

# unter mócslieb

## (bajo la amada de mócc)

*Por Javier Santos y adaptada a Warhammer por Y.O.P.*



## Bajo la Amada de Mórr



Bajo la Amada de Mórr es una aventura escrita para la primera y segunda edición de Warhammer basada en <<El Parto de la Luna>>, módulo creado originalmente por Javier Santos y en el que se habla de una vieja leyenda acerca de la luna llena y la fertilidad.

Dicha aventura ha sido diseñada para un grupo no muy numeroso de jugadores hábiles en el manejo de las armas...O capaces de defenderse con ellas; y aunque se ha pensado en la misma como una continuación directa de la Cueva de los Murciélagos puede ser perfectamente jugada de forma independiente. Las reglas se han listado en [rojo para la primera edición](#) y en [azul para la segunda](#).

La aventura tiene comienzo en 2502, en una de las casas de peaje al norte del Gran Condado de Averland, en la frontera con Stirland, pocos meses después de los espeluznantes acontecimientos del castillo Königstein; momento en el que la boscosa región se halla inmersa en una, llamémosle, <<epidemia de brujería>>.

### Perdidos y condenados

Como casi siempre, corren tiempos difíciles, aunque para algunos más que otros. Acallados ya los últimos rumores acerca de la masacre de Streissen, nuestros aventureros se encuentran ahora irremisiblemente perdidos en las fantasmales sendas forestales que conducen hacia las profundidades del Drakwald, ¿existe tal vez un destino más aterrador?

Tras haber servido fugazmente en el bando equivocado en los acontecimientos que, desafortunadamente, vinculaban al Pj noble con un grupo de rebeldes sublevados, profundas desavenencias con representantes de la justicia de la Condesa Electora, han propiciado la caída en desgracia de este aventurero y su séquito, obligándoles a huir apresuradamente a través de la espesura hacia el norte.

Si los Pj no han jugado la primera parte de esta aventura, entonces seguramente se encontrarán huyendo de la justicia como consecuencia de su enemistad con Fritz Auf der Feierabend, un insoportable Margrave sin sentido del humor, a quien <<esos injustificados comentarios>> acerca de la señora de Feierabend y su relación con <<esa casa del farolillo rojo>> hicieron flaco favor.

Ahora, sin pretenderlo, los aventureros se hallan a medio camino de un pequeño pueblecito de Stirland llamado Flensburgo, el cual es posible que conozcas si eres uno de los lectores habituales de Gotrek y Félix.

Perdidos en las estribaciones del ancho Stir, tus aventureros han decidido hacer un alto en el camino para malgastar sus últimos peniques en la última Parada de Postas construida sobre una dársena a uno de los lados del río.

La oportunidad se presenta al que la busca, y a veces también al que no la busca, y un forastero entrando en la Casa de Postas suele ser, en ocasiones, portador de buenas noticias.

### El negocio

El extraño parroquiano que entra en la sala común debe rondar los cuarenta años. Viste un enorme sombrero con hebilla, una chaquetilla azul muy deslucida y un pañuelo de lino al cuello, para guarecerse del polvo del camino. Sus guantes y sus altas botas de cuero muy desgastadas sugieren que debe tratarse de alguien que pasa mucho tiempo deambulando por las diferentes cañadas de la zona; un montaraz o un marchante de ganado tal vez.

Su edad apenas se adivina por las canas de su cabello negro y espeso, y su porte de hierro bajo su guardapolvo presiente una fortaleza que en otros tiempos debió ser devastadora, pese a la barriga cervecera que luce a estas fechas.

Tras un rápido vistazo hacia el maestro de posta y el resto de los presentes en la sala, Ehrmann Mittermaier fija la vista en los Pj.

Tras calentar su bebida con el atizador<sup>1</sup>, Ehrmann se presenta personalmente a los Pj invitándoles a un trago. Su voz posee un tono lento y decidido, y sus penetrantes ojos resultan un poco intimidatorios; Ehrmann se expresa con respeto, y sin lugar a dudas se hará respetar si no es correspondido con igual cortesía:

*<<El tema que les quiero proponeros es el siguiente: Tengo una única hija, Ulrike, y como podéis imaginar no voy a*

---

<sup>1</sup> Algo muy popular en todo Stirland.

tener más. A pesar de sus intentos con su marido, aún no ha sido capaz de proveerme del nieto que tanta felicidad me daría>>.

Ehrmann observa rápidamente a su alrededor, para asegurarse discretamente de que no hay nadie escuchando, y luego prosigue en voz baja:

<<Dentro de tres días Mórrslieb brillará alta en el cielo. Hemos conocido que en las cercanías de Flensburg hay una mujer que consigue, no sabemos mediante qué artes, que las mujeres queden encintas sin que importe su condición. ¿Quién diablos puede saber en qué piensan los Dioses?, pero... si Sigmar permite que esta mujer tenga esos poderes, y sólo los utiliza para ayudar... ¿por qué no habríamos de encontrar la dicha que mi hija, el bujarrón de su marido y yo buscamos tan ansiadamente? El camino hacia la ciudad fluvial no es ni demasiado largo, ni demasiado complicado, pero ambos nos sentiríamos mucho más protegidos si un grupo de caminantes nos acompañaran. Por supuesto, los gastos correrían de nuestra cuenta y seríais gratificados>>.



