

LAS SEIS PUNTAS

Una Aventura para Warhammer el Juego de Rol

Por
John Foody

Material adicional, Edición y Maquetación

Por
Wolph42

Traducción: Alejandro D. R. M.



Las Seis Puntas

Morrslieb mira siniestramente a Schoppendorf y los buenos ciudadanos hacen los signos de sus dioses favoritos para protegerse del mal. Sin embargo, unos pocos celebran la presencia de la luna porque saben que se acerca la conjunción de Erantoles, un presagio de la época de Tzeentch. En secreto, la Secta del Tentáculo Rojo, liderado por el Magíster Rojo, está trabajando para asegurarse de que llegue este gran momento. Un Gran Árbitro llegará pronto a Schoppendorf para dirigir la ceremonia final, la Invocación de Brees.

Tú, como miembro de la secta, estás listo para las grandes recompensas que se te presentarán cuando se complete la Invocación de Brees y llegue tu Señor, el Gran Cambiador. ¡Salve, Tzeentch!

Cuando faltan cuatro días para la Conjunción, te unes a los otros cinco miembros de la secta para recibir las órdenes del Magíster Rojo. Sin embargo, encuentras al Magister Rojo muriendo, con un cuchillo entre las costillas y sus últimas palabras como una advertencia: uno de los seis hermanos es un traidor...

Imágenes:

Hexagrama de seis puntas - Ocal

Ruina - Foto tomada del blog Warhammer en progreso

Tzeentch - (Peter) Kofler Sitio web

Signo de Tzeentch - W40k Lexicanum

Morrslieb - freepics.fr

Las imágenes han sido modificadas en Photoshop por Wolph42

Contenido

Las Seis Puntas.....	5	Ivan van Gerheim.....	23
El Hombre Muerto.....	5	Luther Dresden	25
La Profecía de von Bromell-Hindenburg de Hindenburg.....	6	Josef Uppelreik	27
Lista de tareas (Documento 2 del jugador)	6	Helmet Hegel	29
Culpable por Asociación	6	Edmund Consenheim.....	31
Cuenta atrás para el destino.....	7	Apéndice II – Hojas de Personajes de Respaldo ...	33
Deshacerse del cuerpo	7	Detlef Boll - Aprendiz de flechero.....	33
Identificando del cuerpo.....	7	Ferdinand "Ferd" Ebert - Guardia de la ciudad	33
Los Cazadores	8	Karl Mann - Zapatero.....	35
Cuando,Donde y Como.....	8	Ragen Stresemann - Recaudador	35
Juntando los objetos.....	9	Eckhart Fichte - Escriba.....	37
Túnicas de Silas.....	9	Friedrich Zimmler - Mercader.....	37
Máscaras.....	9	Apéndice III – Documentos.....	39
Ingredientes para polvo.....	9	La profecía de von Bromell-Hidenburg of Hidenburg (Documento 1).....	39
Sangre de hombre malo	11	Lista de cosas por Hacer (Documento 2).....	41
El Templo de Sigmar	11	Lista de cosas por Hacer (Documento 2 legible)43	
Reunirse con el Gran Árbitro	12	El Sueño (Documento 3).....	45
El esqueleto de Rasberg	12	Mutaciones (Documento 4).....	47
Sacrificio principal (Vida)	12	Visiones y Locura (Documento 5).....	49
El Viaje a Rasberg.....	13	La Canción del Cambiador (Documento 6).....	51
Puerta Este.....	13	Apéndice IV – Los Aventureros.....	53
El Patíbulo (Jaula Colgante)	13	Peter Koller	53
Refugiados	13	Grundi Ironatoes.....	53
El Flagelante.....	13	Heinz Lachmann.....	53
La Casa de los Leñadores.....	13	Boris Valheim.....	54
“La Rama” en el Camino	14	Carlotta Bach	54
Una noche en el Bosque	14	Apéndice V – Otros PNJs.....	55
Cruzando el río Taub.....	15	Fanáticos.....	55
La Roca.....	15	Patrullas de Caminos	55
La Granja.....	15	Leñador	55
Rasberg	15	Hombre Bestia de Khorne.....	55
La canción del cambiador	16	Necrófagos.....	55
Aparece el Demonio	16	Apéndice VI – El Monasterio	56
El Traidor Equivocado	17	Apéndice VII – Schoppendorf	57
Después	17	Apéndice VIII- Zona de Schoppendorf	58
Apéndices	18	Apéndice IX – Fichas de Identificación del PJ	59
Apéndice I – Hojas de Personajes Jugadores		Apéndice X – Material extra (Edmund Consenheim)	
Principales.....	18	en caso de un 7º jugador	63
Hans Albers.....	19	Henke Bieswang – Aprendiz de Artesano.....	63
Karl Segers	21		

Las Seis Puntas

Las Seis Puntas es una aventura diseñada para jugarse en 4 horas utilizando (hasta) seis personajes pre generados. Los PJs son miembros de la secta del Tentáculo Rojo que adora a Tzeentch. Liderados por el Magíster Rojo, se están preparando para la conjunción de Erantoles, que creen que traerá la época del Gran Cambiador y traerá consigo sus grandes recompensas. La aventura comienza con la muerte del Magister Rojo, dejando a los PJs con una profecía, una lista de tareas pendientes y una advertencia de que uno de sus miembros es un traidor.

En un contexto de miedo creciente entre la población, las pistas llevan a los PJs por la ciudad en busca de ingredientes para la próxima ceremonia. Mientras tanto, esperan la llegada del Gran Árbitro; un sacerdote mayor del caos. A medida que avanzan, los PJs se dan cuenta de que la secta está siendo investigada por un grupo de aventureros.

Los PJs son dirigidos a las ruinas de un monasterio Sigmarita donde tendrá lugar la ceremonia. Allí puede revelarse el traidor y pueden tener éxito y ganar el poder que tanto desean.

El Hombre Muerto

Al Magister Rojo lo han apuñalado una vez; su propia hoja se hundió bajo su caja torácica. No tiene posesiones y su ropa es sencilla, barata y bastante remendada. Bajo su túnica hay un monedero con algunos peniques y una llave de bronce en una cadena alrededor de su cuello. Debajo de su máscara, es un hombre de aspecto ordinario de unos cuarenta años, con el pelo cortado estilo militar. Sus manos están callosas y tiene pequeñas cicatrices a lo largo de sus brazos. Luce tatuajes descoloridos en la parte superior de sus brazos, que muestran el símbolo de Manann, una sirena y "Mamá". Todos los PJs lo reconocen vagamente como un lugareño, pero no más que eso (aunque Karl e Ivan están seguros de que lo conocen). Hay un cofre cerrado con llave en la habitación (lo abre la llave de bronce) que contiene los siguientes artículos:

- Una daga ceremonial.
- Tres hojas de pergamino barato.
- La profecía de von Bromell-Hidenburg de Hidenburg (Documento 1).
- Una lista de cosas por hacer (Documento 2).
- Una lista de iniciales y números. Es información de subscriptores (los sectarios pagan 2 p por semana). "LD" (Luther Dresden) lleva tres semanas de retraso.
- Una cajita de madera forrada de terciopelo con 5 ampollas pequeñas de un líquido azul que huele levemente a clavo (pociones curativas).
- Un pequeño recipiente de plomo, que contiene una sustancia verde débilmente brillante. Es Piedra de disformidad.
- Un libro sin título. Tiene cubiertas de cuero grueso y un marca páginas de seda. La portada dice que se imprimió en Middenheim en 2187IC pero algunas de las primeras páginas han sido arrancadas. El libro contiene más de 200 cartas astrológicas (leer este libro, que ninguno de los PJs puede hacer, requiere que el lector realice una Tirada de Voluntad y fallar implica 1 Punto de Locura).

Menos de Seis Puntas

Si tienes menos de los seis jugadores sugeridos, pero no esenciales, asigna los PJs en el siguiente orden:

Hans Albers
Helmet Hegel
Josef Uppelreik
Lutero Dresde
Ivan van Gerheim
Karl Segers

Se puede suponer que aquellos PJs que no han sido asignados están en estado de shock por la muerte del Magister Rojo y simplemente están haciendo los movimientos. Por lo tanto, seguirán a los otros PJs. Cada uno de los PJs anteriores también tiene una sugerencia de propuesta para traer a la Secta en su hoja de personaje. Estos personajes se pueden usar como PJs de reemplazo si es necesario.

Más de Seis Puntas

Si tienes 7 jugadores, en el Apéndice X se proporciona información para un jugador adicional. Obviamente, solo 6 sectarios pueden realizar el ritual... así que déjalos que lo averigüen.

¿Quién es el asesino?

La aventura no nombra al PJ culpable del asesinato del Magister Rojo. Esto no es realmente una parte necesaria de la aventura. De hecho, la última mención del Magister Rojo de un traidor se refiere a otra persona (Hans Albers), que está cumpliendo una parte necesaria de la profecía. Si el DJ quiere convertir a uno de los PJ en el asesino, debe discutirlo con el jugador de antemano.

La Profecía de von Bromell-Hidenburg de Hidenburg

(Consulta el Documento 1)

La Profecía de von Bromell-Hidenburg de Hidenburg fue copiada hace muchos años por un miembro la secta de Tzeentch, La Mano Púrpura, que también era escriba en el templo de Verena. Desafortunadamente sus hermanos creyeron que era una profecía falsa y hubo un breve cisma violentamente oprimido. Solo un creyente en la profecía escapó y la transmitió hasta que llegó a Schoppendorf. Con la supresión de la Mano Púrpura, sus antiguos miembros están aprovechando cualquier oportunidad para hacer el trabajo de Tzeentch. Con los años, la profecía ha ganado más apoyo y es por eso que viene el Gran Árbitro.

Lista de tareas (Documento 2 del jugador)

- *Recoger túnicas de Silas (rojas con ribete de terciopelo).*
- *Recoger máscaras (Madera lisa -con laca negra- salvo los tentáculos y agujeros para los ojos (marcar con el signo de Tzeentch) – Tienda teatral.*
- *Comprar ingredientes para el polvo de Zexydrogsyrocnroll (Corazón de bestia del bosque (matada con la daga ceremonial), huesos del santo bendito del enemigo (San Barak el Corazón Sangrante), las colas de tres ratones ciegos, medio cubo de tiza, sangre desecada de un malhechor convicto (1 litro), la telaraña de una araña que se ha dado un festín con moscas o gusanos que han comido muertos humanos, lágrimas benditas de paloma (almacenadas en la vejiga de un cerdo durante un día y una noche). Convertir en polvo para hexagrama.*
- *Pulir Daga ceremonial.*
- *Reunirse con el Gran Árbitro en la puerta Este a las campanadas de las tres de la tarde.*
- *Sacrificio principal (Vida).*
- *Invocar a Tzeentch en la Conjunción de Erantoles y deleitarse con su gloria.*

Nota para el DJ: La Sortija de Aurel, en manos de Hans Albers, es un anillo de oro que permite a quien lo lleva lanzar una Bola de fuego (según el hechizo Bola de fuego (WJdR, pág. 152) lanzada con un nivel de Mag. de 1. Al anillo le quedan dos cargas. El usuario debe decir claramente "Mano de Sigmar" para activarlo.

Culpable por Asociación

Los PJs llegaron al sótano en el siguiente orden:

- Hans Albers y Karl Segers (ambos llegaron primero al mismo tiempo)
- Luther Dresden
- Edmund Consenheim*
- Helmet Hegel
- Ivan van Gerheim
- Josef Uppelreik

Los PJs se unieron a la Secta en el siguiente orden:

- Helmet Hegel
- Luther Dresden
- Josef Uppelreik
- Karl Segers
- Hans Albers
- Edmund Consenheim*
- Ivan van Gerheim

* Personaje Opcional

Estrella de FuegoNegro

FuegoNegro es una estrella brillante que aparece todas las noches. Se usa comúnmente en astrología y está asociada a Sigmar. La leyenda cuenta que la usó para ponerse a salvo cuando los trasgos lo perseguían cuando era niño y luego cuando el Emperador se refirió a su presencia constante en el cielo como lo mismo que la amistad constante entre los Enanos y los Humanos.

Cuenta atrás para el destino

- Día 1 El asesinato del Magister Rojo.
- Día 2 Los PJs coleccionan cosas.
- Día 3
- Llega Frot (Mano Derecha del Gran Árbitro, solo conoce al Magister Rojo).
 - Llega el agente del Árbitro: Koller (Aventurero). Peter Koller y su grupo de aventureros perciben el rastro de los sectarios al final del día.
 - Frot regresa si no le conocen el día dos.
 - Agitadores aparecen en las calles.

Opcional: el cuerpo de Magister Rojo se encuentra en el río si no es lastrado.

- Día 4 Viaje a Rasberg; Noche en la posada o noche en el Bosque (Nota: si los jugadores no se han ido a Rasberg, DEBEN hacerlo ahora, o será demasiado tarde).
- Día 5
- La estrella FuegoNegro desaparece del cielo.
 - La Conjunción de Erantoles.
 - La invocación en Rasberg.

Deshacerse del cuerpo

Si el cuerpo se deja en el sótano debajo de la carnicería donde se reúne el grupo, se descubrirá a la mañana siguiente y se correrá la voz por la ciudad. Si no le han quitado la túnica, aumentará el pánico en las calles mientras se difunden rumores de sectarios.

Si los PJ cortan el cuerpo y colocan los restos entre la carne en las carnicerías, en los próximos días los lugareños comerán la carne y, debido a la presencia de Morrslieb, se convertirán rápidamente en Necrófagos. A medida que esto se sepa, causará aún más pánico. Estos necrófagos estarán extrañamente vinculados a los PJs y los seguirán hasta la ceremonia.

Cortar el cuerpo no es difícil si los PJs irrumpen en las carnicerías y consiguen sus herramientas. Cortar el cuerpo requiere una **Tirada de Voluntad**, fallar implica un Punto de Locura. Cortar el cuerpo sin las herramientas de carnicero es un trabajo duro e implica dos Puntos de Locura, y uno para los que miran.

Otra opción es arrojar el cuerpo al río. Llegar allí es más difícil. Los PJs sabrán que parecerán sospechosos si los ven. Si lo intentan, se encontrarán con cuatro hombres de la Guardia patrullando. Mientras los PJs sean sensatos, estarán bien. La captura en esta etapa termina en tortura, seguida de ejecución. Las autoridades conocerán los nombres de los otros sectarios en uno o dos días y se emitirán órdenes de arresto para los PJs.

Si el cuerpo es arrojado al río, será encontrado dentro de dos días a menos que sea lastrado.

Identificando el cuerpo

El Magister Rojo era Klaus Klinsmann, un estibador de mediana edad. Le pasaron la profecía de von Bromell-Hidenburg hace años y pasó este tiempo estudiándola. Llegó a creer que la Conjunción estaba cerca y trabajó para convocar a su Señor Dios, Tzeentch.

El carnicero, Herr Fritz, conoce a Klinsmann y le alquiló su bodega vacía. Fritz sabe dónde vivía Klinsmann y se lo dirá a los PJs con una **Tirada de Empatía** o si lo sobornan. No hay nada de interés en su cercana habitación alquilada. Sin embargo, alguien ya ha registrado la habitación a toda prisa. Klinsmann evitaba a sus vecinos y no saben nada. Su casera podrá decirles a los PJs que un hombre y una mujer (Peter Koller y Carlotta Bach) preguntaron por él anoche.

Los Cazadores

La Secta del Tentáculo Rojo está siendo perseguida por un grupo de aventureros liderado por Peter Koller y formado por Grundi Ironatoes, Carlotta Bach, Heinz Lachmann y Boris Valheim (ver Apéndice IV para perfiles completos). Los aventureros se han enterado de la ceremonia prevista y la aparición del Gran Árbitro. No tienen la intención de informar a las autoridades a menos que tengan que hacerlo, pues tienen poca confianza en su competencia o carencia de asociación con la secta.

La ubicación de los aventureros se describe en lugares y momentos a lo largo de la aventura, pero en general no tienen un camino establecido para rastrear a los PJs. Deben usarse para traer tensión a la aventura y presionar a los PJs. Si estás jugando la aventura durante a un tiempo limitado, la aparición de los aventureros debería aumentar a medida que avanza la aventura, posiblemente con una confrontación una vez se acabe el tiempo, especialmente si los PJs no se han ido de la ciudad. Por lo general, los aventureros harán preguntas, pero no tendrán miedo de irrumpir en las casas o enfrentarse a los sectarios (¡conocen el oficio!). Generalmente, los errores cometidos por los PJs deberían ser explotados por los aventureros.

Los aventureros se hospedan en la posada El Caballo Alazán (64) (Ubicación 64; consulta el Apéndice VII) cerca de los muelles y se reúnen todos los días al anochecer. De lo contrario, generalmente viajarán en parejas, aunque Grundi Ironatoes a menudo estará solo.

Cuando, Donde y Como

Los PJs no sabrán cuándo es la Conjunción ni dónde debe tener lugar la ceremonia. Ni saben qué hacer.

El libro que contiene las cartas astrales ha sido muy anotado por Klinsmann. Sin embargo, ninguno de los PJs es capaz de entenderlo. Solo Helmet sabe Astronomía y no puede leer, y este es un conocimiento especializado. Los PJs necesitarán hablar con un astrólogo para entenderlo. Algunas posibilidades (con **Tiradas de Cotilleo**) incluyen:

1 Nivel de Éxito - Kurt Haak - Dibuja cartas astrológicas para las esposas de los burgueses. Obviamente se pondrá nervioso mientras mira los trazos del libro. Sudando pedirá a los PJs que vuelvan más tarde. Luego informará de los PJs a la Guardia. Si los PJs le amenazan, les dirá que los trazos muestran la fecha de la Conjunción (cuatro días después del asesinato), y trae consigo un tiempo de destrucción.

Si puede ir a la Guardia, le crearán y comenzarán a rastrear a los PJs relevantes.

2 Niveles de Éxito - Lord Astrólogo Kahl de Beckmesser - Ahora en sus setenta años, una vez fue el astrólogo del Duque de Talabheim (¡y vaya! Te lo hará saber). Kahl está visible y obviamente emocionado por este giro de los acontecimientos, ya que cree que el libro puede proporcionar la clave para la vida eterna. También es un adorador de Tzeentch y parte de una Secta conocida como los Cinco Dedos Púrpuras, un grupo disidente de la Mano Púrpura. Todavía tiene un tatuaje de la Mano Púrpura en su hombro. Esto es un problema para los PJs. Dice que mirará el libro por solo 1 *co* y que deberían volver esa noche para su lectura. Si los PJs le permiten tener el libro, entonces no estará allí, ya que estará estudiando los trazos en casa.

