatura en lugares al azar y los dedos de sus cuatro manos y cuatros pies están palmeados y parece que tienen agujijones en sus extremos. No hay cabezas discernibles, pero hay una cara donde debería estar el estómago y otra en la espalda. La criatura se contonea hacia los PJs, soltando un húmedo y burbujeante grito.

#### Engendro del Caos de Nurgle

El Engendro del Caos se enrolla, se desliza y se contonea alrededor, atacando aparentemente al azar. Ataca a un PJ distinto cada asalto si puede.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
30	0	36 (3)	52 (5)	18	10	58	0

**Habilidades:** Percepción (Int + 20), Nadar (F)

**Rasgos:** Temor al fuego, Nube de moscas, Sentidos desarrollados, Armas naturales (Tentáculos), Visión nocturna, Parálisis, Plaga, Piel Gomosa

#### Combate

**Ataques:** 4; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 23

**Armadura:** Ninguna (Masa 2)

**Armas:** Tentáculos (1d10 + 3)

#### Temor al Fuego

El Engendro de Nurgle debe superar una tirada de Miedo cuando encuentre fuego.

#### Nube de Moscas

Una nube de tábanos revolotea sobre el Engendro, entrando y saliendo de sus orificios. Cualquier personaje a 2 metros (1 casilla) de él recibe una penalización de -10 a su tirada de **Habilidad de Armas** mientras las moscas revoloteen en ellos.

#### Parálisis

Cuando el Engendro tiene éxito en una tirada de **Habilidad de Armas** su objetivo debe superar una tirada **Desafiante (-10) de Resistencia** o queda paralizado durante 2d10 minutos. Las criaturas paralizadas están indefensas.

#### Plaga

Cualquier personaje que reciba al menos 1 Herida en combate con un Engendro debe hacer inmediatamente una tirada **Desafiante (-10) de Resistencia** o contraer la Podredumbre Neiglica.

#### Piel Gomosa

La piel gomosa del Engendro le proporciona 2 puntos de armadura en todas las localizaciones.

## GENEVIEVE Y SUS PADRES

Genevieve Hahn era una niña enérgica, el orgullo y la alegría de Erich y Camille Hahn. Vivió en la mansión toda su vida no permitiéndose interactuar con los plebeyos por su padre ni por su abuelo. Debido a la mutación heredada de su padre aparenta tener sobre trece o catorce años, pero tiene mucha más edad. Sus padres sucumbieron a la mutación primero, infectando a Genevieve accidentalmente mucho más tarde. Un día, durante un abrazo siniestro, sus padres se fusionaron en una espantosa bestia con la bendición de Nurgle. Incluso en su enfermedad y estado caótico, Genevieve creía que el Engendro del Caos aun era sus padres y le traía comida, como los PJs, cuando podía. Lleva un Sello de Moscas alrededor de su cuello dado por uno de los sectarios justo antes de que ella le presentara a sus padres.

### Gregor Schlossberger

#### Perista Humano (ex Osamentero)

Gregor Schlossberger es un cazador de tesoros llegado de Wolfenburgo en busca de botín. No es un hombre valiente, prefiriendo robar a los muertos o inconscientes. Mide más de 2 metros de alto y tiene el pelo corto, liso y negro. Se alejó de Wolfenburgo debido a los peligros de las ruinas, los sectarios que quedan infestando el lugar y las noticias de la rápida aproximación de La Cruzada del Niño. Gregor decidió que Wolfenburgo ya había sido limpiada de cualquier cosa útil o de valor, y que era el momento de trasladarse a ciudades más grandes y con mejores perspectivas. Entró en Villa Hahn buscando algo que robar y cayó en la trampa de Genevieve.

Si parece que los PJs están teniendo problemas con las peleas anteriores o están gravemente heridos de anteriores batallas, Gregor interviene y proporciona algo de ayuda.

Depende de ti si Gregor permanece o no con los PJs el resto del capítulo o si huye tras la escaramuza. Gregor es un buen reemplazo de PJ o un buen compañero para los PJs para ir junto a Nils u otros personajes que los PJs hayan podido recoger por el camino.

*Puntos de Locura: 2*

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
38	37	43 (4)	46 (4)	40	38	40	42

**Habilidades:** Criar animales (Int), Carisma (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Conducir (F), Tasar (Int + 10), Cotilleo (Em + 10), Regatear (Em + 10), Percepción (Int + 10), Buscar (Int), Prestidigitación (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

**Talentos:** Sangre fría, Negociador, Recio, Callejeo, Genio aritmético, Muy resistente

**Rasgos:** Visión nocturna

#### Combate

**Ataques:** 2; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 17  
**Armadura (Ligera):** Armadura de cuero completa (Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1)  
**Armas:** Arma de mano (Espada) (1d10 + 4), Arco con 10 flechas (1d10 + 3; Alcance 24/48; Recarga Media)

#### Enseres

Gregor perdió su carro a la salida de Wolfenburgo y su mula a unos cinco kilómetros de la finca. Tiene poco a su nombre aparte de su ropa raída y remendada, un manto verde desgastado, botas embarradas, y una cinta para la cabeza de seda verde. Lleva un pequeño monedero con 1 *co* y 9 *c*.

### Desarrollo

Tras la pelea, los PJs consiguen un buen vistazo de Genevieve. Su cara está extremadamente pálida, y sus brazos y piernas están cubiertos de llagas supurantes. Cuando los PJs derrotan al Engendro del Caos, Genevieve grita y arremete contra el PJ más cercano gritando, “¡Matasteis a mis padres!”. Muerde a un PJ para infectarlo con una enfermedad. La pelea contra Genevieve se supone que es más inquietante que un desafío real. Si los PJs la matan y registran el cuerpo, advierten que lleva un Sello de Moscas alrededor del cuello.

### Genevieve Hahn

#### Noble Mutante

*Puntos de Locura: 6*

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
26	31	31 (3)	34 (3)	37	29	32	27

**Habilidades:** Charlatanería (Em), Carisma (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Escondarse (Ag), Cotilleo (Em), Actuar (Músico) (Em), Leer/Escribir (Int), Montar (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10)

**Talentos:** Etiqueta, ¡A correr!, Don de gentes, Intelectual, Intrigante

**Rasgos:** Enferma, Mutación (Enana)

#### Combate

**Ataques:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 10

**Armas:** Mordisco (1d10 - 1)

#### Enseres

Genevieve lleva un vestido mugriento.

#### Enferma

Las criaturas dañadas por la mordida de Genevieve deben superar una tirada de **Resistencia** o contraer la Podredumbre Neíglica.

#### Enana

Genevieve dejó de crecer cuando se infectó. Tiene la estatura de una niña de trece años.

### El Cadáver y la Habitación

El aspecto del cuerpo de la mujer hinchado y sangriento sugiere que lleva muerta algún tiempo. Numerosas marcas de mordiscos y trozos de carne que faltan también revela que ha sido la comida de alguien o algo.

