



Quemar después de impreso

Descripción: Una historia de Octavillas Impresas en la Principal Ciudad del Imperio. Un trabajo aparentemente sencillo para deshacerse de unos panfletos, hará que los aventureros se vean envueltos en una serie de problemas que les harán acabar en un ataque de no-muertos al templo de Sigmar.

Autor: Alexander J Bateman

Traducción: Igest

Revisión y corrección: YOP

Diseño: Heldenhammer

Documento proporcionado por la comunidad de IGARol

QUEMAR DESPUÉS DE IMPRESO

Una historia de Octavillas Impresas en la Principal Ciudad del Imperio

Introducción

Esta aventura está redactada con la siguiente estructura: <<La Parte Uno>> contiene la explicación sobre cómo los personajes se van a ver involucrados en la trama, amén de las pertinentes pesquisas donde éstos podrán hallar algunos detalles más concretos acerca de lo que está sucediendo. <<La Parte Dos>> abarca cuatro posibles cursos de acción para los aventureros. <<La Tercera Parte>>, contiene dos finales distintos según las elecciones tus personajes. Finalmente la sección de <<Apéndices >> comprende diversas recomendaciones acerca de experiencia y de cómo dirigir el escenario. Debido a la naturaleza ligeramente no lineal de la aventura, el DJ debería leer el módulo cuidadosamente, sobre todo en lo que se refiere a las diferentes opciones y sus resultados.

También os ofrecemos una guía rápida del Puente De los Tres Peajes y los Muelles de Luitpoldstrasse, incluyendo una breve descripción de algunos de sus habitantes y sus opiniones sobre los últimos sucesos. Estos pueden utilizarse para enriquecer las Pruebas de Chismorreos que se hagan durante la partida, aportando hechos relevantes y rumores que podrían ser o no ciertos, dependiendo de los deseos del DJ. Hay que tener en cuenta que los comentarios marcados con un * solo deberían suceder después de que tenga lugar el incendio de la barcaza.

PARTE UNO

La aventura comienza cuando los personajes son abordados por un mensajero que les invita a reunirse con Michaela von Janke en la Taberna del Verdugo, localizada en el famoso puente de Altdorf de los Tres Peajes. Lo propio sería que esto tuviese lugar cuando éstos se encontraran en una taberna, una tienda o en cualquier otro lugar al que el mensajero haya podido seguirles fácilmente. El recado no es escrito, y si se le pregunta al enviado, este solo explicará que ha sido contratado como lacayo en la Taberna del Verdugo, y que Michaela von Janke es uno de los parroquianos habituales de la cantina. Si se lo piden y le ofrecen un chelín de propina, será el propio corréo quien guiará a los personajes hasta la Taberna del Verdugo, aunque también es relativamente fácil de encontrar utilizando sus propios medios.

¿Porqué yo?

La pregunta obvia que deberían estar haciéndose los aventureros es, porqué Michaela Von Jänke los ha elegido a ellos entre cientos de miles de personas que viven en Altdorf para ayudarla en su causa.

Si algún personaje tiene contactos entre los mercaderes o la nobleza de Altdorf, este pudiera ser quien hubiese dado sus referencias a Michaela, e incluso podría tomar parte activa en la misión, entrevistando a los personajes previamente a su reunión con Frau Jänke. Si los personajes han jugado Los Mil Tronos, Senderos de los Condenados o el Enemigo Interior, probablemente habrán acumulado algunos contactos útiles a este propósito. Alternativamente, ellos mismos podrían ser nobles menores o mercaderes.

Otra posibilidad sería que Michaela hubiese escuchado algunas de las aventuras pasadas que tus jugadores hayan llevado a cabo, quizás versiones algo sobre-exageradas de sus éxitos, basadas en lo que ellos mismos hayan contado cuando deambulaban borrachos por las tabernas de la ciudad.

Finalmente, una opción interesante es que simplemente hayan sido contratados por la ciudad, por ejemplo, como vigilantes del Luitpoldstrasse, y dirigidos por sus superiores

para resolver los problemas de Michaela. Esta opción obviamente, requerirá algunas modificaciones menores del escenario.

La Taberna del Verdugo

A pesar de lo populista que pueda sonar el nombre, la Taberna del Verdugo ofrece comida y bebida a la acaudalada burguesía de Altdorf, abogados, Oficiales de la Kommission y otros pudientes. Su nombre data de la época anterior a Magnus el Piadoso, cuando los contrabandistas y piratas de río eran colgados del puente según los dictados del Culto de Manann.

Normalmente la entrada a la taberna solo está permitida a quienes van bien vestidos (es decir, ataviados con atuendos de calidad o los típicos ropajes de noble) y por supuesto, bien aseados (esto es, habiéndose bañado al menos una vez en la última semana). Sin embargo, tan pronto como los personajes mencionen que están aquí para ver a Michaela von Janke, serán escoltados a una habitación privada que ha reservado para la ocasión. Los personajes tendrán que esperar unos diez minutos en dicha estancia hasta que se anuncie la llegada de Michaela; mientras tanto una atractiva camarera les ofrecerá vino y otras bebidas espirituosas para matar el rato.

Finalmente, Michaela hace acto de presencia entrando discretamente en la habitación, engalanada con un exquisito vestido azul y lavanda. Acto seguido explicará que su situación es bastante embarazosa; ha descubierto que una imprenta local intenta imprimir unos insolentes panfletos acerca de su persona, cuyo contenido raya en la pornografía. A través de sus contactos, ha podido saber que cientos de copias han sido cargadas en la barcaza de Johannes Verknüpfung, conocida como "Frau Bedenklich". Su intención es transportarlos, junto con otras publicaciones, río arriba hasta Nuln. Obviamente Frau Michaela desea evitar la distribución de esas octavillas, y para ello quiere que los personajes se introduzcan a escondidas dentro de la barcaza, roben los folletos y los destruyan, para así darle tiempo a presentar al Tribunal Imperial de Justicia una solicitud que prohíba terminantemente su divulgación. Debido a los

amplios conocimientos de leyes que Michaela posee, esta petición debería sonar bastante plausible a tus aventureros, o al menos, correctamente fundada en términos generales.

Los personajes con Sabiduría Académica (Leyes) deberían darse cuenta que robar miles de octavillas es en realidad un delito menor, cada una se vendería por aproximadamente un penique, por lo que su valor total asciende tan solo a 4 Coronas de Oro. Incluso si los personajes fuesen pillados en el intento y se probara su culpabilidad (lo cual es posible) lo más probable es que tan sólo tuviesen que pagar una discreta multa.

A bordo de la barcaza

El <<Frau Bedenklich>> permanece atracado en la Niederhafen Berzik, junto a unos embarcaderos claramente marcados con el símbolo de una banda local, Los Ganchos. Asumiendo que tus jugadores lleguen al atardecer, el amarre estará prácticamente desierto, con Johannes Verküpfung y los todos los estibadores habiéndose retirado a las diversas tabernas de Altdorf. Tan sólo un estibador de los Ganchos patrulla esta sección de los muelles, a la caza de cualquier alborotador de la Banda de los Peces. Dado que cada patrulla por la rivera le toma alrededor de una media hora, tus aventureros deberían tener tiempo de sobra para localizar la barcaza y deslizarse en su interior, ayudados por la famosa capa de niebla que surge al atardecer en Altdorf.

La barcaza es el típico navío de río, con un pequeño camarote en la parte posterior donde reside el barquero y un techo de lona que cubre la carga. La puerta del camarote está cerrada, pudiendo ser forzada realizando una prueba de dificultad Moderada de Abrir Cerraduras. Alternativamente los personajes podrían utilizar un cuchillo para cortar la brea que sella la lona.

La gabarra posee dos niveles de carga; la cubierta superior contiene montones y montones de pasquines impresos y libros. Cualquier personaje con la habilidad Leer Idioma (Reikspiel) y Leer/Escribir podría determinar que todo lo que hay en esta cubierta es bastante aburrido - en su mayor parte libros de recetas, folletines de noticias y novelas baratas.

A la bodega de carga inferior de la barcaza se accede por una corta escalera, este lugar permanece a oscuras y los personajes sin Visión Nocturna o una fuente de luz serán incapaces

de ver nada. A diferencia de la zona superior, aquí la carga permanece almacenada en cajas de madera que requerirán de una palanca o el uso de la fuerza bruta para ser abiertas.

Hay diez cajones en la bodega, todos ellos sin marcar, lo que hace que sea cuestión de azar ver cual se abre primero. Haz que tus jugadores efectúen tiradas en la tabla Cajas aleatorias del Frau Bedenklich cada vez que abran un cajón, tirando de nuevo los dados si los resultados salen duplicados.

