



Grauschloss

Grauschloss es un escenario oscuro y gótico de investigación e intriga. En este los jugadores asumen el papel de una asamblea inquisitorial para atender la llamada de ayuda del sacerdote Pieter Schött, que presiente que sucede algo terriblemente malo en el fuerte y en la cercana aldea de Almburg. Su tarea es investigar los asesinatos que allí se han producido, y descubrir la oscura verdad de la historia de Grauschloss.

Autor: Daniel Niklas Jørgensen, traducido por Igest

Maquetación: Igest

Diseño: Heldenhammer

Documento proporcionado por la comunidad de IGA Rol

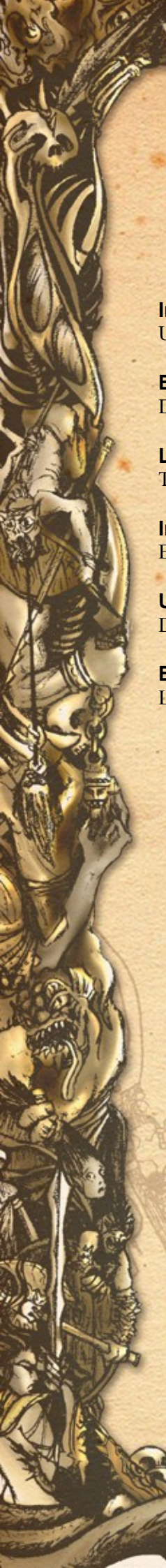


Santo Padre Eschenbach,

Té escribo, puesto que no se que más hacer. Me enfrento a una entidad sin forma alguna con la que combatir, pero demasiado malévolas como para darle una tregua. Pero permíteme resumirte la historia completa: hace un año, fui enviado a Almburg, una comunidad aislada en las Montañas Grises, bajo el control del Conde Wilhelm von Lanecker. Dí la bienvenida a la oportunidad; para alimentar la fe en Sigmar donde más se necesita, en la misma frontera de nuestro gran Imperio. Pensé que podría no solo ser un símbolo de Fe, sino también una protección contra cualquier influencia extranjera no deseable. Tras mi llegada, descubrí para mi satisfacción que la gente de Almburg no había olvidado ni a su Dios ni a su Emperador, pero no obstante me encontré con cierto malestar. Inicialmente atribuí la sensación al cambio del clima (el aire de la montaña es ligeramente distinto al de las tierras bajas), pero mi desasosiego no ha sino crecido con el tiempo.

Entonces se produjo el asesinato. Una joven chica campesina, no tendría más de quince primaveras, fue horriblemente violada y asesinada por un mozo de cuadra, quien no tenía más de dieciocho. Parecía no existir motivación alguna para el asesinato, y el culpable no intento esconderse, huir, ni siquiera resistirse al arresto. Fue apresado unos pocos días después, en circunstancias terriblemente curiosas, durante las cuales no mostró signo alguno de temor o arrepentimiento, profirió palabras demasiado heréticas para ser repetidas aquí; no las pronunció en Reikspiel, sino en la lengua Clásica. Té recuerdo, que este hombre nunca había aprendido si quiera las letras de su nombre. Por Sigmar, debería haber visto las señales en ese momento, pero no lo hice. Esto sucedió hace seis meses, y desde entonces, una oscura sombra parece haber caído sobre Almburg, una sensación palpable de maldad que no puedo expresar en palabras. Hemos sufrido un suicidio, una muerte accidental a consecuencia de la embriaguez, y justo ahora, el innombrable asesinato de un niño de diez años, bajo circunstancias demasiado terribles como para ser escritas. Sobre el asesino, no puedo sino repetir lo que describí del mozo de cuadras; una repentina locura sangrienta, el desinterés en su propio destino, y el conocimiento de cosas de las cuales el hombre nunca antes había expresado su conocimiento. La posesión es la única explicación que puedo encontrar, y es por eso que te escribo. Me encuentro en el límite de mi ingenio. El culpable se encuentra, por consejo mío, bajo llave en Grauschloss, fuertemente custodiado, esperando o su salvación o la muerte. Té imploro que me ayudes, puesto que temo sino todos seamos consumidos por este mal.

Suyo en la fe, Hermano Pieter Schött



Índice

Introducción

Una breve historia de Grauschloss y los elementos fundamentales del escenario.

El conjunto de Grauschloss

Descripciones y perfiles de los PNJs esenciales del Escenario.

Las muertes; verdades y mentiras

Trasfondo sobre los asesinatos

Investigación; Acción y consecuencias

Estableciendo el transcurso del escenario; las elecciones de los Pjs y sus consecuencias.

Uniendo destinos

Descripciones y perfiles de los personajes jugadores.

En la enfermedad y en sueños

Los terrores nocturnos de Grauschloss presentados como ayudas de juego.

Introducción

El fuerte gris

En lo alto de las Montañas Grises, en la misma frontera del Imperio se eleva un fuerte. Grauschloss fue erigido para proteger un paso que desde entonces ha sido bloqueado por la furia de las tormentas de las montañas. Todo su propósito ha desaparecido, se ha convertido en un lugar desolado, aislado, de contacto limitado con el mundo exterior. Y es quizás por eso que su historia ha sido olvidado. Doscientos años antes, Grauschloss fue testigo de crímenes abominables en adoración del gran Embaucador, el dios del Caos Slaanesh. Orquestado por cuatro hombres de gran influencia, la corrupción se extendió durante cuatro meses y reclamó más de treinta vidas. A pesar de ello, los crímenes nunca fueron completamente descubiertos – el Imperio se encontraba en un momento tumultuoso tras la Gran Guerra contra el Caos – y cada uno de los cuatro hombres se escaparon libremente.

Y entonces, cada uno de ellos tuvo un final abrupto. Johannes von Karlstein, un sacerdote Sigmarita, fue encontrado ahogado en una tinaja de agua sagrada. Markus Alderheim, un político de Nuln, cayó víctima de un cognac envenenado, mientras que Maximillian Freisler, un juez, fue encontrado colgado con el mismo lazo con el que había sentenciado a un asesino. Por último, el conde Otto von Karlstein, el hermano mayor de Johannes y gobernante de Grauschloss, es desvaneció en la misma noche de tormenta que vio como el paso de Bretonia quedaba permanentemente bloqueado. De los cuatro, Otto von Karlstein fue el único que dejó detrás una hija, Katarina. Esta se caso con un noble menor, empobrecido ansioso por reclamar que el fuerte era su herencia, aunque este murió solo un año más tarde. La viuda pronto se caso con un sobrino suyo, recuperando así el nombre de von Karlstein. Más tarde se descubriría que ambos eran adoradores de los poderes oscuros, y fueron quemados en la hoguera. Un hijo sobrevivió, aunque no se sabe a ciencia cierta de que marido. El bebe fue despojado de todo derecho de nobleza, y fue enviado para ser criado en un monasterio. La línea sobrevivió, aunque solo a duras penas, y su historia siguió siendo

tumultuosa. Un descendiente posterior se mostró como un gran guerrero y un habilidoso comandante durante la invasión del Imperio por parte del Señor de la Guerra Grom, y el noble nombre que no había estado en uso durante generaciones retornó a la familia.

Aunque la historia de la familia se ha perdido, la línea de von Karlstein sobrevive, y con una culpa que trasciende tiempo y espacio. Y Grauschloss no ha olvidado.

El Escenario

Grauschloss es un escenario oscuro y gótico de investigación e intriga, para jugar idealmente como una partida independiente para cuatro jugadores. En este los jugadores asumen el papel de una asamblea inquisitorial para atender la llamada de ayuda del sacerdote Pieter Schött, que correctamente presiente que sucede algo terriblemente malo en el fuerte y en la cercana aldea de Almburg. Su tarea es investigar los asesinatos que allí se han producido, distinguir la verdad de las mentiras, y con suerte descubrir la oscura verdad de la historia de Grauschloss. La idea central que hay detrás del escenario no es resolver un puzzle, sino sentir una sensación de horror gótico que debería dejar a los jugadores retorciéndose en sus sillas, mientras que se ven empujados a interpretar sus personajes al máximo. De hecho, uno de los mayores obstáculos para el grupo puede ser simplemente cooperar. Para este propósito, se incluyen cuatro Pjs completamente diferentes para utilizarse con la aventura. Aunque puedes utilizar otros personajes, no se recomienda – el grupo está diseñado para jugar una parte importante en la trama de Grauschloss.

Dependiendo de la actitud de tus jugadores, podría ser una buena idea para poner en práctica que su objetivo principal debería ser interpretar sus personajes con fe, no actuando tan eficientemente como fuese posible. No es extraño que los jugadores renieguen de las personalidades de sus personajes (o capacidades intelectuales) cuando se enfrentan con misteriosos asesinatos, intentando en su lugar resolver el caso con la mayor seguridad y rapidez posible. Este escenario no trata de eso, y debe ser evitado a toda costa.

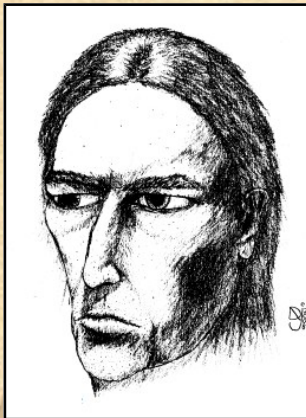
El conjunto de Grauschloss

La crónica

Una parte central de la trama de Grauschloss es la presencia de un texto, Los Cuatro Meses al Servicio de Slaanesh, que detalla los sucesos que tuvieron lugar en el fuerte. Este fue escrito por el Bretoniano Duque de Mépris, un notorio autor hereje de innumerables obras prohibidas. La Orden del Martillo Plateado es conocedora de esta crónica, aunque la mayoría de los cazadores de brujas creen que se ha perdido o ha sido destruida, y nadie conoce su contenido. Pero incluso si ese ha sido el destino que ha sufrido el original, al menos existe una copia, y actualmente esta en posesión del conde Wilhelm von Lanecker, el nuevo señor de Grauschloss. Al igual que su contenido, este escenario se mantiene sin concretar (algunas veces el poder de la sugestión es más fuerte que detalles específicos), pero un lector observador debería darse cuenta que está disponible en la red.