Les dirá la verdad a los PJs si lo amenazan en cualquier momento. Una opción es que informará a su compañero sectario que atacará a los PJs. También puede añadir que sucederá tan pronto como la Estrella FuegoNegro desaparezca del cielo.

Morrslieb

A lo largo de la aventura, la Luna del Caos Morrslieb flota siniestramente sobre Schoppendorf. Día tras día se hace más grande en el cielo. En las calles, la gente se vuelve cada vez más tensa y temerosa. Esto se puede ilustrar con menciones de rudeza general, discusiones y peleas por las más mínimas provocaciones, símbolos religiosos que aparecen pintados en las paredes o pintadas en las puertas. Más adelante en la en las esquinas de las calles y ocasionalmente acontecerá el espectáculo de alguien que sucumbe a la locura absoluta.

3 Niveles de Éxito - Eric Reissman - Un astrólogo clandestino para los pobres. Hará el trabajo por dinero. Les dice a los PJs cuándo tendrá lugar (cuatro días después del asesinato), tan pronto como la Estrella FuegoNegro desaparezca del cielo.

Juntando los objetos

El Magister Rojo esperó hasta más cerca de la Conjunción antes de recoger todos los objetos que necesitaba. Ahora no puede hacerlo. Sin embargo, su lista de tareas pendientes detalla lo que debe hacerse.

Túnicas de Silas

Recoger túnicas de Silas (rojas con ribete de terciopelo)

Silas Ganz es un fabricante de túnicas que provee a los sacerdotes y otras personas en Schoppendorf. Klinsmann encargó siete túnicas hace seis meses, alegando que lo hacía en nombre de una compañía de teatro que vendría a la ciudad en ese momento. Silas todavía le debe 40 *co* a Ganz. Dijo que estaba reservando las túnicas para la Compañía de Teatro Talagraad y dio su nombre como Luten, un agente de la compañía.

Si los PJs actúan de forma extraña, Ganz se mostrará receptivo cuando Peter Koller lo visite. Koller y sus colegas. Ha seguido su rastro hasta Schoppendorf. Él y sus colegas, habiendo tratado con sectarios antes, están preguntando en los lugares habituales. A Ganz no le gusta Koller, pero si está lo suficientemente preocupado, mencionará a los PJs. Si los PJs son amistosos, Ganz puede mencionarles a Koller.

Máscaras

Madera lisa (con laca negra- salvo los tentáculos y agujeros para los ojos)

Han sido pedidas a una tienda de disfraces teatrales. Klinsmann le dijo al propietario que necesitaba máscaras para los actores que interpretaban a los Enanos y que deberían tener barbas estilizadas (que se parecen mucho a los tentáculos). Sin embargo, el propietario se ha encargado de cambiar las barbas para que parezcan máscaras de Enanos (que es lo que Klinsmann afirmó que eran). ¡30 *co* a pagar!

Los PJs también deberán decidir cómo agregar los símbolos de Tzeentch. Esto se puede hacer con un cincel aunque el resultado será bastante tosco.

Ingredientes para polvo

Comprar ingredientes para el polvo de Zexydrogsyrocnroll

Este es el polvo que se utilizará para dibujar el hexagrama.

- **Corazón de bestia del bosque (matada con la daga ceremonial):** puede ser cualquier bestia que viva salvaje en el bosque. También puede ser capturada por otra persona. Helmut conoce al carnicero local que puede suministrarla.
- **Huesos del santo bendito del enemigo (San Barak el Corazón Sangrante):** este es el ingrediente más difícil de obtener (ver **El Templo de Sigmar**) a continuación.
- **Las colas de tres ratones ciegos:** lo que dice. Alguien tendrá que cegar a los ratones. Quien lo haga será recompensado esa noche con una visión (ver Documento 5 en el apéndice III).
- **Medio cubo de tiza:** algunas opciones incluyen tiza de sastre (utilizada por los sastres para marcar la ropa) o las granjas locales tendrán algo de esto para ayudar a elevar los niveles de ácido en el suelo (Karl Segers sabrá esto con una **Tirada de inteligencia**). Las escuelas de la ciudad tendrán algunas, pero no suficientes.
- **Sangre desecada de un malhechor convicto (1 litro):** hay varios lugares donde obtenerla. Hacerlo sin llamar la atención es más difícil (ver **Sangre de hombre malo** a continuación).
- **La telaraña de una araña que se ha dado un festín con moscas o gusanos que han comido muertos humanos:** se puede obtener de los patíbulos que cuelgan junto a la puerta este o el Templo de Morr, aunque no hay garantías de que esas moscas se hayan comido tales cosas.

- **Lágrimas benditas de paloma (almacenadas en la vejiga de un cerdo durante un día y una noche):** esto se refiere al agua bendita del Templo de Shallya y es fácil de robar.

El polvo se hace secando todos los ingredientes, o incluso quemando algunos. Se pueden usar ingredientes alternativos. El DJ debe decidir si tiene éxito dependiendo de la lógica que usen los jugadores.

Sangre de hombre malo

Hay varias formas y ubicaciones posibles para obtenerla. No tiene que ser de un cadáver.

1. Matar a un exconvicto: bastante fácil, dependiendo de a quién elijan. Esto da como resultado una visión o mutación (ver Documento 4 y 5 en el apéndice III) para aquellos que participan.
2. Robar del cementerio: más difícil. Por la noche lo vigilan los Clérigos de Morr.
3. Robar a los fallecidos recientes del Templo de Morr: un trabajo difícil. El templo está concurrido. Sin embargo, hace poco rescataron un criminal muerto, ejecutado en la prisión. Los PJs podrían pagar a sus familiares lo suficiente para reclamar el cuerpo y entregarlo.
4. Ir a la prisión: hay algunas prisiones pequeñas y privadas en la ciudad, todas casas convertidas. Pagando suficiente dinero consigues un prisionero o algo de esta sangre.
5. Médico: realmente no puede hacer mucho por los PJs.
6. Barbero cirujano: en la parte derecha de la ciudad, uno de estos conocerá a exdelincuentes que suministrarán sangre por unas pocas monedas.

El Templo de Sigmar

Los huesos de San Barak el Corazón Sangrante son la posesión más valiosa del templo de Sigmar en Schoppendorf. Han estado allí durante 600 años. Barak nació en Schoppendorf pero murió en Middenheim, asesinado en las escaleras del Templo de Sigmar por un sacerdote de Ulric. Fue devuelto a casa con gran pompa. Desde entonces ha residido en una pequeña Capilla dedicada.

El Templo es un edificio de piedra sólida con poca decoración. Está integrado por tres sacerdotes, cinco iniciados y un personal de apoyo de veinte. Además, media docena de guardias se turnan para vigilar los huesos. Los huesos están custodiados en todo momento por un solo guardia (normalmente un guerrero en penitencia). Durante el día hay muchos peregrinos. El Templo rara vez está lleno, pero generalmente está concurrido. Por la noche las puertas están cerradas con llave y hay dos guardias de servicio. Estos guerreros montan guardia por devoción religiosa o como penitencia.

Las pesadas puertas del templo están atrancadas y cerradas entre el anochecer y el amanecer. La puerta en la parte trasera del templo siempre está abierta y conduce a los aposentos del sacerdote y otros. El templo está lleno de sombras y es posible (**Tiradas de Esconderse**) ocultarse hasta la noche.

Los huesos están en una gran caja de madera en la planta de la capilla. Está atornillada al piso con dos lados que contienen una rejilla de metal. Los peregrinos llegan a través de la rejilla y tocan los huesos. Se dice que esto trae suerte y la bendición de Sigmar. Solo los huesos más grandes están al alcance, pero se pueden ver algunos huesos más pequeños en el centro de la caja, y si se usa un palo o similar, se pueden acercar a la rejilla y sacarlos.

Encuentros

Durante la aventura puedes agregar lo siguiente en cualquier etapa apropiada.

El Factor Bisagra

Cuando los PJs pasan por un puesto de frutas, notan que una de las clavijas que sostienen la mesa está muy suelta. Si alguien la saca, la fruta cae al suelo, lo que hace que una anciana se resbale. La atrapa un joven mercader que deja caer su fardo de tela, que rueda un corto trecho colina abajo, para derribar a un hombre que subido una escalera arreglando un techo, que se cae y aterriza en un carro, que se vuelca, haciendo que un vendedor ambulante cercano caiga hacia atrás, golpeando a un caballo que resbala y arroja al jinete, un templario de Sigmar, que se empala en las armas fuera de una herrería.

El PJ culpable recibe una mutación (Documento 4) y un Punto de destino de Tzeentch.

Vigilantes

Uno de los PJs se da cuenta de que está siendo vigilado. El seguidor, un Enano (Grundi Ironatoes), desaparece entre la multitud al ser visto. El Enano es uno de los aventureros que cazan a los PJ.

Preguntas

Un par de PJs que han hablado con alguien sobre los diversos elementos de la lista encuentran que la gente ha estado haciendo preguntas sobre ellos. Son los aventureros.

Reunirse con el Gran Árbitro

Reunirse con el Gran Árbitro en la puerta Este a las campanadas de las tres de la tarde.

Esto debe tener lugar dos días después del asesinato del Magister Rojo. Sin embargo, el Gran Árbitro no tiene intención de entrar en Schoppendorf. En su lugar, envía a un sirviente leal llamado Maxmillian Frot. Desafortunadamente, Frot solo conoce a Klinsmann.

Frot llega el segundo día de la aventura. Si los PJs van a la puerta el primer día, verán guardias, cazadores, refugiados, carteristas y otros merodeadores además de los lugareños normales, lo que lo convierte en un lugar muy concurrido. Obviamente, nadie destaca. Una **Tirada de Percepción Dificil (-20)** exitosa revelará que los aventureros Peter Koller y Carlotta Bach ojean la zona de cerca, pero no hay nada que indique por qué.

Al día siguiente (día 3), la zona de la puerta está aún más llena. “El área alrededor de la Puerta Este está bulliciosa. Hay más guardias de lo habitual y están controlando a los recién llegados. Muchos vienen en busca de refugio en la ciudad, temerosos de lo que trae Morrslieb. Los vendedores de pasteles, buhoneros y demás están tratando de vender a los recién llegados. Un buhonero está tratando de vender un Martillo de guerra que *debería usarse para matar lobos*. Un par de jóvenes artistas recrean la Batalla de Wolfenburgo. Un Clérigo de Sigmar está junto a un Enano; ambos vigilan la zona dentro de la puerta. Un agorero predica la ruina del Imperio. Un grupo de niños juegan a La Locura del Hombre Muerto. Una joven pregunta a hombres solteros si han perdido a su esposa”.

Frot es el buhonero y lleva zapatos morados. Su llamada de martillo / lobo es un mal intento de hablar sobre la rivalidad entre Sigmar y Ulric (que la Mano Púrpura solía intentar explotar). Si los PJs se le acercan, dará la antigua señal de la Mano Púrpura. Esto se hace rascándose el costado de la nariz con el dedo meñique de la mano izquierda mientras se inserta el pulgar de la mano derecha en la oreja derecha, con la palma hacia el frente y los dedos completamente extendidos. Si alguno de los jugadores devuelve este signo, los tomará como antiguos miembros de la Mano Púrpura y estará dispuesto a hablar con ellos.

Querrá saber dónde está el Magister Rojo pero, una vez convencido, les dirá a los PJs que el Gran Árbitro no desea entrar en Schoppendorf. En cambio, los encontrará en “El Esqueleto de Rasberg” el día de la ceremonia (Día 5). “Traigan todo lo que se necesita. Mi maestro no se toma el fracaso a la ligera”. Puede confirmar la fecha de la ceremonia si se le pregunta.

Si los PJs hacen algún tipo de escenita, serán vistos por el Enano Grundi Ironatoes, un compañero de Peter Koller. Informará al resto de su grupo en la taberna El Caballo Alazán.

El esqueleto de Rasberg

Un poco de investigación revelará que Rasberg era un monasterio que estuvo antaño a dos días de viaje al norte de Schoppendorf. Este y el pueblo circundante del mismo nombre fueron destruidos hace 300 años por Hombres Bestia. Son pocos los que van allí y la tierra crece salvaje.

Sacrificio principal (Vida)

La ceremonia requiere dos sacrificios humanos. Además de la muerte del traidor durante la ceremonia, el segundo sacrificio (pero el primero en morir) solo necesita ser un humano (o similar). Este sacrificio se usa para consagrar el hexagrama.

El Viaje a Rasberg

Puerta Este

Si los PJ salen por la Puerta Norte, un sargento les dice que esperen. Un par de guardias se acercan a ellos, pero no demasiado cerca. No hacen ningún otro movimiento y los PJs se quedan esperando unos minutos. Solo una vez que se arrojan un par de aguas residuales y desechos por el costado de la puerta, se les permite continuar.

Si los PJ corren, los guardias no los persiguen.

Una **Tirada de Percepción** exitosa permitirá a los PJs notar que están siendo observados por Peter Koller y Heinz Lachmann. Si los PJs hacen una señal evidente de que han sido vistos, desaparecen.

Empieza a llover, lentamente al principio pero luego aumentando a lo largo del día hasta que es muy fuerte. Dura hasta el final del escenario.

El Patíbulo (Jaula Colgante)

A un lado del camino, un hombre delgado con cabello salvaje ha sido colocado en el Patíbulo. Gritará a los PJs cuando se acerquen:

“El tiempo de EL está cerca. ¡Huye! ¡Huye mientras puedas!”

“Tus pecados serán castigados. Pide perdón.”

“Schoppendorf caerá como Rasberg”.

“¡Oye! El del [entonces describe la ropa de un PJ]. ¡Él te mira, él te ve! Veo que sabes que lo que digo es verdad. Tus secretos ocultos serán revelados”.

Refugiados

Los PJs escuchan gritos adelante. Al doblar la esquina, ven que un carro ha perdido una rueda cuando intentaba cruzar un vado. Las personas en el carro señalan cerca de los PJs. Por al lado de la carretera corre el río. En la crecida, un niño (el pequeño Gustav) se tambalea, arrastrado por la corriente. Si los PJs rescatan al niño, serán recibidos como héroes por su familia. Si no ayudan, el niño se ahogará.

El Flagelante

Hay una pequeña ermita más adelante y desde adentro vienen gritos y chillidos. En el interior hay un Fanático, azotándose con un arbusto espinoso de modo que él y su espalda están rojos. Sus ojos están desenfocados y justo cala a los PJs hasta que dice “Os veo, Os veo a todos, seguidores de lo prohibido”. En un lado del santuario hay tres mochilas.

Si los PJs no lo matan o lo silencian, espera hasta que sus dos compañeros de viaje regresen y luego siguen a los PJs para atacarlos. Si los PJs lo matan, pueden evitar el conflicto con los otros dos.

Para ver el perfil completo, consulte el Apéndice V: Fanáticos.

La Casa de los Leñadores

Los PJs pasan cerca de la casa de un leñador. Grajos y cuervos se juntan en el techo y el suelo picoteando cadáveres. Si los PJs se acercan deben hacer una **Tirada de Voluntad** o ganar 2 Puntos de Locura (1 si solo la superan por menos de 10) al ver los cuerpos mutilados de una familia.

“La Rama” en el Camino

“La Rama” es una posada de la Compañía Cuatro Estaciones. Los PJs pueden quedarse aquí por la noche o elegir quedarse en el bosque.

La Rama está llena de viajeros, que se dirigen en ambos sentidos para tratar de escapar de la luna sonriente. El ambiente está tenso, bordeado de incertidumbre. Los ánimos están un poco alterados y cuando se derrama una bebida casi hay una pelea antes de que el posadero los calme.

Tras ellos llega un grupo de Patrullas de caminos (perfil en el apéndice V) que entra a la posada y habla con uno de los sirvientes. Señala a los PJs a través de la sala llena de gente y comienzan a caminar hacia ellos. Si los PJs no rescataron al pequeño Gustav, entonces el Patrullero líder les pregunta qué pasó y dice *“estos son tiempos lamentables en los que los hombres respetables no ayudarán a un niño”*. Si el pequeño Gustav fue rescatado, el Patrullero, más amable, les pregunta qué pasó y luego pide bebidas para todos antes de silenciar el bar para ofrecer un brindis por los héroes del momento. En este caso invitan a bebidas toda la noche.

Sin embargo, si los PJs huyeron de la puerta y no ayudaron a Gustav, los Patrullas de caminos los interrogan de cerca. Aceptarán la mayoría de las respuestas ya que realmente no quieren la molestia de tratar con locales aparentemente corrientes.

Más tarde en la noche, cuando uno de los PJ (no algún salvador de Gustav) se dirija hacia la letrina, un leñador borracho y enojado los detiene. Exige saber por qué los burgueses de Schoppendorf no están haciendo más para ayudar a los pobres que sufren en estos tiempos difíciles. Recurrirá a la violencia con bastante rapidez.

Para ver el perfil completo del Patrullero y el leñador, consulte el Apéndice V.

Una noche en el Bosque

Si los PJs eligen pasar la noche en el bosque, será una noche miserable. Sin embargo, todos tendrán un sueño (Documento 3, consulta el Apéndice III). Este sueño es causado por la funesta influencia de la Luna del Caos, que les hace ver cosas que no son ciertas. También son atacados por 2 Hombres Bestia de Khorne (ver Apéndice V), chocando ruidosamente contra la maleza.

El Monasterio de Rasberg

En el siglo VIII del Imperio de Sigmar, la colina era el hogar aislado de un ermitaño dedicado a una vida de soledad en honor a Sigmar. Su único visitante era un cazador que a veces le traía comida. Junto al fuego discutían sobre religión.

Entonces, un día de invierno, el cazador llegó a Altdorf y fue admitido en el Gran Teogonista. El registro de su conversación se perdió, pero el cazador regresó a Rasberg como monje de Sigmar y construyó el templo. La orden estaba en su apogeo en el siglo XIV, rechazando a dos docenas de hermanos en el momento de su destrucción por una partida de guerra de hombres bestia. Se desconocía por qué los hombres bestia atacaron el monasterio y si alguno de los monjes escapó, no informaron a las autoridades de la Iglesia.

Ahora el monasterio se encuentra en gran parte en ruinas, evitado por la mayoría. Todos los techos se han derrumbado y la mayoría de las paredes se están desmoronando, por lo que hay escombros esparcidos por todas partes bajo los pies. Solo el templo y las pasarelas cubiertas alrededor de los claustros permanecen en gran parte intactos. En el centro del monasterio, los propios claustros están en gran parte completos, aunque la hierba se ha secado hace mucho tiempo. No hay nada entre las ruinas aparte de fragmentos de cerámica o algún cuchillo o herramienta oxidada. Aquí y allá, esparcidas por las paredes, hay manchas oscuras de la sangre de los monjes asesinados aquí.