Tabla de Cajas aleatorias del Frau Bedenklich

1d10	Contenido
1	Una calavera de cristal tallada de recio Izril.
2	50 Libros impresos en Clásico sobre Nigromancia *.
3	50 Libros impresos en Reikspiel sobre Nigromancia *.
4	50 Libros impresos en Clásico sobre Astrología.
5	50 Libros impresos en Clásico sobre Escarabajos.
6	Una colección de diversos huesos pulidos *.
7	1000 panfletos en clásico sobre <<la Censura Estatal>> *.
8	1000 panfletos en Reikspiel sobre <<la amenaza Lahmia>>.
9	1000 panfletos en Bretón sobre <<la diosa Cailedh>> *.
10	1000 panfletos en Reikspiel sobre Michaela von Jänke.

Las entradas marcadas con un asterisco indican que su posesión es claramente ilegal en el Imperio. Si los aventureros guardan algunas copias de éstos, cada uno de ellos les proporcionará información básica sobre cada tema. Los panfletos sobre Michaela von Janke son explícitos y pornográficos en su contenido - Si los personajes encuentran algún medio de verificarlos, descubrirían que cada palabra que hay en ellos es cierta.

Tan pronto como se abra una caja, una serie de Sombríos (ver apéndice uno) se materializan en la cubierta atacando a cualquiera que se encuentre allí. El número de Sombríos será igual al número de personajes en el barco. Estos sin embargo no se aventurarán en la zona inferior, en su lugar, esperarán a que los personajes suban de vuelta por las escaleras donde les resultará más fácil atacarles.

Lanriek Goethe utilizó un ritual para atar a los Sombríos a la gabarra, con instrucciones precisas de atacar a cualquiera que trate de

robar la carga almacenada en las cajas. Lamentablemente no puede cambiar las órdenes dadas a los Sombríos a menos que esté a menos de 50 metros de ellos, cosa que es altamente improbable que suceda. Un personaje con Sabiduría Académica (Runas) que inviertan un turno explorando la cubierta superior del barco (¡presumiblemente mientras arde en llamas!) podría determinar algunos detalles del ritual mediante una prueba de Buscar desafiante (-10%).

Para complicar aún más las cosas, tres turnos después de que los Sombríos se materialicen, un estibador llamado Jakob Wandist se percatará de su presencia y arrojará una bomba incendiaria sobre la barcaza, provocando un incendio. Cinco turnos después, el barco rebosante de papel comenzará a arder salvajemente, y cualquiera en su interior deberá superar una prueba de Agilidad a cada turno o terminará por prender en llamas. (Ver el libro básico de WJDR p136). Si de alguna forma, tus aventureros no logran salir en menos de 20 turnos después de que se inicie el incendio, caerán a consecuencia de la inhalación de humo y se asarán vivos viéndose reducidos a simples cenizas.

Cailedh la Sanguinaria, Antigua Diosa de la Furia

La diosa Cailedh fue una vez venerada por la gente corriente que habitaba las zonas del Imperio y Bretonia antes del advenimiento de Sigmar. Es la hija de Medhe el Señor de las Tormentas y de su consorte Goederan, antaño era adorada por los poderosos Druidas de la Vieja Fe.

Como muchos otros antiguos poderes de la naturaleza, como Ahalt, Naiedhe y Q'orn, el culto a Cailedh está prohibido en la actualidad y ha sido llevado a la clandestinidad por los cazadores de brujas de Taal y Ulric. Todavía algunos seguidores de las viejas tradiciones siguen sus ancestrales ritos de sacrificio para obtener la bendición de Cailedh, imbuyendo sus venas con su furia berserker y masacrando a sus enemigos en el campo de batalla.




Ayudando con las investigaciones

Tan pronto como los jugadores intenten salir a los muelles, serán asistidos en el embarcadero por una patrulla de seis guardias, casi todos ataviados con extravagantes sombreros adornados de enormes plumas exóticas. En el momento en que el último de los personajes salga del Frau Bedenklich, se escuchará un estruendo ensordecedor y la barcaza se rajará hundiéndose para siempre en el Reik, quedando como único vestigio de su presencia, un cocodrilo disecado flotando boca abajo en el río.

La patrulla de guardias les explicará entonces que deben ser conducidos hasta el Cuartel en Luitpoldstrasse para un interrogatorio. Si los personajes se niegan (lo cual es posible) el jefe de la patrulla les explicará que <<la negación es equivalente a admitir que conspirasteis en la invocación de esos espíritus>>, o en palabras para los personajes sin Sabiduría Académica (Leyes) <<venid con nosotros o seréis acusados de nigromancia>>. Si los aventureros protestan y aseguran ser inocentes serán replicados por el jefe de la patrulla que señalará que los hechos que presuntamente no han cometido, son <<obviamente sangrientos>>, y que por tanto, el Capitán deseará descubrir exactamente quién es el culpable de tales actos. (Si por alguna razón alguno de los jugadores posee un evidente parecido con un Nigromante, deberás ajustar el dialogo de forma adecuada). El jefe de la patrulla rechazará cualquier intento de soborno (<<le agradezco el gesto mein herr, pero intervenir en el esclarecimiento de estos sucesos es un compromiso más valioso que cualquier oferta de la que podáis disponer >>), o amenazas (<<No creo que deseéis actuar precipitadamente, mein herr>>), ni cederá ante amenazas del tipo <<¿Sabes quién soy yo?>> (<<Me temo que no mein herr, pero apuesto a que el capitán lo sabrá, ahora acompañadnos de vuelta al Cuartel>>).

Suponiendo que las cosas no desemboquen en un combate, tus jugadores serán conducidos hasta el cercano cuartel de la Luitpoldstrasse. Una vez allí, serán escoltados a la oficina del Capitán Marcus Trenker, quien desgraciadamente ha sido el que ha sacado la pajita más corta a la hora de hacerse cargo de los problemas de pandillas de Niederhafen.

El Capitán se comporta de un modo muy conciliador, y explicará que se halla ampliamente convencido de que los personajes



no son culpables, aún así, las normas exigen que los aventureros pasen algún tiempo en las celdas hasta que el caso quede definitivamente archivado. Si los personajes protestan, herr Marcus parecerá reflexionar sobre la situación por unos segundos y entonces explicará que quizás exista algún modo de evitar todo esto, a cambio de aceptar llevar a cabo algunos trabajillos asumiendo el rango de oficiales adjuntos de la Guardia, (si no protestan el Capitán hará la oferta de todos modos, pero en términos que no parecerán que les esté haciendo un favor precisamente). Si tus jugadores le reclaman una paga Marcus les ofrecerá el salario habitual de 6 monedas de plata por día a menos que demuestren que su valía asciende a algo más que eso. (Para más información sobre los salarios puedes consultar las reglas de contratar secuaces pág. 101 del Arsenal del Viejo Mundo si dispones de él).

La tarea encomendada es muy sencilla, el capitán quiere que los jugadores vayan a interrogar a Raimund Säger, el jefe de la banda Los Ganchos, acerca de lo que sabe sobre el Frau Bedenklich. Herr Säger pasa sus tardes bebiendo en La Sirena, una taberna bastante conocida de los muelles donde los vigilantes no son muy bien recibidos. El Capitán Trenker asegurará a los personajes que es poco probable que Säger intente patearles el trasero, e incluso si lo hiciese, la Sirena tiene una política muy estricta acerca de no portar armas en su interior, por lo que los riesgos son mínimos.

Asumiendo que los personajes acepten esta tarea, mientras abandonan el cuartel escucharán por casualidad los quejidos de Johannes Verknüpfung, el cual se lamenta amargamente de que Jakob Wandist halla quemado su barcaza, mientras que niega categóricamente cualquier infracción cometida por el mismo.

La Sirena

Entrar en la Sirena requiere conseguir que Faustman el Asesino les deje pasar. Herr Faustman es un luchador de pozo retirado que ahora trabaja como guarda palos de este antro. Y es especialmente testarudo en que todo el que quiera entrar a la taberna que dejar sus armas, sin excepciones. La taberna posee un enorme salón abierto con una larga barra que destaca como si de un muelle de embarque se tratase en el centro de la sala. La clientela está compuesta principalmente de estibadores, marineros y otros individuos que se ganan la vida como buenamente pueden en la zona portuaria de Altdorf. En una esquina seis matadores Enanos

permanecen sentados en torno a una mesa, haciendo alarde de hazañas pasadas y bebiendo ingentes cantidades de cerveza.

El servicio corre a cargo de Gebhard que trabaja detrás de la barra o bien dirigiendo a uno de los dos mozos (Hans y Hans) que sirven las bebidas y la comida a las diferentes mesas.