La asamblea de Grauschloss

Wilhelm von Lanecker



Raza: Humano
Carrera: Señor Noble (ex-Caballero, ex-Escudero)

Esquema de mejoras

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
57	38	45	48	51	49	46	37

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	4	0	6	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica +10%, Historia, Estrategia/Táctica, Teología), Cuidar animales, Entrenar animales, Carisma, Mando, Sabiduría Popular (el Imperio), Esquivar Golpe, Cotilleo, Percepción, leer/escribir, Montar, Idioma Secreto (lengua de Batalla), Hablar Idioma (Breton, Classico, Reikspiel +10%)

Talentos: Etiqueta, Reflejos rápidos, Don de gentes, Sexto Sentido, Arma de especialista (Caballería, Mayal, A dos manos), Golpe Poderoso

Armadura: Ninguna

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

Arma: espada de la mejor artesanía (arma de mano)

Enseres: fuerte Grauschloss, una copia de Los cuatro meses al Servicio de Slaanesh

Aparte de su noble nombre, Wilhelm von Lanecker no nació con grandes privilegios. El hermano menor de una familia menor, sin derecho a ninguna riqueza o poder mencionable. El esperaba convertirse en un sacerdote, pero su padre tenía planes distintos, y a una temprana edad se convirtió en escudero de un caballero del Corazón Llameante. A pesar de su disconformidad inicial con la situación, actuó correctamente, y pronto se convirtió en un templario con todos los derechos. Cuando desempeñaba esta función se encontró por primera vez con las fuerzas del Caos, y un feroz odio hacia los poderes ruinosos pronto eclosionó en su interior. Si las cosas hubiesen sucedido de forma distinta, podría haberse convertido en un cazador de brujas.

Sin embargo, no lo hizo. Una década después, él y una compañía de caballeros recibieron la orden de reconquistar un bastión imperial en la frontera



oeste del Imperio. Largo tiempo abandonado, se había convertido en el hogar de una banda de pielesverdes que se habían convertido en una amenaza demasiado grande para ser ignorada. Wilhelm sugirió un plan para atraer al enemigo a campo abierto donde serían una presa fácil, y que aseguraba una victoria rápida y aplastante. Por sus esfuerzos, fue recompensado con el fuerte liberado, asegurando que ningún enemigo volvería a acampar en el nunca más. Esta fue, por supuesto, una decisión política; se necesitaba una guarnición permanente en el fuerte, y Wilhelm demostró ser el candidato perfecto para supervisar la restauración, puesto que aunque su importancia estratégica es limitada, no obstante la posesión de la fortaleza le elevaría a una posición mucho más elevada en la jerarquía de la nobleza Imperial. Así es como Wilhelm von Lanecker se convirtió en el señor de Grauschloss.

Durante los tres años siguientes permaneció en Altdorf, desde donde organizó la reconstrucción de la aldea de Almburg, la cual seguía dependiendo del fuerte. Ofreció hogares y ganado a los campesinos que quisieran habitar las alturas, y pronto la vida retornó a Grauschloss. El título de Conde supuso que muchos nobles de pronto se viesen interesados en ofrecerle la mano de sus hijas, y una vez que concreto su boda, él y su esposa se trasladaron al fuerte. El futuro parecía brillante para el joven noble, aunque no por mucho tiempo.

Un año después su mujer murió en el nacimiento de su hijo, reclamando también al niño. Wilhelm asimiló la pérdida con dignidad, aunque se volvió cada vez más introvertido. Algunos dirían que trataba de confiar en el futuro, buscando sin embargo el consuelo en el pasado. Al menos se dedicó a estudiarlo, derrochando tiempo en viejos libros a todas horas del día. Y de esos había muchos en Grauschloss; cuando el fuerte fue restaurado, se encontró un alijo de libros, habiendo descansado milagrosamente sin perturbar durante los últimos doscientos años — una virtual mina de oro para cualquier historiador. Fue entre estos trabajos donde casualmente acabó encontrando una vieja y polvorienta copia de Los Cuatro Meses al Servicio de Slaanesh.

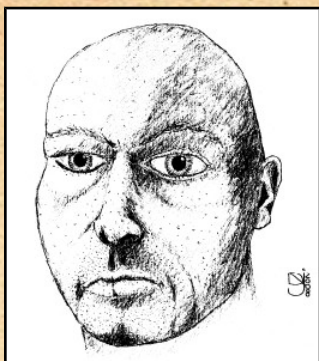
Ojeando el texto, Wilhelm descubrió que su regalo estaba manchado, aunque eso no le sorprendió. Había sentido la corrupción durante mucho tiempo, solo ahora sabía la verdadera causa. Se juró a sí mismo que no volvería a ver

como la historia se repetía, no mientras continuase siendo el señor del gris fuerte. Ha estado sometiendo a sus siervos a una estricta disciplina y piedad, aunque se teme que no es suficiente. Ha escrito al templo de Altdorf, pidiendo que se enviase un sacerdote a Grauschloss, confiando en sofocar cualquier semilla de libertinaje. Pero siente el mal creciendo, y sabe que está luchando en una batalla perdida, y eso le está, lenta pero de forma irremediable, volviendo loco.

Von Lanecker es muy consciente que Grauschloss tiene una voluntad con entidad propia, y a medida que esta se vuelve más fuerte, los métodos del conde para enfrentarse a esta se vuelven cada vez más extremos. Desde el principio, la situación ha ido en escalada hasta el punto en que Wilhelm no se detendrá ante nada para combatirla. Prefiere ver a cada hombre, mujer y niño de Grauschloss muertos antes que ceder.

La petición de ayuda del hermano Schött complica aún más la situación. El conde es muy consciente que si sus acciones se ven expuestas, será quemado en la hoguera. La simple posesión del texto herético del Duque de Mépris es un crimen capital, y él ha ido más allá. Hubo un tiempo en el que un cazador de brujas hubiera sido bienvenido, pero ahora cree que es demasiado tarde. La lucha por Grauschloss es suya y está solo.

Pietter Schött



Raza: Humano

Carrera: Sacerdote (ex-Iniciado)

Esquema de mejoras							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
32	33	34	36	30	44	48	47
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	3	3	4	0	2	0

Habilidades: Sabiduría académica (Astronomía, Teología +10%), Carisma +10%, Sabiduría Popular (Enanos, el Imperio), Cotilleo, Curar, Percepción, Leer/escribir +10%, Hablar idioma (Classico, Reikspiel +10%)

Talentos: Don de gentes, Resistencia a enfermedades, Imperturbable, Cortes, Muy fuerte

Armadura: Ninguna.

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

Armas: ninguna

Enseres: ropas y símbolos religiosos

El hermano Schött es un hombre pequeño con una cara anónima y una voz cauta. Es extremadamente consciente de su responsabilidad sobre su "rebaño", y se toma un interés casi obsesivo en el bienestar espiritual de cada hombre, mujer y niño en Almburg y Grauschloss. Algunos lo encuentran excesivamente condescendiente con su celo, aunque a la mayoría le gustan sus sermones semanales, aunque la pequeña capilla apenas puede albergar a la congregación, puesto que el conde ha decretado la asistencia obligatoria.

Schött está muy preocupado acerca de los sucesos que se han producido recientemente en Grauschloss, y ha escrito una petición de ayuda al

cazador de brujas y exorcista Eusebius Eschenbach, a quién Schött conoce vagamente del tiempo que estuvo en Altdorf. Tiene a Eschenbach en alta estima, y está convencido que será capaz de extirpar de raíz el mal, y destruirlo de una vez por todas.

Klaus Willdermann



Raza: Humano

Carrera: Captain (ex-Sargento, ex-Soldado)

Esquema de mejoras							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
53	45	48	46	44	39	54	47
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	17	4	4	4	0	3	0

Habilidades: Sabiduría académica (estrategia/tácticas), cuidar animales, Mando, sabiduría popular (el Imperio +10%, Tilea, las Tierras desoladas), Esquivar Golpe, Juego, Cotilleo, Intimidar, Percepción, Montar, Idioma Secreto, Hablar Idioma (Reikspiel, Tileano)

Talentos: Sangre fría, Desarmar, Recio, Parada veloz, Desenvainado Rápido, Viajero Curtido, Arma de Especialista (A dos manos), Pelea callejera, Golpe Poderoso, Golpe Conmocionador

Armadura: Cota de malla con mangas, Chaleco de cuero

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 2

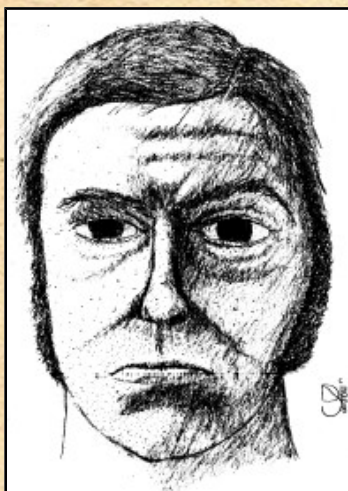
Armas: Espada (arma de mano)

Enseres: ninguno

El capitán de Grauschloss podría ser un

comandante militar por profesión, pero es un guerrero de corazón. Y uno no debería dejarse engañar por su escasa estatura, se trata de un combatiente mortal. Klaus Wildermann es ferozmente leal al conde von Lanecker, y ha sometido con gusto a sus hombres a la férrea disciplina que reclama Wilhelm von Lanecker. Necesitará pruebas tangibles para creer los crímenes de von Lanecker.