Una sustancia mucosa cubre el techo, paredes y suelo de un vestidor anexo al dormitorio principal, el cual usa el Engendro como su nido. Si algún PJ entra en la habitación y toca algo del apestoso residuo aceitoso, obtiene un Nurglete justo como si hubiera tocado el agua del estanque de fuera (ver **Estanque Espejo**).

#### 13. Oratorio

Esta sala antes sagrada ha sido horriblemente contaminada. Los bancos y el altar han sido hecho pedazos y manchados de excrementos. Los tapices manchados se apilan en el suelo, ensuciados por los residuos de los sectarios. Un símbolo de Handrich astillado y dañado aun permanece en la pared del fondo pero tiene una cara sonriente de heces sobre él. Hay símbolos y marcas en las paredes, incluyendo el predominante símbolo de Nurgle. Cualquier PJ con el Talento Saber oscuro (Caos) o Saber oscuro (Nurgle) es capaz de traducir los símbolos como un ritual de “limpieza” para cubrir el área con la esencia de Nurgle.

#### 14. Dormitorio de Ruprecht Hahn

El dormitorio de Ruprecht contiene los mismos muebles que los otros dormitorios, pero de alguna manera todo parece más oscuro. Una gran cama ocupa la mayoría de la habitación y contra las paredes se asientan un escritorio, un tocador y una cómoda. La puerta al vestidor está cerrada pero puede ser forzada con una tirada exitosa de **Fuerza** un éxito en **Forzar cerraduras**. El suelo del vestidor está lleno de cajas y tapas, como si su contenido hubiera sido vaciado precipitadamente y las cajas tiradas a un lado. Los estantes están vacíos. Parece como si Ruprecht se lo hubiera llevado todo con él cuando se fue. Debajo de las cajas tiradas en el suelo los PJs pueden encontrar el diario de Ruprecht (ver **Documento #18**).



Lo único interesante que hay en el resto de la habitación si se busca es el diario personal de Ruprecht. Las fechas de las entradas del diario indican que fueron escritas cuando Ruprecht era joven (ver **Documento #19**).

## E. COLONIA DE GRAJOS

De todas las estructuras de los jardines, solo la colonia de grajos permanece completamente intacta. Dentro de esta enorme jaula de pájaros hay una docena de pájaros negros que graznan y cacarean locamente. En la parte inferior de la jaula están los restos de lo que es claramente un campesino. El cuerpo está hinchado de corrupción, ha perdido los ojos y la lengua y tiene terribles heridas en los lugares de carne más cortos. Los personajes hurgando en el cuerpo provocarán que estalle y chorree una baba apesosa a 2 metros en todas las direcciones. Los salpicados deben pasar una tirada de **Resistencia** o ganar 1 Punto de Locura. No es posible identificar el cuerpo de la jaula. Los grajos miran a los PJs con ojos negros, pequeños y brillantes, ladeando sus cabezas y graznando locamente. La jaula se puede abrir con una tirada de **Forzar cerraduras**. Hacerlo provoca que los grajos se enfurezcan y pululen alrededor de los PJs por 1d5 asaltos picándoles y pellizcándoles. Usa la Plantilla Grande. Todos los personajes dentro reciben 1d10 + 2 de daño ignorando armadura. Los personajes pueden escapar del enjambre de pájaros como una acción completa. Tras atacar, el enjambre de pájaros vuela para posarse en los árboles del borde del bosque. Podrían volver y acosar a los PJs algo más adelante si la aventura ha sido fácil hasta el momento.

## F. CUARTOS DEL JARDINERO

Esta estructura de mala calidad no ha envejecido bien. Consistente en una sala de estar unida a un cobertizo, el lugar está en ruinas. Una pared se ha derrumbado completamente, causando que el techo se incline terriblemente hacia el suelo. La puerta hace mucho tiempo que se cayó y

ahora es una madriguera de ácaros y escarabajos. El interior consta de un misterioso catre manchado y una vieja mesa que soporta una torcida y rota linterna. La superficie de la mesa revela una intensa mancha aceitosa que está afelpada con moho y mugre. El cobertizo está algo mejor, está vacío salvo por el hedor del estiércol y la putrefacción.

## G. CHARCA

No lejos del cenador hay una charca de lodo negro. Su superficie aceitosa y opaca arroja un arco iris cuando la luz incide sobre ella. El viejo banco de madera al otro lado sugiere que una vez fue un lugar de paz y tranquilidad. Ahora, es un pozo de inmundicia. Los personajes que lleguen a menos de 4 metros de la charca automáticamente llaman la atención de una docena de Nurgletes, que emergen del fango y atacan.

### Nurglete

Los Nurgletes son manifestaciones en miniatura de la inmundicia de Nurgle. Son bastante pequeños, con maliciosas caras y gordos cuerpecillos equipados con extremidades desproporcionadas.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
20	30	21 (2)	23 (2)	60	25	30	25

**Habilidades:** Escondarse (Ag +10), Esquivar (Ag), Percepción (Int), Movimiento silencioso (Ag), Lengua arcana (Demoniaca), Hablar idioma (Lengua oscura) (Int), Nadar (F)

**Talentos:** Ambidiestro

**Rasgos:** Nube de moscas, Aura Demoniaca, Intrépido, Inestabilidad, Visión nocturna, Plaga, Inquietante

### Combate

**Ataques:** 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 7  
**Armas:** Garras y Dientes (1d10 + 2)

### Aura Demoniaca

La Resistencia del Nurglete se incrementa hasta 4 contra armas no mágicas. Los ataques de un Nurglete cuentan como mágico y son inmunes al envenenamiento y ahogamiento.

### Inestabilidad

Todo asalto en que el Nurglete sea herido en combate cuerpo a cuerpo y no consiga infligir Heridas a cambio, deberá conseguir una tirada de Voluntad para no ser expulsado de regreso al Reino del Caos.

### Nube de Moscas

Una nube de tábanos revolotea sobre el Demonio, entrando y saliendo de su boca y nariz. Cualquier personaje a 2 metros (1 casilla) de él recibe una penalización de -10 a su tirada de **Habilidad de Armas** mientras las moscas revoloteen en ellos.

### Plaga

Cualquier personaje que reciba al menos 1 Herida en combate con un Nurglete debe hacer inmediatamente una tirada de **Resistencia** o contraer una enfermedad de tu elección.

## H. CENADOR COLMENA

Conectado a la parte trasera de la casa están los restos de un solárium. Todo el cristal está hecho añicos y la puerta que conduce al interior de la casa ha sido tapiada. Un pequeño camino de piedra conduce desde el

## VIRUELA MARRÓN

**Descripción:** Esta horrible enfermedad crea pequeñas ampollas no mayores a medio centímetro de diámetro por todas partes de los cuerpos de sus víctimas. Las ampollas pueden estar limitadas a una zona concreta, como la espalda, brazos o cuello, o en casos extremos cubren el cuerpo entero. Estallan y liberan un espeso moco marrón que pueden llevar a algunas situaciones sociales incómodas, por decir lo menos.