El mapa del monasterio (modelado en base a la Abadía de Fountains Abbey, Yorkshire) en <https://www.britainexpress.com/History/medieval-monastery-map.htm> se utilizó como guía. (Ver también el apéndice VI)

Cruzando el río Taub

Para llegar a Rasberg, los PJs deben cruzar el río Taub. Si se quedaron en la Posada (que está en el río), habrán notado que hay varios botes tanto de mercaderes como de pescadores que se quedaron a pasar la noche. Pueden robar (cuidado con los Patrullas de caminos) o pagar el cruce. Pueden cruzar por 1 c cada uno, o pueden regatear hasta 5 p por persona.

La Roca

Al día siguiente, algo vuela por encima del grupo. A esto le sigue un choque, aparentemente a poca distancia. Si investigan, encuentran un agujero humeante en el suelo. Dentro hay una roca brillante de un enfermizo matiz verde. Es un pequeño meteorito de Piedra de Disformidad. Cualquiera que lo lleve comenzará a mostrar una mutación muy pronto (consulta el Documento 4 en el Apéndice III).

La Granja

Esta finca es el hogar de la familia Vallen, cuatro hijos, madre y padre y dos jóvenes peones. Desconfían de los PJs, pero les mostrarán hospitalidad compartiendo con ellos algo de cerveza, queso y pan duro. También les advierten que no vayan a Rasberg.

Rasberg

La villa de Rasberg está en ruinas y abandonada. Los techos de las casas se han derrumbado sobre sí mismos y la hierba y los árboles crecen dentro de los almacenes. El suelo se ha vuelto blando y pantanoso y se vuelve difícil para los PJs. El monasterio abandonado se puede ver claramente en la cima de una gran colina. Subir la colina es difícil ya que el camino ha desaparecido en gran medida.

El monasterio es en gran parte una ruina, con partes que muestran signos de haber sido saqueadas y quemadas. Cuando los PJs entran en el claustro de piedra, aparece el Gran Árbitro, de pie en un tejado cercano. “¡Hermanos míos! ¡Bienvenidos! Tzeentch mueve las estrellas a su lugar y su momento está cerca. ¡Dibujad el hexagrama, consagradlo con la sangre del primer sacrificio y pronunciad las palabras! [Arroja seis pergaminos]. Pronto me reuniré con vosotros”. Da un paso atrás y desaparece.

Los pergaminos contienen la invocación de Brees (también conocida como La Canción del Cambiante) (Ver el Documento 6 en el Apéndice III). Como parte de la ceremonia, el canto se divide en los rollos, de modo que hay seis partes. La Canción revela que uno de los seis debe ser sacrificado a Tzeentch y su lugar será ocupado por el Gran Árbitro.

Las palabras de la invocación deben ser leídas en orden por los PJs. El DJ no debería ser demasiado proscriptivo con respecto a que los jugadores lo hagan bien después de un par de intentos. Si uno de los PJs está tratando deliberadamente de sabotear la ceremonia, ese es otro asunto. Los PJs tienen media hora más o menos para hacerlo bien.

El Ataque de los Fanáticos

Si los PJs no mataron al Flagelante en el santuario y escaparon antes de que llegaran sus compañeros, lograrán seguir a los PJs hasta Rasberg. Atacarán mientras el Gran Árbitro baja del techo, cargando entre gritos y hasta la muerte.

El Ataque de los Necrófagos

Si los PJs escondieron los restos del Magister Rojo en la carne del carnicero, creando necrófagos (ver Apéndice V para el perfil completo), entonces estos muertos vivientes son atraídos a la ceremonia. Acechan sin ser vistos hasta después de la ceremonia (y si corresponde, el demonio ha desaparecido), antes de atacar. Cada uno habla en una versión distorsionada y espeluznante de la voz del Magister Rojo.

La canción del cambiador

Gran Cambiador abre los portales
Entre los dioses y mortales
Poder fluye libremente mientras crece nuestra magia
Ahora es el momento de dar nuestras almas
Nosotros damos nuestra sangre
Para así abrir la puerta
Nosotros Seis debemos elegir uno
La sangre del traidor
Morir en el centro de las Puntas
Y dar las seis puntas de poder para ser de ellos
Sobre la punta de las estrellas
Para elegir a nuestro bendito
Tzeentch, Tzeentch, Tzeentch, Tzeentch, Tzeentch, Tzeentch
Elígeme elígelo elígelos
Elígelo elígeme ahora

Mientras se pronuncian las palabras, aparece el Gran Árbitro y canta mientras camina por el exterior del hexagrama. Al final del canto, el aire es notablemente diferente, cargado de algo extraño pero que hace que los PJs se sientan más vivos que nunca. Si los PJ no hacen nada cuando el cántico ha terminado, entonces el Gran Árbitro golpea la punta de su bastón y grita:

“¿Dónde está el que ha de caer, dónde he de estar yo, hermanos míos? ¿A quién elegisteis?

Si los PJs matan a alguien:

Aparece el Demonio

La tierra en el centro del hexagrama comienza a separarse y aparece un brillo rojo en las grietas antes de que el suelo desaparezca, cayendo para revelar un agujero rojo brillante que desaparece en las entrañas de la tierra. Un calor incómodo sube desde dentro. Un momento después, se puede escuchar un terrible chillido, aumentando rápidamente en intensidad hasta que un enorme demonio sale del agujero. Sobre su frente tiene el símbolo de Tzeentch, dientes afilados y enormes cuernos como de carnero que dominan su cabeza.

Cualquier PJ que quiera hacer algo en esta etapa debe hacer una **Tirada de Terror** (WJdR pág. 198).

[Tira al azar para elegir los dos personajes, de entre los que están parados en el hoyo. Si todavía están allí, no pueden escapar].

Lee lo siguiente:

Por un momento, el Demonio se detiene y agarra a un invocador con cada mano, le muerde la cabeza y arroja los cadáveres que se retuercen.

Con la sangre goteando por su barbilla, el demonio despliega un enorme par de alas coriáceas negras y se eleva en el aire. Le sigue una hueste de demonios más pequeños.

Los demonios vuelan hacia Schoppendorf. Y durante dos días y noches aterrorizan al pueblo, atacando y matando ciudadanos y ganado y destruyendo propiedades. Luego se van dejando atrás una población maltratada entre las ruinas.

Cualquier PJ que sea agarrado, a menos que tenga un Punto de Destino, está muerto. El uso de un Punto de destino significa que en su lugar se agarra otro PJ (si es posible).

El Traidor Equivocado

Si muere el Gran Árbitro o el sectario equivocado (es decir, uno que no es un traidor) durante la ceremonia, el agujero en el suelo aun aparece, pero cuando sale el demonio, el suelo se agrieta y cae, el agujero se colapsa detrás de él. Mientras lo hace, se acerca para agarrar a dos de los invocadores.

[Los elegidos deben hacer una **Tirada de Agilidad** para evitar sus manos. El fallo implica que son arrastrados al agujero].

Lo que es ser un traidor depende del DJ. Pueden ser traidores contra cualquier cosa, siempre y cuando hayan tomado la decisión consciente de traicionar algo a lo que antes eran leales.

Si el Gran Árbitro muere antes de la ceremonia, no pasa nada.

Después

Una vez terminada la ceremonia, el Gran Árbitro se marcha tan rápido y en silencio como puede. Cada PJ gana una mutación (Documento 4).

Si la ceremonia ha tenido éxito, los PJs regresan a casa, lo harán a una ruina. Sin embargo, descubren que se les ofrecen oportunidades y rápidamente suben la escalera del poder durante los próximos dos años. Un PJ al azar se convierte en mutante un año después y, traicionado por un sirviente, es quemado en la hoguera. De los que huyen nunca más se sabe en Schoppendorf.

Si Schoppendorf no ha sido atacado, las actividades de los PJs se descubren lentamente y son arrestados y torturados, revelando los nombres de más de sus antiguos camaradas. Con el tiempo, todos son arrestados y ejecutados. Los que huyen solo retrasan lo inevitable.

Apéndices

Fíjate que los apéndices se han organizado de manera que se puedan utilizar inmediatamente después de imprimirlos. Esto explica las páginas vacías. ¡Obviamente, esto solo funciona cuando se utiliza la impresión a doble cara!

Apéndice I – Hojas de Personajes Jugadores Principales

Hans Albers

Encuadernador

Morrslieb mira siniestramente a Schoppendorf y los buenos ciudadanos hacen los signos de sus dioses favoritos para protegerse del mal. Eres uno de los pocos que saben que la presencia de la luna anuncia la conjunción de Erantoles, un presagio de la época de Tzeentch. En secreto, la Secta del Tentáculo Rojo, del que eres miembro, liderado por el Magíster Rojo, está trabajando para garantizar que llegue este gran momento. Un Gran Árbitro llegará pronto a la ciudad para dirigir la ceremonia final, la Invocación de Brees. Ese día se prometen grandes recompensas para quienes participen en la ceremonia para invocar el Gran Cambio. ¡Salve, Tzeentch!

Cuando faltaban cuatro días para la Conjunción, te uniste a los otros cinco miembros de la Secta para recibir las órdenes finales del Magister Rojo en preparación para este maravilloso evento. Llegaste y te pusiste tus túnicas esperando a que apareciera tu líder. Con todos los demás presentes, esperaste más de lo habitual y luego escuchaste gemidos detrás de las cortinas que conducían a la cámara interior. Apartando la cortina, encontraste al Magíster Rojo agonizante, con un cuchillo entre las costillas. “Nos han traicionado. La ceremonia debe continuar, no dejes que el traidor te detenga...”.

Eras un aprendiz de encuadernador cuando te acercaste al templo de Sigmar para notificarles que tu maestro, quien, a decir verdad, siempre había sido bueno contigo, había emprendido un trabajo con textos prohibidos. Ardió un mes después, e incluso entonces no sentiste culpa por tus mentiras que lo enviaron a la muerte. Como esperabas, pronto te convertiste en miembro de pleno derecho del gremio y la vida te fue bien.

Años después te encontraste en la cárcel acusado de intentar estafar a un rico comerciante. Allí te visitó el padre Bormann, un clérigo de Sigmar. Vino a verte y te dijo que era el hermano de tu difunto amo. No solo eso, enumeró tus muchos crímenes y, peor aún, las ubicaciones de tu riqueza oculta. Te dijo que si no lo ayudabas, pagarías. Aceptaste y lo más rápido que pudiste saliste corriendo de la ciudad. La noche siguiente, Bormann te sacó de la cama en la posada de la carretera y te metió en la cárcel. Veintiún terribles días después fuiste liberado y le juraste lealtad.

El Padre Bormann te dijo que quería que te infiltraras en la Secta del Tentáculo Rojo, un grupo de sectarios de Tzeentch. De alguna manera tuviste éxito, la Secta te atrajo por tu reciente desgracia. Al principio, todo lo que tenías que hacer era encontrar cuándo y dónde aparecería el Gran Árbitro de la Secta e informar. Sin embargo, Bormann ha dicho que esto puede ser demasiado arriesgado. Te ha dicho que con la Conjunción de Erantoles acercándose puede que no tengas tiempo para hacerlo. En ese caso, debes matar al Gran Árbitro tú mismo. Te ha dado la Sortija de Aurel, un anillo mágico que te permitirá lanzar una bola de fuego (cierra el puño y di “Mano de Sigmar”). Bormann cree que puede que solo quede un solo uso, pero suficiente para matar al Gran Árbitro y escapar.

No estás seguro pero crees que esta puede ser la oportunidad de un héroe y redimirte con los Dioses.

Descripción: Al final de la treintena, sigues gozando de buena salud, habiendo recuperado el peso que perdiste en la cárcel. Te vistes a la última moda y siempre llevas la insignia de tu gremio. Estás orgulloso de tu cabeza frondosa de pelo rubio. Necesitas anteojos para ver bien, pero solo los usas en privado.

Karl Segers – Mercader de grano

Un exitoso Mercader de grano, aunque hace unos años estuvo al borde de la bancarrota. Tiene una gran nariz que miras fijamente, pero parece tratar de alejar la atención sobre ella con una gran barba. Segers fue aporreado recientemente pero él afirmó haber caído en el desagüe de Wagstrasse.

Ivan van Gerheim – Mercader de madera

Un hombre débil y de aspecto miserable, es representante local de un mercader en Nuln, aunque afirma ser propietario parcial de la empresa. Pasa mucho tiempo de fiesta y recientemente tuvo una acusación de agresión, aunque no parece haber acabado en nada.

Luther Dresden – Flechero

Se ve bien para un hombre de unos cuarenta años, sin embargo, es consciente de que su cabello se desvanece y solo se quita el sombrero para ponerse la túnica. Ha habido rumores frecuentes de que el Gremio de Flecheros deseaba expulsarlo, pero él está orgulloso de su trabajo y con frecuencia usa su ropa de trabajo.

Josef Uppelreik – Escriba

Un hombre astuto en el que no confías, Uppelreik tiene el aspecto de un hombre atormentado. No se ve bien para su edad con la nariz roja por beber demasiado y los dientes negros y podridos. Era escriba de un mercader de madera o un orfebre, pero te enteraste de que lo habían despedido recientemente y ahora no puede encontrar trabajo. Un verano, mientras visitabas a tu primo segundo Johann en Nuln, viste un deteriorado cartel de búsqueda que mostraba a Uppelreik (entonces llamado Josef Wissen) buscado por el asesinato de un sacerdote mientras liberaba a un Hechicero del Caos de la cárcel. Preguntando a tu alrededor confirmaste que Josef llegó a Schoppendorf poco después de esto.

Helmet Hegel – Posadero

Propietario de la renombrada posada El Gran Roble en el distrito de Mercaderes, Hegel es ahora el miembro más antiguo del grupo. Con mucho sobrepeso, sudoroso y grasiento, necesita un bastón para caminar. Se rumorea que una vez fue soldado. Sabes que la esposa de Hegel, Helga, se acuesta con Ivan van Gerheim. Sospechas que es menos porque a Ivan le guste Helga y más porque a Ivan le gusta meterse con Hegel.

Edmund Consenheim – Aprendiz de artesano

Un apuesto joven que fue criado por el difunto Rudd Stimsky (antiguo miembro). Lo odias porque magnifica tus propias discrepancias físicas. Eso y porque casi todas las noches comparte una cama diferente con una moza. Sin embargo, últimamente lo has visto rascándose involuntariamente la entrepierna y te preguntas si tiene la desagradable enfermedad del “leñador del maestro”. Este pensamiento te produce una profunda satisfacción.

El Magister Rojo

Antes de su muerte era el líder de la Secta. Siempre era el primero en llegar, el último en irse y nunca supiste su identidad. A veces te preocupaba que no confiara en ti y te preguntabas cuál de los otros le conocía mejor.

Tu propuesta como nuevo miembro (si es necesario): Eckhart Fichte. Un escriba en el Templo de Sigmar, Bormann te ha dicho que intentes meter a Fichte en la secta. Te resultará difícil creer que los demás no lo verán como sospechoso. Todavía tienes que conocerlo.

Profesiones: exmenestral, Burgués

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
29	31	35	40	39	46	38	31
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	4	4	0	2	0

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (El Imperio), Conducir +10%, Tasar +10%, Cotilleo +10%, Regatear +10%, Percepción +10%, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga Gremial) +10%, Hablar idioma (Reikspiel), Hablar idioma (Tileano), Oficio (Encuadernador) +20%

Talentos: Dotes artísticas, Intelectual

Enseres: Sortija de Aurel (Di “Mano de Sigmar” para activar), 7 co (11 c/6 p), gafas, armadura ligera (Justillo de cuero), cuchillo, espada (en casa bajo la cama), Herramientas de encuadernador

Karl Segers

Mercader de grano

Morrslieb mira siniestramente a Schoppendorf y los buenos ciudadanos hacen los signos de sus dioses favoritos para protegerse del mal. Eres uno de los pocos que saben que la presencia de la luna anuncia la conjunción de Erantoles, un presagio de la época de Tzeentch. En secreto, la Secta del Tentáculo Rojo, del que eres miembro, liderado por el Magíster Rojo, está trabajando para garantizar que llegue este gran momento. Un Gran Árbitro llegará pronto a la ciudad para dirigir la ceremonia final, la Invocación de Brees. Ese día se prometen grandes recompensas para quienes participen en la ceremonia para invocar el Gran Cambio. ¡Salve, Tzeentch!

Cuando faltaban cuatro días para la Conjunción, te uniste a los otros cinco miembros de la Secta para recibir las órdenes finales del Magíster Rojo en preparación para este maravilloso evento. Llegaste y te pusiste tus túnicas esperando a que apareciera tu líder. Con todos los demás presentes, esperaste más de lo habitual y luego escuchaste gemidos detrás de las cortinas que conducían a la cámara interior. Apartando la cortina, encontraste al Magíster Rojo agonizante, con un cuchillo entre las costillas. “Nos han traicionado. La ceremonia debe continuar, no dejes que el traidor te detenga...”.

Oh, bendito fue el día en que la Secta del Tentáculo Rojo te aceptó en sus filas. La Tormenta del Caos había sido dura para todos, pero tus contratos habituales para el suministro de grano estaban en las zonas más afectadas. Tu propuesta de matrimonio con la querida Helena se desmoronó y ella nunca volvió a ti después de que la golpeaste. Tu madre murió luego de la enfermedad de la tos, enviada al abrazo de Morr por la impresión de tu citación a la corte por tus deudas. La prisión de los deudores te esperaba. ¿Por qué los dioses te abandonaron? ¿No habías hecho todo en su honor, dando a menudo una moneda extra a los sacerdotes cada vez que podías permitirte?

Helmet Hegel se te acercó y te dijo que el camino verdadero se te aclararía. Al día siguiente, un mercader de la Compañía de Comercio Hofbauer-Bodelstein se ofreció a ayudarte a financiar tu negocio a cambio de una parte de las ganancias. ¡Fuiste salvado! Tener que apuñalar a esa mujer como parte de la ceremonia de iniciación de la secta valió cada penique.

Sin embargo, la semana pasada, un representante de la Compañía de Comercio Hofbauer-Bodelstein solicitó su tajada (1000 *co*) que no tenías. Sus matones te maltrataron pero no te importó (le dijiste a los demás que te caíste en Wagstrasse). Se acerca el momento de la Conjunción de Erantoles y Tzeentch te recompensará por tu fe.