Kurt Hegell



Raza: Humano

Carrera: Galeno (ex-Estudiante)

Esquema de mejoras							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
26	29	28	32	41	49	37	54
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	2	3	4	0	5	0

Habilidades: Sabiduría académica (Leyes, Ciencia +10%), Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Curar +10%, Percepción, Preparar venenos, Leer/Escribir, Hablar Idioma (Clásico, Reikspiel +10%), Oficio (Apotecario)
Talentos: Oído aguzado, Etiqueta, Cortes, Genio aritmético, Cirugía

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: cabeza 0, brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Ninguna

Enseres: Equipo médico, una gran variedad de pociones y medicamentos, una saludable tienda de brandy.

El Doctor Kurt Hegel vino con Wilhelm von Lanecker a Grauschloss hace siete años, originalmente para cuidar a la mujer embarazada del conde. Se encontró que, Hegel era inadecuado para este propósito, pero no obstante sigue estando al servicio del conde.

Él también ha sentido la presencia del Demonio, y ha comenzado a automedicarse para dominarla. Hegel está drogado la mayor parte del tiempo, y aunque se ha acostumbrado a ocultarlo, debería permitirse a los PJs realizar una prueba Muy difícil (-30%) de Percepción para darse cuenta de esto cada vez que traten con él. Para liberarse de las pesadillas, el Doctor también toma poderosos somníferos durante la noche, haciendo imposible despertarle hasta que la droga deje de hacer efecto.

Las muertes: Verdades y mentiras

El mal se manifiesta

Si el mismo Grauschloss ha sido poseído, o es el resultado de una voluntad propia, es imposible decirlo; pero las acciones de cuatro hombres hace doscientos años han plantado la semilla del mal en cada piedra de la fortaleza. Quizás invocaron el Demonio intencionadamente, quizás este vino por su propia cuenta, quizás el fuerte le dio a luz de alguna manera. Nadie sabrá nunca como o porqué, pero está aquí: una entidad invisible que vuelve locos a los hombres sanos, un gusano en el corazón que envenena las mentes de aquellos que viven cerca de este. Este ha permanecido adormecido desde que Grauschloss fuese abandonado originalmente, pero incluso tras el regreso de los hombres mortales, se ha estado volviendo más fuerte. Se alimenta de sus deseos, de sus placeres, de sus esperanzas y sueños, y pervierte todo. Su único deseo es ver Grauschloss convertirse en el lugar de los horrores que una vez fue, y esta cada vez más cerca de ver ese objetivo convertido en realidad.

El Caso del mozo de cuerdas

Fritz Schmidt fue la primera víctima del Demonio. Este encontró en él el sujeto perfecto: un joven hombre afligido de amor, cuya querida estaba prometida a otro. Él era vulnerable, y se convertiría en un arma. El asesinato y su consecuente ejecución serían como una declaración de guerra contra el Conde, que había sentido durante mucho tiempo la presencia del Demonio; una guerra no por las tierras, sino por las mentes y las almas de aquellos que habitaban sobre él.

El Suicidio

Tres meses después de la posesión, una joven chica sirvienta de Grauschloss, se descubrió a Elizabeth Ellers colgada en sus aposentos privados. Esta se había aproximado al Doctor Hegel unos pocos días antes, para pedirle que le ayudase a deshacerse de un bebe. El había, por supuesto, rechazado, y el suicidio fue acreditado a su precaria situación. La verdad no es tan simple. Hegel informó al conde de la situación de Ellers, y von Lanecker decidió enfrentarse a ella en

privado. Se dio cuenta de lo peligrosa que se había vuelto la chica, incluso si tan solo fuese una estúpida enamorada. La presiono para que le contase quién era el padre, y en un primer momento hizo un intento de obligar al hombre a casarse con ella. No obstante, cambió de opinión, y la estranguló con sus propias manos. Sabía que mientras que ella viviese podría constituir un peligro – quizás incluso fuese misericordioso permitirle morir cuando su mente todavía era suya. Hizo que pareciese un suicidio para evitar una posible investigación.

El Accidente

Pero unos pocos días después, uno de los guardias del fuerte, Georg Helmark, fue encontrado al pie de una escalera, con su cuello roto. Más arriba se encontraron los restos de una botella de licor, convirtiendo el caso en algo demasiado simple: Helmark, no muy reconocido por su disciplina, había estado bebiendo durante su guardia, y había trastabillado en la larga y estrecha escalera de la torre – la dura caída hasta la parte inferior debió haberle roto al menos la mitad de los huesos del cuerpo. Aunque la causa de la muerte es precisa, la muerte, por supuesto, no fue un accidente. El conde había descubierto que era el padre del bebe de Elizabeth Ellers, y llegó a la determinación de deshacerse de él. Su falta de disciplina ponía en peligro a todos en Grauschloss, y pagaría el precio. El propio asesinato fue relativamente simple; las escaleras de la torre son traicioneras y bastante peligrosas, y Helmark no se esperaba el ataque. Una botella de licor estratégicamente situada y nadie sospecharía de la sucia jugada.



El caso del cocinero

A pesar de los mejores esfuerzos del conde von Lanecker para encerrarlo, el Demonio de Grauschloss sigue en libertad. El mozo de cuadras había estado probando los puntos débiles a explotar, y finalmente los encontró en Thomas Bost, el cocinero jefe del fuerte. Un infame y feo estúpido, Bost siempre fue el hazmerreír de los sirvientes y guardias del castillo. Todo lo que siempre quiso fue un amigo, y encontró uno en una rata de cocina. Nadie aparte de Bost ha visto nunca a la criatura, y por eso todo el mundo la considera un producto de la imaginación del cocinero. Nadie se dio cuenta de los peligroso que era la quimera.

Alimentando malvados pensamientos en la cabeza de Bost, logro tener éxito al menos

eventualmente llevándole al límite. La agresión resultante fue dirigida contra un objetivo fácil: un chico errante de la aldea de Almburg, que a menudo llevaba mensajes a Grauschloss. El chico no fue solo asesinado, sino que fue despiezado y cocinado por el enloquecido Bost. El horror se descubrió pronto, y el cocinero fue aprendido. Si no hubiese sido por el hermano Schött, que coincidió que se encontraba en el fuerte, casi con total probabilidad había sido ejecutado en ese preciso instante. El sacerdote reconoció las espeluznantes similitudes con el caso de Fritz Schmidt, y advirtió que Bost debía ser sometido a un exorcismo en su lugar. El conde von Lanecker se dio cuenta de la veracidad de la observación, y decidió hacer caso del aviso. Pronto se dio cuenta de la locura de esa decisión. Bost parecía conocer sus crímenes. El exorcista no se podría permitir enfrentarse a el.

Acciones y consecuencias

Llegada lluviosa

El grupo – Eschenbach y su cohorte – llegará a Almburg al atardecer, bajo una pesada lluvia. El pueblo se encuentra refugiado en un pequeño valle de montaña, rodeado de pastizales de altura que habitualmente están salpicados con ovejas, la única fuente de ingresos de la comunidad. Almburg cuenta con aproximadamente treinta casas, todas las cuales son de reciente construcción y están en buen estado. El único edificio oficial es una pequeña capilla dedicada a Sigmar, que también sirve como una especie de ayuntamiento.

Nada más abandonar el carruaje, los Pjs se encontrarán sobre un barrizal y bajo una gélida lluvia. La noche es una completa oscuridad, y salvo por unas pocas luces parpadeantes dispersas, no se ve a nadie en Almburg. El grupo se encontrará perdido en la oscuridad durante un momento. Entonces una figura cubierta con una capa surgirá de la lluvia. Se presentará a si mismo humildemente como el hermano Schött, pidiéndoles disculpas por el tiempo, y les indicará que regresen al carruaje, y que les guiará al fuerte. Grauschloss se encuentra más elevado que Almburg, donde el valle se convierte en un desfiladero, que corta las montañas como una espada. El desfiladero tiempo atrás permitía el paso a Bretonia, pero ya no, el golpe de un relámpago hizo que se derrumbase.

Veinte minutos más tarde, llegarán a la puerta de Grauschloss. Una breve conversación entre Schött y un guardia, y la puerta resonará mientras se abre. El carruaje abandonará el barro de la carretera detrás en favor del suelo empedrado del patio trasero. Un guardia se acercará, pidiéndoles que le sigan. “Oh, y no se preocupen por su equipaje, se lo traeremos.” Entrarán en el fuerte por una puerta posterior. El guardia les preguntará si han tenido un viaje agradable, y si quieren tomar algún refrigerio – lo cual indudablemente alguno agradecerá. Les llevará a un comedor bien amueblado, donde les dejará con la promesa de enviarles a unos sirvientes para que les atiendan. Una vez solos, el hermano Schött saludará al grupo apropiadamente, agradeciéndoles a cada

uno de ellos haber atendido su llamada. No obstante, no comentará la situación en detalle. “Dejemos esos problemas para las horas de luz. Por ahora deberéis descansar; hablaremos por la mañana.”

Poco después, un criado somnoliento se presenta para encender un fuego, pero se marcha inmediatamente nada más encenderlo. Poco después, el junto con otro sirviente, regresan con un caldo caliente para los viajeros. También traerán cualquier bebida que los personajes puedan desear. Mientras que están cenando, el conde Wilhelm von Lanecker aparecerá. Demacrado, con las mejillas hundidas, y vestido con ropas prácticas, el grupo podría confundirlo con otro sirviente. Les dará una sombría bienvenida al fuerte Grauschloss, deseando que las circunstancias pudiesen ser menos sombrías. Al nombrar a von Karlstein, sus ojos se detendrán en el joven caballero por unos pocos segundos.

