

LA REINA DE LAS BRASAS

UNA AVENTURA PARA WARHAMMER EL JUEGO DE ROL

POR SAMI UUSITALO

Escrita y diseñada por Sami Uusitalo (sami.uusitalo1@gmail.com)

Mapas hechos con Paper por Fifty Three.

Traducción: Alejandro D. Rubio. M.

Este trabajo se inspiró, entre otras cosas, en: Tamurkhan: *El Trono del Caos*, *Las Forjas de Nuln*, *Bioshock Infinite*, *El Regreso del Caballero Oscuro*, *Lobo Solitario y su Cachorro* y *Herederos de Sigmar*

Esta es una aventura completamente no oficial escrita por fanáticos para Warhammer Fantasy Roleplay 2nd Edition.

Todas las marcas comerciales y derechos de autor relevantes se usan sin permiso y de ninguna manera pretenden cuestionar su propiedad por parte de Fantasy Flight Games y Games Workshop.

Warhammer Fantasy Roleplay © Games Workshop Limited 1986, 2005. Esta edición © Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, los respectivos logotipos de las marcas anteriores y todas las marcas asociadas, logotipos, lugares, nombres, criaturas, razas y razas insignias/dispositivos/logotipos/símbolos, vehículos, ubicaciones, armas, unidades e insignias de unidades, personajes, productos e ilustraciones del escenario del juego Warhammer World y Warhammer Fantasy Roleplay son ®, TM y/o © Games Workshop Ltd 1986-2014, registrados de forma variable en el Reino Unido y otros países del mundo. Esta edición se publica bajo licencia de Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games y los logotipos de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios.

La fragua se ha callado;
El yunque yace mudo.

La fragua se ha callado;
Ya no cae el Martillo.

Solo quedan brasas que se desvanecen
Y mi hogar se enfría.
Un beso tuyo
Para reavivarlo todo.

La fragua se ha callado;
Los fuelles ya no suenan.

La fragua se ha callado;
Los herreros se han ido a casa.

Solo quedan brasas que se desvanecen
Y mi hogar se enfría.
Una caricia tuya
Para encender de nuevo el fuego.

La fragua se ha callado;
Sólo quedan cenizas.

Mi hogar se ha enfriado
Y cae la oscuridad.
¿En vano esperé a
Mi Reina de las Brasas?

- La Reina de las Brasas, anónimo

INTRODUCCIÓN

La Reina de las Brasas es una aventura para WJdR para personajes jugadores en su segunda carrera. Se proporciona toda la información necesaria para llevar a cabo esta aventura, pero para obtener la mejor experiencia de juego posible, se recomienda que, además del libro de reglas de WJdR, también tengas acceso al *Tomo de Corrupción y Las Forjas de Nuln*.

Los sucesos de *La reina de las Brasas* tienen lugar en Nuln y Wissenland en ocho capítulos conectados y requieren semanas o incluso meses del tiempo de los personajes jugadores y varias sesiones de juego para completarse. Con algo de trabajo, varios capítulos pueden usarse como escenarios independientes en otras campañas o interludios entre otras aventuras. Convertir *La reina de las Brasas* a otras ediciones de WJdR debería ser un asunto bastante sencillo.

TRASFONDO

La vida en el Imperio puede ser una existencia dura e implacable y muchas personas buscan consuelo en la superstición y las viejas creencias para encontrar una sensación de seguridad y control. La gente supersticiosa de todo el Imperio recurre a extrañas creencias y rituales para apaciguar a los dioses y asegurar la buena fortuna cada día. La mayoría de estas supersticiones son antiguas y sus orígenes se pierden en el tiempo, pero la gente las cumple sin dudar.

Una de esas creencias se refiere a una distante constelación de estrellas conocida como la Solterona. Es ascendente durante los meses de invierno, especialmente alrededor del Año Nuevo, y se cree que es la protectora de los amantes. De hecho, cada vez que la Solterona está en el cielo, los jóvenes amantes se escabullen para una cita secreta bajo el cielo nocturno.

Sin embargo, durante una noche cada año, generalmente alrededor de Geheimnisnacht, una sola estrella en la constelación, el Ojo de la Solterona, brilla sobre todas las viudas y viudos, amantes perdidos y traicionados por el amor. Se cree que una solicitud hecha a la Solterona bajo la mirada fría del Ojo es respondida. Así, muchos buscan hablar por última vez con un cónyuge muerto o pedir que el amor no correspondido sea correspondido.

Parece haber una conexión entre Morrslieb y el Ojo de la Solterona que muchos Hechiceros Celestiales encuentran preocupante. Es más, cualquier astromante que estudie la estrella se verá acosado pronto por horribles pesadillas y visiones sobre las que se niega a dar más detalles. Como resultado, la Orden Celestial ha prohibido todos los estudios del Ojo hasta nuevo aviso.

El Ojo de la Solterona esconde un secreto: un demonio de Slaanesh está atrapado en su interior. Ella es Pyrenzhia y una vez fue una Reina Demonio. Como todos los poderosos demonios de Slaanesh, Pyrenzhia es una expresión única del estado de ánimo y la emoción del Príncipe Oscuro en el momento de su creación. En su caso, la emoción es algo bastante extraña y repugnante para el Príncipe del Placer, algo demasiado mortal: el amor no correspondido.

A pesar de todo su encanto e influencia, Pyrenzhia nunca ha sido capaz de atraer a Slaanesh para que corresponda a su amor. En cambio, ella es un anatema para el Príncipe del Placer, un reflejo del rechazo del hombre por Su amor. Pyrenzhia no desea nada más que mostrar a su dios y dominar su verdadera naturaleza, para demostrar su temple y devoción a Él.

Pyrenzhia se convirtió en una entidad poderosa. No es tan poderosa como una Guardiania de los Secretos, pero sí una Reina Demonio con su propio harén de Diablillas atadas a su voluntad. Decidida a ganarse el amor de Slaanesh, Pyrenzhia reunió un ejército y descendió sobre el mundo de los hombres. Le regalaría a Slaanesh la más hermosa de las ciudades de los hombres y convertiría a sus ciudadanos en esclavos de Su voluntad. Entonces su amo reconocerá seguramente la devoción de su amor por Él.

La gran biblioteca de Nuln exhibe una pintura solitaria en una de sus salas laterales. Se dice que la pintura es de la Era de los Tres Emperadores y se cree que representa al Conde Elector de Wissenland matando a un Demonio de Slaanesh con su Colmillo Rúnico. Aunque la historia completa se olvidó hace mucho, la pintura revela la verdad: Pyrenzhia fracasó. El Colmillo Rúnico la desterró de regreso al Reino del Caos.

Disgustado y decepcionado, Slaanesh castigó a Pyrenzhia desterrándola “más allá de las estrellas”

donde fue aprisionada por poderosas ecuaciones hexagramáticas de magia oscura. Cada vez que Morrslieb está llena, se le permite echar un breve vistazo a Nuln para recordarle su fracaso.

LA REINA DE LAS BRASAS

La condesa electora Emmanuelle von Liebwitz, gran condesa de Wissenland, condesa de Nuln y duquesa de Meissen es el Sol en torno al cual gira la vida política y social de Nuln. Su corte es una colección de consejeros y nobles, parásitos y aduladores, que la rodean en órbitas cada vez más amplias, todos buscando ganar su favor. De vez en cuando algún pobre diablo vuela demasiado cerca y termina quemándose las alas.

Los rumores sobre el estilo de vida promiscuo de la Condesa y las historias de los chismosos sobre otro nuevo amante visto a escondidas de sus aposentos son familiares para todos los Nulnianos. Sin embargo, es muy querida y respetada, aunque algunos piensan que es demasiado frívola para ser una líder.

Slaanesh está asociado con todas las diferentes emociones que componen el placer, pero también es Propósito. Este Propósito se expresa en las criaturas mortales como su búsqueda y necesidad de placer. Para muchos, la condesa Emmanuelle von Liebwitz es la personificación de la búsqueda mortal del placer. Naturalmente, se deduce que los sectarios de Slaanesh han tratado de corromperla y mostrarle la verdad que representa el Señor del Placer.

Hasta ahora, Emmanuelle ha resistido todos los intentos de corromperla. Y esto hace que la Secta Magus la codicie aún más. Esto, a su vez, atrajo la atención de Slaanesh y provocó sentimientos de amor no correspondido en él. Los sentimientos de Slaanesh alimentan a Pyrenzhia, la encarnación de esos sentimientos, mientras se agita en su prisión. Ya es capaz de extender la mano, enviar visiones y sueños a los débiles y dispuestos cuando Morrslieb está llena.

PIEZAS EN EL TABLERO

La Reina de las Brasas tiene lugar en Nuln, donde Pyrenzhia está a punto de regresar. Sin embargo, esta no es la historia de un hechicero malvado o un solo culto que busca invocar a la Reina Demonio. En cambio, su presencia afecta a varias facciones diferentes con objetivos muy humanos, aumentando

sus ambiciones y atrayéndolos a todos a una vorágine que los consume y que gira en torno a la Condesa.

Todas las facciones descritas a continuación tienen un papel que desempeñar en los próximos sucesos y los personajes interactuarán con todas ellas durante la aventura. Algunas son aliadas, otras son enemigas y algunas pueden comenzar como uno para convertirse en el otro más tarde. Las facciones clave se describen brevemente a continuación para dar al DJ una visión general de sus motivaciones y objetivos. Se ampliarán más cuando los sucesos de la aventura lo requieran.

Condesa Emmanuelle von Liebwitz

Evitar los brutales inviernos de Wissenland no es la única razón por la que la condesa Emmanuelle busca separar Nuln de Wissenland, pero definitivamente es un beneficio bienvenido. Junto con el clima deplorable, los burgueses toscos y los plebeyos incivilizados de Wissenland con sus problemas mundanos son una distracción constante que la priva de un tiempo mejor para ocuparse de asuntos que merecen más su atención, sin mencionar los impuestos a las arcas de Nuln.

Por el contrario, la condesa ama todo sobre Nuln: su cultura, su riqueza, incluso su política, y quiere dedicar todo su tiempo a la Joya del Imperio. Y más ahora, cuando vuelve a ser una de las ciudades más ricas e influyentes del Viejo Mundo. Nuln escapó de la devastación de la Tormenta del Caos en su mayoría y equipar a los ejércitos de Karl Franz llenó las arcas de la ciudad con oro. Los mercaderes disfrutaron de ganancias imprevistas mientras cañones y tanques de vapor se desplegaban para reforzar el esfuerzo bélico.

Emmanuelle busca divorciar a Nuln de Wissenland por completo, pero necesita encontrar una manera de retener a Nuln con su propio voto electoral mientras que Wissenland recibiría el suyo propio. Con la ayuda de su colega en Talabheim, ha iniciado negociaciones con el Emperador sobre grandes préstamos para las arcas de guerra imperiales. También prometió al elector conde von Raukov apoyo militar y financiero para reconstruir Ostland a cambio de su voto.

Claramente, su plan tiene preocupados a los otros Condes Electores. Aun así, muchos menosprecian a la condesa por su reputación y esperan que abandone el plan cuando se le ocurra otro capricho. Algunos, sin embargo, le dan más crédito y suponen que se trata

de un plan elaborado para aumentar su poder mientras se diluye el de ellos.

Los Salitreros

La Escuela de Artillería, las fundiciones, la Escuela de Ingeniería: se podría decir que Nuln vive de armas y pólvora. Especialmente ahora, como fuente de la nueva riqueza de la ciudad, la pólvora es el alma de Nuln y para fabricarla se necesita salitre. El aumento repentino en la demanda de salitre implica que un grupo en particular se ha vuelto repentinamente muy poderoso e influyente: los Salitreros.

Estos hombres despiadados tienen la obligación de garantizar que Nuln tenga acceso a los niveles necesarios de salitre y pólvora en todo momento. Básicamente, se les ha dado *carta blanca* para asegurarse de que se satisfaga la necesidad de este recurso esencial pase lo que pase.

Se supone que los Salitreros deben responder ante la condesa, pero cada día son más independientes y reservados. Sin escrúpulos y corruptos incluso antes de la guerra, ahora son similares a una policía secreta con muy pocas limitaciones a su poder. La gente siente que abusan de su posición y que todos son corruptos.

Son un grupo clandestino, su estructura, número y objetivos finales se ocultan en secreto. No se sabe mucho sobre su organización, salvo que en apariencia, está dirigida por una pequeña camarilla de Piromantes alquimistas y un líder misterioso y desconocido. Los Salitreros son influyentes, pero su líder tiene los ojos puestos en una posición aún más poderosa.

Los Guías

Los Guías es una secta de Handrich; una fraternidad de hombres codiciosos y venales que se reúnen para dar gracias al dios del comercio, beber y confabularse para fijar precios, bajar impuestos y socavar su competencia. Cuatro mercaderes Nulnianos componen Los Guías: Viktor Geldman, Markus Zachs, Meryle Lintz y Bruder Lehmann. Todos son hombres brillantes, pero absolutamente despiadados con sus trabajadores y despiadados con sus competidores.

En el apogeo de la Tormenta del Caos, los cuatro Mercaderes, buscando sacar provecho del esfuerzo de guerra, buscaron crear una versión más poderosa y eficiente del icónico tanque de vapor. Su loca idea fue

el Barco de Tierra¹ clase Marienburgo, un barco que se mueve sobre ruedas, propulsado por una máquina de vapor. El proyecto se detuvo por varias razones, la mayor de las cuales fue un horrible accidente en la fundición Geldman & Zachs cuando explotó una máquina de vapor experimental.

La guerra en el Norte terminó antes de que pudieran terminar el proyecto y los hombres se encontraron con Barcos de Tierra sin terminar que nadie quería. Y ni siquiera pudieron hacerlos funcionar.

Entonces, el intento de Los Guías de construir un Barco de Tierra terminó en desastre absoluto y dejó a los hombres en una situación financiera desesperada. Fue entonces cuando un misterioso Enano se acercó a los mercaderes y se ofreció a ayudarlos. El Enano de aspecto siniestro prometió terminar los Barcos si, a cambio, le ayudaban a construir seis campanarios.

Los Guías aceptaron la oferta y llevaron los planos de las torres al profesor Hausdorff de la Escuela de Ingeniería con quien ya colaboraban. El profesor convenció a la Condesa y las torres se construyeron a toda prisa. Como muestra de confianza y para sellar su acuerdo, el Enano invitó a los Mercaderes a unirse a él en un antiguo ritual Enano. Los hombres aceptaron principalmente porque no querían ofender al Enano.

Hasta ahora, el Enano no ha cumplido su promesa y los Barcos de Tierra siguen sin terminarse. Además, los Mercaderes encuentran a sus trabajadores cada día más inquietos y problemáticos.

El Dawi Zharrⁱ

El Enano de aspecto siniestro que se acercó a Los Guías es Bhakrak el Ennegrecido, uno de los temidos Hechiceros-Profetas de la malvada y egocéntrica raza de los Enanos del Caos.

Hace algunos años, Bhakrak había llevado a sus tropas a las Montañas Negras en busca de una supuesta mina perdida. En lugar de la mina, la funesta luz de Morrslieb reveló un antiguo templo escondido entre los picos azotados por el viento. La estructura de piedra negra había permanecido intacta durante siglos, hasta que el Dawi Zharr tropezó con ella. Una

¹ Barco de Tierra viene de Forjas del Mundo, Tamurkhan: El Trono del Caos. El trasfondo se ha modificado para adaptarse a las necesidades de esta aventura

ventisca repentina los obligó a retirarse adentro, y Bhakrak encontró su destino.

Murales descoloridos representaban a una demonio derribando la ciudad humana de Nuln. Bhakrak sintió instantánea e instintivamente que Hashut, el dios demoníaco de los Enanos del Caos, lo guiaba hasta aquí. Lo que Bhakrak no sabe es que en realidad fue tocado por la conmovedora voluntad de Pyrenzhia.

La Reina Demonio manipuló a Bhakrak para que creyera que su dios lo exaltaba y le encomendaba una misión sagrada: resolver la *Gran Ecuación*. Guiado por sus visiones y cuidadoso de no alertar a sus celosos hermanos de sus hallazgos, Bhakrak tomó a sus más leales seguidores y partió a Nuln. Podía sentirlo: Nuln era un nexo de energías geománticas, un sagrado nodo de fuego y ceniza para el Padre de las Tinieblas. ¿Cómo si no podría ser el centro del esfuerzo humano con hollín, ceniza y pólvora? Lo quemaría todo en Su gloria, y la *Gran Ecuación* era la clave para lograrlo.

A través de sus espías en las fundiciones se enteró de Los Guías y sus ridículos Barcos de Tierra. Había resuelto lo suficiente de la *Ecuación* como para saber que necesitaba construir seis campanarios para impulsar el gran ritual. Se acercó a Los Guías y los manipuló para asegurarse de que se construyeran las torres. Con esta colaboración Bhakrak logró dos cosas. En primer lugar, las torres eran un foco geomántico para un ritual que formaba parte de la *Gran Ecuación*. En segundo lugar, el profesor Hausdorff ayudaría a resolver la *Ecuación*.

Bhakrak no sabe lo que resolver la *Gran Ecuación* hace exactamente, pero siente la presencia sagrada en su interior. Las torres están construidas; la *Ecuación* casi resuelta. Pronto verá arder Nuln para gloria de Hashut.

XIII

El primer intento de Los Guías de construir un barco de tierra terminó en desastre. La máquina de vapor experimental no arrancó bien y se envió a un joven aprendiz para averiguar cuál era el problema. Sin previo aviso, la máquina averiada explotó en una ráfaga de fuego que mató a una docena de hombres.

Tal vez las estrellas estaban alineadas correctamente; o tal vez fue el trabajo que se estaba haciendo sobre la *Gran Ecuación*; o tal vez fue el destino. El hecho es que el joven se salvó y transformó por la voluntad de

Pyrenzhia. Ella protegió al joven y le dio un nuevo aliento. Ella lo convirtió en el Nacido del Fuego.

Pronto, se corrió la voz de un joven que había sido desfigurado por las llamas solo para llevar los fuegos de la revolución dentro de él. Lo llaman el Nacido del Fuego o el Profeta Manchado de Hollín. Desde el accidente, el joven ha tenido un aire de irresistible carisma y propósito.

Comenzó con pequeños grupos de personas que venían a escuchar al hombre que había sobrevivido tan milagrosamente. Con una voz suave pero firme y ojos que arden con determinación, el joven predica sobre la codicia de los mercaderes y la corrupción y venalidad de los Salitreros. Insta a los trabajadores a exigir condiciones de trabajo más seguras y salarios más altos; y les dice que se alcen contra los hombres que se han enriquecido y engordado con su trabajo.

Lleva una simple espada de madera, ennegrecida por las llamas de una fragua, que se ha convertido en un símbolo de lo que representa. Lo llaman el Colmillo Rúnico 13º, y sus seguidores usan el número XIII como signo. Los Colmillos Rúnicos son símbolos del poder de los Condes Electores y el suyo es el 13º: el Colmillo Rúnico del Pueblo. Su causa crece cada día en adeptos. Los fuegos de la revolución están aumentando.

ENTRAN LOS HÉROES

La *Reina de las Brasas* transcurre a lo largo de ocho capítulos que empiezan en Nuln y ven a los PJs viajar a varios lugares en Wissenland antes de regresar a Nuln para el final culminante de la aventura. A continuación se muestra una breve sinopsis de los ocho capítulos.

Sinopsis de la Aventura

Capítulo 1: La acción comienza en Nuln en Geheimnischacht. La Condesa quiere que la ciudad esté completamente iluminada en esta ominosa noche y los PJs han sido contratados como protección para un farolero. Se encuentran con algunas cosas extrañas antes de detener a un grupo de traficantes de personas.

Capítulo 2: Sus actos heroicos en el primer capítulo no pasan desapercibidos y los PJs son enviados a investigar un hedor asqueroso que se ha apoderado de la ciudad. Durante sus

investigaciones, se encuentran con XIII y los Salitreros antes de que su investigación los lleve al lugar de un oscuro ritual y un profesor mutado, y los primeros signos de un complot mayor contra Nuln.

Capítulo 3: El plan de la condesa para independizar Nuln de Wissenland sigue adelante. Con los sucesos anteriores los PJs se han ganado la confianza de uno de los principales asesores de la Condesa y ahora la propia Condesa tiene una misión para ellos. Tienen que escoltar a su principal asesor legal a Wissenburg en un viaje bastante peculiar.

Capítulo 4: Los PJ ayudan al asesor legal y se encuentran en una fiesta en Wissenburg tratando de proteger a una celebridad local para asegurar su apoyo. Después de evitar un asesinato, descubren que ha habido otro como parte de un complot contra Nuln y la condesa. Obtienen un nuevo aliado sorprendente y descubren que el asesor dejó notas que apuntan a tres ubicaciones diferentes en Wissenland.

Los PJs son libres de elegir el orden en el que visitan las ubicaciones en los capítulos cinco a siete.

Capítulo 5: Siguiendo las pistas del capítulo 4, la búsqueda de un libro prohibido solo para descubrir que la persona que lo lleva está siendo perseguida por un fanático investigador Vereneano. Si logran obtener el libro, obtienen información valiosa sobre Pyrenzhia.

Capítulo 6: Los PJs se encuentran en medio de un conflicto entre una banda de mercenarios y los Elfos. Si logran sortear con éxito la precaria situación, son recompensados con pruebas sobre un plan para infiltrarse en el próximo baile de la condesa para celebrar la separación de Nuln/Wissenland.

Capítulo 7: Los personajes se infiltran en una mina de sal de uno de los Mercaderes de Los Guías y descubren que los hombres han estado cooperando con los Enanos del Caos.

Capítulo 8: Nuestros héroes regresan a Nuln. Deben atar los cabos sueltos de los capítulos 5 al 7 y reclutar aliados hechos previamente para detener a Pyrenzhia. Para complicar las cosas, la Condesa se lo pasa bomba, comienza una revolución y los Enanos del Caos deciden que es hora de que arda Nuln.

CONSEJOS PARA JUGAR LA AVENTURA

Algunos consejos para jugar La Reina de las Brasas.

En primer lugar, debes prepararte leyendo toda la aventura antes de jugarla. De esta manera, obtiene una comprensión del panorama general y sabes lo que está por venir. La aventura en sí es bastante sencilla, pero la trama no lo es. Más bien, es bastante complicada con varias facciones y PNJs con objetivos superpuestos. Leer toda la aventura de antemano te ayuda a comprender su lugar y propósito dentro de la aventura como un todo.

No es absolutamente necesaria alguna clase de personaje o profesión, pero tener un Elfo en el grupo puede ser útil y brindar interesantes oportunidades de interpretación. Además, tener un Hechicero puede ser útil ya que los PJs encontrarán algunos lanzadores de hechizos. Al menos un personaje debe tener la habilidad de **Leer/Escribir** (como mínimo, el grupo debe estar acompañado por un PNJ con esta habilidad).

Echa un vistazo a *Las Forjas de Nuln* para obtener más información sobre la ciudad. Además, el sitio web www.kalevalahammer.com presenta excelentes mapas de Nuln.

Hay algunos casos en los que los PJs reciben misiones de PNJs muy poderosos e influyentes. Esto no tiene por qué significar que los jugadores deban sentirse acorralados. La motivación de los personajes juega un papel crucial para asegurar esto y debes esforzarte en asegurarte de que los personajes tengan un interés personal en el destino de Nuln. Esto ya se puede incluir en la creación del personaje. Si estás usando personajes existentes, las oportunidades para crear estos lazos se proporcionan en los primeros capítulos.

Aunque la línea de la aventura es bastante sencilla, se ha puesto énfasis en elegir personajes para escenas individuales. Prepárate para reaccionar a

las decisiones y enfoques que tomen tus jugadores y ajusta la aventura en consecuencia. Deja que los jugadores moldeen su historia y recuerda siempre que tus personajes son los héroes de la historia.

Toma notas. Las elecciones e interacciones que el grupo tiene con diferentes facciones y PNJs durante la aventura tendrán repercusiones en el capítulo final. Anima a tus jugadores a tomar notas. Al comienzo de cada sesión, recapitula lo que ha sucedido anteriormente.

Finalmente, y lo más importante, haz tuya esta aventura. Nadie conoce tus preferencias y las de tus jugadores mejor que tú. Agrega nuevas partes, elimina las que no te gustan, ajusta y modifica cuando sea necesario. La meta es crear, junto con tus jugadores, una historia que todos disfruten.

TEMAS

Hay ciertos temas recurrentes que repasan esta aventura para unir los diferentes capítulos y eventos en un todo narrativo. Estos son:

La Condesa Emmanuelle von Liebwitz. Su influencia se siente en todas partes. El amor por ella se manifiesta en una miríada de formas.

Pólvora, ceniza y fuego.

Magia oscura, ecuaciones mágicas, constelaciones, astrología.

La influencia de Pyrenzhia y el poder que tienen las ambiciones y los deseos sobre las personas.

El conflicto entre los trabajadores y la clase mercader.

Tensiones raciales entre Hombres y Elfos.

El clima cambia hacia el otoño y el invierno. Se vuelve más oscuro y más frío a medida que avanza la aventura.

ADJUDICACIÓN DE EXPERIENCIA

Se espera que los PJs ganen alrededor de 150 a 250 puntos de experiencia por capítulo. Otorga cantidades más altas si completan tramas secundarias y siempre otorga a una buena interpretación.

CRONOLOGÍA

Aquí hay una cronología de los sucesos que preceden al Capítulo I. Ten en cuenta que la cronología hace referencia a algunos PNJs y sucesos que se presentan más adelante. Regresa a este cuadro después de haber terminado de leer la aventura.

En algún momento durante la Era de los Tres Emperadores	Pyrenzhia no logra conquistar Nuln. Slaanesh la destierra 'más allá de las estrellas'.
La Tormenta del Caos	Los Guías inician el proyecto Barco de Tierra.
	Los Salitreros comienzan a ganar poder.
La Tormenta del Caos Termina	El proyecto Barco de Tierra está en problemas. Hexenstern se une al Gremio de Astrólogos de Mordheim* .
	* Ver Capítulo III
	Bhakrak el Ennegrecido encuentra el templo antiguo.
	Bhakrak llega a Nuln, comienza a trabajar con la Gran Ecuación.
	Thornroot se convierte en el catador de alimentos de la Condesa* .
	* Ver Capítulo IV
	La Condesa declara esfuerzos para separar Nuln de Wissenland, nombra a Rosalia Schultz (Ver Capítulo III).
	* Ver Capítulo III
	Explosión en la fundición, "Nace" el Profeta manchado de hollín.
Último Hexenstag	Hexenstern frustra un atentado contra la vida de la condesa.
	El Bhakrak se acerca a Los Guías.
	Comienza la construcción de los campanarios. El profesor Hausdorff* comienza a trabajar en la Gran Ecuación
	* Ver Capítulo II
	El Profeta Manchado de Hollín empieza a ganar seguidores que se hacen llamar XIII.
	Los Guías vende el Emmanuelle* al Capitán Glaubrecht*
	* Ver Capítulo III
	Hexenstern sospecha un complot contra Nuln y contacta con Schultz*
	* Ver Capítulo IV
Este Geheimnstag	Comienza la aventura en el Capítulo I

CAPÍTULO I

La aventura comienza en Nuln en Geheimnisnacht, la Noche del Misterio. Como Hexensnacht Geheimnisnacht ve las lunas gemelas Morrslieb y Mannslieb llenas en el cielo nocturno y el velo entre los mundos se adelgaza. Es una noche de magia y poderes oscuros en la que nadie en su sano juicio se aventura a salir.

La última Hexensnacht (la Noche de las Brujas) hubo un atentado contra la vida de la condesa Emmanuelle. Fue salvada por la oportuna intervención del astromante Tychonus Hexenstern, quien leyó las señales del próximo ataque en las estrellas y se apresuró a detener el intento de asesinato. Sin embargo, el ataque se cobró la vida de su exastrólogo de la corte y mentor de Hexenstern.

Los sucesos de esa noche dejaron tan aterrorizada a la Condesa que ordenó tomar ciertas medidas. Se construyeron seis campanarios, con el único propósito de tocar cada Hexensnacht y Geheimnisnacht para ahuyentar a los malos espíritus. Además, ordenó que todas las lámparas y luces se encendieran durante las horas oscuras de estas noches malditas. Aquí es donde entran los personajes jugadores.

Los personajes se encuentran en servicio de escolta esta Geheimnisnacht. Hay muchas maneras en que las PJs pueden terminar en esta situación. Cualquier PJ con la profesión de Guerrero podría haber sido contratado por la ciudad o designado aquí por sus superiores. Los Hechiceros podrían haber recibido la orden de su mentor u Orden. Lo mismo ocurre con los Sacerdotes y los Iniciados. Aquí se podrían enviar personajes académicos para que anoten todo lo que pasa esta noche. O los PJs podrían estar aquí solo para hacer unas cuantas coronas de oro extra.

Al comenzar, analiza la razón y motivación de cada PJ para estar aquí. Puedes hacerlo durante la creación del personaje o describirlo en un breve montaje al comienzo de la sesión. Alternativamente, puede entregar las riendas narrativas a tus jugadores y dejar que expliquen cómo terminaron aquí.

PLAZA DE LA PÓLVORA

La noche comienza en la Plaza de la Pólvora. Es una pequeña plaza en Handelbezirk (distrito comercial) de

Nuln que se hizo famosa por Magnus el Piadoso. La historia (todo Nulniano lo sabe) cuenta que, cuando el joven Magnus estaba comenzando su cruzada para salvar el Imperio, realizó uno de sus primeros milagros en esta plaza. Lugar de reunión muy conocido en ese momento para los mercaderes, muchos de ellos se habían quejado de que sus productos se quemaban espontáneamente y veían rostros sonrientes en las llamas. Magnus llegó a la plaza. Vertió un poco de pólvora en el suelo, rezó una oración a Sigmar y prendió fuego a la pólvora. Luego invocó y exorcizó un voraz espíritu de fuego de las mercancías de los comerciantes frente a docenas de testigos. Desde entonces el lugar se conoce como Plaza de la Pólvora.

Esta noche, no hay mercaderes vendiendo sus productos. En cambio, la plaza está llena de hombres armados, faroleros y sacerdotes. El aire frío de la noche está lleno de ladridos ansiosos y gruñidos de perros con bozal, toses nerviosas de los hombres reunidos y ladridos de órdenes de los sargentos de la Guardia de la Ciudad.

Los PJs se paran y esperan con el Farolero que escoltarán esta noche, Amadeus Lichtmann (para el perfil, ver página 87). Se les ha asignado un distrito en Shantytown y se les pagará 5 *co* a cada uno después del amanecer. Su trabajo es escoltar a Amadeus y asegurarse de que todas las luces de la calle estén encendidas durante toda la noche.

Los Sacerdotes Sigmaritas de rostro severo caminan de un grupo a otro. Cada uno es seguido por Iniciados que llevan incensarios humeantes y cantan himnos lúgubres. Uno de los Sacerdotes se acerca al grupo de PJs y se detiene frente a cada uno de ellos para recitar una oración del *Deus Sigmar*. Luego planta una cinta de oración en su armadura o ropa. A continuación, un Iniciado da un paso adelante y presiona un sello de cera caliente en la cinta, adhiriéndola al equipo del PJ. Usar esta cinta de oración otorga el mismo efecto que el hechizo Armadura de la Fe del Saber de Sigmar (WJdR página 166). Quitar el sello elimina el efecto. De lo contrario, el efecto dura hasta el amanecer.

El Sacerdote pasa al siguiente grupo y los PJs siguen su camino.

SHANTYTOWN

Shantytown es la desgracia de Nuln. Es la parte de la ciudad donde viven todos los enfermos y otros parias, y donde se susurra a los mutantes para que asciendan de las alcantarillas. El distrito es un refugio para ladrones y asesinos.

Shantytown es un laberinto de calles estrechas y embarradas que serpentean entre chabolas de madera, cabañas en mal estado y negocios ilícitos. Las casas en ruinas se apoyan unas en otras como una hilera de dientes podridos. Es deber de los PJs moverse por el distrito yendo de una farola a la siguiente. Por suerte (o por desgracia), la mayoría de las calles laterales y los callejones no tienen farolas.

Amadeus Lichtmann es un farolero contratado recientemente. Normalmente amigable y hablador, Geheimnisnacht hace que el joven se sienta más que un poco nervioso e inquieto. Durante el primer par de lámparas, sus manos tiemblan tanto que parece que no puede encenderlas. Unas pocas palabras de aliento ayudan mucho a que se calme. Amadeus puede informar a los PJs sobre los sucesos de la última Hexensnacht si aún no han oído hablar de ellos (el intento de asesinato y las medidas resultantes).

Las calles están vacías de gente, pero los ojos se asoman desde detrás de las cortinas abiertas y los sonidos extraños resuenan en las calles estrechas. Hay un extraño sabor cobrizo en el aire de la noche.

Los siguientes tres encuentros **opcionales** están destinados a evocar la extrañeza y el misterio de Geheimnisnacht. Usa tantos como creas conveniente. También puedes pedirle a uno o dos jugadores que describan un recuerdo que tenga su personaje con respecto a una Noche de Misterio anterior.

ENCUENTRO I – EL OJO DE LA SOLTERONA

Los PJs se adentran cada vez más en Shantytown. Amadeus enciende otra farola y su luz amarilla pálida capta una figura sombría que corre a cuatro patas. Desaparece en un callejón estrecho entre dos casas en ruinas. Una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción** revela que tiene el tamaño aproximado de un hombre.

Si los PJs dudan en seguir la figura, Amadeus sugiere que le echen un vistazo para asegurarse de que no sea algo que los siga, o que intente apagar las luces.

El callejón conduce al paseo marítimo y a un pequeño muelle tortuoso. Al final del muelle hay una pareja mirando el cielo nocturno. El hijo de un joven burgués se ha enamorado de una simple campesina y ambos se escabulleron para preguntarle a la solterona cómo estar juntos.

Una tirada **Normal (+0) de Percepción** revela la figura sombría acercándose sigilosamente a la pareja. La figura es en realidad el hermano mutado de la niña que teme que el hijo del burgués le robe a su hermana. El Mutante, con su frágil mente afectada por la mirada de Morrlieb, está aquí para matar al chico (usa las estadísticas de Mutante, *WJdR* página 230).

Hay varias formas de resolver la situación. Juega estos para un efecto dramático.

- Los PJs pueden advertir a la pareja. En ese caso, la niña reconoce a su hermano. Ella puede, con un poco de ayuda de los PJs, asegurarle a su hermano que no va a dejarlo. Esto requiere una buena interpretación y una tirada **Normal (+0) de Carisma** exitosa.
- Una tirada **Normal (+0) de Intimidar** exitosa ahuyenta al Mutante.
- Pueden distraer al Mutante (o dejar que la hermana lo haga) y luego tratar de acercarse sigilosamente. Esto requiere una tirada enfrentada de **Movimiento silencioso** contra la **Percepción** del Mutante (31%).
- Pueden atacar y matar al mutante. Si lo capturan, la Guardia de la Ciudad vendrá a recogerlo.
- O pueden encontrar alguna otra solución. Que sean creativos.
- Si el Mutante está herido, tratará de huir. La hermana intenta evitar que los PJs maten a su hermano.
- Si fallan dramáticamente en alguna tirada o no hacen nada, el Mutante ataca al chico. Si todavía no interfieren, el Mutante mata al joven. Esto probablemente requiere una **tirada de Locura**.

Si los PJs resuelven la situación, la pareja, o Amadeus, les hablará del Ojo de Solterona (ver pág. 4). O pídeles que realicen una tirada **Rutinaria (+10) de Sabiduría popular (el Imperio)**.

ENCUENTRO OPCIONAL 2 — EL VELERO

Amadeus nota que se está quedando sin velas. Sin embargo, no hay razón para preocuparse, ya que la tienda de un conocido velero se encuentra cerca. De hecho, la tienda está cerca, pero al llegar encuentran la puerta inquietantemente entreabierta. La tienda, un espacio oscuro y estrecho lleno de velas de todos los tamaños y formas, parece abandonada. Cualquiera con **Sexto sentido** tiene un mal presentimiento sobre este lugar. Deja que los PJs entren en la tienda y miren a su alrededor antes de que vean una luz brillando bajo una trampilla y escuchen ruidos amortiguados.

Al ascender las cortas escaleras, los PJs ven al velero, una figura delgada y demacrada, luchando por mantener encendidas las filas de velas recién hechas. Un hedor nauseabundo se eleva desde una gran tina que parece estar llena de algún tipo de sustancia cerosa. Una mirada más cercana revela una criatura parecida a un demonio que se levanta lentamente de la tina. El velero, sudoroso y jadeante, pide ayuda para evitar que las velas se apaguen.

¿Qué está pasando aquí? El velero fue contratado por una figura malvada (un Nigromante) para velas hechas de grasa humana. El velero, que necesitaba todo el trabajo que pudiera conseguir, aceptó el encargo. Atrajo a un mendigo a su tienda y lo mató, luego comenzó a trabajar en las velas usando la tina.

Entonces vino Geheimnisnacht y algo animó el cadáver en la tina. Parece estar conectado místicamente con las velas hechas con su grasa. Cuantas más velas se encienden, más débil parece ser, pero la brisa de la tina sigue apagando las llamas. Tarde o temprano todas se queman y la criatura ataca. Se necesita una tirada **Normal (+0) de Inteligencia** o un PJ con Visión Bruja para comprender esto, si los jugadores no lo resuelven por sí mismos. El velero intenta explicárselo, pero su pánico le hace difícil de entender. Los **Puntos de Locura** están al día para cualquiera que sepa la verdad sobre la criatura y las velas.

Use las estadísticas de zombie de *WJdR* página 231 para la criatura. Ataca a todos los que se acercan a la tina. No podrá salir de la tina hasta que se apaguen todas las velas. Se destruye si se encienden todas las velas. Se necesitan 4 niveles combinados de éxito en las tiradas de **Agilidad** para encender todas las velas. Por el contrario, la combinación de 4 niveles de fallo

apaga las velas. Prender fuego a la criatura o reducirla a 0 Heridas también destruye a la criatura.

Si quieren entregar al velero a las autoridades, una patrulla de la Guardia de la Ciudad no está lejos.

ENCUENTRO 3: ¿QUÉ HAY EN UN NOMBRE?

Este encuentro tiene lugar en una calle sin nombre en Shantytown. Amadeus enciende otra farola y el grupo se prepara para pasar a la siguiente, cuando uno de los personajes se da cuenta de que las luces de atrás se apagan una tras otra. Deja que los PJs reflexionen qué hacer por el momento. No hay señales de nadie en la oscuridad, y hay un silencio inquietante. Sube la tensión pidiendo tiradas de Iniciativa. Cuando decidan qué hacer, la farola que acaban de encender se apaga. De repente, todo está completamente oscuro.

Realiza una ronda rápida preguntando a cada jugador qué hace su personaje (no les des tiempo a planificar). Las velas o los hechizos basados en la luz no atraviesan la oscuridad. Sin embargo, nadie los ataca. Lo que sucede en cambio, es que un PJ (elige uno, o elige el que tenga la V más bajo) escucha a alguien susurrar su nombre justo al lado de su oído. De nuevo, dales a los PJs la oportunidad de asustarse. Luego, las farolas de la calle vuelven a encenderse de una en una, como si algo o alguien se alejara lentamente de ellas.

Al principio, es posible que los PJs no se den cuenta de que algo anda mal. Sin embargo, cuando pasa, el PJ que escuchó el susurro es un inútil para recordar su nombre. Incluso en el caso de que se lo digan, lo olvida de inmediato. Vuelve a recordarlo al amanecer. ¿Quién lo tomó y para qué servía? El personaje probablemente nunca se enterará.

EL ORFANATO

Al otro lado del distrito designado por los PJs hay un pequeño orfanato dirigido por el Culto de Manann. Durante varios años, Annyke Buuren, una anciana Guardiana del Templo, ha estado dirigiendo un orfanato para niños que han perdido a sus padres por culpa del Reik. Sin embargo, los años en el río y las desagradables condiciones de Shantytown la han dejado con tos crónica y deterioro de la salud.

Los que buscan explotar a otros a menudo tienen buen ojo para la debilidad humana. Así fue con Annyke también.

Ha tratado su tos con Loto Negro lo suficiente para desarrollar una grave adicción. Los hombres que le facilitaban la droga le prometieron suficiente dinero y Loto Negro para tratar su enfermedad por mucho tiempo. Todo lo que tenía que hacer a cambio era mezclar un frasco de veneno en la comida de los huérfanos, coger sus pertenencias y no regresar nunca. Por la noche temprano, hizo precisamente eso.

Cuando los personajes llegan al orfanato (demasiado pequeño para tener nombre propio), ven a un Sacerdote de Morr dando instrucciones a un grupo de hombres hoscos (los PJs saben que Geheimnisnacht es una noche sagrada para los seguidores de Morr). Están cargando cuerpos pequeños en un carro. Una vez que ven a los PJs, los hombres dejan de hacer lo que están haciendo para mirar a los recién llegados. El Sacerdote se acerca al grupo y se presenta como el Padre Baer. Parece reacio a perder el tiempo y los hombres con los que está son visiblemente sospechosos.

El Padre Baer se apresura a decirles que parece que una infame criatura se ha cobrado la vida de estas pobres almas. Le trajo la alarmada Guardiana del Templo que atendía el lugar y ahora están llevando los cuerpos al Jardín de Morr más cercano para los últimos ritos. Por supuesto, es todo mentira. Los hombres son miembros de un notorio grupo de traficantes de personas. Los huérfanos son objetivos perfectos para ellos, ya que nadie los reclama.

DESCUBRIENDO LA FARSA

El propósito de esta escena es lograr que los PJs hagan lo correcto y salven a los huérfanos. De esta forma, el Maestro Hexenstern tiene una razón para reclutar a los héroes de Geheimnistag a la mañana siguiente. Por lo tanto, es imperativo que los PJs se interesen en esta escena. ¿Cómo asegurarlo? En primer lugar, deben tener la sensación de que algo raro está pasando aquí tan pronto como lleguen a la escena. Cualquier PJ con **Sexto Sentido** tiene la sensación de que algo va mal. Además, todos los hombres (número de PJs + 2 + el Sacerdote) parecen armados y peligrosos. Si todo lo demás falla, Amadeus intenta convencerlos de que algo está pasando, o uno de los huérfanos en el carro gime, lo que indica que está muy vivo.

Cuestionando al Sacerdote

El Padre Baer (en realidad, contrabandista y traficante de personas llamado Aldred Baer, para el perfil *ver*

página 88) quiere deshacerse de los personajes lo más rápido posible. Sin embargo, sabe que los PJ están aquí como funcionarios de la ciudad y no se atreve a atacarlos directamente. Contaba con no ser molestado en Geheimnisnacht, así que su tapadera es simple y directa: lo trajo la alarmada Guardiana del Templo que atendía el lugar y ahora están llevando los cuerpos al Jardín de Morr más cercano.

La Guardiana del Templo

No se la ve por ningún lado. El Sacerdote dice, bastante ominosamente, que la mujer se fue tan pronto como llegaron aquí, asustada de las fuerzas del mal que claramente se avecinaban. El Sacerdote además dice que supuestamente había sido testigo de cómo una criatura parecida a una bruja atravesaba la pared y comenzaba a absorber la energía vital de los huérfanos. Ahí fue cuando corrió a buscarle.

Investigando el Orfanato

De hecho, la Guardiana del Templo parece haberse ido. Sin embargo, si se fue con prisas, se tomó tiempo para llevarse la mayoría de sus cosas. Una tirada **Normal (+0) de Percepción** encuentra un pequeño vial escondido debajo de su ropa de cama. Otra tirada exitosa de **Sanar, Preparar Venenos o Sabiduría popular** indica que el vial huele a un potente sedante. Este veneno se administró para dejar a los huérfanos inconscientes y como cadáveres durante unas horas.

No hay rastro de ningún tipo de criatura sobrenatural. No hay signos de lucha.

Investigando el Carro

El problema de investigar el carro es que los hombres que lo vigilan no dejan que los PJs inspeccionen los cuerpos demasiado de cerca. Dicen que en una noche como esta hay que tener cuidado con los cadáveres. Se necesita una habilidad adecuada o una artimaña.