Descripción: Cerca de los treinta, muchos te describen como guapo aunque sabes que tu nariz demasiado grande estropea tu perfil. Llevas barba para hacerte parecer mayor, ya que otros en el gremio de mercaderes te menosprecian debido a tu edad.

Hans Albers - Maestro Encuadernador

Un hombre orgulloso y algo pomposo, que presume de su melena rubia, es un artesano respetado pero poco querido. Su maestro fue ejecutado hace muchos años por adorar a los dioses prohibidos. Recientemente pasó un tiempo en la cárcel por presuntamente estafar a un rico mercader de Talabheim, pero no crees que haya llegado a ir a juicio.

Ivan van Gerheim - Mercader de madera

Un hombre débil y de aspecto miserable, es representante local de un mercader en Nuln, aunque afirma ser propietario parcial de la empresa. Pasa mucho tiempo de fiesta y recientemente tuvo una acusación de agresión, aunque no parece haber acabado en nada.

Luther Dresden – Flechero

Se ve bien para un hombre de unos cuarenta años, sin embargo, es consciente de que su cabello se desvanece y solo se quita el sombrero para ponerse la túnica. Ha habido rumores frecuentes de que el Gremio de Flecheros deseaba expulsarlo, pero él está orgulloso de su trabajo y con frecuencia usa su ropa de trabajo. Un día, hace algunas semanas, llegaste temprano a una reunión y escuchaste a Dresden discutiendo con el Magíster Rojo. Le oíste decir “te arrepentirás de haberme ignorado”, antes de que saliera furioso.

Josef Uppelreik – Escriba

Un hombre astuto en el que no confías, Uppelreik tiene el aspecto de un hombre atormentado. No se ve bien para su edad con la nariz roja por beber demasiado y los dientes negros y podridos. Era escriba de un mercader de madera o un orfebre, pero te enteraste de que lo habían despedido recientemente y ahora no puede encontrar trabajo.

Helmet Hegel – Posadero

Propietario de la renombrada posada El Gran Roble en el distrito de Mercaderes, Hegel es el miembro más antiguo del grupo. Con mucho sobrepeso, sudoroso y grasiento, necesita un bastón para caminar. Se rumorea que una vez fue soldado. Hace poco ojeaste la pierna de Helmet y viste extrañas marcas rojas. Es claramente la bendición de Tzeentch. No has decidido si esto significa que fue bendecido o simplemente es un aspecto como el elegido.

Edmund Consenheim – Aprendiz de artesano

Un apuesto joven que fue criado por el difunto Rudd Stimsky (antiguo miembro). Lo odias porque magnifica tus propias discrepancias físicas. Eso y porque casi todas las noches comparte una cama diferente con una moza. Sin embargo, últimamente lo has visto rascándose involuntariamente la entrepierna y te preguntas si tiene la desagradable enfermedad del “leñador del maestro”. Este pensamiento te produce una profunda satisfacción.

El Magister Rojo

Antes de su muerte era el líder de la Secta. Siempre era el primero en llegar, el último en irse y nunca supiste su identidad. A veces te preocupaba que no confiara en ti y te preguntabas cuál de los otros le conocía mejor.

Tu propuesta como nuevo miembro (si es necesario): Friedrich Zimmler es un miembro muy respetado del Gremio de Mercaderes que parece tener futuro. Algunas de sus opiniones te han llevado a creer que puede ser apto para ser reclutado y que seguramente te devolverá el favor.

Profesiones: exmenestral, Mercader

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
27	32	31	30	36	44	41	27
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Sabiduría popular (Kislev), Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Conducir +10%, Tasar +10%, Cotilleo +20%, Regatear +10%, Percepción, Leer/Escribir +10%, Montar, Lengua secreta (Jerga gremial) +10%, Hablar idioma (Bretón), Hablar idioma (Reikspiel) +10%, Oficio (Mercader) + 20%

Talentos: Intelectual, Callejeo, Genio aritmético

Enseres: Monedero con 5 *co* (7 *c*/6 *p*), 70 *co* en el Banco de Marhler y Marhler, cuchillo, armadura ligera (Justillo de cuero), casa de ciudad, mercancías (grano por valor de 300 *co*) en almacén

Ivan van Gerheim

Mercader de madera

Morrslieb mira siniestramente a Schoppendorf y los buenos ciudadanos hacen los signos de sus dioses favoritos para protegerse del mal. Eres uno de los pocos que saben que la presencia de la luna anuncia la conjunción de Erantoles, un presagio de la época de Tzeentch. En secreto, la Secta del Tentáculo Rojo, del que eres miembro, liderado por el Magister Rojo, está trabajando para garantizar que llegue este gran momento. Un Gran Árbitro llegará pronto a la ciudad para dirigir la ceremonia final, la Invocación de Brees. Ese día se prometen grandes recompensas para quienes participen en la ceremonia para invocar el Gran Cambio. ¡Salve, Tzeentch!

Cuando faltaban cuatro días para la Conjunción, te uniste a los otros cinco miembros de la Secta para recibir las órdenes finales del Magister Rojo en preparación para este maravilloso evento. Llegaste y te pusiste tus túnicas esperando a que apareciera tu líder. Con todos los demás presentes, esperaste más de lo habitual y luego escuchaste gemidos detrás de las cortinas que conducían a la cámara interior. Apartando la cortina, encontraste al Magister Rojo agonizante, con un cuchillo entre las costillas. “Nos han traicionado. La ceremonia debe continuar, no dejes que el traidor te detenga...”.

Sabías que cometiste un terrible error el día que te uniste a la Secta del Tentáculo Rojo hace unos meses. Con la daga ceremonial en la mano, hundiste el cuchillo en el sacrificado atado y bebiste una copa de su sangre, el Magister Rojo sostuvo el cáliz hasta que se terminó (siempre te sentías mareado al ver sangre). Te prometieron poder y no estás seguro de que te lo puedan dar y ahora está atrapado. Las autoridades nunca lo entenderían y no te atreves a contemplar lo que te haría la Secta si la dejaras.

Tu situación es culpa de tu hermano Heinz. Era el favorito de tu padre y, aunque era más joven, fue el sucesor en la dirección de la empresa. Te enviaron a este remanso para organizar el comercio con los mercaderes de madera locales. Sin embargo, los contactos que te dio eran deficientes y el negocio tuvo problemas. Aun así, disfrutaste la vida al máximo con una ronda interminable de fiestas, bebidas y mujeres liberales. Sin embargo, tu situación no mejoró cuando la hermana de un rival te acusó de agresión. Ahora has sido convocado de regreso a Nuln en desgracia, pero si existe la posibilidad de que la ceremonia funcione, entonces tienes el poder de pagar a tu hermano. ¡Que todos ellos paguen!

Descripción: Una vez más tu hermano tuvo la suerte, y se llevó la apariencia del lado materno de la familia. Heredaste el mentón débil, la nariz puntiaguda y los ojos pequeños y brillantes de tu padre. Peor aún, tu complexión hacía que la ropa nunca te sentara bien y ahora usas simples trajes negros. Ahora, a mediados de los treinta, aparecen los primeros signos de canas en tu cabello.

Hans Albers - Maestro encuadernador

Un hombre orgulloso y algo pomposo, que presume de su melena rubia, es un artesano respetado pero poco querido. Su maestro fue ejecutado hace muchos años por adorar a los dioses prohibidos. Recientemente pasó un tiempo en la cárcel por presuntamente estafar a un rico mercader de Talabheim, pero no crees que haya llegado a ir a juicio.

Karl Segers – Mercader de grano

Un exitoso Mercader de grano, aunque hace unos años estuvo al borde de la bancarrota. Tiene una gran nariz que miras fijamente, pero parece tratar de alejar la atención sobre ella con una gran barba. Segers fue aporreado recientemente pero él afirmó haber caído en el desagüe de Wagstrasse. Sabes que está muy endeudado y pasó un tiempo en la prisión de deudores. Raro es el hombre que escapa de allí.

Luther Dresden – Flechero

Se ve bien para un hombre de unos cuarenta años, sin embargo, es consciente de que su cabello se desvanece y solo se quita el sombrero para ponerse la túnica. Ha habido rumores frecuentes de que el Gremio de Flecheros deseaba expulsarlo, pero él está orgulloso de su trabajo y con frecuencia usa su ropa de trabajo. No te gusta por alguna razón.

Josef Uppelreik – Escriba

Un hombre astuto en el que no confías, Uppelreik tiene el aspecto de un hombre atormentado. No se ve bien para su edad con la nariz roja por beber demasiado y los dientes negros y podridos. Era escriba de un mercader de madera o un orfebre, pero te enteraste de que lo habían despedido recientemente y ahora no puede encontrar trabajo. Sin embargo, has llegado a apreciar su talento, ya que te ha estado ayudando a manipular los libros de la empresa para asegurarse de que puedas financiar tu estilo de vida. Un cliente tuyo de Altdorf te vio hablando con Josef un día. Preguntó el nombre de Josef y dijo que se parecía a un iniciado de Sigmar que conoció una vez. Distes un nombre falso, pero te has preguntado sobre eso desde entonces.

Helmet Hegel – Posadero

Propietario de la renombrada posada El Gran Roble en el distrito de Mercaderes, Hegel es el miembro más antiguo del grupo. Con mucho sobrepeso, sudoroso y grasiento, necesita un bastón para caminar. Se rumorea que una vez fue soldado. Odias a Helmet. Él no lo recuerda, pero una vez te echó de El Gran Roble. Cada vez que lo ves te enfermas. Has estado acostándote con su esposa Helga durante seis meses. No es una mujer muy atractiva pero estás deseando que llegue el día en que se lo digas.

Edmund Consenheim – Aprendiz de artesano

Un apuesto joven que fue criado por el difunto Rudd Stimsky (antiguo miembro). Lo odias porque magnifica tus propias discrepancias físicas. Eso y porque casi todas las noches comparte una cama diferente con una moza. Sin embargo, últimamente lo has visto rascándose involuntariamente la entrepierna y te preguntas si tiene la desagradable enfermedad del “leñador del maestro”. Esto puede explicar algunos pequeños detalles de un reciente comportamiento errático.

El Magister Rojo

Antes de su muerte era el líder de la Secta. Siempre era el primero en llegar, el último en irse y nunca supiste su identidad. A veces te preocupaba que no confiara en ti y te preguntabas cuál de los otros le conocía mejor.

Tu propuesta como nuevo miembro (si es necesario): Ragen Stresemann es uno de los recaudadores de impuestos en los muelles locales. Muchas veces te ha ayudado a entrar y sacar mercancías sin pagar La Tasa, todo por unos pocos Karls. Hacerlo entrar en la secta ayudaría a fomentar esta relación y sabes que está frustrado por la opresión del hombre común.

Profesiones: exmenestral, Mercader

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25	30	36	36	48	39	40	34
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	3	4	0	4	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia), Sabiduría académica (Leyes), Criar animales, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Escondarse, Conducir, Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción +10%, Leer/Escribir +10%, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Bretón), Hablar idioma (Reikspiel) +10%, Oficio (Mercader) +10%

Talentos: ¡A correr! Don de gentes, Intelectual, Pelea callejera

Enseres: 17 *co* (4 *c*/7 *p*), armadura ligera (Justillo de cuero), cuatro mudas de ropa buena, joyería (valorada en 40 *co*), cuchillo.

Luther Dresden

Flechero

Morrslieb mira siniestramente a Schoppendorf y los buenos ciudadanos hacen los signos de sus dioses favoritos para protegerse del mal. Eres uno de los pocos que saben que la presencia de la luna anuncia la conjunción de Erantoles, un presagio de la época de Tzeentch. En secreto, la Secta del Tentáculo Rojo, del que eres miembro, liderado por el Magíster Rojo, está trabajando para garantizar que llegue este gran momento. Un Gran Árbitro llegará pronto a la ciudad para dirigir la ceremonia final, la Invocación de Brees. Ese día se prometen grandes recompensas para quienes participen en la ceremonia para invocar el Gran Cambio. ¡Salve, Tzeentch!

Cuando faltaban cuatro días para la Conjunción, te uniste a los otros cinco miembros de la Secta para recibir las órdenes finales del Magíster Rojo en preparación para este maravilloso evento. Llegaste y te pusiste tus túnicas esperando a que apareciera tu líder. Con todos los demás presentes, esperaste más de lo habitual y luego escuchaste gemidos detrás de las cortinas que conducían a la cámara interior. Apartando la cortina, encontraste al Magíster Rojo agonizante, con un cuchillo entre las costillas. “Nos han traicionado. La ceremonia debe continuar, no dejes que el traidor te detenga...”.

Cuando termine la ceremonia, harás pagar a todos aquellos que se han interpuesto en tu camino. Si aún no hubieras matado a tu antiguo maestro, él sería el primero. Te llevó cinco años más que a tus compañeros alcanzar el nivel de Maestro Flechero. Incluso trataron de echarte solo porque te defendiste de las burlas de Johann Kaster. Él nunca hubiera parado si no lo hubieras silenciado de un botellazo. Cuando más tarde desarrollaste nuevos métodos para emplumar usando una máquina construida por Enanos, se rieron, pero viste el miedo en sus ojos. Te amenazaron con expulsarte del gremio a menos que te detuvieras y enviaron un mensaje a los pueblos más cercanos de “tu amenaza para el gremio y el sustento de sus miembros”. ¡Cómo se atreven a enfrentarse a ti! ¡Cómo se atreven a oponerse al progreso!

No fue hasta que conociste a Rudd Stimpiski que realmente entendiste. Al principio te explicó cómo los gobernantes del Imperio trabajaban para oprimir la voluntad del pueblo, sofocando las palabras y las ideas del hombre común a través de los nobles y los gremios. Estaba todo tan claro que cuando te habló de Tzeentch y de cómo había sido proscrito porque quería el cambio y la libertad por el bien de todos, fue entonces cuando entendiste y creíste.

Fuiste bienvenido en las filas de la Mano Púrpura. Sobreviviste a los pogromos posteriores a la guerra civil y te mantuviste fiel. Un día, el Magíster Rojo te buscó y te uniste a la Secta del Tentáculo Rojo. Tu cuerpo sufre desde el inicio de la edad pero sabes que el tiempo del Gran Cambiador está cerca y tus males serán curados y la venganza será tuya. No te impresionó mucho el Magíster Rojo. Recientemente discutiste con él acerca de permitir que se uniera Ivan van Gerheim.

Descripción: Años de flechero ha desarrollado tu cuerpo para que seas fuerte. A los cuarenta y tantos, el cabello se te está cayendo y has comenzado a usar un sombrero para ocultarlo. Raramente se te ve usando otra ropa que no sea de tu trabajo, ya que está orgulloso de tu oficio de artesano, lo prefieres a un mercader presumido.

Hans Albers - Maestro encuadernador

Un hombre orgulloso y algo pomposo, que presume de su melena rubia, es un artesano respetado pero poco querido. Su maestro fue ejecutado hace muchos años por adorar a los dioses prohibidos. Recientemente pasó un tiempo en la cárcel por presuntamente estafar a un rico mercader de Talabheim, pero no llegó a ir a juicio. Sabes que Hans fue liberado gracias a alguien con influencia pero no pudiste averiguar quién.

Karl Segers – Mercader de grano

Un exitoso Mercader de grano, aunque hace unos años estuvo al borde de la bancarrota. Tiene una gran nariz que miras fijamente, pero parece tratar de alejar la atención sobre ella con una gran barba. Segers fue aporreado recientemente pero él afirmó haber caído en el desagüe de Wagstrasse.

Ivan van Gerheim - Mercader de madera

Un hombre débil y de aspecto miserable, es representante local de un mercader en Nuln, aunque afirma ser propietario parcial de la empresa. Pasa mucho tiempo de fiesta y recientemente tuvo una acusación de agresión, aunque no parece haber acabado en nada. No crees que van Gerheim sea un buen miembro de la Secta. No tiene suficientes agallas.

Josef Uppelreik – Escriba

Un hombre astuto en el que no confías, Uppelreik tiene el aspecto de un hombre atormentado. No se ve bien para su edad con la nariz roja por beber demasiado y los dientes negros y podridos. Era escriba de un mercader de madera o un orfebre, pero te enteraste de que lo habían despedido recientemente y ahora no puede encontrar trabajo.

Helmet Hegel – Posadero

Propietario de la renombrada posada El Gran Roble en el distrito de Mercaderes, Hegel es el miembro más antiguo del grupo. Con mucho sobrepeso, sudoroso y grasiento, necesita un bastón para caminar. Se rumorea que una vez fue soldado. En tus viajes una vez te encontraste con un primo de Hegel y le invitaste a un trago. Parece que Hegel fue una vez un iniciado de Sigmar, pero deshonró a la familia al abandonar el templo.

Edmund Consenheim – Aprendiz de artesano

Un apuesto joven que fue criado por el difunto Rudd Stimsky (antiguo miembro). Lo odias porque magnifica tus propias discrepancias físicas. Eso y porque casi todas las noches comparte una cama diferente con una moza. Sin embargo, últimamente lo has visto rascándose involuntariamente la entrepierna y te preguntas si tiene la desagradable enfermedad del “leñador del maestro”. Has oído rumores de que ha estado buscando dinero.

El Magister Rojo

Antes de su muerte era el líder de la Secta. Siempre era el primero en llegar, el último en irse y nunca supiste su identidad. A veces te preocupaba que no confiara en ti y te preguntabas cuál de los otros le conocía mejor.

Tu propuesta como nuevo miembro (si es necesario): Detlef Boll es tu último aprendiz y un pequeño gusano llorón. Sin embargo, le has hablado durante mucho tiempo de las glorias del Gran Cambiador y su presencia en la Secta te daría una mayor influencia (ya que siempre hará lo que dices).

Profesiones: exmenestral, Artesano

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
27	26	41	37	31	33	33	31
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	4	3	4	0	3	0

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (El Imperio), Conducir, Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Flechero) +20%

Talentos: Negociador

Enseres: 14 *co*, armadura ligera (Justillo de cuero), casa pequeña con taller

Escriba (Desempleado)

Morrslieb mira siniestramente a Schoppendorf y los buenos ciudadanos hacen los signos de sus dioses favoritos para protegerse del mal. Eres uno de los pocos que saben que la presencia de la luna anuncia la conjunción de Erantoles, un presagio de la época de Tzeentch. En secreto, la Secta del Tentáculo Rojo, del que eres miembro, liderado por el Magíster Rojo, está trabajando para garantizar que llegue este gran momento. Un Gran Árbitro llegará pronto a la ciudad para dirigir la ceremonia final, la Invocación de Brees. Ese día se prometen grandes recompensas para quienes participen en la ceremonia para invocar el Gran Cambio. ¡Salve, Tzeentch!