Una vez que hayan tomado la comida, el grupo será llevado a sus cuartos, donde sus pertenencias les estarán esperando. Las habitaciones están escasamente amuebladas, y ciertamente no son extravagantes, aunque tampoco son de mala calidad.

Los salones grises

La aventura Grauschloss es oscura, y el fuerte que es Grauschloss debería reflejarlo. Una extraña sensación de malestar debería extenderse entre los PJs desde el mismo momento que pisen por primera vez el castillo, pero siempre es mejor que los jugadores sientan un malestar que decirles que se encuentran mal. Trata de evocar el fuerte por medio de las descripciones; la rugosidad de sus paredes de piedra, la frialdad que aguarda en cada habitación, y la misteriosa ausencia de color. Grauschloss esta hecho todo de madera y piedra, y por tanto prácticamente todo es de color sepia o gris. Sus construcciones parecen demasiado desproporcionadas; cada habitación y salón o parece claustrofóbicamente pequeño o desmesuradamente espacioso. Permite que estas descripciones, y cualquier cosa que quieras



aportar, acompañe a los Pjs en cualquier parte que se aventuren de Grauschloss. Si se empiezan a sentir como en casa en el fuerte, estás haciendo algo mal. O son verdaderamente estúpidos.

El asesinato de un hombre muerto
A la mañana del día siguiente, los Pjs son invitados para unirse al desayuno en el mismo salón en el que cenaron la noche pasada. Se encuentra presente el doctor, Kurt Hegel, y el Capitán, Klaus Wildermann. Ambos les saludarán, Wildermann con la esperanza de que logren “enderechar a esa inmundicia criatura”, Hegel con un dócil ofrecimiento de ayuda, en caso que lo necesiten.

Wildermann vaciará rápidamente un cuenco de gachas, mientras que Hegel estará satisfecho con un trozo de pan. El grupo debería darse cuenta rápidamente que el tono es más bien informal.

Mientras que están tomando el desayuno, llegará el hermano Schött. En esta ocasión está más dispuesto a contestar sus preguntas, volviendo a contar la historia completa del chico de las caballerizas y el cocinero. No se da cuenta que el suicidio y el accidente son también asesinatos, así que no les prestará mucha atención. Si le preguntan, contestará contando todo lo que sabe. El Doctor Hegel puede confirmar que la chica, Ellers, le reclamó para que le practicara un aborto. Como un buen Sigmarita, rechazó su propuesta, aunque estaba visiblemente consternada. Puesto que no vio nada relevante en esta información, no mencionó nada al conde sobre los sucesos, aunque no lo esconderá si se le pregunta, el Capitán Wildermann confirmará que Georg Helmark carecía de disciplina, y parece casi contento de poder librarse de él. “Ha cavado

su propia tumba. No lloro la pérdida.”

Eventualmente, el grupo se preparará para enfrentarse al poseído Tom Bost. El hermano Schött y el capitán les escoltarán a la celda, y mientras el primero les advierte de la amenaza espiritual que puede suponer el hombre, el segundo les asegurará que está firmemente sujeto con cadenas.

Cuando la pesada puerta de roble finalmente se abra, los Pjs se enfrenta a un gran anti-clímax. En la estrecha celda no hay un delirante lunático, ni un asesino poseído o un Demonio arrojando sangre, solo un gordo y grasiento hombre recostado contra la misma pared en la cual sus manos están encadenadas. No se remueve cuando se abre la puerta, no retrocede ante la repentina ráfaga de luz; simplemente está ahí sentado. En la comisura de su boca tiene espuma blanca. Tom Bost está muerto, y no es necesario ser un gran investigador para descubrir la causa. Los restos de su desayuno, que le trajeron tan solo dos horas antes, se encuentran junto a su cuerpo. El par de guardianes que vigilaban su celda escucharon ruidos en el interior, pero no tenían intención de arriesgar sus vidas mirando lo que sucedía en su interior.



Pozo del caos

Grauschloss y sus alrededores se encuentran contaminados por el Caos, la Magia Oscura abunda en el lugar, y jugar con los Vientos de la Magia es más peligroso de lo que es habitual. De hecho, esto significa que siempre que un hechicero intenta lanzar un hechizo, añade un Dado del Caos a la tirada. Este dado no se añade a la tirada de lanzamiento de hechizo, pero cuenta para los efectos de la Maldición de Tzeentch. Esto no afecta a los usuarios de Magia Oscura.

La culpa del Conde

Antes o después, de una forma y otra, los personajes se darán cuenta de la implicación del conde en la mayoría de las muertes que se han producido en Grauschloss. Cuando lo hagan, probablemente realizarán un registro de sus habitaciones privadas, lo cual debería – tras superar con éxito una prueba de Buscar – suponer que acaben encontrando su copia de los Cuatro Meses al servicio de Slaanesh. La posesión de un trabajo como ese es una grave ofensa, castigable con la muerte, y una evidencia como esa es lo único que necesitan. Si los PJs descubren el texto ilícito, el conde dará fin a la farsa y ofrecerá su propia versión de la historia. El está completamente convencido que actuó sino con justicia, o al menos de forma sensible. También sembrará dudas sobre las motivaciones de von Karlstein – dudas que Los Cuatro Meses al servicio de Slaanesh substancian con sus cuentas en los crímenes de Otto von Karlstein.

Las circunstancias de su muerte son fáciles de determinar, la verdadera cuestión es quien y porque. Pero tampoco es una cuestión fácil. Envenenar la comida sería fácil para cualquiera que estuviese familiarizado con las rutinas de los sirvientes. Cada mañana, el personal de cocina prepara la comida para el prisionero, dejándola en una mesa junto a la escalera que lleva a las celdas. Cuando el turno de guardias de la mañana llega, le llevan con ellos. Los sirvientes temían acercarse a la celda, así que esta era una solución práctica. Nadie había previsto que alguien pudiese envenenar la comida.

No obstante, el veneno por si mismo puede ser algo para continuar investigando. El doctor Hegel puede identificar sus propiedades como una reminiscencia de veneno de Loto Negro, una mezcla letal realizada a partir de ciertas setas

extrañas. Como una prueba de los hechos, tiene algunos, aunque estos se encuentra seguro guardado en sus habitaciones.

Si los PJs le piden que lo comprueben, les asegurará que podría no haber sido robado, aunque solo lo comprobará si son insistentes. Y de hecho – el veneno se ha desvanecido. El culpable es, por supuesto, el conde von Lanecker. Aunque la mayoría de divagaciones de Bost no tenían sentido, el conde distinguió rastros de verdad en ellas. Temía que Bost les contase lo que sabía a los PJs, así que decidió deshacerse también de él. Conoce el veneno del Doctor Hegel, y robarlo no fue muy difícil.

La cuestión del problema es que mientras que los métodos de von Lanecker podrían haber sido extremos, estos han obstaculizado de forma efectiva el crecimiento del Demonio. La fiera disciplina que ha impuesto le han convertido en un símbolo de autoridad que la gente de Grauschloss teme y respeta. En el mismo momento que no se encuentra en el fuerte, la esfera de influencia del Demonio se expande de forma dramática. Los efectos son palpables: la gente se vuelve violenta y agresiva, roba, viola, e incluso asesina. Sirvientes y guardias dejan de aceptar ordenes, no haciendo en absoluto lo que se les pide. El Captain Wildermann luchará lo justo para mantener a sus hombres bajo control, mientras que el bebido doctor Hegel se volverá agresivo. En este punto, ninguno servirá de ayuda a los PJs.

Enfrentándose al demonio

En el momento en que el conde es descubierto, el Demonio se volverá más fuerte. A medida que la situación se complica, pronto será lo suficientemente fuerte para tomar forma física. Una vez que lo haga, querrá reunirse con von Karlstein. Querrá encontrarse con él a solas, pero este no vendrá a él. En su lugar, le despertará de su sueño, guiando su cuerpo dormido a través del fuerte hasta las mazmorras que hay bajo este, donde le esperará (ver la ayuda de juego en la página 22).

Este no se revelará a si mismo a él, puesto que sabe que su forma física es ligeramente desconcertante para los hombres mortales. En lugar de eso, permanecerá en las sombras, desde donde intentará persuadir a von Karlstein para que reclamase “lo que en justicia es tuyo”. No lo

presentará como una opción, sino como su destino: “Es tu destino. Yo no soy sino una herramienta del destino, enviada para guiarte. Grauschloss es tuyo, siempre lo ha sido. Acepta tu herencia. Asume el liderazgo del fuerte. Con migo detrás tuyo, deberías ser invencible.” Lo que sucederá en este momento es difícil de predecir. En caso que von Karlstein acepte la propuesta del Demonio, estará perdido. Efectivamente este se convertirá en la marioneta del Demonio, y no será capaz de desafiarlo nuevamente. En ese caso, su primer movimiento debería ser intentar deshacerse de los otros Pjs, puesto que sin lugar a dudas estos rechazarán su mandato. En una confrontación, el Demonio irá en su ayuda contra el resto del grupo. La lucha decidirá el destino de Grauschloss – sin lugar a dudas un épico clímax.

En caso que rechace al demonio, este se enfurecerá, pero no le atacará, sus planes siguen descansando sobre él. Tampoco permitirá que se le ataque, pero no obstante la oscuridad debería protegerlo de todas formas. No importa, von Karlstein debería percatarse que para salvar Grauschloss, el Demonio debe ser derrotado. De no ser así, las gentes de Grauschloss y Almburg entrarían temporalmente en una furia salvaje y matarían a todo lo que esté a la vista, incluso a ellos mismos.