**Duración:** Diez días.

**Efectos:** Los personajes afectados reciben una penalización de -20 a todas las tiradas de Empatía. Cuando la enfermedad acaba, la víctima debe hacer una tirada de Resistencia de nuevo o recibir una penalización permanente de -10 a todas las tiradas de Carisma debido a sus horribles cicatrices.

solárium lejos de la casa y a un cenador. La una vez brillante pintura blanca del cenador está resquebrajada y sin brillo y ahora está cubierta con manchas de musgo.

El zumbido se hace más fuerte a medida que los PJs se aproximan al cenador. Al menos un enjambre de Avispones Verdes ataca a los PJs si llegan a menos de 3 metros del cenador. Si los PJs continúan moviéndose cerca del cenador, emergen más y más enjambres hasta que los PJs se retiren. No hay nada de valor o de interés en el cenador.

### Enjambres de Avispones Verdes

Los Avispones Verdes son abejas comunes modificadas por la influencia corrupta de Nurgle sobre la mansión. Se reúnen en grandes enjambres, zumbando y picando a cualquiera que se acerque demasiado. Un enjambre de Avispones Verdes se asemeja a una oscura nube que zumba. Por lo demás, un Avispón Verde individual es similar a cualquier otro avispon excepto que tiene seis pequeños tentáculos verdes saliendo de su abdomen. Cuando pica, uno de estos tentáculos se desprende en la piel.

En combate, usa la plantilla pequeña. La plantilla puede moverse 8 metros por asalto. Cualquier criatura bajo la plantilla recibe 1d10 + 1 de daño ignorando puntos de armadura. Un personaje dañado por los Avispones Verdes recibe un penalizador acumulativo de -10 a todas las tiradas. Cada hora, el personaje pierde -10 de las penalizaciones acumuladas. Si las penalizaciones exceden la **Resistencia** del personaje, el personaje muere.

Cada vez que el personaje recibe daño, debe hacer una tirada de **Resistencia**. Con una tirada fallida, el personaje gana un punto de corrupción mientras el tentáculo excava su camino hacia la carne de la víctima. Tras veinticuatro horas, el personaje debe volver a tirar **Resistencia**. La dificultad depende de cuantos puntos de corrupción ha acumulado: 1 – Fácil (+20); 2 – Rutinaria (+10); 3 – Media (+0); 4 – Desafiante (-10); 5 – Difícil (-20); 6 – Muy Difícil (-30). Si se falla la tirada el personaje gana una mutación.

Pelear contra el enjambre de Avispones Verdes es difícil. Los Avispones Verdes son inmunes a todas las armas, pero el fuego y el frío les mata. Causar 5 o más daño por cualquiera de los dos destruye el enjambre.

## I. JARDÍN

Está claro de un simple vistazo que esta zona fue una vez un jardín. Curiosamente hay pocas cosas creciendo en la espesa maraña de hierbas y zarzas. Una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción** es todo lo que se necesita para notar una hinchada fruta roja rociada de humedad. Un personaje debe pasar una tirada de Voluntad o lograr arrancar el delicioso manjar. Una vez un personaje lo haga, las espinosas enredaderas envuelven el brazo del personaje sin un efecto perjudicial inmediato; sin embargo, cuando el personaje toca la fruta, ésta se abre de golpe, esparciendo su podrida semilla por toda la mano del personaje. El pringue es ácido, causando 1d10 + 2 puntos de daño, y obligando al

personaje a hacer una tirada de **Resistencia** o perder el uso de esa mano durante 1 hora. Aparte de la extraña fruta no hay nada de interés o valor aquí.

## J. INVERNADERO

Justo tras la mansión están los restos de un viejo invernadero. El cristal hace tiempo que está roto, dejando tras de sí un marco de hierro oxidado. Dentro de la doblada y casi derrumbada estructura hay cuatro grandes mesas que una vez tuvieron preciosas flores y plantas. Los sectarios ahora usan esta zona para cultivar tipos de plantas completamente diferentes. Llenando las mesas y el suelo, y trepando por el marco metálico hay todo tipo de terribles plantas y hongos. Examinar el Invernadero es arriesgado, ya que cada minuto que los PJs pasen aquí hay un 20% de posibilidades de que una de esas plantas rocíe a los personajes con néctar, esporas o alguna otra baba similar. Un personaje puede hacer una tirada de **Agilidad** (o **Esquivar**) para evitar la sustancia nociva. Una tirada fallida indica que el personaje debe tirar otra vez o contraer una enfermedad a tu elección. Una tirada de **Buscar** descubre un Sello de Moscas bajo la segunda mesa.

## K. LABERINTO DE SETOS

Más allá del invernadero y del jardín hay un descuidado laberinto de setos. En el centro de esta descuidada maraña de maleza, espinosas enredaderas y flores raras, se encuentra el Templo de la Plaga. Sin haber conseguido un Sello de Moscas (ver página 116) los PJs tienen pocas posibilidades de encontrar el camino hacia el centro, ya que la magia oscura infunde las plantas, causando que giren y se retuerzan, cerrando pasajes y abriendo otros nuevos en todo el esfuerzo de extraviar a los desventurados vagabundos y echándoles fuera del laberinto.

El laberinto de setos se compone generalmente de arbustos sin podar y desatendidos que se alzan a 4 metros de altura. Infestándolo todo hay una espesa maraña de enredaderas espinosas de las que brotan flores de trompetilla de amarillo pálido. Las espinas están lo suficientemente afiladas como para cortar el cuero, y los personajes que entren en contacto con ellas con cualquier tipo de fuerza reciben 1d10 puntos de daño. Las flores, si son molestadas, rocían su polen en el aire, cegando a todos los personajes en 2 metros durante 1d5 asaltos a menos que tengan éxito en una tirada **Difícil (-20) de Resistencia**. Un personaje cegado no puede realizar ninguna tirada de habilidad o característica que implique la visión. Además, un personaje blandiendo un arma de mano tiene un penalizador de -30 a su tirada. Por último, un personaje que se mueva lo hace en una dirección al azar a menos que el personaje tenga el Talento Orientación y tenga éxito en una tirada **Difícil (-20) de Orientación**. El movimiento, independientemente de la tirada de Orientación, se reduce a la mitad.

Abrir hueco a través del laberinto tiene poco efecto. Además de rociar al personaje que hace el corte con el polen y someterles a 2 golpes causando 1d10 de daño por las espinas, los setos se reparan poco a poco.