Cuando faltaban cuatro días para la Conjunción, te uniste a los otros cinco miembros de la Secta para recibir las órdenes finales del Magister Rojo en preparación para este maravilloso evento. Llegaste y te pusiste tus túnicas esperando a que apareciera tu líder. Con todos los demás presentes, esperaste más de lo habitual y luego escuchaste gemidos detrás de las cortinas que conducían a la cámara interior. Apartando la cortina, encontraste al Magíster Rojo agonizante, con un cuchillo entre las costillas. "Nos han traicionado. La ceremonia debe continuar, no dejes que el traidor te detenga..."

Cuando llegue la bendición de Tzeentch, todo el dolor, el daño y la traición serán olvidados. Tu recompensa será grande y te vengarás de los que te traicionaron.

Quinto e ilegítimo hijo de un mercader de lana de Wissendorf llamado Wissen, fuiste enviado al templo de Sigmar para ser entrenado como iniciado. Pero viste la corrupción de los clérigos y no pudiste unirme al sacerdocio. Por las noches, una voz te hablaba en tu pequeña y fría habitación prometiéndote iluminación y riquezas. Con el tiempo te diste cuenta de que se trataba de Tzeentch, el Gran Cambiador. Una tarde de otoño los viste arrastrar a un sacerdote de Tzeentch a las celdas del templo. Esa noche mataste al guardia y lo rescataste, escapando al bosque. Sin embargo, el hombre era un impostor. Un espécimen lamentable que no entendió el verdadero rostro del dios del Caos. Lo estrangulaste mientras dormía y escapaste a través del Imperio hasta el remanso de Schoppendorf.

Allí aceptaste un trabajo con un mercader de madera y te mantuviste a ti mismo. Años después llegaste a escuchar hablar a un agitador y demagogo. Tenía algo de sentido, pero pronto fue arrestado. Más tarde ese día, el Magíster Rojo se te acercó y te contó sobre la Secta del Tentáculo Rojo y cómo el poder de Tzeentch sería tuyo. Poco después te ofrecieron un trabajo bien pagado con un orfebre. Hace tres semanas, tu empleador te acusó de robo (erróneamente, tenías la intención de devolverle el dinero) y te despidió de tu trabajo. Te quedarás sin hogar durante un par de semanas, pero no estás preocupado; para entonces el poder y las riquezas serán tuyos. Mientras tanto, has estado ayudando a Ivan van Gerheim a trapichear los libros de la empresa.

Descripción: A los 37 nunca has podido comprarte la ropa que querías. En su lugar, usas prendas de segunda mano, generalmente en blanco y negro de un escriba. Nunca te ha gustado tu cara normal, pero años de beber hacen que tu nariz se está poniendo roja y protuberante. Tus dientes están negros y podridos.

Hans Albers - Maestro encuadernador

Un hombre orgulloso y algo pomposo, que presume de su melena rubia, es un artesano respetado pero poco querido. Su maestro fue ejecutado hace muchos años por adorar a los dioses prohibidos. Recientemente pasó un tiempo en la cárcel por presuntamente estafar a un rico mercader de Talabheim, pero no crees que haya llegado a ir a juicio. Recientemente viste a Hans hablando con un hombre encapuchado en un callejón. Lo has estado vigilando, pero no ha hecho nada sospechoso.

Karl Segers – Mercader de grano

Un exitoso Mercader de grano, aunque hace unos años estuvo al borde de la bancarrota. Tiene una gran nariz que miras fijamente, pero parece tratar de alejar la atención sobre ella con una gran barba. Segers fue aporreado recientemente pero él afirmó haber caído en el desagüe de Wagstrasse.

Ivan van Gerheim - Mercader de madera

Un hombre débil y de aspecto miserable, es representante local de un mercader en Nuln, aunque afirma ser propietario parcial de la empresa. Pasa mucho tiempo de fiesta y recientemente tuvo una acusación de agresión, aunque no parece haber acabado en nada. Has estado ayudando a Ivan a trapichar los libros de la empresa. Ha estado robando dinero de la empresa familiar durante años.

Luther Dresden – Flechero

Se ve bien para un hombre de unos cuarenta años, sin embargo, es consciente de que su cabello se desvanece y solo se quita el sombrero para ponerse la túnica. Ha habido rumores frecuentes de que el Gremio de Flecheros deseaba expulsarlo, pero él está orgulloso de su trabajo y con frecuencia usa su ropa de trabajo.

Helmet Hegel – Posadero

Propietario de la renombrada posada El Gran Roble en el distrito de Mercaderes, Hegel es el miembro más antiguo del grupo. Con mucho sobrepeso, sudoroso y grasiento, necesita un bastón para caminar. Se rumorea que una vez fue soldado. Escuchaste un rumor de que hace unos años quemó una posada rival de Las Cuatro Estaciones hasta los cimientos.

Edmund Consenheim – Aprendiz de artesano

Un apuesto joven que fue criado por el difunto Rudd Stimsky (antiguo miembro). Lo odias porque magnifica tus propias discrepancias físicas. Eso y porque casi todas las noches comparte una cama diferente con una moza. Sin embargo, últimamente lo has visto rascándose involuntariamente la entrepierna y te preguntas si tiene la desagradable enfermedad del “leñador del maestro”. Este pensamiento te produce una profunda satisfacción.

El Magister Rojo

Antes de su muerte era el líder de la Secta. Siempre era el primero en llegar, el último en irse y nunca supiste su identidad. A veces te preocupaba que no confiara en ti y te preguntabas cuál de los otros le conocía mejor.

Tu propuesta como nuevo miembro (si es necesario): El viudo de la difunta hermana de tu difunta esposa, Karl Mann, es zapatero de oficio. Sabes que odia a sus “superiores”, especialmente desde la Tormenta del Caos. Es un recluta ideal, especialmente porque es un individuo débil que te asegurarás de que te respalde.

Profesiones: Escriba

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
39	33	34	34	28	29	33	36
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	5	0	2	1

Habilidades: Sabiduría académica (Teología), Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Bretón), Hablar idioma (Clásico), Hablar idioma (Reikspiel), Hablar idioma (Tileano), Oficio (Calígrafo)

Talentos: Pies ligeros, Lingüística, Resistencia a enfermedades

Enseres: 13 co, 5 cerillas, un par de velas, mochila, manta, calzones, daga, arma de mano, libro con ilustraciones, cuchillo, monedero, camisa, capa andrajosa, cera, cubiertos de madera, pichel de madera, botas gastadas, material de escritura

Helmet Hegel

Posadero

Morrslieb mira siniestramente a Schoppendorf y los buenos ciudadanos hacen los signos de sus dioses favoritos para protegerse del mal. Eres uno de los pocos que saben que la presencia de la luna anuncia la conjunción de Erantoles, un presagio de la época de Tzeentch. En secreto, la Secta del Tentáculo Rojo, del que eres miembro, liderado por el Magíster Rojo, está trabajando para garantizar que llegue este gran momento. Un Gran Árbitro llegará pronto a la ciudad para dirigir la ceremonia final, la Invocación de Brees. Ese día se prometen grandes recompensas para quienes participen en la ceremonia para invocar el Gran Cambio. ¡Salve, Tzeentch!

Cuando faltaban cuatro días para la Conjunción, te uniste a los otros cinco miembros de la Secta para recibir las órdenes finales del Magíster Rojo en preparación para este maravilloso evento. Llegaste y te pusiste tus túnicas esperando a que apareciera tu líder. Con todos los demás presentes, esperaste más de lo habitual y luego escuchaste gemidos detrás de las cortinas que conducían a la cámara interior. Apartando la cortina, encontraste al Magíster Rojo agonizante, con un cuchillo entre las costillas. “Nos han traicionado. La ceremonia debe continuar, no dejes que el traidor te detenga...”.

El día que abriste la posada El Gran Roble fue el mejor de tu vida. Habías soñado con poseer un lugar así desde la primera vez que te hospedaste en una posada en el río Talabec en tu camino para comenzar tu vida como iniciado de Sigmar. En el templo destacaste en el combate pero rara vez te interesaba el lado teológico. Con el tiempo te convertiste en guardia del templo y luego te encontraste luchando en el norte como mercenario. Durante esos años perdiste la fe en los dioses del Imperio. ¿Cómo podían permitir que existieran tales terrores? La vida era un sálvese quien pueda hasta que ganaron los Dioses del Caos.

Cuando te retiraste herido, la posada era tuya. Durante años disfrutaste de la vida y te casaste con Helga, el amor de tu vida. Entonces, un día, la Compañía Cuatro Estaciones abrió una posada cercana, rebajando sus precios y tratando de sacarte del negocio. Los comerciantes locales se mantuvieron al margen y no hicieron nada. El difunto Rudd Stimpski te habló de la gloria de Tzeentch y te uniste a la Secta del Tentáculo Rojo. Dos semanas después, la posada Cuatro Estaciones se quemó hasta los cimientos (¡Oh, bendito sea Tzeentch!). Sin embargo, hace tres meses, Cuatro Estaciones comenzó a construir una nueva posada y uno de sus representantes te dijo que estaban decididos a ser la posada más grande de esta parte de Schoppendorf.

Descripción: A los cincuenta tienes sobrepeso y no estás en forma. Tienes el pelo grasiento del trabajo de la cocina y caminas cojeando por la vieja herida en la pierna y la gota está empeorando. En los últimos tres meses has notado que tienes tentáculos como marcas rojas creciendo en tus piernas (algo que le has ocultado a Helga). Verdaderamente una bendición de Tzeentch, pero no te pica ni la mitad.

Hans Albers - Maestro encuadernador

Un hombre orgulloso y algo pomposo, que presume de su melena rubia, es un artesano respetado pero poco querido. Su maestro fue ejecutado hace muchos años por adorar a los dioses prohibidos. Recientemente pasó un tiempo en la cárcel por presuntamente estafar a un rico mercader de Talabheim, pero no crees que haya llegado a ir a juicio.

Karl Segers – Mercader de grano

Un exitoso Mercader de grano, aunque hace unos años estuvo al borde de la bancarrota. Tiene una gran nariz que miras fijamente, pero parece tratar de alejar la atención sobre ella con una gran barba. Segers fue aporreado recientemente pero él afirmó haber caído en el desagüe de Wagstrasse. Lo reclutaste para la secta y crees que será un miembro útil y leal. Sin embargo, sabes que está en deuda con la Compañía de Comercio Hofbauer-Bodelstein.

Ivan van Gerheim - Mercader de madera

Un hombre débil y de aspecto miserable, es representante local de un mercader en Nuln, aunque afirma ser propietario parcial de la empresa. Pasa mucho tiempo de fiesta y recientemente tuvo una acusación de agresión, aunque no parece haber acabado en nada.

Luther Dresden – Flechero

Se ve bien para un hombre de unos cuarenta años, sin embargo, es consciente de que su cabello se desvanece y solo se quita el sombrero para ponerse la túnica. Ha habido rumores frecuentes de que el Gremio de Flecheros deseaba expulsarlo, pero él está orgulloso de su trabajo y con frecuencia usa su ropa de trabajo.

Josef Uppelreik – Escriba

Un hombre astuto en el que no confías, Uppelreik tiene el aspecto de un hombre atormentado. No se ve bien para su edad con la nariz roja por beber demasiado y los dientes negros y podridos. Era escriba de un mercader de madera o un orfebre, pero te enteraste de que lo habían despedido recientemente y ahora no puede encontrar trabajo.

Edmund Consenheim – Aprendiz de artesano

Un apuesto joven que fue criado por el difunto Rudd Stimsky (antiguo miembro). Lo odias porque magnifica tus propias discrepancias físicas. Eso y porque casi todas las noches comparte una cama diferente con una moza. Sin embargo, últimamente lo has visto rascándose involuntariamente la entrepierna y te preguntas si tiene la desagradable enfermedad del “leñador del maestro”. Este pensamiento te produce una profunda satisfacción.

El Magister Rojo

Antes de su muerte era el líder de la Secta. Siempre era el primero en llegar, el último en irse y nunca supiste su identidad. A veces te preocupaba que no confiara en ti y te preguntabas cuál de los otros le conocía mejor.

Tu propuesta como nuevo miembro (si es necesario): Ferdinand "Ferd" Ebert es un guardia de la ciudad que viene a tu posada desde hace muchos años. Está lleno del tipo de amargura que lo hace un buen miembro y agregaría un poco de músculo bienvenido.

Profesiones: Iniciado, Mercenario, Sirviente, Posadero

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
57	41	40	42	42	44	41	40
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	4	3	3	0	5	0

Habilidades: Sabiduría académica (Astronomía), Sabiduría académica (Teología), Criar animales +10%, Charlatanería, Carisma +10%, Sabiduría popular (Bretonia), Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Consumir alcohol, Esquivar +10%, Conducir, Tasar, Cotilleo +20%, Regatear +20%, Sanar, Leer labios, Percepción +20%, Leer/Escribir +10%, Buscar +10%, Lengua secreta (Jerga militar), Prestidigitación, Hablar idioma (Kisleviano) +10%, Hablar idioma (Reikspiel) +10%, Nadar, Oficio (Cocinero)

Talentos: Negociador, Desarmar, Etiqueta, Don de gentes, Recarga rápida, Certero, Sexto sentido, Golpe conmocionador, Robusto, Muy resistente, Muy fuerte, Guerrero nato

Enseres: 14 *co* con 150 *co* más escondidas en el ático, ballesta con 10 virotes (debajo de la barra), daga, posada, armadura mediana (camisa de malla) (un poco apretada actualmente), una muda de buena ropa, escudo, espada, capa y botas impermeables, yesquero.

Edmund Consenheim

Aprendiz de artesano

Morrslieb mira siniestramente a Schoppendorf y los buenos ciudadanos hacen los signos de sus dioses favoritos para protegerse del mal. Eres uno de los pocos que saben que la presencia de la luna anuncia la conjunción de Erantoles, un presagio de la época de Tzeentch. En secreto, la Secta del Tentáculo Rojo, del que eres miembro, liderado por el Magíster Rojo, está trabajando para garantizar que llegue este gran momento. Un Gran Árbitro llegará pronto a la ciudad para dirigir la ceremonia final, la Invocación de Brees. Ese día se prometen grandes recompensas para quienes participen en la ceremonia para invocar el Gran Cambio. ¡Salve, Tzeentch!

Cuando faltaban cuatro días para la Conjunción, te uniste a los otros cinco miembros de la Secta para recibir las órdenes finales del Magíster Rojo en preparación para este maravilloso evento. Llegaste y te pusiste tus túnicas esperando a que apareciera tu líder. Con todos los demás presentes, esperaste más de lo habitual y luego escuchaste gemidos detrás de las cortinas que conducían a la cámara interior. Apartando la cortina, encontraste al Magíster Rojo agonizante, con un cuchillo entre las costillas. “Nos han traicionado. La ceremonia debe continuar, no dejes que el traidor te detenga...”.

Cuando eras niño, un sacerdote de Sigmar te golpeaba continuamente, pero tus padres te dijeron que ese “interés especial” era un regalo de los dioses. Estabas indefenso y esto encendió un profundo odio hacia el culto de Sigmar. En cierto momento no pudiste más y apuñalaste al sacerdote. Sabías que esto podría salir mal para ti y tu familia. Sin embargo, te importaba un comino tu familia, así que huiste a Schoppendorf, donde viviste en las calles hasta que conociste a (el difunto) Rudd Stimpfski. Rudd te ayudó a conseguir un trabajo como aprendiz de artesano en Lucius Missener y te mostró el camino del verdadero dios y el camino hacia la gloria, la riqueza y el poder. Lo único que has aprendido hasta ahora es que la artesanía no es algo en lo que seas particularmente bueno ni te guste. Hace dos años, Rudd tuvo un trágico accidente y se te permitió ocupar su lugar en la secta. Te iniciaste el año pasado y sentiste una profunda satisfacción cuando clavaste el cuchillo en el vientre del iniciado de Sigmar durante tu ceremonia de iniciación.

A los 20 todavía tienes toda tu vida por delante, eres ambicioso, guapo y lo tienes fácil con las damas y, por lo tanto, a menudo te encuentras en la cama de otra. Por desgracia, esto te ha llevado a coger el ‘leñador del maestro’. Los médicos te han dicho que esto significa que la erupción en la zona de la ingle se extenderá y te volverá loco antes de matarte. Aun así, esto tardará alrededor de un año y existe una cura, aunque puedes sentir que nubla tu mente. Sin embargo, es costosa (1000 co) y está fuera de tu alcance por ahora... Sin embargo, sabes que dentro de un par de semanas serás rico y poderoso más allá de tus sueños y luego te encargarás de esta molestia.

Descripción: Eres joven, alto y guapo y estás en el mejor momento de tu vida. Tienes el pelo grueso, largo y negro rizado en una coleta. Tu cuerpo está en buena forma y tiene una *tableta de chocolate* que te encanta mostrar a las damas. En comparación contigo, los demás en la secta son todos unos “viejos gordos”.

Hans Albers - Maestro encuadernador

Un hombre orgulloso y algo pomposo, que presume de su melena rubia, es un artesano respetado pero poco querido. Su maestro fue ejecutado hace muchos años por adorar a los dioses prohibidos. Recientemente pasó un tiempo en la cárcel por presuntamente estafar a un rico mercader de Talabheim, pero no crees que haya llegado a ir a juicio.

Karl Segers – Mercader de grano

Un exitoso Mercader de grano, aunque hace unos años estuvo al borde de la bancarrota. Tiene una gran nariz que miras fijamente, pero parece tratar de alejar la atención sobre ella con una gran barba. Segers fue aporreado recientemente pero él afirmó haber caído en el desagüe de Wagstrasse.

Ivan van Gerheim - Mercader de madera

Un hombre débil y de aspecto miserable, es representante local de un mercader en Nuln, aunque afirma ser propietario parcial de la empresa. Pasa mucho tiempo de fiesta y recientemente tuvo una acusación de agresión, aunque no parece haber acabado en nada.

Luther Dresden – Flechero

Se ve bien para un hombre de unos cuarenta años, sin embargo, es consciente de que su cabello se desvanece y solo se quita el sombrero para ponerse la túnica. Ha habido rumores frecuentes de que el Gremio de Flecheros deseaba expulsarlo, pero él está orgulloso de su trabajo y con frecuencia usa su ropa de trabajo.