En caso que von Karlstein relate los sucesos al resto de Pjs, es probable que decidan enfrentarse al Demonio. Deberán regresar a las mazmorras donde reside el Demonio, donde este intentará una última treta, intentando volverlos a los unos en contra de los demás, agradeciendo a von Karlstein por “haberlos dirigido a nuestra trampa.” Entonces caerá sobre ellos. Puesto que el Demonio está ligado a Grauschloss, no puede ser forzado a regresar a los Reinos del Caos – tiene que ser matado físicamente. Si el grupo tiene éxito en su tarea, la maldición de Grauschloss será eliminada de una vez... por todas?

- El Demonio de Grauschloss -

Habilidades: Sabiduría Académica (Demonología), Carisma, Mando, Esquivar Golpe, Intimidar, Percepción, Hablar idioma arcano (Demoníaco), Hablar Idioma (Clásico, Bretoniano, lengua Oscura, Reikspiel), Tortura.

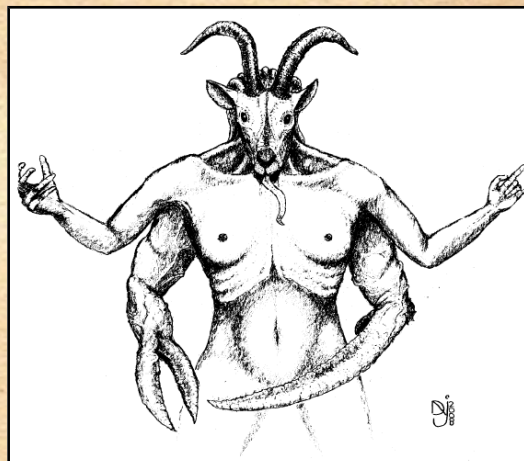
Talentos: Afinidad con el aethyr, Aura demoníaca,

-Esquema de mejoras-							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
64	32	60	52	61	57	65	55
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
4	24	6	5(2)	4	3	0	0

Saber Oscuro (Slaanesh Cardinal), Magia Oscura, Manos rápidas, Intrépido, Sentidos desarrollados, Magia menor (Armadura aetherica, Lazo), Amenazador, Natural Armas, Visión nocturna, Magia Pueril (Caos)
 Armadura: Ninguna
 Puntos de armadura: cabeza 0, brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0
 Armas: Pinza (Daño BF, Precisa)
 Enseres: Ninguno

Espera... Eso no es lo que sucedió!!

Grauschloss es un escenario relativamente



abierto, y las acciones de los PJ no son fáciles de predecir. No dejes que esto te atemorice – eso es precisamente lo divertido! Pero debes estar preparado para improvisar; las cosas podrían no suceder como tu habías planeado. Una posibilidad es que los Pjs se vuelvan los unos contra los otros antes de lo que pensabas. Eschenbach podría decidir que la participación de von Karlstein puede ser un poco sospechosa, incluso aunque él asegure no saber nada. Puede que lleguen a encerrarlo, o algo peor. Si eso sucede, recuerda que el Demonio tiene mucho poder sobre Grauschloss, y desea proteger a von Karlstein. Este tiene un Punto de Destino para representar esa protección, pero siéntete libre de improvisar más allá de las reglas. Por ejemplo, abrir una celda de prisioneros no es, sin lugar a dudas, un problema para el demonio.

Uniendo destinos

Creando un grupo de aventureros

En Grauschloss, los personajes se ajustan a la historia tanto como los PNJs. Sus personalidades e intereses son enormemente diferentes, y están obligadas a chocar, resultando en un posible derramamiento de sangre. El componente de luchas internas es esencial para el escenario, y deberá ser promovido por el DJ. Eso no quiere decir que los Pjs deberían estar matándose a la más mínima oportunidad, pero si se llevan entre sí a la perfección, es que algo no está funcionando bien. Más abajo se encuentra una breve descripción de cada uno de los personajes que es solo para los ojos del DJ. Los perfiles para los jugadores se encuentran en las páginas siguientes.

Date cuenta que los Pjs no son iguales en términos de experiencia. Esto es una decisión deliberada, para lograr que la experiencia actual de los personajes refleje su experiencia obtenida de la sabiduría. Cuanto más viejo es el personaje, más experimentado es. Algunos jugadores podrían tener un problema con esto, en cuyo caso deberías recordarles que cada uno de ellos tienen habilidades que ofrecer al grupo; Eschenbach y Stoltz pueden tener más puntos de experiencia, pero no son rivales en una lucha entre sí o contra los caballeros. Pero esencialmente, Grauschloss está más centrado en los trasfondos y personalidades de los Pjs que en sus habilidades de armas.

Eusebius Eschenbach

Líder de la investigación; sacerdote, exorcista y cazador de brujas, Eschenbach es posiblemente el personaje más poderoso en el grupo, pero también el más desafiante de interpretar. Su estricto seguimiento de las reglas disciplinarias le convierte en una gran amenaza para el Demonio de Grauschloss, pero también para los demás Pjs. Hay un gran potencial para que Eschenbach se vuelva en contra de todos y cada uno de los demás personajes, y no teme utilizar ese potencial. Puede que no tenga una enfermedad, pero está claro que no está bien de la cabeza. También es importante tener en cuenta que hay una posibilidad real de que Eschenbach sienta

simpatía hacia Wilhelm von Lanecker una vez que escuche su versión de la historia. Después de todo, comparten muchas ideas. No obstante, esto debe ser dejado en última instancia a decisión del jugador.

!Recuerda entregar al jugador de Eschenbach la carta del hermano Schött (la que viene al principio de la aventura)!

Wolfram von Rihel

El mayor de los dos caballeros que acompañan a Eschenbach, un acérrimo enemigo del Caos y un devoto Sigmarita. Pero mientras que Eschenbach es disciplinado, von Rihel es apasionado; donde Eschenbach es calculador, von Rihel es explosivo; y donde el odio de Eschenbach es fría repugnancia, von Rihel muestra una rabia abrasadora. Este es su punto débil, y el demonio lo sentirá en el mismo momento en que entra en el fuerte. Intentará utilizar su ira para sus propios fines, principalmente se notará en que intenta librarse del conde von Lanecker (ver página 22). Von Rihel es leal al padre Eschenbach, aunque su falta de auto disciplina puede resultar en enfrentamientos entre ambos.

Friedrich von Karlstein

El más joven de los dos caballeros que acompañan a Eschenbach y el heredero directo de Otto von Karlstein. Friedrich, acosado por pesadillas de Grauschloss, se ofreció voluntario para unirse al grupo, sin saber que su distante abuelo una vez gobernó el lugar. La atracción es obra del Demonio, puesto que este le considera el legítimo heredero del fuerte. Espera convertirle a imagen y semejanza de su antepasado, reestableciéndole como el señor de Grauschloss. Es por esto que, Friedrich von Karlstein, es el único personaje jugador que inicia la partida con un punto de destino – esto representa la protección que ejerce sobre el Demonio. Una vez que descubra la verdad, puede reaccionar de muchas formas, puesto que la realidad es que no está preparado para la situación. Podría elegir rechazar al Demonio y enfrentarse a él, rompiendo de esta manera la maldición de la saga de los von Karlstein; o puede rendirse, y convertirse en lo

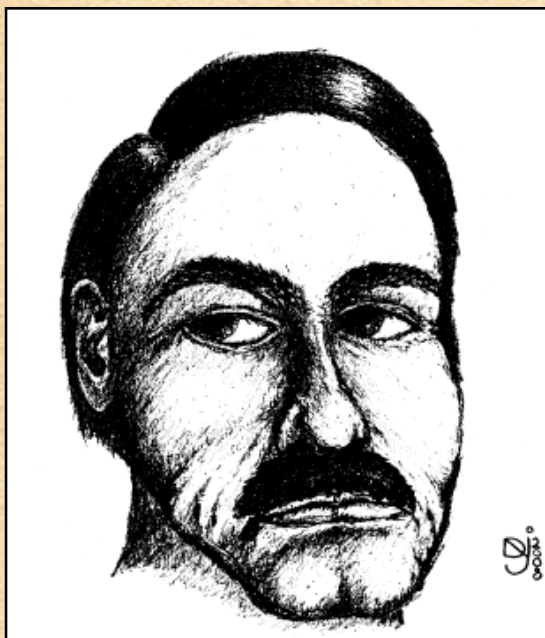
que el Demonio quiere. La opción queda en manos del jugador.

Jürgen Stoltz

Un agente de los misteriosos Hermanos Encapuchados, Stoltz carece de la piedad de sus compañeros, pero ve quizás con más claridad que cualquiera de ellos. Su misión principal es vigilar a von Karlstein, por razones que el desconoce.

Aparentemente, alguien en algún lugar sabe al menos que los Karlstein gobernaron alguna vez en Grauschloss. Stoltz es notablemente diferente a los demás personajes: no es particularmente religioso, no está cegado por su odio al Caos, y tiene sentido del humor. El último punto es el más destacado quizás. El resto del grupo es sombrío, y el ingenio de Stoltz debería hacerle destacar.

Jürgen Stoltz



Raza: Humano

Carrera: Hermano Encapuchado (ex-Demagogo, ex-Picaro)

Esquema de mejoras							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
44	41	34	42	48	60	54	66
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	3	4	4	0	1	0

Habilidades: Sabiduría Académica (Historia, Leyes), Charlatanería, Carisma +20%, Mando,

Sabiduría popular (Bretonia, el Imperio +10%), Esconderse +10%, Disfraz, Esquivar Golpe, Cotilleo +20%, Intimidar, Percepción +10%, Leer/Escribir, Buscar, Movimiento silencioso, Hablar Idioma (Breton, Reikspiel +20%), Oficio (Cartógrafo)

Talentos: Oído Aguzado, Gato Callejero, Sangre fría, ¡A correr!, Orador experto, Mímica, Don de gentes, Lucha Callejera, Callejeo, Cortes

Armadura: ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Espada (Arma de mano)

Enseres: Tres mudas de ropa de buena artesanía, brandy, tabaco, libros de historia y leyes.