El rostro de Ehrmann procura mantener la serenidad en todo momento, pero su expresión delata cierta desazón para las mentes más avisadas. Parece muy sincero respecto al tema que le lleva hasta Flensburg... ¡y es que Herr Mittermaier sabe mentir mejor que nadie! **En secreto, realiza una tirada de Engaño contra la Empatía de tus jugadores antes de comenzar la partida, (de ese modo no asociarán el resultado con la mentira que les acaba de contar), dicha tirada posee un bonificador de +20%.**

En el caso de la segunda edición, la tirada se realizará contra la *Percepción* de los jugadores.

**(Nota al Dj:** La historia podría tomar un cariz muy diferente a lo que se relata a continuación si alguno de los Pj resultase tener relación con la Orden de los Caballeros del Corazón Llameante<sup>2</sup>. En principio, la aventura no tiene en

<sup>2</sup> No confundir con los Caballeros Myrmidianos de la Orden del Sol Llameante. Los Caballeros del Corazón Llameante son una orden

cuenta esta posibilidad, pero podría ser una modificación más que curiosa sobre la idea original).

Si los personajes aceptan el trato, tan sólo nos restará pasar el resto de la noche en las caballerizas y acudir al siguiente capítulo cuando el director lo estime oportuno.

### Hacia Flensburg

Al día siguiente y tras equiparse adecuadamente, el viaje comienza; sería bueno que los aventureros compraran lo que intuyan que van a necesitar durante el trayecto. Existe una pequeña factoría anexa a la Parada de Postas que hace negocio con las barcazas que descienden por el Stir, de modo que es posible encontrar cosas bastante útiles en su interior, (si se sabe buscar adecuadamente).

Ehrmann, por su parte, les presentará a su hija, Ulrike, una muchacha de unos dieciséis años, de estatura baja y cabello oscuro, (algo bastante común en el sureste de Stirland).

Ulrike es agradable y prudente, y aunque tiene cara de mochuelo no es del todo fea, con el añadido de que se puede mantener con ella una buena conversación. Las posibilidades de propasarse con la jovencita son nulas, ya que los planes de Ehrmann pasan por otros menesteres muy distintos, y actuará con rudeza para impedir que su hija pase por una pérdida... Además de que ella misma no está muy por la labor, por motivos obvios.

Por otra parte sería recomendable que los jugadores describieran con detalle su rutina de acampada y los turnos de guardia durante la noche, que a fin de cuentas es exactamente por lo que les están pagando. Si se relajan en sus responsabilidades puede que un par de encuentros con algunos depredadores (perros salvajes, lobos o los acostumbrados mutantes) debería prevenirles sobre posteriores ataques.

También deberán realizar un esquema sobre la distribución del campamento con todo lujo de detalles...Recuérdales que parte de la experiencia recibida dependerá de lo serios que sean en su cometido como escolta.

### Herr Achim

El siguiente encuentro tendrá lugar al anochecer del primer día de viaje. El camino hacia Flensburg es muy malo y la hierba crece bien alta, ya que nadie se ha molestado en cuidar las veredas y senderos de aquella parte de la región.

---

especialmente famosa por el tesón con que ejecutan su cruzada contra aquellos a quienes consideran herejes, y que deben lealtad directa al Conde Elector. Obviamente, si en tu grupo existe un Pj que juegue bajo dicho credo, es posible que encuentre bastante reprobable la proposición de Ehrmann, pero no está ahí el quid de la cuestión, tal y como el lector verá más adelante.

Las carreteras en este lado del río Stir se organizan a menudo a nivel local, entre las granjas, los pueblos y las diferentes tierras de labranza, y por desgracia, aunque el paisaje es muy bello, la comarca parece encontrarse absolutamente desolada.

Por un descuido aparentemente sin importancia, Ehrmann se separa un instante del grupo para acercarse a un pequeño regato de agua que discurre entre unos peñascos tapizados de verde, para rellenar los pellejos de agua.

El tiempo pasa mientras los majestuosos robles que dan comienzo al Gran Bosque brillan con un color dorado bajo la luz del crepúsculo, mientras que lentamente se van sombreando de tonos azules a medida que el sol desaparece oculto entre la lejana foresta... Tras un rato demasiado largo para tan simple tarea, lo normal es que alguien decida salir a buscarlo. Le encontrarán postrado en el suelo a la vera del arroyo. Un forajido llamado Achim, bajito y con cara de comadreja anda registrándole los bolsillos a toda prisa. Éste, al ver llegar al resto del grupo, se rendirá de inmediato o intentará huir si tiene oportunidad. Ehrmann está perfectamente, tan sólo un poco conmocionado y volverá en sí justo en el momento en que los Pj estén a punto de linchar al bandido (o lo que sea que piensen hacerle si consiguen detenerle). Herr Mittermaier, contra lo que pudiera pensarse, demostrará ser un hombre piadoso con el malhechor, le perdonará, e incluso le invitará a unirse al grupo.

*(Nota al DJ: Ehrmann actúa como un auténtico devoto Shallyano, poniendo la otra mejilla. Haz que esto se note, acentuando mucho su actitud piadosa. Por otro lado, este Pnj puedes incluirlo o no en lo que resta de aventura, lo relevante es el suceso en sí. También puede ser una ocasión para introducir a un Pj bandido en el grupo).*

### El Hermano Endika

La segunda jornada transcurre sin interés, mientras el sendero discurre siguiendo el curso de un riachuelo a la vera de los guijarros de su orilla. A veces, a lo lejos se distinguen ocultas aldeas de pastores y la marcha parece agilizarse tras el cruce de Kleinsdorf, con su impresionante castillo elevándose de lejos sobre las zarcas colinas del oeste. En varios puntos del camino se levantan antiguas construcciones cinceladas de misteriosos grabados, un recuerdo de los primeros reyes Estirígenos anteriores al Imperio. Pero Ehrmann procura evitar esos lugares en la medida de lo posible pues afirma que están encantados<sup>3</sup>.