Tabla 5-3: PELIGROS DEL LABERINTO DE SETOS

Tirada Resultado

1-2	Los PJs deambulan y finalmente regresan a la entrada del laberinto.
3	Los PJs han llegado a un callejón sin salida y deben dar la vuelta o cortar su camino fuera de los setos.
4-5	Los PJs se cruzan con un grupo de sectarios que vienen o van al Templo de la Plaga. Los sectarios atacan a los PJs. Hay 1 sectario por cada PJ y PNJ. Usa los perfiles de los sectarios del <b>Padecimiento Eterno</b> de la página 126.
6-7	Los PJs salen del laberinto por un lugar diferente del que entraron.
8	Los PJs encuentran una parcela de setas azules. Tocar las setas produce que eyecten sus esporas. El personaje que las toque debe superar una tirada de <b>Resistencia</b> o adquirir la Podredumbre Neiglica. Un PJ buscando la muerte que coma el hongo debe superar una tirada <b>Muy Difícil (-30) de Resistencia</b> o ganar 1d5 Puntos de Locura mientras es atormentado con extrañas alucinaciones. Además, el berzotas adquiere automáticamente la Podredumbre Neiglica.
9	En un pequeño claro los PJs encuentran una talla de un guerrero con armadura. Tiene la forma de un hombre pero en vez de su mano derecha tiene un grupo de tentáculos que agarra una siniestra alabarda. La estatua representa a Rolth, un Campeón de Nurgle.
10	Un cadáver hinchado yace enterrado bajo un montón de gusanos y moscas picantes. Buscar en el cuerpo revela que la víctima era un cazador de brujas, por sus ropas negras, sombrero de ala ancha, y palo de antorcha de plata parcialmente disuelto – si estás usando el gancho del cazador de <b>Al Servicio de Sigmar del Capítulo I</b> , este cuerpo es el empleador de los PJs.

Por otro lado, un personaje haciéndose camino a través del follaje finalmente sale a uno de los otros lados sin encontrar realmente el centro.

Examinar la suave tierra arcillosa hace aparecer un buen número de rastros, pero están mezclados en direcciones discordantes. Un personaje que tenga éxito en tres pruebas consecutivas **Muy Difícil (-30) de Rastrear** puede elegir un camino para dirigir a los PJs a través de la maleza y encontrar el templo del centro.

Los personajes pueden usar la habilidad de Orientación para encontrar el camino a través del lio. Naturalmente, la atmósfera mágica interfiere con la mayoría de intentos frustrando por completo los efectos del Talento Orientación. Lleva cuatro tiradas **Muy Difícil (-30) de Orientación** consecutivas para encontrar el corazón del laberinto.

La mejor manera de orientarse en el laberinto es usar la habilidad Sentir Magia. Un personaje necesita solo dos tiradas consecutivas **Difícil (-20) de Sentir Magia** para encontrar el camino correcto.

Por último, el lanzamiento de cualquier hechizo dentro del laberinto provoca que el personaje tire un Dado del Caos. El dado no cuenta para la dificultad pero sí para la Maldición de Tzeentch.

Los personajes que fallen alguna de esas tiradas o entren a ciegas en el laberinto deben tirar 1d10 en la **Tabla 5-3**.

Si los personajes han recuperado un Sello de Moscas del interior de la casa tienen pocos problemas para llegar al centro del laberinto. Solo uno

de los personajes necesita un Sello para conducir al resto de los PJs. Cuando lo hace, descubren un gran claro con un montículo de aceitosa carne negra azulada en el centro. El montículo tiene como medio metro de alto y aproximadamente 3 de diámetro. Varios bulbos o raíces negras se extienden desde el montículo y penetran en la sociedad cercana. El montículo late ocasionalmente como si estuviera vivo, y pueden verse fluidos verdes y amarillos compitiendo a través de venas translúcidas justo debajo de la superficie de la piel. Cuando los PJs se acercan, el montículo abre su centro con un húmedo sonido de desgarrar, tensando su carne hacia el borde exterior, como un esfínter. Varios sectarios (usa los **Sectarios del Padecimiento Eterno** de la página 126) salen del recién formado agujero. Los sectarios se sorprenden de ver a los PJs en su templo tanto como los PJs se sorprenden de ver a alguien salir caminando de un montículo gigante de carne amoratada. Los sectarios atacan a los PJs y el montículo se cierra tras ellos. Hay 1 sectario por PJ.

Tras despachar a los sectarios van al interior del templo. El esfínter no se abre para los PJs cuando se aproximan. Los sectarios saben el lugar correcto y el modo adecuado de frotar el montículo para que se abra. La única manera de los PJs para entrar al templo es cortar el material. Este método ni es agradable ni huele bien. La piel del montículo es realmente dura por lo que los PJs deben trabajar bien para atravesarla. Deberían cubrirse con pus, sangre y otros pringues repugnantes mientras hacen un agujero suficientemente grande. El montículo no tiene forma de evitar la lucha, pero se puede escuchar un fuerte gorgoteo cada vez que los PJs le golpean. Todos los que tomen parte o incluso miren deben hacer una tirada de **Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura. Además, cualquiera cubierto por los fluidos del montículo debe realizar una tirada de **Resistencia** o sufrir de Viruela Marrón (Ver lateral).

## - EL TEMPLO -

Los descubrimientos de Ruprecht en el contrabando de su padre llamaron finalmente la atención de Nurgle. El Señor de la Plaga ordenó a su siervo la construcción de un terrible templo, y para tal fin, el Dios Oscuro le dio sirvientes para ayudarlo. Ruprecht también reclutó vecinos de Wolfenburgo para su secta. La amenaza de la guerra consiguiente y la promesa de ser perdonados, atrajo al servicio incluso a más de los que Ruprecht podía haber imaginado.

Las paredes, suelos y techos del templo están hechas de piedra azul negruzca que hacen que todos los pasillos y habitaciones parezcan como de carne magullada. El aire del templo es casi inaguantable: el olor de la putrefacción y la podredumbre lo impregna todo.

A lo largo de todo el complejo rezuman nubes mucosas desde las grietas de las piedras, goteando de las paredes y el techo y burbujando desde el suelo. En algunos lugares, estas pegajosas hebras de pringues forman realmente membranas. Los personajes pueden evitar estos lugares fácilmente, pero en el fragor del combate es posible tropezar accidentalmente. Una vez por encuentro, selecciona un PJ o PNJ al azar. Ese personaje debe hacer una tirada **Fácil (+20) de Agilidad** o tropezar en las "telas". El pringue impone una penalización de -10 a todas las tiradas físicas durante 1d10 minutos, momento en el que se seca y se desprende en escamas.

### 1. SALA Y ANTESALA

Quitando la oscura carne, los PJs encuentran una escalera de piedra azul que descende hacia la tierra. Hay nueve escalones en total, finalizando en una antesala vacía. A través de un arco, los PJs pueden ver un largo pasillo que atraviesa una hilera de nichos a cada lado. Al otro lado de los arcos hay huecos para dormir los sectarios. Guardan trozos de tela y sacos de dormir manchados de bilis carcomidos por los gusanos. La sala huele a vómito y orina. Las paredes están cubiertas de dibujos de tizas amarilla de lo que parecen ser moscas y otros insectos junto con símbolos y runas. Un personaje que pueda Leer/Escribir y tenga éxito en una tirada **Desafiante (-10) de Lengua Arcana (Demoníaco)** interpreta los signos como alabanzas de los sectarios al Dios de la Plaga e invocaciones a su fétido maestro para que les honre con nuevas plagas, para poder amamantar la decadente supuración que destila de sus cuerpos.