Carta de la Sirena


Jarra de Cerveza Altdorfer Alt
Una cerveza ámbar con un fuerte sabor a lúpulo – 1 p
Jarra de Dunkel Schwarzbier
Una cerveza fuerte y oscura – 3 p
Jarra de Cerveza Gaslicht Zum
De fabricación local tiene sabor a nuez amarga– 2 p
Jarra de sidra casera de festón de langosta
Una sidra muy fuerte con sabor a vino de pescado – 6 p
Vaso de vino
vino de barril barato de la ribera del Reik– 5 m. plata
Espetón Reiklandés
Comida tradicional del puerto de Altdorf – 1 p
Potaje de caballa ahumada
Una comida barata pero que llena, acompañada de pan casero– 3 p
Pescado conservado en escabeche y tarta de higo
El pastel es de tamaño adecuado para dos personas– 6 p

Además de comprar cerveza existen otros servicios disponibles. Los más obvios son algunos vendedores ambulantes que intentan colocar sus mercancías dentro de la taberna, como el pescadero Suderich que trata de vender los restos de la captura del día y una muchacha de la calle Bromelhoff que vende naranjas.

Además, hay una figura encapuchada sentada junto a la diana. Los personajes que puedan leer Señales Secretas (Ladrón) y superen una prueba de Percepción se darán cuenta que hay una marca que indica <<soy un traficante de sueños>> en una pizarra cercana a él. Este hombre se dedica a la venta encubierta de un potente narcótico conocido como <<Notrópico Azul>>, cuyos detalles vienen dispuestos junto al perfil de Nibblewyff Shubb en el apéndice uno.

Raimund Säger se encuentra sentado en un extremo de la taberna rodeado por sus compinches, los Ganchos. Y no está de muy buen humor precisamente, puesto que se ha enterado del incendio de la barcaza así que no anda muy dispuesto a dialogar sobre ello con un grupo de aventureros itinerantes.

Conseguir la colaboración de Säger puede ser tan fácil o difícil como tus personajes quieran hacerlo. Amenazarle o insistirle en que debe colaborar porque forman parte de los guardias



acabará, casi con total probabilidad en una bronca en la taberna, mientras que invitarle a una ronda o dos, o dejar que haga trampas al poker hará que los Ganchos se relajen un poco.

Si le preguntan por su opinión al respecto de todo lo ocurrido, Säger afirmará que los de la Banda de los Peces son claramente los responsables, y sugerirá por lo bajo que ya han hecho cosas por el estilo con anterioridad. Aparte de eso, sus hombres fueron pagados para cargar las cajas en la barcaza por orden de Lanriek Goethe, quien dirige la imprenta Van Damneg en el Puente de los tres peajes. No tuvo a bien mirar dentro de las mismas, pero supuso que estarían llenas de libros impresos. Si le preguntan si vio a alguien utilizando Nigromancia o Magia en el barco, les dirá a los personajes que no tienen nada que ver con ese tipo de cosas (y de ser inquirido en el tono equivocado esta cuestión podría fácilmente desembocar en una reyerta).

Aunque la conversación con Säger es lo más importante que sucede en este punto de la partida, otros acontecimientos secundarios pueden tener lugar al mismo tiempo en la Sirena, desde las acostumbradas pendencias en la sala hasta una típica partida de dardos.

Si las cosas se descontrolan demasiado debes saber que el dueño del bar está armado con un trabuco, mientras que Faustman el Asesino no solo tiene su propia arma, sino que además puede elegir de entre todas las que han sido dejadas a su cargo.

Nótese que la Sirena está repleta de armas improvisadas, incluyendo botellas, sillas, ollas, tenedores, mesas, cuadros, jarras y tenazas que pueden usarse en el combate cuerpo a cuerpo, así como muchos objetos para arrojar, como salvaderas, cubos de serrín, jarrones, los avíos de atizar la chimenea, potes de caballa y colchones de paja (estos últimos arrojados desde el balcón del piso superior).

Encuentros en la imprenta Van Damneg

Tal vez tus aventureros deseen hacer una visita a la imprenta de Van Damneg por iniciativa propia, de lo contrario, cuando regresen al cuartel de Luitpoldstrasse, el capitán Marcus Trenker les pedirá si pueden hacer las comprobaciones por ellos mismos, ya que el Cuartel posee sus propias preocupaciones a las que hacer frente.

Si se pregunta a los vecinos de la zona acerca de la imprenta, o superan con éxito una prueba de Chismorreos sobre la ciudad, tus jugadores podrán saber que el propietario del taller es discreto y suele ocuparse de sus propios asuntos además de estar considerado como un vecino modélico. La imprenta es un pequeño edificio ornamentado con un cartel que muestra como enseña un libro abierto; dentro el edificio contiene varias presas de madera de acción manual que hacen muy poco ruido. Entrar por la fuerza es relativamente simple, requiriendo una prueba de Abrir Cerraduras de dificultad moderada para forzar la puerta sin ruido, o bien una prueba de fuerza rutinaria (+10%) para simplemente reventarla sin miramientos.

Una vez dentro los jugadores podrán comprobar que la imprenta está en uso, a pesar de que la habitación se haya a oscuras. Los operarios tienen todos una palidez malsana, ya que son zombies que trabajan de forma mecánica. No son hostiles, puesto que se les ha ordenado imprimir, no proteger el edificio, pero si ellos o las imprentas son atacados tomarán represalias inmediatamente. (El perfil de Zombies puede encontrarse en la página 231 del libro básico de WJDR).

Escaleras arriba hay una pequeña habitación que ha sido claramente abandonada de forma precipitada, con comida, ropas y otros documentos esparcidos por todas partes. En una pared hay colocado un retrato a medio terminar de Michaela von Jänke - Un lado de su cabeza dibujado sin piel muestra su cráneo tatuado con la señal de Slaanesh. Un demonio permanece detrás de ella, acariciándola con su garra.

Registrar el escritorio revelará una pequeña bolsa con 50 monedas y un montón de correspondencia, principalmente pequeñas listas de material aún por imprimir. Una de las cartas es, sin embargo muy personal, como cualquier con las habilidades Hablar Idioma (Reikspiel) y Leer/escribir descubrirá automáticamente.

Dales a tus aventureros la siguiente ayuda de juego o léela en voz alta.

**Ayuda de juego dos:
La Carta en el Escritorio**

*Lanriek Goethe, Imprenta Van Damneg,
Puente de los Tres Peajes, Altdorf*

En efecto el enano ha revelado lo que ya sospechábamos y es de esperar que este sea el primer paso para recuperar el favor de mi padre. Una vez que hayáis recuperado el objeto, deberéis viajar para reuniros con mi padre en la Fortaleza de la Montaña Espinosa, que se encuentra a una semana al sur de Kroppenleben, en la cima de las Montañas Negras.

Hablad bien de mi a mi padre y procurad actuad cuidadosamente con la ayuda de los consejos que os he dado. Cuando me convierta en Exánime y le suceda a la cabeza del Culto al Rey Oscuro vuestra ayuda será recordada y os recompensaré con los Secretos Conocimientos que he extraído de los cadáveres de las antiguas razas.

Tened cuidado. Ese estúpido de Kemmler conspira contra mi padre a la sazón que contra el propio Rey Oscuro. El desea hacerse con el objeto tanto como nosotros –para así favorecer a Kell en lugar del legítimo Rey Oscuro y situarle en su lugar a la diestra de Nagash. Evitad a toda costa caer en sus garras y resguardaros de las montañas Grises allá donde sus siervos tienen su guarida. La Maisontaal ha frustrado sus planes en más de una ocasión y por ello debe conformarse con el segundo premio mientras nosotros vemos crecer nuestras fuerzas.

*Gloria a la Tercera Edad de Nagash.
Alberto Laranscheld, Guardián de la Posada
de las Tres Calaveras, Puerta de la Muerte*

El dinero que aquí se halla no se trata de monedas de las que normalmente se puedan encontrar en el Viejo Mundo, están fabricadas de algún extraño metal negro con la efigie de un Lord Esqueleto. Los personajes que superen una prueba de Sabiduría popular (Arabia) reconocerán a las monedas como pertenecientes al Reino de Ka-Sabar.

Finalmente, la puerta última puerta que nos queda por desvelar desemboca en un pequeño escusado a través del cual los desechos son arrojados a la calle por un agujero en los soportes entronados de la casa. Más abajo, la escotilla por dónde se lanza la basura

permanece abierta, y de ella cuelga una larga escala de cuerda que desciende en mitad de la nieblas de la noche.

Y así concluye la primera sección del escenario.

¿Quién es Alberto Laranscheld?

Aunque no existen registros en Altdorf de nadie llamado Alberto Laranscheld, los personajes que dediquen algún tiempo a investigarlo pueden descubrir que su padre, Gunther Laranscheld, fue una vez un Magister del Colegio de la magia Celestial. Responsable de adivinar el futuro e investigar en el pasado, Gunther trabajaba para el Consejo del Estado cooperando en la preparación de políticas ante eventos futuros que pudiesen amenazar el Imperio. Este plan, sin embargo, se vió frustrado cuando robo una copia del colegio del Grimorio Maldito de Necris y se fugó de la ciudad.

PARTE 2

Tras haber visitado la imprenta, hay tres posibles pistas a seguir a continuación. Perseguir a Lanriek Goethe a través de las cloacas (ver opción A); buscar a Michaela Von Jänke para comprobar si están siendo manipulados por un Culto del Caos (ver opción B); o retirarse a una taberna pensando que la cosa no va con ellos (ver opción C).