<sup>3</sup> De hecho, tal y como afirma el schrifsteller, Félix Jaeger, por aquellos tiempos existía la creencia popular en esta misma región de la existencia

Puedes utilizar este segundo momento de viaje para añadir encuentros o diálogos que enriquezcan el camino hasta la ciudad (el bueno de Ehrmann no para de hacer comentarios insultantes acerca de lo afeminado que puede llegar a ser el marido de su querida hijita y los diversos motivos por los que, en su opinión, aún no ha sido capaz de engendrar<sup>4</sup>). A pesar de todo ello, no tenemos nada más específicamente diseñado para esta jornada.

Sin embargo, aún con los Pj pensando que Mittermaier es poco menos que un santo, el tercer día tiene lugar un suceso que les hará cambiar algo sus ideas. Al poco de salir, casi al amanecer, y tras un buen desayuno de huevos y panceta, coincidirán con un solitario caminante llamado Endika.



Como no podía ser de otra manera, Herr Mittermaier le invita a unirse al grupo durante el tramo en que coincidan sus rutas. Endika es un pobre penitente parlanchín y majareta, y también un flagelante que ha creído ver su propia y misteriosa señal del Fin de los Tiempos, tras sobrevivir milagrosamente al horror de Trennung<sup>5</sup>, (un pueblecito del norte de la región, dónde todos los aldeanos fueron cruelmente asesinados por una Banda del Caos).

de un Altar Negro de Caos. Existencia que él mismo afirmó haber verificado en su relato <<Sangre y Tinieblas>>, impreso en Altdorf en 2505.  
<sup>4</sup> Es obvio que le culpa a él de todo lo referente al viaje.

<sup>5</sup> No podemos tener en cuenta la opinión de un faccioso como Herr Félix acerca de tales temas, pero si podemos dar fe de que tales hechos aislados que anteriormente calificábamos como <<Epidemia de Brujería>>, o como los que se enuncian en esta misma aventura culminarían poco después con una pequeña invasión capitaneada por una infame Guerra del Caos y sus fanáticos seguidores del Dios de la Sangre cuyo nombre ha quedado en el olvido.

Tal vez desees expandir el dramatismo de esta situación al pertenecer alguno de tus Pj al lugar de dónde el flagelante procede, para dar pié a nuevos argumentos y aventuras.

Por desgracia, Endika ha sido hechizado por los Poderes Ruinosos y sin saberlo, posee maldición del cambiaformas, así pues, nos tememos que es bastante probable que nunca regrese de vuelta hasta su destino en la remota Wurtbad. Esto también hace que nos cuestionemos también la veracidad de su historia: ¿Fueron realmente los hombres bestia los que aniquilaron el poblado o fue el propio Endika conducido por su sed de sangre? Tal vez como Director desees desarrollar un poco más esta línea de pensamiento. Por si te sirviera de ayuda, **una prueba de Empatía en cualquiera de las ediciones en la que estés jugando** desvelará que la historia que cuenta Endika no es totalmente cierta: Sumido en el abismo de la desesperación, él mismo es vagamente consciente que por dónde quiera que pasa, un rastro de muerte le persigue.

A poco que los Pj entablen diálogo con el flagelante, éste les sermoneará parsimoniosamente acerca los peligros del demonio que habita estos bosques, (demonio que desgraciadamente resultará ser él mismo), amén de otras dos docenas de peligros y horrores de toda clase más o menos verosímiles.

Bastará con esperar a que se haga la noche para que se demuestre cuanto hay de cierto en sus historias.

Como de costumbre, cuando llegue el momento haz que los personajes marquen su posición en el mapa. Endika se hallará apartado del grupo, purificando su cuerpo con oración, catárticos y su flagelo, mientras ambas lunas comienzan a elevarse por entre las nubes arrojando esplendidos matices sobre las copas del bosque nocturno.

Si alguno de los aventureros declarase estar de guardia, este poseería una probabilidad del 25% de darse cuenta, al cabo de un buen rato, del silencio total que reina en la zona...Más allá del sonido del río y los animales nocturnos, ¡pero sobre todo más allá de las salmodias de Endika! ¿Me pregunto qué diantres le habrá ocurrido?... ¡Como si no lo supiéramos!

Si el personaje acude al lugar de reposo del peregrino, éste aprovechará ese instante para deslizarte entre la maleza y rodear al grupo, atacando al resto de aventureros mientras duermen. Si por el contrario el jugador decide avisar a sus camaradas, Endika se desvelará transformado a la luz de la hoguera, tras algunos breves momentos de silenciosa tensión y el viento castigando las ramas con extraños sonidos.

Ahora podremos ver como Herr Mittermaier, lejos de limitarse a proteger a su hija, casi se arrojará a acabar con la bestia apartando a tus jugadores de su camino, santiguándose con la Señal del Martillo sobre el pecho y enzarzándose con el Cambiaformas en una especie de sangriento frenesí. La personalidad del extravagante lugareño tiene al parecer, una doble cara.

*(Nota al DJ: Como antes, pero al revés. Hay que expresar de forma muy dramática el fanatismo de Ehrmann, de forma que contraste mucho con la bondad anterior, provocando la duda en los Pj. Un pequeño problema puede surgir si alguno de los Pj practica la magia delante del viejo. En ese caso, éste se aguantará las ganas, que son muchas, y pospondrá el asunto hasta que lleguen a Flensburg y cumpla con su objetivo fundamental).*

### La Reunión

La noche cae por cuarto día consecutivo cuando la pequeña ciudad maderera de Flensburg, de la que dependen a su vez Lochen y Ramsau, se dibuja sobre las plateadas aguas del río Stir junto a la Amada de Morr.