### 2. BIBLIOTECA DEL TEMPLO

La biblioteca del templo es bastante escasa. Fue usada principalmente como zona de almacenamiento para los libros de Ruprecht y los objetos

demasiado peligrosos para guardar en la casa. Un par de estanterías con unos pocos libros, cubriendo principalmente temas como la historia de las sectas de Nurgle y algunos representando simples rituales y rutinas religiosas de naturaleza no mágica. Si los PJs buscan en las estanterías descubren un libro forrado en cuero de calidad claramente superior a los demás, el *Libram Pandemic*.

### El Libram Pandemic

Escrito por Hadred hace más de 150 años, este libro podría ser el objeto individual más mortal conocido. Catalogando cientos de enfermedades, el libro es más una lista de control que la forma de conjurarlas. Describe las enfermedades, ubicaciones en las que suele darse e incluso algunas curas para un par de ellas. Como bono especial, Hadred tenía en cada página una muestra de la enfermedad mostrada en ella. Cualquier PJ que toque el libro debe superar una tirada de Resistencia por cada página que toque o contraer una enfermedad de tu elección.

### 3. COMEDOR

Esta habitación contiene filas y filas de largas mesas y bancos. Usada como comedor por los sectarios durante la Incursión del Caos, actualmente se usa solo por los pocos que quedan aquí. Cubiertos de madera y platos yacen en las mesas y el suelo cubiertos de moho. Al otro lado del comedor está la entrada a la cocina.

### 4. COCINA

La cocina es una terrible cámara de los horrores. Piernas humanas, brazos y torsos cuelgan de ganchos de hierro fijados en el techo. Heaps of entrails and viscera clutter the butcher blocks that bristle with stuck cleavers and knives. El suelo está resbaladizo por los despojos y manchado de mugre asquerosa. Una profusión de huellas de botas sugiere que esta habitación es de uso frecuente. Tocar cualquier cosa que hay aquí lleva a los personajes al riesgo de contraer la Podredumbre Neiglica, a menos que superen una tirada de **Resistencia**.

### 5. CUARTO DEL SUMO SACERDOTE

Cuando Ruprecht huyó al norte, presumiblemente hacia el Territorio Troll, dejó el templo al cuidado de Johann, un talentoso acólito de Nurgle. Johann está actualmente en el Santuario de la Plaga ayudando a Tobias con el ritual que unirá a Karl con Ruprecht.

La habitación contiene una única cama y una cómoda. Si se busca, la cómoda revela ropa común y un libro destrozado lleno de escritos y marcas ininteligibles. Los personajes que puedan leer Demoniaco ven que el libro es un manual de ritos y rituales para realizar diariamente en honor a Nurgle. Los rituales son alabanzas a Nurgle y no son mágicos.

## 6. LA SALA DE ESPERA

Descendiendo una serie de escalones de piedra, el grupo entra en la parte inferior del templo. Ven una sala alargada orientada hacia el este que de repente gira hacia el sur. Hay una docena de jaulas con barrotes oxidados y puertas a ambos lados del pasillo, probablemente usadas como celdas para las víctimas sacrificadas. Muchas de las jaulas contienen grumosas masas que probablemente fueron Humanos en algún momento. Si es posible, el olor de la descomposición es incluso peor aquí abajo. Desde el pasillo y cerca de la esquina los PJs pueden escuchar un constante zumbido, el canto de los sectarios. El ritual para unir a Ruprecht con Karl mediante el *Collar De La Lealtad Indefectible* ha comenzado.

Mientras los PJs pasan por una de las jaulas, un hombre se le acerca a través de los barrotes, gritando. Su boca, manos y pecho están cubiertos de sangre. El cuerpo en la siguiente jaula tiene marcas de dientes Humanos en él. El hombre se ha comido la carne en descomposición de la persona de la celda de al lado para seguir con vida. El hombre parlotea incoherentemente a los PJs y no responde a nada de lo que le digan.

El loco no es peligroso para los PJs, pero el ruido que hace podría alertar a los sectarios en el Santuario de la Plaga sala abajo. Los PJs deben encontrar un método de silenciar al hombre si quieren seguir sin ser detectados. Haz a los sectarios una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** para escuchar el alboroto. Fíjate que estos sectarios sufren de la Tintinabulación de Ruprecht y por ello son más o menos inmunes al aura del chico. Mira el **Capítulo IV** para más detalles de esta plaga. Si lo escuchan, uno se retira del Santuario de la Plaga y va a investigar y sin duda llamará la atención de los demás si es necesario.

El enfoque directo sería matar al hombre. Una tirada **Muy Fácil (+30) de Habilidad de Armas** mata del todo al hombre debilitado. Los PJs también pueden intentar liberarlo. La puerta puede ser forzada con una tirada exitosa **Difficil (-20) de Fuerza**. Tras ser liberado, ataca al personaje más cercano de forma enloquecida, mordiéndole y arañándole.

### Loco

#### Campeino Humano

El anónimo hombre ha estado encerrado durante mucho tiempo y se ha vuelto totalmente loco. Ha estado comiendo ratas, insectos y al prisionero de la celda de al lado para sobrevivir. En un momento dado, hace mucho tiempo, tenía esperanzas de escapar, pero esos días pasaron, y trata de mantenerse con vida por costumbre más que cualquier otra cosa.

*Puntos de Locura:* 6

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
28	29	24 (2)	36 (3)	34	24	30	22

**Habilidades:** Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Cotilleo (Em), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

**Talentos:** Sexto sentido, Imperturbable

#### Combate

**Ataques:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 3 de 10

**Armas:** Sin Armas (1d10 - 2; Especial)

#### Enseres

El loco viste harapos con estiércol incrustado.

## 7. EL SANTUARIO DE LA PLAGA

Cuando los PJs tuerzan la esquina ven el Santuario de la Plaga. Un altar en el lado opuesto de la habitación que se alza a un metro de alto y está decorado con lo que parecen ser vísceras. En el centro de la habitación

hay un octograma fijado al suelo con baldosas de color moco verdoso. Tras el altar hay un gran agujero.

En el suelo, frente al agujero hay trozos desmenuzados de piedras, como si alguien fuera del Santuario hubiera forzado su entrada.

Si los PJs han sido capaces de tratar con el loco en silencio, los sectarios no están prevenidos de la presencia de los PJs. Cuando entran al Santuario, 9 sectarios están de rodillas alrededor del octograma encarando el altar. Tobias, Karl y el sumo sacerdote permanecen en el altar con el sumo sacerdote cantando y levantando el *Collar De La Lealtad Indefectible* por encima de su cabeza a punto de bajarlo sobre el cuello de Karl.

Si el loco ha alertado a los sectarios, están en pie preparados para luchar cuando entran los PJs. Tobias y el sumo sacerdote permanecen tras el altar, mientras Karl está sentado tras ellos mirando a los PJs.

En cualquier caso, cualquier PJ (y acompañante si los hay) que no sea inmune al poder de Karl siente un impulso increíble de salvar al chico (ver el **Capítulo III** para los detalles del poder de Karl). Si los sectarios no son conscientes de la presencia de los PJs, estos pueden intentar parar el ritual atacando a Tobias o al sacerdote. Si los sectarios son conscientes, los PJs pueden intentar negociar por el chico con Tobias, o pueden amenazarlo directamente. Tobias se entretiene un tiempo, pretendiendo considerar cualquier idea que se le presente, mientras él y Karl se dirigen lentamente hacia el agujero en el muro. Si los PJs avanzan hacia Tobias, ordena de inmediato a los sectarios que ataquen.