Opción A – La marcha de los muertos

Descender por la escalera es una tarea peligrosa puesto que el viento la agita azarosamente y ésta se bambolea de un modo alarmante. Su extremo inferior permanece atado a la boca de alcantarilla que desciende bajo los cimientos del puente de los Tres Peajes y desemboca en una corriente que fluye hasta el Reik.

Esta sección de las alcantarillas de Altdorf está muy bien construida, con una plataforma a lo largo del caudal que se mantiene sobre el nivel del Reik salvo en tiempos de inundaciones. Sin embargo aquellos personajes que hagan algo más que caminar cautelosamente (incluyendo correr o luchar) en este tramo deberán superar una prueba de Agilidad de dificultad normal a cada turno o de lo contrario caerán al <<estofado>>.

El túnel principal de las alcantarillas conduce directamente bajo la calle Tempelstrasse en línea recta desde el Puente de los Tres Peajes hasta el Gran Templo de Sigmar donde desemboca en un nuevo cruce con forma de "T". Varios túneles se bifurcan desde este lugar, pero no se trata más que de roñosas cañerías por las que deslizarse requeriría perder demasiado tiempo.

Aunque encontrar cualquier pista de Lanriek Goethe (que es él a quien siguen tus jugadores) puede parecer imposible, no obstante existe una posibilidad que no ha sido contemplada aún. A poca distancia en la alcantarilla hay una arcada, en la cual duerme Shubb Nibblewyff, un halfling contratado por la Guardia de las Cloacas. Aunque de aspecto lamentable, si le despiertan y le preguntan, Shubb dirá a los personajes que les puede llevar a <<donde se encuentra el viejo hechicero si antes, pudierais hacerme un favor ¿de acuerdo?>>.

Shubb es adicto al Notrópico Azul y solo aceptará guiar a los personajes hasta las catacumbas a cambio de una dosis (Una combinación de no llevar una meaja encima y haber sido excluido de cada una de las tabernas de Altdorf le impide obtenerlas por sí mismo). Puesto que se halla completamente entregado completamente a las drogas, ningún tipo de tortura le convencerá de cualquier otra cosa.

La alternativa a esto es vagar por las alcantarillas al azar, lo cual no es demasiado productivo. Una forma de evitar esta posibilidad sería asaltando a tus personajes con monstruos errantes y otros desagradables encuentros hasta que se den por vencidos. Si dispones del suplemento Thousand Thrones podrás encontrar ejemplos de encuentros aleatorios en las alcantarillas en la página 33.

Enfrentándose a Lanriek Goethe

La entrada al templo secreto solo puede localizarse abandonando las plataformas y sumergiéndose en el canal del colector— en él existe un pasaje oculto bajo las aguas que continúa hacia una gran cámara escondida. El tramo bajo el agua es muy corto y debería ser fácilmente superable por cualquier jugador que contenga un poco la respiración. Localizar esta entrada sin la ayuda de Shubb Nibblewyff es casi imposible, requiriendo que los personajes se encuentren en el punto adecuado del canal y superar una prueba de Buscar con valor desafiante (-10%).

Hay varias cosas de interés en esta cámara: El propio Lanriek Goethe, una gigantesca máquina de asedio esquelética y a su alrededor, unos treinta y pico muertos vivientes. Si bien esto podría parecer una batalla desesperada, existen algunos factores que pueden inclinar las probabilidades del lado de los jugadores.

Goethe es un nigromante inexperto, y debe emplear media acción cada turno para mantener el control o ninguno de los no muertos que hay es este lugar podría actuar. Por lo tanto si se aturde a Goethe esto causaría que todos los no muertos no pudieran realizar acción alguna. Cuando Goethe muera todos los no muertos

volverán a ser cadáveres y con ello se acabará el problema.

Goethe espera ofrecer una gran resistencia en el interior del Subterráneo y por tanto enviará tantos No-Muertos desde sus nichos situados en las paredes como crea necesarios. No más de un No muerto debería atacar en cada uno de los personajes cada turno. (Los pefiles tanto para los Esqueletos como para los Zombies pueden encontrarse en el manual básico de WJDR).

Por último, la propia máquina es una gigantesca construcción de hierro fusionado con hueso y alimentada por un gigantesco amuleto de amatista del tamaño del pecho de un hombre. Tan pronto como los guardias en la antecámara den la alarma, su dotación esquelética tratará de hacerla funcionar.

Después de cinco turnos, salvo que los personajes hayan matado a Goethe o a la dotación, el enorme cráneo de dragón con dientes de Gromril pivotará en varias ocasiones golpeando la pared de la cámara y revelando un área abovedada al otro lado.

Llegados a este punto pasa a <<Consecuencias A>>.

En caso que los personajes hayan matado a Goethe o a la dotación, el ariete no podrá activarse y los personajes deberán encontrar el camino de regreso a través de las alcantarillas. Pasada una hora desde estos acontecimientos, un mensajero del Gran Templo de Sigmar les convocará para una audiencia con el Sacerdote Coadjutor Gabriel Edelmann, lo cual nos conduce hasta las <<Consecuencias B>>.

Opción B – Los Ungidos del Placer

Michaela von Jänke, junto con el culto al completo de los Ungidos del Placer, se encuentra todavía en la habitación privada de la Taberna el Verdugo. Una vez que los personajes se hayan encargado de destruir los panfletos de Lanriek Goethe (en los cuales todas las acusaciones eran exactas) la cábala se reunirá y tratará de invocar un demonio para atraerlo al mundo mortal.

Aunque el culto ha dado orden de no ser molestado, el dueño de la taberna no tiene ni idea de quienes son esas personas en realidad, y por ello tan sólo los personajes que superen una prueba de Carisma con dificultad normal y representen una historia convincente, podrán

subir a sus aposentos. La alternativa pasa por abrirse camino hasta allí entre las protestas del personal.

Enfrentándose a Michaela von Jänke

Los Ungidos del Placer se encuentran de pie alrededor de una alfombra sobre la cual se ha bordado el símbolo gigante de Ouroboros. En el centro de esta y sobre un pedestal se encuentra el símbolo del Caos de Michaela von Jänke, junto con otro cultista y cuatro niños desnudos que están a punto de ser sacrificados. Obviamente, se trata de una conducta bastante incriminatoria que al instante debería conducir al combate.

El icono tiene la forma de estatuilla de mármol que representa a un hombre bestia con cabeza de cabra y el modo elegido para el sacrificio es la inmólación. Dado que los personajes irrumpen justo en el momento en el que el cultista está a punto de verter aceite de lámpara sobre sus víctimas, éstos deberían hacer por detenerle, bien disparándole o entablando un combate con él. De lo contrario, tres turnos más tarde los niños serán achicharrados vivos y la Diablilla <<Furibunda Garra de Tormento>> será llamada a este mundo.

Una vez que el combate termine, tus aventureros oirán un estrepitoso golpe que hará temblar el suelo. Pasa a <<Consecuencia A>>.

Opción C – Dividiendo el grupo

Existe la remota posibilidad de que los personajes decidan dar caza a Lanriek Goethe y enfrentarse a Michaela von Janke utilizando la dudosa estrategia de dividir el grupo. Esto puede ser difícil de llevar, ya que tendrás que equilibrar dos encuentros culminantes al mismo tiempo, donde muy posiblemente los personajes se vean desbordados.

Puede ser mejor retrasar uno de los dos encuentros y evitar que sucedan de forma simultánea, quizás haciendo que Shubb Nibblewyff no se encuentre presente o bien que los Ungidos del Placer se reúnan en un lugar diferente. Lee las opciones A y B para más detalles.

Opción D –Tomarse una pinta

Más molesta incluso que la opción C, es la posibilidad de que los personajes simplemente ignoren cualquier sentimiento de urgencia y en lugar de seguir alguna de las opciones, acudan a informar a Marcus Trenker o a alguna otra autoridad. En este caso simplemente aplica

simultáneamente tanto las <<Consecuencias A>> como <<Consecuencias B>>.



El ícono del Caos

Sabiduría académica: Demonología.

Poderes: Cada Símbolo del Caos posee un Demonio específico atrapado en su interior que solo puede manifestarse a través de una acción ritual específica vinculada con él. Los rituales habituales comprenden elementos como el sacrificio de inocentes, autolesiones y horas de ceremonia.

Historia: De entre las más prestigiosas recompensas que pueden ser concedidas a un seguidor, y posiblemente el castigo más severo que se puede causar a un Demonio, estos símbolos se encuentran a menudo entre las fuerzas del Caos, especialmente entre los seguidores de Khorne – que carecen de hechiceros para realizar invocaciones Demoníacas. Los símbolos del caos actúan como focos para atraer el favor de sus dioses, y pueden ser de cualquier forma, tamaño y estar hechos de cualquier material. Algunos se encuentran incorporados en armas o armaduras, o incluso como tatuajes mientras que otros existen como altares, estandartes o incluso columnas de vivas llamaradas.