La cita para llevar a cabo la reunión tiene lugar al otro lado de la ciudad. Lo más sencillo pasaría por rodear los fosos y empalizadas de la ciudad desde una distancia prudencial para así evitar a los guardabosques de Messner; un pequeño grupo de inquisitivos forestales que vigilan la zona por orden del anciano Duque de Kleinsdorf. Una vez hecho esto hay que subir serpenteando hasta unas afloraciones rocosas rodeadas de bosques, dónde una negra fisura da paso a un largo tramo de escalones de piedra, tallados en un pasado inmemorial.

Una vez lleguen allí, divisarán las hogueras. Un pequeño rellano dentro de la arboleda que rodea la ciudad es el lugar indicado para que comience el ritual. En él, ya hay bastantes personas cuando llega el grupo, varias mujeres, algunas solas y otras con compañía, ya sea de sus madres o maridos, se apiñan alrededor de una mujer de extraño

aspecto, que permanece preparando el incienso que lentamente comienza a mezclarse con el aire.

Entonces Ulrike se baja del caballo y corre a reunirse con el grupo. Por su parte, Herr Mittermaier ya sabe donde se encuentra su objetivo, y a poco que los Pj se despisten, los abandonará sin avisar... que la sorpresa que les prepara ya veréis que va a ser un susto de la leche. El grupo de Pj puede realmente hacer lo que les venga en gana, salvo molestar. La supuesta bruja es una adoradora de Slaanesh, que pretende abusar de la desesperación de estos pobres crédulos aquí reunidos. Lamentablemente, la gente que ha acudido al ritual confía plenamente en ella, y si alguien intenta entorpecer, la muchedumbre no dudará ni un instante en rebanarle el cuello a quien haga falta. Así que si nadie decide cometer ninguna estupidez, muy pronto la música comenzará a sonar y las extrañamente seductoras palabras de la bruja comenzaran a resonar por el improvisado anfiteatro de piedra...

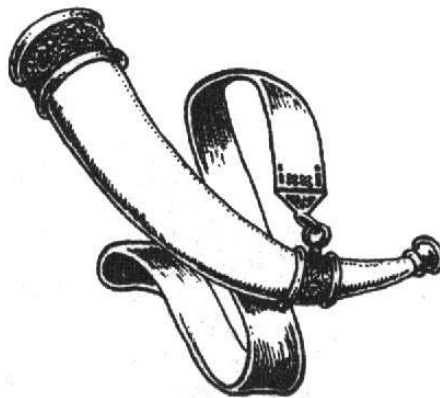
<<Q'tlahsi`issho`ygrak...>>

La cosa comienza a ponerse eróticamente interesante cuando algunas figuras envueltas en capas y aparentemente surgidas de la nada comienzan a zigzaguear, moviéndose, agitándose y danzando de un modo antinatural y febril.

La gente comienza a comportarse de un modo extraño mientras tus Pj empiezan a darse cuenta de dónde se acaban de meter...No es por nada, pero antes de que dé comienzo la orgía alguien debería efectuar una **tiradita de Escuchar al 30% o bien hacer uso de la percepción.**

### Los problemas llegan a galope

Herr Ehrmann y sus compañeros templarios de la Orden del Corazón Llameante vienen dispuestos a reventarlo todo a sangre y fuego. Es cierto que Ehrmann tiene una hija y que ésta tiene un marido (Jürgen), el cual no sabe nada de esto pese a que le piten los oídos cada vez que Mittermaier menciona su virilidad.



Pero toda esta historia, como veréis, viene de muy atrás, pues también en tiempos anteriores al advenimiento de la Tormenta de caos, el Imperio permanecía plagado de toda suerte de perversas religiones.

En aquellos días, quizás no tan lejanos, herr Ehrmann, como buen Caballero de la Orden del Corazón Llameante, se hallaba siempre entretenido entre sus distintos quehaceres y diferentes purgas de brujas.

Un día, el veterano guerrero volvía a su castillo exhausto tras una larga campaña de quema de herejes, cuando a su llegada, el destino quiso burlarse cruelmente de él, al desvelarle que, en secreto, su amada hija había sellado a un terrible pacto con los Poderes Ruinosos.

Ella deseaba tanto tener un hijo...

Atribulado por la ira y el dolor de la traición el Caballero pensó en acabar con la vida de su heredera sus propias manos. Pero en ese mismo instante no se veía capaz. A fin de cuentas, era su hija.

Los días se sucedieron mientras el viejo zorro continuaba cumpliendo eficazmente con su trabajo como cazador de brujas hasta que la providencia decidió concederle una segunda oportunidad.

Por pura casualidad, descubrió una secta en las cercanías de Flensburgo dónde se decía que una medio bruja ayudaba a muchas mujeres a conseguir un embarazo. Entonces Ehrmann vio clara la oportunidad de cortar de raíz la cabeza tan siniestra simiente: Contactó con un grupo de caballeros de su Orden y engañó a su propia hija para que acudiese con él a la cita.

Ahora el caballero se muestra decidido a asesinar a todo aquel que se encuentre en la celebración, incluida Ulrike, para así obtener su venganza contra los Poderes del Caos.