Trasfondo: Jürgen Stoltz nació en Nuln de padres pobres. Dotado con una inteligencia deslumbrante, estaba destinado a algo más que hacer zapatos, pero sus padres no tenían dinero para financiarle una educación. Comenzó a vivir de su ingenio y su carisma, y no siempre en el lado bueno de la ley. Pronto paso de dedicarse a pequeñas estafas a convertirse en un portavoz habitual de las personas. Utilizando sus habilidades de oratoria como demagogo, rápidamente se volvió muy popular entre los pobres y más desfavorecidos, cuestionando la buena voluntad de políticos, nobles y la autoridad en general. Se volvió alguien muy popular, de hecho, un poderoso político de Nuln decidió que tenía que acabar con él. Eso hubiese significado su fin, si no hubiese sido por la intervención de los Hermanos Encapuchados. Este enigmático grupo le había vigilando durante un tiempo, y le ofrecieron una oportunidad que no podía rechazar: trabaja para nosotros, y nosotros nos preocuparemos del resto. Ellos simulaban su muerte, y se cambio el nombre. Necesitaban a un hombre que pudiese hablar dentro (y fuera) de cualquier cosa, y él necesitaba no acabar en el fondo del Reik. Sin duda, una relación mutuamente beneficiosa.

Los Hermanos Encapuchados: los misteriosos Hermanos Encapuchados son un grupo disidente de los Templarios de Sigmar. En lugar de matar y quemar, existen para reunir información y espiar. No se ven incitados a matar mutantes o cultistas, sino simplemente miran, aprenden e informan a sus maestros.

No está claro cuando los Hermanos Encapuchados surgieron como organización, pero



su grado de penetración en la sociedad imperial sugiere que han existido desde hace bastante tiempo. A lo largo de su existencia, han permanecido ocultos y no son más que un rumor y un mito. Salieron a la superficie durante el año que desembocó en la Tormenta del Caos. Habiéndose insinuado ellos mismos dentro de la cruzada de Luthor Huss, alimentaron un flujo constante de información sobre la búsqueda de Sigmar renacido, así como los movimientos de Huss a lo largo de todo el territorio.

Después de la Tormenta del Caos, los Hermanos Encapuchados se encubrieron en el anonimato. Aunque todavía se presume que siguen en activo, no se ha producido contacto alguno con los agentes desde la desaparición de Valten.

Personalidad: Jürgen Stoltz (como se llama ahora) es un hombre pragmático. El cree, por encima de todo, en la humanidad, el bien más grande que no es capaz de reconocer en los políticos y en los de su calaña. No es particularmente piadoso, aunque intenta mantener buenas relaciones con cada dios que conoce. Muestra el mismo respeto a los dioses de la misma forma que otros hombres harían con un oso enfurecido; cuando algo puede terminar con tu vida cada vez que decida, mejor no molestarlo innecesariamente. Tiene un poco más de estima por los sacerdotes del que tiene por los políticos y los nobles – la diferencia entre los tres es difícil de percibir, de ninguna forma.

Lo bueno de los Hermanos Encapuchados es que no son muy exigentes con quienes trabajan para ellos. Stoltz no siempre está de acuerdo con los Hermanos, pero cree que trabajando para ellos hace bien. A pesar de ser un grupo de Sigmaritas, están más preocupados por la seguridad del Imperio que con la doctrina religiosa – más de lo que se puede decir del Templo en general.

Stoltz disfruta de la vida, y trata de aprovecharla tanto como le sea posible. Valora la buena comida, el buen trabajo, y por encima de todo, un buen brandy. Posee un ingenio cortante que esgrime cada vez que puede, y un humor seco que algunos podrían encontrar inapropiado. Pero en lo que al respecta, el sentido del humor es todo lo que le separa de la locura. El mundo es un lugar tan desolado, que todo lo que uno puede hacer es tener una sonrisa en la boca.

Sucesos recientes: Stoltz ha recibido la orden

de unirse a un cazador de brujas en una misión en las Montañas Grises. Apparentemente, un caso de posesión que garantiza la asistencia del Templo. Stoltz no sabe porque, exactamente, ha sido enviado con el grupo, pero se le ha dicho que debe mantener un ojo en uno de los miembros del grupo, un joven caballero que responde al nombre de Friedrich von Karlstein. Típico de los Hermanos, el nivel de secretismo previene que incluso sus propios agentes conozcan los detalles de su asignación.

Compañeros

Padre Eusebius Eschenbach: Sacerdote, exorcista y cazador de brujas, Eschenbach es una reverenciada figura entre los Sigmaritas. A Stoltz no le gusta particularmente, y está seguro que el sentimiento es mutuo.

Eschenbach es un fanático, pero es un frío fanático, y eso es lo que lo hace tan temible. Ni siquiera parece preocuparse por luchar contra el Caos – simplemente lo hace. Si el hombre alguna vez hubiese tenido pasión en su interior, hace mucho tiempo que se extinguió. No muestra alegría por la vida, ni esperanza, solo determinación de acero. Uno debe andarse con cuidado con este hombre.

Sir Wolfram von Rihel

Un caballero del Grifo, von Rihel es un hombre muy feroz y muy piadoso. Un oscuro individuo sin lugar a dudas, que al menos muestra más espíritu que Eschenbach. Quizás demasiado espíritu. El odio a los Poderes Ruinosos del hombre parece nublar su juicio por completo. Más fácil de interpretar que el Padre, pero igual de peligroso.

Sir Friedrich von Karlstein

Un hombre difícil de juzgar. Stoltz ha recibido la orden de vigilarlo, así que es lo que está haciendo. No se espera que haga preguntas, pero no puede sino sentir curiosidad acerca de este von Karlstein. ¿Porqué recorrer medio Imperio para vigilar a este caballero? ¿Que le hace especial? No es un miembro de alto rango de los caballeros del Grifo, no es de una familia importante, pero aparentemente, parece que merece la pena asignarle un Hermano Encapuchado.

Eusebius Eschenbach



Raza: Humano
Carrera: Cazador de brujas (ex-Exorcista, ex-Sacerdote, ex-Iniciado)

-Esquema de mejoras-							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
38	37	35	46	45	59	76	57
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	3	4	4	2	8	0

Habilidades: Sabiduría Académica (Astronomía, Demonología, Historia, Magia, Teología +10%), Canalización +10%, Carisma, Mando +10%, Sabiduría popular (Enanos, el Imperio +10%), Cotilleo, Sanar, Hipnotismo, Intimidar +10%, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir +10%, Montar, Hablar idioma arcano (Demoníaco, Mágico), Hablar idioma (Bretoniano, Clásico +10%, Reikspiel +20%)
Talentos: Sangre fría, Saber divino (Saber de Sigmar), Recio, Magia menor (Exorcismo, Alarma mágica), Reflejos rápidos, Orador experto, Amenazador, Magia pueril (Divina), Don de gentes, Intelectual, Audaz, Golpe Conmocionador, Cortés
Armadura: Ninguna
Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0
Armas: Ninguna
Enseres: Ropas, varios símbolos religiosos, una

amplia variedad de textos teológicos, cuerda

Trasfondo: Eusebius Eschenbach nació en Altdorf de padres desconocidos. Fue abandonado siendo niño en el Templo de Sigmar, y decidieron acogerlo. Fue criado como un iniciado de Sigmar, sujeto a una dura disciplina y una estricta educación, estudiando de forma interminable la historia Sigmarita. Cuando llegó a la edad de ocho, podía recitar cada santo de memoria, a los once cada Gran Teogonista. Era un estudiante excelente, se acabó convirtiendo en un destacable y ferviente sacerdote.

Eusebius podría haber llegado lejos en la jerarquía del Templo, pero no estaba contento con la relativamente tranquila vida de un sacerdote. Deseaba luchar a los Poderes Ruinosos, y esa aspiración le llevó por un camino diferente. Se convirtió en uno de los pocos exorcistas oficiales del Templo, entrenado en combatir Demonios a un nivel espiritual. Estudió tomos prohibidos para aprender los secretos del enemigo, pero nunca vaciló en sus convicciones. Por buenas razones el Padre Eschenbach llegó a ser reconocido como un hombre incorruptible.

En sus últimos años, Eschenbach se unió a la Orden el Martillo de Playa, con quienes ya había trabajado en varias ocasiones. A pesar de la lucha sin fin contra el Caos este ha hecho mella en él, física y mentalmente, nunca se comprometerá, nunca se arrepentirá.

Personalidad: Eusebius cree en los principios con los que fue criado: obediencia, disciplina, y por encima de todo, fe en Sigmar. Su determinación es poco menos que legendaria, pero su celo no es el de los fanáticos y flagelantes comunes. Eschenbach reconoce que el control es el anatema al Caos; para luchar con los Poderes Ruinosos, uno debe tener el control absoluto de su mente y de su cuerpo. Sentimientos, como por ejemplo el amor, el odio, la ira o el miedo deben ser controlados, puesto que hacen a uno mismo vulnerable. El padre Eschenbach desprecia los Poderes Ruinosos, pero nunca dejará que ese odio le controle. El Orden es lo Contrario al Caos, y a través del orden debe lucharse el Caos.

Como resultado directo de sus creencias, Eusebius es un hombre triste. A pesar de su convicción, no disfruta de ninguna alegría luchando contra los Poderes Ruinosos. De hecho, el padre no disfruta con nada; su existencia es

para ser una herramienta de Sigmar, y nada más. Nunca se ha casado, y nunca ha estado interesado en hacerlo. Tampoco se preocupa de la comida o la bebida, viéndolo como necesidades poco importantes. Fundamentalmente, Eschenbach considera la alegría si no como algo pecaminoso, al menos peligroso.