PARTE TRES

Inicialmente existen dos posibles desenlaces que pueden tener lugar dependiendo de lo que elijan hacer tus personajes.

Desenlace A –Destruyendo la bóveda

Sin la intervención de los personajes, el enorme cráneo de dragón con dientes de Gromril se balanceará varias veces sobre la pared de la cámara oculta, destruyéndola rápidamente y permitiendo a las fuerzas no muertas de Lanriek Goethe profanar las cámaras del Gran Templo de Sigmar. Por supuesto, si éstos no se encuentran allí, puedes estar seguro de que tus aventureros se enterarán de todas estas cosas cuando las paredes del templo se desplomen con tal estruendo que hará sacudirse a los mismísimos cimientos de Altdorf.

Las catacumbas están protegidas por Portadores del Martillo de Sigmar, aunque pronto serán reforzados por Templarios del Grifo. El combate será rápido y confuso, con las cuidadosas formaciones Sigmaritas desmembradas por los efectos del terror.

Si los personajes se encuentran en el lugar en ese momento, podrán o atacar o retirarse, aunque probablemente después del combate se encuentren con que deberán dar explicaciones a algunos Cazadores de Brujas Sigmaritas acerca de lo que estaban haciendo allá abajo.

El propio Goethe intentará escapar, huyendo nuevamente por las cloacas. A menos que los personajes consigan detenerle, huirá de los Sigmaritas y vivirá para amenazar a los aventureros otro día. Aparte de este peculiar contratiempo, los Caballeros del Grifo lograrán derrotar a los no muertos.

Después del suceso, el Sacerdote Coadjutor Gabriel Edelmann abordará a los personajes, si todavía están presentes, o les convocará a su presencia si no es así. Dirígete a <<Resumiendo>> o a <<Desenlace B –Noche diabólica>> según sea apropiado.

Desenlace B – Noche diabólica

Este evento tendrá lugar cuando los personajes se reúnan con el Sacerdote Coadjutor Gabriel Edelmann – un miembro importante de la Orden del Martillo de Plata de Altdorf. Si estuvieron presentes mientras que el onagro de

los no muertos irrumpía en el Templo, entonces serán trasladados a sus aposentos privados a través de las los salones del mismo. De otro modo este enviará a una pareja de Caballeros del Grifo para convocarles a su presencia.

Mientras tanto, los Ungidos del Placer completarán su ritual para invocar a Furibunda Garra de Tormento la Diablesa, a quien enviarán a asesinar a los personajes para luego asaltar el Gran Templo de Sigmar.

Esto desembocará en el asalto del Demonio justo cuando los personajes comiencen a conversar con Edelmann.


Furibunda Garra de Tormento es una peligrosa contrincante, que utiliza su Invisibilidad para ponerse dentro del radio de acción de lanzamiento de hechizos contra los personajes y les asaltara cuando más vulnerables sean a su magia. Si Edelmann se encuentra presente, se retirará para avisar a los Caballeros del Grifo mientras los personajes luchan con ella. El objetivo de Garra de Tormento debería ser causar tanto caos como sea posible, puesto que todo el asalto no es más que una simple distracción. Mientras esto tiene lugar, un Ungido del Placer que se ha infiltrado como Portador del Martillo, robará un artefacto de los subterráneos del Gran Templo de Sigmar.

Una vez que Garra de Tormento haya sido derrotada, pasa a <<Resumiendo>>.

Resumiendo

Independientemente de que como termine la aventura, los personajes deberían encontrarse en este momento conversando con el sacerdote adjunto Gabriel Edelmann. Esto debería proporcionar a los personajes la oportunidad de dar cuenta de sus acciones e informar de las distintas cosas que les han ido sucediendo.

Tras esto Edelmann les agradecerá sus esfuerzos (asumiendo que ellos no admitan haber hecho nada tan estúpido, como brujería, demonología o nigromancia) y les dirá que el Templo podría requerirles en un futuro. Así concluye definitivamente la aventura, y el DJ debería recompensar con 100 PE a cada personaje, junto con otros 100 más por prevenir el asalto o la Invocación del Demonio.



También se dejan muchos cabos sueltos con los que el DJ podría jugar: por ejemplo, ¿porqué Goethe Lanriek odia a Michaela von Janke? ¿Que era exactamente lo que fue robado de las bóvedas del Templo de Sigmar? Y ¿Por qué iba a tallar alguien una calavera de Izril? Se anima a que el DJ desarrolle estos hilos argumentales de alguna forma para incorporarlos a su campaña en curso.

APENDICES

APENDICE 1 PERSONAJES NO JUGADORES

Michaela Von Jänke – Rica patrona

Humana mutante (Ex Noble – Ex Política – Ex Acolita Cultista de Slaanesh)

Hija de un Noble del Bundesmarkt, Michaela ha pasado la mayor parte de su privilegiada vida en Altdorf, en la periferia del séquito de Karl Franz. Michaela fue inducida al culto de Slaanesh por Erwin Klosterman, un Cazador de Almas que predicaba en la Fortaleza del Pico de la Garra, cerca de Felspraag en las montañas Grises.

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Emp
41	33	29	42	51	51	53	66
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	Pd
1	16	2	4	5	0	0	0

Habilidades: sabiduría académica (artes, demonología, genealogía/heráldica, historia, leyes), lenguaje arcano (demoníaco), charlatanería, canalización, carisma +10%, mando +10%, regatear, sabiduría común (Bretonia, el Imperio), consumir alcohol +10%, tasar, jugar, cotilleo, sentido mágico, percepción, actuar (actriz, danza, música), leer/escribir, montar, hablar idioma (Bretoniano, Reikspiel +10%).

Talentos: magia oscura, negociador, etiqueta, resistencia al caos, sentidos desarrollados, suerte, orador experto, magia pueril (caos), don de gentes, Intrigante, Especialista en armas (esgrima, armas de parada), callejeo, cortés. Resistencia al caos le otorga a Michaela un bonificador +10% para resistirse a adquirir más mutaciones.

Mutaciones:

Articulación adicional (piernas): otorga 5% a la agilidad y 1 al movimiento, ya incluidos en el perfil. Cuando se encuentra en público esta mutación siempre está oculta bajo sus largos y elaborados vestidos.

Combate:

Magia, 1: Magia Pueril (Caos) Las reglas para los hechizos de Magia Pueril (Caos) de Michaela puede encontrarse en el Tomo de Corrupción, si no tienes acceso a dicho libro sustitúyelos por Magia Pueril (Arcana).

Armadura (ligera): ropas nobles de la mejor artesanía con un corsé de cuero de la mejor artesanía.

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0.

Armas: Florete de la mejor artesanía (1d10+0, Rápido, Preciso), Main Gauche de la mejor artesanía (1d10-1, Equilibrado, Defensa).

Enseres: capa de terciopelo verde, collar de plata, Colgante con el Ouroboros de Slaanesh, vestimentas del culto, varios parfleto libertinos, monedero con 125 coronas, amplio guardarropa, caballo de monta con silla y arnés.

Raimund Säger – Cabecilla de los Ganchos

Chantajista (Ex-estibador, Ex-capataz)

Uno de los <<tipos duros>> de la Luipoldstrasse, ambas mejillas de Raimund tienen el símbolo del gancho de tatuado, marcándole con la deseada condición de Señor de la Guerra. Raimund pasa sus días supervisando a los estibadores de los Ganchos y sus noches bebiendo en la Sirena; ambas actividades se ven ocasionalmente interrumpidas por brotes esporádicos de extraordinaria violencia.

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Emp
57	51	53	42	46	34	47	51
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	Pd
2	16	5	4	4	0	2	0

Habilidades: mando, sabiduría popular (el Imperio), Consumir Alcohol, Esquivar golpe +10%, Tasar, Jugar, cotilleo, regatear, intimidar, percepción, actuar (cantar), lengua secreta (lengua de gremio), hablar idioma (reikspiel), esconderse, nadar.

Talentos: reflejos rápidos, amenazador, visión nocturna, orador experto, pelea callejera,

callejeo, golpe poderoso, golpe conmocionador, monedero con 1 moneda de plata cortés, muy fuerte.

Combate:

Armadura (ligera): ropas de buena artesanía con chaqueta de cuero tachonada y gorra de cuero con los colores de Los Ganchos.

Puntos de armadura: cabeza 1, brazos 2, cuerpo 2, piernas 0.

Armas: guantelete oculto (1d10+3, puños), Porra grande (Arma de mano, 1d10+6)

Enseres: Colección de tatuajes de los Ganchos, silbato, 10 metros de cuerda, 10 Estacas de madera.