Tres asaltos después del comienzo del combate, o cuando elijas, Sophia y doce de sus aliados llegan a la habitación detrás de los PJs. Sophia dice, *"Sabía que nos conduciríais al chico. Los Humanos son tan simples. Ninguno de ustedes se llevará al chico. Le necesitamos. Debe seguir su destino. Debe ser el Campeón de la Noche"*.

### Tobias

#### Mutante Acólito sectario de Nurgle (ex Charlatán, ex Hechicero Adepto, ex Aprendiz de Hechicero)

Tobias ha abandonado toda pretensión de ser Jan y ahora lleva la repugnante túnica verde que indica su condición de Acólito sectario de Nurgle. Su largo viaje a Wolfenburgo le ha dado una joroba en la espalda.

*Puntos de Locura:* 6

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
39	41	36 (3)	61 (6)	47	56	46	59

**Habilidades:** Sabiduría académica (Demonología, Magia) (Int + 10), Charlatanería (Em), Canalización (V + 10), Carisma (Em), Sabiduría popular (Bretonia) (Int), Sabiduría popular (El Imperio, Las Tierras Desoladas) (Int + 10), Escondarse (Ag), Disfraz (Em + 10), Tasar (Int), Jugar (Int), Cotilleo (Em + 20), Regatear (Em), Intimidar (F + 10), Sentir magia (V + 10), Supervivencia (Int), Percepción (Int + 10), Leer/Escribir (Int + 10), Buscar (Int), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int), Movimiento silencioso (Ag), Prestidigitación (Ag), Lengua arcana (Magia) (Int + 10), Lengua arcana (Demoniaco) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 20), Hablar idioma (Clásico) (Int + 10), Hablar idioma (Bretón) (Int), Nadar (F), Tortura (Em)

**Talentos:** Afinidad con el Aethyr, Saber oscuro (Caos o Nurgle \*), Magia oscura, Manos rápidas, Intrépido, ¡A correr!, Recio, Acostumbrado al Caos, Magia menor (*Armadura de Aethyr, Disipar*), Proyectil infalible, Imitador, Magia pueril (Arcana), Don de gentes, Resistencia a enfermedades, Intelectual, Intrigante, Viajero curtido, Inquietante, Muy resistente

\* Nurgle si tienes el Tomo de Corrupción

**Rasgos:** Mutación, Viscera del Caos, Joroba

#### Combate

**Ataques:** 1; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 24

**Magia:** 2; Magia pueril (Arcana), *Armadura de Aethyr, Disipar* y Saber oscuro (Caos o Nurgle)

**Armas:** Arma de mano (1d10 + 3), Daga (1d10)

## GESTIONANDO EL GRAN COMBATE

Una batalla tan grande como la presentada aquí puede y va a lentificar el juego. Es posible que lo que debe parecer una excitante gran conclusión épica termine para el arrastre, aburriendo a todo el mundo mientras continúa la rutina del combate. No es necesario jugar la batalla con lujo de detalles, en vez de eso, narra los sucesos que ocurren alrededor de los PJs y mantén la acción sobre los personajes. Lo más importante es mantener el juego fluido. La pelea de los Lahmian contra los sectarios no necesita ser jugada usando las reglas, así que no es necesario hacer tiradas de dados.

Al final de cada asalto, al menos un esbirro ha muerto a mano de la facción contraria, y, si quieres mantener un registro del número de esbirros, ajústalo en baso a los bien que los PJs lo estén haciendo. Haz que el progreso de la batalla se incline a uno u otro bando si los jugadores están teniendo problemas, de esa manera los sectarios y los Lahmians hacen gran parte del trabajo difícil. O, si piensas que sería más fácil, haz que una de las facciones aniquile por completo a la otra en cuestión de unas cuantos asaltos, por lo que los PJs solo tendrán que enfrentarse a una de ellas. Ten en cuenta que esto podría ser una batalla difícil para los PJs, dependiendo de lo bien que lo hayan hecho y lo que hayan encontrado hasta el momento. Pero recuerda, si los jugadores son tontos, reciben lo que se merecen.

Igualmente, mantén la acción de la batalla cinematográficamente. Aunque los jugadores no estén involucrados, descríbeles lo que está ocurriendo alrededor suyo con las otras facciones. Piensa en las posibilidades de Mutantes contra Esbirros, como un Vampiro muerta a un Mutante que excreta ácido o un Mutante que vomite sobre un Neonato.

Si mantienes la emoción sobre la acción que se desarrolla alrededor, no te arrepentirás.

### Enseres

Tobias viste túnicas verdes adornadas en ocre. Sobre su cuello cuelga un putrefacto amuleto de Nurgle. Su boca vomita costras.

### Viscera del Caos

Tobias tiene una murmurante Viscera del Caos creciendo en sus tripas. Si Tobias es asesinado, la viscera se desgarrará de la carne muerta, le brotan miembros y contonea cerca rociando fluidos por doquier. Usa el siguiente perfil:

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
19	20	18 (1)	30 (3)	23	28	23	29

**Rasgos:** Armas naturales (Mordisco)

**Ataques:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 8

**Armas:** Mordisco (1d10 + 1)

### Johann

#### Mutante Acólito sectario de Nurgle (ex Artista)

El pobre Johann cayó en manos de un mal grupo, seducido por su poder e influencia en la región. Se unió a Ruprecht, vendiendo su alma a las Fuerzas Oscuras a cambio del poder que ofrecían. Trágicamente, su ingenuidad le condujo a su corrupción física e involución hacia algunas cosas profundamente equivocadas. Sus mutaciones y destreza para la magia le permitió ganar su posición de acólito de la secta por delante de sus compañeros.

*Puntos de Locura:* 4

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
39	44	39 (3)	68 (6)	42	36	34	33

**Habilidades:** Sabiduría académica (Demonología) (Int), Charlatanería (Em), Canalización (V), Carisma (Em), Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Esconderte (Ag), Disfraz (Em), Cotilleo (Em), Intimidar (F), Sentir magia (V), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Actuar (Actor, Cantante) (Em), Leer/Escribir (Int), Movimiento silencioso (Ag), Lengua arcana (Demoníaco) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int + 10), Nadar (F), Tortura (Em)

**Talentos:** Afinidad con el Aethyr, Magia oscura, Intrépido, ¡A correr!, Acostumbrado al Caos, Reflejos rápidos, Magia pueril (Caos o Arcana), Don de gentes, Resistencia a enfermedades, Inquietante

**Rasgos:** Mutaciones (Sustitución de Sangre, Vómito Corrosivo)

### Combate

**Ataques:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 16

**Magia:** 1; Magia pueril (Caos o Arcana)

**Armadura (Ligera):** Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)

**Armas:** Arma de mano (Maza) (1d10 + 3)

### Enseres

Johann viste túnicas oscuras manchadas de verde con sangre y vómito.