Volviendo a la acción, si alguno de los Pj logró sacar la tirada de **Escuchar o acertó con su Percepción**, sin duda

será capaz de distinguir el sonido de los cascos que se aproximan. Este ruido, unido a la situación, y un fugaz pensamiento sobre el proceder de Ehrmann deberían hacer que nuestros aventureros sumen dos y dos y se den cuenta de lo que se les viene encima. Si ninguno de ellos consiguió la tirada, o bien no reaccionaron a tiempo, se encontrarán gratamente sorprendidos por una veintena de jinetes acorazados y armados hasta los dientes, cargando desde las arboledas a una velocidad endiablada (y no, ninguno de los participantes del ritual se ha dado cuenta aún de su presencia, ya que éstos están a lo suyo).

Entonces se produce el claro sonido de un cuerno que retumba interrumpiendo bruscamente la exultación. <<¡¡Por Mittermaier!! , ¡¡ Que nuestras llamas iluminen la oscuridad!! ,¡¡¡A MUERTE!!!>>, y el pánico se hace presa de todo el círculo de adoradores. La muchedumbre grita; entonces se inicia una auténtica masacre dónde los caballeros se abren paso desde la oscuridad, pinchando, cortando y rebanando sin piedad.

Pero por desgracia para el caballero, Ehrmann no sabe que la viciosilla de su hija tiene ideas propias, y que piensa aprovechar el momento del ritual para tener definitivamente a su hijo. Así, ella también ha concertado una cita con <<el padre>> de su futuro retoño en las cercanías de tan sangriento apogeo.

Tus aventureros pueden conseguir escapar tras ella aprovechando los primeros instantes de confusión. Si la siguen y consiguen alcanzarla, La muchacha les informará de la existencia de un pequeño sagrario de Taal, donde podrían refugiarse.

Si son rápidos y no llaman demasiado la atención, tan sólo serán seguidos por un par de caballeros, que los alcanzarán una vez hayan subido las escaleras del templo. En el interior, algunas velas iluminan tenuemente el altar del antiguo dios.

Por su parte, los Templarios entrarán a saco en el recinto, sin importarles demasiado derramar sangre en territorio sagrado y luchando como los furiosos Berserkers que son.

Mientras los aventureros se entretienen con ellos, Ulrike escapará hacia el campanario subiendo por unas estrechísimas escaleras. Si alguno de los Pj intenta seguirla, ésta le propinará una soberana patada, que le hará rodar caer escaleras abajo.

Para cuando los jugadores se hayan deshecho de los dos combatientes y suban hacia el campanario, el lugar estará desierto. Al asomarse, observaran a una monstruosa figura de considerable silueta llevando a Ulrike a hombros y no precisamente de mala gana. Asombrados, observarán cómo

un terrorífico demonio de Slaanesh baja escalando por las paredes del campanario sin ayuda de ningún tipo de cuerdas, (lo que propiciará las lógicas tiradas de Terror). Desde abajo, en el valle, se elevan gritos desgarradores: El resto de los templarios están llevando a cabo una furiosa carnicería.



Mientras tanto, el deseo de la muchacha está a punto de hacerse realidad.

### El acueducto

En estos momentos los aventureros pueden tomar diferentes opciones. Por un lado pueden olvidarse del asunto, y salir pitando. Una idea muy razonable, pero totalmente detestable en un Pj. Pueden buscar a Ehrmann, del que en estos momentos no saben nada, pero del que pueden tener más que fundadas sospechas, y que por cierto, les debe unos dineros que nunca pensó pagarles (ya que pensaba liquidarlos a todos junto a los congregados, siguiendo el sabio recetario de “testigo bueno, testigo muerto”). O pueden ir tras Ulrike por diferentes motivos; la patada que les propinó, ayudarla en el “evidente” peligro en que se encuentra, o pura curiosidad (sí, la que mató al gato y a más de un Pj). Si finalmente se deciden por seguirla, una buena **tiradita de Rastrear (con su -10% correspondiente)**, que es de noche aunque haya una preciosa luna llena), les conducirá tras el ser que lleva a Ulrike hasta la zona donde comienza el Buschhoven, un acueducto alzado (la zona previa es a nivel de suelo y subsuelo), que abastece de agua a la ciudad de Lochen desde el cauce del Stir.

Antes de que los aventureros lleguen, verán como un caballero también entra en el canal, enarbolando su arma y gritando como un energúmeno. Reconocerán claramente la figura del Ehrmann que atacó al flagelante Endika. Si los PJs se introducen en el canal y siguen al demonio y a Ehrmann, alcanzarán a este último en la parte más alta del acueducto, a casi treinta metros sobre el suelo.

No hace falta decir que este Siervo de la Oscuridad es, sin duda, uno de los enemigos más complicados a los que tus

aventureros se hayan enfrentado nunca en toda su vida. No sólo dispone de una fuerza sobrehumana, de la que ningún escudo podría parar más de dos golpes suyos, sino que su mera visión corrupta por la lascivia y el deseo es fuente de lujuriosas pesadillas. Su mórbida figura es extraordinariamente rápida y enfermizamente grande. Desde sus sangrantes hombros, grandes como melones, cuelgan un par de alas ancladas por ganchos de metal, y su gran masa de sebo, alimentada con orgías de violencia y canibalismo derrama sangre menstrual y putrefactas vísceras en descomposición allá por dónde discurren sus pasos.

Su andrógina voz resuena cuando el Herr Mittermaier acude a su encuentro:

*<<¿Quién eres tú? ¿un guerrero?, ¿un iluminado?...O tal vez más inocencia que corromper, más carne para el Maestro de la Carne... Dolor para el Dios del Dolor...¡Y del placer!>>*

Cuando la criatura desenfunda su grotesca hoja ésta comienza a vibrar, como el suave susurro de las sirenas que atrae a sus enemigos hacia su dulce muerte.