Los cuerpos están cubiertos con un paño. A primera vista, parecen muertos. Una inspección más cercana revela que sus labios huelen igual que el vial hallado en el orfanato. También tienen un leve pulso.

LA BRUJA KISLEVITA

Cuando los PJs empiezan a entrometerse demasiado, el Padre Baer intenta convertir a una Sabia Kislevita

que vive cerca en un chivo expiatorio, diciendo que la Guardiania del Templo vio a la Bruja merodeando. ¡La criatura parecida a una bruja que atravesó la pared debe haber sido la bruja!

La Mujer Sabia vive a solo dos manzanas de distancia. El Padre Baer está dispuesto a enviar a dos de sus hombres, Gotz y Jorg, con los PJs si están dispuestos a encargarse de la Bruja de inmediato.

Mientras los PJs parten hacia la Kislevita, el Sacerdote y el resto de sus hombres llevan el carro hacia el paseo marítimo. A todos los personajes de Nuln se les permite una tirada **Fácil (+20) de Inteligencia** para recordar que no hay Jardín de Morr en esa dirección.

¡MATADLOS!

Si el grupo descubre la farsa, se niega a ir tras la Kislevita, o el Sacerdote piensa que se descubrió el cotarro, ordena a sus hombres que los maten (*ver pág. 88*). El propio Baer y otros dos hombres cogen el carro y huyen al paseo marítimo, donde les espera un barco fluvial. Los hombres luchan hasta que son claramente superados en número y luego intentan huir.

PUEBLO KISLEV

Una pequeña parte de Shantytown está poblada por inmigrantes kislevitas que viven en Nuln. Se llama Pueblo Kislev y la mayoría de los kislevitas que viven allí son trabajadores y sus familias. Dazhia, la Sabia es su líder de facto. Las chabolas y los cobertizos de madera que componen Pueblo Kislev tienen un aire norteño distintivo, con trabajos en madera especializados y motivos de osos claramente visibles.

Pueblo Kislev, como el resto de la ciudad, parece tranquilo y abandonado. Aquí apenas se oye el tañido de las campanas de protección. Amadeus señala el final de una calle, la Bruja vive allí. La niebla a la altura de las rodillas persiste sobre la calle y las inexpresivas campanas resuenan huecamente. Cabezas de animales disecadas y amuletos extraños están montados sobre dinteles. Se parece mucho al último lugar al que querrías entrar en una noche como esta.

Pero deben entrar. La cabaña de la Bruja se encuentra al final de la calle. A medida que se acercan, los PJs sienten miradas sobre ellos y escuchan algo parecido a un suave tamborileo. Un paño desteñido sirve de puerta improvisada. La pequeña cabaña está

iluminada por una sola vela. Una variada colección de hierbas, frascos y amuletos llena el lugar y el aire está cargado de fuertes aromas. Dazhia (*ver pág. 87*) se sienta junto a la vela tocando suavemente un tambor de brujas (para mantener a raya a los malos espíritus). La Mujer Sabia levanta la vista y dice con un fuerte acento kislevita: “*Os estaba esperando*”.

Dazhia no es culpable de matar a los niños. Dale a los PJs un momento para hablar con la Mujer Sabia. Ella sabe que huérfanos kislevitas han desaparecido en el pasado. Y sabe que los PJs no son culpables (tal vez los espíritus se lo dijeron, tal vez alguien los vio encender las lámparas). Ella descubre rápido la artimaña del falso Sacerdote y los llama. Cuando los Matones se dan cuenta de que los PJs dudan en matar a Dazhia, o que la Bruja los culpa, hacen lo que vinieron a hacer: matar a los PJs y a la Bruja. Si los PJs matan a la Bruja, los hombres seguirán intentando matarlos.

Si la Bruja es atacada en cualquier momento, o si parece que los personajes tienen problemas para derrotar a Gotz y Jorg, un grupo de trabajadores kislevitas se unirá a la lucha. Los Matones luchan hasta que uno de ellos muere o queda inconsciente, y luego el otro se rinde. Dazhia solo pelea en defensa propia.

Una vez que termina la pelea, Dazhia insta a los PJs a detener al falso Sacerdote antes de que pueda salirse con la suya con los niños. Si alguno está herido grave, les da un brebaje curativo. Si crees que los PJs necesitan ayuda, se les unen un par de Obreros Kislevitas.

LA VÍBORA PERSISTENTE

El Padre Baer corre hacia el paseo marítimo y La Víbora Persistente espera allí. El capitán de ese célebre barco fluvial es Balthanyir, un elfo oscuro (*ver la barra lateral Pez León del Reik*). Los PJs atrapan a los matones justo cuando llegan al muelle. Cuando Balthanyir se da cuenta de que han seguido a sus hombres, ordena matar a todos los testigos en el acto. No responderá a ningún razonamiento o negociación. Lo más probable es que se produzca una pelea.

Dependiendo de cuánta acción hayan visto los PJs esta noche y cuán grande sea la pelea que quieras hacer, tienes varias opciones.

- Los PJs se enfrentan al Padre Baer y a uno o dos matones.

- Una patrulla de la Guardia de la Ciudad está cerca y llega al lugar en 1d10/2 asaltos. Su llegada puede ser suficiente para detener la pelea y la rendición de los Matones.
- Los Obreros Kislevitas y/o la Guardia de la Ciudad y los Matones se pelean. Haz que su pelea sea un trasfondo para la lucha de los PJs y no te molestes con las tiradas de dados.
- La prioridad de Balthanyir es escapar. Ordena a algunos de su tripulación (matones) que desaten el bote. Si quieres que la lucha sea considerablemente más difícil, haz que Balthanyir (*ver pág. 89*) se una a Baer para luchar contra los PJs. No luchará a muerte y se rinde cuando se da cuenta de que la lucha está perdida (sabe que podrá escapar más temprano que tarde).

¡Acción!

Aquí hay algunas opciones para hacer que la pelea sea más memorable:

- ¡Salva el carro! Dos matones intentan subir el carro a bordo. Deben detenerlos y no permitir que el carro caiga al río.
- Los matones que desatan el bote deben ser detenidos.
- Los barriles, las cajas de frutas y el bote fluvial brindan atrezo para la pelea.

Una vez terminada la pelea, todos los Matones y los PJs son escoltados al puesto de Guardia más cercano. Esto nos lleva directamente al Capítulo II.

PEZ LEÓN DEL REIK

El pez León del Reik es un raro pez venenoso que vive en el Reik. Espinas venenosas que sobresalen del cuerpo, similares a una melena, le dan el nombre de pez León. Se sabe que se cuela a bordo de barcos fluviales con agua de sentina y agujonea a los miembros de la tripulación.

El Pez León del Reik es también un apodo para una misteriosa organización criminal que opera a lo largo del Reik. No tiene un nombre oficial, y el nombre Pez León del Reik proviene de la silueta negra con la que a veces marca la carga.

Además, el pez León del Reik es una metáfora adecuada para una peligrosa organización de contrabandistas, piratas y asesinos. Los guardias de Río susurran que una familia de Elfos marginados en Marienburgo es en realidad un linaje de Elfos Oscuros exiliados que dirige la organización y la usa para espiar al Imperio.

CAPÍTULO II

Este capítulo comienza justo donde terminó el primero. Ya ha amanecido y los PJs están siendo interrogados sobre los sucesos de anoche en el puesto de Guardia de la Ciudad. Han estado retenidos aquí durante horas mientras un empleado tras otro viene a hacerles las mismas preguntas una y otra vez. Probablemente no se sospeche de nada, pero deberían sentirse convenientemente cansados, hambrientos, aburridos y frustrados.

Balthanyir y cualquier Matón superviviente están encerrados. Los Guardias no permiten que nadie hable con ellos, pero si los PJs insisten, quizás encuentren la manera. Balthanyir no dice una palabra, solo los mira con ojos muertos como los de un tiburón (lo más probable es que logre escapar más tarde).

Una vez que los PJs están al límite, un Hechicero entra en el puesto de Guardia. Se acerca al sargento y le susurra unas palabras al oído. El sargento señala a los PJs y el Hechicero asiente con un agradecimiento rápido. Se acerca a los PJs y les dice: *“Estoy seguro de que estáis cansados y hambrientos después de una noche larga y ajetreada. Si me permiten, me gustaría ofrecerles el desayuno para que podamos conversar en un ambiente más agradable. Me gustaría discutir cierto asunto con personas capaces como ustedes.”*

Con suerte, los PJs estarán de acuerdo en unirse a él, ya que la siguiente parte de la aventura depende de ello. Si parecen no estar dispuestos a seguirlo, el Hechicero les dice que tiene su paga de anoche y que hay mucho más de donde vino. Y si no aceptan la oferta del Hechicero, no se sabe cuándo los dejarán ir.

DESAYUNO

Un pequeño grupo de ciudadanos molestos se ha reunido fuera de la comisaría. Arrojan verduras podridas a las ventanas y a los guardias que están afuera, y exigen ver al “Elfo asesino de niños” capturado. Aparentemente, la noticia de los sucesos de anoche se está extendiendo rápidamente.

El Hechicero conoce una taberna adecuada que sirve desayunos en Handelbezirk. Por el camino, los personajes no pueden evitar notar un hedor horrible que se cierne sobre la ciudad. Es casi indescriptible con un toque de azufre y algo... no de este mundo. La

gente tiene arcadas o se cubre la cara con un trozo de tela o con las mangas.

El Hechicero les compra el desayuno y les paga lo que les deben desde anoche. Mientras lo hace, se presenta como Tychonus Hexenstern, un Hechicero Celestial y consejero principal de la Condesa en todos los asuntos astrológicos (*ver pág. 90*). Les agradece su servicio y dice que realmente le vendría bien su ayuda ahora.

¿El problema? El hedor. Empezó en algún momento de anoche y el Maestro Hexenstern sospecha de hechicería oscura. Dice que leyó indicios de algo siniestro en las estrellas, pero fue la cualidad del olor de otro mundo y el hecho de que los Vientos de la Magia fluyen de manera extraña lo que lo convenció. Cualquier personaje con Visión Bruja puede confirmar esto. Los Vientos de la Magia parecen un estanque perturbado en este momento.

Ahora, necesita que los PJs investiguen esto. ¿Por qué ellos? Bueno, acaban de demostrar que son competentes y él quiere extraños, alguien que solo él conozca. Master Hexenstern no tiene mucha más información para compartir. Parece que el hedor es más fuerte al otro lado del río, así que tal vez deberían empezar por ahí.

Como pago, les promete 10 *co* más otras 5 *co* si traen lo que sea culpable a su atención. Si algunos de los PJs está gravemente herido, les aconseja que empiecen por el Templo de Shallya. Mencionar su nombre garantiza que reciban tratamiento de inmediato.

INVESTIGANDO EL HEDOR

El horrible hedor parece originarse en algún lugar de Faulestadt. Faulestadt es la parte más nueva de Nuln. Se creó cuando todas las industrias que producen malos olores o manejan material ofensivo se trasladaron a un solo lugar. Es un barrio concurrido de curtidores, tintoreros, mataderos y, por supuesto, las fundiciones. En un buen día, el aire está denso con olor a sangre, sudor y productos químicos agrios. Ahora, las condiciones son casi insostenibles. Todo el mundo anda con una bufanda, un paño o una máscara de algún tipo.

Pide una o dos tiradas de **Cotilleo**. El nivel de éxito determina el tiempo o la cantidad de monedas que los PJs necesitan soltar para obtener cualquier información. Finalmente, descubren lo siguiente:

- El hedor empezó en algún momento anoche.
- Nadie parece saber de dónde viene. La mayoría busca culpar a su vecino o competidor.
- Muchas personas recuerdan despertarse con pesadillas. La mayoría no recuerda de qué se trataba. Algunos pueden recordar detalles menores y oscuros como ojos en las estrellas o llamas sonrientes.
- Hay una enemistad entre los estercoleros locales y algunos Tileanos que invaden su territorio. Esto ha estado sucediendo durante quince días. Tal vez tengan algo que ver con el hedor; están manejando estiércol después de todo. Esta es una pista que llevará a los PJs a la siguiente escena, por lo que deberían escucharla de varias personas.

INDUSTRIELPLATZ

Industrielplatz es la parte más importante de Faulestadt. Allí se encuentran las fundiciones y forjas que alimentan la Escuela Imperial de Artillería. Además, hay varios talleres de artillería más pequeños. Ningún lugar en Nuln tiene tasas de heridos tan altas como Industrielplatz, incluida la Guardia de la Ciudad.

Finalmente, su investigación trae a los PJs aquí y es entonces cuando ven lo siguiente. Un agitador está sobre un barril de pólvora y predica animadamente a una pequeña multitud. Tiene una pareja de socios repartiendo folletos. El mensaje del discurso es el mismo que en los folletos: Únete a XIII. Únete a la revolución. Apoya al Colmillo Rúnico 13^º mientras libera a los trabajadores de sus espantosas condiciones de trabajo y corta las cadenas con las que los mercaderes los encadenan. El panfleto está firmado con XIII, y el Agitador y sus compañeros se han pintado XIII en la frente con pólvora u óleo.

Si los PJs preguntan qué está pasando, les dicen que estos hombres son seguidores de alguien llamado el Profeta Manchado de Hollín. El profeta sobrevivió a una especie de horrible accidente y desde entonces ha estado exigiendo mejores derechos para los obreros.

Tras unos minutos, una patrulla de la Guardia de la Ciudad disuelve la reunión. El Agitador y sus compañeros huyen de la escena.

LA GUERRA DEL ESTIÉRCOL

Los estercoleros tienen la tarea de mantener limpias las vías y calles de la ciudad. Palear desperdicios todo el día no es el trabajo más lucrativo, pero al menos los estercoleros en Nuln lo hacen mejor que sus contrapartes en otros lugares. Esto se debe a que pueden vender el estiércol seco a los Salitreros que lo utilizan para hacer salitre. Una vez, los recolectores intentaron hacerlo ellos mismos, pero los Salitreros pusieron fin rápido y violento a eso.

En general, recolectar estiércol y venderlo a los Salitreros es un negocio lucrativo. Por ello, el jefe del crimen Tileano, Silvio Corlusbeni, les ha declarado la guerra, tratando de apoderarse de su territorio.

Después de que los PJs hayan oído los rumores de la guerra del estiércol, haz que entren a esta escena. El carro de un estercolero, lleno de basura, bloquea la calle. Tres hombres, claramente Tileanos, rodean al solitario estercolero armado con una pala. Buscan una oportunidad y atacan en cuanto la ven (*ver pág. 91*). Rápidamente desarman al Recolector y lo arrojan al carro con la intención de ahogar al pobre hombre en los despojos. Por miedo a represalias, los transeúntes se esfuman rápidamente. Depende de los PJs salvarlo. Tienen unos 5 asaltos antes de que muera.

- Desafiar a los Tileanos funciona si superan una Tirada **Desafiante (-10) de Intimidar (Normal)** si los PJs son más que los Tileanos). El soborno también puede funcionar.
- Ahuyentar a los hombres durante el tiempo suficiente para sacar al hombre del carro. Una carga coordinada hará el truco.
- Atacar a los Tileanos. Luchan hasta que al menos uno de ellos está gravemente herido y luego intentan huir.
- Premia y fomenta la imaginativa resolución de problemas y la buena interpretación.
- Por supuesto, pueden ver morir al hombre y no interferir, o acercarse a los Tileanos después. También es una opción válida.

Tras esta escena, hay algunas opciones abiertas para los PJs. Pueden acercarse a los estercoleros, o se les

puede pedir ayuda. Alternativamente, pueden acercarse a Corlusbeni. Ambas opciones llevan a los PJs al Profeta Manchado de Hollín.

Si los personajes estén demasiado débiles, el ritmo de la narración lo exige, o simplemente estés presionado por el tiempo, puedes pasar la guerra del estiércol casi por completo. Tras la escena anterior XIII contacta con los PJs directamente después de haberlos visto salvar al Estercolero (ve directo a XIII a continuación). O, alternativamente, puede usar toda la situación del estiércol como un decorado con uno o ambos lados causando estragos en los planes del grupo.

El Colectivo del Estiércol

Los Estercoleros de Nuln viven en un campamento a las afueras. Allí secan su mercadería para luego venderla a los Salitreros. No es el lugar más higiénico y el olor es horrible, pero no es el hedor que buscan. La mayoría de las tiendas están en relativas buenas condiciones, lo que dice algo sobre lo bueno que es el negocio del estiércol en este momento.

El líder de los Recolectores es Reiner Holt, un hombre nervudo de edad indeterminada con piel curtida y un firme apretón de manos. Sabe dónde se origina el hedor, pero los PJs primero deben ayudarlo con algo. Sólo entonces les dirá lo que sabe.

El problema de Reiner es que Corlusbeni ha sobornado a uno de los Salitreros por un documento oficial que garantiza que en el futuro solo comprarán estiércol de un operador designado. Naturalmente, este operador sería Corlusbeni. Si los PJs pueden robar el documento y entregárselo a Reiner Holt, él puede cambiarlo para que el Colectivo sea nombrado como el operador designado. El documento se encuentra en un recinto de Salitreros en Industriepplatz. Para entrar, Holt sugiere que los personajes se pongan en contacto con XIII. Se rumorea que planean atacar a los Salitreros.

Los Tileanos

Quizás los PJs se acerquen a los Tileanos. El señor del crimen Silvio Corlusbeni se encarga de la taberna La Letrina de Sigmar (*ver pág. 92*). El decrepito antro está al este de Faulestadt, entre un matadero y un tintorero. Es un edificio de dos pisos inclinado un poco hacia la izquierda. Los Tileanos, todos vestidos al estilo Tileano y orgullosos de su acento, ocupan la mayoría de las mesas jugando a las cartas o a los dados.

Un personaje Pícaro puede conseguir una audiencia con Corlusbeni sin problemas. Otros deben tener éxito en una Tirada **Normal (+0) de Carisma o Charlatanería** o entregar sus armas y sufrir un cacheo que podría hacer desaparecer un pequeño objeto o unas pocas monedas. Corlusbeni se sienta en una mesa redonda disfrutando de una bebida y de la compañía de una mujer de virtud fácil. Ha oído hablar del incidente anterior y los trata en consecuencia.

Al igual que Reiner Holt, Corlusbeni sabe dónde se origina el hedor. Sin embargo, no es con su estiércol y deja esto muy claro a los PJs. Él está dispuesto a decirles lo que quieren saber, pero por un precio, por supuesto. A nadie sorprende que quiera que hagan algo por él. El Tileano tiene un espía dentro de XIII, pero no ha tenido noticias de él en un par de días. Quiere que los PJs averigüen qué le ha pasado al espía.

XIII

Tanto si los PJs llegan aquí a través de Estercoleros como de los Tileanos, es hora de que conozcan a uno de los PNJs más importantes de esta historia. Encontrar a XIII y a su líder es más fácil decirlo que hacerlo. Holt y Corlusbeni les indican la dirección de Geldman & Zachs Foundry. Se sabe que XIII difunde su propaganda en fundiciones tan grandes. Haz que los personajes trabajen para encontrar a XIII y premia la interpretación inteligente. Por ejemplo, podrían:

- Tratar de conseguir un trabajo en la fundición (ten en cuenta que si entran en la fundición Geldman & Zachs verán los Barcos de Tierra sin terminar).
- Tratar de espiar a los trabajadores.
- Esperar hasta que termine un turno y hablar con los trabajadores en las tabernas cercanas.
- O podrían buscar el signo XIII (ropa, tatuajes, etc.).
- Hablar sobre su odio hacia la clase mercader y esperar que la gente adecuada los escuchen.
- Superar tiradas de **Soborno, Charlatanería o Cotilleo** con las personas adecuadas.

XIII da la bienvenida a casi todos los interesados, pero desconfían de los infiltrados. Cualquier personaje que parezca un Noble, etc. mejor que se disfrace. Después de que los PJs hayan contactado con éxito, se les presenta a Eustasius Eilhardt, uno de los más

fervientes seguidores del Profeta Manchado de Hollín y el Agitador que vieron antes. Les lleva la base de XIII.

TODAS TUS BASES NOS PERTENECEN

Hay dos fundiciones Geldman & Zachs. Una operativa construyendo los Barcos Terrestres y otra abandonada tras el accidente de la máquina de vapor experimental. XIII y su líder se alojan en la fundición abandonada Geldman & Zachs, donde ocurrió la fatídica explosión.

El gran edificio de piedra está en ruinas y abandonado, casi como un sepulcro ennegrecido. Los radicales se agrupan en el gran salón principal. Queda muy poco del techo y el piso todavía está cubierto de hollín. Hay unas dos docenas de hombres y mujeres, apiñados alrededor de pequeñas fogatas. No parecen tener mucho, pero hay optimismo y esperanza en sus ojos.

EL PROFETA MANCHADO DE HOLLÍN

El Nacido del Fuego y sus ayudantes más cercanos se alojan en uno de los pasillos laterales, un cuarto donde fabricaron las máquinas de vapor experimentales. Eilhardt desaparece por una grieta entre dos enormes puertas de metal. Los PJs tienen unos minutos para quedarse, para conocer a los revolucionarios. Uno de ellos les hace señas con la mano vendada para que se acerquen. Se les ofrece un lugar junto al fuego, un plato de sopa caliente, y se les da la bienvenida a XIII. Una tirada **Normal (+0) de Percepción** advierte un lienzo que cubre algo en la esquina. Si los PJs lo comprueban, es una pila de barriles de pólvora.

Hora de conocer al Profeta. Tras unos minutos, se invita a los PJs a la sala detrás de las enormes puertas. Un joven se sienta en el cañón de un arma oxidado por el fuego. Hay algunos otros hombres en la habitación, todos armados. El joven les indica que se sienten con él. Su rostro está cubierto de graves cicatrices por la explosión, pero sus ojos arden con determinación. Viste una combinación de ropa de trabajadores, una bufanda y túnicas marrones con capucha (los PJs académicos con la habilidad adecuada ven que tiene cierta semejanza con los grabados en madera de Magnus el Piadoso). Sus manos están envueltas en vendajes manchados de hollín (*ver pág. 93*).

Una simple espada de madera ennegrecida por el fuego descansa a su lado contra el cañón. Una tirada de **Normal (+0) de Percepción** sugiere imágenes grabadas en la hoja por encima de la empuñadura. La

voz del hombre es sorprendentemente suave mientras da la bienvenida a los PJs como creyentes en el Colmillo Rúnico 13º. No se llama por un nombre. Si preguntan, responde: *“Los otros me llaman Nacido del Fuego o el Profeta Manchado de Hollín, pero da igual cómo me llamen. Lo que importa es lo que hacemos”*.

“¿Y qué hacemos? Somos los fuegos de la revolución que limpiarán esta ciudad de corrupción, codicia y explotación. Somos el Colmillo Rúnico número 13º, la Espada del Pueblo”. Mientras lo escuchan, los PJs se sienten atraídos por sus palabras. Hay algo fascinante en el Profeta Manchado de Hollín, una cualidad inspiradora que capta tu atención y enciende algo dentro de ti. Una tirada **Normal (+0) de Percepción** (ya que es difícil desviar tu atención de él) nota que todos en la sala se han detenido para escucharlo. Recoge la espada y pasa los dedos por la hoja de madera.

“Este es mi Colmillo Rúnico. Esta es la espada que liberará a mi pueblo”. Hace una pausa.

“Estos grabados en la hoja... Parecen predecir lo que debo hacer. No recuerdo haberlos tallado, pero salen más a medida que avanza mi viaje... ¿Qué augura la hoja? El fuego que sube, la primera sangre, y un golpe contra el opresor. La auténtica revolución comienza esta noche y nos vendría bien vuestra ayuda”.

El Nacido del Fuego tose sangre y deja de hablar. Eustasius Eilhardt se une a la discusión y revela que el plan es atacar a los odiados Salitreros atacando su recinto para liberar a los revolucionarios capturados. Esperan que los PJs se unan al ataque.

EL PLAN

El recinto está en Industriepplatz y es uno de los lugares donde los Salitreros fabrican salitre. Su líder es un tal Gregor Kohlhausen, un hechicero-alquimista brillante (los salitreros emplean algunos piromantes para inventar métodos más eficientes para crear pólvora). Se supone que hay una media docena de Salitreros y un puñado de obreros. Los prisioneros se mantienen en el edificio principal. Además del Nacido del Fuego y Eilhardt, solo un puñado de revolucionarios participan en la operación (la mayoría aún no están preparados para este tipo de acción).

El plan es infiltrarse en el recinto después de la puesta del sol (pero antes de la noche, ya que atacar a los enemigos dormidos sería deshonesto). Todas las

sugerencias de los PJs son bienvenidas. Asegúrate de incluir a los PJs en gran medida en el plan, anímalos a emplear sus habilidades y experiencia; en otras palabras, déjelos brillar. Por ejemplo, podrían usar a los Estercoleros o a los Tileanos para infiltrarse en el recinto. O podrían encontrar una manera de colarse usando las alcantarillas o los techos de los edificios vecinos. Pueden escenificar una distracción, o capturar a un Salitrero para interrogarlo y quitarle su atuendo.

LA REINA DE LAS BRASAS

Una vez hechos los planes y todos sabiendo su parte, los PJs se reúnen con los demás en la sala principal esperando la puesta de sol. El ánimo es nervioso e impaciente. Muchos mueven nerviosamente su equipo o caminan de un lado a otro. De repente, el Profeta, sentado junto al fuego empieza a cantar. Con voz suave, comienza una vieja canción popular familiar para todos los Nulnianos: La Reina de las Brasas. Todos se paran a escuchar, luego algunos se unen. Pronto, el salón ennegrecido resuena con su canto.

Es la hora de irse.

LOS SALITREROS

La Tormenta del Caos vio a Nuln ascender a la riqueza y la prominencia a medida que el esfuerzo de guerra exigía más armas y pólvora para derrotar a las hordas del Caos en el Norte. Por ello, los Salitreros de repente se volvieron fundamentales para el éxito de la ciudad, y su poder e influencia vieron un ascenso meteórico. Básicamente, se les dio poder para asegurar que Nuln tuviera siempre reservas de pólvora adecuadas.

Lo que comenzó como un colectivo de operadores independientes se convirtió en una organización inflada y sobornable que a menudo recurre a métodos que bordean lo extrajudicial y plagada de corrupción. Ahora, la importancia de la organización para el esfuerzo de guerra y la obligación la han transformado en una eficaz policía secreta que aterroriza a los Nulnianos en nombre de la seguridad interna. Su estructura interna es secreta, pero se sabe que tres Hechiceros Brillantes ocupan puestos importantes.

EL RECINTO

Es imposible cubrir todas las opciones disponibles para los PJs. Así que usa la información provista y tu buen

sentido narrativo para prepararte y reaccionar a sus planes.

Vigilar el recinto revela que hay cinco Salitreros dentro (*ver pág. 94*). Los Salitreros están ahí para observar y gestionar el proceso de creación del salitre. Siempre salen del recinto en parejas.

El líder de los cinco hombres es Gregor Kohlhausen, un Piromante (*ver pág. 94*). Si es atacado, su prioridad es llevar todos los documentos (incluido el acuerdo de Tileano) a un lugar seguro y salir del recinto. Es consciente de su entorno y trata de no quemar toda la ciudad, pero definitivamente se defenderá. Kohlhausen es el líder y su muerte o captura significa que el resto del recinto se rinde.

Los trabajadores hacen todo el trabajo doméstico. Son seis y solo luchan para defender sus vidas.

Hay una campana de alarma. Se toca en caso de emergencia, como un incendio. Los Salitreros tratarán de tocarla tan pronto como se den cuenta de que se está produciendo un ataque. La Guardia de la Ciudad (esperando fuego) tardará 1d10 Asaltos en llegar.

Tres miembros del XIII capturados se hallan encadenados en el edificio principal. Han sido severamente torturados y no pueden caminar sin ayuda. Uno de ellos es el espía de Corlusbeni. El espía en realidad decidió dejar la banda de Corlusbeni para unirse a los revolucionarios y lo admite.

El acuerdo que quieren los recolectores de estiércol está en el edificio principal, dentro de una caja fuerte. Se necesita una **Desafiante (-10) de Forzar Cerraduras** o una **Rutinaria (+10) de Fuerza** para abrir la caja. La caja también contiene 21 *co* y cálculos de inventario.

El Profeta Manchado de Hollín lucha ferozmente y sin tener en cuenta su propia seguridad. Eustasius Eilhardt nunca está lejos de su lado. Una vez liberados los cautivos, los revolucionarios tratan de irse. No están aquí para matar a todos por el simple hecho de matar. Es imperativo que el Profeta Manchado de Hollín sobreviva a esta escena. Se le da un Punto de Destino para asegurar esto.

En caso de que los PJs se metan en demasiados problemas, siempre hay revolucionarios para acudir en su ayuda. Si se presenta una oportunidad, haz que el Profeta salve a uno de los PJs (pero no lo fuerces).

Mapa del Recinto de los Salitreros



1 – Taller amurallado con toneles, hornos, calderos y tinas para hervir y lixiviar

2 – Taller con acceso a agua y toneles sobre entramado de viguetas

3 – Leña

4 – Calderos recubiertos de latón para hervir

5 – Barriles de estiércol

6 – Pólvora lista para ser enviada

7 – Muelle

8 – Pozo

9 – Casa principal; los trabajadores duermen aquí.

10 – Casa principal; el cuartel de los Salitreros. La caja fuerte y los cautivos se encuentran aquí.

11 – Cobertizo

EL BARQUERO

Ya sea que los personajes se pongan del lado de los Estercoleros o de los Tileanos, obtendrán la misma pista si obtienen (o destruyen) el documento, o si descubren el paradero del espía. Si te saltaste la guerra del estiércol por completo, el Profeta Manchado de Hollín les dará la información.

Ni Holt ni Corlusbeni saben exactamente de dónde viene el hedor, pero saben quién lo sabe. Se escuchó al barquero Wenn parlotear borracho sobre cómo sabe de dónde proviene el hedor. Fue visto por última vez en la taberna Bala de Cañón cerca de los muelles de Faulestadt. Los PJs pueden intentar **Regatear** algunas monedas por sus problemas con Holt o Corlusbeni.

La taberna Bala de Cañón es fácilmente reconocible por una pila de balas de cañón apiladas junto a la entrada. Wenn no es tan fácil de encontrar. Una vez que convencen al propietario de que no quieren hacer daño al barquero, les dice que Wenn vino esta mañana y quería un trago. Parecía conmovido. Una vez que se emborrachó, comenzó a decir tonterías sobre cómo sabía de dónde venía el hedor y cómo nadie le creería si se lo dijera. El propietario recuerda

que bebió con algunos Tileanos antes de desmayarse. Luego, fue expulsado.

Dos Estercoleros encontraron al barquero desmayado y lo apartaron a un lado. Borracho, les dijo que sabía de dónde se originaba el hedor. Los PJs, después de preguntar por ahí o de superar una tirada **Media (+0) de Buscar** lo encuentran donde los Estercoleros lo dejaron, durmiendo contra la pared de un ahumadero.

El primer pensamiento de los PJs es que el propio hombre es la fuente del hedor. Un balde de agua o una fuerte patada lo despierta. El hombre, flaco con los dientes podridos y el cabello ralo apesta a alcohol. Se irrita y lanza insultos y maldiciones a todo lo que se mueve. Se necesita una tirada de **Carisma** o **Intimidar**, o promesas de una pinta, para llamar su atención. Finalmente, les dice lo que quieren escuchar, pero primero haz que sufran un poco al viejo bocazas.

LA ISLA SIN NOMBRE EN EL REIK

Hay una pequeña isla sin nombre en el Reik, a las afueras de Nuln. Se rumorea que es un lugar maldito y usualmente se evita por toda la gente decente del río. Solo los contrabandistas usan las ruinas cubiertas de maleza de escondite de vez en cuando hasta que los Patrullas fluviales al final asaltan la isla y los expulsan.

Hace siglo y medio, la peste asoló Nuln. Grandes partes de la ciudad fueron acordonadas, pero la plaga no daba señales de detenerse. La nobleza comenzó a entrar en pánico y buscó un lugar para recluirse. Una pequeña isla en el Reik, a las afueras de la ciudad, albergaba un balneario que se creía bendito por Shallya y se suponía que bañarse allí curaba todos los males. Los nobles huyeron allí en masa. Una vez que la plaga pasó, los barcos fueron a recuperarlos. Los rescatadores descubrieron que la plaga no los había tocado, pero las disputas y luchas internas de los nobles se habían intensificado a tal nivel que solo un puñado de ellos permanecía con vida. Como resultado, el nombre de la isla fue borrado de todos los registros y declarada maldita y prohibida. Hoy, el nombre de la isla y el balneario se olvidaron hace mucho tiempo, y nadie va allí. Salvo el barquero Wenn.

El barquero Wenn llevó a un grupo de hombres encapuchados a la isla en Geheimnisnacht. Cree que

eran seis. Los llevó a la isla y esperó junto a su barca su regreso. Pronto, comenzó a escuchar sonidos extraños y cánticos. Podía oler el olor distintivo de la pólvora quemada. Luego vinieron luces extrañas y gruñidos que las palabras no pueden describir. Recuerda haber escuchado gritos y un hedor horrible que salía del balneario en ruinas. Estaba a punto de irse, cuando uno de los encapuchados corrió hacia la barca y salieron pitando. Dejó al hombre en los muelles y luego se emborrachó para dejar de temblar.

Se necesita una corona de oro completa y una tirada **Normal (+0) de Carisma** para convencer a Wenn de llevarles a la isla. Si no pueden convencerlo, puede dar instrucciones a los PJs o el nombre de otro barquero que pueda llevarlos por 1 co.

OBTENIENDO AYUDA

Si los PJs piden ayuda en algún momento, el Maestro Hexenstern les asegura que irá a las autoridades competentes mientras ellos deberían volver a la investigación antes de que el rastro se enfríe.

Lleva media hora llegar a la isla sin nombre. Está muy cubierta de maleza y apenas se ven los restos del balneario. Wenn les indica dónde estaba la gran piscina

del balneario. Los hombres fueron allí.

Apartando la maleza a un lado se encuentran las señales de Geheimnisnacht aun visibles. Varios hombres han pasado por aquí. La isla está siniestramente tranquila excepto por el inquietante y etéreo canto de algunos pájaros desconocidos. El hedor es sorprendentemente soportable, debido a la brisa que sopla desde el río. Las ruinas se alcanzan rápidamente. Es difícil decir que esto fue un balneario alguna vez, pero una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción** revela una estatua desmoronada de Shallya y la gran piscina aun es reconocible como tal.

EL RITUAL

Los personajes tienen que bajar un corto tramo de escaleras rotas y cubiertas de maleza para llegar al fondo de la piscina. Ramas y raíces forman un dosel sobre ella haciéndola parecer una caverna. Se necesita una fuente de luz para explorar el área. Cualquiera con **Sexto Sentido** o **Visión Bruja** (el dhar es fuerte aquí) tiene un mal presentimiento sobre el lugar.

Las paredes están cubiertas con sigilos esotéricos dibujados con sangre y ecuaciones hexagramáticas que los PJs no tienen forma de interpretar (los Hechiceros e Ingenieros las reconocen como

“ecuaciones matemáticas con significado mágico”). Un círculo mágico ha sido quemado en el suelo con pólvora. Además, hay seis círculos más pequeños espaciados uniformemente alrededor del círculo mayor. Aquí es donde los hombres encapuchados estaban parados cuando realizaron el ritual. Ahora, solo quedan cinco capas parcialmente quemadas y ennegrecidas (falta una capa. Pertenecen al hombre que se escapó con el barquero Wenn).

Examinar las capas revela que son de color gris oscuro y una o dos todavía tienen un emblema reconocible unido. Es el emblema del Colegio de Ingeniería y es reconocible para cualquier personaje de una profesión adecuada o una habilidad como **Ingeniería, Heráldica o Sabiduría Popular (Nuln)**. Es la pista principal que se hay aquí, así que asegúrate de que los PJs la obtengan (también, consulta la barra lateral *Algunos Enanos Solo Quieren Ver Arder el Mundo*). Una tirada **Normal (+) de Buscar** encuentra una llave ennegrecida debajo de una de las capas (abre una puerta en el departamento de matemáticas, ver más abajo).

¡NO TOQUES ESO!

Si en algún momento un personaje entra en el gran círculo mágico, es atacado de inmediato. El Dhar todavía es fuerte aquí y el velo entre los mundos es delgado. Tan pronto como alguien rompe el círculo, una Ashbringer, una de las Diablillas dedicadas a Pyrenzhia, atraviesa el velo (ver *pág. 116*).

Con un grito de un acto de amor prohibido, el tiempo y el espacio se desgarran y unas pinzas negras como el carbón atacan desde el aire. Ataca una sola vez y desaparece en una lluvia de brasas y fuerte olor a azufre. Si te sientes generoso, el personaje puede intentar **Parar o Esquivar**. Cualquiera que sea testigo de la visión debe pasar una tirada de **Locura**. La herida, si la hay, se siente como una quemadura pero sangra como un corte. Más tarde, pide una tirada de **Voluntad**. Si tiene éxito, la herida palpitante en realidad se siente placentera.

Después de que los PJs hayan encontrado el emblema del Colegio de Ingeniería, están listos para irse. El hedor se pega a su ropa durante varios días. Cualquiera con la habilidad de **Genio aritmético** tiene pesadillas sobre las extrañas ecuaciones todas las noches hasta que se realiza con éxito una tirada de **Voluntad**.

ALGUNOS ENANOS SOLO QUIEREN VER ARDER EL MUNDO

Lo que vio Bhakrak el Ennegrecido (ver *pág. 118*) en el templo perdido de la montaña le convencieron de que Nuln está construida sobre suelo sagrado. Nuln es un nodo de energías mágicas, un nexo de fuego y tiniebla. Que sea la capital de producción de pólvora del Imperio lo atestigua. Y quiere verla arder en nombre de su dios-demonio Hashut, el Padre de la Oscuridad.

Bhakrak se ha estado escondiendo en Nuln durante casi dos años. Ha encontrado en la ciudad un terreno fértil para los experimentos de forja demonios. Las visiones reveladas durante sus meditaciones sobre la verdadera naturaleza del fuego y la oscuridad le revelaron la *Gran Ecuación*. Sin bien, pronto descubrió que era demasiado complicado y necesitaba ayuda.

Los hombres de Los Guías tenían problemas. Querían construir una versión más poderosa y eficiente del icónico tanque de vapor. Su respuesta fue el Barco de Tierra clase Marienburgo, un barco que se mueve sobre ruedas, impulsado por una máquina de vapor. La guerra en el Norte terminó antes de que pudieran terminar el proyecto. Pronto se encontraron con barcos terrestres sin terminar que nadie quería. Y ni siquiera pudieron hacerlos funcionar.

A través de sus espías en las fundiciones, Bhakrak el Ennegrecido se enteró de su dilema y se acercó a Los Guías. Su oferta: les ayudaría a terminar las naves y a cambio ellos le ayudarían a construir seis campanarios. Bhakrak el Ennegrecido les dijo que quería que se construyeran las torres para que sus Enanos tuvieran trabajo. Los Guías proporcionarían materiales. El Enano les dio planos preliminares y Los Guías se los llevó al profesor Hausdorff del Colegio de Ingeniería. Ya estaban colaborando con él en la máquina de vapor del barco terrestre.

Con esta colaboración Bhakrak logró dos cosas. Primero, las torres eran un foco geomántico para un ritual que era parte de la *Gran Ecuación*. Segundo, el profesor ayudaría a resolver la *Ecuación*. Los Guías desconoce sus planes. Con la ayuda de Hausdorff y sus alumnos, Bhakrak pudo realizar el ritual pronto, aunque todo lo que sabía era que iniciarían grandes sucesos y vería a Nuln arder (con el ritual, las cadenas hexagramáticas que atan a Pyrenzhia comienzan a desmoronarse y la parte geomántica del hechizo asegura que se manifestará en Nuln a su debido tiempo; la próxima Morrslieb llena para ser precisos).

COLEGIO DE INGENIERÍA

El Colegio de Ingeniería de Nuln se construyó para rivalizar con su famoso corresponsal en Altdorf. La Condesa derrochó dinero en el proyecto y los Enanos construyeron un gran edificio. Se empleó a las mentes más brillantes y las instalaciones no tenían rival. Por desgracia, no estaba destinado a durar. La traición y el engaño hicieron que el gran edificio se incendiara. Todas las nuevas creaciones se perdieron.

Las renovaciones se financiaron con mucha menos generosidad y el edificio sigue sin terminarse. El edificio sigue siendo formidable; la universidad en sí está construida como un castillo, rodeada de cuarteles y alojamientos para estudiantes. Un arco perfora una pared alta con púas, sin terminar en algunos lugares, y da paso a un patio descuidado. Todo está sin terminar o ya se está deteriorando. Hay algunos guardias, pero no se interesen mucho por quién va y viene. Es como si el Colegio fuera un gigante dormido en peligro de no despertar nunca de su hibernación.

Lo normal es que los vengan aquí por el emblema. Si no lo reconocen, no es demasiado difícil encontrar a alguien que lo haga. Su primera parada es hablar con algunos estudiantes en el patio o visitar la secretaría, que están cerca del arco delantero. Los estudiantes están felices de hablar con gente civilizada. Los administrativos pueden necesitar algo de persuasión (y tal vez tirada de **Carisma**, o un personaje con una apariencia, profesión o habilidad adecuada). El emblema en sí no indica a que persona pertenece o de qué departamento proviene esa persona.

Preguntar por los estudiantes desaparecidos da más resultado. Los empleados no saben nada al respecto, pero los estudiantes han notado que varios de sus amigos han desaparecido de sus cuartos. Son sus amigos los que faltan, por lo que los PJs harían bien en no parecer extraños con sus preguntas (puedes pedir una tirada de **Carisma**). Por supuesto, pueden hacer uso de su rango y decir que están en asuntos oficiales de la ciudad. Parece que todos los estudiantes desaparecidos son del departamento de matemáticas.

Los cuartos de los alumnos se extienden a lo largo del frente del edificio en la planta baja y el primer piso. Los cuartos de los estudiantes que faltan son típicos de alumnos de ingeniería, excepto por las cantidades atípicamente grandes de pergaminos, cálculos y ecuaciones muy avanzadas. Los amigos dicen que

todos trabajaban en algún proyecto con el profesor Hausdorff y recién habían trabajado hasta tarde.

Tras ver las ecuaciones hexagramaticales en la zona del ritual, es posible que los PJs deduzcan esto ellos mismos.

EL DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS

Entrar al Colegio no es demasiado difícil, pero deambular haciendo preguntas y buscando personas desaparecidas va a llamar la atención. Los PJs no pueden entrar al edificio principal sin un acompañante (un guardia o un estudiante) o una muy buena explicación. Disfrazarse de estudiante o de guardia les permite ir a casi cualquier lugar. Con acompañante se les permite entrar en todas las zonas comunes. Escabullirse no es demasiado difícil, pero llegar a las áreas más restringidas es más desafiante.

Habitación del Profesor Hausdorff

Hay cuartos en el segundo piso. Son relativamente agradables, aunque a menudo algo desgastados y en mal estado. El cuarto del profesor Hausdorff está cerrado. Se necesita una tirada **Desafiante (-10) de Forzar cerraduras** para abrirlo. Además, los PJs deben evitar ser vistos o distraer a su acompañante.

El cuarto está casi vacío. A juzgar por el aire viciado y la cantidad de polvo, nadie se ha quedado aquí en mucho tiempo. Si se les pregunta sobre esto, otros profesores y estudiantes de matemáticas pueden decirles que el profesor Hausdorff trasladó la mayoría de sus pertenencias al departamento de matemáticas para dedicar todo su tiempo a su último proyecto.

Aulas

En una galería abierta con pasarelas y balcones que se eleva desde la planta baja hasta el techo se llevan a cabo todos los trabajos y clases. El lugar, antaño una colmena de actividad, ahora tiene pequeños grupos de alumnos dispersos aquí y allá. Además de los pasillos comunes, el departamento de matemáticas tiene pasillos y aulas más pequeños. La mayoría son lo que esperarías. Hay una o dos conferencias en progreso.