### Sustitución de Sangre

La sangre de Johann ha sido reemplazada por una colonia de insectos voraces. Si muere su cuerpo explota en 1d10 x 2 metros en todas las direcciones. Cada vez que Johann sea herido en combate, su cuerpo pulveriza a su atacante con bichos que pican, obligando al enemigo al éxito en una tirada de **Agilidad** o recibir 1d10 + 1 de daño y recibir una penalización de -10 a todas las tiradas hasta que gaste media acción en sacudirse los parásitos de encima.

### Vómito Corrosivo

Como media acción, una vez cada 1d10 asaltos, Johann puede arrojar el contenido de sus tripas a un enemigo adyacente. El vómito golpea automáticamente y causa 1d10 + 2 de daño ignorando armadura. El objetivo puede esquivar el vómito pero no pararlo.

### Sectarios del Padecimiento Eterno (9)

#### Mutantes Forajidos

Como los otros sectarios del Padecimiento Eterno, estos individuos son completamente leales a Ruprecht y dan sus vidas con alegría al hechicero del Caos y su dios Oscuro.

*Puntos de Locura:* 4

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
45	35	27 (2)	32 (3)	39	29	40	29

**Habilidades:** Sabiduría popular (El Imperio) (Int + 10), Esconderte (Ag + 10), Esquivar (Ag), Percepción (Int), Montar (Ag), Escalar (F), Código secreto (Ladrón) (Int), Movimiento silencioso (Ag + 10), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Nadar (F)

**Talentos:** ¡A correr!, Errante, Golpe conmocionador

**Rasgos:** Mutaciones (varias), Inquietante

### Combate

**Ataques:** 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 12

**Armadura (Ligera):** Justillo de cuero (Cuerpo 1)

**Armas:** Arma de mano (Espada, Maza o Hacha) (1d10 + 2), Escudo (1d10, Especial), Arco con 10 flechas (1d10 + 3; Alcance 24/48; Recarga Media)

### Enseres

Aparte de su armadura y sus armas los sectarios llevan poco. Cada sectario tiene un 10% de posibilidades de llevar un pequeño monedero conteniendo 1d5 - 1 Chelines y 1d10 - 1 Peniques.

## Mutaciones

Cada sectario tiene una o más mutaciones, como sigue.

- **Alfrida:** Alfrida tiene un rostro retorcido no muy diferente del de una gárgola. De su espalda surgen dos alas vestigiales, aunque son muy débiles y torcidas para permitirle volar. De su boca puede escupir su lengua larga y afilada para hacer ataques a distancia contra oponentes situados a 4 metros. Una cabeza al final causa 1d10 + 2 de daño con un golpe exitoso. La lengua tiene la propiedad Perforante. Alfrida usa el perfil común de Mutante, excepto su Empatía que es 21.
- **Eckhardt:** Eckhardt tiene el cuerpo y complexión de un Humano ordinario excepto que en lugar de cabeza tiene una enorme cabeza de rata babeante, haciéndole parecer un Hombre Rata (prueba de que todas esas tonterías sobre Hombres Rata no son más que informes erróneos de Mutantes). Eckhardt gana el talento Oído aguzado y su Empatía se reduce a 23.
- **Leopold:** Preocupantemente obeso, Leopold avanza sobre sus piernas gruesas como bloques. Usa el perfil normal, excepto su Fuerza que se reduce a 20 y las Heridas que se incrementan a 13.
- **Mathilde:** Mathilde sería una chica bastante normal si tuviera boca. Su Empatía es 24, pero por lo demás, su perfil no cambia.
- **Pieter:** Pieter tiene la cara derretida, reduciendo la Empatía a 18.
- **Rudiger:** Esta horrenda criatura mezcla la forma de un hombre con un ciempiés. Su torso, cabeza y brazos son de un Humano, pero en vez de piernas tiene el cuerpo segmentado de un enorme ciempiés. El Movimiento de Rudiger es 5, y su Resistencia sube a 47 (4). Gana el talento Armas Naturales. Esta forma alterada ha hecho de él un cobarde, imponiendo una penalización de 20 a sus tiradas de Miedo y reduciendo su Voluntad a 30.
- **Siegfried:** Siegfried sufre de horribles forúnculos negros que le cubren todo el cuerpo. Complementando a estas supurantes pústulas tiene una miríada de brillantes lunares de colores. Siegfried modifica su perfil como sigue: Resistencia 23 (2), Agilidad 38 y Empatía 12. Gana un bono de +20 a las tiradas de Intimidar y Tortura.
- **Theodora:** Esta joven antes atractiva está casi doblada por su mutación, transformándola en un horrible cuadrúpedo. Sus brazos ahora son piernas, incrementando su Movimiento a 5. Su Habilidad de proyectiles se reduce a 0. Por último, su retorcida forma desnuda emite una débil luz púrpura, equivalente a una vela.
- **Ulrich:** La carne del cuerpo de Ulrich ha sido reemplazada por cristal vivo. Su Resistencia se incrementa a 59 (5) pero sus Heridas caen a 6.

## Sophía

### Vampiro neonato Lahmian (ex Ladrón de guante blanco, ex Ladrón)

El perfil de Sophía no ha cambiado desde al anterior capítulo pero se incluye aquí para tu comodidad.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
53	41	56 (5)	56 (5)	84	42	52	54

**Habilidades:** Sabiduría académica (Arte, Nigromancia) (Int), Canalización (V), Carisma (Em + 10), Mando (Em), Sabiduría popular (Kislev, El Imperio) (Int), Esconderse (Ag + 10), Disfraz (Em), Esquivar (Ag), Tasar (Int + 10), Cotilleo (Em), Regatear (Em), Intimidar (F), Sentir magia (V), Percepción (Int + 20), Actuar (Cantante) (Em), Forzar cerraduras (Ag + 10), Preparar venenos (Int), Leer/Escribir (Int), Escalar (F + 20), Buscar (Int + 20), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int + 10), Código secreto (Ladrón) (Int + 10), Seguimiento (Ag), Movimiento silencioso (Ag + 20), Prestidigitación (Ag), Lengua arcana (Magia) (Int), Hablar idioma (Kisleviano, Reikspiel) (Int), Tortura (Em)

**Talentos:** Gato callejero, Magia oscura, Etiqueta, Reflejos rápidos, Magia pueril (Arcana), Desenvainado rápido, Intrigante, Especialista en armas (Parada), Audaz, Pelea callejera, Experto en trampas, Inquietante

**Rasgos:** Dones de la Sangre (Drenar sangre, Nigromante natural, Pasar por Humano, Maldición del Vampiro), Sentidos desarrollados, Temible, Armas naturales (Colmillos, Garras), Visión nocturna, No muerto

## Combate

**Ataques:** 2; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 22

**Magia:** 1; Magia Pueril (Arcana)

**Armadura (Ligera):** Chaqueta de cuero y grebas (Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1)

**Armas:** Arma de mano superior (Espada) (HA 63; 1d10 + 5), Main gauche superior (HA 63; 1d10 + 2; Defensiva)

## Enseres

Sophía viste ropas negras de corte masculino. Lleva un par de anillos (cada uno vale 1 *co*). Colgado de su hombro hay un rollo de cuerda y garfio, y lleva un saco vacío en su cinto. Ocultas en su guante izquierda hay diversas ganzúas. Desde que aprendió Reikspiel, guarda un libro de Reikspiel de gramática en su mochila.