El canal del acueducto sólo deja sitio para una persona, la altura es considerable (unos cincuenta metros), las paredes del canal llegan apenas a la cintura, el agua entorpece los movimientos, y Ehrmann lucha como un poseso bajo la preciosa vista de Flensburg iluminada por la luna llena. Tus aventureros deberán liberarse del influjo de la extraña espada con forma caprichosa y obscena o de lo contrario serán capaces incluso de atravesar a Herr Mittermaier por la espalda con tal de acudir a su llamada, pues su propia naturaleza induce a todo mortal a cometer tales excesos, ¡Hasta el punto de matar para sentir placer!

Por supuesto acercarse hasta el diablo significa la muerte, como pronto comprobará el propio Ehrmman, (si es que tus personajes no lo asesinan antes), por lo que todos ellos deberán efectuar una última **tirada contra Fuerza de Voluntad** sea cual sea la edición a la que estén jugando o sin duda le atacarán traicioneramente, asesinándole sin lugar a dudas.

De cualquier otra forma, el combate se resolverá de forma elegante, cuando un fortísimo golpe arroja al caballero (o al Pj que esté luchando contra el demonio en ese momento), al fondo del precipicio bajo el Buschhoven.

Concede unos segundos a los jugadores para que rescaten al aventurero caído o bien lo intenten con Mittermaier, quien con sus últimas les maldecirá y les acusará, pues ningún hombre decente que se preste hubiera tenido el estómago necesario para desempeñar una misión como la

que les encargó sin haber sido corrompido por los Poderes Ruinosos.

### El demonio “enamorado”

Mientras los Pj tratan de salir con bien del episodio del acueducto, la criatura y Ulrike continúan a lo suyo, y siguiendo el camino del acueducto hasta el final, terminan por desaparecer de la vista de los Pj.

Cuando los aventureros den por concluidos sus negocios con Ehrmann, si persiguen a la pareja hasta el final y sacan **una tiradita de Rastrear**, podrán seguir la huellas dejadas por el demonio de Slaanesh, y llegarán a un pequeño claro donde ambos están yaciendo el uno con el otro. La monstruosa deformidad les observará lujuriosamente, lo que necesitará una nueva tirada de Terror para permanecer en la zona.

Si los Pj intentan aplicar la violencia... mal asunto, el monstruo rugirá de forma inconcebible, y la batalla final culminará seguramente con la muerte de los personajes. Si los Pj deciden dejarles en paz, el demonio no les atacará y les permitirá retirarse. Al poco escucharán el llanto de un niño. Si se atreven a acercarse, verán a Ulrike con el bebé recién nacido en brazos, mientras la criatura de Slaanesh se introduce en el bosque para perderse en él y los compañeros templarios de Ehrmann comienzan a rastrear la zona en busca de supervivientes a los que ajusticiar. Ulrike por su parte, estará feliz: Ha perdido su alma, pero finalmente tiene a su bebé.

### Estadísticas generales de la primera edición

| Ehrmann Mittermaier |    |    |   |   |    |    |   |     |    |     |    |    |    |
|---------------------|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|----|
| M                   | HA | HP | F | R | H  | I  | A | Des | Ld | Int | Fr | FV | Em |
| 3                   | 55 | 30 | 4 | 4 | 12 | 50 | 2 | 43  | 24 | 29  | 50 | 50 | 42 |

**Habilidades:** Armas de Especialista: Armas arrojadas, Armas de Especialista: Lazo, Armas de Especialista: Pistola ballesta, Armas de Especialista: Red, Cuidar animales, Desarmar, Golpe Poderoso (+1 al daño), Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla, Movimiento silencioso (Rural y urbano), Oratoria, Pelea Callejera, Puntería, Equitación: Caballo, Sexto sentido.

### Equipo:

Arma de mano, cota de malla corta, cuerda (10 metros), 4 cuchillos arrojados.



| Ulrike, la hija discolpa |    |    |   |   |   |    |   |     |    |     |    |    |    |
|--------------------------|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|----|
| M                        | HA | HP | F | R | H | I  | A | Des | Ld | Int | Fr | FV | Em |
| 3                        | 25 | 30 | 3 | 3 | 6 | 45 | 1 | 55  | 24 | 29  | 40 | 40 | 30 |

**Habilidades:** Equitación; Caballo, Charlatanería, Etiqueta, Heráldica, Ingenio, Leer/Escribir, Música, Suerte, Encanto, Saber demoniaco.

**Equipo:** nada que merezca la pena destacar.

| Achim, la Comadreja |    |    |   |   |   |    |   |     |    |     |    |    |    |
|---------------------|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|----|
| M                   | HA | HP | F | R | H | I  | A | Des | Ld | Int | Fr | FV | Em |
| 4                   | 30 | 36 | 3 | 3 | 6 | 40 | 1 | 33  | 23 | 25  | 33 | 23 | 23 |

**Habilidades:** Conducir carro, Cuidar animales, Desarmar, Detectar Trampas, Equitación: Caballo, Escalar, Escondese (Rural), Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Lenguaje secreto: Ladrón, Movimiento Silencioso (Rural), Poner Trampas.