Hay una sola aula dedicada a los alumnos del profesor Hausdorff. Esta sala está cerca de una esquina del edificio principal y ha estado cerrada para todos, excepto para sus alumnos, debido a un proyecto

secreto (desde hace semanas). Su acompañante no les permitirá entrar, por lo que deben encontrar una manera de distraerlo o volver más tarde. La puerta está cerrada. Si encontraron la llave ennegrecida entre las capas de la isla, encaja en esta cerradura. De lo contrario, se necesita una tirada **Desafiante (-10) de Forzar cerraduras o de Fuerza** para abrirla. Demasiado tiempo o ruido atrae a un miembro de la facultad.

La sala tiene varias pizarras grandes cubiertas de esquemas, cálculos y ecuaciones (similares a las del lugar del ritual). Varios parecen presentar constelaciones y trayectorias. Y, lo que es más importante, sobre la mesa hay planos de los seis campanarios que la Condesa Emmanuelle ordenó construir después de la última Hexensnacht. También hay un mapa de la ciudad con miniaturas de madera de los campanarios. El mapa está cubierto de marcas y cálculos. La habitación está llena de plumas, tizas, astrolabios, ábacos y bandejas de comida. Está claro que alguien ha pasado muchas horas aquí.

También hay una puerta que conduce a una de las torres y al despacho del profesor Hausdorff.

La torre y la Oficina del Profesor Hausdorff

Atravesar la puerta es como entrar en otra dimensión. El profesor hizo reconstruir todo el interior de la torre. La escalera es ahora una variedad en espiral, una afrenta a la geometría euclidiana. Por momentos las escaleras parecen girar sobre sí mismas y las paredes forman ángulos imposibles. Subir no es tanto un desafío físico como mental.

Los PJs necesitan el número de PJs que suban +2 niveles de éxitos en tiradas **Normal (+0) de Inteligencia** para llegar a la oficina del profesor en la parte superior. Cada asalto de tiradas son 10 minutos dedicados a escalar. La experiencia es bastante desorientadora. Si no han fallado demasiadas tiradas de **Locura** hasta ahora, puede solicitar una aquí. Cualquier personaje con Visión Bruja se da cuenta de que la torre succiona Vientos de la Magia hacia la parte superior y los convierte en *dhar*.

La oficina está en el último piso. Las paredes están cubiertas de ecuaciones hexagramaticales mágicas idénticas a las del lugar del ritual. La habitación es un revoltijo de instrumentos matemáticos y astrológicos, notas, libros y pergaminos. Un catalejo apunta al cielo a través de una ventana abierta.

El profesor Hausdorff (*ver pág. 95*) se sienta detrás de su gran escritorio, apenas visible detrás de altas pilas de libros y pergaminos. Tiene el pelo gris y rasgos juveniles. Sin embargo, una vez que sale de detrás de su escritorio, se revela como un mutante (esto requiere otra tirada de **Locura**). Una masa retorcida de tres tentáculos de color azul púrpura cubre el lado izquierdo de su cuerpo y tiene un tercer ojo en la parte posterior de su cuello. Utiliza un tentáculo para ajustarse habitualmente las gafas.

El profesor es un hombre roto y dispuesto a contarles a los personajes todo lo que sabe. Al igual que el resto del Colegio de Ingeniería, el departamento de matemáticas está pasando apuros y el profesor Hausdorff ha estado buscando financiación adicional. Una noche se le acercaron a su oficina cuatro hombres desconocidos y de aspecto rico (Los Guías) que le ofrecieron una solución. Le presentaron planos preliminares de campanarios que ayudarían a mantener la ciudad más segura en noches como Hexensnacht. Afirmaron ser solo ciudadanos preocupados y no pidieron nada a cambio. Todo lo que Hausdorff tuvo que hacer fue convencer a la Condesa de que construyera las torres.

La condesa, aun conmocionada por la última Hexensnacht, aprobó el plan en el acto y se encargó al departamento de matemáticas que diseñara y construyera seis campanarios. El dinero extra permitió a Hausdorff inscribir a nuevos estudiantes y adquirir nuevos equipos de investigación. Poco después, los cuatro hombres regresaron y le presentaron a un enano de aspecto siniestro. El Enano necesitaba ayuda para resolver una ecuación que era "irresoluble". Le dijeron que se trataba de un nuevo diseño para una máquina de vapor, pero Hausdorff pronto descubrió que era mentira. Para entonces, sin embargo, ya estaba hipnotizado por la "ecuación irresoluble".

En poco tiempo Hausdorff estaba obsesionado con el dilema matemático. Enroló a sus mejores estudiantes para trabajar en pequeñas partes del problema. Pesadillas de estrellas devorándolo comenzaron a atormentarlo. Luego, esas pesadillas se transformaron en una epifanía y reconstruyó su torre. La torre pareció aumentar su capacidad mental y ayudó a resolver el dilema, pero el precio fue alto: su cuerpo desarrolló una mutación.

Hace una semana regresó el siniestro Enano. Dijo que las estrellas tenían razón al realizar un ritual que sería

la clave final para resolver la ecuación. Hausdorff emocionado llevó a sus estudiantes a la pequeña isla según las instrucciones. Realizaron el ritual bajo la supervisión del Enano, y luego todo salió mal. El velo entre los mundos se rasgó brevemente y el horrible hedor se elevó. Sus alumnos fueron asesinados por “fuego y sombra dados forma”. Hausdorff apenas escapó y se ha estado escondiendo en esta torre, pensando en el suicidio, desde entonces. Siente que traicionó a sus alumnos con algún poder oscuro y es el culpable de sus muertes. Confirma que la finalización del ritual fue la fuente del horrible hedor. Acepta cualquier castigo sin resistencia.

DECISIONES, DECISIONES

Es hora de algunas decisiones difíciles. El profesor Hausdorff parece verdaderamente arrepentido de sus acciones. No sabe de qué trataba el ritual o de qué trataba la ecuación al final. No sabe quién es el Enano, qué le pasó o dónde encontrarlo. Él no sabe quiénes son los misteriosos cuatro hombres.

No hay una gran escena de lucha para concluir este capítulo, así que debes transmitir el peso de esta decisión a los jugadores. Se han topado con una situación que podría tener potenciales ramificaciones vergonzosas para algunas personas muy poderosas. Lo que decidan aquí afectará a muchos.

Hausdorff es una figura respetada que diseñó los campanarios que se supone protegen la ciudad. La obra fue encargada por la Condesa y las torres fueron benditas por el templo de Sigmar. Afirmer que son una especie de faros para los Poderes Ruinosos es cortejar el desastre. Cualquier cosa que pueda avergonzar a la Condesa o los sigmaritas probablemente les ponga el

agua al cuello. El maestro Hexenstern puede indicarles esto.

Dejar ir a Hausdorff es una opción. Cuando informen al Maestro Hexenstern, él no lo aprueba (a menos que le mientan). Sin embargo, les paga lo que se les debe.

Matar a Hausdorff causa problemas solo si los ven entrar al departamento de matemáticas. E incluso entonces sus mutaciones están ahí para que todos las vean, así que los PJs no tienen demasiados problemas.

Capturar a Hausdorff es probablemente la apuesta más segura. Llevarlo a la Guardia es un curso de acción razonable y prometen encargarse de ello. Llevarlo al Maestro Hexenstern es otra buena opción. El Astromante promete encargarse de todo.

Yendo al Maestro Hexenstern. Se puede encontrar al hechicero en su torre en Altstadt. Escucha su historia y promete encargarse de todo. Luego les paga lo que les corresponde. Les instruye que no digan una palabra sobre esto a nadie debido a la naturaleza delicada del asunto. Es muy posible que vuelvan a ver al profesor Hausdorff en el capítulo VIII.

EL SINIESTRO ENANO Y LOS CAMPANARIOS

El siniestro Enano y los campanarios aparecen en este capítulo. Los personajes pueden sentir que su trabajo no ha terminado hasta que sigan estas pistas. Esto se discute en el próximo capítulo.

El hedor se disipa en un par de días.

Con esto concluye el Capítulo II.

CAPÍTULO III

Tras los frenéticos sucesos de los capítulos anteriores, los personajes pueden ahora recuperar el aliento. Esta es una buena oportunidad para presentar algunos PNJs y lugares interesantes. También es un buen momento para insertar uno o dos escenarios breves si lo deseas. Usa este interludio para hacer que Nuln se sienta viva y darles a los personajes una razón para preocuparse por el destino de la ciudad y sus habitantes. Dará sus frutos en capítulos posteriores.

Este capítulo presenta varios encuentros opcionales y ganchos de historias que puedes usar. Además, se proporciona una lista de rumores. Debes asegurarte de que los personajes escuchen la mayoría de ellos antes de que abandonen Nuln al final de este capítulo.

ENCUENTRO OPC.: EMBAJADORA KISLEVITA

Si los personajes salvaron a los huérfanos del Capítulo I, están invitados a un muy buen restaurante kislevita en el rico Altstadt. La invitación está firmada por Aleksandra Korikovna, Embajadora ante la Reina de Hielo de Kislev en Nuln (*ver pág. 96*). Los PJs al menos deberían intentar vestirse adecuadamente, pero se les niegan la entrada si vienen con de aventurero.

Aleksandra es una bruja de hielo. Es una kislevita alta y hermosa cuyo cabello rubio, casi blanco, brilla como si estuviera cubierto con pequeñas motas de hielo. Sus penetrantes ojos azules y sus cejas arqueadas le dan una expresión eternamente severa, casi hostil.

La Bruja de Hielo introduce a los personajes en la cocina tradicional kislevita. Mientras cenan, agradece a los personajes por salvar a los huérfanos kislevitas. Son uno de los grupos más vulnerables de la ciudad y ella se ha encargado de ser su protector. Los secuestros como estos son tristemente comunes a lo largo del Reik.

Esta es una oportunidad para que los PJs conozcan a un PNJ relativamente poderoso que les puede ser útil más adelante en el capítulo VIII. Si es necesario, se puede usar a Aleksandra como personaje de reemplazo. Si deseas expandir el hilo del Pez León del Reik del Capítulo I, Aleksandra emplea a los PJs para investigar más a fondo el asunto. Puede ser un encuentro breve en el que los PJs siguen a los delincuentes hasta su escondite. O bien, puede ser

parte de complot más grande (*ver la barra lateral Pez León del Reik*). En caso de que desee ampliar aún más la parte Kislevita, eche un vistazo a Pequeña Kislev de Dave Graffam y Wim van Gruisen para ideas.

RUMORES

Asegúrate de que los PJs escuchen la mayoría de estos rumores antes de que abandonen Nuln.

Los Elfos intentaron secuestrar niños de un orfanato en Shantytown. Un Elfo fue capturado, pero logró escapar, matando a dos Guardias en el proceso.

El Profeta Manchado de Hollín nos liberará de la opresión. Dicen que lleva un Colmillo Rúnico real. Dicen que tuvo algún tipo de accidente y que se hirió gravemente.

Los Salitreros han estado aún más agresivos últimamente. Arrestan a la gente y la arrastran a la Torre de Hierro.

Hay una especie de disputa por el estiércol en Faulestadt.

La Condesa busca separar Nuln de Wissenland. ¡Por fin!. No añoraremos a esos palurdos del campo.

La guerra ha dejado a muchos refugiados sin hogar. Algunos dicen que son como un enjambre de langostas que se lo comen todo a su paso. Espero que no vengan aquí.

Dicen que Goldman & Zachs Foundry está en serios problemas financieros.

Dicen que la fuente del horrible hedor de ayer fue la cocina Bretoniana.

ENCUENTRO OPC.: ENVIADA EN PROBLEMAS

Este encuentro es una repercusión de los sucesos del Capítulo I. Muchos Nulnianos son desconfiados y de mente cerrada, y sospechan de los Elfos por su extraña apariencia y raras costumbres. Si Balthanyir el Elfo Oscuro fue capturado o alguien más que los PJs lo vio a bordo de la *Víbora Persistente*, la gente aprovechará la oportunidad para dirigir su ira hacia los presuntos Elfos secuestradores de niños. Por desgracia, su ira se dirige erróneamente a la población élfica de Nuln.

Marianne Mithaliel, una Enviada Elfa (ver *pág. 96*), iba a una reunión con funcionarios de la ciudad cuando fue vista por una turba enfurecida. Su acoso comenzó con insultos, pero pronto escaló a tirar vegetales, luego piedras y amenazas de agresión física. Mithaliel y sus dos guardaespaldas están a tres manzanas de la propiedad del funcionario. La turba es en su mayoría chusma callejera, pero hay muchos.

Si los personajes quieren salvar a la Enviada, tienen que actuar rápido. Quizás los PJs quieran probar un enfoque diplomático. Tal vez traten de escoltarla entre la multitud. Tal vez amenazan a la turba. Permíteles elegir su propio enfoque. La mayor parte de la turba se dispersa al ver la primera sangre. Para la turba, usa las estadísticas de Mendigo, *WJdR* *pág.235*.

Si se salva la Enviada, está agradecida. Si hay otro Elfo presente, revela que estos ataques han sido frecuentes desde *Geheimnisnacht* y muchos Elfos consideran abandonar la ciudad. Toma nota de cómo los PJs se enfrentan a esta situación. Se volverán a encontrar con Marianne Mithaliel más tarde.

E. OPC.: SOMBRA DE LA TORRE DE HIERRO

Una plaza de mercado; es un día ajetreado y el negocio va bien. Los clientes se mezclan con vendedores y artistas callejeros.

De repente, dos hombres con túnicas negras y capas con capucha, Salitreros, se abren paso entre la multitud. Se detienen en el puesto de un buhonero y exigen saber su nombre. La gente se ve muy incómoda; evita mirar a los Salitreros, y trata de escabullirse. El vendedor tiene una mirada de absoluto terror en su rostro mientras los hombres lo arrastran.

Los personajes pueden querer intentar detener a los Salitreros. Un ciudadano agarra un de los PJs de la

mano y dice que no deberían hacerlo. Estos hombres son un problema. Llevarán al vendedor a la Torre de Hierro. Pocos de los que se llevan allí regresan y los que lo hacen cambian para siempre.

La Torre de Hierro se eleva en el centro del río Reik, negra y amenazante. Es una prisión tradicionalmente usada por Cazadores de Brujas, pero de recién sirve a los Salitreros. Abundan pavorosos rumores de tortura.

Si los PJs insisten, lo más probable es que el encuentro llegue a las manos salvo que los Salitreros sean menos. Asegúrate de que los PJs se afronten las consecuencias de sus acciones después. Podrían descubrir que el vendedor, o su familia, se han ido al día siguiente.

INVESTIGACIONES MÁS PROFUNDAS

Los capítulos anteriores pueden haber dejado cabos sueltos que los personajes puedan querer investigar.

El Enano Siniestro

Los personajes pueden querer seguir al siniestro Enano. Bhakrak el Ennegrecido tiene un papel que desempeñar más adelante, por lo que no lo encontrarán en este momento. Si le mencionan el Enano al Maestro Hexenstern, promete investigarlo.

Puedes lanzar una pista falsa y dejar que acosen a la los Enanos decentes de Nuln. Prémiales por su insistencia con un ingeniero Enano anciano que les hable sobre los susurros del Dawi Zharr en Nuln. Si bien, pronto critica tales rumores como sandeces. Lo más probable es que revele esta información a un Enano o sigmarita o, sorprendentemente, a un Elfo si el Elfo menciona primero la presencia de los Druchiiⁱⁱ.

Si todavía insisten en buscar al Enano, solo diles directamente que parece que no tienen pistas para seguir ahora, pero tienen el presentimiento de que volverán a tener noticias del Enano. Es hora de distraer a los jugadores con otra cosa que hacer.

Los Campanarios

Otro asunto que los PJs podrían querer ver más de cerca. Hay seis torres de piedra de construcción sólida, todas de tres pisos de altura. Gárgolas sonrientes miran hacia abajo desde los aleros y las paredes están decoradas con escudos de armas, calaveras y estatuas de personajes históricos célebres.

Cada torre está dedicada a un héroe imperial como el Emperador Mandred I, el Matarratas; y el actual Emperador, Karl Franz. La torre más cercana al Gran Palacio de Altestadt está naturalmente dedicada a Magnus el Piadoso.

Cada torre tiene una gran campana en el tercer piso. Solo se tocan en Hexensnacht y Geheimnisnacht y durante grandes emergencias para alejar los malos espíritus y proteger la ciudad y sus habitantes. La guardia honoraria de cuatro Campaneros atiende las torres todo el tiempo. Además, cada torre sirve como puesto de vigilancia para la guardia de la ciudad. Esto significa que hay 1d10+2 Guardias presentes en todo momento. Los Campaneros son soldados de élite seleccionados por el Alto Condestable para el deber.

Esto es todo lo que hay que aprender sobre las torres por ahora. Nuevamente, si insisten, díles directamente que parece que no tienen pistas para seguir ahora.

El Maestro Hexenstern

Tal vez los personajes quieran echar un vistazo más de cerca al hechicero de la corte que los contrató. Alienta esto, especialmente si hay un PJ hechicero en tu grupo y quieres usar Hexenstern como trama paralela.

Tychonus Hexenstern es un astromante, un hechicero del Colegio Celestial de Magia. El pasado Hexensnacht hubo un atentado contra la vida de la condesa. Hexenstern vislumbró el intento de asesinato en las estrellas y corrió al Palacio para detenerlo. Llegó justo a tiempo para salvar a la Condesa, pero el mentor de Hexenstern resultó herido de muerte.

Como muestra de su gratitud, Emmanuelle nombró a Tychonus sucesor de su mentor como su augur privado y asesor en Toda Materia Celestial.

Una tirada de **Cotilleo** exitosa con las personas adecuadas y un puñado de Karls revela esto:

- Salvar a la Condesa pareció un poco conveniente, especialmente cuando en el ataque murió su mentor. Suena casi como si el ataque fuera un montaje (no lo era).
- Hay rumores del atacante: el Pez León del Reik, Skavens, Sectarios. Elige tu opción. Hexenstern y la Condesa nunca han revelado quién los atacó y nunca lo harán. No es importante para esta aventura. Por supuesto,

EL GREMIO DE ASTRÓLOGOS DE MORDHEIM

Un cometa de dos colas destruyó la ciudad de Mordheim en el Año Imperial 1999. Se creía que el cometa anunciaba la segunda venida de Sigmar. Las masas acudieron a la ciudad para presenciar el milagro, pero se volvieron hedonistas y decadentes. Se dice que los demonios caminaban por las calles. Justo a medianoche, el cometa, que se cree que es la Ira de Sigmar, destruyó Mordheim.

Una turba enojada de supervivientes acudió en masa al observatorio fuera de la ciudad propiamente dicha culpando al Gremio de Astrólogos de Mordheim, exigiendo saber por qué no había habido ninguna advertencia. La multitud entró a la fuerza y solo encontró al Maestro del Gremio, catatónico y mutado por mirar demasiado tiempo al cometa hecho de piedra de disformidad. Alguien, o algo, había ayudado a escapar a los otros nueve astrólogos. La turba crucificó al Maestro del gremio a las puertas y quemó el observatorio.

En 2303, Magnus el Piadoso limpió el maldito Mordheim quemándolo hasta los cimientos. Además, ordenó que se limpiara el nombre de Mordheim de todos los registros.

Desde el año 2000 ha habido nueve miembros en el Gremio de Astrólogos de Mordheim. Solo el Maestro del gremio sabe qué los salvó. El Gremio, sin embargo, tiene puntos de vista Sigmarita muy fuertes. Creen que la Ira de Sigmar destruyó Mordheim. Era su deber no interferir, sino presenciar y registrar el crucial evento. El Gremio sostiene que Sigmar pone a prueba periódicamente la voluntad y la fuerza de Su Imperio. Los que se encuentran deficientes son destruidos.

La misión del Gremio es doble. Por un lado, observan los cielos buscando una señal de Sigmar de que se acerca otra prueba. Por otro, se han encargado de recuperar y proteger el legado de Mordheim. Recopilan y restauran tomos perdidos. Registran cuentos populares e historias familiares. Todo ello los convierte en un culto peligroso a ojos de los Cazadores de Brujas. Cuando se fundaron los Colegios de Magia, el Gremio encontró un escondite natural dentro del Colegio Celestial (aunque no los 9 son Astromantes).

Hexenstern fue reclutado tras la Tormenta del Caos. El Gremio buscaba reemplazar a un miembro perdido y las estrellas los guiaron a Hexenstern. Aceptó, sabían que lo haría, y fue enviado a Nuln. Los tomos de contrabando son todos libros prohibidos sobre Mordheim. Él cree firmemente que las señales apuntan a que Nuln será la siguiente en experimentar la Ira de Sigmar.

siempre puedes ampliar esto y convertirlo en un gancho para que lo sigan los PJs.

- Un sirviente que trabaja en el Palacio revela que Hexenstern y la Condesa tuvieron un breve romance. Pero tras un tiempo ella pasó a otras cosas y, ni siquiera él nunca se preocupó mucho por ella. De hecho, parece que a Hexenstern no le gustan los nobles.
- Preguntando en los muelles o a través de pícaros, se enteran de que el contrabandista Jonas Lochner del *Deseo Olvidado* le roba viejos tomos de vez en cuando. Es todo muy secreto. Los PJs se encontrarán con el Contrabandista en el Capítulo V.
- Preguntando por el profesor Hausdorff, parece que todo el asunto se ha barrido debajo de la alfombra.

Hexenstern desempeña un papel importante a la hora de involucrar a los PJs en la trama, y también tiene un papel que desempeñar en el capítulo final. Puedes crear una trama lateral alrededor de él y su trasfondo (*ver recuadro*). También es una pista falsa. Es un tropo común en los juegos de rol que el PNJ que inicialmente contrata a los PJs, o el poderoso hechicero que primero parece ser un aliado, es el verdadero villano de la obra. Usa esto para tu ventaja. Haz que los PJs crean que Hexenstern es el poder detrás del trono, el titiritero malvado. No lo es, pero ellos aún no lo saben.

CONOCIENDO A LA CONDESA

Una vez que te sientas listo para continuar con la historia principal, Master Hexenstern envía un mensajero para buscar a los personajes. El mensaje es bastante sencillo: la Condesa quiere verlos, ahora.

El Mensajero los escolta a la Ciudad Vieja. Las calles limpias están llenas de excelentes restaurantes y tiendas especializadas, teatros y museos. La gente va a la última moda, a menudo extravagante. Los parques y plazas decorados con fuentes y estatuas de personajes históricos crean una sensación de amplitud. Cuanto más se acercan al Palacio, más grandes y hermosas se vuelven las fincas.

La Emmanuelleplatz es una calle ancha que conduce al Palacio. Es magnífica. Agujas y torres se elevan hacia el cielo, escaleras y pasarelas se entrecruzan para conectar balcones decorados. Decenas de soldados de élite montan guardia. El Mensajero les conduce a través de tantos portales reforzados y puertas

decoradas que pierden la cuenta. El Palacio es un laberinto de pasillos y pasajes.

Finalmente, el Mensajero se detiene frente a unas puertas dobles decoradas. El Maestro Hexenstern está allí esperando a los PJs. Primero, les entrega a todos (excepto a los nobles y otros personajes bien vestidos) capas azul oscuro con instrucciones para usarlas sobre su propia ropa. Esto ayuda a que todos se vean presentables. A continuación, les da algunas instrucciones. No hables a menos que te hablen. No te acerques a ella a menos que te lo pida. No la cuestiones. Y, pase lo que pase, no comentes sobre su edad. Si dicen algo estúpido, serán expulsados. Si hacen algo estúpido, serán encarcelados o algo peor.

Justo cuando estaban a punto de entrar en la habitación, las puertas se abren de golpe y un hombre furioso de ira irrumpe. El hombre tiene el aspecto de un mercader. Es Bruder Lehmann y la condesa acaba de rechazar su propuesta de matrimonio de una manera bastante fría. Los PJs volverán a encontrarse con este hombre más adelante en el Capítulo VII.

EMMANUELLE VON LIEBWITZ

El Maestro Hexenstern los conduce a través de las puertas dobles. Un Ayuda de cámara parado junto a las puertas los anuncia con voz chillona.

Una galería de arte se abre ante ellos. El decorado techo es alto y las paredes están cubiertas de suelo a techo con pinturas. La condesa de Nuln se sienta en una silla alta en medio de la habitación. Es tan majestuosa como cabría esperar: hermosa, refinada y vestida con un vestido tan caro que podría comprar un pequeño pueblo de Reikland. Está rodeada por una especie de extraño conjunto de pequeños espejos y poleas. Un joven bretoniano, a juzgar por su vestimenta y su acento, se preocupa por la construcción.

Hexenstern les informa, en voz baja, que el hombre, un prometedor artista bretoniano, Alain Celfy, está mostrando un invento suyo: un sistema que permite pintar autorretratos en casi cualquier lugar sin la necesidad de engorrosos espejos corporales completos e iluminación adecuada. Les ordena que no presten atención al bretoniano.

Hay otros en la habitación además de ellos y media docena de guardias. Una anciana, carabina de la Condesa, está sentada bordando junto a una mesita. Las plumas punzantes vuelan mientras un par de escribas escriben las actas de una reunión anterior. Un Halfling sorprendentemente flaco y musculoso se sienta junto a una pequeña mesa llena de fruta y vino y los examina astutamente. Es el Catador Oficial de Alimentos de la Condesa (y mucho más, *ver pág. 104*). Una mujer elegante vestida con un vestido sencillo pero a la moda y un símbolo de Verena asiente con la cabeza al Maestro Hexenstern cuando entran y se une a ellos cuando se acercan a la condesa.

El Maestro Hexenstern los presenta a todos por nombre y hazaña. Resulta que la mujer con estilo es Rosalia Schultz², la primera abogada en Nuln (*ver pág. 101*). Emmanuelle mira a todos y cada uno de los PJs por unos segundos y luego vuelve a su autorretrato.

Sin mirarlos, dice: *“Como habréis oído, estoy en el proceso de separar a Nuln de Wissenland y darle su propio voto electoral. Esta empresa bastante tediosa y lenta finalmente está, gracias a los dioses, a punto de llegar a su fin. Aquí la abogada Schultz, mi consejera principal en todos los temas legales, creo que debería decirlo, absurdos relacionados con el asunto, necesita viajar a Wissenburg para finalizar algunos asuntos”*.

“Mis asesores me dicen que varios de mis compañeros Condes Electores están buscando aprovechar esta oportunidad para dañar tanto mis esfuerzos como a la abogada Schultz. No puedo permitir eso. El Maestro Hexenstern me dice que sois el tipo de gente que me puede ayudar en este asunto. Para ir al grano, necesito que acompañéis a la abogada Schultz a Wissenburg y garantizéis su seguridad. El Maestro Hexenstern os informará con los pequeños detalles. ¿Qué decis?”.

Preguntas sobre detalles, como la remuneración son remitidas a Hexenstern para que se resuelvan más adelante. Todo lo que la Condesa quiere escuchar de ellos es un sí o un no. Una vez que lo ha hecho, sus asuntos aquí concluyen y son escoltados fuera.

¡NOS ESTÁN ENGAÑANDO!

¿Qué pasa si dicen que no? Bueno, realmente no deberían. Los PJs están en presencia de uno de los personajes más icónicos y poderosos del Imperio. Hay

² Rosalia Schultz es de Las Forjas de Nuln, *pág. 23*.

una tremenda presión social para decir que sí. Además, por el momento no tienen forma de saber si una negativa podría llevarlos a la cárcel o al exilio.

El desafío con esta escena es que, por un lado, los personajes deben sentirse presionados para decir que sí, mientras que, al mismo tiempo, los jugadores pueden sentirse acosados. De hecho, puedes aprovechar esto y usarlo como motivación para los personajes: cuanto más rápido lo hagan, más rápido podrán ocuparse de sus asuntos. Como plan de respaldo, tienes al maestro Hexenstern y a la abogada Schultz para convencer a los personajes de que acepten el trabajo. La compensación promete valer la pena, y no está de más que una Condesa Elector te deba una, ¿verdad?

LA MIRADA

Cuando salen de la sala de audiencias, Hexenstern y Rosalía comparten una sonrisa traviesa. Señalan a un PJ y afirman a propósito que él (o ella) obtuvo La Mirada. No darán más detalles, pero se da a entender que la Condesa tiene el ojo puesto en el PJ. Esto puede usarse como motivación adicional para el PJ y una fuente para un posible Trastorno del Corazón Perdido más adelante.

¿QUÉ ACABAMOS DE ACORDAR?

El Maestro Hexenstern les cuenta los detalles.

- Se les pagarán 60 a cada uno, 30 una vez que lleguen a Wissenburg y el resto cuando Schultz regrese sana y salvo a Nuln. Puede ser regateado hasta 80 co.
- Se les proporciona transporte. Deberían encontrar al Capitán Glaubrecht cerca de la Puerta Sur.
- Para proporcionar distracción, una unidad militar dirigida por el Capitán Tannfelder (*ver pág. 116*) sale de Nuln simultáneamente. Los espías de la Condesa están difundiendo la noticia de que esta es la verdadera escolta.
- Si quieren contratar ayuda adicional, es su trabajo pagarla y asegurarse de que todos los empleados sean confiables.

LA MARAVILLA DE LA ERA

Encontrar al capitán Glaubrecht resulta muy fácil. Por un lado, un gran barco sobre ruedas es bastante fácil de detectar. El plan claramente es que nadie en su sano juicio trataría de camuflar algo en algo tan... “*incamuflable*”.

Tres hombres con jubones ornamentados y capas forradas de piel mantienen una acalorada conversación con un hombre que lleva un gran sombrero de plumas. Una Tirada **Rutinaria (+10) de Percepción** exitosa escucha a los mercaderes exigiendo un pago atrasado del Capitán. Antes de que las cosas se salgan de control, un ogro se inclina sobre el costado del barco terrestre y gruñe amenazadoramente. Esto alienta al trío a retirarse, con amenazas de consecuencias si no obtienen su dinero.

El Capitán Wolfgang “Wolf” Glaubrecht se vuelve hacia los PJs y los saluda quitándose el sombrero en un gesto grandioso. Les informa que la abogada Rosalia Schultz ya está a bordo del barco.

El Barco de Tierra, el *Emmanuelle*, es un espectáculo digno de ver. Es un barco voluminoso y blindado que viaja sobre dos juegos de ruedas. Las ruedas delanteras son pequeñas mientras que el par trasero es enorme. La popa y el castillo de proa están cubiertos con trabajos decorativos. La cofa se parece más al púlpito de un sacerdote sigmarita. Una caldera de gran tamaño y bastante poco confiable alimenta la máquina de vapor. Un pesado trabuco está instalado en la proa. Además, el Ogro que acaban de ver lleva un pequeño cañón. Para más información sobre el *Emmanuelle* y su tripulación, consulta las *pág. 97-100*.

El capitán les da la bienvenida a bordo. Su tripulación en este momento consiste en Hrug, el Ogro, y Urgrim Fireforge, el Ingeniero Enano a cargo de la caldera y la máquina de vapor. Esto significa que los PJs tienen que trabajar para su mantenimiento. Pueden usar cualquier habilidad especial que tengan, o

simplemente hacer trabajos de baja categoría como palear carbón a la caldera. Por el lado positivo, pueden dormir en el barco y ahorrar en costos de posadas...

CAMINO A WISSENBURG

El viaje de Nuln a Wissenburg dura aproximadamente cuatro días. Por supuesto, tales pautas son solo direccionales. Siéntete libre de ajustar la duración del viaje para adaptarlo a tu ritmo y necesidades narrativas. Las excusas para alargar el viaje incluyen mal tiempo, la rotura de la máquina de vapor, el acordonamiento de las carreteras por parte de los patrullas de camino y verse obligado a tomar un desvío, etc. O simplemente puedes determinar que el viaje dure tantos días como necesites.

A continuación se presentan algunos encuentros opcionales para amenizar el viaje. Este también es un buen lugar para jugar una aventura corta si lo deseas.

El viaje es una buena oportunidad para que los PJs conozcan mejor al Capitán y a Rosalía (ver la barra lateral *El amor está en el aire* a continuación). Rosalía es una excelente

conversadora, pero pronto se aburre de esconderse dentro de su camarote todo el tiempo. En algún momento cuando han “soltado el ancla”, es necesario apresurarse a encontrar la abogada desaparecida. Resulta que solo salió a tomar un poco de aire fresco.

ENCUENTRO OPCIONAL: FANÁTICOS

La noticia de las hazañas del Profeta Manchado de Hollín viaja rápido y la gente no tarda mucho en darse cuenta de que el *Emmanuelle* es, de hecho, el Barco de Tierra que “dio a luz” al Profeta. Pronto, una banda de seguidores andrajosos comienza a seguir el barco. Rezan a los dioses, se auto flagelan y cantan himnos alabando su santuario en movimiento. Algunos incluso intentan sujetarse físicamente a las ruedas traseras.

Comienza a volverse molesto muy rápido y el Capitán pide a los PJs que hagan algo con los Fanáticos. Cada vez que paran, los fanáticos se amontonan, queriendo tocar a los operadores del motor sagrado.

Muchos aldeanos y otros viajeros dejan pequeñas ofrendas junto al Barco o las arrojan a bordo. El barco genera unas 2 *co* en monedas pequeñas todos los días.

¡MUÉSTRANOS EL DINERO!

La máquina de vapor experimental del primer Barco de Tierra explotó (y creó el Nacido del Fuego), por lo que Los Guías (ver *pág. 117*) vendió sus restos inútiles al Capitán Glaubrecht. El Capitán llevó los restos a su viejo amigo Urgrim Fireforge, y el Enano pudo arreglar la maldita cosa. Glaubrecht aún no lo ha pagado en su totalidad, y Los Guías (Glaubrecht no sabe que se llaman a sí mismos así) quiere el resto de su dinero, o a ellos – ahora.

ENCUENTRO OPCIONAL: ESPADAS A SUELDO

La artimaña para esconder a Rosalía en el Barco de Tierra no engañó a un Conde Elector. Contrató algunos Espadas a sueldo para lanzar una emboscada (perfil en *WJdR* pág. 234). En un momento adecuadamente dramático, un número de PJs x 2 jinetes alcanzan al *Emmanuelle* y atacan con arcos cortos. Dos de ellos tienen Incendiarios (plantilla pequeña, tirada de **Agilidad** para evitar prender fuego).

Los PJs tienen que ayudar al Capitán a gobernar el barco (un ejercicio de suerte y delicadeza para evitar volcarlo). Urgrim necesita la ayuda de un personaje con las habilidades adecuadas para evitar que la caldera explote. El pesado trabuco en la parte delantera necesita ser atendido. Y, por supuesto, los personajes pueden atacar desde el puente. Si los Fanáticos están cerca, pueden ser más un problema que una ayuda. Haz que la batalla sea lo más cinematográfica posible, un viaje salvaje de una situación peligrosa a otra.

Llegando a Wissenburg concluye este capítulo.

EL AMOR ESTÁ EN EL AIRE

La presencia de Pyrenzhia se fortalece y es apropiado que su influencia afecte también a los PJs. Tanto Rosalía como el Capitán Glaubrecht son buenos partidos amorosos, pero ten en cuenta que cualquier relación con Rosalía tendrá un final dramático. Por supuesto, si tus jugadores están dispuestos a hacerlo, anímalos a representar una historia de amor entre sus personajes.

LA TRAMA PARALELA DEL PEZ LEÓN DEL REIK

En caso de que desees incluir una trama paralela con el Pez León del Reik, considera lo siguiente. El Capitán Glaubrecht le debe a Los Guías una suma considerable. Este encargo de la ciudad es un buen ingreso, pero aún le falta.

Poco después de que las autoridades confiscaran La Víbora Persistente (del Capítulo I), se sacó una caja sellada de la bodega de carga y se vendió en el mercado negro. Glaubrecht la compró con la esperanza de obtener un buen dinero por ella en Wissenburg.

¿Qué hay en la caja? Depende de ti, pero probablemente algo altamente ilegal. ¿Loto negro? ¿Piedra de disformidad? ¿Proyectos para un cañón de vuela experimental? Ciertamente, algo lo suficientemente importante como para que el Pez León lo persiga. Comienzan dejando amenazas sutiles, pero pronto recurren a métodos más violentos.

Si el Capitán Glaubrecht se convierte en el interés amoroso de un PJ (*ver la otra barra lateral*) considera mezclar esta trama paralela con esa.

CAPÍTULO IV

Wissenburg es la capital provincial de Wissenland. Es un pueblo bullicioso de 9000 personas gobernado por el ayuntamiento. Para obtener una fuente excelente sobre Wissenburg y Wissenland, consulta *Wissenland: Under Nuln's Shadow* de Alfred Nuñez Jr.

Que llegue algo como un Barco de Tierra es un evento en sí mismo y la gente acude en masa para ver el artilugio milagroso. La Guardia tiene problemas para decidir si deben dejar que el barco entre en Wissenburg o no. Un soborno o un buen uso de **Charlatanería** o **Carisma** los convencerá. La mansión del pueblo de la Condesa es fácil de encontrar y los PJs pueden quedarse allí. Al llegar Rosalía Schultz se encarga de que les paguen.

La unidad del capitán Tannfelder llega días después. Sufrieron varios ataques y perdió a dos hombres. Si es necesario, el Capitán Tannfelder puede usarse como personaje de reemplazo (en este caso, debes realizar ajustes menores en las próximas escenas).

POLÍTICA IMPERIAL

Resolver todas las complejidades legales restantes le lleva a Rosalía varios días. Ajusta el tiempo según tus necesidades narrativas. Es otra buena oportunidad de jugar una o dos aventuras cortas. Por supuesto, Rosalía siempre puede presentar a los PJs alguna vieja traición imperial enviándolos a hacer recados como robar una carta, interceptar a un mensajero o convencer a un político para que reconsidere su voto. En caso de que desee ampliar aún más los aspectos políticos de esta aventura, ojea *Averland's Disputed Electorship* de Rob Harper para inspirarte.

Una vez que sientas que los PJs están listos para continuar con la trama principal, Rosalía los convoca a la mansión. Casi ha terminado con sus tareas aquí, pero hay un último obstáculo que cruzar. El ayuntamiento de Wissenburg necesita votar sobre ciertos edictos (“No preguntéis, todo es muy técnico”) y ha obtenido los votos necesarios, excepto uno. El barón Oswald von Brunkhorst ha estado de acuerdo en principio, pero siendo la astuta abogada que es, Rosalía quiere ver su sello en el acuerdo. Se supone que lo conseguirá esta noche durante una fiesta que organiza el barón.

Sin embargo, hay un problema (como siempre lo hay). Alguien ha amenazado de muerte a von Brunkhorst. Los espías de Rosalía (posiblemente los PJs anteriores) han descubierto que el Asesino asistirá a la fiesta vestido con algo azul.

Rosalía quiere que los PJs asistan a la fiesta ya sea como empleados (sirvientes, guardias, cocineros, etc.) o como sus guardias/asistentes personales, etc. Asegúrate de que algo le suceda a un cocinero para que un PJ pueda ocupar su lugar puede ser divertido, o puede ser un lastre. Dedicar tanto tiempo a esto como creas que divertirá a los jugadores. Alternativamente, puedes usar un breve montaje para describir cómo cada uno de ellos encuentra la manera de ingresar a la fiesta. Usa tu juicio narrativo.

LA FIESTA DE VON BRUNKHORST

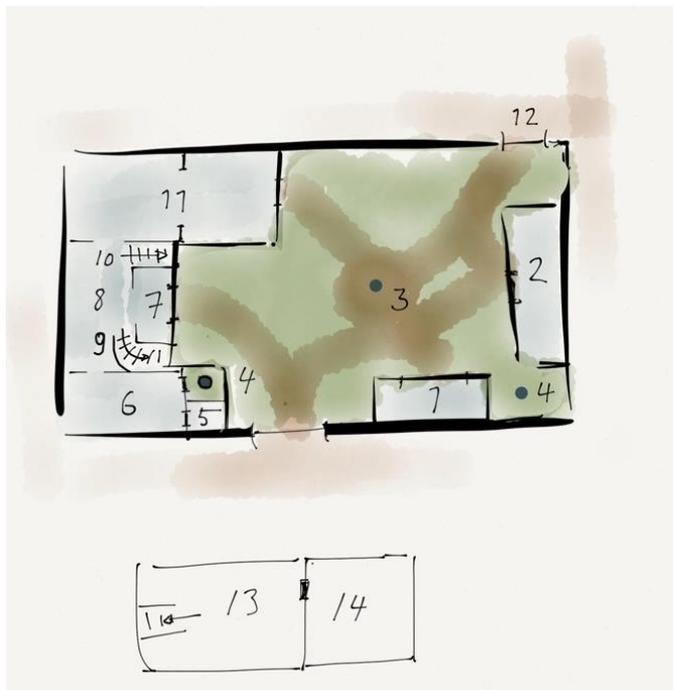
En primer lugar, *Las Forjas de Nuln* y *El filo de la Noche* cuentan con fiestas (bailes de máscaras, esto no es un baile de máscaras) que puedes usar como fuente de inspiración e ideas para otros invitados. Aquí solo se describen los asistentes más importantes. Siéntete libre de insertar cualquier invitado que creas conveniente. Use las estadísticas adecuadas de Noble, Sirviente y Guarda del libro de reglas básico de WJdR según sea necesario.

La información aquí describe los sucesos a medida que se desarrollan sin la interferencia de los PJs. Ajústala y adáptala en función de sus acciones.

Mansión del Barón von Brunkhorst

La mansión del barón von Brunkhorst es una mansión de dos plantas en la parte rica de Wissenburg. El Barón disfruta la oportunidad de mostrar su riqueza a la flor y nata de Wissenburg. Alfombras caras y pinturas decoran los pasillos. Enormes candelabros iluminan la sala de banquetes. No se han escatimado gastos en comida y vino.

La Mansión de von Brunkhorst



1 – Establos

2 – Cuartos de servicio

3 – El jardín. Una fuente de mármol de Tilea domina el paisaje. Los invitados pueden mezclarse entre los farolillos rojos decorativos.

4 – Pozo

5 – Despensa

6 – Cocina

7 – Vestíbulo. Se espera que todos dejen sus armas aquí.

8 – Galería. Cuadros caros cubren las paredes.

9 – Escaleras al segundo piso.

10 – Escaleras a la bodega.

11 – El gran salón. Aquí es donde los invitados se mezclan, bailan y comen. Una puerta conduce al jardín.

12 – Entrada del servicio.

13 – Bodega

14 - La cueva del hombre de Von Brunkhorst. Un santuario privado donde entretiene a su círculo íntimo de amigos. Su colección de xilografías pornográficas cubre las paredes. La puerta está cerrada. Hay dos juegos de llaves de la bodega. Von Brunkhorst y el jefe de guardia de la casa Ehrwig Ober tienen uno.

El segundo piso está fuera del alcance de los huéspedes. Allí se encuentra el dormitorio principal y algunas habitaciones de invitados.

El Asesino

Al contrario de lo que los personajes podrían esperar, el Asesino no está presente cuando comienza la fiesta. Durante años, Oswald von Brunkhorst ha sido un ávido coleccionista de xilografías pornográficas, en especial las que muestran a la condesa von Liebwitz. Es ilegal producir y poseer tales imágenes. Así que, naturalmente, ha surgido un mercado clandestino pequeño pero activo. Hay un hombre con una habilidad superior para grabar estas imágenes gráficas, el cortador de bloques Hugo Haefner de Wissensburg (*ver pág. 102*). A pesar de ser reumático y medio ciego, el anciano artesano todavía diseña y talla imágenes.

Hace un tiempo, Von Brunkhorst encargó a Haefner varios grabados en madera de la Condesa von Liebwitz. Hace poco los recibió y estaban perfectas. Sin embargo, siendo un bastardo barato, el barón se negó a pagar. Pensó que Haefner no puede acudir a las autoridades ya que es ilegal crear tales imágenes.

Haefner está furioso. Planea infiltrarse en la fiesta de esta noche y darle a von Brunkhorst una última oportunidad de pagar. Si se niega, Haefner tiene un plan B. Su hija, Dora, es una animadora callejera, bailarina y lanzadora de cuchillos (*ver pág. 103*). El amante de Dora, Dietl, se infiltra en la fiesta como guardia. Llevará una faja azul para identificarlo a sus compañeros conspiradores.