Faustman el Asesino – portero de la Sirena

Matón (Ex Luchador de Pozo – Ex Veterano)

Tras retirarse con éxito de su carrera como Luchador de Pozo hace varios años, Faustman fue contratado por Wertha Trotz para evitar el derramamiento de sangre en la Sirena negando la posibilidad de portar armas a sus parroquianos. A sus treinta años de edad, Faustman conserva una reputación tanto de incorruptibilidad como de dispensar una violenta recompensa a cualquier que le cause demasiados problemas.

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Emp
55	46	51	54	52	26	45	33
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	Pd
1	18	5	5	4	0	4	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Esquivar golpe +10%, percepción, lengua secreta (lengua de batalla, lengua de los ladrones), hablar idioma (reikspiel).

Talentos: desarmar, reflejos rápidos, suerte, desenvainado rápido, arma de especialista (mayal, parada, a dos manos), golpe poderoso, golpe letal, golpe conmocionador, muy resistente, muy fuerte.

Combate:

Armadura (media): Cota de malla con mangas con casco sobre Armadura completa de Cuero.

Puntos de armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 1.

Armas: Flagelo (1d10+6, Impactante, Agotadora), Rodela (1d10+3, Equilibrada, Defensiva, Contundente), Guantelete (BF-3, Contundente)

Enseres: Botella de licor de Buena calidad,

SHUBB NIBBLEWYFF – Guardia de Cloacas Hafling

Hafling Guardia de Cloacas (Ex Jugador)

Nacido en el seno de una familia de granjeros en la frontera de Sylvania, Shubb se cansó rápidamente de su vida a la sombra de los muertos inquietos y adoptó una vida de tropelías, dedicado al juego en las diferentes posadas del Imperio. Esta etapa llegó a su fin cuando recibió una carta en la que le decían que la granja de su familia había sido destruida y entonces Shubb se alistó en la Guardia de las Cloacas de Altdorf, aunque esto hizo poco por aliviar su dolor y rápidamente se volvió adicto a los narcóticos en un intento de borrar su pasado. Ahora está muy endeudado, vive dentro de las alcantarillas y es mejor no analizar las sustancias que rezuman de entre los dedos de sus pies.

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Emp
42	39	25	31	42	34	46	49
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	Pd
1	10	2	3	4	0	5	0

Habilidades: sabiduría académica (genealogía/heráldica), Charlatanería, Carisma, sabiduría popular (Haflings), Escondarse, Esquivar Golpe, Tasar, Rastrear, Jugar, Percepción, Escalar, Buscar, Idioma Secreto (Jerga de ladrones), Señales Secretas (Ladrón), Movimiento silencioso, Prestidigitación, Hablar idioma (Hafling, Reikspiel), Nadar, Oficio (Granjero)

Talentos: ¡A correr!, Visión Nocturna, Resistencia al Caos, Resistencia a enfermedades, Arma de especialista (Honda), Callejeo, Pericia subterránea, Guerrero nato

Trastornos:

Hombre mandrágora: Shubb es adicto al Notrópico Azul en lugar de a la Raíz de Mandragora, puedes ver las reglas especiales a continuación.

Combate: Armadura (Ligera): chaleco de cuero tachonado sobre ropas de mala calidad

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

Armas: porra (Arma de mano, 1d10+), Ballesta con 10 saetas (1d10+3)

Enseres: Linterna, Dado, Baraja de cartas

Notrónico Azul (Modus operandi)

Coste: 6 coronas por una bolsa de 5 dosis

Peso: –

Disponibilidad: Rara

Esta fuerte variante de Raíz Bruja se vende en pequeños paquetes que contienen cinco fajos bien apretados, llenos de hojas azules que parecen brillar con un toque ligeramente metálico. Estos fajos se mastican de forma similar a como se mastica el tabaco y actúan como un poderoso alucinógeno. El Notrónico Azul es una popular droga que puede encontrarse a la venta en muchos puertos del Viejo Mundo. En estos momentos, en Altdorf cualquier traficante debe de haber pagado las cuotas del Gremio de Boticarios para poder abastecerse cualquier forma de Raíz Bruja, incluyendo el Notrónico Azul. Esto debería saberlo cualquier jugador que supere con éxito una prueba de habilidad Sabiduría académica (Leyes). Para que tenga efecto, una dosis de Notrónico Azul se debe masticar lentamente durante aproximadamente media hora y luego hay que escupirla (muchas tabernas que venden la droga tienen escupideras con este propósito). No hay ningún efecto secundario relacionado con la ingesta de esta droga, haciendo que no sea posible utilizarla como veneno.

El Notrónico Azul actúa como un poderoso alucinógeno y cualquiera que tome una dosis deberá superar una prueba de Inteligencia o se verá confundida por las extrañas visiones que la droga ocasiona. Esto hará que derrumben al suelo, riéndose sin control y siendo incapaces de realizar ninguna acción significativa durante la siguiente hora (si se ve forzado a combatir o en una situación similar, aplica un penalizador de -20% a todas las características). Cada dosis tomada en este estado extiende el efecto durante una hora más, sin que se permitan realizar pruebas de Inteligencia adicionales para resistirse a sus efectos.

Después que los efectos iniciales de esta droga hayan desaparecido, el personaje recuperará el sentido pero tendrá un apetito voraz. Adicionalmente deberán superar una prueba contra la habilidad de Fuerza de Voluntad o ganar un punto de locura a consecuencia de las extrañas visiones y la euforia. Los personajes podrían volverse adictos al Notrónico azul, de la misma forma que a la Raíz Bruja.

LANRIEK GOETHE – Cultista de la Muerte Angustiosa

Hechicero (Ex Menestral– Ex Hechicero Vulgar– Ex Brujo)

Lanriek comenzó a estudiar Magia Oscura a una edad muy temprana, cuando tuvo acceso a varios tratados de Nigromancia escritos por Gerard Laramere. No pasó mucho tiempo antes descubriera que descubriera la Compañía de Libros Van Damneg en Marienburgo, a través de la cual fue reclutado por el Culto del Rey del Terror. Lanriek ha pasado sus años intentando ayudar a la distribución de libros prohibidos a lo largo del Imperio, mientras trata de acumular los recursos necesarios para llevar a cabo un audaz robo.

Perfil principal

HA	HP	F	Ř	Ag	Int	FV	Emp
41	38	34	47	45	56	48	48

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	Pd
1	15	3	4	4	2	5	0

Habilidades: Sabiduría académica (Nigromancia), Canalización, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio, las Tierras de los Muertos, Tilea), Escondarse, Disfraz, Conducir, Tasar, Cotillero, Regatear, Sanar, Hipnotismo, Intimidar, Sentir magia, Percepción, leer/Escribir, Buscar, Lengua secreta (lengua gremial), Hablar idioma (Reikspiel), Nadar, Oficio, (Boticario, Artista, Impresor)

Talentos: Magia Oscura (Nigromancia), Magia pueril, Magia Vulgar, Resistencia a enfermedades, Intelectual, Genio aritmético, Muy resistente, Brujería (Maldición de la herrumbre, Visión de la Muerte) el talento Brujería permite a Lanriek lanzar los dos hechizos listados del Saber de la Muerte y el Saber del Metal.

Combate:

Magia: 2; Maldición de la herrumbre, Magia Oscura (Nigromancia), Visión de la muerte, Magia Vulgar (Vulgar)

Armadura (Ninguna): Ropas negras elegantes con capucha y capa.

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

Armas: Bastón con cabeza de plata de buena artesanía (Arma de mano, 1d10+3)

Enseres: Media máscara de plata, Amuleto de

sílex grabado con el símbolo de Cailledh (cuenta como Suerte), vial curativo, Monedero con 10 coronas de oro, herramientas de oficio (Boticario), Imprenta y su contenido, legión de No Muertos con máquina de guerra no muerta

Sombríos - No Muertos menores

En tiempos antiguos era costumbre que los esclavos de un hombre fuesen enterrados con él en el momento de su muerte, o que fuesen arrojados vivos en su pira funeraria, para que pudieran seguirle sirviendo en la otra vida. Estos desafortunados a menudo regresaban en forma de un tipo de No muertos conocidos como Sombríos, impulsados por la rabia de lo injusto de su destino y un resentimiento eterno contra los vivos. Sin embargo, a diferencia de muchos No muertos, las emociones conflictivas que les dan poder les otorgan cierta voluntad propia, convirtiéndolos en un desafío para cualquier nigromante que trate de controlarlos.