**Equipo:** Arco y flechas, Escudo, Justillo de cuero y arma de mano.

| Endika, el flagelante con problemas de hirsutismo |    |    |   |   |    |    |   |     |    |     |    |    |    |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|----|
| M   | HA | HP | F | R | H  | I  | A | Des | Ld | Int | Fr | FV | Em |
| 4   | 40 | 25 | 3 | 4 | 10 | 40 | 2 | 33  | 25 | 25  | 53 | 53 | 33 |

**Cambiaformas:** Su perfil a la luz de la luna se revela como el de un "Lobo Demoníaco", de la página 239 del manual básico.

**Habilidades:** Intimidar, teología, Meditación, Mendigar, Curar heridas

**Equipo:** Flagelo, botella de licor de mala calidad, una pequeña reliquia sagrada y un símbolo sigmarita.

| Caballeros del Corazón Llameante |    |    |   |   |    |    |   |     |    |     |    |    |    |
|----------------------------------|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|----|
| M                                | HA | HP | F | R | H  | I  | A | Des | Ld | Int | Fr | FV | Em |
| 4                                | 33 | 25 | 4 | 4 | 11 | 30 | 2 | 33  | 24 | 25  | 30 | 30 | 30 |

**Especial:** Todos ellos están sujetos a frenesí.

**Habilidades:** Armas de Especialista: Armas a Dos Manos, Armas de Especialista: Armas de Parada, Armas de Especialista: Lanza de caballería, Armas de Especialista: Látigos y cadenas, Desarmar, Esquivar Golpe, Equitación: Caballo, Etiqueta, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir,

Golpear para Herir, Heráldica, Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla.

**Equipo:** Espada bastarda o Mangual a dos manos, Armadura de placas, Caballo, silla y arreos.

| Dhien'nae, el Rey Carmesí del Oeste |    |    |   |   |    |    |   |     |    |     |    |    |    |
|-------------------------------------|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|----|
| M                                   | HA | HP | F | R | H  | I  | A | Des | Ld | Int | Fr | FV | Em |
| 4                                   | 57 | 42 | 4 | 3 | 15 | 60 | 2 | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | -  |

**Reglas especiales:** Dhien'nae provoca terror en todas las criaturas vivas y está sujeto a inestabilidad. También puede volar como picador y es invulnerable a las armas normales.

Cuando utiliza su espada, Dhien'nae fuerza a efectuar controles de Voluntad a todos aquellos que permanezcan junto a él. La víctima atrapada en su canción será incapaz de moverse, atacar o defenderse hasta ser liberada de su seductor encantamiento. El efecto continúa hasta que la prueba sea superada con éxito en los subsiguientes asaltos.

#### Estadísticas generales de la segunda edición

| Ehrmann Mittermaier         |    |    |    |    |     |    |     |
|-----------------------------|----|----|----|----|-----|----|-----|
| Características primarias   |    |    |    |    |     |    |     |
| HA                          | HP | F  | R  | Ag | I   | V  | Em  |
| 55                          | 30 | 41 | 45 | 50 | 29  | 50 | 42  |
| Características secundarias |    |    |    |    |     |    |     |
| A                           | H  | BF | BR | M  | Mag | PL | PD  |
| 2                           | 20 | 4  | 4  | 3  | -   | 2  | ¿1? |

**Habilidades:** Adiestrar animales, Buscar, Carisma +10%, Cotilleo, Código secreto (Templario), Esquivar, Hablar idioma (Reikspiel, Kislewita), Leer/ escribir, Lengua secreta (Jerga militar), Intimidar, Mando +10%, Montar +10%, Movimiento silencioso, Percepción +10%, Pelea +10%, Sabiduría académica (Estrategia y tácticas, Magia, Nigromancia, Teología), Sabiduría popular (el Imperio, Kislew, Yermos del Caos).

**Talentos:** Amenazador, audaz, Don de gentes, Especialista en armas (Arrojadas, Ballesta, Presa), Golpe poderoso, Parada veloz, Puntería, Sexto sentido, Viajero curtido.

**Armadura:** Camisa de malla

**Puntos de armadura:** Cabeza -, brazos -, cuerpo 2, piernas -.

**Armas:** Arma de mano.

**Enseres:** Arma de mano, cota de malla corta, cuerda (10 metros), 4 cuchillos arrojados.

| Ulrike, la hija díscola     |    |    |    |    |     |    |    |
|-----------------------------|----|----|----|----|-----|----|----|
| Características primarias   |    |    |    |    |     |    |    |
| HA                          | HP | F  | R  | Ag | I   | V  | Em |
| 30                          | 36 | 30 | 30 | 45 | 29  | 40 | 30 |
| Características secundarias |    |    |    |    |     |    |    |
| A                           | H  | BF | BR | M  | Mag | PL | PD |
| 1                           | 10 | 3  | 3  | 3  | -   | -  | -  |

**Habilidades:** Carisma, Mando, Actuar (Música), Hablar idioma (Reikspiel), Cotilleo, Leer/Escribir, Montar, Sabiduría académica (Demonología), Sabiduría popular (el imperio). No tiene ni idea de magia pese a lo que pudiera parecer. De hecho, su comunicación con los Poderes Ruinosos fue por pura casualidad.

**Talentos:** Etiqueta, Intelectual, Intrigante, Suerte

**Armadura:** No lleva.

**Puntos de armadura:** Cabeza -, brazos -, cuerpo -, piernas -.

**Armas:** No va armada para no levantar las sospechas de su padre.

| Achim, la Comadreja         |    |    |    |    |     |    |    |
|-----------------------------|----|----|----|----|-----|----|----|
| Características primarias   |    |    |    |    |     |    |    |
| HA                          | HP | F  | R  | Ag | I   | V  | Em |
| 55                          | 30 | 32 | 32 | 40 | 25  | 23 | 23 |
| Características secundarias |    |    |    |    |     |    |    |
| A                           | H  | BF | BR | M  | Mag | PL | PD |
| 1                           | 11 | 3  | 3  | 6  | -   | -  | -  |

**Habilidades:** Conducir, Criar animales, Montar, Hablar idioma (Reikspiel), Cotilleo, Montar, Sabiduría popular (el imperio), Escalar, Escondese, Esquivar, Movimiento silencioso, Percepción, Poner trampas Lenguaje secreto: Ladrón.