A Haefner se le ha prohibido ingresar a las tierras, por lo que Dietl lo deja entrar durante la fiesta. Haefner se enfrenta a von Brunkhorst y exige su dinero. Si eso no funciona, Dietl deja entrar a la hija de Haefner a través de la entrada del servicio. Durante su actuación, Dora usa cuchillos arrojados para, con suerte, asustar al barón para que afloje los hilos de su bolsa.

El Anfitrión y su Equipo

Oswald von Brunkhorst es un hombre corpulento cuya familia posee ricas minas de plata en las Montañas Negras (*ver pág. 101*). Tiene tendencia a hablar más fuerte de lo que requiere la situación y es bastante directo con sus palabras. El cabello fino y la escasa barba del barón von Brunkhorst pueden darle un aspecto ligeramente desaliñado, pero sus ojos fríos y crueles delatan al astuto oportunista que lleva dentro. Oswald von Brunkhorst está vestido con costosas sedas bretonianas con volantes. Sabe que hay una amenaza contra su vida, pero no se lo toma en serio. También es un gran entendido de xilografías pornográficas.

Goran Brunch – El jefe de cocina Halfling es un perfeccionista estresado que hace que la vida de todos en la cocina sea un infierno. Su voz aguda llega hasta el gran salón.

Liebrecht Aulen – El mayordomo está a cargo de la fiesta. Todos los sirvientes y sirvientas responden ante él. Liebrecht es un hombre esbelto con canas y tiene una formación clásica y es increíblemente eficiente. Conoce a todos aquí por su nombre.

Ehrwig Ober – A cargo de la guardia personal y la seguridad de von Brunkhorst en la fiesta. Un hombre corpulento con un impresionante bigote francés. Parece justo y competente, aunque algo despreocupado.

Invitados Notables

Lady von Brunkhorst: La esposa del Barón von Brunkhorst. Tan pronto como toma un trago, no puede dejar de hablar mal de la Condesa von Liebwitz. Cuanto más bebe, más personales y viles se vuelven sus insultos. Se siente absolutamente traicionada por el plan de separación (sin mencionar que su esposo perderá una influencia considerable).

Tobias Heileman, mercader: Un experimentado mercader que posee varias barcas fluviales que viajan hasta Altdorf y Averheim. Se apresura a señalar que separar Nuln de Wissenland es una oportunidad disfrazada. Sin embargo, está frustrado con los Salitreros. Sus acciones e incautaciones ilegales están comenzando a perturbar el negocio. **Opcional:** Tobias Heileman está asociado con el Pez León del Reik y está aquí para entregar una advertencia.

Kristoforo Essel, “el Barítono de Bögenhafen”: Un hombre carismático de unos cincuenta años con un aura de elegancia refinada, un sentido impecable de la etiqueta adecuada y un mínimo toque de maquillaje. Es un cantante de ópera que está de gira por Wissenland en este momento. Bueno, esa es su tapadera. Kristoforo es en realidad un espía del Conde Elector aquí para sabotear los esfuerzos de Rosalía.

Joanna Grenz, sacerdotisa de Verena: Esta anciana bajita va vestida con simples túnicas de Verena y un chal marrón. Ha oído hablar de un Fanático Vereneano causando estragos en Wissenland. Si se le pregunta sobre el plan de separación, confirma que el lado legal parece legítimo. Usa este PNJ para presagiar los sucesos del Capítulo V, especialmente si colocas los sucesos de ese capítulo en Wissenburg.

Vladimir Tyudor, el Rey de Hielo de Kislev: Este auto nombrado mercader de hielo podría ir a la fiesta. Más sobre de él en *The Ice King of Kislev* de este autor.

Josef Kaster, el Recaudador de Impuestos: Un hombre con anteojos que no agrada a la mayoría en la ciudad. Tiene la costumbre de colarse en estas fiestas y beber demasiado. Para empeorar las cosas, es un mal bebedor. La ropa raída y las manos temblorosas son signos reveladores del avance del alcoholismo.

Algo Azul

Estos invitados llevan algo azul y están destinados a atraer la atención de los PJs.

Angelica Rhomberg: La pelirroja rolliza con un vestido azul es Angelica Rhomberg, hija de un burgués local y sectario de Slaanesh (*ver pág. 102*). La fiesta del Barón von Brunkhorst le presenta una gran oportunidad. Es consciente de que el Barón es un entendido de las imágenes pornográficas y parece un recluta ideal para su secta: *Los Guardianes del Trono de Terciopelo*. Está aquí para disfrutar de placeres hedonistas (y atraer a otros), acercarse a nuevos reclutas adecuados y ver la colección de von Brunkhorst.

Dietl: Hombre joven con barba bien recortada. Está disfrazado de guardia, y no da una buena impresión (está haciendo una especie de caricatura de guardia). Dietl es el amante de la hija de Haefner y está aquí para ayudar a ejecutar el plan de Hugo. Lleva una faja azul alrededor de la cintura para identificarlo a sus compañeros conspiradores.

Arman Lang: Un ladrón. Hombre flaco y pálido con mala dentadura. Está vestido como un artista, con un pañuelo azul. Camina con una botella de vino tinto en una mano y finge estar evaluando la colección de arte de von Brunkhorst. Su objetivo es robar la llave de la habitación privada en el sótano e irse con algo valioso.

Cronología de la fiesta

Esta es una guía general. Estate preparado para mover sucesos o cambiar tiempos para mantener la acción fluida y a los jugadores interesados.

- 4:00** – Los PJs empleados se presentan a sus funciones y reciben una breve introducción a sus tareas.
- 5:30** – Llega la banda y se empieza a montar. Una tirada **Normal (+0) de Percepción** confirma: aquí no hay azul.
- 6:00** – Empiezan a llegar los invitados. Un Ayuda de cámara anuncia a cada invitado.
- 6:05** – Dietl, el falso guardia, llega por la puerta trasera, tarde al trabajo. Lleva una **faja azul**.
- 6:10** – Llega Rosalia Schultz, posiblemente con algunos PJs.
- 6:15** – Llega Arman Lang. Los PJs ven su **bufanda azul**.
- 6:20** – Llega Angélica Rhomberg. Su **vestido azul** es imposible pasar por alto.
- 6:30** – Oswald von Brunkhorst hace un brindis y da la bienvenida a sus invitados. Se necesitan sirvientes de PJs, etc. en el salón principal.
- 6:45** – La banda comienza a tocar. Baile. Kristoforo Essel, quien se suponía que estaba aquí para sabotear a Rosalía, la mira por primera vez y se enamora instantáneamente. Él la invita a bailar.
- 6:50** – La esposa del barón von Brunkhorst comienza a hablar mal de la Condesa.
- 7:00** – una tirada **Normal (+0) de Percepción** para notar que Arman Lang manga el llavero del guardia principal Ehrwig Ober. Otra tirada para notar que Angélica nota lo mismo.
- 7:10** – Angélica coge de la mano a Josef Kaster, el recaudador de impuestos, y lo lleva al jardín. Le ofrece algo de Loto Negro detrás de la fuente.
- 7:20** – Rosalía intenta acercarse a von Brunkhorst pero Lady von Brunkhorst la interrumpe con rudeza. La Baronesa sabe por qué está Rosalía aquí y no quiere saber nada de eso. La odiosa dama protege a von Brunkhorst como un halcón durante el resto de la noche a menos que los PJs encuentren una manera de distraerla.
- 7:30** – Arman Lang merodea tratando de encontrar una entrada al sótano. Atraído por Angélica, Josef Kaster, ahora ebrio, busca a Arman para pelear con él. Los guardias o los PJs necesitan separarlos. Josef protesta, diciendo que una mujer se quejó de que el artista la había manoseado. Se encuentra la llave robada. Los PJs pueden intentar **Prestidigitación** con las llaves. Arman Lang es expulsado.
- 7:45** – El enamorado Kristoforo está tan cautivado por Rosalía que olvida su misión y a cambio inicia un recital espontáneo en su honor.
- 8:00** – Hay un mensajero en la puerta de entrada preguntando por Rosalía. El mensajero le da una nota. Después de leerla, parece preocupada, pero no da más detalles. Si ella es el interés amoroso de un PJ, dice: *“Te lo diré más tarde”*. La nota es de Samael Mortengeist (ver más abajo). Si Rosalía aún no tiene la firma de von Brunkhorst, la quiere ahora. Tan pronto como la tiene, regresa a su habitación en la mansión. Exige que los PJs se queden atrás para proteger al Barón (ver *El Segundo Asesino de la Noche* más abajo).
- 8:15** – Angélica Rhomberg se acerca a von Brunkhorst. Su esposa no parece complacida. Los PJs necesitan **Oído aguzado** o necesitan estar muy cerca para escucharla sugerir que vayan a un lugar más tranquilo. Parece intrigado.
- 8:20** – Deitl llega a la puerta principal para un cambio de guardia. Tan pronto como está solo, deja entrar al cortador de bloques Hugo Haefner.
- 8:30** – Furioso Hugo Haefner irrumpe en el salón principal en busca de von Brunkhorst. Exige, en voz alta, el dinero que le deben (no dice para

qué). Von Brunkhorst ordena con frialdad que echen al “tonto ciego”. El anciano que protesta es sacado a rastras.

8:45 – Von Brunkhorst invita a sus amigos más íntimos y compañeros de caza a una pipa del mejor Tobaroo y un poco de vino tinto de Averland. Angélica Rhomberg está invitada. Van a la cueva del hombre de von Brunkhorst en el sótano. Revela la verdad sobre Hugo Haefner y los grabados en madera.

9:15 – Los hombres salen de la cueva del hombre. Von Brunkhorst y Angélica se quedan atrás y ella intenta seducirlo.

9:30 – Deitl se cuela al jardín y deja entrar a una figura con túnica por la entrada de los sirvientes. Lady von Brunkhorst busca a su marido.

9:45 – Angélica y von Brunkhorst regresan arriba. Lady von Brunkhorst tiene un ataque. Deitl vuelve a colarse en el jardín para preparar fuegos artificiales.

10:00 – La banda anuncia el último acto sorpresa de la noche. Von Brunkhorst es llevado a la primera fila. La banda comienza a tocar. Empiezan los fuegos artificiales. Una mujer con túnica, una bailarina, avanza. Dora, la hija de Haefner, comienza su actuación y, a la mitad, deja caer su bata. Lleva un traje **azul medianoche**. Si no se detiene a Dora, saca dos cuchillos arrojados y los arroja. El primero clava a von Brunkhorst en su silla, el segundo le roza la mejilla. Ella sisea: *“Saludos de Hugo Haefner. ¡Considera que esta es tu advertencia final!”* Si no se la detiene, escapa por el jardín con Deitl.

La fiesta termina. Interrogar a von Brunkhorst y/o a Dora y Deitl ayuda a responder cualquier pregunta que puedan tener los PJs. Si los PJs ayudaron a atrapar a Dora y Deitl, el Barón los recompensa con 20 *co*. Los PJs pueden ayudar a cerrar las cosas, pero el jefe de guardia Ehrwig Ober se hace cargo. Se llama a la Guardia de la Ciudad, a menos que avergüence a von Brunkhorst. Si los PJs convencen al Barón de que pague su deuda con Haefner, asegúrate de que Hugo recompense a los PJs más tarde con un regalo o devolviéndoles el favor.

Hay una ligera llovizna cuando regresan a la mansión.

EL SEGUNDO ASESINO DE LA NOCHE

No hay señales de que algo ande mal hasta que los PJs llegan al pasillo fuera del estudio de Rosalía Schultz. En el corredor tenuemente iluminado, hay una figura inclinada junto a la puerta, gimiendo de dolor. La sangre fluye profusamente entre sus dedos mientras el capitán Tannfelder se lleva una mano al ojo derecho. Claramente dolorido, deja escapar un gemido gutural y señala dentro del estudio. Su espada, cubierta de sangre, yace en el suelo. Cualquier personaje con **Cirugía** puede realizar una tirada **Difícil (-20) de Sanar** para salvar su ojo (Lágrimas Doradas del *Tomo de la Salvación*, pág. 230, también funciona).

El estudio está bordeado por estanterías. Un escritorio de roble ocupa el lado derecho de la habitación y un círculo de sillas rodea una mesa en el centro de la habitación. Una chimenea en la pared del fondo ilumina la habitación, y hay un cuerpo desplomado frente a ella. Una figura encapuchada sale corriendo por una puerta en el extremo opuesto de la habitación. Libros y pergaminos arden en la chimenea.

ROSALÍA

El cuerpo es de Rosalía. Está muerta, apuñalada varias veces con una hoja envenenada. Si tuvo una aventura con uno de los personajes, entonces reúne la fuerza suficiente para susurrarle un último adiós. Si no se dan cuenta de salvar las notas del fuego, el Capitán Tannfelder les ordena que lo hagan. Permíteles hacer una tirada o dos, pero el resultado final es el mismo (ellos no lo saben). Más en las notas a continuación.

PERSIGUIENDO A LA ASESINA

La Asesina, una miembro Druchii del Pez León del Reik, sale disparada del estudio hacia un largo pasillo. Al llegar al final del pasillo, atraviesa una puerta y entra al salón privado de la Condesa. Deteniéndose brevemente para observar su entorno, la Elfa Oscura se lanza a través de otra puerta, a un enorme vestidor similar a un pasillo. Los PJs la alcanzan allí.

Trata la persecución como Movimiento de Combate con ambos bandos realizando Acciones de Carrera. La Asesina tiene una ventaja de 10 medias acciones sobre los PJs. La persecución dura 5 Asaltos. Pide a los jugadores tiradas de **Agilidad** en cada asalto. Cada éxito significa que reducen 1 media acción.

EL ESCONDITE

Cuatro docenas de atuendos completos sobre maniqués en ordenadas filas de ocho en una habitación con poca luz. Esa es la *puesta en escena* de su lucha con la Asesina (ver *pág. 103*). Hay una pequeña ventana de ventilación en la parte trasera de la habitación. La Asesina intenta escapar por allí (3 Asaltos para abrirla y arrastrarse) o distraer a los PJs lo suficiente como para escapar por la puerta. Mientras busca una salida, intenta eliminarlos uno por uno.

Una vez la Asesina entra, primero usa dos acciones de movimiento para esconderse entre los maniqués. Luego se pone uno de los atuendos (2 acciones completas). Finalmente, si hay tiempo, vuelve a aplicar veneno a su espada.

Esta pelea tiene que ver con la tensión, un largo juego del gato y el ratón. Pide a tus jugadores que describan qué hacen, cómo van equipados, cómo se comunican (los Druchii entienden Reikspiel). Describe sombras en movimiento y sonidos extraños. Los maniqués se ven bastante espeluznantes en la oscuridad.

- Mantén las tiradas del jugador tanto como puedas, lo que significa que prefieres las tiradas de los PJs a las de los PNJs. Por ejemplo, es mejor que un jugador tire Percepción a que la Elfo tire Esconderse.
- Está oscuro. ¿Tienen fuentes de luz?
- La Asesina trata de distraerlos con sonidos y sombras.
- Se disfraza de maniqué y ataca cuando un personaje solitario está cerca. Tirada de **Percepción** o recibe Sorpresa.
- Introducir fuego en la habitación es una muy mala idea.
- Si consiguen refuerzos, ella se escapa.
- Ella lucha absolutamente hasta el amargo final. Si es capturada, se traga la lengua.

Una vez que la Asesina esté muerta o escape, los personajes deberían volver al estudio.

CATADOR, ENVENENADOR, HALFLING, ESPÍA

Apenas unos minutos después de que los personajes hayan matado a la Asesina (o ella haya escapado) y el cuerpo de Rosalía haya sido atendido, el jefe de cata

de alimentos de la Condesa llega con dos Salitreros. Thyrus Thornroot es, como los PJs están a punto de descubrir, mucho más que un simple sirviente. El Halfling se detiene para limpiarse el agua de las mangas y luego despide a sus guardaespaldas con un leve asentimiento. Dirigiéndose a los PJs, el severo Halfling dice: “*Tenemos que hablar*”.

Thyrus Thornroot³ comienza revelando que es el jefe secreto de los Salitreros (para el perfil y más sobre Thyrus Thornroot, consulta la página 104), el envenenador de la Condesa y el jefe de su red de espías. De hecho, además de la Condesa, nadie sabe sobre el asunto que se tratará a continuación. Hace solo unos días, Thyrus Thornroot se enteró de un complot contra Nuln y la condesa. Esta amenaza es interna y mucho más seria que cualquier cosa que venga de los otros Condes Electores.

¿Cómo se enteró de la conspiración? De Rosalía (en realidad lo supo espiando a Rosalía). Aparentemente, descubrió algo mientras investigaba la legalidad del plan de separación. Thyrus Thornroot se dirigió inmediatamente a Wissenburg, pero, por desgracia, llegó demasiado tarde. Thyrus no sabe lo que descubrió Rosalía.

La investigación de las notas muy quemadas rescatadas de la chimenea revela las siguientes pistas:

- *La Historia Esotérica de Nuln y Wissenland* se menciona varias veces. Parece que contiene información crucial. Se cree que alguien llamado Eberhardtus Hagen tiene una copia de este raro tomo. Puedes agregar un paradero aquí si lo desea. De lo contrario, tendrán que preguntar dónde encontrar a Eberhardtus Hagen. Cualquiera con **Sabiduría académica** o **Saber arcano** cree que el libro está prohibido y, por lo tanto, buscado por los cazadores de brujas (ver *Capítulo V*).
- Se espera que alguien llamado Emil Gruden de Horngarten fabrique algo de importancia y lo envíe a Nuln (ver *Capítulo VI*).
- Esta pista se encuentra en la Asesina muerta o, si escapó, en el suelo entre los maniqués. Un trozo de pergamino con instrucciones para matar a Rosalia Schultz. El precio acordado es de 100 *co* y hay un dibujo de ella

³ Thyrus Thornroot se inspiró en gran medida en el personaje de Abeno Kaii de Lobo solitario y su cachorro.

al carboncillo (por eso la Elfa no lo destruyó). Hay un sello con cabeza de jabalí e iniciales B.L. en la nota Cualquier Noble, un PJ con Sabiduría popular (Nuln) y Thyrus Thornroot lo reconocen como el sello personal de Bruder Lehmann, un mercader de Wissenland y propietario de una mina de sal.

- Algunas cartas muy quemadas aún muestran la firma de un tal Samael Mortengeist (esto incluye la nota que recibió Rosalía durante la fiesta). ¿Quién es? ¿Es aliado o enemigo? En realidad, es un aliado. Mortengeist es un Umbramantes, un hechicero de la Orden Gris. Este PNJ es, ante todo, una muleta en la que puedes apoyarte cuando sea necesario. Preséntalo en un momento en que los PJs se atascan o pierden información vital. También está disponible como personaje de reemplazo. Para más información sobre Samael Mortengeist, consulta la *página 105*.

¡TRANSPORTADOS! ¡DE NUEVO!

Un poco a regañadientes, Thyrus Thornroot les pide a los personajes que investiguen la conspiración. Parece que no le gusta tener que confiar en los aventureros (miente, está feliz de emplear tales activos desechables). Tus jugadores deben sentir que tienen una opción aquí. Pueden negociar sus términos (solicita una tirada de **Regatear**). Thyrus Thornroot está preparado para prometerles una recompensa generosa: dinero, casas, títulos (no tiene intención de cumplir su promesa). Incluso accede a un pago por adelantado.

Todo el trabajo preliminar hecho con la motivación del personaje y la participación se paga aquí. Los jugadores deberían querer salvar, Nuln, a sus amigos y familiares. Si dudan o se niegan, Thyrus Thornroot tiene varios ases bajo la manga. A estas alturas, sabe que los PJs estuvieron involucrados en el ataque al recinto de los Salitreros, un delito grave. Además, técnicamente no pudieron

proteger a Rosalía y, por ello, tienen el deber de ayudar a resolver su asesinato.

INVESTIGANDO LA TRAMA

Los siguientes tres capítulos describen las investigaciones de los héroes sobre el complot contra Nuln. No tienen que ir a los tres lugares. Sin embargo, cada uno les proporciona información útil, aliados potenciales y revela más de la historia de fondo.

Pueden investigar estos lugares en el orden que elijan. O, alternativamente, puede determinar el orden en función de las necesidades narrativas y el ritmo. Los capítulos V al VII no están localizados en ubicaciones fijas para dejar espacio a un posicionamiento geográfico creativo. De esta manera, puede decidir cuánto trayecto hay entre ubicaciones. El *Emmanuelle* y su tripulación aún están al servicio de los PJs. Y, una vez más, los interludios entre capítulos son excelentes oportunidades para insertar tus propios encuentros y

aventuras breves. Aquí hay dos encuentros opcionales para darle al viaje un poco de color adicional.

ENCUENTRO OPCIONAL: ¿POR QUÉ YA NO NOS AMA?

Un par de campesinas se acercan tímidamente a un personaje femenino y le preguntan: "Señora, ¿por qué la Madre-Condesa quiere deshacerse de nosotros? ¿Por qué quiere deshacerse de Wissenland? ¿Ya no nos ama? ¿Que hicimos mal?"

ENCUENTRO OPCIONAL: EL OBSERVATORIO

El *Emmanuelle* llega a un pequeño pueblo justo antes del anochecer. El pueblo parece inquietantemente tranquilo. Si los PJs se detienen a por provisiones, descubren que la aldea está desierta.

Un observatorio sucio y en ruinas se eleva en una colina cercana. A medida que se pone el sol, ven que hay luces en el observatorio. Antes de que los PJs lleguen allí, ven un grupo de Skavens escabulléndose

TRIUNVIRATO DE PROTECTORES SECRETOS

Fueron necesarios los esfuerzos combinados de tres personas, sospechosas por naturaleza hasta el punto de ser paranoicas, para darse cuenta de que algo malo está ocurriendo en Nuln. Rosalía Schultz, una abogada curiosa, Tychonus Hexenstern, miembro del Gremio de Astrólogos de Mordheim, y Samael Mortengeist, un Hechicero Gris.

Al principio, Hexenstern notó algo extraño en los seis campanarios. Al no confiar en Thyrus Thornroot, decidió juntarse con Rosalía. Estaba convencida de haber encontrado ya algunas pistas sobre Los Guías. A su vez, la abogada se acercó a Mortengeist, un Hechicero Gris, y le pidió que investigara. Juntos pudieron reconstruir estas pistas.

en la oscuridad hacia la aldea. Los Hombres Rata proceden a saquear el pueblo.

El observatorio ha sido tomado por un Vidente Gris Skaven. El Hechicero Skaven vio en sus adivinaciones una presencia detrás de las estrellas acercándose. Quería observar el cielo nocturno en busca de señales. Habiendo proporcionado previamente al hombre con Piedra de Disformidad, el Vidente Gris sabía de un observatorio con un Hechicero solitario.

El Vidente Gris tomó a sus guerreros de mayor confianza e invadió el observatorio y el pueblo cercano. Los aldeanos están capturados en jaulas listos para ser transportados bajo tierra. Algunos de ellos pueden haber escapado a los bosques cercanos. El hechicero está muerto.

Si los PJ derrotan a la docena de Skaven y al Vidente Gris, el observatorio revela la siguiente información:

- El Hechicero era miembro de la Orden Celestial. También era miembro de algo llamado El Gremio de Astrólogos de Mordheim. Tiene un medallón antiguo que representa un observatorio y un cometa cayendo.
- Estaba estudiando hechicería geomántica: cómo la colocación de edificios y estructuras puede afectar los Vientos de la Magia.
- Una carta del Maestro Hexenstern preguntando sobre los estudios de la Magia. La carta de Hexenstern tiene el mismo símbolo del observatorio y cometa cayendo.

CAPÍTULO V

En este capítulo, nuestros héroes rastrean a Eberhardtus Hagen y el tomo *La Historia Esotérica de Nuln y Wissenland*. El desafío es que un ferviente investigador Vereneano ha estado causando estragos en Wissenland recientemente. En este momento, está aterrorizando a Barrio Papiro. Y da la casualidad de que ahí es donde se encuentra la librería de Hagen.

Coloca Barrio Papiro tan cerca de Wissenburg como quieras. En ese caso, asegúrate de presagiar los sucesos de este capítulo ya durante el Capítulo IV. Por ejemplo, los PJs escuchan discusiones sobre Fanáticos de Verena aterrorizando a la ciudad. Como resultado, hay rumores de que el gobierno local está sopesando acordonar el Barrio Papiro. Por el contrario, Barrio Papiro puede ser parte de casi cualquier ciudad en Wissenland, siempre que sea lo suficientemente grande como para acordonar una parte.

EN BUSCA DE EBERHARDTUS HAGEN

Las notas de Rosalía mencionan que Eberhardtus Hagen está en posesión de una copia de *La Historia Esotérica de Nuln y Wissenland*. De ello se deduce que el primer paso de los PJs es averiguar quién es Eberhardtus Hagen y dónde encontrarlo. Ya sea que decidas ubicar este capítulo en la capital provincial o en algún otro lugar de Wissenland, los PJs aún pueden comenzar sus investigaciones en Wissenburg. Su primera pista es la conexión obvia de Hagen con los libros y tomos antiguos.

Acercarse a los seguidores de Verena, impresores, otros coleccionistas de libros o hechiceros es un buen punto de partida. La sacerdotisa Joanna Grentz del grupo de von Brunkhorst en el capítulo IV es una buena pista. Que Hagen esté en Wissenburg o en otro lugar determina lo difícil que es encontrar a estas personas. Si Barrio Papiro está en Wissenburg, la mayoría de estas personas están atrapadas dentro o intentan mantenerse alejadas del distrito a toda costa.

Según cuanto tiempo desees dedicar a esto, encontrar a Joanna Grentz, por ejemplo, puede ser todo un desafío. Tal vez tenga amigos que la protejan del Investigador Vereneano. Los PJs tienen que hallar una manera de convencer a estos amigos de sus buenas intenciones. O, por ejemplo, vigilar la casa donde se esconde para hallar un modo de cautivar o colarse.

SECUESTRO Y CHANTAJE

Está más allá del alcance de esta aventura, pero aquí hay una buena oportunidad para expandir la trama secundaria del Pez León del Reik. Especialmente, si la Asesina escapó en el Capítulo IV y/o estás usando la trama paralela del Capitán Glaubrecht. Joanna Grentz tiene una amiga con conexiones con los bajos fondos de Wissenburg.

Esta amiga, que buscaba ayudar pero no sabía hacerlo mejor, acudió al Pez León del Reik en busca de ayuda. Ahora, Grentz, sin saber si es una invitada o una cautiva, está retenida en una base del Pez León. Puedes crear una aventura completa para encontrar e infiltrarse en la base secreta y rescatar a la sacerdotisa.

Una vez hablen con ella, les dice que Eberhardtus Hagen tiene una tienda en Barrio Papiro.

Si los personajes investigaron previamente a Tychonus Hexenstern en Nuln, pueden recordar rumores sobre Jonas Lochner contrabandeando libros para él. Es una oportunidad para involucrar al Capitán Glaubrecht. Tiene muchos contactos útiles y sabe manejar a los delincuentes. Algo de trabajo preliminar, un puñado de monedas y tal vez algunas tiradas conducen a Calvin Lustig. Lustig es un Perista que reclama los muelles como su territorio, donde se encuentra en una pequeña choza de oficina. La aplicación de alguna persuasión monetaria o física alienta al hombre a soltar la lengua. Lustig divulga que se sabe que el contrabandista Jonas Lochner trafica con Hechiceros. Les indica la última ubicación conocida del contrabandista, Barrio Papiro, pero trata de sacar algunas monedas adicionales por sus esfuerzos.

Ya sea a través de unas pocas tiradas, una discusión rápida con Joanna Grentz o Calvin Lustig, o una investigación más larga, nuestros héroes finalmente descubren que necesitan llegar a Barrio Papiro.

PROBLEMAS EN BARRIO PAPIRO

Barrio Papiro es un laberinto relativo de calles estrechas y empedradas, tramos de escaleras serpenteantes y casas inclinadas precariamente sobre

las calles. Como su nombre sugiere, Barrio Papiro alberga imprentas, escribanos, libreros, pequeñas bibliotecas, encuadernadores y un templo de Verena. Es un distrito animado donde académicos y clero se mezclan en bibliotecas y templos. Los estudiantes se reúnen en las esquinas para animados debates.

Hoy, todo eso parece un recuerdo lejano. En el centro del distrito hay una pequeña plaza. Días atrás (ajusta lo necesario) un investigador Vereneano llamado Luther Sagebrecht invadió la plaza con su banda de fanáticos y anunció que todo Barrio Papiro estaba bajo investigación por actos de herejía y traición.

De inmediato, los fanáticos de Sagebrecht empezaron a realizar registros y arrestos ilegales en nombre de Verena. Los talleres fueron vaciados y las imprentas destruidas mientras buscaban material herético. El horror y la muerte habían llegado a Barrio Papiro.

Antiguo venerable azote de los Poderes Ruinosos, Luther Sagebrecht ahora es solo una sombra de lo que era. Dos décadas de rastrear textos heréticos y perseguir sectarios han dejado su mente rota y desquiciada. Ve indicios de blasfemia allá donde mire. En su opinión, los libros impresos en particular son una afrenta a Verena y deben ser destruidos.

CORDÓN SANITARIO

La reacción del gobierno local ante las atrocidades cometidas en nombre de Verena es no hacer nada. El culto de Verena es muy influyente en Nuln y Wissenland. Además, varios Sigmaritas de alto rango sienten que las celosas acciones de Sagebrecht sirven como un ejemplo de advertencia, un recordatorio de la influencia corruptora del enemigo interno. Esto ha dejado al gobierno demasiado dividido para llegar a cualquier tipo de resolución. Ordenaron un cordón sanitario alrededor del distrito y esperan que el problema desaparezca por sí solo.

Nadie en la ciudad sabe qué está pasando exactamente dentro de Barrio Papiro. Abundan los rumores de atrocidades e historias de fugitivos. Todas las calles que conducen al distrito están bloqueadas con barriles, cajas y chatarra. Las personas preocupadas acuden en masa a los bloqueos en busca de noticias sobre amigos y familiares atrapados dentro. La nerviosa Guardia intenta asegurarse de que nadie abandone el distrito. Se supone que tampoco

deben dejar entrar a nadie, pero **Carisma**, **Intimidar** o un puñado de monedas soluciona ese problema.

TIENDA DE EBERHARDTUS HAGEN

Las calles no tienen nombre, por lo que encontrar la tienda de Hagen es un desafío. Entrar en el distrito es como entrar en un reino de pesadilla que, aunque se parece a una ciudad imperial, posiblemente no lo sea. La mayoría de las calles lucen abandonadas y silenciosas. Si los PJs ven a alguien, rápidamente se escabulle. Luego, al doblar una esquina, ven una pila de libros y pergaminos en llamas. El aire está lleno de cenizas y trozos de papel humeantes.

Si los PJs preguntaron indicaciones antes de entrar al distrito, finalmente encontrarán el lugar. Cada nivel de éxito en una tirada **Desafiante (-10) de Orientación** reduce el tiempo dedicado a deambular en 5 minutos (empieza en 20). Si no pidieron indicaciones, podrías dar a un PJ con el Talento o Habilidad de **Orientación** la oportunidad de brillar. De lo contrario, tienen que encontrar a alguien y preguntar. Esto requiere contactar a alguien o convencerlo para que abra la puerta. Si quieres, por cada cinco minutos que pasan tienen uno de estos encuentros:

- Un grupo de personas huyen de algo. Tiempo para decisiones rápidas. 4 asaltos más tarde, 3 fanáticos vienen corriendo por la calle. Si ven a los PJs, exigen saber a dónde huyeron las personas. No están interesados en los PJs a menos que se les provoque.
- Se abre una puerta y una mujer les hace señas para que entren, prometiéndoles un refugio seguro. Nada más entrar, varios hombres con armas improvisadas (número de PJs +1) se adelantan y exigen la comida que tengan. No son matones sino ciudadanos desesperados. Usa el perfil de Propietario (**WJdR** pág. 235). Es bastante fácil convencerlos de que bajen las armas.
- Gritos. Alguien grita y llora pidiendo ayuda. Los gritos resuenan y es imposible encontrar su origen antes de que se apaguen.
- Un grupo de estudiantes carga pilas de papiros y equipo de escritura. Un Fanático con un látigo los lleva hacia la plaza central.
- En medio de una calle, Otto Vogel (*ver más abajo*) se agacha para recoger un trozo de

libro humeante. Lo usa para encender su pipa, luego camina lentamente hacia los PJs y les pregunta si han visto a un bretoniano merodeando por ahí (ver recuadro).

- Un palanquín abandonado se encuentra en medio de una calle. Ha sido saqueado. Un mendigo está hurgando en un portero muerto en busca de dientes de oro.

La puerta de la tienda de Hagen está fuera de sus goznes. La tienda está totalmente destrozada. Los libros están tirados por todo el suelo. Hay manchas de tinta por todas partes. Hay un poco de sangre en el mostrador (nadie murió aquí, así que no es tanta). Investigar el desorden les da una pista: el libro de contabilidad secreto de Hagen escondido bajo el mostrador. Tomará algún tiempo hojearlo, pero una entrada es especialmente interesante:

UN PUÑADO DE KARLS

Otto Vogel es un cazarrecompensas canoso y veterano (ver pág. 106). Ha sido contratado por algunos bretonianos para localizar a Anton Louis y matarlo. También debe destruir la guillotina. Vogel es un comodín, un PNJ que puedes usar en caso de que los PJs se atasquen, necesiten más fuerza o simplemente quieras mezclar las cosas.

[FECHA] Historia Esotérica entregada a Jonas Lochner del Deseo Olvidado para ser entregada a Hexenstern en Nuln

Si sientes que necesitas acción, o si los PJs se retrasan, un grupo de Fanáticos (ver pág. 106) se topa con ellos (tal vez regresen para ver si se perdieron algo). Los PJs pueden intentar convencerles para evitar problemas (usar **Charlatanería**, **Carisma**, etc.), pueden intentar huir (los Fanáticos los persiguen una o dos manzanas), rendirse (serán llevados ante Luther Sagebrecht, ver más abajo), o pelear (los Fanáticos huyen cuando 2/3 de sus Heridas se han esfumado, pero no dejarán atrás a ninguno de ellos). O pueden pensar en otra cosa. Fomenta la creatividad y la buena interpretación.

TENEMOS OPCIONES

A partir de este punto, hay tres ubicaciones clave que los PJs pueden visitar. Cada ubicación se describe a continuación. El libro que buscan puede estar en cualquiera de ellas, tú decides. Esto es para brindarle más control narrativo y herramientas para reaccionar a las elecciones de los jugadores.

Las descripciones de cada ubicación incluyen notas sobre cómo los PJs pueden terminar allí. Además, se proporcionan ideas sobre cómo llevarlos a la siguiente

ubicación. Así, puedes acortar esta sección: van a un lugar y obtienen el libro. O puedes hacer que corran por dos o las tres ubicaciones hasta que obtengan lo que quieren. Para obtener la historia completa de esta sección, deben visitar los tres lugares.

EL DESEO OLVIDADO

Jonas Lochner llegó a Barrio Papiro justo antes de que empezaran los horrores. Se le prometió un buen dinero por conseguir cierto libro de Eberhardtus

Hagen (un antiguo asociado) y entregárselo al Maestro Hexenstern en Nuln (otro antiguo asociado). De repente, se desató el infierno. Su tripulación lo abandonó. Sabiendo que necesita tiempo y dinero para encontrar una tripulación de reemplazo, se puso en contacto con el padre Barthelm, un sacerdote de Verena, y le ofreció un trato.

Ayuda al Sacerdote a evacuar preciosos libros antes de que estos locos los quemen y, a cambio, obtiene dinero y los evacuados sirven como su tripulación hasta que llegan a un lugar seguro.

El *Deseo Olvidado* es la barcaza fluvial de confianza de Jonas Lochner. Le ha servido bien durante casi una década. La barcaza es fácil de encontrar ya que es el único barco atracado en Barrio Papiro en este momento. Otros lograron escapar de los Fanáticos, a excepción de uno que fue incendiado. Lo más probable es que los PJs encuentren su camino aquí basándose en las pistas que reunieron en Wissenburg o en el libro secreto de Hagen. Podrían recordar los rumores sobre Hexenstern y el *Deseo Olvidado* y encontrar el camino hasta aquí.

Cuando llegan a la escena, ven el barco amarrado en el muelle y cuatro fanáticos haciendo guardia. Se han enterado por Hagen de que Jonas Lochner pasa de contrabando material herético y han estado de guardia desde entonces. Tres de ellos están de pie en el muelle mientras que el cuarto está a bordo de la barcaza. No hay señales de Lochner.

El muelle está lleno de barriles y cajas. Colarse en el bote requiere un par de tiradas **Difícil (-10) de Movimiento silencioso**. Se vuelven **Normal (+0)** si es de noche. Una distracción de algún tipo podría

mejorar aún más sus probabilidades. Si los Fanáticos los descubren, su reacción es golpear primero y preguntar después. Intentan no matar a los intrusos sino capturarlos para interrogarlos. Buscar en la barcaza revela que el libro no está allí. Sin embargo, encuentran un símbolo de Verena (es del padre Barthelm). Una tirada **Normal (+0) de Percepción** exitosa descubre un alijo de 20 *co*.

En un momento adecuadamente dramático sucede lo siguiente. Otro fanático corre hacia el muelle y grita: “¡Encontramos al contrabandista! Está en la posada de la Corona Sin Usar. ¡Vamos!”. Tres de los fanáticos se van. El del barco se queda. Los PJs pueden quedarse y dominar al hombre que queda para registrar el barco, si aún no lo han hecho. Sin embargo, deberían darse cuenta de que Jonas Lochner está a punto de ser capturado y probablemente tenga el libro con él. Salvarlo haría las cosas mucho más fáciles para los PJs.

Perseguir

Esta escena es una persecución frenética a la *Corona Sin Usar*. Los Fanáticos no están muy seguros de dónde está y orientarse por las calles laberínticas de Barrio Papiro se vuelve fácilmente confuso. Debería ser un encuentro tenso para tratar de evitar a los fanáticos y, al mismo tiempo, mantenerse lo bastante cerca para saber a dónde se dirigen. Conviértelo en una tirada enfrentada de **Orientación** entre los PJs y los Fanáticos. Gritos y pasos resuenan en las estrechas calles. Es posible subir a los tejados. Se requiere un par de tiradas de **Agilidad** para llegar a la *Corona Sin Usar* de manera segura, pero reduce la posibilidad de encontrarse con los Fanáticos. Los personajes listos pueden aislar y elegir a los Fanáticos uno a uno.

Una vez que los PJs lleguen a la *Corona Sin Usar*, ven a otro grupo de tres Fanáticos corriendo desde la dirección opuesta. Si llegan antes que el grupo Fanático original, tienen 4 asaltos antes de que este nuevo grupo llegue a la taberna. Obtener la ubicación de Jonas Lochner del propietario rápidamente requiere un uso exitoso de una habilidad adecuada u obligar al hombre a decirlo. Es un tipo mayor y propenso a tambalearse en las escaleras.

Ya sea que los Fanáticos lleguen primeros o segundos, irrumpen en la taberna y exigen saber dónde está el Contrabandista. Les lleva 4 asaltos exprimir su ubicación del propietario o uno de los clientes. Luego asaltan la habitación.

Jonas Lochner tiene una habitación en el segundo piso. Está cerrada. Normalmente, esto sería una tirada **Rutinaria (+10) de Forzar cerraduras**, pero la situación estresante puede hacer que sea más difícil. Realmente deberías hacer que el PJ sienta la presión describiendo los sonidos de Fanáticos acercándose y sus amigos apresurándose. Se necesitan dos tiradas exitosas de **Fuerza** para derribar la puerta. Justo cuando los PJs entran, Lochner trepa por la ventana (*ver pág. 107*).

¡Persecución en la Azotea!

Jonas Lochner huye por los tejados perseguido por los PJs perseguidos por los Fanáticos. Pide tiradas de **Agilidad y Escalar**. Una tirada de **Agilidad** fallida requiere otra tirada de **Agilidad** o el PJ se encontrará colgando de un borde. Sin embargo, mantén la narrativa de la persecución en lugar de un festival de triadas. Haz tiradas en momentos dramáticos, como saltar de un tejado a otro, o para **Esquivar** un ataque de un fanático respirando en su nuca. Una vez que los Fanáticos han fallado dramáticamente en sus tiradas, o los PJs obtienen colectivamente más niveles de éxito durante tres asaltos seguidos, escapan. Concéntrate en mantener la persecución emocionante y cinematográfica.

Un enfoque alternativo es nominar a un Fanático para cada PJ. Ambos hacen tiradas de **Agilidad** (o tiradas de **Escalar**). El ganador (determinado por los niveles de éxito) describe de manera dramática lo que sucede en esa ronda y cómo el ganador se aleja o se acerca. El primero en tres éxitos “gana”.

Los PJs pueden intentar comunicarse con el Contrabandista gritando: tirada de **Carisma**. El éxito lo convence de sus intenciones. De lo contrario, solo queda atraparlo.

¡Se escapó! – Si los PJs no convencen a Jonas Lochner para que los escuche y no lo alcanzan, huye. Tienen que localizarlo de nuevo. Buenas opciones son vigilar la posada y su barcaza. De hecho, huye al Templo de Verena y luego intenta escabullirse a bordo de su barcaza por la noche.

La Gran Escapada – Si los PJs escapan y convencen a Jonas Lochner de que los escuche, estará dispuesto a deshacerse del libro por las 50 *co* que le prometieron. O lo tiene con él o lo ha dejado en el Templo de Verena, tú eliges. Pueden intentar regatear o tratar de

alentarlo a mostrar algo de empatía por su causa (mucho más desafiante).

Atrapado –Jonas Lochner es atrapado por los Fanáticos que le dan la paliza de su vida y luego arrastran su cuerpo inconsciente a la Biblioteca Imperial. Si los PJs son atrapados, reciben una paliza y son llevados a ver al Investigador Vereneano.

Si quieres colocar el libro en la Biblioteca Imperial o el Templo de Verena, aquí tienes algunas ideas sobre cómo llevar los PJs a la siguiente ubicación:

Maneras de llevar los PJs a la Biblioteca Imperial: El Contrabandista es capturado y llevado a la Biblioteca Imperial. O tiene el libro con él, o sabe dónde está. O, los fanáticos han encontrado el libro (en el barco, su cuarto o encima de él) y lo han llevado a la biblioteca.

Maneras de llevar a los PJs al Templo de Verena: El Contrabandista le dio el libro al Padre Barthelm para que lo guardara, y se lo cuenta a los PJs. Si es necesario, el Sacerdote perdió su símbolo de Verena en su barcaza cuando discutía un trato con Lochner. Los PJs lo encuentran cuando buscan en la barcaza. El símbolo los dirige hacia el Sacerdote de Verena.

LA BIBLIOTECA IMPERIAL

La Biblioteca Imperial está junto a la pequeña plaza central frente al Templo de Verena. Es un edificio de piedra imponente. Las gárgolas decoran los aleros y un relieve del Grifo Imperial se cierne sobre una entrada arqueada. La biblioteca principalmente sirve como depósito de registros imperiales y documentos oficiales. Enormes estanterías que se alzaban de suelo a techo solían estar llenas de pergaminos y libros de contabilidad. Ahora todos los documentos están esparcidos por los suelos y escaleras.

El investigador Vereneano, Luther Sagebrecht, se ha apoderado de la biblioteca y la ha convertido en su sala de audiencias (*ver pág. 107*). Una escalera de respaldo alto que se encuentra sobre una pila de libros y tomos de contabilidad le sirve como asiento de juicio. Los fanáticos arrastran a académicos, eruditos, estudiantes e impresores inocentes en un desfile interminable para escuchar un veredicto sobre algo que no hicieron. Sagebrecht emite un juicio basado en una lógica desquiciada y crímenes que solo su mente paranoica puede ver. Los bibliotecarios aterrorizados

se ven obligados a registrar todos los juicios simulados y archivar los registros en los estantes vacíos.

Los sentenciados son escoltados fuera hacia un carro prisión al lado de la biblioteca. El carro está abarrotado, por lo que los Fanáticos han comenzado a atar a las personas a las ruedas y entre sí.