Sucesos recientes: Eusebius ha recibido una carta del sacerdote Pieter Schött, con quien se había encontrado hace años en Altdorf. La carta es una petición de ayuda, detallando lo que suena como un claro caso de posesión – como detalla el propio Hermano Schött. Eschenbach ha decidido escuchar la llamada de ayuda, reclamando la asistencia de los Caballeros del Grifo, como es su privilegio al ser un anciano miembro de la clerecía. Se la ha concedido satisfactoriamente una escolta de dos caballeros.

A pesar de su desacuerdo, un cuarto hombre es unirá a él – un agente de los Hermanos Encapuchados, una red de espías Imperiales secretos. Eusebius conoce a los Hermanos, y no aprueba ni la elección de sus reclutas, ni sus métodos. Los sirvientes de Sigmar no deben esconderse en las sombras como ladrones comunes, sino enfrentarse directamente a sus enemigos, con la espada en la mano. Aunque sin lugar a dudas el Hermano será un obstáculo, debe recordar que Eschenbach sigue siendo su superior.

Compañeros

Sir Wolfram von Rihel

El más anciano de los dos caballeros del Grifo bajo las órdenes de Eschenbach, sir von Rihel es evidentemente un hombre muy piadoso, pero es igualmente desenfrenado. Su fervor es muy recomendable, pero su furia y sed de sangre hacen de él un hombre susceptible a los poderes oscuros. Un devoto soldado de Sigmar, pero no obstante débil.

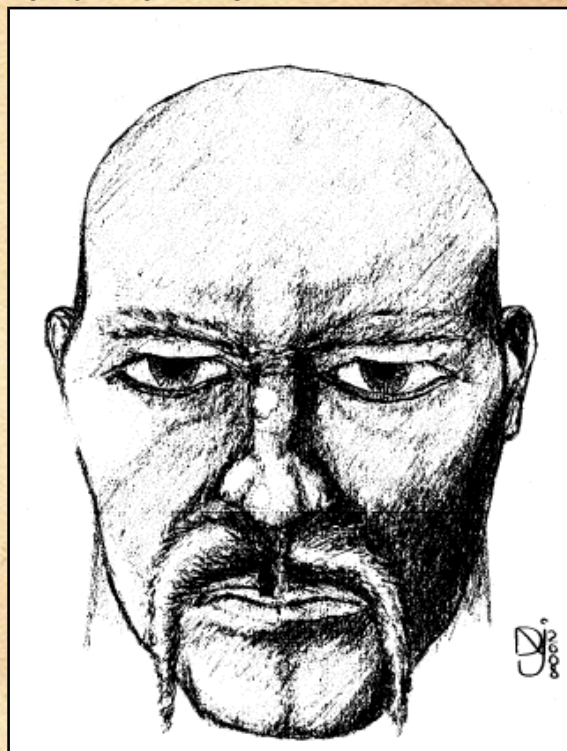
Sir Friedrich von Karlstein un joven, pero ferviente Caballero del Grifo. Sir von Karlstein es más disciplinado que su hermano más antiguo de la orden, pero también parece tener menos confianza. Muestra potencial, y podría llegar a ser algún día un buen templario, o incluso quizás un Cazador de Brujas.

Jürgen Stoltz

El Hermano Encapuchado. En Stoltz no se puede confiar. Es todo lo que un guerrero de Sigmar no debería ser. Si Eschenbach pudiera, al hombre no

se le permitiría que en ningún lugar estuviese cerca de él. Desafortunadamente, la orden viene desde más arriba. Simplemente tendrá que hacer frente a esta comadreja.

Wolfram von Rihel



Raza: Humana

Carrera: Caballero (ex-Escudero)

-Esquema de mejoras-							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
57	30	56	50	34	35	43	36
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	5	5	4	0	4	0

Habilidades: Sabiduría Académica (Genealogía/Heráldica, Estrategia/Tácticas), Criar animales, Adiestrar animales, Carisma, Sabiduría popular (el Imperio), Esquivar Golpe, Cotilleo, Percepción, Montar +10%, Lengua secreta (Lengua de batalla), Hablar Idioma (Reikspiel +10%)

Talentos: Etiqueta, Recio, Especialista en arma (Caballería, A dos manos), Golpe Poderoso, Muy fuerte

Armadura: Armadura de placas completa

Puntos de armadura: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5

Armas: Espada (arma de mano), escudo

Enseres: símbolo de Sigmar



Trasfondo: Wolfram von Rihel nació en una familia con una larga historia en el ejército Imperial. Su padre, un fiero hombre, propenso a ataques de ira salvaje, deseaba que Wolfram se convirtiese en caballero – como el mismo era. Le asignó un antiguo de los Caballeros del Grifo, un maestro tan duro como el era, que enseñó al joven Wolfram a odiar, y a utilizar ese odio como una herramienta. “Debes temerme, si...” solía decir, “...pero solo una vez que tu odio supere tus temores te librarás de mí.” El caballero sometió al chico a incontables humillaciones y desafíos, pero al final, se confirmó lo que decía: el odio de Wolfram hacia su maestro superó su temor, y cuando el finalmente superó al viejo hombre, casi le mató. Pensó que sería el final de su carrera en los Caballeros del Grifo, pero no; no fue sino su prueba final. Recibió el título de caballero poco después, y para satisfacción de su antiguo maestro, aprendió su lección: la ira y el odio te liberarán.

Caballeros del Grifo: Los Caballeros del Grifo es una orden relativamente joven en comparación con la mayoría de las demás ordenes de caballeros del Imperio, fundada por Magnus el Piadoso en 2305. La orden es responsable de vigilar el Alto Templo de Sigmar, así como mantener a salvo a los miembros más ancianos del culto donde quiera que viajen.

Los Caballeros del Grifo se ejercitan y entrenan en los cuarteles que hay junto al Alto Templo. Se dice que no hay nadie tan eficientemente entrenado o resuelto en sus tareas como un Caballero del Grifo. Son excepcionalmente orgullosos de su herencia y honor, a menudo hasta el punto de la arrogancia. Mientras que los críticos aseguran que esa es una de sus debilidades; los Caballeros del Grifo lo ven como una fortaleza.

Personalidad: Wolfram von Rihel es un hombre temperamental. A partes iguales, la ira, el odio y el orgullo se acumulan en los oscuros pozos de su interior y se necesita poco esfuerzo para liberarlos. Ha sido roto y vuelto a moldear por los ideales de duros maestros, que encontraban en la ira un mérito y en la compasión una debilidad. Es profundamente piadoso, y es muy desconfiado de todas las demás religiones y culturas. Su odio por los Poderes Ruinosos no conoce frontera, y no tendrá piedad con nadie que se case con ellos. A pesar de todo esto, sería de ignorantes pensar que es un hombre malvado.

Wolfram cree sinceramente en la doctrina que sigue; que el Imperio es un bastión de luz en un mundo de oscuridad, y no se puede ofrecer compasión alguna a aquellos que osan amenazarla.

Sucesos recientes: El sacerdote y cazador de brujas Eusebius Eschenbach ha solicitado ayuda de los Caballeros del Grifo, como es su derecho, y Wolfram ha sido asignado a él. Sin lugar a dudas es un gran honor; el Padre Eschenbach es muy respetado por la dedicación que muestra en su trabajo, nunca rindiéndose en el perpetuo enfrentamiento con el Caos. Curiosamente, un segundo caballero de la orden se unirá a ellos, habiéndose presentado aparentemente voluntario para la tarea. Para enredar aún más las cosas, un cuarto hombre se unirá a ellos, supuestamente un miembro de los Hermanos Encapuchados, un grupo secreto de espías y agentes al servicio del Imperio.

Compañeros

El Padre Eusebius Eschenbach.

Wolfram no ha escuchado sino buenas cosas del Padre. Un hombre muy piadoso y muy dedicado. Luchar contra los Poderes Ruinosos junto a él será un honor y una diversión.

Sir Friedrich von Karlstein

Un fiel caballero de la orden. Wolfram no sabe mucho del joven caballero, pero su padre fue un buen respetado Caballero del Grifo. Se rumorea entre los hermanos que pasa la mayor parte de su tiempo en el templo. Por tanto, un hombre piadoso.

Jürgen Stoltz

¿Así que después de todo los Hermanos Encapuchados existen? ¿Quien lo hubiera pensado? ¿Y es este Stoltz un agente de ellos? Intrigante. Bien, siempre y cuando se mantenga apartado del camino, no debería ser un problema.

Friedrich von Karlstein



Raza: Humano
Carrera: Caballero (ex-Escudero)

Esquema de mejoras							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
54	38	41	43	47	44	49	37
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	4	4	0	2	1

Habilidades: Sabiduría Académica (Genealogía/Heráldica, Strategy/Tactics, Teología), Cuidar animales, Adiestrar animales, Carisma, Sabiduría popular (el Imperio), Esquivar Golpe +10%, Cotilleo, Percepción, Montar, Lengua secreta (lengua de batalla), Hablar Idioma (Reikspiel +10%)
Talentos: Sangre fría, Etiqueta, Intelectual, Arma de especialista (caballería), Golpe Poderoso
Armadura: Armadura de placas completa
Puntos de armadura: cabeza 5, brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5
Armas: Espada (arma de mano), escudo
Enseres: Símbolos religiosos

Trasfondo: Friedrich von Karlstein nació en Altdorf hijo de un noble menor, un miembro de los Caballeros del Grifo. Pudo que su madre murió durante su infancia, él fue el único hijo. Cuando alcanzó la edad necesario, su padre lo tomó como escudero, enseñándole los caminos de Sigmar – y de la espada. Friedrich demostró ser

un excelente estudiante, y fue nombrado caballero a una destacable temprana edad. Por desgracia, su padre murió en una emboscada de Hombres Bestia poco tiempo después. La pérdida peso enormemente en el joven caballero, puesto que su padre era el único pariente que le quedaba. Se volvió reservado, pasando la mayor parte de su tiempo libre en el templo, rezando.