**Talentos:** Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Errante.

**Armadura:** Justillo de cuero y escudo

**Puntos de armadura:** Cabeza -, brazos -, cuerpo 1, piernas -.

**Armas:** Arco y 10 flechas, arma de mano.

| Endika, el flagelante con problemas de hirsutismo |    |    |    |    |     |    |    |
|---|----|----|----|----|-----|----|----|
| Características primarias                         |    |    |    |    |     |    |    |
| HA  | HP | F  | R  | Ag | I   | V  | Em |
| 40  | 25 | 32 | 41 | 40 | 25  | 53 | 33 |
| Características secundarias                       |    |    |    |    |     |    |    |
| A   | H  | BF | BR | M  | Mag | PL | PD |
| 2   | 16 | 3  | 4  | 6  | -   | 4  | -  |

**Locuras y trastornos:** Desesperado y condenado, Redentor delirante.

**Cambiaformas:** Cuando Endika cambia de aspecto modifica su perfil de la siguiente manera:

| Endika, el cambiaformas     |    |      |      |      |      |      |      |
|-----------------------------|----|------|------|------|------|------|------|
| Características primarias   |    |      |      |      |      |      |      |
| HA                          | HP | F    | R    | Ag   | I    | V    | Em   |
| +10%                        | -  | +10% | +10% | +20% | -10% | -10% | -20% |
| Características secundarias |    |      |      |      |      |      |      |
| A                           | H  | BF   | BR   | M    | Mag  | PL   | PD   |
| +1                          | +5 | -    | -    | +1   | -    | -    | -    |

**Habilidades:** Carisma, Hablar idioma (Reikspiel, Clásico), Leer/escribir, Intimidar, Sabiduría académica (Teología +10%), sanar

**Habilidades como cambiaformas:** Escondese, Movimiento silencioso, Nadar, Percepción, Seguir Rastro.

**Talentos:** Especialista en armas (Mangual), Golpe poderoso, intrépido, cortés, Sangre fría.

**Talentos como cambiaformas:** Armas naturales, Inquietante, sentidos desarrollados, visión noctirna.

**Armadura:** ¿perdón?

**Puntos de armadura:** Cabeza -, brazos -, cuerpo -, piernas -.

**Armas:** Flagelo. También lleva una botella de licor de mala calidad, una pequeña reliquia sagrada y un símbolo sigmarita.

| Caballeros del Corazón Lameante |    |    |    |    |     |    |    |
|---------------------------------|----|----|----|----|-----|----|----|
| Características primarias       |    |    |    |    |     |    |    |
| HA                              | HP | F  | R  | Ag | I   | V  | Em |
| 33                              | 25 | 42 | 42 | 30 | 25  | 30 | 30 |
| Características secundarias     |    |    |    |    |     |    |    |
| A                               | H  | BF | BR | M  | Mag | PL | PD |
| 2                               | 18 | 4  | 4  | 4  | -   | -  | -  |

**Habilidades:** Esquivar, Hablar idioma (Reikspiel, Kislevita), Lengua secreta (Jerga militar), Montar, percepción, Sabiduría académica (Estrategia y tácticas, Religión).

**Talentos:** Especialista en armas (a dos manos, caballería, mangual), Frenesí, Golpe poderoso.

**Armadura:** Armadura de placas completa y escudo.

**Puntos de armadura:** Cabeza 5, brazos 5, cuerpo 5, piernas 5.

**Armas:** espada bastarda

| Dhien'nae, el Rey Carmesí del Oeste |    |    |    |    |     |    |    |
|-------------------------------------|----|----|----|----|-----|----|----|
| Características primarias           |    |    |    |    |     |    |    |
| HA                                  | HP | F  | R  | Ag | I   | V  | Em |
| 57                                  | 42 | 42 | 33 | 60 | 89  | 89 | 89 |
| Características secundarias         |    |    |    |    |     |    |    |
| A                                   | H  | BF | BR | M  | Mag | PL | PD |
| 2                                   | 25 | 4  | 3  | 4  | -   | -  | -  |

**Reglas especiales:** Sujeto a inestabilidad

**Habilidades:** Escalar, Esquivar +10%, Movimiento silencioso, Nadar, Percepción +20%, rastrear +20%

**Talentos:** Armas naturales, Aura demoniaca, Errante, Golpes Imparables, Intrépido, Sentidos desarrollados, temible, Vista excelente.

**Armadura:** No

**Puntos de armadura:** Cabeza -, brazos -, cuerpo -, piernas -.

**Armas:** Cuando utiliza su espada, Dhien'nae fuerza a efectuar controles de Voluntad a todos aquellos que permanezcan junto a él. La víctima atrapada en su canción será incapaz de moverse, atacar o defenderse hasta ser liberada de su seductor encantamiento. El efecto continúa hasta que la prueba sea superada con éxito en los subsiguientes asaltos.

### Experiencia final

Dada la especial dureza de los encuentros de combate de esta aventura y a pesar de ser relativamente corta, recomendamos uno o dos avances en atención a los méritos de los jugadores, sea cual sea la edición en la que estén jugando.