Pero el horror no se detiene ahí. El mismo día que los PJs entran a Barrio Papiro, Luther Sagebrecht da a conocer el verdadero alcance de su locura. Su intención es hacer de Barrio Papiro un ejemplo para infundir miedo en los corazones de los blasfemos y herejes en todas partes. Y ha encontrado un instrumento perfecto para eso.

El Cercenador Bretoniano

Anton Louis es un ingeniero bretoniano fracasado (¿no lo son todos?). Una vez que se enteró del nuevo invento de un compañero ingeniero, decidió robar los planos. Se fugó de Bretonia por la Carretera de Loren y llegó a Wissenland. Estaba buscando vender el invento, pero primero necesitaba probarlo. Entonces, Louis alquiló un pequeño taller para construir su primer prototipo. Mientras lo construía, un investigador Vereneano pasó por la ciudad, se enteró de este nuevo invento e inmediatamente se dio cuenta de la utilidad de tal dispositivo.

Louis (*ver pág. 109*) y Sagebrecht están a punto de probar la máquina del Bretoniano, una guillotina, por primera vez. El Vereneano espera que el espectáculo y la nueva eficacia encontrada en la ejecución de los herejes, infundirá miedo en los corazones de los sectarios de todo el mundo. Por lo tanto, ha sentenciado a varios hombres a muerte (incluidos Hagen y Lochner si los atrapan).

La máquina de Louis finalmente está preparada y planean probarla a la mañana siguiente. El amenazante aparato se encuentra en la plaza frente a la Biblioteca Imperial. Varios fanáticos la custodian en todo momento.

Su plan es empezar a decapitar a la gente a la mañana siguiente de la llegada de los PJs a Barrio Papiro. Naturalmente, eres libre de cambiar el tiempo para adaptarlo a tus necesidades. Comienzan arreando gente a la plaza como testigos. Luego, Sagebrecht da un sermón breve y divagante, hasta el punto de ser incomprensible, sobre los peligros del enemigo

interior. A continuación, Anton Louis comienza a hablar sobre su invento, pero el Vereneano lo interrumpe. Entonces empiezan a decapitar a la gente. La guillotina es un prototipo y Louis no es un gran ingeniero, por lo que no funciona tan bien como se planeó. Lleva bastante tiempo ejecutar incluso a una sola persona y la hoja parece atascarse todo el tiempo.

Encontrando a Luther Sagebrecht

La forma en que los PJs se encuentran con Luther Sagebrecht determina la naturaleza de su encuentro. Si vienen a encontrarse con él por su cuenta, primero tienen que hablar con los fanáticos de afuera. Tras unos minutos, un bibliotecario pálido y asustado viene a buscarlos. Pueden tratar de hablar con él, pero está demasiado asustado para decirles mucho al principio. Los PJs tienen que esperar un buen rato en la biblioteca para presenciar la farsa de justicia que se muestra. Si logran encontrar un lugar tranquilo, el bibliotecario describe lo que ha sucedido en los últimos días.

Cuando finalmente conozcan a Luther Sagebrecht, deben ser conscientes de que están tratando con un individuo peligroso y trastornado. Haz que la discusión se sienta difícil y frustrante para los personajes. Sagebrecht los interrumpe todo el tiempo. Les hace preguntas, no espera sus respuestas, saca conclusiones precipitadas y los acusa de cosas al azar. Haz que se sientan como si estuvieran caminando por un campo minado. Sin embargo, a menos que lo ofendan, fallen miserablemente en una tirada de habilidad o lleven tomos heréticos con ellos, quizás probablemente logren salir vivos de la biblioteca. Sin embargo, Sagebrecht asigna fanáticos para que los sigan.

Si los PJs le preguntan sobre *La Historia Esotérica de Nuln y Wissenland*, empieza a sospechar. Se rumorea que una copia del libro está aquí. Es un tomo infame y cualquiera que esté asociado con él es un hereje en su mente. Los PJs astutos pueden convencerlo de que describe, entre otras cosas, cómo un Demonio del dios del placer fue derrotado hace mucho tiempo.

Si preguntan por Eberhardtus Hagen, revela que el hombre era un traficante de material blasfemo y que ha sido condenado a muerte.

Si los PJ son capturados y llevados ante este autoproclamado juez, jurado y verdugo, les hará un

juicio rápido. Nuevamente, hace preguntas irrelevantes, no espera sus respuestas, saca conclusiones precipitadas y los acusa de cosas aleatorias. Los PJs no tienen ninguna posibilidad a menos que quieras darle a un personaje la oportunidad de brillar, tal vez degradando una sentencia de muerte a prisión. Ver *El Carro Prisión*.

La Historia Esotérica de Nuln y Wissenland

En caso de que decidieras colocar el tomo aquí, se encuentra en la pila de libros sobre la que se encuentra el asiento del juicio del Investigador Vereneano. Lo más probable es que los PJs no sepan cómo es el libro. Tienen varias opciones.

Buscar en la pila: Casi imposible durante el día, a menos que encuentren una manera de llevar a Sagebrecht afuera, esperar hasta que comiencen las decapitaciones o convencerlo de invadir el Templo de Verena. Un personaje con **Sentidos desarrollados** desde un buen lugar podría intentar una tirada **Difícil (-20) de Buscar** (y todavía queda el problema de conseguir el libro). Por la noche, Sagebrecht duerme en la oficina del bibliotecario jefe. Los fanáticos están en su mayoría afuera. Sólo los bibliotecarios duermen en el salón principal.

Sobornar a un bibliotecario: Más que dinero, quiere garantías de que se salvará. El bibliotecario puede tener éxito o fracasar y ver cómo le cortan la cabeza.

Preguntar a Lochner cómo es el libro: En este caso, se necesita una tirada **Normal (+0) de Buscar** exitosa al excavar en la pila para encontrar el tomo. Durante el día, hay un 20 % de posibilidades por asalto de búsqueda de que alguien los vea. Por la noche, hay un 20% de posibilidades de que despierten a los bibliotecarios. Puede permitir una tirada de **Movimiento silencioso** para evitar ser detectado.

El Carro Prisión

El carro prisión se encuentra a la izquierda de la biblioteca. Los caballos se mantienen en un establo cercano. No hay guardias, pero los fanáticos pasan regularmente durante el día. Por la noche, una docena de ellos se auto flagelan sentados en círculo alrededor de una enorme pila de libros en llamas en medio de la plaza. El carro cae justo fuera del círculo de luz.

Si los PJs fueron capturados y sentenciados, son traídos aquí y atados a las ruedas. Se necesitan dos

tiradas **Desafiantes (-10) de Agilidad** para liberarse. Jonas Lochner y Eberhardtus Hagen están encerrados dentro del carro. Forzar la cerradura del carro requiere una tirada **Difícil (-10)**. El problema son los otros presos. Piden ser liberados si ven que los PJs están libres. Por la noche, están dormidos, pero es posible que desees solicitar una tirada de **Movimiento silencioso**.

Si quieres colocar el libro en el *Deseo Olvidado* o en el Templo de Verena, aquí tienes algunas ideas sobre cómo llevar los PJs a la siguiente ubicación:

Maneras de llevar a los PJs al *Deseo Olvidado*: Jonas Lochner es retenido como prisionero. Les dice que el tomo está escondido en su barcaza (en caso de que los PJs no hayan estado allí todavía). Alternativamente, Sagebrecht les dice que sabe que Hagen y Lochner han traficado con tomos ilegales y sabe que el contrabandista está en Barrio Papiro.

Maneras de llevar los PJs al Templo de Verena: Jonas Lochner, encarcelado, revela que le dio el libro al Sacerdote de Verena para que lo guardara. O bien, Sagebrecht dice que se ha enterado de que el Sacerdote de Verena posee un tomo blasfemo y considera asaltar el templo.

EL TEMPLO DE VERENA

El Templo de Verena se encuentra frente a la Biblioteca Imperial. Está dirigido por el Padre Barthelm (*ver pág. 108*). Fue el primero en desafiar abiertamente a Sagebrecht y ese encuentro casi le cuesta la vida. Si no hubiera sido por los dos Caballeros de Verena que lo protegían, los Fanáticos habrían hecho pedazos al Sacerdote.

Desde ese encuentro, los fanáticos y el templo han estado moleestamente paralizados. El padre Barthelm sabe que Sagebrecht está loco y debe ser detenido, cueste lo que cueste. Tiene miedo de que los lunáticos invadan el templo en algún momento y destruyan sin sentido todos los textos sagrados. Si no fuera por los dos Caballeros, probablemente ya lo habrían hecho.

Se le acercó el contrabandista Jonas Lochner, que se ofreció como voluntario para evacuar al sacerdote y sus tomos más valiosos. Quiere dinero y ayuda para sacar su barcaza de Barrio Papiro. El padre Barthelm se siente muy incómodo con este trato. Como miembro devoto del Culto de Verena, tiene problemas para

confiar en un conocido Ranaldita. Pero esta es una situación desesperada.

El padre Barthelm no lo sabe, pero sus protectores también están teniendo dudas mejor. El más joven de los Caballeros ha comenzado a cuestionar si el Investigador Vereneano tiene razón y las imprentas son, de hecho, una afrenta al viejo dogma. Una vez que están en el templo, los PJs escuchan a los Caballeros discutiendo al respecto en voz baja. Toma nota de cómo manejan esta información, ya que puede afectar las cosas un poco más adelante.

Conociendo al Padre Barthelm

Lo más probable es que el templo no sea el primer lugar al que acuden los PJs para buscar el libro. Sin embargo, pueden encontrar su camino aquí deambulando o buscando respuestas. Cualquier intento de conocer al Padre Barthelm pasa por los dos Caballeros (*ver pág. 108*). Acompañan a los PJs hasta el Sacerdote y permanecen presentes durante la reunión. Si decides que el Padre Barthelm tiene el tomo, el Sacerdote lo tiene en sus aposentos privados bajo llave. Lo recibió de Jonas Lochner y lo admite si se presentan aunque sea una mínima prueba.

Si quieres colocar el libro en el *Deseo Olvidado* o en la Biblioteca Imperial, aquí tienes algunas ideas sobre cómo llevar los PJs a la siguiente ubicación:

Maneras de llevar a los PJs al *Deseo Olvidado*: El Sacerdote sabe que el Contrabandista tiene el libro. O bien, el diario del sacerdote menciona que Jonas Lochner tiene el libro. O bien, los PJs escapan de Barrio Papiro con el libro y el Sacerdote.

Maneras de llevar los PJs a la Biblioteca Imperial: El Sacerdote sabe que los Fanáticos han confiscado el libro. O bien, el Sacerdote sabe que el Contrabandista tiene el libro y los Fanáticos lo tienen prisionero.

La Historia Esotérica de Nuln y Wissenland

Si decides que el tomo está en el templo, esto es lo que sucede. El Sacerdote se encuentra en una situación desesperada. Propone un trato a los personajes. Encontrar una manera de hacer que Sagebrecht se vaya, o al menos destruir la guillotina; y ayudarlo a evacuar con Jonas Lochner (ellos serían la tripulación). A cambio, promete darles el libro o pagarlo (si Lochner lo tiene).

Esto significa que los PJs tienen que encontrar una manera de destruir la guillotina (ver la barra lateral de *Un Puñado de Karls*), localizar o liberar a Jonas Lochner (a menos que esté muerto), y finalmente meterse en la barcaza con el Sacerdote.

Los PJs sin escrúpulos pueden pensar simplemente en robar el libro al Sacerdote. O usar la violencia para conseguirlo. O persuadir al investigador Vereneano para que asalte el templo. Todas son opciones viables. Colarse en los aposentos privados del Sacerdote requiere dos tiradas **Desafiantes (-10) de Movimiento Silencioso**, a menos que se use una distracción o se proponga un plan para mejorar sus probabilidades. Forzar la cerradura es otra tirada Desafiante. El libro está dentro de un cofre debajo de su cama. Ser descubierto implica que se requiera una explicación increíblemente buena o habrá sangre. Los Caballeros no tienen piedad de nadie que sea sorprendido profanando su templo.

Dale a los PJs algo de tiempo para planificar. Para crear sensación de urgencia, haz que Sagebrecht empiece a ejecutar personas con el cercenador bretoniano. Para hacer que la escena sea lo bastante dramática, el Investigador Vereneano se ha enterado de que el Sacerdote está ocultando textos heréticos dentro del templo. Tan pronto como los PJs se hayan ocupado de la guillotina y hayan encontrado al Contrabandista, los fanáticos atacarán el templo.

Los PJs tienen que luchar para salir y encontrar una manera de llegar a la barcaza. En el ataque inicial hay número de PJs + 4 Fanáticos. Los Caballeros luchan hasta el final. Una opción dramática es hacer que el Caballero más joven se vuelva en contra de su mentor y se una a los Fanáticos en la lucha, a menos que los PJs hayan hecho algo antes para hacer que esta opción sea inverosímil. El Caballero más joven puede incluso

sacrificarse para darles tiempo suficiente para escapar, si los PJs le ayudan a reafirmar su fe.

Para complicar aún más las cosas, el padre Barthelm tiene dos cofres enormes llenos de textos sagrados que se niega a dejar atrás. Llevarlos mientras se corre ralentiza a los porteadores e incluso puede requerir tirar **Agilidad**. Dejar caer un cofre significa que el Sacerdote intenta cargar tantos libros como puede. Los PJs tienen que convencerlo de que deje el resto.

¡A LA BARCAZA!

Donde sea que hayas decidido colocar *La Historia Esotérica de Nuln y Wissenland* y sin importar cómo los PJs terminen consiguiéndola, escapar a la barcaza fluvial es un final viable y climático para este capítulo (otra opción es tratar de atravesar el bloqueo). Esto significa otra persecución intensa y claustrofóbica por las estrechas calles de Barrio Papiro.

Haz de esto otra secuencia narrativa con carreras rápidas hacia el muelle, seguidas de esconderse para dejar pasar a un grupo de fanáticos, o tal vez una pelea breve y violenta con algunos fanáticos en la barcaza. Finalmente, los PJs tienen que superar dos tiradas de **Agilidad** (una para cada cuerda) para desatar la barcaza o cortar las cuerdas. Los fanáticos intentan abordar la barcaza, saltar a bordo o prender fuego al barco. En caso de que se incendie, se necesita una tirada de **Agilidad** exitosa para apagar las llamas.

Escapar de Barrio Papiro con el tomo concluye este capítulo. **Entrega a los jugadores el extracto de *La Historia esotérica de Nuln y Wissenland* de debajo.**

Extracto resaltado de *La Historia Esotérica de Nuln y Wissenland* (muestra esto a los jugadores).

La Era de los Tres Emperadores fue una época tumultuosa en la historia del gran Imperio de Sigmar. Y no lo fue menos para Nuln y Wissenland. Uno de los incidentes menos conocidos de esa época es una historia sobre una Reina Demonio Slaaneshi llamada Pyrenzhia. Los registros de este suceso han sido erradicados con tal fervor que solo quedan algunas entradas de diario y obras de arte alusivas. De estas escasas y oscuras fuentes el autor ha podido deducir lo siguiente.

*Richter Kless afirma en su obra seminal *Liber Chaotica* que la mayoría de los demonios de Slaanesh nacieron como la encarnación de una emoción particular. En el caso de Pyrenzhia, se cree que esta emoción es amor no correspondido, una emoción peculiar que se asocia con el dios del placer. Se ha sugerido que el intento de Pyrenzhia de conquistar Nuln estuvo motivado por su deseo de demostrar su amor por su ruinoso amo. De hecho, Pyrenzhia dirigió una horda de guerreros, demonios menores y Enanos del Caos desde las Montañas Negras hasta Wissenland y todo el camino hasta las puertas de Nuln. Según algunas fuentes, ellos, especialmente los Enanos del Caos, creían que Nuln era un nexo sagrado de energías mágicas asociadas con el fuego (esto sin duda explicaría la posición de Nuln como la capital de la pólvora del Imperio).*

La gran biblioteca de Nuln exhibe una pintura que se dice que es de la Era de los Tres Emperadores y se cree que representa al Conde Elector de Wissenland matando a un Demonio de Slaanesh con su Colmillo Rúnico Porta-Sangre. Aunque la historia original ha sido suprimida, la pintura revela la verdad: Pyrenzhia fue derrotada. El Colmillo Rúnico la desterró de regreso al Reino del Caos.

Disgustado y decepcionado, Slaanesh castigó a Pyrenzhia desterrándola "más allá de las estrellas", donde fue recluida por poderosas ecuaciones hexagramaticales de magia oscura. Cada vez que Morrslieb está llena, se le permite echar un breve vistazo a Nuln para recordarle su fracaso.

CAPÍTULO VI

Horngarten es un pequeño pueblo junto a un río y un asentamiento sorprendentemente animado para su tamaño. Esto se debe a que está situado a lo largo de una importante ruta comercial. La ruta todavía se usa, aunque con menos frecuencia que antes.

EL INCENDIO FORESTAL

Cuando los PJs doblan la curva y cerca de Horngarten, una Patrulla de Caminos cabalga hacia ellos y exige que el *Emmanuelle* se detenga. Los hombres de rostro serio le dicen al Capitán Glaubrecht que un incendio forestal diezmó gran parte del área semanas atrás. Ahora, hay disturbios y falta de suministros generales en el pueblo. No se sabe qué provocó el incendio.

Debido a la escasez, los Patrullas de camino están ansiosos por preguntar sobre su carga, si llevan comida u otras necesidades. Lo hagan o no, el Capitán lo niega. No quiere que le confisquen sus alimentos. Si quieres, los Patrullas de camino registran el barco de todos modos. Si usas su trama paralela, el Capitán podría estar menos que entusiasmado con la idea.

JARDÍN DE HORNOS

Hay un barco Patrullero atracado en la esclusa del río. A medida que los PJs pasan, los Guardianes del Río realizan una búsqueda del cargamento de un comerciante. El comerciante protesta en voz alta mientras los hombres revisan sus mercancías. Los PJs también notan un grupo de refugiados de Ostlander acurrucados alrededor de un pozo. Carpas y colchones mohosos es todo lo que tienen.

Los PJs altruistas pueden encontrar muchas formas de ayudar a estos pobres desgraciados. Necesitan de todo, desde alimentos y suministros médicos hasta una palmadita amistosa en la espalda. Hablar con ellos revela que el incendio forestal diezmó muchos graneros y campos, lo que significa que los campesinos locales ya no tienen más para compartir. La situación empeora con los presuntos ataques de los Elfos.

Negocios Notables en Horngarten

Remedios de Rhya: Una tienda de herbolarios. Quedándose sin existencias en este momento.

Esclusa de Río: Hans Troutmann, experto y respetado esclusero que maneja la esclusa de manera eficiente.

Tienda del Herrero: Gunther, el herrero, está sobrecargado de trabajo en este momento.

Panadería: Dirigida por dos hermanos Halfling, es famosa por sus pasteles. Los amistosos hermanos son informantes secretos de Thyrs Thornroot.

Buhonero de Curiosidades Élficas: Un joven vende *souvenirs* y talismanes presuntamente fabricados con auténticos métodos élficos.

El Artillero Contento

Un letrero de madera con una imagen descolorida de un artillero sosteniendo una baqueta indica una gran posada: *El Artillero Contento*. Es un local muy conocido por estos lares. Incluso la propia Condesa descansó aquí una vez, un motivo de orgullo para el personal.

El edificio de dos plantas con entramado de madera se encuentra junto a la carretera principal. Es ruidoso y está lleno a todas horas. Justo cuando los PJs están a punto de entrar, la puerta se abre y el dueño, Dirk, echa a dos refugiados Ostlandeses y les aconseja que no vuelvan. Luego, Dirk sonríe y les da la bienvenida.

Les dice que se sienten donde quieran, excepto en un asiento junto a la chimenea. Ahí es donde se sentó la Condesa cuando visitó el Artillero y está reservado para ella en caso de que alguna vez decida regresar. Ya han pasado tres años desde su última visita.

La comida es buena y abunda la cerveza. Pasar unos momentos en la posada, hablando con los aldeanos y escuchando rumores, averiguan lo siguiente:

- Tanto Patrullas de caminos como Fluviales se quedan en la posada y hay fricciones entre los grupos. Se trata tanto de jurisdicción como de demasiados hombres con inclinaciones marciales en un solo lugar.
- Hubo un incendio forestal hace unas tres semanas. Muchos graneros y campos fueron destruidos dejando a los campesinos en una situación difícil con el invierno a la vuelta de la esquina.

- Grandes partes del bosque fueron destruidas. Nadie sabe cómo comenzó el fuego.
- Una comunidad élfica vive en el bosque. Siempre ha habido algunas relaciones comerciales y relativamente amigables. Sin embargo, desde el incendio, los Elfos han estado atacando las granjas cercanas.
- Un noble de un condado vecino envió un grupo de mercenarios para tratar con los Elfos. Están junto al gran molino de viento.

EMIL GRUDEN

Emil Gruden fue boticario en Nuln durante diez años. Fue empleado de Goldman & Zachs Foundry para prescribir curas a los diversos males de los obreros. Las penosas condiciones laborales le aseguraron sobrecarga de trabajo y, a menudo, de cabeza. Para combatir la fatiga y el estrés, Volkhard se dio al alcohol. En el momento del accidente con la máquina de vapor experimental, era un alcohólico en toda regla. Ver el accidente y tratar a las docenas de hombres heridos fue la gota que colmó el vaso, Emil renunció a su trabajo y dejó a Nuln. Llegó a Horngarten y abrió una modesta tienda atendiendo los dolores de estómago y resacas de los aldeanos.

Aun alcohólico a Emil le vino la idea de hacer licor ilegal. Reclutó a dos compañeros locales y construyó un alambique en el bosque cercano para ocultar sus actividades clandestinas de los Patrullas de Caminos. Hace varias semanas, de repente se le acercó su viejo amigo Eustasius Eilhardt (la mano derecha del Profeta Manchado de Hollín). Por supuesto, había escuchado los rumores sobre el Profeta Manchado de Hollín y XIII, pero se sorprendió al ver que le buscaban. Contrataron a Emil para hacerles un lote de falso vodka kislevita y le agregara algunos ingredientes adicionales, básicamente haciendo que el licor fuera venenoso. Incluso le dieron las botellas y etiquetas.

Emil Gruden aceptó el trabajo y destiló el lote. El falso vodka se embarcó en la barcaza de río *Arenque Rojo* y llevado a Nuln. Gruden tenía un par de botellas de vodka sin veneno, así que, satisfecho por un trabajo bien hecho, él y sus dos amigos fueron al alambique y se emborracharon. Se desmayaron y algo salió mal. El alambique se prendió y empezó el fuego del bosque. Escaparon, pero fueron capturados por los elfos.

Así que Emil ha estado desaparecido desde el incendio. Siendo el boticario del pueblo, es una figura

conocida y respetada en el pueblo. Todos los aldeanos pueden señalar los PJs su pequeña tienda al borde del pueblo. La búsqueda de la cabaña revela parafernalia boticaria típica. En el suelo hay unas pocas botellas de alcohol vacías. Curiosamente, hay una caja de etiquetas recién impresas para vodka de kislevita.

Preguntando, tratando de averiguar a dónde se ha ido finalmente lleva a los PJs al buhonero de baratijas élficas. Si no van a él, el buhonero llega a ellos una vez se entera de que están buscando a Emil.

EL BUHONERO

Puntas de flecha, amuletos de la suerte y pequeñas baratijas. Estos son algunos de los artículos que el ambulante vende a los viajeros. Obviamente, todos son falsos. Algunas piezas nuevas como una daga y algunas joyas son un asunto completamente diferente. Para cualquier ojo experimentado, estos elementos están claramente hechos por Elfos. Cuando se le pregunta sobre ellos, el buhonero no quiere revelar de dónde los consiguió. Una tirada **Fácil (+20) de Intimidar** o **Carisma** le saca la información. Los “encontró” en dos cadáveres de Elfos cerca de las granjas que los Elfos han estado destrozando.

Este joven de cabello rubio ceniza, piel con cicatrices y sonrisa atrapante es Peter Gutman. Es un verdadero entusiasta Elfo. Desde niño, Peter ha tenido curiosidad obsesiva por Elfos y sus costumbres. A menudo vaga por el bosque para ver si puede echar un vistazo a uno o encontrar algunas de sus marcas secretas. Encuentra a los Elfos totalmente fascinantes y habla de ellos sin parar. Los Elfos, por su parte, ven a Peter como otro odioso humano, aunque uno que respeta el bosque.

Peter se niega a creer los rumores sobre los ataques. En cambio, cree que debe haber habido un malentendido de algún tipo.

El buhonero no sabe dónde está Emil Gruden. Sin embargo, sabe que el boticario tiene una cabaña secreta en el bosque cerca de las granjas que los Elfos han atacado últimamente. Peter está más que feliz de actuar como guía para los PJs y llevarlos a la cabaña.

LA CABAÑA SECRETA DE EMIL

Las típicas tierras de cultivo secas y pedregosas de Wissenland se extienden alrededor de Horngarten y granjas y graneros ensucian el paisaje. Flanqueando

las granjas, el bosque, oscuro e imponente, parece una pesadilla con troncos y tocones quemados. El hollín y la suciedad ennegrecen el lecho del bosque. Es un espectáculo triste y aterrador.

La granja Muller es la más cercana a la cabaña de Emil Gruden. El viejo Muller sale a saludar a los PJs. Lleva una horca mientras su mujer se asoma por la ventana de la cocina. Claramente están cansados de algo.

Si Hablan con los Muller confiesan que tienen miedo de más ataques Elfos. Los Elfos han estado asaltando granjas cercanas buscando comida. Sin bien, hasta ahora, parece que no han matado a nadie. Los Muller saben que Emil Gruden tenía una cabaña secreta en el bosque. Lo vieron entrar en el bosque antes del incendio, pero no regresar. Creen que ha muerto.

Mientras los PJ hablan con los Muller...

BEEEEEEEEEEEEEE!!!

Ese es el sonido que hace un cordero al ser lanzado a los PJs por un Hombre árbol enfurecido (*ver pág. 110*). Una enorme criatura humanoide que se parece a un árbol andante carga desde el bosque quemado hacia la granja Muller. Lanza otra oveja en su dirección. Haz que los PJs hagan tiradas de **Esquivar**. Fallar significa que reciben un **Golpe de Fuerza 4**.

El Hombre árbol está gravemente quemado, el tronco negro carbonizado y sangrando savia alquitranada. Se hirió en el incendio y el dolor y la pena lo han vuelto loco. Un Hombre árbol enfurecido es una criatura en verdad horrible. Los PJs harían bien en evitar un enfrentamiento directo. Huir dentro de la granja les da unos momentos para elaborar una estrategia mientras la criatura procede a derribar la casa.

Después de sobrevivir 4 asaltos contra el Hombre árbol, un grupo de 4 Elfos (*ver pág. 110*) emerge del bosque. Han estado siguiendo al Hombre árbol, tratando de alejarlo de los asentamientos. Los acompaña una extraña doncella de piel verde que se parece a los Elfos. La doncella es una dríada (*ver pág. 111*), el último miembro sobreviviente del harén de las dríadas que solía atender al Hombre árbol.

- Luchar contra Hombre árbol es increíblemente peligroso. Enfrentarse a los Elfos y una Dríada también es suicida.

- Los Elfos no están aquí para lastimar a nadie. Quieren escoltar al Hombre Árbol de regreso al bosque donde puede sanar. Intentan distraer al Hombre Árbol y darle tiempo a la Dríada para cantar y hablar con él.
- La primera y más importante preocupación de la Dríada es el Hombre árbol. Intenta cantar y hablarle. Si tiene éxito en 3 tiradas de Carisma, el Hombre árbol detiene su embestida y lentamente regresa al bosque.
- Si la Dríada muere, los Elfos no tienen otra opción que acabar con el sufrimiento del Hombre Árbol. En este punto, incluso pueden pedir ayuda.
- Los Muller están locos de miedo. Arremeten contra cualquiera que se les acerque.
- Atacar o insultar a la Dríada es una mala idea. Odia a los humanos y los culpa por el incendio forestal. Si los PJs piensan en atacar a la Dríada, los Elfos intentan detenerlos, al principio sin violencia.
- No conviertas a los PJs en espectadores de los esfuerzos de los Elfos. Los Elfos les piden ayuda, especialmente si hay algún PJ Elfo. ¿Cómo pueden ayudar? Distrayendo al Hombre árbol (Esquivar, Parar, Fintar, acorralándolo con fuego, ataques ligeros) o protegiendo a la Dríada.

En caso de que Dríada logre calmar al Hombre árbol, los dos regresan al bosque. Si el Hombre árbol muere, especialmente si lo matan los PJs, la Dríada se eriza de rabia. Los Elfos tratan de calmarla a su vez. Si los PJs no provocan más a la Dríada, se retira al bosque.

A menos que los PJs hayan atacado a los Elfos, pueden hablar con su líder, Urdithane. El Guerrero de camarilla comparte lo siguiente:

- Urdithane no niega los ataques. En cambio, dice que han sido cometidos por un pequeño grupo disidente. Y los humanos se lo merecen siendo los responsables del incendio.
- Sobre el incendio: había una choza con un alambique en el bosque. El fuego se originó en la cabaña. Los Asrai han capturado a los culpables y los mantienen cautivos.
- Quizás los PJs quieran hablar con Emil Gruden. Urdithane dice que puede llevarles a ver a sus líderes para ver si es eso posible.

Si los PJ acceden a ir con los Elfos, se les vendarán los ojos y se les confiscarán las armas. Luego, los llevan a un pequeño claro en algún lugar dentro del bosque (los Elfos no quieren quedarse en territorio humano con los Mercenarios alrededor).

Si los PJs no hablan con los Elfos, pueden intentar seguirlos al bosque o buscar la cabaña (solo quedan ruinas). En ambos casos, son capturados por un grupo de 5 Elfos y 2 Dríadas poco después de entrar al bosque. Luego, son llevados al mismo claro.

EL PEQUEÑO CLARO

Lo primero que ven los PJs cuando se quitan las vendas de los ojos es un afloramiento rocoso que se eleva frente a ellos. Un pequeño arroyo corre por el afloramiento hasta un estanque en medio del claro. El agua está sucia de hollín y ceniza.

En el lado opuesto del estanque se encuentra la Enviada Marienne Mithaliel (*ver pág. 96*). Los PJs la reconocen de inmediato (si usaste el encuentro opcional en el Capítulo III y aún está viva). Varios Elfos más observan en silencio desde los bordes del claro.

La Enviada les habla en Reikspiel. Ten en cuenta el encuentro anterior de los PJs con ella y los Elfos en la granja Muller. Los PJs claramente no son bienvenidos aquí. Si actúan con respeto, la Enviada tendrá una conversación civilizada con ellos. Estos son algunos de los temas que pueden surgir:

Los ataques: Un pequeño grupo disidente liderado por una Bailarina guerreraⁱⁱⁱ llamada HojaDeSangre está tras los ataques. Este es un tema controvertido entre los Elfos. Algunos lo aprueban, otros no. HojaDeSangre y algunos otros Elfos más jóvenes culpan a los humanos del incendio. ¿Por qué deberían sufrir los Elfos cuando los humanos tienen la culpa? Si el grupo incluye un PJ Elfo, puedes ampliar este conflicto interno.

El incendio: Empezó en la choza secreta por un alambique. Los humanos responsables fueron capturados por HojaDeSangre y su compañía.

Emil Gruden: Está prisionero de la compañía de HojaDeSangre. La Enviada no sabe dónde está detenido, pero sí dónde encontrar a HojaDeSangre.

Los Mercenarios: Acampan junto al gran molino de viento. Lograron capturar algunos Exploradores Elfos.

LLEGAR A UN TRATO CON LOS ELFOS

Este es el trato. Si los PJs quieren ver a Emil Gruden, tienen que ayudar a los Elfos. La Enviada Mithaliel no quiere arriesgar más vidas de Elfos. Por lo tanto, quiere que los PJs entren en el campamento de Mercenarios y rescaten a los cautivos. A cambio, la Enviada promete llevarlos a HojaDeSangre. Ya sea que estén de acuerdo o no, les vendan los ojos nuevamente y los escoltan de regreso a la granja de Muller. Es hora de visitar a los Mercenarios.

Los PJs emprendedores pueden intentar encontrar a HojaDeSangre sin la ayuda de la Enviada. Es posible, pero requiere al menos varias tiradas de **Orientación** y **Supervivencia**. Además, corren el riesgo de toparse con Dríadas. Si los PJs deciden seguir esta ruta, consulta *El Claro Corrupto* a continuación.

MÁRTIRES CARMESÍ

Los PJs pueden visitar a los Mercenarios antes o después de encontrarse con los Elfos.

Ocurrió durante los últimos días de la Tormenta del Caos. Todos los hombres habían sido heridos en una batalla contra los invasores del norte y llevados a un campamento cerca de Wolfenburgo donde las hermanas de Shallya atendieron sus heridas. Luego, llegó la noticia de que un importante grupo de guerra marchaba bajo las banderas enemigas. No hubo tiempo para poner a salvo a todos los refugiados y heridos. Estaban condenados.

La historia cuenta que un hombre gravemente herido se obligó a levantarse y agarró a una hermana por la manga y gimió: “¿Crees que tu diosa podría quitarnos el dolor de nuestras heridas el suficiente tiempo para que podamos repeler a los invasores?”. Luego tomó su espada y se arrastró hacia el enemigo que avanzaba. Uno por uno, los guerreros heridos se pusieron de pie, temblando por las horribles heridas, y lo siguieron. Ya fuera por la bendición de Shallya o simplemente la adrenalina y la desesperación ante una muerte segura, algo les dio a los hombres la fuerza para luchar y ganar ese día. Algunos incluso

SANGRE PARA EL DIOS DE LA SANGRE

Si quieres pintar a los mercenarios realmente malos, conviértelos en seguidores de Khorne. No negocian y son más sanguinarios y agresivos.

insinúan influencias más oscuras...

Tras la guerra estos “benditos mártires” formaron una compañía mercenaria. Muchos los ven como solo una banda de asesinos glorificados que limpian su reputación y la buena voluntad de los demás. Han peleado poco tras la guerra y acaban provocando problemas allá donde van. Esta es por lo que un noble vecino estaba tan ansioso de sacar a los Mártires Carmesí de sus tierras y los envió a Horngarten para ayudar a resolver el problema de los Elfos.

CAMPAMENTO DE MERCENARIOS

Los Mártires Carmesí acampan en una colina junto al gran molino de viento. Son casi treinta hombres, más un par de docenas de seguidores del campamento. Se han instalado tiendas de campaña por toda la colina con las de los oficiales más cerca de la cima. El olor a carne asada y humo flota en el aire. Un sargento le grita a un grupo de guerreros que hacen maniobras de combate. Los osamenteros pelean por algo de botín.

De hecho, hay tanta gente yendo y viniendo durante el día que los PJs pueden caminar hasta la tienda del Capitán Mercenario. Allí son detenidos por un guardia. El capitán Volkhard Werhagen sale a verlos. Su primer pensamiento es que los PJs están aquí para unirse a la empresa (*Ver pág. 111-112*).

LLEGAR A UN TRATO CON LOS MERCENARIOS

Desde lejos se pueden ver tres Elfos atados a las aspas del molino de viento (las aspas no se mueven). Los Mártires capturaron a los Elfos asaltando una granja no muy lejos de donde los PJs se encontraron con el Hombre árbol. Los Elfos fueron traídos e interrogados esporádicamente. El Capitán Werhagen sabe que sería un suicidio entrar en el bosque sin saber a dónde ir. Por lo tanto, necesita saber dónde encontrar a la Elfa pelirroja líder de los Elfos (HojaDeSangre).

Los PJs pueden ofrecer llevar a los Mercenarios a HojaDeSangre. Para ello, tendrían que llevar los cautivos a los Elfos (o encontrar *El Claro Corrupto* por su cuenta). Se necesita una buena interpretación y una tirada **Desafiante (-10) de Carisma** exitosa.

Los PJs se pueden ofrecer a ayudar a los Mercenarios a derrotar a los Elfos a cambio de Emil Gruden. El

Capitán Werhagen está de acuerdo con esto, si le dan una razón para creer que pueden contribuir.

Los PJs pueden ofrecer su ayuda para interrogar a los Elfos. El Capitán Werhagen está de acuerdo con esto, si los PJ logran darle una razón por la que tendrían éxito donde sus hombres no lo han hecho.

El Capitán Werhagen es un guerrero astuto y un estratega experimentado. Da consideración cuidadosa a todas y cada una de las ofertas/sugerencias que hacen los PJs. Si crees que el plan/sugerencia de los PJs lleva a situaciones potencialmente dramáticas, deja que el Capitán Mercenario les dé luz verde.

Los PJs son libres de elegir su bando en este conflicto. Lo principal para ellos es tener en sus manos a Emil Gruden. Para hacer eso, podrían encontrar una manera de eludir todo el conflicto, o enfrentar a los bandos mientras buscan a Emil. Déjalos.

LIBERANDO A LOS ELFOS CAUTIVOS

Hay numerosas formas en que los PJs pueden intentar liberar a los Elfos cautivos. Como a los jugadores se les suele ocurrir algo que ningún DJ podría haber previsto, sería imposible pasar por todos los escenarios posibles aquí. Fomenta esta creatividad. Aquí hay información para ayudarlos a lidiar con lo que se les ocurra.

- Es imposible hacer girar las aspas del molino durante el día sin que todo el campamento se dé cuenta. Se necesita una tirada de **Fuerza** exitosa para girarlas. Por la noche, los guardias tiran **Percepción** para darse cuenta.
- Es posible disfrazarse y girar las aspas bajo algún disfraz. Como típicos mercenarios, los Mártires Carmesí visten una mezcla de armaduras y equipo. Se identifican con un trozo de tela roja. La tela proviene del estandarte del batallón que derrotaron y se usa como bandas para la cabeza y los brazos, se atan alrededor de la cintura o se clavan en el escudo. Hay infinidad de formas en que pueden adquirir estas bandas.
- Los Elfos están custodiados por dos Mercenarios de día y cuatro de noche. Por el día hay un 20% de que uno de los Elfos esté siendo interrogado por los Mercenarios.

- Por la noche se encienden varias hogueras y media docena de guardias patrullan el perímetro.
- Hay un par de Iniciados Shallyanos que siguen a la compañía, creyendo que están bendecidos. Es posible que los Shallyanos traten a los Elfos para que no mueran por heridas de tortura o deshidratación.

EL CLARO CORRUPTO

Básicamente, hay tres formas en que los PJs pueden llegar al *Claro Corrupto*. Uno, son escoltados allí por la Enviada después de haber liberado a los prisioneros Elfos. Dos, encuentran el camino por su cuenta. Tres, se alían con los Mercenarios e invaden el bosque (ver más abajo). Por supuesto, siempre es posible que se les ocurra otra cosa.

El Claro Corrupto era un lugar sagrado para los Elfos hasta que el incendio lo devastó por completo. Ahora, es un lugar estéril y muerto de troncos de árboles carbonizados y rocas ennegrecidas. Las hojas muertas y el hollín lo cubren todo. El aire sabe a ceniza. Empieza a llover justo cuando los PJs llegan al claro.

En medio del claro hay un saliente rocoso. Frente a él, como la entrada a un templo, un arco de vides sigue en pie, desafiando toda la destrucción. Cuando los PJs llegan al arco de la vid, HojaDeSangre y su compañía aparecen de repente (ver pág. 112-113). Un minuto el saliente parece desierto. El siguiente, los Bailarines guerreros están allí. Es como si una brisa fría de otoño los hubiera traído.

Hay seis de ellos. No hacen ningún sonido. Sus ojos dicen: somos la ira de este bosque. Una Elfa da un salto mortal hacia el otro lado del arco de la vid. HojaDeSangre. Es una vista impresionante con su físico de guerrera y su cabello castaño rojizo ondeando al viento. Está armada con una lanza de caza élfica. Su brazo izquierdo está cubierto de intrincados símbolos pintados con alheña roja. Bajo la lluvia, la alheña roja gotea lentamente.

Si los PJs lucharon para llegar hasta aquí, o invadieron con los Mercenarios, los Bailarines guerreros atacarán y lucharán hasta la muerte (ver *La Resolución* debajo).

Si la Enviada los trajo aquí o los PJs encontraron el camino por su cuenta, HojaDeSangre los mira con silencioso desprecio. Los PJs notan varias Dríadas en

formas de guerra de pie entre los árboles quemados. Los PJs tienen la sensación de que las Dríadas están hirviendo de ira y los Bailarines guerreros tienen muy poco control sobre ellas.

Si los PJs vienen aquí con la Enviada, Marianne Mithaliel y HojaDeSangre discutirán en Eltharin. Describe cómo los PJs rescataron a los cautivos y pide que liberen a Emil Gruden. Si quieres, esta es una oportunidad para arrojar algo de luz sobre la política interna élfica (especialmente si hay PJs élficos). La Enviada y HojaDeSangre debaten una vez más sobre el curso de acción correcto. HojaDeSangre quiere sangre; Marianne quiere evitar más peleas.

Emil y sus dos amigos están cautivos por los Bailarines guerreros en una pequeña cueva cerca del Claro Corrupto. La compañía de HojaDeSangre estableció su campamento cerca de la cueva. Siempre hay una Dríada protegiendo a los humanos aunque los hombres estén demasiado débiles para escapar. Si los PJs encuentran el camino hasta aquí por su cuenta, tendrán que derrotar a la Dríada para llegar a Emil.

Al final, HojaDeSangre se niega a liberar a los cautivos, pero permite a los PJs hablarles, más tarde. Hay varias formas en que puede terminar esta escena en función de lo sucedido antes (y suponiendo que los PJs no lucharon contra HojaDeSangre).

Si los PJs liberaron a los cautivos, los cuernos resuenan de repente. Los mercenarios atacan.

Si los mercenarios no están atacando por una u otra razón, HojaDeSangre les lleva la pelea.

Los PJs tienen que esperar para hablar con Emil Gruden.

LA RESOLUCIÓN

Hay una gran posibilidad de que este capítulo termine con una pelea culminante entre Hombres y Elfos. Los PJs tienen varias opciones abiertas para ellos.

Después de conocer a ambas partes, pueden elegir ponerse del lado de cualquiera de los dos grupos: los Elfos o los Mártires Carmesí.

Pueden elegir no ponerse de ningún lado e intentar buscar a Emil Gruden por su cuenta.

Pueden enfrentar las facciones entre sí y ver quién sale victorioso.

Pueden tratar de negociar una tregua. Si se esfuerzan por lograrlo, muestran creatividad y buena interpretación; deja que lo logren por algún medio. Si los PJs logran negociar una tregua, HojaDeSangre todavía insiste en un duelo entre ella y el Capitán Werhagen. Puedes hacer que los jugadores asuman los roles de los combatientes durante el duelo.

Por supuesto, siempre hay otras ideas que se les pueden ocurrir a los PJs.

Es más que probable que este capítulo termine en un derramamiento de sangre. Para determinar quién ataca a quién y cuándo, debes tener en cuenta las elecciones y acciones de los PJs y responder a ellas en consecuencia. ¿De qué lado se ponen y cómo responde la otra facción?

Del lado de los Elfos, los *Asrai*^{iv} culpan a los humanos del incendio, pero no quieren la guerra. Sienten que ya han perdido demasiados de los suyos. HojaDeSangre, sin embargo, se ha comprometido con Khaine y llevará la lucha a los Mercenarios. Especialmente, si se entera de que los cautivos han sido asesinados. Si son los *Asrai* los que atacan, HojaDeSangre y su grupo de cinco Bailarines guerreros, acompañados por unos cuantos jóvenes Guerreros de camarillas y Dríadas, atacan el campamento de mercenarios al anochecer.

El Capitán Werhagen está preparado para esperar, pero se ve obligado a responder si pierde a sus cautivos. Siendo un luchador astuto, está listo para aprovechar una oportunidad si la ve, lo que significa que los PJs le proporcionan una. Si los PJs se ponen del lado de los Mártires Carmesí, tienen

que abrirse camino hasta el Claro Corrupto y unirse a los Mercenarios en un asalto contra los Elfos. El asalto al bosque quemado debería sentirse como invadir un mundo de pesadilla.