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Emp
25	0	25	25	10	25	30	20
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	Pd
1	10	2	2	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia), Esconderse+20%, Percepción+20%, Hablar idioma (Clásico)

Talentos: Aterrador, Visión nocturna, No muerto

Reglas especiales:

Etéreo: Un Sombrío es insustancial y no pesa. Puede traspasar objetos sólidos, incluyendo paredes y puertas. Esto no les da la habilidad de ver a través de objetos sólidos, solo de atravesarlos. Un Sombrío parcialmente escondido dentro de un objeto gana un bonificador de +30% a todas las pruebas de esconderse. Un Sombrío que desee ser completamente silencioso, no necesitará realizar ninguna prueba de Movimiento silencioso. Un Sombrío también es inmune a las armas normales, las cuales pasarán a través de su cuerpo como si no estuviese ahí. Los demonios, hechizos, otras criaturas etéreas, y alguien armado con un arma mágica pueden herir a los Sombríos de forma normal. Un Sombrío no puede afectar normalmente al mundo mortal, y por tanto no puede dañar a los oponentes no etéreos sin recurrir a su habilidad especial Toque Asfixiante

Caminar arrastrando los pies: Los Sombríos son implacables pero lentos. Por ello no pueden correr.

Toque asfixiante: Cuando un Sombrío ataca a su enemigo, intentará efectuar presa (ver WFJDR, p. 131.) A cada turno su oponente deberá realizar una prueba de Fuerza para liberarse. Sin embargo, cada asalto después del primero, se vuelve más complicado a medida que la víctima se va asfixiando lentamente. Las pruebas de Fuerza sucesivas incrementarán su dificultad. Normal (+0%) en el primer turno, Desafiante (-10%) en el segundo, Difícil (-30%) en el tercer turno, y muy difícil (-30%) en el cuarto y sucesivos asaltos. (Ten en cuenta que a diferencia de lo habitual, esta prueba de Fuerza no es enfrentada) Cada turno que un Sombrío pase estrangulando a un enemigo, este perderá temporalmente el rasgo Etéreo.

Atormentado: Los Sombríos retienen parte de su vida pasada que les insta a reposar eternamente, a pesar de las instrucciones de su maestro. Siempre que un Sombrío reciba una orden por parte del Nigromante que lo controla y que no desee llevar a cabo, deberá realizar una prueba de Fuerza de Voluntad. Si el Sombrío la falla deberá llevar a cabo la petición del nigromante de forma normal, sin embargo si tiene éxito pasará el turno intentando luchar contra la magia oscura que trata de controlarle, y no realizará acción alguna.

Combate:

Armadura (Ninguna): túnica insustancial hecha jirones

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

Armas: Ahogar (1d10-2, especial)

Enseres: Ninguno

Margen de matanza: Fácil (Difícil sin un Arma mágica o hechizos)

FORIBUNDA GARRA DE TORMENTO – Augurio del Caos

Diablilla Guardian del Templo (Ex Maledictora – Ex Tejemuertes)

Transformada en Icono por el Magister Amatista renegado Hasak Engendrovenenoso, el verdadero nombre de este demonio es D'haer'ss'oathl. Garra de Tormento ha protegido durante muchos años el templo de los Ungidos del Placer cerca de Burgsburg, y ahora está tratando de causar estragos para su causa.

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Emp
54	0	45	42	62	56	70	65
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	Pd
2	15	4	4(6)	5	2	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Demonología, Magia), Canalización, Sabiduría popular (El Imperio), Carisma+20%, Esquivar+10%, Cotilleo, Intimidar, Sentir Magia, Percepción, leer/Escribir, Actuar (Dance), Buscar, Lengua arcana (Demoniaca, Mágica), Hablar idioma (Clásico, Lengua Oscura, Reikspiel), Nadar, Tortura.

Talentos: Ambidiestro, Afinidad con el Aethyr, Sangre fría, Saber oscuro, Magia oscura, Magia menor (Dispersión, Silencio, Caminar por el cielo), Proyectil infalible, Magia pueril (Caos), Intelectual, Audaz, Golpe poderoso, Golpe conmocionador.

Rasgos: Aterrador, Arma natural, Visión nocturna

Mutaciones:

Patas animales: aumenta el movimiento en 1, (incluido en el perfil).

Invisibilidad: Garra de Tormento puede volverse invisible, lo que le será muy útil para introducirse en el Templo de Sigmar. Si tienes acceso al Tomo de Corrupción, las reglas para utilizar esta mutación en combate podrás encontrarlas en la página 41.

Pinza: proporciona un Ataque con Arma Natural con la habilidad Preciso.

Reglas especiales:

Aura de Slaanesh: Una Diablilla es tan seductora y desconcertante que todos los adversarios vivos que estén a menos de 4 metros (2 casillas) de distancia sufren una penalización de - 10% a su Habilidad de Armas y Voluntad.

Aura demoníaca: Las Diablillas están hechas de la mismísima esencia de la magia, lo que las protege cuando se encuentran en el mundo mortal. Cada vez que un arma no mágica alcance a una Diablilla su bonificador de resistencia será tratado como si estuviese incrementado en +2. Adicionalmente los propios ataques de las Diablillas se consideran mágicos. Por último, las Diablillas son completamente inmunes a los efectos de venenos y asfixia.

Inestabilidad: En cualquier asalto que una Diablilla reciba daño en combate cuerpo a cuerpo pero no se le consiga causar daño,

deberá superar una prueba de Voluntad o se desvanecerá de regreso al Reino del Caos del cual procede.

Voluntad de hierro: Las Diablillas son inmunes al miedo y al terror, así como a los efectos de la habilidad Intimidar y al talento Inquietante.

Combate:

Magia: 2; Magia Oscura (Caos), Dispersar, Magia Pueril (Caos), Silencio, Caminar por el cielo.

Las reglas para los hechizos del Caos de Garra de Tormento pueden encontrarse en el Tomo de la Corrupción, si no tienes acceso a este libro sustitúyelos por Magia Pueril (Arcana).

Armadura (ligera): Chaleco de cuero negro
Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Pinza (1d10+5, precisa)

Enseres: ninguno

Apéndice dos

La vida en los muelles de Luitpoldstrasse

Hace ya tiempo desde esta zona estuviera alguna vez llena de almacenes, pero las propiedades junto al río vieron como su valor iba creciendo y muchos de estas se convirtieron en tiendas, tabernas, o incluso en residencias para los más ricos de entre los trabajadores de la rivera. A su vez, esto ha propiciado que los almacenes se hallan alejados más de los muelles, tal vez demasiado, a pesar de las quejas de los estibadores.

Una vez existió un proyecto para construir grandes diques de piedra en la zona, pero este nunca llegó a buen puerto, lo que permitió que las calles situadas en las proximidades del Reik se vean anegadas ocasionalmente. Los negocios contruidos junto a estas zonas a menudo poseen pasarelas de madera en sus entradas para que sus clientes no tengan que pisar los charcos de barro cuando el agua del río se queda estancada.

Durante el día, los vendedores ambulantes trabajan en la ribera, vendiendo mercancías a las diferentes bandas de estibadores y a los barqueros que trabajan aquí. A medida que la tarde cae la zona se va quedando vacía a medida que los trabajadores se van retirando a la cercana Calle de las Cien tabernas, aunque todavía se puede encontrar a un vendedor o algún viandante dedicados a sus asuntos.

Hugo Fleabatta – Mendigo de los muelles

Hugo es un mendigo particularmente molesto, que vaga por los muelles molestando a la gente que está comiendo enseñándoles su pierna “leprosa”, adornada con falsas pústulas supurantes. Hugo vendería a su madre por unas pocas monedas o una botella de brandy barata.

<<Una meaja para un pobre cojo, por caridad...>>

<<Pudiera haberlo visto, si hacéis que mi tiempo sea digno de tales menesteres, ¿sabéis a lo que me refiero?>>

Roscoe “Grosse” Konkling – Vendedor de empanadas Hafling

Reconocible al instante por su sombrero con forma de cerdo apaleado, “heredado” de un noble durante la Semana del Pastel hace muchas lunas, Roscoe es uno de los principales vendedores de pastelitos de Luitpoldstrasse. Especializado en las empanadas de cerdo e higos, de los cuales proclama con orgullo que no contienen ni una sola pizca de rata, Grosse es un personaje popular de los muelle, dedicado

a vender a los barqueros, tanto de los Peces como de los Ganchos.

<<¡Hans Zweifel vende porciones fritas de flores sazonadas con especias exóticas de las soleadas Islas Estalianas!>>

<<La Sirena es una antro muy reputado. Bueno para beberos una pinta de cerveza o comeros un guiso de pescado medianamente decente. Además, ahora es bastante más seguro, desde que Wertha Trotz prohibiera la entrada a Tarwin Fleischer – uno de los matarifes de los Peces.>>

<<Dicen que la razón por la que el Archi-lector no pone una estatua de Valten entre los 24 héroes es que Valten todavía sigue vivo y vendiendo Empanadas en Marienburgo. Yo solo espero que se quede allí, ¡la última cosa que necesito es la competencia de Sigmar reencarnado!>>.

Gunther Schläger – reclutador de la Asociación de Barqueros

Un hombre de peso dentro de la Asociación de Barqueros de Altdorf, el trabajo de Schläger es localizar a cualquier barquero que esté trabajando en los muelles de Altdorf sin pagar las cuotas de la asociación y <<persuadirlo>> para que suelte los dineros. Schläger es un bruto que nació en uno de los barrios pobres de Altdorf Drecksack, donde aprendió el noble arte de la pelea callejera y a boxear a puño descubierto.