## Esbirros Lahmian (12)

### Matones Humanos

Estos humanos adoran a Sophía y su señora como dioses, inclinándose en cada orden y sometidos a su monstruosa sed.

*Puntos de Locura:* 3

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
46	30	43 (4)	41 (4)	33	32	41	41

**Habilidades:** Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Consumir alcohol (R), Esquivar (Ag), Jugar (Int), Cotilleo (Em), Intimidare (F), Lengua secreta (Jerga de ladrones) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

**Talentos:** Sangre fría, Desarmar, Desenvainado rápido, Golpe letal, Golpe conmocionador, Imperturbable, Guerrero nato

## Combate

**Ataques:** 2; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 13

**Armadura (Media):** Camisa de malla y Justillo de cuero (Cuerpo 3)

**Armas:** Arma de mano (Espada) (1d10 + 4; Valor Crítico +1), Puños de hierro (1d10 + 1; Valor Crítico + 1; Contundente)

## Enseres

Todos estos esbirros visten ropas negras bajo sus largos mantos negros. Cubren sus caras con máscaras de animales. Cada uno lleva un pequeño monedero que contiene 1d20 - 2 Chelines y 1d10 Peniques.

## UNA GRAN REFRIEGA

El combate debería empezar entre los PJs, los sectarios y los Lahmians. Las acciones de los PJs deciden el flujo del combate. Si algún PJ que no esté bajo la influencia de Karl intenta atacarle, Sophía y su grupo (y posiblemente Gregor) intervienen para detenerles y Tobias escapa con Karl a través del túnel tras el altar. Si los PJs ignoran a Tobias y Karl y atacan a los Lahmians o los sectarios, Tobias también escapa con Karl a rastras por el túnel.

En ambos casos en que Tobias y Karl escapen, Sophía y su grupo entienden que no es necesario seguir luchando. Se repliegan hacia el templo, luchando contra cualquiera que se interponga en su camino.

Si los personajes atacan a Tobias y logran matarle, presencian algo moviéndose debajo de su manto. Un trozo de carne negra se desgarró y se retuerce por el suelo, rociando fluidos por doquier. Brotan miembros de la carne y parece como una versión en miniatura de Tobias. Esta criatura, una Viscera del Caos, se libera del cuerpo de su anfitrión. La Viscera del Caos contonea hacia el túnel y escapa. Mientras ocurre esto, los Lahmians hacen su movimiento para arrebatar al chico, obligando a los

PJs a desviar su atención a los Vampiros y sus aliados, mientras la cosa consigue liberarse.

Por último, es posible que los PJs logren despachar a los sectarios, los esbirros, el Vampiro y Tobias, dejando solo a Karl. Lloro en agradecimiento, arrojándose a los brazos de los personajes que han sido sus amigos en el pasado o que parecen los menos imponentes. Pide a los PJs que le escolten a su familia, la Cruzada. Cree que le están esperando en Wolfenburgo aunque no explica cómo sabe eso.

Si alguien trata de seguir a Tobias (en su forma natural o de Viscera del Caos), o si los PJs quieren llevar a Karl a través del laberinto de túneles para llegar a Wolfenburgo, hay una posibilidad de que se pierdan. Hay un 30% de posibilidades de que un grupo sin nadie con la habilidad de Rastrear termine regresando al Santuario de la Plaga o saliendo a la superficie en alguna zona al azar, o una de tu elección. Cualquiera con éxito en una tirada de **Rastrear** puede encontrar un camino a través de los túneles en busca del huido sectario pero a paso de Movimiento Limitado. Tobias conoce muy bien los túneles y llega fácilmente a Wolfenburgo por delante de los PJs.

Si los PJs matan al sumo sacerdote y registran su cuerpo, descubren un anillo en su mano derecha con el blasón de la familia Dietrich, demostrando que era Johann. Corresponde a los PJs si quieren o no realizar el largo camino de vuelta a Kierchdorf para devolver el anillo a Gerhard.

## CONSECUENCIAS

Si los PJs fueron capaces de matar a Johann en el Santuario de la Plaga y recuperan el *Collar De La Lealtad Indefectible*, deben decidir ahora qué hacer con él. Pueden intentar usarlo sobre ellos con horribles resultados (como decidas) o, lo más sabio, dándoselo a alguien más competente en tales materias, como un sacerdote de Sigmar o Ulrich en Wolfenburgo, para que pueda ser destruido. También pueden darlo a las autoridades de algunas de las principales ciudades, y por tanto sea su problema.

Si los PJs deciden colgarse el *Collar De La Lealtad Indefectible*, hay una posibilidad de que Ruprecht, o alguien o algo peor, se lo puedan robar más tarde. Si los PJs se olvidaron del *Collar De La Lealtad Indefectible* y se van del Santuario de la Plaga, algún sectario podría encargarse de él más tarde....

## AVENTURAS COMPLEMENTARIAS

Los PJs dan el Collar a una de las órdenes religiosas y son tratados como herejes. Ninguna explicación convence a los sacerdotes de que son inocentes y no los propietarios originales del collar.

Los PJs dan el *Collar De La Lealtad Indefectible* a una de las órdenes religiosas y se les pide que hagan un peligroso viaje para destruir el

artefacto. Debe ser destruido de una cierta manera, como lanzarlo a un pantano sin fondo o derretido en la lava de un volcán, o por una persona específica, como machacado por el martillo de Gromril de un Señor de las Runas Enano en particular o liberado de su magia por un solitario hechicero Elfo.

Si los PJs se dejan el *Collar De La Lealtad Indefectible* atrás, oyen más tarde historias de un importante político haciendo actos inusuales. Si los PJs investigan, descubren que un sectario ha conseguido el control del político con el *Collar De La Lealtad Indefectible* y ahora siembra el descontento y la agitación por la ciudad. Los PJs deberían descubrir un modo de tratar con el sectario mientras tratan de convencer a la gente que rodea al poderoso político de que está siendo controlado.

## RECOMPENSAS

Los personajes jugadores deberían conseguir sobre 300 puntos de experiencia al finalizar esta aventura.

Acción	PE
Los personajes contratan a Debin como guía	15
Cada personaje que sobreviviera al Drakwald	5
Acceder a encontrar a Johann	10
No revelar al herrero la muerte de su familia	15
Encontrar pistas claves en Kietchdorf (por pista)	5
Explorar la casa Vorman	15
Derrotar a los sectarios	25
Encontrar un Sello de Moscas	25
Salvar a Gregor Schlossberber	15
Destruir a Genevieve	20
Destruir a los padres de Genevieve	25
Orientarse en el laberinto de setos	25
Silenciar al loco	10
Derrotar a los sectarios	10
Matar a Ruprecht	25
Derrotar a los Lahmians	25
Salvar a Karl	50