Cualquiera que sea el bando que inicie la batalla final, los PJs deberían jugar un papel central. Básicamente, deberían enfrentarse a HojaDeSangre o al Capitán Werhagen en combate personal. Incluye algunos Mercenarios o Bailarines guerreros para hacer que el combate sea más desafiante si es necesario. Haz que otros combates sean antecedentes de la lucha de los PJs y describe la batalla que se desarrolla a grandes rasgos. HojaDeSangre, o el Capitán Werhagen, pueden acudir en su ayuda de una forma adecuadamente dramática si los PJs se meten en serios problemas.

HABLANDO CON EMIL GRUDEN

Una vez que se resuelve la situación, de una forma u otra (o lo encuentran por su cuenta), los PJs pueden hablar con Emil Gruden.

Si los Mártires Carmesí ganan y los PJs están de su lado, el Boticario es liberado. Él y sus asociados se encuentran en la pequeña cueva, asustados y golpeados, pero vivos.

Si los Elfos ganan y los PJs están de su lado, una Dríada saca a los hombres del bosque. Si HojaDeSangre está viva, se niega a liberar a los cautivos. Pero permite que los PJs hablen con ellos. Un PJ Elfo podría convencerla de que los deje ir.

HACIENDO LA PELEA MEMORABLE

Una dríada en llamas atraviesa el campo de batalla.

HojaDeSangre mata a tres mercenarios en una elegante danza de la muerte.

Elfo/Mercenario se para sobre un amigo herido mientras tres enemigos se acercan.

Una dríada cambia a su forma de guerra y carga contra un grupo de mercenarios.

El Capitán Werhagen parte en dos a un Bailarín de guerra que da un salto mortal.

IMPORTANTE: Aquí está la información que Gruden les da a los personajes.

- Hizo un gran lote de alcohol para XIII.
- Le proporcionaron etiquetas y botellas falsas de Vodka Kislevita.
- Le pidieron que incluyera un ingrediente extra. Era veneno
- El lote se cargó en una barcaza fluvial llamada El Arenque Rojo. Se dirigía a Nuln.

Una vez que los PJs tienen esta

DILEMA MORAL

Si la situación lo permite, podrías considerar esta breve escena. HojaDeSangre o el Capitán Werhagen se ciernen sobre su oponente derrotado, listos para dar el golpe final y mortal. Los PJs pueden dejar que se haga, o pueden intentar convencer al PNJ de que perdone la vida de su oponente.

información, están listos para continuar.

LAS ACCIONES TIENEN CONSECUENCIAS

Lo que sucedió antes en este Capítulo determina la escena final.

Si HojaDeSangre sobrevive, se ve obligada a dejar el bosque como exiliada porque se entregó a Khaine.

Si los PJs se pusieron del lado de los Mercenarios, verán una fila de Elfos ahorcados a lo largo de la

carretera que sale de Horngarten. Un par de niños están pinchando uno de los cadáveres con un palo.

Si los PJs se pusieron del lado de los Elfos, verán a Emil Gruden y sus amigos colgados de los árboles en el borde del bosque a lo largo del camino a las granjas. Un cuervo picotea el ojo de Emil.

Con esto concluye el Capítulo VI.

INTERROGATORIO

Esta es una escena flotante que deberías intentar insertar en algún lugar entre los Capítulos V y VII después de que los PJs hayan completado dos o tres de esos capítulos. La escena puede tener lugar en cualquier posada o taberna de Wissenland donde los PJs se detengan para descansar y pasar la noche.

Esta escena sirve para varios propósitos. En primer lugar, les da a los jugadores la sensación de un mundo vivo donde las tramas de los PNJs a veces interrumpen las de los PJs en lugar de al revés. En segundo lugar, muestra a los jugadores que, independientemente de si le han informado de sus hallazgos o no, Thyrus Thornroot parece saber lo que han descubierto. En tercer lugar, y lo más importante, les dice a los jugadores que Thyrus ahora debe ser considerado un enemigo en lugar de un aliado. Esto presagia su eventual regreso a Nuln y explica por qué las autoridades los buscan.

Thyrus Thornroot ha construido una extensa red de informantes en Wissenland y Reikland mediante el reclutamiento de Halflings que trabajan como cocineros y ayudan en posadas, tabernas y restaurantes. Incluso si los PJs no han informado a Thyrus de sus hallazgos con respecto a la investigación, él está al tanto de la mayor parte a través de Halflings que escuchan a escondidas. Por ejemplo, los hermanos panaderos de Horngarten informaron el nombre de la barcaza fluvial que transportaba el vodka Kislevita a Thyrus.

Ahora, Thyrus ha ideado un nuevo plan (más sobre esto en el Capítulo VIII). Considera que los PJs han cumplido su propósito y es hora de deshacerse de ellos. Envía a su Torturador de mayor confianza a Wissenland con instrucciones de capturar a los PJs e interrogarlos para ver si tienen información útil. Luego, debe matarlos. El Torturador encuentra a los PJs usando la red Halfling y tiende una trampa. Un cocinero Halfling en una posada (o una taberna, etc.) envenena su comida con un sedante.

Los PJs se despiertan en un sótano entre barriles y sacos de harina. El cocinero Halfling y un hombre con una colección de herramientas de aspecto perverso los miran. Mientras prepara sus herramientas, el torturador habla con los PJs. Explica que Thyrus Thornroot quiere saber lo que saben. Y les dice que tiene los métodos para hacerlos hablar. Luego comienza.

Esta escena no trata sobre el Torturador (*ver pág. 114*) interrogando a los personajes y los PJs resistiendo con Voluntad (aunque, dicho esto, definitivamente debería hacerles algunas Heridas de daño y forzar algunas tiradas de Voluntad). En cambio, esta escena se más de que los PJs encuentren una salida a su situación. Anima a tus jugadores a usar su imaginación para idear un plan. Pide tiradas de **Percepción**. Hazles ver objetos útiles como atizadores calientes, cuchillos, pedazos de una botella rota, etc. cerca. Pídeles que describan cómo se ayudan unos a otros para obtener un objeto. O cómo distraen al Torturador mientras otro PJ busca un objeto. *Se liberarán*, se trata de hacer que el proceso sea aterrador y emocionante.

Opcionalmente, algunos de los PJs son capturados por el Torturador y el resto debe encontrar a los cautivos a tiempo. Da a los cautivos la oportunidad de dar algunas pistas al grupo de búsqueda. Haz que el cocinero Halfling parezca nervioso e inquieto. Haz que descubran la habitación del torturador.

Si los PJs le devuelven la jugada al Torturador y al cocinero, solo revelarán lo que está escrito arriba (la Red Halfling, la orden de Thornroot de interrogarlos y matarlos). Para agregar un toque de ironía, el propio torturador tiene un umbral de dolor muy bajo.

La escena termina con los PJs conscientes de que Thyrus es ahora su enemigo. Si por alguna razón piensan que Nuln y la Condesa también son sus enemigos, usa al Umbramante Samael Mortengeist para corregirlos.

Nuln todavía necesita mucho que lo rescaten.

CAPÍTULO VII

Este capítulo es un asunto bastante directo. Los PJs llegan a la mina de sal de Bruder Lehmann para encontrar soldados Nulnianos rodeándola. Los PJs tienen que encontrar una forma de entrar en la mina, localizar a Bruder Lehmann y averiguar por qué mató a Rosalia Schultz. También se encontrarán con un Enano del Caos Herrero Demoníaco dentro de la mina.

El asesino de Rosalía Schultz portaba una nota con el sello de la familia Lehmann. Bruder Lehmann es un conocido mercader que posee una rica mina de sal en Wissenland. De hecho, es el mismo hombre que los PJs vieron irrumpir en la sala de audiencias de la Condesa en el Capítulo III después de que Emmanuelle rechazara fríamente su propuesta de matrimonio. El hombre indignado se retiró a su mina y anunció que dejará de proporcionar sal y salitre a Nuln ahora que la ciudad se está separando de Wissenland.

La mina de sal es una importante fuente de salitre para Nuln y, por lo tanto, valiosa para los Salitreros. Y no están preparados para dejar que un Mercader simplemente decida denegárselo. Cuando el *Emmanuelle* llega a la mina Bruder Lehmann Salz, los Salitreros ya han entrado en acción.

Las tiendas de campaña negras y amarillas se instalan a poca distancia de las empalizadas de la mina. Un destacamento del ejército de Nuln está acampado fuera de la mina. Si el momento lo permite, el destacamento está dirigido por el capitán Tannfelder.

Cuando el *Emmanuelle* aparece a la vista, los soldados hacen señas al Barco de Tierra para que se detenga. Parecen tensos y sospechosos sobre el vehículo. No han visto nada igual y sospechan refuerzos para la mina. Cuando el *Emmanuelle* se detiene, el Capitán Tannfelder (ver pág. 116) sale de su tienda y viene a saludarlos. Lleva un parche nuevo en el ojo.

INFORME DE SITUACIÓN

El Capitán pone al día a los PJs. Los invita a su tienda de mando donde les ofrece vino. Tannfelder disfruta la oportunidad de ponerse al día con los personajes.

Rápidamente se hace evidente que el hombre se siente culpable por la muerte de Rosalía.

Recuerda a los jugadores que han visto a Bruder Lehmann antes si no lo recuerdan. El Capitán les dice que el Mercader tiene su propia milicia custodiando la mina. Son buenos hombres y conoce personalmente a su comandante. El comandante Freitaler es un veterano respetado de la Tormenta del Caos (si alguno de los PJs luchó en la guerra, podría haber sido su comandante). Tannfelder y sus hombres dudan mucho en atacar la mina. Después de todo, no quieren pelear contra sus compañeros Wissenlandeses. El Capitán tiene un destacamento de 20 hombres bajo su mando.

LOS HOMBRES DE NEGRO

La discusión en la tienda se ve interrumpida por el alboroto del Barco de Tierra. Un Salitrero está golpeando un aviso en el casco del barco mientras otros dos esperan. Los Salitreros declaran confiscar el buque. El capitán Glaubrecht no se toma la noticia con amabilidad; de hecho, él y Hrug están a punto de enfrentarse con los soldados que se interponen entre ellos y los Salitreros.

Deja que los PJs se hagan cargo de la situación (si no lo hacen, lo hará el Capitán Tannfelder). Sigue una acalorada discusión. Los Salitreros quieren usar el Barco de Tierra para romper las empalizadas y entrar en la mina. El Capitán Glaubrecht no aceptará nada de eso. Involucra a los jugadores, deja que ofrezcan soluciones. Oblígalos a calmar al Capitán Glaubrecht.

SE BUSCA

Si has usado la escena flotante Interrogatorio para cuando los PJs lleguen aquí, las autoridades los buscan ahora. Sin embargo, la noticia aún no ha llegado a estos Salitreros. Si sientes que suma al drama, se enteran cuando los PJs están en la mina y se enfrentan cuando los PJs regresan a superficie.

La solución a esta situación está ligada directamente a cómo los PJs quieren entrar en la mina. Pueden ponerse del lado de los Salitreros y convencer al capitán Tannfelder de que ataque a los Wissenlandeses. El Barco de Tierra se puede utilizar para abrir brecha en las empalizadas. O bien, pueden ponerse del lado del Capitán y

encontrar una solución menos violenta. La mina está técnicamente todavía en funcionamiento y llegan carros a buscar la sal. Quizás los PJs tomen uno de los carros, se disfrazen de trabajadores y se infiltren en la

mina. Tal vez intenten engañar a los habitantes de Wissen y afirmar que el Barco de Tierra está aquí para ir a buscar un gran cargamento de sal. Tal vez convengan a ambos lados para que se retiren y encuentren una manera de colarse. Tal vez elijan la vía diplomática y pidan una tregua. Deja que los jugadores elijan su enfoque.

MINA LEHMANN SALZ

La mina de sal está rodeada de montañas en tres direcciones. El resto está cubierto por las empalizadas. Una gran puerta reforzada conduce a través de una torre de madera y se abre a un patio. Dentro del patio hay cuarteles para la milicia, una cocina, cobertizos para herramientas y un ascensor construido por los Enanos hacia la mina. La vivienda de Bruder Lehmann está en realidad dentro de la mina.

Es posible escalar las montañas o las empalizadas para entrar al recinto. Requiere una tirada **Desafiante (-10) de Escalar** seguida de tirada **Desafiante (-10) de Movimiento silencioso**. Si los atrapan, los intrusos son llevados a ver al Comandante Freitaler.

Hay alrededor de una docena de milicianos dentro del recinto (usa el perfil de Espadas a sueldo, *WJdR* pág. 234). Su trabajo es, ante todo, vigilar a los mineros para que no se rebelen ni intenten robar nada. Están en guardia contra posibles ataques de bandidos u orcos. El Comandante Freitaler (usa el perfil del Capitán Tannfelder menos una habilidad) es un líder experimentado que lo ha visto todo (y perdió su brazo izquierdo mientras lo hacía). Sabe que tiene muy pocos hombres y sus recursos pronto se agotarán si hay un asedio real. Conoce al capitán Tannfelder y los hombres se respetan mutuamente.

El comandante Freitaler está muy dispuesto a encontrar una solución pacífica a la situación, pero hay un problema. En realidad, hay dos problemas. En primer lugar, su jefe, el mercader Lehmann, no está en condiciones de tomar ninguna decisión en este momento. El hombre solo bebe y lamenta su situación en su oficina (dentro de la mina). En segundo lugar, un enano vil se ha instalado en los niveles inferiores de la mina y no está dispuesto a rendirse sin luchar.

El comandante Freitaler es un hombre razonable y con los pies en la tierra. Piensa que ambas partes no están siendo razonables y que hay una manera de salir de este lío sin que nadie salga herido. Está dispuesto a

escuchar a los PJs y considerar cualquier sugerencia razonable. Les deja entrar en las empalizadas para discutir si entregan sus armas en la puerta. Es muy amigable con todos los tipos militares y respetuoso con las mujeres, pero no tiempo para los tontos y no se le faltará el respeto.

Un buen razonamiento y una buena interpretación convence al Comandante para dejarles hablar con su jefe. Asigna a un soldado para que los escolte hasta el ascensor y dentro de la mina. Una vez dentro de la mina, se necesita una tirada de **Carisma** o **Intimidar** (o unas pocas monedas) para convencer a su escolta de permanecer en el ascensor y dejarlos deambular.

DENTRO DE LA MINA

Los niveles superiores de la mina de sal son las viviendas de Bruder Lehmann. Su ala consta de un dormitorio, un comedor, una oficina y una gran sala de estar que los mineros han tallado en la sal de roca. En la otra ala están los cuartos del servicio y una cocina.

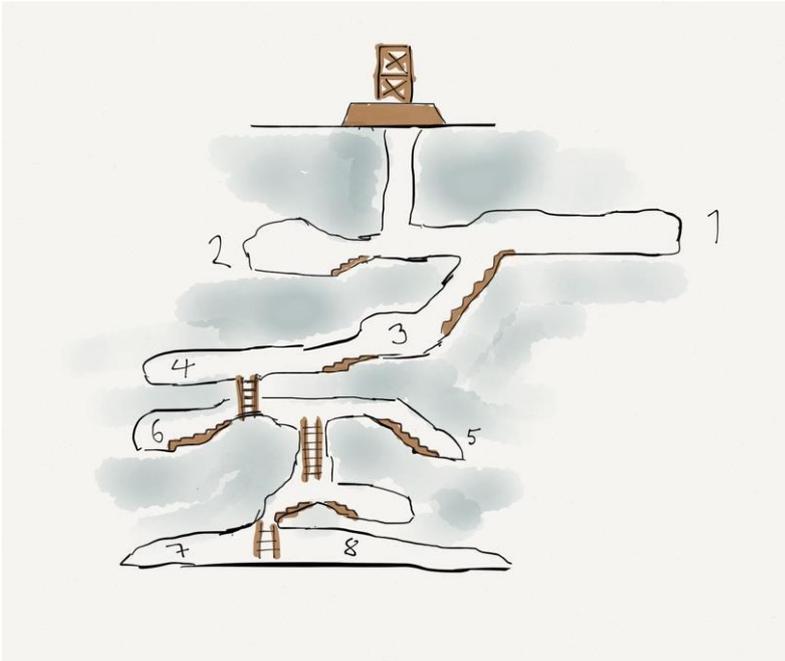
El siguiente nivel consta de un pequeño templo con estatuas talladas en sal. Después viene el cuartel de los mineros. Los niveles inferiores son donde ahora se extrae la sal. Un laberinto de túneles entrecruzados. El Enano del Caos tiene sus aposentos allí.

El siguiente mapa no pretende describir con exactitud la mina. Después de todo, hay kilómetros de túneles entrecruzados. En su lugar, indica los distintos niveles y transmite una idea general de dónde se encuentran las diferentes zonas de interés en relación entre sí.

1 - Vivienda de Lehmann

Los sirvientes corren de un lado a otro arrojando sus pertenencias y objetos de valor en grandes baúles. No es evidente de inmediato si están empacando los artículos o robándolos. Hablar con ellos revela que Lehmann borracho fue a ver a los sirvientes después de la cena y anunció que todo había terminado. No estaba claro a qué se refería, pero era obvio que se había dado por vencido en algo. El hombre estaba borracho, incoherente y parecía haber perdido toda esperanza. Su mayordomo les dijo a los sirvientes que comenzaran a empacar.

Si buscan al mayordomo, Bastian Aulen, lo encuentran en el comedor empacando los cubiertos frente a un magnífico relieve de las hazañas de Sigmar.



Bastian parece que no ha dormido en mucho tiempo. Cuando los PJs entran, deja de hacer lo que está haciendo para preguntar quiénes son. Puede confirmar que su maestro parece haber perdido toda esperanza. Bastian cree que tiene que ver con lo que pasó con la Condesa y la presencia de los extraños Enanos. La llegada de los militares de Nuln fue la última gota. Bastian cree que su maestro está en su oficina o en el templo un nivel más abajo.

La oficina de Bruder Lehmann tiene algunos objetos de interés. Hay un sello de familia numerosa con cabeza de jabalí e iniciales B.L. tallado en la pared. Impresiona a los PJs de alguna manera. Si se les ocurre compararlo con el sello de la nota del asesino, hay diferencias sutiles en el diseño del jabalí (quizás les permitas una tirada de **Inteligencia** para pensar en esto). Si buscan un anillo de sello, se puede encontrar uno en el escritorio. Las diferencias se encuentran allí también. Parece que el sello de la nota es una falsificación.

Una tirada **Normal (+0) de Buscar** encuentra una caja de dinero estándar. Contiene 50 co en monedas y joyas. También hay una botella de vino tinto medio vacía sobre la mesa junto a un pequeño frasco vacío. Un PJ con **Preparar venenos** o una habilidad de **Sabiduría** u **Oficio** relevante reconoce el olor: Veneno Rompecorazones.

La revisión de los libros contables de Lehmann revela lo siguiente:

- Cobró de la Ciudad de Nuln por proporcionar materiales de construcción para los seis campanarios.
- Ha estado en estrecha colaboración con los Mercaderes Geldman, Zachs y Lintz de Nuln.
- Está en una situación financiera desesperada debido a un fallido negocio comercial. Los mercaderes estaban construyendo cuatro Barcos de Tierra pero **no logró terminarlos**.

2 - Cuartos de servicio

Muy poco de interés para los PJs. Los sirvientes están empacando para irse.

3 - Templo de Handrich

Una cámara pequeña y redonda con un techo arqueado. Dos braseros iluminan la estancia, uno junto a la puerta y otro junto al altar. Hay una estatua de Handrich contra la pared del fondo. Representa al dios del Comercio como una figura contenta y jovial con una expresión amistosa que sostiene un monedero en la mano izquierda mientras que la derecha se sostiene con dos dedos cruzados. Hay un pequeño estanque en el centro de la habitación.

Bruder Lehmann, borracho, (*ver pág. 117*) se sienta en el altar y arroja coronas de oro al estanque. Bebe un largo trago de vino de una copa de plata. Parte de él se derrama en su camisa. Ni siquiera levanta la vista, pero continúa arrojando monedas al estanque.

“¿Estáis aquí para matarme? Enviado por mis ex socios, estoy seguro. ¡Bueno, aquí está su dinero ensangrentado!” Lanza un puñado de monedas por el suelo y al estanque. *“Pero podéis enfundar vuestras espadas. Ya estoy muerto...”*

“Es irónico, ¿no creéis? Es irónico cómo en un momento crees que tienes el control, tienes todo el poder. Y luego... Y luego las mismas cosas que te dieron ese poder se convierten en tu perdición.”

“Teníamos dinero. Teníamos influencia. Pero, por supuesto, sentimos que no teníamos suficiente. Nunca tienes suficiente. Quieres más. Necesitas más. Y al final nuestra codicia nos costó todo”. Bebe otro largo trago.

“Desesperados, recurrimos a alguien que no comprendimos. Acordamos algo que no deberíamos haber hecho. Y así le dimos a los Enanos el control sobre nosotros. Y el poder que ejercíamos sobre nuestros trabajadores terminó por darles voz...”

“Como dije, irónico”.

Los PJs probablemente tengan preguntas para Lehmann. Es un hombre que realmente ya no tiene nada que perder. Mezcló el veneno que los PJs posiblemente encontraron en su oficina con el vino. Se está muriendo mientras habla. Lehmann responde a sus preguntas con sinceridad. Aquí hay algunas preguntas que los PJs pueden hacer. Modifícalas para adaptarlas a tus preguntas exactas.

¿Por qué hiciste que mataran a Rosalía Schultz?

“¿Eso es lo que te dijeron? ¿Que la hice matar? Así fue como decidieron deshacerse de mí... Escucha, yo no la maté. Fueron mis antiguos socios y me inculparon. ¿Por qué? Bueno, lo primero, creen que los traicioné cortando todos los lazos con Nuln y creen que soy un lastre. En segundo lugar, después de que atraparon al profesor Hausdorff, supimos que alguien nos estaba investigando a nosotros y a nuestros planes”.

Si le muestran el sello, confirma que es falso

¿Cuáles eran esos planes que mencionaste?

“Manipulamos al profesor Hausdorff para que construyera los seis campanarios. Proporcionamos materiales y Bhakrak proporcionó los planos y la mano de obra. Era el plan de Bhakrak. A cambio, prometió ayudarnos con los barcos de tierra”.

¿Quiénes son tus antiguos socios?

“Geldman, Zachs y Lintz. Mercaderes Nulnianos. Nos llamamos Los Guías. Nos solíamos reunir para adorar a Handrich y conspirar para fijar precios, bajar impuestos y encontrar mano de obra barata”.

¿Qué tipo de emprendimiento comercial tuviste?

¿Qué pasa con los barcos terrestres?

“Durante la guerra, tuvimos la idea de crear una alternativa más económica al tanque de vapor: el barco de tierra. No pudimos hacerlo funcionar. Y luego pasó el accidente, una gran explosión en la fundición. Nos costó una fortuna. Estábamos desesperados. Fue entonces cuando Bhakrak vino a nosotros”.

¿Quiénes son esos Enanos? ¿Por qué están estos Enanos aquí? ¿Quién es Bhakrak?

“Bhakrak es el líder de los Enanos que nos ayudó. Creo que vienen del este. Quería que hiciéramos que el profesor Hausdorff convenciera a la Condesa de construir seis campanarios. Nos dio los planos y la mano de obra. A cambio, Bhakrak prometió ayudarnos a hacer funcionar los Barcos de Tierra. Algunos ellos vinieron aquí para trabajar en los túneles inferiores, probando algunas máquinas. Accedimos en secreto porque no queríamos que nuestros competidores se enteraran. Para sellar el trato participamos en un ritual Enano. Era esotérico... y oscuro. El ritual nos hizo dar cuenta de que estos no son Enanos ordinarios y es posible que los hayamos ayudado con algo malo. Es por eso que mis asociados no quieren que nadie se entere de nuestra participación en las torres. Por eso la puta abogada tuvo que morir”.

¿Dónde está Bhakrak ahora?

“En Nuln, creo. Algunos de sus Enanos están aquí, en los túneles inferiores”.

Una vez que los PJs tengan toda la información que necesitan, Bruder empieza con espasmos violentos. Espuma sanguinolenta sale de su boca y su corazón se detiene. Conviene a fines de esta aventura que Bruder Lehmann muera aquí. Sin embargo, un clérigo de Shallya con un hechizo adecuado aún podría salvarlo.

Hay unas 100 co en el fondo del estanque. Bucear para cogerlas bien podría invocar la ira de Handrich.

4 - Cuartos de los Mineros

Dos filas de catres sucios y piojosos. Tres mineros durmiendo. Orinales en la esquina. Hay un cofre a los pies de cada catre. Rebuscar en las pertenencias personales de los mineros da como resultado pertenencias personales, cartas de casa y 54 c.

5 – Capilla Pequeña

Una cámara pequeña y poco profunda que parece servir como una especie de capilla improvisada. Docenas de velas iluminan la cámara. Las paredes están cubiertas con un relieve muy parecido al del comedor, excepto que este no presenta a Sigmar. En cambio, muestra cometas en llamas cayendo del cielo y Nuln en llamas. En medio de la sala hay una estatua de un metro de alto de Emmanuelle von Liebwitz. Ella es claramente reconocible. La estatua se encuentra en

un lecho de brasas. La luz parpadeante de las velas hace que las sombras bailen sobre el relieve. Para cualquiera que lo mire por más de un asalto, parece que la sombra de una figura femenina baila sobre el relieve. Ver la sombra requiere una tirada de **Locura**.

6 - Dormitorios

Cerca de los cuartos de los mineros hay otra cámara para dormir. Está sucio y el aire es húmedo. Aquí es donde los huérfanos del Capítulo I habrían terminado si los PJs no los hubieran salvado. Hay tres huérfanos aquí. Están sucios, asustados y desnutridos. Se necesita algo de persuasión para animarlos a dejar que los PJs se acerquen o que hablen. Todos son kislevistas y hablan muy poco reikspiel.

7 - Niveles Inferiores

Carros y equipos mineros. Sonidos de minería resuenan en los túneles. Una docena de mineros están trabajando, colocando una pila de barriles de pólvora. Dos Enanos del Caos (*ver pág. 115*) están supervisando su trabajo con látigos en la mano. Si ven a los PJs, atacan. Los mineros no lucharán por los Enanos. El uso exitoso de **Mando** los convence de ayudar a los PJs.

8 - Cámara del Herrero Demoníaco

Los Dawi Zharr han utilizado esta cámara en sus experimentos mágicos respecto a las máquinas de vapor de los Barcos de Tierra. Intentaron infundir a los motores energías demoníacas. La sala parece la tienda de un ingeniero loco. Un gran horno escupe fuego en la pared del fondo. Grandes mesas de madera están cubiertas de raros aparatos y estructuras mecánicas. En las paredes, planos de los Barcos de Tierra y un mapa de Nuln con los seis campanarios claramente marcados. Círculos mágicos rodean las torres y las líneas conducen desde cada una hasta el Palacio de la Condesa. Asegúrate de que los PJs vean el mapa.

Hay algo más. El Herrero Demoníaco (*ver pág. 115*) se alza desafiante frente al horno. Dos mechas empiezan a sus pies y corren hacia los túneles (hay dos pilas de barriles). El Herrero Demoníaco no está dispuesto a ceder sus secretos a ciertos humanos. Ladra algo en una lengua vil que es una afrenta a cualquier lengua hablada. Sus palabras rezuman odio y malicia.

De repente, copos de ceniza aparecen en el aire. Las sombras se retiran como cortinas de terciopelo y una

criatura negra como el carbón avanza. Sus ojos brillan como ascuas y runas prohibidas brillan de color naranja en su piel tintada. Tiene cuernos negros decorados con sigilos de Slaanesh y joyas; El cabello gris ceniza cae en cascada alrededor de un rostro demoníaco pero femenino. Una falda hecha con la piel de amantes infieles revela más de lo que cubre.

Esta criatura sombría es un Ashbringer (*ver pág.116*). Da un paso adelante y recoge los extremos de las mechas. Cada movimiento es seducción en desplazamiento. Hace un guiño a los PJs y besa las mechas, que se encienden inmediatamente. Justo en ese momento, otro Ashbringer surge de la sombra de un personaje. Si un PJ tuvo una aventura con Rosalia Schultz, entonces es ese PJ. La Diablilla se acerca y susurra el nombre favorito de un amantes compartido solamente entre la pareja, con su voz.

Los PJs tienen 8 asaltos para cortar las mechas que conducen a los barriles en los túneles. Las explosiones no destruirán la mina de inmediato, sino que iniciará una reacción en cadena que provocará el derrumbe de los niveles inferiores. Tras derrumbar dichos niveles, las cámaras de nivel medio serán destruidas. Los túneles del nivel superior sobreviven a la destrucción.

El Herrero Demoníaco está bastante preparado para morir aquí. Lucha para evitar que los personajes frustren la explosión (evitando así destruir todas las pruebas). Los Ashbringers luchan hasta la muerte o hasta que la inestabilidad los reclame. Es una forma bastante ordinaria de matar a los PJs hacer que la mina se derrumbe sobre ellos. Así que probablemente deberías asegurarte de que los PJs tengan tiempo suficiente para detener las explosiones o escapar a la superficie. Por supuesto, ¡no necesitan saber eso! Solicita una tirada o dos de **Agilidad** para dar a los jugadores una sensación de tensión y prisa. Mantén los túneles derrumbándose justo detrás de sus talones (aunque no estén en peligro real). Una vez que llegan a las viviendas del nivel superior, están libres.

DE VUELTA A LA SUPERFICIE

La situación en la superficie depende de la forma en que los PJs entraron al recinto. En caso de que los PJs entraran a la mina pacíficamente y con permiso hay un grupo de milicianos y sirvientes esperando ansiosos saber qué pasó.

Si se abrieron paso luchando con los militares, deambulan los soldados con ojos llorosos. Los hombres heridos gritan y el olor a humo y sangre es denso. Los Salitreros examinan las existencias de la mina de forma engreída.

Si quieres un ritmo de acción para terminar el capítulo, un puñado de Enanos del Caos de los túneles superiores salen de la mina y atacan a la milicia. Las tropas de Nuln afuera escuchan los sonidos de la batalla y comienzan a derribar la puerta. Los PJs salen directamente al meollo de las cosas.

Los Salitreros podrían pensar en acusar a los PJs de provocar la explosión. Pero el Comandante Freitaler y Steward Aulen, habiendo presenciado la espiral decadente de Lehmann y visto a los Enanos, pueden dar fe de la historia de los PJs.

Una vez que se asiente el polvo, los PJs pueden embarcar en el *Emmanuelle* y continuar su camino.

¿QUÉ APRENDIMOS?

Hay algunas pistas importantes que los PJs deberían tener en sus manos.

- Los Guías estaba construyendo Barcos de Tierra pero no podía hacer que funcionaran.

Debido a esto, estaban en problemas financieros. Bhakrak prometió ayuda a cambio de construir las torres.

- Un enano llamado Bhakrak el Ennegrecido manipuló a los mercaderes y al profesor Hausdorff para que construyeran los campanarios.
- Los campanarios son claramente de alguna importancia (a juzgar por la historia de Lehmann y el mapa en la cámara).
- Los Guías hicieron que mataran a Rosalia Schultz porque creían que se había enterado de su conexión con los campanarios y, por lo tanto, con los Enanos del Caos (descubrir que ayudaron a construir algunas torres puede sonar como una razón barata para matar a alguien. Ese es el punto. Los hombres asustados y codiciosos reaccionaron de forma exagerada para proteger sus propios pellejos y Rosalía pagó el precio).

Los PJs están listos para seguir adelante tan pronto como tengan esta información y vuelvan a estar en posesión del *Emmanuelle*

CAPÍTULO VIII

Este capítulo concluye *La reina de las Brasas*. El final es a menudo la parte más difícil de contar de una historia. También es la parte que requiere más preparación y trabajo por parte del Director de Juego. De hecho, en este punto hay varios hilos abiertos para que los PJs los sigan dependiendo de cuán extensamente hayan investigado las pistas de las notas de Rosalia Schultz. Además, puede haber tramas paralelas y arcos narrativos personales que deben resolverse. Tienes que encontrar una manera de unir todo esto en un clímax cohesivo y satisfactorio.

Durante su viaje, los jugadores han hecho elecciones, elegido algunas facciones sobre otras y se han puesto del lado de algunos PNJs enfureciendo a otros. Unas de estas decisiones dan sus frutos ahora, mientras que algunas puertas se han cerrado definitivamente.

Como DJ, es tu trabajo tener en cuenta sus elecciones e interacciones y ajustar las reacciones de los PNJs en consecuencia. Todo puede parecer un poco desalentador. Para ayudarte, este capítulo te brinda elementos básicos para crear un final emocionante y memorable para tu historia.

Toma lo que se te da y amóldalo a tu gusto y las preferencias de tu grupo. La verdad es que nadie conoce tu estilo, la composición de tu grupo o las preferencias de tus jugadores excepto tú. Eres el más capacitado para crear un final que sea el final más satisfactorio y emocionante para *tu* historia.

La Reina de las Brasas no tiene una mente maestra villana clásica detrás de la trama malvada. En cambio, es una historia sobre deseos y ambiciones ampliados por la presencia cada vez más fuerte de Pyrenzhia. En esta vorágine, las conspiraciones y las acciones se cruzan a veces, pero no hay un plan malvado general. Por lo tanto, es narrativamente justificable que los PJs puedan tener una imagen fragmentada de la trama general. Dicho esto, una gran parte de la motivación del personaje (y del jugador) es tomar decisiones significativas basadas en tu comprensión de la situación en la que te encuentras. Para decidir qué quieres hacer, primero debes saber dónde estás.

Para asegurarse de que todos estén en la misma página, debes hacer que los personajes recapitulen su situación mientras regresan a Nuln. Samael

Mortengeist es un bien inestimable en este momento. Úsalo para dar a los PJs cualquier información que les falte. Úsalo para ayudarles a armar el rompecabezas. Úsalo para guiar a los PJs hacia su próximo objetivo.

Se muestra abajo un resumen de la información más importante que los PJs (deberían) tener ya. Le sigue un vistazo a las diferentes pistas y opciones que los PJs pueden querer seguir. Finalmente, se discute cómo llevar *La Reina de las Brasas* a su final culminante.

ENTONCES, QUE SABEMOS...

Aquí hay un resumen de los puntos más importantes de la trama hasta el momento.

- La Condesa está lista para separar Nuln de Wissenland.
- Hay varias conspiraciones: XIII y el Profeta Manchado de Hollín, Bhakrak el Ennegrecido y los Enanos del Caos, Thyrus Thornroot y los Salitreros, y Los Guías.
- Los Guías estaban construyendo Barcos de Tierra pero no pudo hacerlos funcionar. Hicieron un trato con Bhakrak el Ennegrecido, un Enano del Caos. Los Guías hizo que el profesor Hausdorff convenciera a Nuln para construir seis campanarios. Los planos de las torres provinieron de Bhakrak el Ennegrecido.
- Los Guías hicieron que mataran a Rosalia Schultz (e incriminaron a Bruder Lehmann) porque descubrió que ayudaron a Bhakrak el Ennegrecido a construir los campanarios.
- El profesor Hausdorff y Bhakrak el Ennegrecido realizaron un ritual en Nuln durante Geheimnisnacht (que causó el hedor). Esta fue probablemente *La Gran Ecuación* mencionada en *La Historia Esotérica de Nuln y Wissenland*. Según el tomo, Pyrenzhia, un demonio de Slaanesh, fue encarcelado por estas protecciones hexagramáticas.
- XIII liderado por su Profeta Manchado de Hollín está planeando una revolución. Hicieron que Emil Gruden les fabricara Vodka Kislevita envenenado con etiquetas falsas. El vodka fue llevado a Nuln por la barcaza fluvial El Arenque Rojo.

- Thyrus Thornroot, el líder secreto de los Salitreros, los traicionó y los PJs ahora son buscados en Nuln.

TIEMPO Y RITMO

Mientras los PJs regresan a Nuln, la luna del Caos Morrslieb aparece en el cielo nocturno. Sus recorridos son erráticos e impredecibles en el mejor de los casos, pero parece estar creciendo. Al principio, aparece como un rayo de luz siniestra, pero aumenta de forma impredecible. A medida que avanza hacia la luna llena, la siniestra sonrisa de Morrslieb finalmente se vuelve visible también durante el día. Morrslieb es tu cronómetro para el final. Cuanto más llena está la luna, más cerca está la llegada de Pyrenzhia.

El patrón impredecible de la luna del Caos te permite modificar el calendario de los últimos días para adaptarlo a tus necesidades narrativas. Puedes dar a los PJs un mes para que investiguen y se preparen para el enfrentamiento final mientras evaden a sus enemigos y luchan en una especie de guerra de guerrillas dentro de la ciudad. O bien, puedes presionar a los PJs en el tiempo y darles unos pocos días antes de que las cosas lleguen a su clímax y llegue la Reina Demonio.

EL EMMANUELLE

Cualquiera que viaje en un Barco de Tierra hasta las puertas de la ciudad llamará la atención. Los PJs quizás necesiten idear un plan para llevar el barco a la ciudad, o pueden dejárselo al Capitán Glaubrecht. Sin embargo, no lo hagas demasiado desafiante, ya que el barco puede ser una fuente de acción cinematográfica en el final.

que haría sonrojar a las Shallyanas. Las bandas marchan entre la multitud e incitan a la gente a bailar. Las parejas muestran emoción y deseo abiertamente. Cada sonido, olor y sabor se siente un poco más rico. Hay cierto tipo de electricidad en el aire.

Otros grupos tampoco han estado ociosos. Cuando Thyrus Thornroot se enteró de un plan contra la vida de Rosalía, se fue a Wissenburg, solo para encontrar a la abogada muerta. Consiguió los documentos legales que Rosalía había preparado y se enteró de su investigación sobre el complot contra Nuln y la

Condesa. Envío a los PJs a investigar más y regresó a Nuln. Su red de Halfings le informó sobre el plan del Profeta Manchado de Hollín y XIII de envenenar a los participantes del gran baile y lanzar una revolución. Tuvo una epifanía: explotaría su complot para acceder al trono.

Thyrus envió a su torturador para averiguar si los PJs tenían más información y deshacerse de ellos. Cuando eso falló, puso una

recompensa por su cabeza. Dedujo que Hexenstern había colaborado con Rosalía y básicamente secuestró al hombre. Su plan es dejar que los asistentes al gran baile beban el vodka sedado de XIII. Luego, sus hombres matarán a Nulnianos influyentes selectos. Asesinará a la condesa. En la crisis que siga, Thyrus y sus Salitreros tomarán el poder.

MIENTRAS ESTÁBAMOS LEJOS

Las cosas han cambiado desde la última vez que los PJs vieron Nuln. Lo primero, el tema número uno en boca de todos es el reciente anuncio de la Condesa de entregar los documentos oficiales para separar Nuln de Wissenland a la Alta Señora Suprema de la Ley Agatha von Böhrn del Culto de Verena. La Señora von Böhrn llegará en breve desde Altdorf y, obvio, habrá un gran baile para celebrar este momento histórico.

La gente de Nuln está cayendo bajo la influencia de Pyrenzhia. Tras el anuncio de la Condesa, los artistas callejeros han tomado las calles en masa. Los traga fuegos actúan en las esquinas de las calles. Los poetas recitan rimas improvisadas y muy obscenas usando simples barriles y cajas como escenarios improvisados. Un espectáculo de marionetas representa una obra de teatro sobre la condesa y una misteriosa figura velada

BUSCADO

Los personajes son buscados por las autoridades de Nuln como parte del plan de Thyrus Thornroot. Hay una recompensa de 50 co por cada uno de ellos, vivos. Desde la perspectiva del DJ, el hecho de que sean fugitivos tiene un propósito importante. Evita que los PJs simplemente se acerquen a las autoridades con sus hallazgos y digan que ahora es su problema. Además, te ayuda a ejercer más presión sobre los personajes. Cada vez que pasa una patrulla de la Guardia, o creen que alguien los está mirando fijamente, los PJs deberían empezar a sentirse nerviosos.

Pero ten cuidado de atraparlos y encarcelarlos pues puede hacer que la aventura se detenga. Usa tu juicio. Quizás te sirva más una huida apresurada o una persecución por calles llenas de gente que termine con ellos evadiendo a los perseguidores. En cambio,

puedes hacer una escena memorable de su reclusión. El tiempo corre y necesitan hallar una forma de salir de la Torre de Hierro. Hay varios PNJs que podrían ayudar a escapar a los PJs. Tal vez su carcelero sea un bastardo sucio y sádico, con problemas con el juego o la bebida. Además, puedes aprovechar la oportunidad para que Thornroot haga una breve aparición y se burle de ellos, y tal vez revele algunos de sus planes de una manera estereotípicamente malvada.

¿QUÉ SIGUE?

Hay varias pistas de los capítulos V – VII que los PJs pueden seguir. Se discuten a continuación. Deberías buscar activamente oportunidades para vincular los arcos narrativos personales de los PJs y las tramas secundarias (Pez León del Reik, venganza por Rosalía, conexiones de PNJs en Nuln, relaciones personales, la trama secundaria del Capitán Glaubrecht, etc.) con estos sucesos para llevarlos a una conclusión.

Asegúrate de que los PJs, como mínimo, obtengan la información del Maestro Hexenstern.

MAESTRO HEXENSTERN

Es posible que algunos jugadores aun crean que Tychonus Hexenstern es el villano principal de la obra. Hay varias otras razones para que los PJs lo busquen también. Su nombre fue encontrado en el libro secreto de Eberhardtus Hagen en asociación con *La Historia Esotérica de Nuln y Middenheim* (Capítulo V). Si usaste el encuentro opcional con el observatorio, su nombre también apareció allí.

Debido a la recompensa por sus cabezas, los PJs no pueden ir al Palacio y hablar con la Condesa. Pero, aunque la torre del observatorio de Hexenstern está en Altstadt, está fuera de los terrenos del Palacio. Y él fue quien los contrató de entrada. Así que es posible que quieran hablar con él. Samael Mortengeist puede sugerir que vayan a ver al Hechicero. O Hexenstern se entera de que han regresado y los busca.

La torre-observatorio del Astromante es una estructura alta y sinuosa hecha de basalto negro.

Sobresalen una docena de catalejos; una enorme cúpula de bronce tallada con sigilos mágicos marca el observatorio en la parte superior. La torre parece arrojar varias sombras (una por el Sol, otra por Morrslieb). Cuando los PJs se acerquen, pide una tirada **Desafiante (-10) de Percepción**. Con éxito, notan a un Salitrero merodeando por un café cercano (si varios PJs tienen éxito, cada uno de ellos nota a un hombre diferente). El Hechicero claramente se mantiene bajo una atenta mirada.

Desde que Tychonus se enteró del asesinato de Rosalía, ha tenido miedo y no sabe qué hacer. Cree que lucha solo contra la amenaza que se avecina. Así que está más que aliviado de saber que los PJs están vivos y han estado investigando el asunto. Thornroot le dijo que murieron defendiendo a Rosalía. Desde su muerte, el Astromante ha estado bajo vigilancia y su acceso a la Condesa ha sido casi inexistente.

Juega la reacción de Tychonus con la actitud inicial de

los PJs hacia él. Es posible que primero tenga que demostrar su lealtad a la Condesa y su asociación con Rosalía. Si los PJs vienen a él como amigos, se siente aliviado y los invita a su estudio.

En el interior, la torre es una galería abierta con pasarelas y balcones que se elevan desde la planta baja hasta el estudio. El estudio está justo debajo del observatorio en la parte superior. Es una habitación en penumbra iluminada por pocas velas. Grandes estanterías cubren las paredes y las mesas y los escritorios están cubiertos con pilas de libros, papiros y

pergaminos. En el centro de la habitación, un gran planetario domina el espacio. Se han diseñado varios mapas estelares. Dos catalejos sobresalen de las estrechas ventanas. Se pueden usar para espiar a los Salitreros de abajo.