Josef Uppelreik – Escriba

Un hombre astuto en el que no confías, Uppelreik tiene el aspecto de un hombre atormentado. No se ve bien para su edad con la nariz roja por beber demasiado y los dientes negros y podridos. Era escriba de un mercader de madera o un orfebre, pero te enteraste de que lo habían despedido recientemente y ahora no puede encontrar trabajo.

Helmet Hegel – Posadero

Propietario de la renombrada posada El Gran Roble en el distrito de Mercaderes, Hegel es el miembro más antiguo del grupo. Con mucho sobrepeso, sudoroso y grasiento, necesita un bastón para caminar. Se rumorea que una vez fue soldado. Escuchaste un rumor de que hace unos años quemó una posada rival de Las Cuatro Estaciones hasta los cimientos.

El Magister Rojo

Antes de su muerte era el líder de la Secta. Siempre era el primero en llegar, el último en irse y nunca supiste su identidad. A veces te preocupaba que no confiara en ti y te preguntabas cuál de los otros le conocía mejor.

Tu propuesta como nuevo miembro (si es necesario): Henke es el otro aprendiz de Lucius, lo conoces desde el día que empezaste en la tienda de Lucius y lo consideras tu amigo.

Profesiones: Aprendiz de artesano

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
27	32	38	40	35	30	30	40
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	4	4	5	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Hablar / Leer/Escribir (Reikspiel), Carisma, Percepción

Talentos: Robusto, Muy resistente, Sangre fría, ¡A correr!, Conducir, Oficio (tallador de madera)

Enseres: 14 *co*, espada, herramientas de artesano, 4 mudas de ropa, armadura ligera (Justillo de cuero), cuchillo

Apéndice II – Hojas de Personajes de Respaldo

Detlef Boll - Aprendiz de flechero

Has sido aprendiz de Luther Dresden desde los seis años. Él te cuida y solo te golpea cuando te equivocas en algo, lo cual sucede a menudo. Sabes que Tzeentch es el mesías que la humanidad está esperando. Herr Dresden es uno de los grandes sacerdotes del Gran Cambiador y será recompensado enormemente.

Profesiones: Sirviente

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
27	25	26	37	32	39	30	25
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	2	3	4	0	2	0

Habilidades: Charlatanería, Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Cotilleo +10%, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Prestidigitación, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Cocinero)

Talentos: Etiqueta, ¡A correr!, Robusto, Muy resistente

Enseres: 2 *c/3 p*, manta, calzones, daga, camisa, zurrón, botas desgastadas

Ferdinand "Ferd" Ebert - Guardia de la ciudad

Has servido a la gente de Schoppendorf durante veinte años y a dónde te ha llevado. Nunca tuviste un ascenso, apenas un aumento de sueldo y rara vez unas vacaciones. Lo mejor de la vida es tomar una copa cada noche en El Gran Roble. Te gustaría demostrarles a todos que se han equivocado y no te importaría darles una buena patada a algunos. De vez en cuando tienes el placer de golpear a alguien en las celdas.

Casco Hegel, dueño del Roble, siempre ha sido bueno contigo. Es el tipo de soldado con el que te hubiera gustado estar en el campo de batalla.

Profesiones: Vigilante

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
40	26	44	33	29	32	37	24
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	11	4	3	4	0	2	0

Habilidades: Sabiduría académica (Leyes), Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Rastrear, Cotilleo +10%, Intimidar, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Sangre fría, Vista excelente, Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Genio aritmético

Enseres: 2 *co*, mochila, manta, calzones, daga, espada, aceite de lámpara, vara larga con lámpara, armadura ligera (Chaqueta de cuero), monedero, camisa, capa andrajosa, uniforme, cubiertos de madera, pichel de madera, botas gastadas

Karl Mann - Zapatero

Cuando miras a los ricos que pasan por delante de la ventana de tu sótano, los desprecias por su vanidad y arrogancia. Reconoces esto como celos pero no puedes evitarlo. Ves a los pobres luchando cada día para alimentar a sus hijos y sabes que algo debe cambiar. Solo Shallya y Ranald se preocupan por la gente.

Que te pidieran unirse a un culto de los dioses prohibidos fue un shock. No podías decirle que no a Josef Uppelreik, el cuñado de tu difunta esposa. Pero cuanto más lo piensas, más te das cuenta de que ese es tu destino. Las autoridades, probablemente corrompidas, no harán nada con esos grupos. Depende de ti descubrir su malvado plan y detenerlo, incluso si eso te cuesta tu propia vida.

Profesiones: Menestral

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
32	45	39	31	32	34	31	37
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	5	0	4	0

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (El Imperio), Conducir, Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (zapatero) +10%

Talentos: Pies ligeros, Puntería, Intelectual

Enseres: 3 co (5 c/-), mochila, manta, calzones, daga, maza, armadura ligera (Justillo de cuero), monedero, camisa, cubiertos de madera, pichel de madera, botas buenas, herramientas de zapatero

Ragen Stresemann - Recaudador

Has servido a la gente de Schoppendorf durante veinte años y a dónde te ha llevado. Nunca tuviste un ascenso, apenas un aumento de sueldo y rara vez unas vacaciones. A cambio te odian. Pensaste que la Tormenta del Caos los barrería a todos y te hubieras alegrado.

Ivan van Gerheim siempre ha sido bueno contigo, algunas monedas de vez en cuando por mirar hacia otro lado en la puerta, y tú lo respetas.

Profesiones: Burgués

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
31	36	30	33	37	32	26	31
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	1	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Conducir, Tasar, Gossip+10%, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel) +10%, Hablar idioma (Tileano)

Talentos: Negociador, Reflejos rápidos, Intelectual, Muy resistente

Enseres: 2 co, ábaco, mochila, manta, calzones, daga, arma de mano, linterna, una muda de ropa buena, monedero, camisa, capa andrajosa, cubiertos de madera, pichel de madera, botas gastadas

Eckhart Fichte - Escriba

Has trabajado como escriba en el templo durante cinco años. Con el tiempo llegaste a adorar de verdad a Sigmar, recurriendo a él cuando la Tormenta del Caos barría el Imperio. Sin embargo, te dijeron que eras demasiado mayor para convertirte en clérigo. Luego, la semana pasada, el Padre Bormann se te acercó y te dijo que un hombre llamado Hans Albers podría acercarse a ti para unirse a un grupo secreto. Debías hacerlo y proteger a Hans Albers, asegurarte de que llevara a cabo su misión y asegurarte de que “demostró su lealtad al Imperio”.

Profesiones: Escriba

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
32	28	35	29	37	30	30	36
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	2	4	1	0	3

Habilidades: Sabiduría académica (Teología), Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo +10%, Percepción, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Bretón), Hablar idioma (Clásico), Hablar idioma (Reikspiel), Hablar idioma (Tileano), Oficio (Calígrafo)

Talentos: Lingüística, Imitador, Sexto sentido

Enseres: 7 co, 5 cerillas, un par de velas, mochila, manta, calzones, daga, hacha, cuchillo, monedero, camisa, capa andrajosa, cera, cubiertos de madera, pichel de madera, botas gastadas, material de escritura

Friedrich Zimmer - Mercader

No fuiste muy buen Mercader pero eres un buen político. Has trabajado duro para ascender en la escala dentro del Gremio de Mercaderes. Sin embargo, ahora estás siendo bloqueado por aquellos que se ven a sí mismos como “verdaderos” mercaderes. Quieres ascender más y no te importa cómo hacerlo.

Unirse a una secta es un riesgo, pero ¿qué han hecho los Dioses del Imperio por ti? Si todos estos sectarios son como ese debilucho de Karl Segers, entonces deberías estar al cargo en poco tiempo.

Profesiones: Menestral, Mercader, Burgués

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
28	32	27	27	35	37	36	29
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	2	4	0	1	0

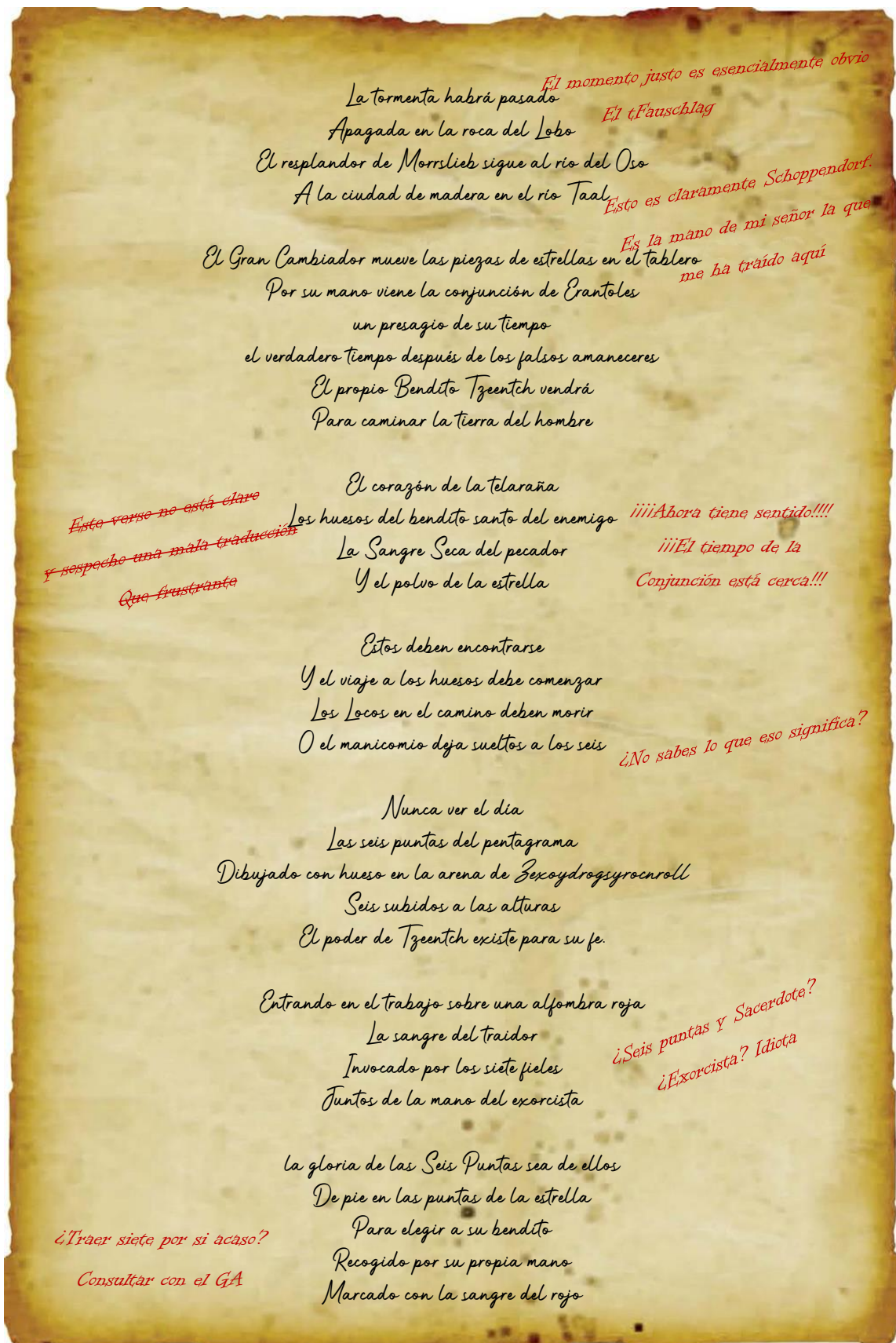
Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Conducir +10%, Tasar +10%, Cotilleo +20%, Regatear +10%, Percepción +10%, Leer/Escribir, Buscar, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Reikspiel) +10%, Hablar idioma (Tileano), Oficio (Mercader) +10%

Talentos: Negociador, Reflejos rápidos, Puntería, Intelectual

Enseres: 24 co (20 en casa, 50 co en el Banco de Marhler y Marhler), ábaco, cuchillo, tres mudas de ropa buena, monedero de terciopelo, camisa, capa hecha andrajosa

Apéndice III – Documentos

La profecía de von Bromell-Hidenburg of Hidenburg (Documento 1)



Compañía de Teatro Talagrad. Nombre de Lutén

2 huevos

Repollo

Cerveza

Pan

Jabón

Recoger túnicas de Silas (rojás con ribete de terciopelo).

Recoger máscaras (Madera lisa -con laca negra- salvo los tentáculos y agujeros para los ojos (marcar con el signo de Tzeentch)

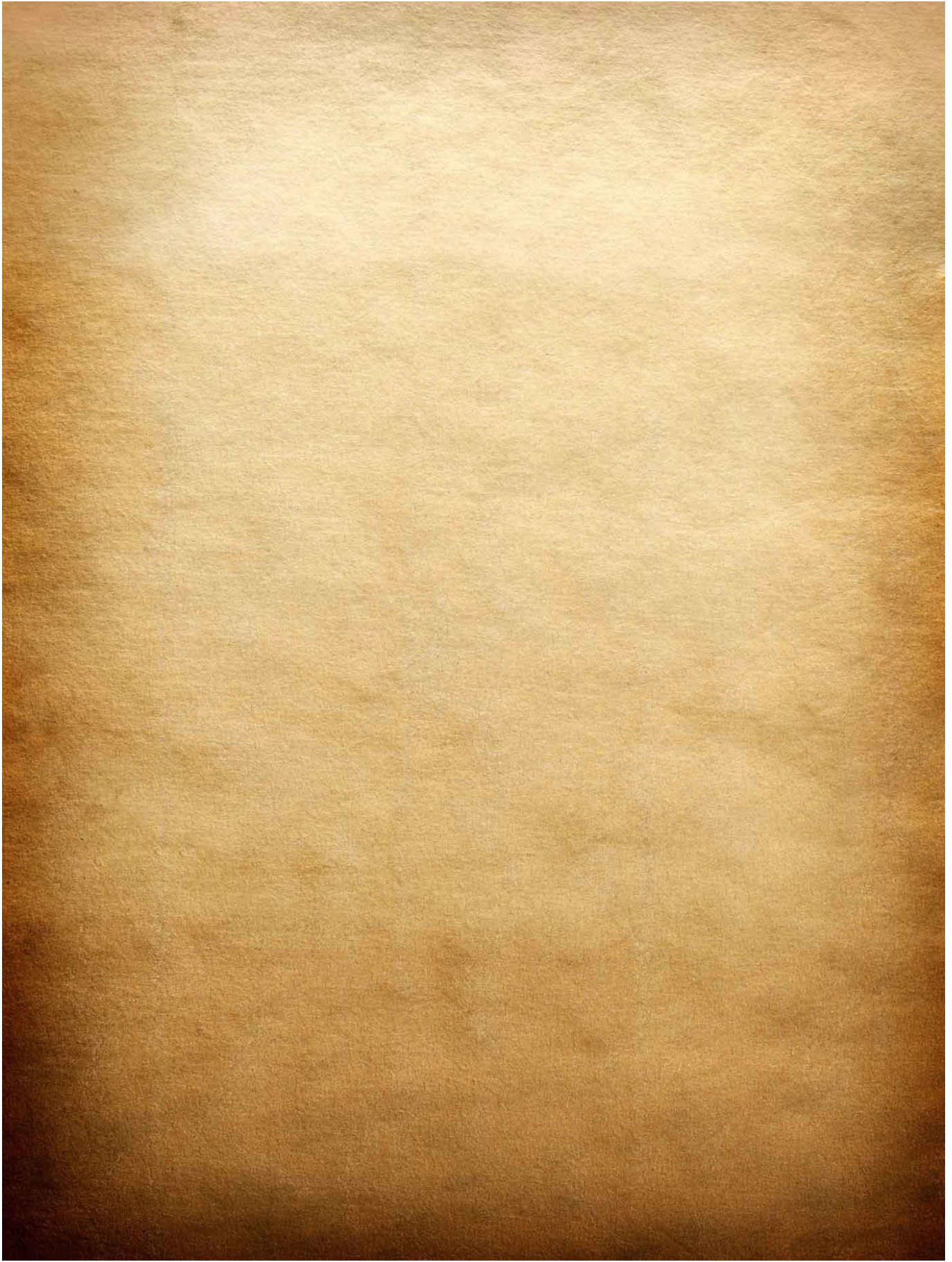
Comprar ingredientes para el polvo de Zexoydregsyrocroll (Corazón de bestia del bosque (matada con la daga ceremonial), huesos del santo bendito del enemigo (San Barak el Corazón Sangrante), las colas de tres ratones ciegos, medio cubo de tiza, sangre desecada de un malhechor convicto (1 litro), la telaraña de una araña que se ha dado un festín con moscas o gusanos que han comido muertos humanos, lágrimas benditas de paloma (almacenadas en la vejiga de un cerdo durante un día y una noche). Convertir en polvo para hexagrama.

Pulir Daga ceremonial

Reunirse con el Gran Árbitro en la puerta Este a las campanadas de las tres de la tarde

Sacrificio principal (Vida)

Invocar a Tzeentch en la Conjunción de Erantoles y deleitarse con su gloria.



Lista de cosas por Hacer (Documento 2 legible)

Recoger túnicas de Silas (rojas con ribete de terciopelo).

Recoger máscaras (Madera lisa -con laca negra- salvo los tentáculos y agujeros para los ojos (marcar con el signo de Tzeentch)

Comprar ingredientes para el polvo de *Zexoydrogsyrocnroll*:

- Corazón de bestia del bosque (matada con la daga ceremonial);
- huesos del santo bendito del enemigo (San Barak el Corazón Sangrante);
- las colas de tres ratones ciegos;
- medio cubo de tiza;
- sangre desecada de un malhechor convicto (1 litro^{*});
- la telaraña de una araña que se ha dado un festín con moscas o gusanos que han comido muertos humanos;
- lágrimas benditas de paloma (almacenadas en la vejiga de un cerdo durante un día y una noche).

Convertir en polvo para hexagrama.

Pulir Daga ceremonial

Reunirse con el Gran Árbitro en la puerta Este a las campanadas de las tres de la tarde

Sacrificio principal (Vida)

Invocar a Tzeentch en la Conjunción de Erantoles y deleitarse con su gloria.

El Sueño (Documento 3)

Estos documentos se entregan si los PJs acampan en el bosque (antes del ataque de los Hombres Bestia). Elimina cualquiera que se relacione con los PJs que ya no están presentes. El resto debe entregarse a los jugadores. Se sugiere a los jugadores entre paréntesis, pero puedes mezclarlo como quieras.