Entonces comenzaron las pesadillas. Visiones nocturnas de un castillo gris entre picos grises, un escenario preparado para juegos de pesadilla. Durante seis meses le habían asaltado, sueños de violencia, decadencia y adoración Demoníaca. Siempre estaban los mismos cuatro hombres, y siempre los mismos oscuros salones. Los sueños son a la vez horribles y fascinantes, y lo que significan, solo Sigmar lo sabe.

Caballeros del Grifo: Los Caballeros del Grifo es una relativamente joven orden en comparación con las otras órdenes del Imperio, fundada por Magnus el Piadoso en 2305. La orden es responsable de proteger el Alto Templo de Sigmar, así como de mantener a salvo a los miembros más antiguos del culto donde quiera que viajen.

Los Caballeros del Grifo se ejercitan y entrenan en el interior de los cuarteles que hay junto al Alto Templo. Se dice que no hay nadie tan eficientemente entrenado o resuelto como un caballero del Grifo. Sin excepcionalmente orgullosos de su herencia y honor, a menudo hasta el punto de la arrogancia. Los críticos reclaman esto como una de sus debilidades; mientras que los Caballeros del Grifo lo ven como una fortaleza.

Personalidad: Friedrich es un joven hombre reservado. Porta el dolor por la muerte de su padre, y el continuo horror de sus pesadillas abisales, y esto le ha marcado. Es educado y habla educadamente, pero rara vez dice lo que piensa. No está muy seguro de porque esas visiones le vienen a él, y que significan. ¿Son advertencias? ¿Son revelaciones de lo que va a suceder, o imágenes del pasado? ¿Son la voluntad de Sigmar, o de... algo más? Las preguntas invaden su mente, y siempre está rezando para obtener una pregunta.

Sucesos recientes: En un sueño, Friedrich vio a uno de sus hermanos caballeros elegido para aventurarse en Grauschloss, un fuerte situado en



las Montañas Grises. Eligió preguntar, y descubrió que su sueño era realidad: un tal Wolfram von Rihel había recibido la tarea de acompañar a un sacerdote y a un cazador de brujas a la fortaleza del este. Se dio cuenta que tenía que unirse a ellos. Se ofreció para asistir al sacerdote, alegando que quería trabajar junto con un cazador de brujas para aprender los trucos del oficio. Su deseo le fue concedido.

Friedrich sabe que Grauschloss es el fuerte de sus sueños. No sabe lo que le espera allí, pero sabe que sus preguntas serán finalmente respondidas, para bien o para mal.

Compañeros

Padre Eusebius Eschenbach

Friedrich ha oído hablar del Padre Eschenbach. Supuestamente un hombre bendito y un enemigo incansable de los poderes oscuros. Parece agotado, como si su constante lucha contra el

Caos hubiese extinguido su llama de la vida. Friedrich respeta al padre, pero con un respeto que está mezclado con un cierto temor.

Mejor no contarle más de lo que es necesario. Sir Wolfram von Rihel era el caballero originalmente asignado al Padre Eschenbach. Friedrich sabe más bien poco del hombre, pero parece ser profundamente religioso, aunque sea una persona muy irritable. Puesto que es más viejo que Friedrich, su rango también es superior.

Jürgen Stoltz

El último miembro del grupo, supuestamente un agente de los enigmáticos Hermanos Encapuchados, una red secreta de espías Imperiales. Friedrich ha escuchado rumores sobre la organización, pero nunca se ha encontrado con un miembro antes. Al menos no que el se de cuenta.

En la enfermedad y en los sueños

Los terrores nocturnos

Desde la primera noche en Grauschloss, Friedrich von Karlstein se verá asediado por sueños incluso más vívidos y terribles que los que ha experimentado previamente. El Demonio comparte un vínculo con él debido a su herencia, y se comunica con él a través de sueños, preparándolo para el papel que quiere que juegue. Wolfram von Rihel también es vulnerable debido a su falta de auto-disciplina, y el Demonio también intentará manipularlo mediante sueños. Para no romper por completo el flujo de la partida, estos sueños se presentan como ágiles ayudas de juego. Cuantas más utilices, mejor, pero no te sientas obligado a utilizar cada sueño si no te parece relevante. Si crees que mejorará el flujo de tus partidas, puedes saltarte algunos de los sueños de von Karlstein. Esencialmente, las ayudas de juego se supone que serán ayudas, no obstáculos.

Friedrich von Karlstein – Sueño 1

Te encuentras de pie en un pasillo gris vacío. No hay ninguna luz, pero a pesar de todo puedes ver que el corredor no tiene fin; que se extiende tan lejos como el ojo pueda ver. Sientes que debes elegir una dirección, pero te ves golpeado por la indiferencia: ¿por qué caminar hacia ninguna parte? Un camino u otro, no hay ninguna diferencia. En cada extremo no hay nada, y cualquier extremo es la muerte.

“Pero no tenía que ser.” Un susurro escapa a través de las paredes, arrastrándose a través de las grietas y hendiduras. “Hay otra forma,” oyes que dice, y cuando miras a las pared que hay a tu lado, descubres una puerta. Es antigua, siempre ha estado ahí, pero tu no has abierto tus ojos a ella hasta ahora. Extiendes tu mano, tocas el pomo, y oyes la voz de nuevo, en esta ocasión a través de la puerta: “Bienvenido a Grauschloss. Bienvenido a casa.” Te despiertas.

Friedrich von Karlstein – Sueño 2

Estás vestido con tu armadura de placas, tus manos descansan sobre el pomo de tu espada, su punta apoyada sobre el frío suelo de piedra. Antes de sentarte cuatro hombres – jueces, o eso parecen – están mirándote desde las alturas. No habías estado tan nervioso desde que fuiste iniciado en la caballería, aunque tu no sabes que juicio estás esperando.

“Tan joven, tan ingenuo”, dice uno de los cuatro. Su lengua es negra y reseca.

“Demasiado piadoso,” comenta otro, con una voz ronca y rota. Su garganta está azul e irritada.

“La piedad no es un obstáculo,” balbucea un tercero. El agua se escapa de su boca mientras habla.

“Y es un pariente, después de todo,” concluye el último hombre. “...y cuando estás muerte, no debes ser muy exigente.” Se ríe.

Te despiertas.

Friedrich von Karlstein – Sueño 3

Te encuentras mirando abajo hacia el patio del castillo. Se ha levantado una horca, y de siete sogas cuelgan siete cadáveres. Los cuervos se encuentran sobre ellos, indiferentes ante los guardias que tratan de espantarlos.

Te giras hacia la ventana para mirar al Padre Eschenbach. Se sienta sobre un trono de huesos, apático. Quieres preguntarle porqué, pero no tienes lengua.

“El hogar es donde está el corazón,” escuchas.

Te despiertas.

Friedrich von Karlstein – Sueño 4

Estás cansado. No puedes dormir. Te sientes ansioso, como si estuvieses ante un importante suceso. Algo importante está a punto de suceder, aunque no sabes el que. Entonces escuchas la voz de nuevo. "La hora ha llegado. Estamos listos para encontrarnos." Te sientes atraído por el susurro. Sabes donde quiere que vayas. Sigues su rastro a través de los desolados y grises salones de Grauschloss, descendiendo, siempre descendiendo a las mazmorras. Y mientras te abres paso hacia ellas, la oscuridad parece ascender, y allí hay gente, mucha gente a tu alrededor. Te están mirando, con expectación. De repente te encuentras ante un callejón sin salida. Frente a tí se encuentra una dura y gris pared. Te parece diferente a las demás paredes, aunque no puedes decir por qué. Entonces una forma surge de ella. Te despiertas. Está completamente oscuro, y no estás solo.

La visión de Sir Von Rihel

El sueño de Wolfram von Rihel es como el de von Karlstein, el resultado de la presencia del Demonio. No hay nada implícitamente siniestro en el sueño, y el piadoso von Rihel podría simplemente confundirlo con una visión divina concedida por el mismo Sigmar. Su simbolismo es simple, incluso para von Rihel: Wilhelm von Lanecker es culpable de asesinato. Debe hacerse justicia, y tú eres el juez militar que debe dispensarla. Dependiendo de cómo avance la aventura, el sueño puede servir para dos propósitos diferentes. Si los PJs todavía no han descubierto al conde, el sueño les reorientará, o al menos a Von Rihel. Si von Lanecker ya ha sido desenmascarado y capturado, la visión del sueño será una táctica del Demonio para que von Rihel mate al conde. Aunque el sueño sigue siendo el mismo, las circunstancias que lo rodean no sólo cambiarán su interpretación, sino también la intención del Demonio con el.

Wolfram von Rihel – Sueño 1

Te encuentras en una sala de tribunales. Estás vestido con la pesada túnica negra de un juez, y en tu mano descansa el martillo simbólico. Frente a tí se encuentra la demacrada figura del que reconoces como el conde Wilhelm von Lanecker. En el suelo frente a él se encuentran esparcidos tres objetos: una soga, una botella rota y un hongo negro. Observando hay tres personajes: una joven chica, con su cuello negro e irritado; un soldado vestido con una maña, con su cuello roto y

doblado y Tom Bost, el cocinero, con espuma blanca alrededor de su boca.

Te miran implorantes, y de pronto te das cuenta que la túnica se ha ido, te encuentras llevando tu armadura de caballero. Y en tu mano descansa tu espada.

Te despiertas.