Otro hombre los espera en el estudio: el profesor Hausdorff (si vive). Hexenstern no lo llevó a la Guardia (ni lo salvó de ellos). En cambio, trajo en secreto al profesor mutado. Intentaron descifrar lo que provocó realmente *La Gran Ecuación*. Si los PJs sospechan de

SIERVO DEL CAMBIO

¿Prefieres usar a Hexenstern como villano? En ese caso, el Gremio de Astrólogos de Mordheim es un Culto de Tzeentch. Hexenstern planea usar la llegada de Pyrenzhia para tomar el poder en Nuln. Tiene al profesor Hausdorff encerrado en una celda. Los PJs aún obtienen la información que necesitan del profesor torturado y las cartas de Rosalía en el estudio.

Dale una coraza mágica (Armadura del Caos) y alas mecánicas (Volar). Dale Saber Oscuro (Tzeentch). En combate, utiliza el espacio central vacío de la torre para moverse. Convoca Horrores para luchar contra los PJs mientras los ataca con hechizos.

Hexenstern (especialmente después de ver al profesor), les muestra su correspondencia con Rosalía.

Esto es lo que los dos hombres han podido averiguar: **Los seis campanarios funcionan como relés geománticos de energías mágicas oscuras. Desvían dhar al Palacio y parece que están conectados con la creciente Morrslieb. Cuando Morrslieb esté llena, algo sucede en el Palacio. Destruir las torres quizás debilita este suceso, pero no evitará que ocurra.**

El propósito de esta pista es informar a los jugadores que destruir los campanarios debilita la fuerza del mal que está a punto de manifestarse en el Palacio. Si obtuvieron *La historia esotérica de Nuln y Wissenland* (en el Capítulo V), quizás puedan concluir que la fuerza maligna es Pyrenzhia. De nuevo, Hexenstern puede ayudarlos a deducir esto. Más sobre esto *El Desenlace*.

El Maestro Hexenstern tiene un pasaje secreto que lleva a las alcantarillas que los PJs pueden usar para pasar desapercibidos.

INVESTIGANDO LOS CAMPANARIOS

Los seis campanarios son claramente significativos y es posible que los PJs quieran echarles un vistazo más de cerca. Son torres de piedra de construcción robusta, de tres pisos de alto. Gárgolas sonrientes miran hacia abajo desde los aleros y las paredes están decoradas con escudos de armas, calaveras y estatuas de grandes personajes históricos. Cada torre está dedicada a un héroe imperial como el emperador Mandred I, el Matarratas; y el actual Emperador, Karl Franz. La torre más cercana al Gran Palacio de Altestadt está naturalmente dedicada a Magnus el Piadoso.

Cada torre tiene una gran campana en el tercer piso. Solo se tocan en Hexensnacht y Geheimnisnacht y durante grandes emergencias para alejar los malos espíritus y proteger la ciudad y sus habitantes. La guardia honoraria de cuatro Campaneros atiende las torres todo el tiempo. Además, cada torre sirve como puesto de vigilancia para la guardia de la ciudad. Esto significa que hay 1d10+2 Guardias presentes en todo momento. Los Campaneros son soldados de élite seleccionados por el Alto Condestable para el deber (usa el perfil de Guardia de Élite, pág. 119).

Cuando los PJs están comprobando las torres, oyen de repente un saludo amistoso. Amadeus Lichtmann saluda y se acerca a hablar con ellos (si sobrevivió al

Capítulo I). Está vestido con la armadura ceremonial de los Campaneros con coraza grabada y una negra sobreveste con el escudo de armas de Nuln. Amadeus los invita a un trago. Resulta que le dieron un puesto como Campanero en reconocimiento a sus servicios en la última Geheimnisnacht. De ninguna manera es un soldado de élite, pero claramente disfruta de la fama y la buena paga a la que le da derecho el trabajo. Y la atención que recibe de las damas en estos días lo convierte en un hombre feliz. Amadeus es una valiosa fuente de información y un posible aliado para los PJs. Más sobre esto a continuación.

EL SELLO FALSO EN LA NOTA DEL ASESINO

El sello falso de Lehmann en la nota sobre la asesina de Rosalía lo hizo un tal Petir Mann. Es muy fácil de encontrar con las conexiones correctas. Otra opción es pagar lo suficiente para saber que su taller está en Shantytown. El capitán Glaubrecht tiene contactos adecuados y puede ayudar a los PJs a localizarlo.

Petir es un hombre flaco, canoso, vestido con un delantal manchado de tinta y con una lupa colgada del cuello. Es un experto en su oficio y lo sabe. El hombre tiene una actitud altiva y escupe vitriolo a cualquiera lo suficientemente tonto como para tratar de hablar con él. Amenazarlo no funcionará. En cambio, les hace saber que tiene amigos muy poderosos y mortales, por lo que es mejor que se retiren (implicando el Pez León del Reik, y es verdad). Para obtener la información que buscan, los PJ tienen que ofrecerle una cantidad significativa de dinero (20 *co* más o menos). Una tirada **Difícil (-20) de Carisma** y una interpretación para hacerle hablar lo suficiente. Una tirada **Desafiante (-10) de Percepción** exitosa ve una maqueta del sello en cuestión en su estante. Referirse a él puede reducir la tirada de **Carisma a Desafiante**. Por supuesto, los PJs sin escrúpulos pueden recurrir a la violencia y sacarle la información a golpes.

Petir sabe lo siguiente. El sello fue encargado por un rico mercader por un amigo en común (Pez León del Reik). Hizo el sello a partir de un boceto que recibió (de ahí el error) y lo entregó a la casa del Mercader. Se le dijo que usara la contraseña "*Ponzi*" (un banquero famoso de Tilea) para poder entrar a la casa. La casa parecía estar custodiada por sus amigos en común. Cobró y no sabe más del Mercader desde entonces.

Puedes usar esta escena para promover la subtrama del Capitán Glaubrecht. Por ejemplo, Petir puede

falsificar los documentos necesarios que transfieren la propiedad exclusiva del *Emmanuelle* al Capitán. Tan pronto como los PJs se vayan, Petir irá a la casa del Mercader para soltar todo sobre su visita.

YENDO TRAS EL ARENQUE ROJO

El Arenque Rojo es la barcaza fluvial que transportó el falso vodka Kislevita de Emil Gruden a Nuln. Preguntando al Capitán de Puerto se enteran del muelle donde está amarrada la barcaza. Parte de la tripulación está en el barco haciendo mantenimiento básico. Dirigen a los PJs a una sórdida taberna cercana.

La taberna es un típico tugurio junto al muelle. Cuan ruidosa, llena de humo y de borrachos depende de la hora del día. El capitán del Arenque Rojo, Klaude Grissen, y el primer oficial, Dagmar Kohl, beben y juegan a los dados con otro capitán de barcaza fluvial. Los hombres están de un humor jovial tras haber ganado una cantidad decente de dinero al entregar su carga. Invitan a cualquiera que tenga una bebida, ganas de apostar o un par de tetas a unirse a ellos.

No hace falta mucha persuasión para que los hombres digan lo que pasó con el falso vodka Kislevita (no saben que es falso). Poco después de su llegada, Eustasius Eilhardt (la mano derecha del Profeta Manchado de Hollín) vino a comprobar el cargamento. Les dio un documento de transporte del alcohol y les dijo que lo llevaran a Palacio. Lo hicieron.

En el Palacio, un Halfling flaco vestido de negro vino a revisar el envío. El Halfling abrió una botella, la olió y tomó un sorbo rápido. Luego les indicó a los sirvientes que llevaran el envío adentro. Luego les pagaron, 20 *co* extra también, y se fueron. Desde entonces para ellos ha sido beber y apostar.

¿Qué pueden deducir los PJs? Thyrus Thornroot es el catador y envenenador de la Condesa, por lo que lo más probable es que haya detectado el veneno en las botellas. Sin embargo, dejó entrar el envío de todos modos. ¿Tiene su propio plan o está organizando XIII?

LOS GUÍAS

XIII busca la sangre de mercaderes y burgueses. Por temor a las represalias de sus obreros explotados, Los Guías (*ver pág. 117*) se han refugiado en la mansión de Viktor Geldman. La mansión está en Altstadt, en el Distrito Kaufmann para ser más exactos. El distrito

Kaufmann alberga a la mayoría de los mercaderes y comerciantes de la ciudad. Una nube de miedo se cierne sobre el distrito. Muchos temen la creciente ira proveniente de XIII a medida que se vuelven más audaces y violentos cada día. La mayoría de puertas y ventanas están cerradas y atrancadas por la noche.

La mansión de Viktor Geldman es de las más conocidas y cualquiera puede orientar a los PJs en la dirección correcta. La casa es un edificio de piedra de una planta rodeada por un muro de dos metros. Todas las puertas y ventanas están cerradas, hasta por el día. Una puerta de madera lleva a los terrenos. Por lo general, tirar de una cuerda para hacer sonar una campana traería un sirviente a la puerta. Ahora, un matón vestido con un tabardo gris oscuro viene y abre una mirilla. Dar la contraseña "Ponzi" les hace entrar. De lo contrario, tienen que inventar algún tipo de artimaña.

Cuatro matones del Pez León del Reik patrullan los terrenos (perfil de Matón pág. 88). Dentro, hay dos Corsarios Druchii (perfil pág. 89) y Félrieth Morgal (*ver pág. 118*), el Druchii líder de la organización criminal en Nuln (ajusta estos números según tus necesidades).

Los tres hombres de Los Guías están aquí. Por suelos y pasillos hay esparcidos ropa, libros contables, platos y objetos de valor. Por aquí y allá hay baúles abiertos y medio llenos. Los mercaderes han estado ocupados empacando (todos los sirvientes han sido despedidos porque ya no se podía confiar en ellos).

Justo ahora, los financieros tienen una reunión en la biblioteca. La chimenea está encendida y las sombras bailan sobre las estanterías. Se muestran varios mapas y están ocupados discutiendo su plan para escapar de Nuln. Su discusión acalorada, casi presa del pánico, se interrumpe cuando un Elfo Oscuro entra en la habitación. Es Félrieth Morgal. El elfo de cabello gris plata camina con una ligera cojera. Se detiene a unos metros de la mesa y se apoya en su bastón. Morgal y los Mercaderes proceden a discutir el plan de los Druchii para pasarlos de contrabando dentro de cajas a bordo de una barcaza fluvial y enviarlos fuera de la ciudad. Lo que los mercaderes no saben es que Morgal tiene la intención de venderlos como esclavos.

Hay muchas razones para que los PJs vengan aquí y hay varias formas en las que pueden acercarse a esta escena. Quizá buscan respuestas. Quizá quieran resolver la trama secundaria del Capitán Glaubrecht. Quizá quieran vengarse de Rosalía. Tal vez quieran

saber más sobre los Barcos Terrestres y los Enanos del Caos. Quizá el Profeta Manchado de Hollín les envió aquí (ver debajo). Ten en cuenta cuál es su objetivo. Déjalos idear un plan para entrar. Luego modifica la escena y los objetivos, reacciones y ubicaciones de los PNJs para darles una escena donde puedan lograr ese objetivo de una manera adecuadamente dramática.

Quizá den la contraseña correcta y conozcan primero a Félrieth Morgal. ¿Hacen un trato con él? ¿Incriminan a los Mercaderes? O posiblemente se cuelen y se enteran del plan de los hombres para escapar de Nuln. ¿Los siguen o los interceptan en el camino? Tal vez quieras que los PJs tengan una conversación civilizada con Los Guías antes de que llegue Morgal. Utiliza esta escena de la manera que mejor beneficie a tu historia.

XIII

Los revolucionarios siguen escondidos en la misma fundición en ruinas de Geldman & Zachs. Sin embargo, ahora las autoridades y los Salitreros saben dónde están. ¿Por qué no irrumpen y arrestan a todos? La razón oficial es que el número de XIII ha crecido dramáticamente y requeriría muchos efectivos. Además, es más fácil vigilarlos mientras están en un lugar conocido sobre el suelo. La verdad es que Thyrus Thornroot quiere que XIII lance su revolución.

Es bastante fácil para los PJs entrar en la fundición a menos que enfadaran por completo o vendieran a XIII antes. Los personajes son escoltados por dos revolucionarios armados (*ver pág. 92*) a través del gran salón. La fundición ha cambiado drásticamente desde la última vez que estuvieron aquí. Las paredes ahora están cubiertas con tapices robados. Piezas de muebles caros yacen esparcidas aquí y allá. El número de personas se ha multiplicado por diez; y parecen mejor armados que antes (una de las ventajas de tener tantos hábiles herreros alrededor). Una tirada **Normal (+0) de Percepción** exitosa les dice que la pila de barriles de pólvora es significativamente más alta que antes. Tres hombres alertas vigilan los barriles.

A medida que avanzan por el pasillo, los PJs notan que el ambiente es ruidoso y alborotado. Ven a dos tipos pelear por un cuadro saqueado. Algo más adelante, un miembro mayor de XIII se sienta en un diván con casi seguridad confiscado a algún mercader o burgués. Manda a algunos recién llegados mientras bebe cerveza de una jarra cara con sus amigos. Al otro lado de la sala, hay un mercader atado a una silla y rodeado

por una multitud de revolucionarios sonrientes. A medida que pasan los PJs, el hombre magullado y ensangrentado se orina encima y es ridiculizado por sus captores. Mucha gente está bebiendo y muchos usan ropa de buena calidad que no les queda bien.

El discurso también ha cambiado. Donde antes XIII se centraba en los derechos de los trabajadores, ahora el foco parece haber cambiado a un alzamiento mayor. Golpearon en un principio contra la clase mercantil y los Salitreros. Ahora también parecen desear cabezas nobles. Es un levantamiento contra las clases altas, pero parece carecer de enfoque y objetivos concretos.

El Nacido del fuego todavía se puede encontrar en la habitación lateral detrás de las puertas grandes. Sus hombres de mayor confianza comparten el espacio con él. Donde XIII ha cambiado, el Profeta Manchado de Hollín no lo ha hecho. En todo caso, parece aún más concentrado y motivado que antes. Una tirada **Rutinaria (+10) de Percepción**, o si un PJ lo menciona específicamente, nota que el Colmillo Rúnico 13^o está casi completamente ennegrecido y tallado.

La forma en que se desarrolla este encuentro depende de lo ocurrido antes y de cómo quieran abordar los PJs el asunto. Quizás los PJs vengán aquí a investigar los Barcos de Tierra, los Enanos del Caos o al Profeta Manchado de Hollín. Quizá vienen a buscar ayuda para destruir los campanarios. Siempre que se mantengan civilizados y al menos algo respetuosos los radicales están dispuestos a hablar con ellos. Aquí hay algunos temas que pueden ser de interés para los PJs.

- Deberían darse cuenta de que tratar de atacar al Profeta sería suicida. Hay docenas de revolucionarios en la fundición.
- Preguntar al Profeta sobre la Reina Demonio no arroja nada. Si insisten y se refieren a su accidente, dice que cree que lo salvó el destino y la mano amorosa de la Reina de las Brasas. No da más detalles.
- Preguntar por los Barcos de Tierra. Aprenden que después del accidente, los Barcos fueron llevados a la otra fundición de Geldman & Zachs (todos pueden darles direcciones).
- Preguntar sobre los Enanos del Caos. El Profeta no dice nada, pero una tirada **Desafiante (-10) de Voluntad** exitosa (se aplica +10 de **Intrigante**) revela que sabe algo. Una buena interpretación y una tirada

de **Carisma** exitosa pueden hacer que revele que un grupo de Enanos que simpatizan con su causa les proporciona barriles de pólvora. Una tirada **Normal (+0) de Cotilleo** con revolucionarios aleatorios les da la misma información más el hecho de que los Enanos solían trabajar en los Barcos de Tierra.

- Preguntar sobre la revolución: *“Se acerca el momento del ajuste de cuentas. Nos levantaremos para exigir justicia”*.
- Preguntar sobre el falso vodka: *“No lo negaré. Todo es parte del plan. Nos alzaremos para exigir lo que es legítimamente nuestro cuando las clases altas se reúnen para celebrar sus planes. Planes que tienen como objetivo explotarnos aún más”*.
- Preguntar sobre Los Guías. Los ojos del Profeta se estrechan y su voz se reduce a un susurro. *“Tráeme sus cabezas, y serás ricamente recompensado”*. **Si los PJs están aquí para buscar la ayuda de XIII para destruir los campanarios, este es el precio: las cabezas de Los Guías. Ver El Desenlace a continuación.**

Al dirigir esta escena, ten en cuenta que, tal como está escrita, el Profeta Manchado de Hollín y XIII tienen un papel importante que jugar en el clímax de esta aventura. Si los PJs cambian eso, tienes que hacer algo de trabajo extra para ajustarte en consecuencia.

LA SEGUNDA FUNDICIÓN GELDMAN & ZACHS

Casi cualquier persona en Industriepplatz puede dar indicaciones para llegar a la fundición. Los Barcos de Tierra sin terminar fueron traídos aquí después del accidente. Los Enanos del Caos se hicieron cargo del trabajo y los trabajadores de Geldman & Zachs fueron usados como mano de obra servil. Una tirada **Normal (+0) de Cotilleo**, o hablar con un miembro amistoso de XIII que trabajara para G&S, les asegura que los barcos terrestres nunca se terminaron. Pero, por extraño que parezca, desaparecieron de la fundición hace solo unas noches. Preguntando, finalmente se encuentra a alguien que vio dos barcos alejarse de la fundición en medio de la noche. Nadie sabe adónde fueron.

La segunda fundición de Geldman & Zachs es muy parecida a la primera. Los trabajadores están ausentes porque la fundición va a cerrar. Los Barcos de Tierra fueron su funesto proyecto final. Ahora, las grandes salas están oscuras y silenciosas. Los hornos y crisoles

están sin uso. Una maraña compleja de sistemas de cuerdas y poleas parece una telaraña gigante.

La pared trasera está cubierta con un gran mural. Describe una figura femenina pálida y velada que se cierne sobre las ruinas en llamas de Nuln. Parece como si la figura velada los mirara: pide una tirada de **locura**.

El casco sin terminar del cuarto Barco de Tierra se encuentra solo en la sala. Puedes usar el cuarto barco para proporcionar a los PJs un nuevo Barco de Tierra si el *Emmanuelle* es destruido o no está disponible. O bien, pueden buscar piezas de repuesto y mejoras en el esqueleto, como un trabuco pesado adicional, armadura adicional por valor de 10 Heridas o ruedas de repuesto. Si sientes que necesitas ritmo de acción, un Herrero Demoníaco y dos Guardias Infernales están saqueando la nave (*ver pág. 115*). Trabajan duro y no sospechan nada, por lo que los PJs les caen encima. Los Enanos del Caos luchan hasta la muerte.

Además, los PJs emprendedores pueden pensar en volar los campanarios. En ese caso, encuentran algunos barriles de pólvora que dejaron los Enanos.

Es posible que tus jugadores se obsesionen con la idea de encontrar los barcos terrestres perdidos. Los Enanos del Caos los han escondido dentro de dos almacenes abandonados cerca del paseo marítimo. Allí, esperan el momento en que sea la hora de incendiar Nuln para la gloria de Hashut. Si tus jugadores son persistentes y astutos y quieres darles la oportunidad de enfrentarse a los Dawi Zharr antes del gran final, es totalmente posible (como seguir a los Enanos carroñeros hasta el almacén, por ejemplo). En ese caso, crea una escena alrededor de su plan. Los Dawi Zharr están todos con los Barcos de Tierra, haciendo los ajustes finales. Sin embargo, como está escrito, esta aventura asume que los Barcos de Tierra serán parte del acto final. Si deseas que siga siendo así, podría ser una buena idea distraer a tus jugadores con otros asuntos más urgentes en este momento.

EL DESENLACE

Esta es la conclusión de *La reina de las Brasas*. De nuevo, este es el final de tu versión de esta aventura y debes llevarla a una conclusión que tus jugadores encuentren satisfactoria. Lo que sigue es un marco de cómo transcurren los sucesos culminantes. Úsalo como guía e inspiración para moldear el final de acuerdo con las necesidades y deseos de tu grupo.

Para poner en marcha estos sucesos, los PJs deben saber lo siguiente:

- La Condesa está lanzando un Gran Baile para celebrar la separación de Nuln de Wissenland.
- Los seis campanarios canalizan el dhar hacia el Palacio. Detener su tañido debilita lo que sea que está desviando el dhar (deberían poder adivinar que es el Demonio).
- El Profeta Manchado de Hollín y XIII han intoxicado el alcohol servido en el Gran Baile de la Condesa e intentarán invadir el Palacio.
- Si encuentran el Arenque Rojo, podrían sospechar que Thyrus también trama algo.

Usa los Hechiceros Hexenstern y Mortengeist (u otros PNJs) para ayudar a los jugadores a reunir esta información y guiarlos en la dirección deseada si es necesario. Entonces, ¿qué deberían hacer los PJs? Pueden (y probablemente deberían) intentar derribar al menos algunos de los campanarios. Luego, deben abrirse camino al Palacio y salvar a la Condesa y Nuln.

LOS CAMPANARIOS

Poco después de regresar a Nuln, los PJs se reunieron con el Maestro Hexenstern. Les informó sobre los campanarios y su oscuro propósito. Hexenstern (y/o Mortengeist) sugieren encarecidamente que los PJs derriben al menos algunas de las torres para debilitar el flujo de dhar. Hay varias formas de abordar el tema de los campanarios.

- Los PJs pueden simplemente ignorarlos. Esta es una opción viable. Significa que su encuentro con Pyrenzhia en *El Final* será más desafiante ya que todas las torres continúan extrayendo dhar.
- No se da la ubicación exacta de las torres excepto que están en diferentes partes de Nuln. El motivo es darte la libertad de colocarlos donde lo dicte la historia.
- Los PJs pueden comenzar su lucha contra las torres antes de que Morrslieb esté llena, antes de la noche del Gran Baile. Incluso puedes extender esta parte para que los PJs derriben una torre a la vez en una larga guerra encubierta contra los Campanarios (y, por extensión, la ciudad) que dura días.

- Atacan contra los campanarios durante el Gran Baile cuando Morrslieb está llena. Hacer que los PJs se ocupen de las seis torres es una mala elección narrativa y probablemente demasiado complicado. En su lugar, considera que los PJs se ocupen de una sola torre (o de ninguna) y que sus aliados se ocupen del resto. La torre que atacan los PJs es, por supuesto, la más cercana al Palacio y en la que está estacionado Amadeus Lichtmann.
- Las torres no necesitan ser destruidas. Es suficiente detener el repique de las campanas (matar a la dotación, romper las campanas, soltar el badajo, etc.).

ENCONTRAR ALIADOS

Cuando se hace evidente que se ha hecho algo con las torres, Hexenstern (y/o Mortengeist) sugiere encontrar aliados para ayudarles. Durante su viaje a través de los sucesos de *La reina de las brasas*, los PJ se han encontrado con muchos PNJs y facciones diferentes. Han tomado decisiones. Se han puesto del lado de algunos grupos con exclusión de otros. Estas opciones entran en juego aquí cuando intentan reclutar aliados.

Capitán Glaubrecht y el *Emmanuelle*

Si los PJs no manejan el *Emmanuelle* para la batalla, el barco y su tripulación pueden derribar una torre por su cuenta.

Capitán Tannfelder y su Compañía

El Capitán regresa a Nuln. Si tuvo un encontronazo con los Salitreros en el Capítulo VI, se le ordena arresto domiciliario en el cuartel. Los PJs tienen que encontrar una forma de hablar con él. Cuando le piden ayuda, Tannfelder se escapa. Vistiendo una capa con una voluminosa capucha, se encuentra con los PJs en una taberna. Está listo y dispuesto para ayudar. Puede reunir a la mayor parte de su compañía, por lo que son más que capaces de derribar una torre o dos.

XIII

Si los PJs se acercan al Profeta Manchado de Hollín y le proporcionan las cabezas de Los Guías, él acepta ayudarlos. Los revolucionarios pueden ofrecer barriles de pólvora y/o atacar directamente un campanario.

Amadeus Lichtmann

Los PJs pueden acercarse y convencerle (con una buena interpretación) para que se vuelva contra sus compañeros Campaneros. Amadeus puede ser útil de muchas maneras. Puede dar información, dejarlos entrar en secreto, colocar explosivos (pero no tiene la habilidad necesaria) o puede unirse a ellos en la lucha. Los personajes de moral relajada podrían incluso darle veneno para deslizar en la comida de los Campaneros (esto requiere serias amenazas o persuasión, ya que va en contra de la naturaleza y la moral de Amadeus).

Aleksandra Koriakovna

Si los PJs salvaron a los huérfanos del Capítulo I y luego conocieron a la Bruja de Hielo, se la puede convencer de que los ayude. Puede proporcionarles soldados kislevitas (si es necesario, use los perfiles de Espadas a sueldo *WJR* pág.234). La propia Aleksandra estará en el Palacio así que tal vez pueda dejarlos entrar al Palacio o mostrarles un atajo al salón de baile, etc. Pedirle a Aleksandra que advierta a la Condesa es una buena idea. Si a los jugadores se les ocurre, díles durante la final que Emmanuelle no bebió el alcohol envenenado debido a su advertencia.

Maestro Hexenstern y Hechicero Mortengeist

Dos hechiceros poderosos y aliados preparados. Esta es una forma de separar estos dos PNJs de los PJs para El Desenlace. Después de todo, esta aventura tiene que ver con los PJs. Pueden ayudar a derribar un campanario. Hexenstern puede proporcionarles información anticipada (quizás una oscura advertencia sobre los Enanos del Caos). También puede ser el que deje entrar a los PJs en el Palacio. Mortengeist puede unirse a los PJs, pero insiste en estar entre los que van al Palacio (para salvar a Emmanuelle).

Los Elfos o los Mártires Carmesí

Dependiendo de qué lado apoyaron (si lo hicieron), los PJs pueden pedirles ayuda. Los Mártires Carmesí no están en Nuln, así que se necesita enviar un mensajero que los traiga. Además, son Mercenarios que esperan cobrar. En función del desarrollo del Capítulo VI, la Enviada y los Elfos de Nuln son aliados potenciales. Son capaces de derribar una torre por su cuenta. Como los Elfos no son ahora muy populares, Marienne Mithaliel no está invitada al Palacio. Si HojaDeSangre sobrevivió, abandonó el bosque como exiliada. Una

vez más, dependiendo de cómo hayan ido las cosas, los PJs posiblemente puedan rastrearla y reclutarla.

Los Estercoleros o los Tileanos

Si los PJs interactuaron con alguno de estos grupos, pueden estar disponibles como aliados. No son muy útiles en combate cuerpo a cuerpo para tomar un campanario, pero se pueden utilizar de forma creativa.

Pez León del Reik

Un poderoso aliado que sin duda puede derribar una torre. Pero vienen con un precio. Y puede que los PJs no estén dispuestos a pagarlo. Deberle un favor a una organización como Pez León no es la idea más tentadora. Por otro lado, son tiempos desesperados.

EL ORDEN DE LOS SUCESOS

Sin tener en cuenta las acciones de los PJs, aquí hay una cronología aproximada de los sucesos de la noche final. La cara sonriente de Morrslieb se vuelve hacia Nuln cuando la Luna del Caos arroja su funesta luz sobre la ciudad. Es la noche del Gran Baile. A pesar de la Luna del Caos, y debido a la influencia de Pyrenzhia, los ciudadanos corrientes están de fiesta de un lado para otro. Se tiran petardos. La gente canta y baila. Los artistas callejeros salen en masa. Al oscurecer, se inicia el tañido de campanas ya que Morrslieb está llena. Poco después, un gran alarde de fuegos artificiales ilumina el cielo. Ahora es cuando se desata el infierno.

Cuando comienzan los fuegos artificiales, XIII lanza su revolución. Parten de Industriepplatz y avanzan a través de los puentes hacia el Gran Palacio. En el camino, causan mucha destrucción y caos. Atacan a los Mercaderes y sus casas. Persiguen a los burgueses y sus familias. Pronto, las casas se queman y los saqueadores comienzan a irrumpir en las tiendas.

En este momento, los invitados al Gran Baile han estado bebiendo el alcohol envenenado y comienzan a mostrar síntomas (somnolencia, vómitos). Thyru Thornroot tiene a sus Salitreros de mayor confianza listos para encontrar y ejecutar a Nulnianos poderosos seleccionados (funcionarios de la ciudad y nobles).

Mientras XIII causa estragos, Bhakrak el Ennegrecido decide que es hora de atacar. Dos Barcos de Tierra se lanzan y atacan todo lo que ven. El barco de Bhakrak cruza el río a través del Gran Puente. Continúa hacia el

Palacio dejando destrucción a su alrededor. El otro barco cruza los Puentes de Hierro y Gloria para atacar la Escuela de Artillería Imperial. Varios escondites ocultos de pólvora explotan. El Puente de Hierro se destruye tras cruzarlo el Barco de Tierra.

XIII llega a las puertas del Palacio, pero no puede entrar. Por fortuna para ellos, Bhakrak llega y destruye las puertas. Los revolucionarios asaltan el Palacio y se enfrentan a la Guardia de Élite que lo custodia.

En este punto, todos los que bebieron el alcohol envenenado tienen síntomas. Thornroot da la orden a sus verdugos de continuar con su espantoso asunto.

LA PELEA CONTRA LOS CAMPANARIOS

Esta es una buena oportunidad para que tus jugadores planifiquen su estrategia. Anímalos a idear formas de emplear mejor a sus aliados. Además, reunirse con los aliados es una gran oportunidad de interpretación. Especialmente, si algunos de los PNJs no se llevan

bien. Puede solicitar tiradas de **Mando y Sabiduría académica (Estrategia y Tácticas)** y reflejar los resultados en la próxima batalla.

Puedes simplemente narrar los resultados basados en el plan de los PJs y los resultados de sus tiradas de

Mando y Sabiduría académica (Estrategia y Tácticas) (y las de sus aliados). Un método fácil es decidir que cada torre atacada por un grupo de aliados es derrotada (como mínimo, la campana deja de sonar).

Otro método es darle a cada jugador un aliado para controlar. Luego, juega una parte de esa batalla en una escena corta con un jugador controlando un PNJ clave. Otros jugadores pueden tomar roles de apoyo, o incluso enemigos. Por ejemplo, los Elfos acordaron derribar un campanario y el plan es colarse y asesinar a los Campaneros. Un jugador asume el papel de la Enviada Marienne Mithaliel, otros jugadores controlan Guerreros de camarillas. Luego, describe una escena breve con quizás algunas tiradas y uno o dos asaltos de combate. Luego, ve a otro grupo de aliados donde otro jugador controle, por ejemplo, al Capitán Tannfelder. Entrelaza estas escenas con las acciones de los PJs y presta atención al ritmo dramático. Los momentos de suspenso dramáticos son tus amigos cuando haces la transición a una cinemática; por ejemplo, un Enano del Caos está a punto de golpear

un PJ cuando cambias a una cinemática donde un Campanero está a punto de golpear a un Elfo.

La tercera opción para manejar la batalla de Campanarios es usar una mecánica de juego simple. Esta opción requiere preparación adicional por tu parte. Aquí hay dos ejemplos. En el primero, asignas a los aliados un valor de Fuerza, Resistencia y Heridas en función de la eficacia percibida de la unidad (bajo para los Estercoleros, alto para los hombres del Capitán Tannfelder). Al asignar estos valores, ten en cuenta el plan de los jugadores y si los aliados se combinan con otra unidad. Por ejemplo, un grupo de estercoleros armado con un barril de pólvora tendría poca fuerza. Pero en el asalto que usan la pólvora, se podría duplicar. Resuelve las batallas de la siguiente forma. Cada asalto (en este caso, un asalto son varios asaltos normales de combate, usa tu juicio narrativo) tira d10 + Fuerza para los aliados y la torre. La tirada más alta hiera al oponente. Reduce la Resistencia del resultado de la tirada de Fuerza ($Fuerza + d10 - Resistencia = Heridas$). El primer bando que se queda sin Heridas,

pierde (muere, huye, se rinde, etc.). Cada campanario tiene, por ejemplo, F 5, R 8 y H 20.

Otra mecánica es usar esta tabla para cada grupo de aliados. De nuevo, un asalto son varios asaltos normales de

combate, así que usa tu juicio narrativo. Tira d100 y mira la tabla. El bando que sufre primero el 100% de Daño es derrotado. Modifica las tiradas según la tabla y aplica modificadores situacionales como lo harías con una tirada de habilidad. Por ejemplo: bonificación única de +50 por detonar un barril de pólvora; o +20 a la primera tirada para reflejar un ataque sorpresa.

LOS CAMPANEROS

El flujo constante de dhar ha comenzado a afectar a los Campaneros. Usa el perfil de Guardia de Élite pág. 119 y agrega una mutación a cada Campanero.

Tirada d100	Resultado de Combate
1-15	Aliados reciben un 50% de Daño. -20 a la tirada el siguiente asalto.
16-35	Aliados reciben un 35% de Daño y causan un 10% de Daño. -10 a la tirada el siguiente asalto.
36-65	Aliados causan un 25% de Daño.
66-85	Enemigos reciben un 35% de Daño y causan un 10% de Daño. +10 a la tirada el siguiente asalto.
56-100	Enemigos reciben un 50% de Daño. +20 a la tirada el siguiente asalto.

Ten en cuenta que estos son métodos rápidos y vagos destinados, ante todo, a guiar tu narrativa. Disfrutáis de tal cosa, siéntete libre de crear un sistema más complejo y matemáticamente sólido para resolver las batallas. Sea cual sea el método que elijas, recuerda mantener el foco en los PJs y sus acciones. Si toman una torre, que sea la torre más cercana al Palacio. Concéntrate en la pelea en la que están involucrados y describe las batallas en las otras torres en montajes cortos. Elige imágenes visuales fuertes de diferentes peleas y entrelázalas con las escenas de los PJs. Considera la posibilidad de que un aliado importante muera trágicamente para aumentar el drama.

XIII

XIII son una masa hirviente de trabajadores enojados que empuñan antorchas. Varias pancartas con imágenes del Colmillo Rúnico XIII y XIII se llevan al frente. Muchos llevan carteles que declaran la caída de las clases altas y la liberación del hombre común. Casi todos los revolucionarios han dibujado XIII con pólvora o ceniza en alguna parte de su cuerpo. Están armados con espadas, mazas, porras y garrotes. Pocos llevan pistolas o trabucos. El Profeta Manchado de Hollín no se ve por ninguna parte. Su mano derecha, el agitador Eustasius Eilhardt, lidera la turba.

Los revolucionarios inician su marcha hacia el Palacio desde Industriepplatz. Una vez que cruzan el Gran Puente, la marcha se convierte en un caos. Los revolucionarios irrumpen en las casas de Burgueses y Mercaderes y los arrastran a ellos y a sus familias a las calles. Las casas son incendiadas. Las tiendas son saqueadas. Guardias Patrullas y revolucionarios se enfrentan. La sangre corre por las calles.

Historias breves para describir la escena:

Dos revolucionarios arrastran a la calle a un hombre y su esposa por los cabellos y proceden a despellejarlos.

A ventana a la calle.

Un sargento de la guardia intenta hablar con la turba. Alguien tira una piedra. Los Guardias disparan su ballesta. Luego se vuelve un baño de sangre.

Revolucionarios pintan XIII en puertas, estatuas, paredes.

Un Sacerdote de Taal protege el Olmo Deutz con dos perros.

En medio de una calle con gente peleándose a su alrededor, una mujer sostiene a su hijo en brazos. El niño fue pisoteado en el caos.

Un hombre con el pelo en llamas corre entre la multitud.

Un Guardia ensangrentado arranca una pancarta de las manos muertas de un revolucionario y limpia su espada.

EL DAWI ZHARR

Una vez que XIII cruza el Gran Puente, Bhakrak el Ennegrecido decide es hora de quemar Nuln. Dos Barcos de Tierra salen de almacenes anodinos cerca de la costa y se tambalean hacia los puentes. El barco de Bhakrak cruza el Gran Puente, embistiendo a revolucionarios, ciudadanos y Guardias por igual. Un humo acre sigue al Barco de Tierra mientras su tripulación sigue disparando contra la multitud. El otro Barco de Tierra cruza los Puentes de Hierro y Gloria y ataca la Escuela de Artillería Imperial. Explosivos ocultos bajo el Puente de Hierro detonan y lo hunden.

El barco de Bhakrak navega por las calles. Su mástil se eleva por encima de los tejados circundantes y las enormes ruedas hacen saltar chispas de los adoquines. El Hechicero-Profeta se encuentra en la proa. Con los ojos brillando de éxtasis, grita exaltación a Hashut y hace llover fuego sobre la ciudad.

Historias breves para describir la escena:

Una andanada de alabardas de fuego^v acribilla un escuadrón de artilleros imperiales apostados en el techo de una taberna.

Un grupo de Batidores salta a bordo del Barco de Tierra y se produce una refriega. Bhakrak corta a los hombres con su hacha en llamas.

Un barril lleno de fuegos artificiales es alcanzado por un disparo perdido. Los fuegos artificiales se disparan por todas las calles.

Una multitud de civiles huye de la batalla. De repente, el Barco de Tierra gira la esquina y emerge calle abajo. Las personas dan media vuelta para regresar por donde vinieron, pero se caen unos sobre otros. El barco los atraviesa.

El otro barco de tierra lanza proyectiles en llamas hacia la Escuela Imperial de Artillería. Las tropas salen corriendo de la escuela para encontrarse con el barco. Intentan instalar un

cañón, pero un disparo de un trabuco pesado aniquila a la tripulación.

Un pequeño grupo liderado por un Maestro Ingeniero se cuelga en un techo y salta a bordo del Barco de Tierra que ataca la Escuela de Artillería. Son reducidos rápidamente, pero el Maestro Ingeniero logra echar el ancla del barco. Hace que la embarcación se desvíe y se estrelle contra un edificio. Las descargas de fusilería cañones de la Escuela se extienden sobre el barco y explota en una magnífica bola de fuego que tiñe de naranja el horizonte.

EL PALACIO

Nuln es un caos. La gente muere por las calles. ¿Y qué hacen los ricos y poderosos? ¡Bailar, por supuesto!

El Gran Baile

El Gran Baile de la Condesa para celebrar la separación de Nuln de Wissenland comienza con toda la etiqueta y la pompa adecuadas. Se anuncian invitados importantes e influyentes de Altdorf, Averheim y Talabheim mientras entran al gran salón de baile. La Condesa von Liebwitz recibe a las delegaciones de una en una y se intercambian largos cumplidos.

El último en llegar es también el invitado más importante de la noche: la Lectora Agatha von Böhrn del Culto de Verena, Alta Señora Suprema de la Ley del Imperio. Está aquí para recibir documentos oficiales de una investigación sobre la legalidad de la separación de Nuln y Wissenland y la propuesta de Nuln sobre cómo proceder en este asunto. La Lectora von Böhrn, oficialmente y en presencia de testigos, recibe los documentos y promete revisarlos antes de someterlos a votación con los Condes Electores.

Entonces llega la hora de bailar.

La finalización de los trámites y el inicio del proceso de separación se celebran con un saludo de la Escuela Imperial de Artillería. Va seguido por una exhibición masiva de fuegos artificiales. Comienza el baile, empezando por la propia Condesa. Se ofrecen bebidas a los invitados. Entre ellos el vodka envenenado. Thyrs Thornroot se ha asegurado de que el veneno no mate a los invitados, solo los sede.

Las Puertas del Palacio

Los PJs deben dirigirse al Palacio tras enfrentarse a un campanario o directamente (confiando en sus aliados para que se encarguen del asunto o ignorando las torres). Ahora, los PJs probablemente (con suerte) tengan algún tipo de plan. Saben que silenciar las campanas ha ralentizado el flujo de dhar pero no detiene la manifestación de Pyrenzhia.

El Barco de Tierra de Bhakrak el Ennegrecido llega a las puertas del Palacio y las abre de un estallido (*ver pág. 118*). Los revolucionarios se animan y asaltan el patio del Palacio. Si el plan de los PJs es colarse en el Palacio, entonces Bhakrak conduce el Barco de Tierra al patio y procede a bombardear el Palacio con las armas del barco. La Guardia de Palacio toma represalias. Los PJs tienen que lidiar con Bhakrak y el Barco de Tierra, o encontrar una forma de pasarlos.

El patio es grande y es posible escabullirse entre los Enanos del Caos. No debería ser muy difícil, pero sin duda debería ser emocionante. La batalla continúa entre la guardia y los Enanos del Caos. Los disparos de cañón vuelan las cabezas de las estatuas detrás de las cuales se esconden los PJs. Los hechizos de Bhakrak incendian árboles y desvanecen las sombras en las que los PJs estaban a punto de colarse. Un guardia herido cae cerca del escondite de un PJ y suplica ayuda mientras se desangra. Un disparo de trabuco mata la dotación de un cañón. El cañón se queda allí, listo para disparar y apuntando al Barco de Tierra.

Si, por otro lado, el plan es ir en el *Emmanuelle* hasta el Palacio, entonces los PJs tendrán acción naval. Dos Barcos de Tierra batallando en las estrechas calles de Nuln tiene todos los ingredientes de una gran escena de acción. Aprovecha al máximo las posibilidades. Deja a los PJs hacer *parkour* en los tejados para abordar el barco. Describe cómo las descargas arrasan fachadas. Haz que los barcos naveguen por calles estrechas, se abran paso a través de puestos y carros y maniobren alrededor de los edificios. Diviértete con eso.

Además de Bhakrak, hay cuatro Enanos del Caos manejando las armas, uno tocando un tambor de guerra y otro conduciendo el barco (su habilidad es del 45%). Para aumentar el nivel del desafío, agrega uno o dos Hechiceros Enanos del Caos. El perfil del barco de Bhakrak es el mismo que el *Emmanuelle* sin ninguna mejora. La mayor diferencia es que el Hechicero-Profeta ha atado un Ashbringer a la máquina de vapor

del barco. Por lo tanto, su nave no sufre los efectos de un rumbo erróneo. En cambio, cada vez que la máquina de vapor recibe un impacto directo o el piloto falla una tirada de **Conducir (Barco de Tierra)** por tres niveles, el Ashbringer realiza un **chequeo de inestabilidad**. Si falla, el Ashbringer regresa al Reino del Caos y el Barco de Tierra se detiene.

Bhakrak y sus Enanos luchan hasta la muerte. Si los PJs tienen problemas con esta lucha, fuerzas de Nulnianos pueden acudir en su ayuda armadas con un cañón y acompañadas por arcabuceros.

Después de que los PJs hayan pasado con sigilo o peleado contra Bhakrak, hallar la entrada al Palacio es el siguiente obstáculo. Es posible que los PJs tengan un aliado como el Maestro Hexenstern o Aleksandra Koriakovna que les permita entrar a través de una puerta lateral secreta. O bien, pueden optar por trepar por una ventana. Eso requiere una tirada **Normal (+0) de Escalar** y podría atraer el tipo de atención equivocada. La tercera opción es esperar mientras los revolucionarios usan un improvisado ariete (una estatua de Karl Franz) para derribar las puertas.

Dentro del Palacio

El caos se extiende dentro del Palacio.

Historias breves para describir la escena:

Gritos y alaridos resuenan en los sinuosos pasillos.

Los revolucionarios derriban cuadros y tapices. Golpean las puertas para llegar a los nobles y sirvientes encerrados dentro.

La Guardia de Palacio ha alzado una barricada de muebles y estatuas. Los revolucionarios intentan escalarla mientras los guardias los atacan. Un sargento se para en la parte superior del bloqueo y dispara con su pistola. El olor a sangre y pólvora flota en el aire.

En una de las muchas salas laterales, un revolucionario baila con un sirviente aterrorizado mientras otro revolucionario los acompaña con un clavicémbalo, malamente.

Un candelabro caído yace esparcido por un pasillo. Los vidrios rotos brillan en un charco de sangre.

XIII en sangre por todas las paredes.

Los PJs se dirigen hacia el salón de baile. Las batallas estallan a su alrededor, por lo que los PJs pueden ser atacados por los revolucionarios o los guardias (a menos que estén acompañados por un PNJ que reconozcan los guardias). Sin embargo, ten en cuenta que los PJs están a punto de entrar en la lucha culminante con Pyrenzhia. Si ya están heridos, es posible que quieras relegar todas las peleas de palacio a un segundo plano. Por otro lado, si lo han tenido fácil hasta ahora, puedes arrojarlos directamente al fragor de una feroz batalla. Depende de ellos de qué lado luchar (si es que lo hacen).