PJ1 (Hans Albers)

El resplandor de Morrslieb implica que la noche no es oscura, excepto por las sombras de los árboles. Si fueras nervioso, creerías que podría haber movimiento por ahí. A medida que el fuego se apaga, tus compañeros comienzan a quedarse dormidos o ya lo están. Pero luego te das cuenta de que **Karl Segers** no está aquí. No, está allí, dirigiéndose (a escondidas) hacia Ivan van Gerheim, con un cuchillo en la mano.

PJ2 (Karl Segers)

El resplandor de Morrslieb implica que la noche no es oscura, excepto por las sombras de los árboles. Si fueras nervioso, creerías que podría haber movimiento por ahí. A medida que el fuego se apaga, tus compañeros comienzan a quedarse dormidos o ya lo están. Pero luego te das cuenta de que **Luther Dresden** no está aquí. No, está allí, dirigiéndose (a escondidas) hacia los demás, con un cuchillo en la mano.

PJ3 (Luther Dresden)

El resplandor de Morrslieb implica que la noche no es oscura, excepto por las sombras de los árboles. Si fueras nervioso, creerías que podría haber movimiento por ahí. A medida que el fuego se apaga, tus compañeros comienzan a quedarse dormidos o ya lo están. Pero luego te das cuenta de que **Hans Albers** está mirando hacia los demás con su mano en el arma como si estuviera listo para atacar.

PJ4 (Helmet Hegel)

El resplandor de Morrslieb implica que la noche no es oscura, excepto por las sombras de los árboles. Si fueras nervioso, creerías que podría haber movimiento por ahí. A medida que el fuego se apaga, tus compañeros comienzan a quedarse dormidos o ya lo están. Pero luego te das cuenta de que **Josef Uppelreik** está señalando hacia los árboles. Miras para asegurarte y él lo vuelve a hacer, entonces algo brilla en el bosque.

PJ5 (Josef Uppelreik)

El resplandor de Morrslieb implica que la noche no es oscura, excepto por las sombras de los árboles. Si fueras nervioso, creerías que podría haber movimiento por ahí. A medida que el fuego se apaga, tus compañeros comienzan a quedarse dormidos o ya lo están. Pero luego te das cuenta de que **Helmet Hegel** no está aquí. No, está allí, dirigiéndose (a escondidas) hacia los demás, con un cuchillo en la mano.

PJ6 (Ivan van Gerheim)

El resplandor de Morrslieb implica que la noche no es oscura, excepto por las sombras de los árboles. Si fueras nervioso, creerías que podría haber movimiento por ahí. A medida que el fuego se apaga, tus compañeros comienzan a quedarse dormidos o ya lo están. Entonces te das cuenta de que **Josef Uppelreik** no está aquí. No, está allí, escabulléndose hacia el bosque. Os está dejando a todos, o peor, yendo al encuentro de vuestros enemigos.

Mutaciones (Documento 4)

Cuando un PJ gane una mutación, el DJ debería pedirle que escoja una de los siguientes al azar. Puedes cortarlos como tiras y dejar que el jugador elija.

Una mutación (Crece por completo en el transcurso de unas pocas horas)

Pensaste que solo era un dolor de cabeza, pero ahora sabes lo contrario. Tzeentch ha creído conveniente bendecirte con un regalo. Ahora tienes un ojo en la nuca. Tu visión puede estar un poco bloqueada debido a tu cabello, pero puedes ver con suficiente claridad.

Una mutación (Crece por completo en el transcurso de unas pocas horas)

Pensaste que era solo una erupción; tu piel te ha picado durante días. Pero ahora entiendes que Tzeentch ha creído conveniente bendecirte. Tu piel se endurece y el dolor que sientes se reduce (1 PA en todo el cuerpo).

Una mutación (Crece por completo en el transcurso de unas pocas horas)

Pensaste que era solo una erupción; tu piel te ha picado durante días. Pero ahora tienes un par de alas coriáceas moradas. Las alas se doblan a un pequeño bulto.

Una mutación (Crece por completo en el transcurso de unas pocas horas)

Al principio pensaste que tu trasero dolorido era el viejo problema que estaba actuando. Pero algo estaba creciendo y ahora tienes una criatura que viste en un libro una vez, y sabes que el veneno corre dentro de ti (+1 Ataque, venenoso).

Una mutación (Crece por completo en el transcurso de unas pocas horas)

Tu mano y tu brazo han estado mal y te empezaron a picar. Pero ahora se han convertido en un largo tentáculo. +20 Agilidad para la Iniciativa.

Visiones y Locura (Documento 5)

Cuando un PJ obtiene una visión, el DJ debería pedirle que escoja una de los siguientes al azar. Puedes cortarlos como tiras y dejar que el jugador elija. El Documento de locura se puede dar si algún PJ gana un Punto de Locura.

Una Visión

Tzeentch te ha enviado una visión de un castillo en el bosque. Estás allí rodeado de mujeres hermosas, cofres de tesoro en el suelo. Sabes que todo esto será tuyo, un regalo de Tzeentch para ti.

Una Visión

Tzeentch te ha enviado una visión de un gran edificio de piedra en el bosque. Estás allí rodeado de mujeres hermosas, cofres de tesoro en el suelo. Sabes que todo esto será tuyo, un regalo de Tzeentch para ti.

Una Visión

Ves a Schoppendorf expuesto ante ti, su gente muerta o esclavizada. Ves a aquellos que conoces y que una vez te importaron pero ya no te importan; porque te sientas en un gran trono con cinco escalones, cada uno de ellos con los huesos de uno de tus camaradas. (Gana 1 Punto de Locura).

Una Visión

Ves a Schoppendorf expuesto ante ti, su gente muerta o esclavizada. Ves a aquellos que conoces y que una vez te importaron pero ya no te importan; porque te sientas en un gran trono con cinco escalones, cada uno de ellos con los huesos de uno de tus camaradas. (Ganas 1 Punto de Locura).

Una Visión

Ves seis insectos hurgando en la tierra. Todos ven un trozo de comida y pelean entre ellos intentando llegar allí. Solo cuando es demasiado tarde se dan cuenta de que la comida no es más que la trampa de una criatura que te traga todo entero. (Ganas 1 Punto de Locura).

Una Visión

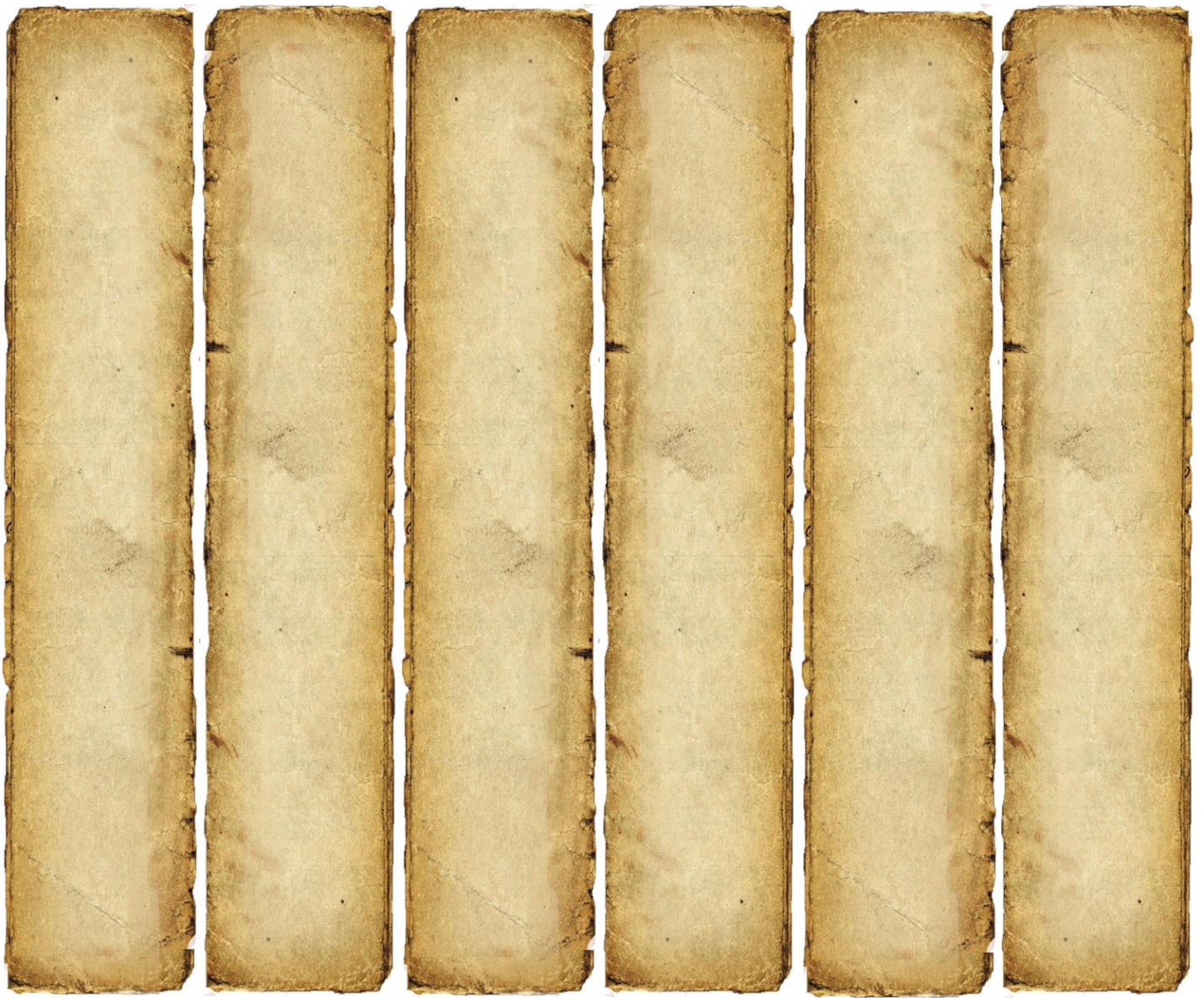
Schoppendorf arde debajo, puedes sentir el dolor de su gente y sabes que has pecado contra Sigmar. Serás juzgado.

Locura

Todo está tan claro ahora. El potente y poderoso Tzeentch te ha dejado ver que lo controla todo. Él te ha elegido para que seas su líder entre los hombres. Los demás son todos meros peones en este plan. Cuando llegue el momento, derrotarás al Gran Árbitro y tomarás el lugar que te corresponde como líder y los demás reconocerán tu grandeza. Lo difícil será apostar tu tiempo, ser paciente con tus seguidores...

La Canción del Cambiador (Documento 6)

1	2	3	4	5	6
<i>Gran</i>	<i>Cambiador</i>	<i>abre</i>	<i>los</i>	<i>portales</i>	<i>entre</i>
<i>los</i>	<i>dioses</i>	<i>y</i>	<i>mortales</i>	<i>poder</i>	<i>fluye</i>
<i>libremente</i>	<i>mientras</i>	<i>crece</i>	<i>nuestra</i>	<i>magia</i>	<i>ahora</i>
<i>es</i>	<i>el</i>	<i>momento</i>	<i>de</i>	<i>dar</i>	<i>nuestras</i>
<i>almas</i>	<i>nosotros</i>	<i>damos</i>	<i>nuestra</i>	<i>sangre</i>	<i>para</i>
<i>así</i>	<i>abrir</i>	<i>la</i>	<i>puerta</i>	<i>nosotros</i>	<i>seis</i>
<i>debemos</i>	<i>elegir</i>	<i>uno</i>	<i>la</i>	<i>sangre</i>	<i>del</i>
<i>traidor</i>	<i>morir</i>	<i>en</i>	<i>el</i>	<i>centro</i>	<i>de</i>
<i>las</i>	<i>puntas</i>	<i>y</i>	<i>dar</i>	<i>las</i>	<i>seis</i>
<i>puntas</i>	<i>de</i>	<i>poder</i>	<i>para</i>	<i>ser</i>	<i>de</i>
<i>ellos</i>	<i>Sobre</i>	<i>la</i>	<i>punta</i>	<i>de</i>	<i>las</i>
<i>estrellas</i>	<i>para</i>	<i>elegir</i>	<i>a</i>	<i>nuestro</i>	<i>bendito</i>
<i>Jzeentch</i>	<i>Jzeentch</i>	<i>Jzeentch</i>	<i>Jzeentch</i>	<i>Jzeentch</i>	<i>Jzeentch</i>
<i>eligeme</i>	<i>eligelo</i>	<i>eligelos</i>	<i>eligele</i>	<i>eligeme</i>	<i>ahora</i>



Apéndice IV – Los Aventureros

Los aventureros, liderados por Peter Koller, son un grupo de compañeros íntimos. Confían en gran medida el uno en el otro, incluso si discuten. Están decididos a hundir la secta. Los aventureros se pueden jugar de forma similar a como deberían actuar los PJs.

Peter Koller

Koller es un hombre alto y curtido con una gran cicatriz en el lado derecho de la garganta. Piensa antes de hablar, pero es rápido para tomar la decisión correcta. Es esto y su fría seguridad y competencia lo que lleva a los hombres a seguirlo. Esto no siempre fue así. Hace apenas unos años era un pescador reservado y tímido en el Talabec. Cuando llegó la Tormenta del Caos, se ofreció como voluntario para luchar por el Imperio y sobrevivió lo suficiente como para comandar su propio barco. Él y sus hombres casi mueren después de ser traicionados por un superior que había vendido su alma a los dioses prohibidos. Después de la Tormenta, fue atormentado por lo que vio y juró cazar y luchar contra el Caos. Reuniendo una banda de chusma a su alrededor, se enteró de que un sectario se había escondido en Schoppendorf.

Profesiones: Guardia Marina, expescador

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
31	50	37	41	42	41	37	31
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	4	5	0	0	1

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Sabiduría popular (Tierras Desoladas), Consumir alcohol, Esquivar, Cotilleo, Regatear, Intimidar, Remar + 10%, Supervivencia, Percepción, Navegar, Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Nórdico), Hablar idioma (Reikspiel), Nadar +10%, Oficio (Mercader)

Talentos: Pies ligeros, Recio, Puntería, Orientación, Desenvainado rápido, Golpe poderoso, Golpe conmocionador

Enseres: 10 metros de cuerda, 11 *co*, mochila, manta, calzones, ballesta con 10 virotos, daga, anzuelo y sedal, garfio, arma de mano, armadura ligera (Chaqueta de cuero), monedero, escudo, camisa, lanza, cubiertos de madera, capa andrajosa, pichel de madera, botas usadas

Grundi Ironatoes

Hijo de un artesano de Altdorf, Ironatoes se sintió agobiado por su aprendizaje y la sociedad Enana de Altdorf. A medida que se filtraban las noticias de la creciente amenaza de la Invasión del Caos, Ironatoes se

inspiró en las historias de su abuelo sobre los héroes Enanos de antaño para unirse a los Guardia Marina. Allí luchó codo con codo con Peter Koller y el humano se ganó su lealtad. Cuando Koller le dijo a Ironatoes lo que pretendía hacer, Ironatoes juró que estaría a su lado.

Profesiones: Guardia Marina, exmenestral

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
49	27	32	28	26	49	41	19
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	3	3	3	0	0	1

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (Enanos), Sabiduría popular (Tierras Desoladas), Consumir alcohol, Esquivar, Conducir, Tasar, Regatear, Intimidar, Percepción, Leer/Escribir, Remar, Lengua secreta (Jerga militar), Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Khazalid), Hablar idioma (Reikspiel), Nadar, Oficio (Joyero) +10%, Oficio (Minero)

Talentos: Desarmar, Artesanía enana, Odio visceral, Visión nocturna, Resistencia a la magia, Intelectual, Audaz, Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Robusto

Enseres: 10 metros de cuerda, 21 *co*, manta, arco con 10 flechas, calzones, daga, garfio, arma de mano, armadura ligera (Chaqueta de cuero), Armadura ligera (Justillo de cuero), monedero, escudo, camisa, zurrón, capa andrajosa, cubiertos de madera, pichel de madera, botas gastadas

Heinz Lachmann

El tercer hijo de un noble pobre de Ostland, Lachmann fue enviado al Templo para elevar el estatus de la familia. Sin embargo, por mucho que lo intentó, Lachmann no logró alcanzar el estándar requerido. Sin embargo, sus superiores reconocieron sus habilidades con las letras y lo enviaron a un monasterio rural. Allí durante ejerció su oficio durante veinte años, feliz con su trabajo. Un verano lo enviaron a Wolfenburgo para encontrarse con un noble que deseaba encargar un libro sagrado. Lachmann se encontró en un mundo posterior a La Tormenta del Caos y estaba aterrizado. Sintió que había desperdiciado su vida escondiéndose y partió para luchar contra el Caos. Peter Koller y su grupo lo salvaron de ser golpeado en una pelea de taberna y ha estado con ellos desde entonces. Mayor que los demás, se siente responsable de ellos. La reciente muerte de uno de los integrantes

del grupo, Sebastien Kohl, le ha afectado profundamente.

Profesiones: Iniciado, Escriba

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
43	40	43	35	37	41	39	37
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Astronomía), Sabiduría académica (Teología) +10%, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Cotilleo, Sanar, Percepción +10%, Leer/Escribir +10%, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Bretón), Hablar idioma (Clásico) +10%, Hablar idioma (Reikspiel) +20%, Oficio (Calígrafo)

Talentos: Lingüística, Suerte, Don de gentes, Resistencia a venenos, Muy fuerte, Guerrero nato

Enseres: 9 *co*, 5 cerillas, un par de velas, mochila, manta, calzones, daga, arma de mano, libro con ilustraciones, cuchillo, monedero, símbolo religioso, túnicas, camisa, zurrón, capa andrajosa, cera, cubiertos de madera, pichel de madera, botas gatadas, equipo de escritura

Boris Valheim

El hijo ilegítimo de un barón cuya tierra se extendía más allá de la frontera del Imperio y Kislev. Su padre lo educó y Boris era uno más de la familia, aunque nunca supo que otros miembros de la familia estaban resentidos con él. Tras morir su padre, el nuevo Barón, su medio hermano, le exilió del único hogar que había conocido. Los siguientes años de la vida de Valheim vivió por su ingenio, aprendiendo a mantenerse jugando a las cartas y haciendo trampas.

Conoció a Peter Koller y a los demás cuando viajaban por la misma carretera. Valheim vio que Koller tenía un propósito en la vida y descubrió que era algo que quería y lo siguió desde ese día.