<<Herr Verkn pfung es un charlatán. Siempre paga su cuotas a tiempo y no causa ningún problema – no creo que sea un nigromante>>*


<<Durante las revueltas de la Gran Niebla Schygulla mató a un miembro de la Reiksguard lanzándole al Reik sólo para ver como se hundía. Yo que tú no me cruzaría en su camino>>.

<<Si ves a ese Hafling un tal Nibblewyff, vigila bien tu bolsa. Vendería su madre por una dosis de Raíz Bruja>>.

Schygulla – Administrador de los muelles

Schygulla es un hombre viejo que pasa el día cuchicheando acerca de lo que sucede en palacio mientras sus aprendices hacen todo el trabajo. Schygulla solía trabajar con los Ganchos y también mantenía fuertes contactos con la Guardia de la Luitpoldstrasse, convirtiéndole en uno de los hombres más poderosos del Niederhafen Bezirk.

<<Es el viejo truco. Oh, no es la primera vez que esa escoria de los Peces ha hecho algo así,



ese Tarwin Fleisher siempre está reuniendo bestias salvajes y soltándolas dentro de nuestros almacenes.>>*

<<Adrian Hoven, El Gran Maestro de los Caballeros del Corazón Ardiente y Edhur von Gudjohnsen, Gran Maestro de la Orden de Grandes Yelmos llegaron a las manos la semana pasada, ya que al parecer, ambos habían estado visitando a la misma cortesana.>>

<< Dicen que Klaus von Tschu tscher está encantado con los Altos Elfos de Marienburgo y que se está preparando para concederles privilegios especiales sobre la isla de Altsalem. Hace sólo unos días él y un enano se dieron de puñetazos por que éste le acusó de hacerle perder dinero a causa de los portazgos>>.

Apéndice tres, la vida en el Puente de los Tres Peajes

La taberna del Ahorcado es tan sólo solo uno de los muchos edificios que se alinean a ambos lados del Puente de los Tres Peajes, una gran estructura de piedra que atraviesa el Reik. El nombre viene de los tres distritos que hay que atravesar cuando lo recorres; una tasa para Domplatz Bezirk, otra para Niederhafen Bezirk y otra para Altsalem Bezirk. El último de estos es un pequeño distrito que incluye la isla Altsalem, que sobresale sobre el río como una enorme aleta de tiburón de basalto, soportando la parte central del puente.

A diferencia del Puente de Sigmar, que usa gigantescos motores de vapor para elevarse y permitir a los barcos pasar, El Puente de los Tres Peajes es una estructura fija, que se eleva sobre la ciudad de forma que los mástiles de los barcos puedan pasar de forma segura bajo el. Los negocios construidos sobre el puente caen bajo la jurisdicción de Altsalem Bezirk, distrito famoso por los bajos impuestos con que cuenta. La circunscripción Bezirk se encuentra bajo el corrupto mandato de Klaus von Tschu tscher, un importante noble local que se sienta en muchos de los Consejos de la Kommission de Altdorf, cuyos opulentos caserones casualmente se encuentran situados justo en pleno centro del Puente de los Tres Peajes.

El Puente siempre está abarrotado, con carros y carretas atravesándolo constantemente. Además de mendigos, artistas callejeros, vendedores ambulantes y bribonzuelos que se pueden encontrar a todo lo largo del puente – todos ellos tratando de ganarse unas pocas monedas a costa de la multitud que lo recorre. Entre ellos,

alborotadores y agitadores se erigen sobre barriles de al revés o cajas de jabón, predicando sus mensajes a todos aquellos que quieran escucharles, al menos hasta que la Guardia de la Casa de von Tschu tscher los expulsa por vagabundo.

Yvette Böttcher – Vendedora de insignias

La algo confusa novia de un Mago Brillante, Yvette Böttcher vende pequeñas insignias de cobre a favor del fin de la política del celibato dentro de los Colegios de la Magia. Aunque no se trata de uno de los movimientos más populares de Altdorf, uno de los principales pilares de su argumento es contar historias subidas de tono que exponen la hipocresía de los Magister sobre este problema, lo cual siempre atrae a una multitud.

<<Es tan injusto esto que digo! Si el Magister Gu nter Hunold puede asistir a las fiestas de Michaela von Jänke y participar de su desenfrenado libertinaje, entonces ¿porqué no puedo yo pasar una noche con mi Magnus?>>

<<Luther Huss se encuentra en Altdorf para predicar sobre el tema del Heroísmo de Valten en el Palacio Mallusschmied mañana.>>

Johan Kyttlie – Augur del tiempo

Johan se gana la vida vendiendo predicciones meteorológicas a los capitanes de barcos y a cualquier otro que los pueda necesitar. Para hacerlos utiliza muchas técnicas tradicionales Reiklandesas, la mayoría de las cuales requieren cadenas, pescado seco y una limitada habilidad para invocar los Vientos de la Magia. Si se le pregunta, insistirá en el hecho de que no es un Hechicero Vulgar, y que todos sus métodos de adivinación son llevados a cabo gracias a la ciencia, no a la magia. En común con otros augures del tiempo de Altdorf, Johan viste ropas andrajosas cubiertas con amuletos para la adivinación y lleva puesto un calzado cubierto con cobre y con plumas de aves marines clavadas en el.

<<Algo no anda bien, el agua lleva revuelta desde las dos últimas semanas y ese incidente con la barcaza que ardió solo lo ha empeorado. Se avecina una tormenta, acordaos de mis palabras!>>*

<<Una nueva banda de ladrones de Stirland conocida como la Cuadrilla del ojo Pálido ha comenzado a operar en los muelles, robando cargamentos enteros. Solo es cuestión de tiempo que se inicie una guerra de bandas con los Ganchos o los Peces.>>

<<La semana pasada, Joseph el artista, hizo un

dibujó con tiza en el suelo de Klaus von Tschu tscher relacionándose con un goblin. Fue justo delante de la mansión de von Tschu tscher; y justo una hora antes que el embajador de Karak Norn fuera a llegar. Bien, encontraron a Joseph tres días después, escondido en el templo de Shallya aunque le faltaban todos sus dedos.>>

Wolfgang Meinerzhagen – Estudiante de Verena

Estudiante en la Academia de Estudios Religiosos von Tasseninck, Wolfgang está recibiendo una amplia formación teológica y legal para convertirse en un Litigante al servicio del culto de Verena. Posee una pequeña vivienda en el distrito Schlafstadt, desde donde organiza incursiones nocturnas al Puente de los Tres Peajes en busca de vino, Raíz Bruja y opiniones políticas.

<<Michaela von Jänke es una experta en libertades legales. También se dice que organiza algunas de las fiestas más exquisitas en Altdorf.>>

<<Hace unas pocas semanas la guardia apresó a Andreas Gesetz el Cartógrafo, diciendo que sus mapas eran tan contradictorios que debía haber estado consumiendo Notrónico Azul. Al final resultó que estaba usando a un proveedor autorizado, así que el caso se desestimó.>>

<<El problema es que esta ciudad simplemente no valora la palabra escrita. ¡Puedes quemar los trabajos de Leonardo y no tendrás que pagar más que unos pocos peniques por destruir los manuscritos!>>

Joey Proudhun – Agitador Hafling

Un hombre pequeño con grandes ideas, Joey vino a la capital del Imperio demandando una reforma del sistema político desfasado en favor de un consejo de hombres pensadores representativos basándose en el sistema de la Asamblea. Como Hafling, Joey ha sido rechazado como miembro en cada grupo radical en el que ha solicitado su entrada, lo que él atribuye a otro de los ejemplos de las anticuadas ideas de los supuestamente civilizados humanos. Cada día Joey predica desde lo alto de un barril sobre la reforma política, repartiendo panfletos y citando pasajes de <<la Sangre de los Inocentes>> cuando la guardia no está vigilando.

<<La imprenta Van Damneg tiene buenos precios por hoja, que es por lo que tienen tanto trabajo. Hacen de todo desde honestos ensayos sobre la situación del hombre trabajador hasta libros de texto para cirujanos y sacerdotes.>>

<<Michaela von Jänke es solo otro ejemplo de la corrupta naturaleza de la elite política de las ciudades – no es amiga del hombre de a pié independientemente de su estatus social, eso podéis darlo por seguro!>>.

<<Los tan recurrentes rumores sobre los Hombres-Rata no son más que falacias del Emperador para confundir al ciudadano– Las legiones de pescadores son el verdadero enemigo interior del Imperio!>>.

Notas del archivo:

Título original: Burn After Printing

Autor: Alexander J Bateman

Traducción: Igest.

Revisión y corrección: Yop

Diseño: Heldenhammer, Igest.

Agradecimientos al foro de IGARol y todos los eslizones que han aportado su granito de arena en hacer posible esta traducción.