Profesiones: ex Noble, Jugador profesional

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
40	36	35	31	40	40	32	49
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Charlatanería, Carisma +10%, Mando, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Tasar, Jugar, Cotilleo +20%, Percepción, Actuar (Músico),

Leer/Escribir +10%, Montar, Prestidigitación, Hablar idioma (Reikspiel) +10%

Talentos: Oído aguzado, Etiqueta, ¡A correr! o Suerte, Suerte, Imitador, Especialista en armas (Esgrima), Especialista en armas (Parada)

Enseres: 9 *co*, mochila, manta, calzones, daga, baraja de cartas, dados, florete, arma de mano, joyas por valor de 40 *co*, armadura ligera (Justillo de cuero), main gauche, indumentario de noble, monedero, caballo de monta con silla y arreos, camisa, capa andrajosa, cubiertos de madera, pichel de madera, botas gastadas

Carlotta Bach

Hija menor de un trabajador contratado, Bach se rebeló contra la crueldad trivial de sus superiores. Sin embargo, no fue hasta que los reclutadores llegaron a su aldea para decirles todo lo que necesitaban para luchar por el Imperio de Sigmar “para proteger todo lo que les había dado” que ella estalló. Mató al soldado que arrastraba a su hermano afuera para unirse y luego huyó al bosque. Allí se unió a una banda de forajidos que se aprovechaban de los viajeros. Era una vida dura y cualquier romance pronto se esfumaba.

Una tarde se encontró explorando a Peter Koller y sus compañeros. Mientras escuchaba, vislumbró una vida con un propósito. Siguiendo al grupo, los ayudó a luchar contra un ataque de trasgos y se unió a ellos. Está orgullosa de lo que hace. Bach suele proporcionar apoyo de arquería para el grupo.

Profesiones: Forajido

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
35	42	32	34	32	38	34	30
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Esconderse, Esquivar, Cotilleo +10%, Percepción, Montar, Escalar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel), Nadar

Talentos: Vista excelente, Puntería, Certero, Callejeo

Enseres: 14 *co*, mochila, manta, arco con 20 flechas, calzones, daga, arma de mano, armadura ligera (Justillo de cuero), monedero, escudo, camisa, capa andrajosa, cubiertos de madera, pichel de madera, botas gastadas

Apéndice V – Otros PNJs

Fanáticos

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
26	31	33	31	34	28	37	34
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Teología), Carisma, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Cotilleo, Intimidar, Leer/Escribir, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Sangre fría, Recio, Don de gentes, Resistencia a enfermedades, Especialista en armas (Mayal), Muy fuerte

Enseres: 7/6, mochila, manta, botella de espirituoso de buena artesanía, calzones, daga, mayal, arma de mano, armadura ligera (Chaqueta de cuero), monedero, camisa, capa andrajosa, cubiertos de madera, pichel de madera, botas gastadas

Patrullas de Caminos

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
24	34	36	29	30	34	39	24
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	2	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Conducir, Rastrear, Cotilleo, Orientación, Supervivencia, Percepción, Montar, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Sangre fría, Desenvainado rápido, Especialista en armas (Pólvora), Robusto

Enseres: 10 metros de cuerda, 5 co, manta, calzones, daga, arma de mano, armadura ligera (chaqueta de cuero), caballo de guerra ligero con silla y arreos, armadura mediana (camisa de malla), pistola con 10 tiros, monedero, escudo, camisa, zurrón, capa andrajosa, cubiertos de madera, pichel de madera, botas gastadas

Leñador

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
27	35	32	35	34	33	28	30
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Escondarse, Rastrear, Cotilleo, Percepción, Escalar, Lengua secreta (Jerga Montaraz), Código secreto (Montaraz), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Pies ligeros, Puntería, Visión nocturna, Errante, Especialista en armas (A dos manos)

Enseres: 2d10 co, material de contraveneno, mochila, manta, calzones, daga, gran arma (hacha a dos manos), arma de mano, armadura ligera (Chaqueta de cuero), monedero, camisa, capa andrajosa, cubiertos de madera, pichel de madera, botas gastadas

Hombre Bestia de Khorne

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
40	25	35	45	35	24	24	24
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	5	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Rastrear, Intimidar +10%, Supervivencia, Percepción, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Lengua Oscura)

Talentos: Sentidos desarrollados, Amenazador, Errante

Reglas Especiales:

1. Sed de sangre, Cíclope
2. Pinza, Múltiples llagas

Puntos de Armadura: Brazos 1, Cuerpo 0, Piernas 1

Armas: Hacha/Pinzas

Necrófagos

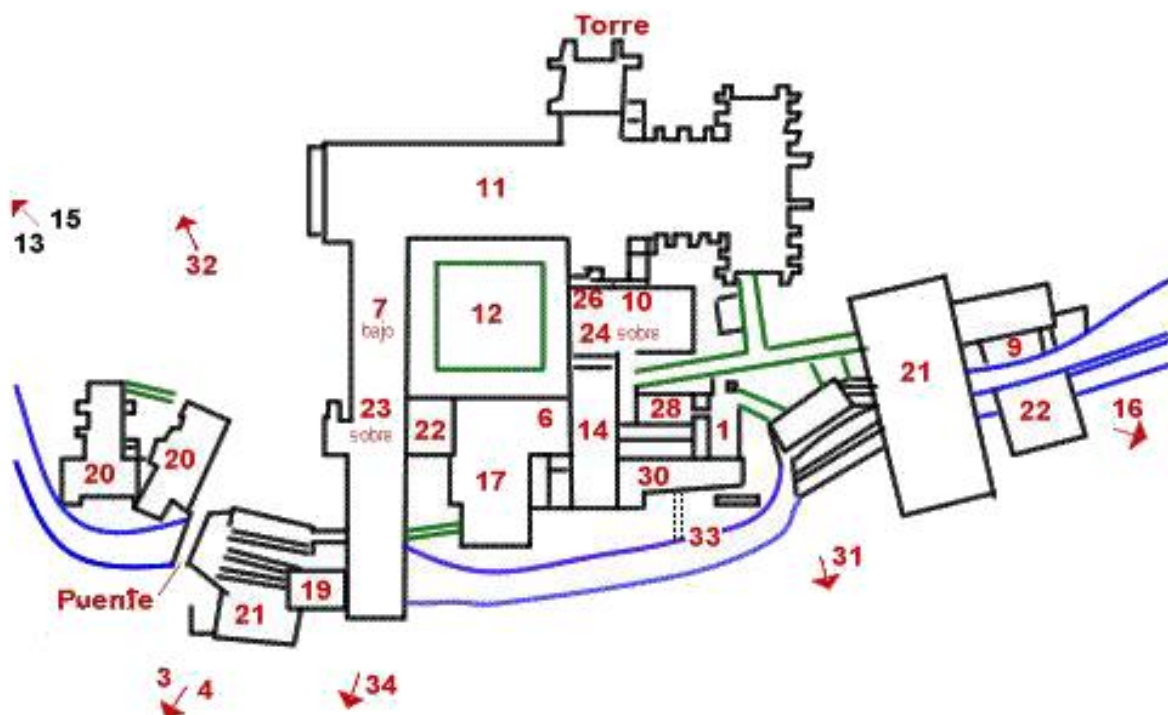
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
32	0	37	45	34	18	31	5
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	11	3	4	4	0	6	0

Habilidades: Escondarse, Percepción, Supervivencia, Escalar, Movimiento silencioso, Seguimiento, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Intrépido, Temible, Armas naturales, Visión nocturna, Errante

Reglas Especiales: Los objetivos heridos por el ataque de un Necrófago deben hacer una Tirada de Resistencia Desafiante (-10%) o sufrir 2 heridas adicionales

Apéndice VI – El Monasterio



<http://www.britainexpress.com/History/medieval-monastery-map.htm>

Nota: no se enumeran los elementos no visibles en este plano.

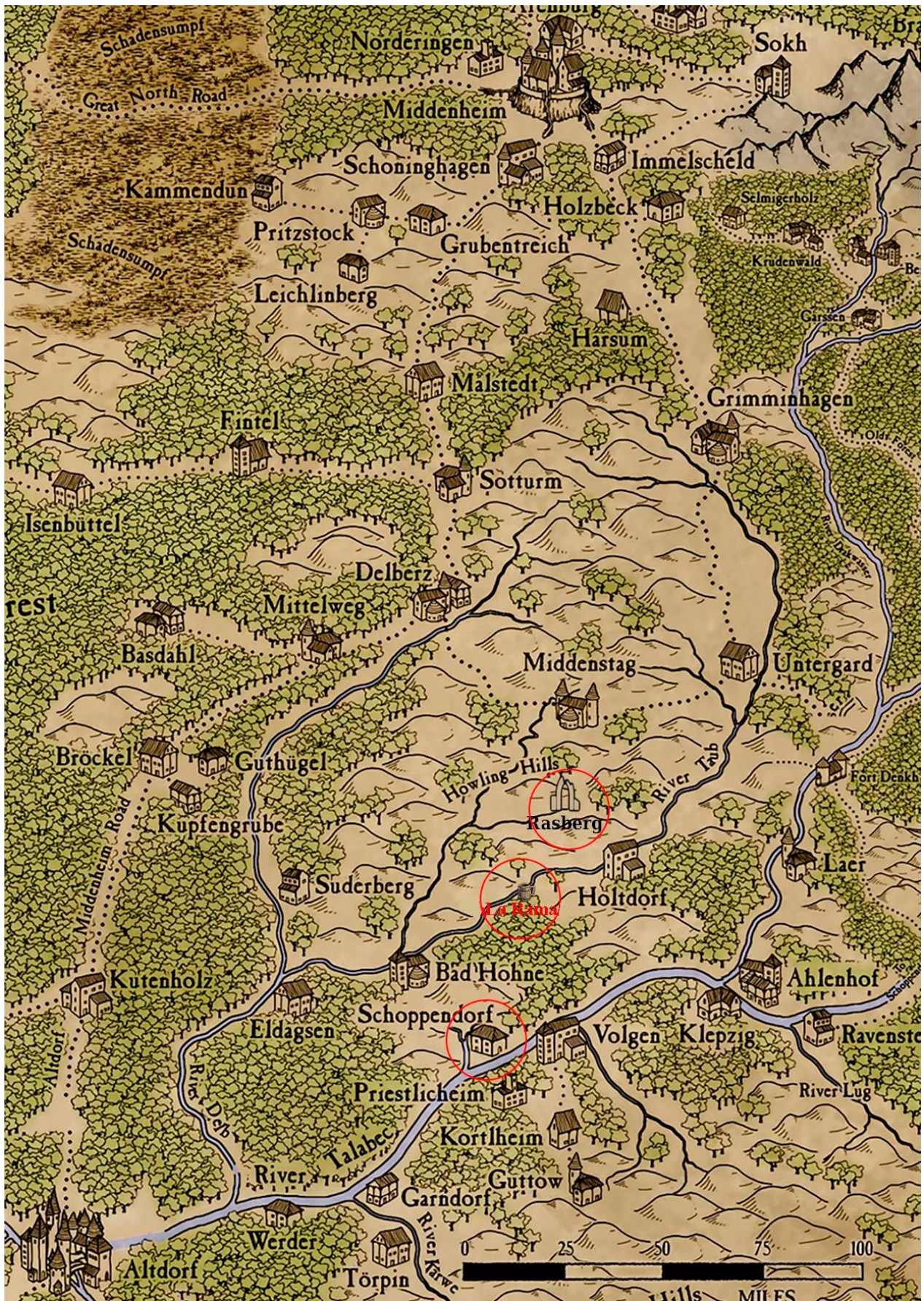
- | | | |
|--|---|---|
| 1 Casa del abad o prior | 15 Granja – Ruinas | 24 Biblioteca - Vacía de objetos de valor. |
| 3 Panadería - Ruinas | 16 Estanques de peces – Agua estancada | 26 Escaleras nocturnas: permitían el paso desde el dormitorio a la iglesia para los servicios nocturnos. |
| 4 Cervecería – Ruinas | 17 Casa Frater - A veces llamado "frater" o "refectorio" - el comedor. | 28 Celdas de prisión: un monje o hermano laico puede ser confinado en una celda por transgresiones graves. |
| 6 Calefactory - una sala de calentamiento | 19 Retretes - letrinas. | 30 Reredorter - Habitaciones pequeñas en la parte trasera de la dorter (dormitorio) con asientos y agua corriente. |
| 7 Cellarium - Un almacén subterráneo | 20 Casas de Huéspedes – destruidas | 31 Forja - Ubicado lejos de los edificios principales debido al riesgo de incendio. |
| 9 Capillas | 21 Enfermería - la enfermería del monasterio, con su propia capilla y cocinas. Quemado. | 32 Establos |
| 10 Sala capitular - las salas de reunión para el cuerpo administrativo del monasterio. Falta techo. | 22 Cocina – la cocina estaba en un edificio separado debido al riesgo de incendio. Restos. | 33 Cloaca: rota y desmoronada |
| 11 Templo | 23 Dormitorio de los hermanos laicos: el hermano laico no era un monje de pleno derecho. Hizo votos religiosos, pero se centró en una vida de trabajo manual, lo que permitió a los monjes dedicar más tiempo a la erudición y la contemplación. | 34 Talleres |
| 12 Claustro - un espacio abierto, con una fuente destrozada en el centro. | | |
| 13 Molino de maíz | | |
| 14 Dormitorio - llamado "dorter" del bretoniano "dortoir", los dormitorios de los monjes. | | |

Apéndice VII – Schoppendorf

- Lugares de Interés -

<p>ALTTADT</p> <ol style="list-style-type: none"> La misión de los pescadores Plaza del Mercado Templo de Sigmur Oficina de Capitán M. arthma Hermosa Reikhardt Templo de Shallya Hermana Estyrs <p>ANGENHEIMBERG</p> <ol style="list-style-type: none"> Lugy y Salvatore Antiguo Teatro Jale Casa Pfaffbacher Parque Pfaffbacher El Nuevo Reikhardt Hotel Amas de Pfaffbacher <p>DAWIHALI</p> <ol style="list-style-type: none"> Rechter y Doretta Amas de Wallinger Casa Rumsler Misión de Von Grissendamm Mercado de Karsten <p>GRISSENDAMM</p> <ol style="list-style-type: none"> La Misión del Portal Indio de Meer Templo de Morr Ferry de M. aser Forada La Vela <p>HANDELSWIERTE</p> <ol style="list-style-type: none"> Grumo de Mercaderes Templo de Verena Fortaleza del Pescador Grumo de Capataces Nuevo Templo de Sigmur Bazar Escotónico Handrich Pasaderos Redrich Decoraciones Pantera <p>HOCHPEIF</p> <ol style="list-style-type: none"> Cuartel del Ejército del Estado El M. ocho no C. estrado Establos Volkshilfer Instituto Pfaffbacher <p>KANONENTOR</p> <ol style="list-style-type: none"> Perrens Grissen Casa Frabricante Grumo de M. ieros Puerta del Cañón Torre del Reikhardt <p>KHAZID SLUMBOL</p> <ol style="list-style-type: none"> Clanhal Puerto de Darviksson Orgullo de Grunir 	<p>KHOLEVIERTE</p> <ol style="list-style-type: none"> Plaza del Carbón Asilo para Pobres Templo de Myrmiada A. hucón Grissen El Magnus Fortaleza Aern <p>MIDDENPLATZ</p> <ol style="list-style-type: none"> Ayuntamiento Mercado de la Plaza Central Gran Templo de Sigmur Hermanidad Templos Palacio de Justicia <p>NELSTADT</p> <ol style="list-style-type: none"> Casa Feik Grumo de Carpinteros Compañía La Bola de Cañón Espres <p>NORDENHAMM</p> <ol style="list-style-type: none"> Compañía Cuatro Estaciones Mercado de Sigmur Edificio Barquero Ferry <p>NORDHAFFEN</p> <ol style="list-style-type: none"> Concierto Kotobel La Cabera Superior Grumo de Barqueros El Cabado Alzanat Casa Stevedore <p>OSTHAFFEN</p> <ol style="list-style-type: none"> Almacén de Pólvora La Canción de Lotley Templo del Aveño Feik Puerta del Nubunio <p>PFFENNINGLAND</p> <ol style="list-style-type: none"> Boticario Grunfeld Grande Imprentas Imperiales Hospicio Grissenwald Shéf. Basecu. é. di Marco Hijos de A. hlen <p>SUDWNAD</p> <ol style="list-style-type: none"> Puerto de Guardia Sepp's Torre Feikblast Círculo de Gungig <p>WESTBANK</p> <ol style="list-style-type: none"> Comercio de Gfiegle Casa Grissenwald <p>WESTHAFFEN</p> <ol style="list-style-type: none"> El Conde de Eronce Sabón de los Chuchas de Fdo
---	--

Apéndice VIII- Zona de Schoppendorf



- Encuadernador -

Hans Albers

Hans Albers

- Encuadernador -

- Mercader de Madera -

Ivan van Gerheim

Ivan van Gerheim

- Mercader de Madera -

- Mercader de Grano -

Karl Segers

Karl Segers

- Mercader de Grano -

Luther Dresden

- Flechero -

- Flechero -

Luther Dresden

- Escriba (sin empleo) -

Josef Uppelreik

Josef Uppelreik

- Escriba (sin empleo) -

- Posadero -

Helmet Hegel

Helmet Hegel

- Posadero -

Apéndice X – Material extra (Edmund Consenheim) en caso de un 7º jugador

PJ7 (Edmund Consenheim)

El resplandor de Morrslieb implica que la noche no es oscura, excepto por las sombras de los árboles. Si fueras nervioso, creerías que podría haber movimiento por ahí. A medida que el fuego se apaga, tus compañeros comienzan a quedarse dormidos o ya lo están. Pero luego te das cuenta de que **Luther Dresden** no está aquí. No, está allí, dirigiéndose (a escondidas) hacia los demás, con un cuchillo en la mano.

- Aprendiz de Artesano -

Edmund Consenheim

Edmund Consenheim

- Aprendiz de Artesano -

Henke Bieswang – Aprendiz de Artesano

Has sido aprendiz de Lucius Missener desde los seis años. Él te cuida y solo te golpea cuando te equivocas en algo, lo cual sucede a menudo. Sabes que Tzeentch es el mesías que la humanidad está esperando. Tu compañero aprendiz y amigo Edmund es uno de los grandes sacerdotes del Gran Cambiador y será recompensado enormemente.

Profesiones: Sirviente

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
27	25	26	37	32	39	30	25
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	2	3	4	0	2	0

Habilidades: Charlatanería, Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Cotilleo +10%, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Prestidigitación, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Cocinero)

Talentos: Etiqueta, ¡A correr!, Robusto, Muy resistente

Enseres: 2/3, manta, calzones, daga, camisa, zurrón, botas gastadas