Si están en mal estado, un aliado o el cadáver de un sargento de la guardia pueden proporcionarles uno o dos bálsamos curativos. Finalmente, los PJs se abren paso hacia el salón de baile.

El Salón de Baile

El salón de baile es probablemente la habitación más lujosa y profusamente decorada que los PJs hayan visto jamás. Grandes candelabros iluminan la habitación. Hermosos tapices decoran las paredes. Largas mesas se extienden con platos exóticos.

El resto de la vista es menos glamorosa. Cálices derramados yacían esparcidos por el suelo. Los nobles con arcadas se inclinan unos contra otros o se sientan encorvados. El olor de los perfumes caros se mezcla con el hedor acre del vómito. Un bufón confundido con un atuendo variopinto deambula entre los invitados sin saber qué hacer. La Condesa no se ve por ninguna parte.

Los PJs están asimilando todo cuando se dan cuenta de que un grupo siniestro se mueve de invitado en invitado. Un Píromántico-Alquimista acompañado por dos Salitreros se agacha junto a un invitado y le levanta la cabeza para mirarle la cara. El Hechicero asiente con la cabeza a uno de los Salitreros que saca su cuchillo y corta con frialdad la garganta del noble. Estos hombres están aquí para matar a ciertas personas clave a instancias de Thyryus Thornroot.

De repente, uno de los asistentes a la fiesta se levanta y corre hacia los PJs. La anciana es la acompañante de la Condesa von Liebwitz, Maghilde (la vieron brevemente en el Capítulo III). Corre hacia los PJs para escapar de una muerte segura en manos del escuadrón de ejecución. Los Salitreros la ven y su atención se dirige a los PJs.

Los hombres comienzan a amenazar a la chaperona. Advierten a los PJs que no interfieran, ya que solo quieren “acabar con otra traidora a la ciudad”.

La chaperona sabe el paradero actual de la Condesa, es decir, el sitio al que deben llegar los PJs. Por ello, asegúrate de que obtengan esta información de ella (matando a los Salitreros, convenciéndolos de que no pierdan el tiempo con una anciana como ella, etc.)

Los PJs pueden luchar contra los Salitreros (*ver pág. 94*), pero ten en cuenta que están a instantes de la lucha final contra el jefe. Si crees que deben guardar su fuerza, haz que un PNJ o un grupo de guardias se encarguen de los Salitreros. O bien, la batalla, repentina y violentamente, se derrama de los pasillos al salón de baile y acaba con los Salitreros.

Esta escena es tu oportunidad de preparar al grupo para el gran final. También de separar del grupo a los PNJs que no quieras en la escena final. Estos PNJs pueden correr a luchar contra los Salitreros, ayudar a los nobles envenenados o escoltar a la Alta Señora Suprema de la Ley von Böhrn a lugar seguro. Dándole la vuelta, esta es una oportunidad para insertar un PNJ útil para el grupo si es necesario. Además, puedes usar un PNJ en esta zona para curar los personajes heridos.

Una vez que sientas que todo está listo para el clímax, la chaperona les dice dónde está la condesa.

EL FINAL

Tan pronto escuchó la noticia del alzamiento y sus invitados empezaron a mostrar los primeros signos de envenenamiento, la Condesa, de forma tranquila y serena, abandonó el salón de baile para retirarse a un lugar secreto. Le pidió a su catador de comida que se uniera a ella seguramente para protegerla del veneno.

El hecho es que Emmanuelle von Liebwitz está lejos de ser solo una damisela en apuros aquí. Está asumiendo un papel activo en los sucesos que se desarrollan, como pronto veremos.

Encontrando a la Condesa

Se supone que los PJs quieren encontrar a la Condesa para garantizar su seguridad. Además, pueden asumir con seguridad que la Reina Demonio tiene algo que ver con la Condesa (por ejemplo, si vieron la estatua en la mina en el Capítulo VII). Si los PJs parecen reacios

a encontrar a la Condesa o no saben qué hacer, hay varios PNJs que pueden indicarles el camino correcto.

La chaperona Maghilde recibió instrucciones de no divulgar el paradero de la Condesa, pero está en su naturaleza preocuparse por ella. Maghilde puede rogar a los PJs que encuentren a Emmanuelle (sí, de verdad dice Emmanuelle) y se aseguren que está a salvo. “*Está con ese Halfling y no me fio de ese granuja*”. Los Hechiceros Hexernstern y Mortengeist también pueden exigir que se aseguren de que la Condesa esté a salvo.

La chaperona revela el paradero actual de la condesa al que deben llegar los PJs. Se ha retirado a un jardín de invierno secreto en lo más profundo de las zonas antiguas del Palacio. Maghilde les indica cómo llegar al jardín. Implica entrar en uno de los salones privados de la Condesa y encontrar una puerta secreta.

La Puerta Secreta

Un pequeño pasillo conduce desde el salón de baile al interior del Palacio. El salón privado es bastante fácil de encontrar. Puedes solicitar una tirada de **Buscar** para ver cuánto tardan los PJs en encontrar la puerta oculta. El punto principal es enfatizarles que tienen prisa y, con suerte, hacer que destrocen la habitación en una búsqueda frenética. La puerta está dentro de un vestidor detrás de una fila de vestidos caros.

El Jardín de Invierno

Un corredor angosto y sin luz se abre detrás de la puerta secreta. La arquitectura arqueada parece antigua y extraña (esto es parte de las ruinas élficas sobre las que se construyó Nuln). El relieve desgastado casi por completo es apenas detectable (es más fácil sentirlo con los dedos). El corredor continúa por unos treinta metros; luego, un corto tramo de escaleras conduce a una puerta decorativa dorada. Es claramente artesanía elfa y está bloqueada. A través de la puerta los PJs pueden ver el jardín secreto.

El estilo de vida elegido por la Condesa implica que se ha visto obligada a tomar decisiones dolorosas en su vida debido a su título y todo lo que conlleva. Este jardín escondido en las zonas más antiguas del Palacio es sagrado para Emmanuelle y ella se retira aquí cada vez que quiere escapar de la agitada vida de la corte. Además de Emmanuelle, las únicas personas que conocen este lugar son su acompañante Maghilde y

Thyrus Thornroot (debido a su habilidad con diferentes venenos y remedios, una vez la ayudó).

Un techo decorativo de hierro forjado se abre hacia el cielo nocturno donde aún lucen los fuegos artificiales y Morrslieb se cierne amenazante. Exuberantes rosales rodean sombríos querubines de basalto. Caminos serpenteantes se adentran más en el jardín bajo el follaje de las magnolias.

El frente del jardín está decorado con una pequeña fuente que representa a Rhya vertiendo agua de un jarrón. Dos personas están de pie junto a la fuente: Emmanuelle von Liebwitz y Thyrus Thornroot. Los PJs están detrás de la puerta cerrada. Necesitan forzar la cerradura o la puerta para que se abra. Cualquiera que sea el método que prefieran, lleva un momento.

La condesa es una vista magnífica con su vestido carmín enojado cosido con los terciopelos y las sedas más caras. Su Colmillo Rúnico es parte del vestido de forma que la hoja, el alto cuello bordado en oro de su vestido, y su peinado forman un complejo entramado.

LA MUERTE DEL ENVENENADOR

Thyrus Thornroot está aquí para matar a la Condesa y ha envenenado su daga con Rompecorazones. Su plan es matar a la Condesa y varios miembros clave de la corte y declarar el estado de emergencia. Aprovechando la siguiente crisis y confusión, Thyrus, con la ayuda de sus Salitreros, tomará el trono.

Al llegar los PJs a la puerta, Emmanuelle y Thyrus están discutiendo. Thyrus le asegura a la Condesa que todo irá bien y que estará completamente segura aquí. Emmanuelle agradece al Halfling por sus palabras tranquilizadoras y se agacha para abrazarlo. La mano de Thyrus se mueve lentamente hacia su daga.

Mientras se separan, Emmanuelle roza suavemente la mejilla de Thyrus y sonrío de esa manera especial que solo ella puede hacer. Los dedos de Thyrus se enroscan alrededor de la empuñadura. Emmanuelle se pone de pie y deja caer su mano sobre el hombro de su catador. El amuleto de cobre alrededor del cuello de Thyrus comienza a ponerse verde.

El amuleto está hecho de Cobre Bendito Tres Veces y se vuelve verde cada vez que se acerca a una sustancia envenenada. La comprensión llega a los ojos de Thyrus cuando una única gota de sangre corre por su mejilla.

Emmanuelle se aleja del Halfling. En uno de sus anillos, una pequeña aguja brilla con veneno.

“No hay forma de combatirlo, Thyrus. El veneno se extrae de una flor extremadamente rara que se encuentra solo en, y estoy segura de que puedes apreciar la ironía, la Asamblea”.

El Halfling choca contra la fuente. Su daga cae al suelo con un nítido tintineo.

“¿Sorprendido? Bueno, no deberías estarlo. He estado pendiente de ti durante bastante tiempo, mi querido envenenador”.

“¿De verdad pensaste que podrías usurparme? A mí, una Condesa Electora. He jugado estos ‘juegos’ desde que era una niña. No, se necesitará algo más que un simple envenenador para vencerme”.

Thyrus intenta decir algo, pero solo logra emitir un gorgoteo ahogado. Los espasmos tensan los músculos de su cuello y sus venas se hinchan peligrosamente. El Halfling cae de espaldas, con espumarajos por la boca. La Condesa se agacha junto al Halfling con espasmos.

“No hay forma de combatirlo, Thyrus. Déjate ir. Es hora de pasar de este jardín al siguiente”.

Espera hasta que esté muerto, luego le pasa la mano por los ojos.

“Adiós, mi querido envenenador”.

LLEGA PYRENZHIA

A continuación pasan varias cosas. Los PJs abren la puerta. Emmanuelle se pone de pie para hacerles frente. Detrás de ella, el Profeta Manchado de Hollín, guiado aquí por la Reina Demonio, sale de entre el follaje y apuñala a la Condesa en el costado con el Colmillo Rúnico 13º. Su sangre se derrama por el suelo.

Llega Pyrenzhia

Morrslieb sonriente asoma. La sangre que cubre el Colmillo Rúnico 13º chisporrotea. De la nada, cenizas humeantes comienzan a caer del cielo. El agua de la fuente se convierte en icor alquitranado. Los querubines comienzan a sangrar alquitrán negro de sus ojos. Todas las rosas se abren y se vuelven negras.

Es hora de enfrentarse a la Reina Demonio (ver pág. 120). Una vez más, hay varias opciones abiertas y éstas se examinan a continuación.

Opción 1: El Final Sin Combate

La sangre de la Condesa derramada en este lugar era la última clave que necesitaba. Pyrenzhia llega y empieza una batalla por la mente de la Condesa. El Profeta Manchado de Hollín cae de rodillas. Las lágrimas corren por sus mejillas y el Colmillo Rúnico 13º cae al suelo.

Pyrenzhia es un reflejo retorcido de todo el amor y el deseo por la Condesa von Liebwitz y la encarnación de las emociones de amor no correspondido de Slaanesh. Los PJs pueden escuchar a la Reina Demonio tentando a la Condesa, susurrando dulces palabras en su mente. No pueden estar seguros de si realmente escuchan las palabras o si hacen eco en sus mentes. Pyrenzhia tiente a la Condesa con el poder y las promesas del Amor Eterno de Slaanesh.

“Qué carga para ti ser siempre el Amado y nunca el Amante. ¿No es el Amante quien dicta lo que se toma del amor? ¿Y no es el Amante quien busca imponer sus deseos al Amado? Qué carga ser amado por tantos que quieren algo de ti, quieren derribarte y destrozarte para encontrar ese algo secreto que te haría suyo. ¿No quieres dejar todo eso atrás, aunque sea una sola vez? Abraza a Slaanesh y Él será tu Amado. Llegarás a ser el Amante. Llegarás al amor, en tus términos...”

Justo en frente de ellos, la Condesa comienza a transformarse en la Reina Demonio. Su mano izquierda se convierte en una tenaza negra brillante. Sus piernas comienzan a convertirse en pezuñas hendidas. Su piel se vuelve blanca como la porcelana y le brotan largos cuernos negros. Al mismo tiempo va, lenta pero decididamente, a por el Colmillo Rúnico que lleva atado a la espalda.

Estas dos cosas son tus medidores de cómo les está yendo a los PJs. La Condesa está siendo poseída por Pyrenzhia y el grado de cambio indica el progreso de la Reina Demonio. Simultáneamente, lo lejos que esté la Condesa en desatar el Colmillo Rúnico indica el éxito de los PJs en ayudar a la Condesa a resistir la posesión.

Para ver cuánto tiempo le toma a Pyrenzhia poseer a la Condesa, mira la tabla *Efecto de los Campanarios* a continuación. Los PJs necesitan acumular **4 + e!**

número de torres restantes niveles de éxito en las tiradas de **Empatía** e **Inteligencia** (dependiendo de la naturaleza de sus argumentos). Determina el grado de dificultad de cada asalto según los argumentos de los personajes. Cuanto más personales, sentidos, sinceros y relacionados con la Condesa Elector sean sus argumentos, mejor.

Mientras los personajes ayudan a la Condesa, Pyrenzhia también los afecta. Ella evoca los demonios internos de los PJs para luchar contra ellos. Las versiones distorsionadas y corruptas de los recuerdos los inundan. Se evoca el lado más oscuro de su carácter. Estos deben ser interpretados, pero si quieres ponerlos a prueba, una tirada **Desafiante (-10) de Voluntad** fallida implica que no podrán hablar con la Condesa en ese turno. Para aumentar el nivel de desafío de los grupos que derrotaron la mayoría de los campanarios, pide estas tiradas con más frecuencia.

Hay una cosa más. El Colmillo Rúnico 13º. Yace en el suelo, ennegrecido y cubierto con la sangre de la Condesa. La espada es un arma Slaaneshi. Tal vez sea la voz del arma, o tal vez sea la voz del mismo Slaanesh, la que comienza a susurrar a los PJs. La voz, que se parece más a un sentimiento intuitivo que a cualquier palabra real, insta a los PJs a agarrar la espada del suelo y atravesar a la Condesa. La voz promete recompensarlos, cumplir sus deseos más profundos. Promete el trono y la riqueza. Promete poder. Promete amor. Puedes pedir tiradas de **Voluntad** para resistir, pero el propósito del Colmillo Rúnico 13º aquí es tentar a los jugadores y darles un último recurso para derrotar a la Reina Demonio. Usar el Colmillo Rúnico 13º mata a la Condesa y atrapa a Pyrenzhia dentro de la hoja.

No bases esta escena en los dados. En cambio, se trata de que tus jugadores flexionen sus músculos de interpretación. Tampoco se lo pongas fácil. Y debido a todo el dhar que fluye hacia el jardín, ningún hechizo debería ser una entrada gratis para la victoria. En su lugar, premia el uso inteligente de hechizos con bonos.

Cuando los PJs hayan obtenido suficientes éxitos, la Condesa se las arregla para desatar su Colmillo Rúnico y se lo entrega a los PJs. Tienen que golpearla. Esto no mata a la Condesa, pero mata a Pyrenzhia. Un grito fuerte y horrible atraviesa el aire, las rosas se marchitan y la ceniza que llueve y humea se enfría. Han derrotado a Pyrenzhia. Para ver lo que sucede a continuación, mira *¡La Victoria es Nuestra!* debajo.

Efecto de los Campanarios			
		Número de Torres restantes	
		0-2	3-5
		6	
Ashbringers / Perfil	Perfil normal	+ 2 Heridas	+ 2 Heridas +1 Ataque
Ashbringers / Inestabilidad	Inestabilidad normal	Solo con Armas Mágicas	Solo con Colmillo Rúnico
Pyrenzhia / Perfil	Perfil normal	+4 Heridas	+6 Heridas +1 Ataque
Pyrenzhia / Inestabilidad	Solo con Colmillo Rúnico	Solo con Colmillo Rúnico	Sin inestabilidad
Tiempo para Corromper a la Condesa	16 Asaltos	12 Asaltos	8 Asaltos
Lanzamiento de hechizos	+1 a la Tirada de Hechizo +1 Dado del Caos*	+2 a la Tirada de Hechizo +1 Dado del Caos	+3 a la Tirada de Hechizo +2 Dado del Caos

(* Tira d10 adicional que no cuenta a la tirada de Hechizo pero sí a para la Maldición de Tzeentch)

Opción 2: Pyrenzhia Posee a Emmanuelle

Esta es una versión de combate de la escena anterior. Herida por el Profeta Manchado de Hollín, la Condesa huye a lo profundo del jardín. Su herida no es mortal, pero sangra mucho. Mientras desaparece en el jardín, el Profeta Manchado de Hollín la sigue. Pyrenzhia habla a través del Profeta y posee a la Condesa.

Mientras la Condesa se convierte en la Reina Demonio, los PJs se mantienen ocupados. Más oscuro que la noche a excepción de los sigilos blasfemos que brillan intensamente anaranjados Ashbringers salen de detrás de los querubines (ver pág. 116). El humo se enrosca a su alrededor. A diferencia de los Ashbringers que han visto antes, todos parecen hombres.

¿Recuerdas cómo Los Guías aceptaron al antiguo ritual de los Enanos de Bhakrak? Bueno, este es el precio que pagaron los Mercaderes. Están esclavizados a Pyrenzhia eternamente. El número de Ashbringers masculinos es igual al de miembros muertos de Los Guías. Un PJ con Visión Bruja puede ver que son criaturas malditas hace poco e incluso puede detectar algo familiar en su aura. Puedes revelar a los jugadores quiénes son los Ashbringers para resaltar el precio final de la codicia de los mercaderes. Si necesitas hacer que la pelea sea más desafiante, agrega Ashbringers normales según sea necesario.

La Condesa deja un rastro de sangre fácil de seguir. Lleva a los PJs más adentro del jardín, a un pequeño patio. Aquí vieron a la Reina Demonio por primera y, con suerte, última vez. Verla requiere tirar **locura**.

La piel blanca de porcelana de Pyrenzhia está adornada con sigilos gris ceniza apenas visibles de la blasfemia más inmundada. Un velo compuesto de pequeñas llaves oxidadas de los corazones y deseos de las personas cubre la parte inferior de su rostro. Sobre el velo los ojos almendrados brillan como brasas. Su cabello, negro como el hollín y atado en trenzas, cae en cascada hasta sus muslos. Los largos y brillantes cuernos negros se curvan hacia atrás y tintinean con joyas festoneadas y símbolos de Slaanesh. Su vestido de seda es revelador y en el tono más profundo de púrpura. La mano izquierda de Pyrenzhia es una tenaza negra brillante, mientras que su mano derecha sostiene el Colmillo Rúnico 13º o crepita con energías mágicas.

¿Dónde está Colmillo Rúnico de la Condesa? Tienes dos opciones aquí. Está en el suelo todavía sujeto al vestido desgarrado de Emmanuelle. O bien, está sujeto a la espalda de Pyrenzhia. Los PJs necesitan estar en una posición adecuada, tal vez necesiten una distracción, y una tirada **Desafiante (-10) de Fuerza** exitosa para arrancarle la espada de la espalda.

El Profeta Manchado de Hollín es el comodín aquí (ver pág. 93). Puede luchar contra los PJs junto a su Ama, en cuyo caso empuña el Colmillo Rúnico 13º. O bien, una vez que Pyrenzhia posee a la Condesa, el Profeta se da cuenta de que ha sido utilizado. Los PJs pueden intentar convertirlo a su causa. Hasta puede redimirse sacrificándose para ayudar a los PJs. La tercera opción es que la Reina Demonio agradezca al Profeta por su invaluable servicio atravesándolo con su pinza. Alarmantemente, la mirada en el rostro del hombre expresa éxtasis mientras muere. El efecto de usar el Colmillo Rúnico 13º es el mismo que en la escena anterior. Esta vez, sin embargo, necesitas tiradas de combate normales para golpear a Pyrenzhia.

Al comienzo de la batalla, Pyrenzhia parece distraída por un segundo (tal vez pierde media acción). Ella sacude la cabeza con enojo, haciendo que las joyas en sus cuernos tintineen. Esta breve distracción es una señal para los PJs de que Emmanuelle todavía está allí, y está luchando contra la Reina Demonio desde dentro (es posible que debas señalar esto a los jugadores). Llegar a la Condesa requiere una acción completa y una tirada de **Carisma** o **Inteligencia** (con nivel de desafío determinado por la fuerza de su mensaje). El éxito obliga a Pyrenzhia a realizar una tirada de **Voluntad**. Si falla, pierde media acción.

Haciendo la Pelea Memorable

Aquí hay algunas sugerencias sobre cómo hacer que la pelea sea más cinematográfica y memorable.

Un golpe en la cabeza rasga el velo de Pyrenzhia y las llaves se derraman por el patio.

Pyrenzhia se dirige a los PJs con apodos conocidos solo por sus amantes.

Tras un golpe exitoso, se acerca y besa al PJ. Llena de placer al personaje, aunque ella le muerde los labios con sus afilados dientes.

Tras un golpe exitoso, se inclina y susurra algo al PJ. Una tirada de **Voluntad** fallida significa que un amante específico de los recuerdos del personaje es reemplazado para siempre con la imagen de Pyrenzhia.

Cada golpe que recibe la hace reír de placer o suspirar de placer.

Las sombras gimen y las rosas susurran dulces promesas mientras la lucha ruge en el jardín.

Tras la derrota, Pyrenzhia se consume en cenizas con el grito de un amante torturado. Sus ojos son lo último en oscurecerse.

Una vez que Pyrenzhia sea derrotada, mira *¡La Victoria es Nuestra!*

Opción 3: Pyrenzhia Posee al Profeta Manchado de Hollín

Herida por el Profeta Manchado de Hollín, la Condesa huye a lo profundo del jardín. Su herida no es mortal, pero sangra mucho. Mientras desaparece en el jardín, el Profeta Manchado de Hollín sufre horribles espasmos. La sangre salpica por su boca. La carne de su brazo izquierdo se desprende cuando una pinza negra brillando con sangre se abre paso. El horrible velo del Profeta cambia a un suspiro orgiástico cuando Pyrenzhia se abre camino en este mundo a través de su recipiente terrenal.

Similar a la escena anterior, los Ashbringers aparecen para luchar contra los PJs. Pyrenzhia, empuñando el Colmillo Rúnico 13º, va tras la Condesa, hablándole

como en la versión sin Combate de esta escena. Pyrenzhia no está aquí para matar a la Condesa; quiere que caiga en sus encantos y abrace a Slaanesh.

Emmanuelle von Liebwitz es una mujer fuerte, pero nadie es lo bastante fuerte como para resistir por siempre a la Reina Demonio. Consulta la tabla *Efecto de los Campanarios* para ver cuánto tarda Pyrenzhia en corromper a la Condesa sin que interfieran los PJs. Involucrarse con ella en una batalla, o dirigirse a Emmanuelle, definitivamente cuenta como interferir.

PORTASANGRE

Desde que Alaric el Loco forjó los doce Colmillos Rúnicos, han servido a los Condes Electores, pasando de gobernante en gobernante hasta el día de hoy. PortaSangre es el Colmillo Rúnico de Wissenland y lo porta la Condesa von Liebwitz. Durante la Era de los Tres Emperadores, el Conde Elector de Wissenland mató a la Reina Demonio con la espada. Uno pensaría que Pyrenzhia no querría estar cerca de la hoja. Al contrario, quiere tener en su poder la espada que le hizo sangrar.

El Colmillo Rúnico es una espada icónica e increíblemente poderosa que existe con el único propósito de proteger al Imperio y sus líderes. Empuñar PortaSangre no es algo que deba tomarse a la ligera. Tan pronto como un PJ agarra la empuñadura, siente la poderosa voluntad de PortaSangre imponiéndose sobre el PJ. El propósito y la determinación del Colmillo Rúnico dominan los pensamientos del PJ excluyendo todo lo demás. El portador pierde su sentido de sí mismo cuando se ve atraído por este momento con un abrumador sentido de propósito e impulso. Soltar la hoja se siente casi como si el PJ renunciara al propósito de su vida. Es algo que el PJ siempre recordará y el sentido de propósito que tuvo para ese breve momento es algo que anhela volver a experimentar mientras viva.

A los efectos de esta batalla, PortaSangre tiene lo siguiente: Arma de mano (espada); los golpes ignoran todos los puntos de armadura; cuenta como arma mágica contra Demonios; el portador es intrépido. PortaSangre requiere una tirada de **Locura**; el éxito produce 1 PL, mientras que un fallo da como resultado 2 PL.

Esta versión de la batalla final ve a los PJs luchar contra Pyrenzhia junto a la Condesa Emmanuelle von Liebwitz. No, no hay estadísticas para la Condesa. Todo lo que hace está determinado por tu narrativa.

La lucha es una guerra de voluntades entre Pyrenzhia y Emmanuelle, y física entre la Reina Demonio y los PJs. Usa *Haciendo la Pelea memorable* más arriba.

El Colmillo Rúnico de la Condesa está sujeto a su espalda. Se requieren dos tiradas exitosas de **Agilidad** para desabrocharlo (usar **Fuerza** es la alternativa brutal). Mientras un personaje le desabrocha la espada, la Condesa tiene un intercambio con el PJ. Dependiendo de quién sea el PJ, el intercambio puede ser una serie de instrucciones rápidas de la Condesa, una comunicación bilateral o una colaboración calmada. Inculca un sentido de urgencia y aprovecha al máximo la oportunidad de interpretación.

Es comprensible que te sientas incómodo con la idea de que un personaje jugador empuñe algo tan icónico como un Colmillo Rúnico. En ese caso, probablemente sea mejor que lo empuñe la Condesa. Y si la Condesa es la quién lo empuña, probablemente debería golpear solo una vez: el golpe mortal. El hecho de que Emmanuelle sea quien mate a Pyrenzhia tiene sentido narrativo y refleja su victoria sobre la Reina Demonio y Slaanesh, tanto física como mentalmente.

Sin embargo, La Condesa está respaldando los triunfos de tus protagonistas. No querrás robarles ser el centro de atención. Lo que puedes hacer es dejar que un PJ maneje el Colmillo Rúnico. En ese caso, consulta la barra lateral PortaSangre. O deja que los PJs hagan el trabajo pesado y crea una oportunidad para que la Condesa dé el golpe mortal. Existe una oportunidad para el autosacrificio cuando un PJ reciba un golpe feroz de la Reina Demonio. Su triunfo se convierte en terror cuando se da cuenta de que el PJ dejó una abertura adrede para recibir el golpe y permitir que la Condesa atacara. Por supuesto, es posible derrotar a Pyrenzhia sin usar para nada el Colmillo Rúnico.

Una vez que Pyrenzhia sea derrotada, mira *¡La Victoria es Nuestra!* abajo.

Opción 4: Pyrenzhia Entra a Través de un Portal

Otra variante es que un portal se abre con un grito de éxtasis y Pyrenzhia lo atraviesa. Herida por el Profeta Manchado de Hollín, la Condesa huye a lo profundo

del jardín. Su herida no es mortal, pero sangra mucho. Cuando desaparece en el jardín, tanto el Profeta Manchado de Hollín como Pyrenzhia la siguen. Como antes, los PJs son atacados por los Ashbringers.

La resolución es la misma que en la escena anterior, excepto que esta vez los tres (la Condesa, el Profeta Manchado de Hollín y Pyrenzhia) están presentes.

¡LA VICTORIA ES NUESTRA!

La Condesa cae al suelo, débil por la pérdida de sangre. O, si estaba poseída por Pyrenzhia, vuelve a ser ella misma, inconsciente y sangrando por la herida de Colmillo Rúnico 13º (y quizás de una herida donde el golpe mortal golpeó a Pyrenzhia). Se está muriendo y se necesita una curación potente para salvarla.

Si algún personaje es un hábil sanador, deja que ese jugador brille y deduzca que no hay tiempo de ir a buscar a la Suma sacerdotisa de Shallya (si no hay sanador, elige un jugador). La Condesa debe ser llevada de inmediato al Templo de Shallya.

La idea aquí es que los PJs lleven a la Condesa fuera del Palacio a través de las calles llenas de gente al Templo de Shallya donde la Suma Sacerdotisa (con la ayuda de cualquier PJ sanador) la salva. Dentro del Palacio, la lucha continúa y nadie presta atención al grupo de rescate. Los PJs inventivos pueden pensar en hacer que la guardia del Palacio los escolte. Eso está bien, pero no permitas que dejen a la Condesa con la guardia y terminen con eso.

En su lugar, los PJs salen del Palacio y entran en las calles. Debido a todos los fuegos artificiales, edificios ardiendo y la pólvora, el aire está lleno de cenizas que caen y espirales de humo. Gritos y alaridos resuenan por las calles llenas de cuerpos, letreros de XIII rotos, pancartas rotas y charcos de sangre. El ejército de Nuln toma ventaja y empuja a los revolucionarios fuera del Altstadt. Los revolucionarios están claramente atrapados peleando una batalla perdida.

Los PJs no tienen más opción que abrirse paso entre la masa de soldados, revolucionarios y civiles inocentes. Entonces, alguien se da cuenta de que los PJs llevan a la Condesa. La noticia se esparce entre la multitud como un rayo.

Con la presencia de Pyrenzhia desterrada y, por lo tanto, la mirada de Slaanesh desviada de Nuln, la

imagen de la Condesa herida es la impresión necesaria para sacar a la gente de su confusión. Sin el impulso y arrastre de sus emociones básicas, los combatientes bajan sus armas y la lucha se calma. Gritos de “la Condesa está herida” y “la condesa se está muriendo” se extienden entre la multitud. Sin ninguna indicación, la multitud se divide y se abre un camino para dejar pasar a los PJs. Caras preocupadas y ojos llorosos flanquean el camino de los PJs hacia el Templo.

Opcionalmente, un último obstáculo se interpone en su camino. Ya pueden ver el Templo con la Suma Sacerdotisa esperándolos en la parte superior de las escaleras cuando Eustasius Eilhardt, el Agitador de XIII y mano derecha del Profeta se adelanta para bloquear su paso. Está armado y acompañado por un puñado de revolucionarios ensangrentados. Eilhardt afirma que no puede dejarlos pasar: la Condesa debe morir. De repente, hay un silencio mortal. La tensión se puede cortar con un cuchillo.

Esta escena no pretende ser un encuentro de combate, sino un último intento de XIII y la presencia de Pyrenzhia. Úsalo como una oportunidad para que los PJs muestren a las masas de Nulnianos una solución pacífica y un fin simbólico al derramamiento de sangre. Convencen a Eilhardt de que baje su arma y los deje pasar. O bien, puedes usarlo para resaltar cómo los Nulnianos reclaman su ciudad y su libre albedrío. Ya sea animado por los PJs o por su propia iniciativa, la turba agarra al Agitador y lo arrastra al suelo. El camino al templo está despejado.

La Condesa es llevada dentro y una multitud nerviosa se reúne alrededor del templo para esperar una palabra sobre su destino. Los primeros rayos pálidos del sol naciente tocan los tejados de Nuln cuando la Suma Sacerdotisa (y cualquier PJ sanador) finalmente aparecen en lo alto de las escaleras del templo y

anuncian que la Condesa vivirá. La multitud estalla en vítores. Nuln está a salvo.

CONSECUENCIAS

La Condesa y Nuln

La Condesa reanuda sus funciones a los quince días. Ya sea porque ve los sucesos que tuvieron lugar como un mal augurio, o porque el costo de reconstrucción requerido en Nuln es demasiado, la Condesa von Liebwitz suspende el plan de separación indefinidamente. Los cínicos y los calumniadores dicen que ella, como de costumbre, se aburrió de la burocracia o se distrajo con su próximo baile de máscaras. Para ellos, este es solo otro ejemplo de su naturaleza voluble y reafirma su imagen de “juerguista tonta”.

La Condesa tiene la imagen de ser una juerguista y una líder apenas competente como es. Pero echar un vistazo más de cerca a lo que logró aquí muestra por qué ha podido conservar su posición como Condesa Electora durante tanto tiempo. Los acontecimientos recientes sirvieron a la Condesa de muchas maneras.

El proceso de separación sirvió para revelar sus aliados y enemigos entre los Condes Electores. Ahora sabe cuál es su posición con cada uno de ellos. Pudo deshacerse de un traidor entre su propio séquito como Thyrys Thornroot y dismantelar una facción demasiado poderosa en su propio patio trasero como los Salitreros. Tal vez, por desgracia, algunos de sus principales rivales políticos no sobrevivieron al intento de envenenar a la corte. Y vio aplastada una naciente revolución sin necesidad de iniciar un derramamiento de sangre, incitando así a una actitud aún más rebelde.

Tal vez la Condesa es solo una juerguista tonta. Por otra parte, ¿podría ser que ella es en realidad una intrigante despiadada y manipuladora que rivaliza con un Tzeenchiano de la Secta Magus y la imagen de juerguista es solo una fachada deliberada?

SI PYRENZHIA GANA...

Nuln está condenada. La Reina Demonio toma el lugar de la Condesa y pronto la ciudad se convierte en un hervidero de comportamiento lascivo y búsqueda de experiencias cada vez más emocionantes. Las obras de arte brillantes pronto se convierten en actos de depravación. Los Nulnianos están atrapados en una búsqueda interminable de placer, y Slaanesh, recostado en su trono de terciopelo, se ríe. El temor del Maestro Hexenstern de que Nuln se convierta en el próximo Mordheim podría hacerse realidad...

En caso de que Pyrenzhia sea derrotada, pero después de que consiga corromper a la Condesa, los PJs tendrán que tomar una decisión difícil. Si vieron a la Condesa jurar lealtad a Slaanesh, los PJs tienen que decidir qué hacer con ella. ¿Salvar aun a la condesa herida? ¿Matarla? ¿Informar a los cazadores de brujas? Y si lo hacen, ¿entonces qué? Es una decisión con la que tendrán que vivir el resto de sus vidas.

Recompensas

La versión oficial de los hechos es que los personajes salvaron a la Condesa de los revolucionarios y la llevaron herida al Templo de Shallya. El intento de envenenar la corte recae únicamente en Thyrus Thornroot. Los Salitreros son desmantelados y sus funciones incorporadas a la Escuela de Artillería.

Cada detalle sobre Pyrenzhia se mantiene en secreto y los PJs juran guardar el secreto bajo pena de muerte.

Públicamente, los PJs son célebres salvadores de la Condesa. Los invitan a fiestas y los aclaman como héroes, hasta que llega alguien más para captar la atención de los nobles. Son recompensados con la mansión manchada de hollín de uno de los miembros muertos de Los Guías. El personaje que obtuvo La Mirada en el Capítulo III puede terminar teniendo una aventura muy breve y muy secreta con la Condesa.

Finalmente, para inmortalizar la valentía de los personajes y la gratitud de Nuln, sus nombres son grabados en un cañón recién fundido. Un año después, en la siguiente Hexensnacht, el cañón yace abandonado y oxidado en algún campo de batalla olvidado, su dotación murió en un horrible fallo de ignición. El viento frío barre la nieve de la placa grabada, revelando los nombres de los personajes. En el cielo nocturno, muy por encima del lugar desolado de la batalla, se abre el Ojo de la Solterona, brillando como una brasa...

Experiencia

Otorga a los PJs 200 PX y 1 Punto de Destino por derrotar a Pyrenzhia y salvar a la Condesa.

- Fin -

DRAMATIS PERSONAE

CAPÍTULO I

Amadeus Lichtmann

Profesión: Farolero

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
30	26	32	30	35	28	30	31
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Cotilleo, Regatear, Percepción, Supervivencia, Escalar, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Vista excelente, ¡A correr!, Pelea callejera

Armadura: Chaqueta de cuero

PA: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Porra)

Enseres: Aceite de lámpara, 20 cerillas, lámpara de seguridad, yesquero, 10 velas de cera, vara de farolero de 3 metros

Amadeus es un farolero recientemente contratado. Normalmente amigable y hablador, Geheimnischnacht hace que el joven se sienta más que un poco nervioso e inquieto. Durante el primer par de lámparas, sus manos tiemblan tanto que parece que no puede encenderlas. Unas pocas palabras de aliento ayudan mucho a que se calme.

Amadeus viste el uniforme de un farolero. Lleva un punzón de velas a la espalda y un farol en la mano. Un círculo de velas sobre una cofia de cuero y una vara de farolero completan el conjunto.

Dazhia la Sabia

Profesión: Sabia

Raza: Humana (Kislevita)

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25	25	25	30	30	40	35	36
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	2	3	3	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Espíritus), Carisma, Mando, Sabiduría popular (Kislev), Cotilleo, Sanar, Sentir magia, Percepción, Actuar (Narrador), Oficio (Herbolario), Hablar idioma (Ungol, Reikspiel)

Talentos: Intelectual

Armadura: Ninguna

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Ninguna

Enseres: Poción curativa, pequeños talismanes, tambor pequeño, mantón kislevita (buena artesanía)

Dazhia es una de las figuras más conocidas y respetadas de Pequeña Kislev. La gente acude a ella en busca de historias sobre Kislev y los viejos tiempos. Una sanadora dotada, proporciona remedios herbales, brebajes curativos, encantamientos protectores y augurios a la población kislevita de Nuln. A menudo se encuentra a Dazhia sentada fuera de su pequeña y abarrotada choza tocando un tambor tradicional kislevita. En noches como esta, se queda despierta para aplacar a los espíritus y proteger a su gente de los Poderes Ruinosos.

Aunque arrugada y canosa, sus ojos tienen un brillo vivo. Siempre lleva un chal kislevita tradicional sobre sus hombros.

Matones

Profesión: Matón

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
35	30	43	35	32	26	35	29
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Jugar, Cotilleo, Intimidar, Percepción, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Desarmar, Reflejos rápidos, Resistencia a venenos, Golpe conmocionador, Muy fuerte, Lucha

Armadura: Chaqueta de cuero

PA: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Porra)

Enseres: Capa con capucha

Hombres duros que valoran la fuerza sobre el cerebro. Vestidos con ropa oscura y sucia. Muchos colocan clavos oxidados, huesos o avisos de búsqueda en sus túnicas para intimidar a sus víctimas.

Padre Baer, Matón Líder de la Banda

Profesión: Líder Matón (Pez León del Reik)

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
40	35	43	35	38	35	35	31
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Mando, Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Esquivar, Jugar, Cotilleo, Intimidar, Regatear, Percepción, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Movimiento silencioso, Seguimiento, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Sangre fría, Desarmar, Reflejos rápidos, Resistencia a venenos, Callejeo, Golpe conmocionador, Muy fuerte, Lucha

Armadura: Túnicas

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Daga

Enseres: Túnicas de sacerdote de Morr, símbolo de Morr, monedero con 34 c

Esta no es la primera vez que el líder de los Matones trabaja para el Pez León del Reik. Han desarrollado una operación bastante exitosa en Nuln, pero las autoridades parecen haber captado su rastro recientemente. Sin embargo, el líder de los matones no está preocupado por la Guardia de la Ciudad ni tiene miedo de ser enviado a la Torre de Hierro. Lo que realmente teme es defraudar a sus superiores. La Guardia de la Ciudad no es nada comparada con la ira del Pez León.

El líder de los matones se ha disfrazado de sacerdote de Morr. Un par de calaveras cuelgan de su cinturón y lleva un símbolo de Morr alrededor del cuello.

Balthanyir

Profesión: Corsario (Pez León del Reik)

Raza: Elfo oscuro

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
45	44	35	31	48	33	36	30
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	2	2	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio, Elfos), Esquivar, Cotilleo, Intimidar, Orientación, Supervivencia, Percepción, Remar, Navegar, Escalar, Buscar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Hablar idioma (Eltharin, Reikspiel), Nadar, Tortura

Talentos: Ambidiestro, Sangre fría, Vista excelente, Reflejos rápidos, Amenazador, Visión nocturna, Guerrero nato, Especialista en armas (Ballesta)

Armadura: Armadura de cuero completa, capa de dragón marino

PA: Cabeza 2, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 1

Armas: Armas a dos manos, ballesta de repetición

Enseres: Monedero con 10 *co*, La Víbora Persistente

La mayoría de los hombres no pueden notar la diferencia entre un Druchii y un Asrai. Por otra parte, la mayoría de los hombres nunca han oído hablar de los Elfos Oscuros. A Balthanyir no le importa lo que piensen los hombres. Se siente infinitamente superior a todos los habitantes de Nuln. Y su arrogancia solo se compara con su crueldad, que se refleja en su estilo de lucha: paciente pero despiadada como un lobo en una cacería.

El Corsario del Pez León del Reik tiene ojos oscuros como los de un tiburón, piel gris ceniza y su cabeza calva está cubierta con tatuajes rituales.

CAPÍTULO II

Tychonus Hexenstern

Profesión: Hechicero Maestro (Astromante)

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
30	33	31	40	46	58	72	45
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	4	4	3	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Magia) +10%, Sabiduría académica (Mordheim, Demonología), Canalización +10%, Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber arcano (Bestias), Manos rápidas, Magia menor (Armadura de Aethyr, Arma bendita), Proyectil infalible, Magia pueril (Arcana), Intelectual, Cortés

Armadura: Ninguna

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Daga, báculo (BF – 2, Defensiva, Contundente)

Enseres: Grimorio, pergaminos, ingredientes elegidos (diapasón, carta estelar), monedero con 40 *co*, material de escritura, túnicas de la mejor artesanía, amuleto del gremio de astrólogos de Mordheim, catalejo pequeño, torre-observatorio en Nuln

Los padres de Tychonus eran sigmaritas devotos e inculcaron sus creencias en el niño de joven. Tychonus fue descubierto por los colegios a una edad temprana, pero todo el entrenamiento y los nuevos conocimientos que obtuvo nunca lo hicieron renunciar a sus creencias. Siempre ha defendido los sólidos valores Sigmaritas. Ciertamente es más religioso que la mayoría de sus compañeros astromantes.

Fueron los fuertes valores sigmaritas de Tychonus y su creencia en lo que representa el Imperio lo que lo llevó a uno de los primeros en ofrecerse voluntario para el servicio cuando estalló la Tormenta del Caos. Luchó en Middenheim, donde ganó reconocimiento al

eliminar él solo un Cañón del Infierno^{vi} y su dotación durante un período de lucha especialmente intenso.

Sin que él lo supiera, Tychonus había llamado la atención de algunos compañeros del Colegio Celestial incluso antes de sus hazañas. Estos hombres eran miembros del *Gremio de Astrólogos de Mordheim*, una orden secreta que había existido desde la caída de esa ciudad tres veces maldita. Su deber es recopilar el conocimiento perdido y asegurarse de que el legado de Mordheim no se pierda. Todos ellos son sigmaritas devotos que creen que su dios pone a prueba a sus seguidores periódicamente para fortalecer su determinación. Creen que pronto llegará otro cometa de dos colas, como el que destruyó Mordheim.

Los astrólogos habían visto las señales en el cielo nocturno y se acercaron a Tychonus. Sintió que las creencias y los objetivos del Gremio realmente le llenaban. Tras un breve período de iniciación, se enteró de los secretos del Gremio y luego se colocó en Nuln. El Gremio había visto signos oscuros de que algo se estaba gestando en esa ciudad.

Tychonus fue puesto bajo la tutela de un compañero astromante, el asesor principal de la Condesa en todos los asuntos astrológicos (aunque no es miembro del Gremio). Poco después de su llegada, Tychonus adivinó por las estrellas un intento de asesinato contra la Condesa. Corrió al lugar justo a tiempo para pararlo, pero su mentor perdió la vida por la espada del asesino. La agradecida Condesa nombró a Tychonus su asesor principal y los dos tuvieron un breve romance.

Diferentes presagios y adivinaciones han dejado a Tychonus con la creciente sensación de que alguna fuerza maniobra en las sombras. Se puso en contacto con Rosalia Schultz, una ajena a las traiciones políticas, y compartió sus temores con ella. Rosalía también había notado indicios de algún complot. Han investigado el asunto desde entonces.

Tychonus tiene ojos azul cielo nocturno y una perilla cuidadosamente recortada. A diferencia de la mayoría de los astromantes que visten de azul medianoche,

Tychonus viste túnicas negras decoradas con símbolos astrológicos visibles a la luz de las lunas. Tiene una máquina similar a un astrolabio en su cinturón y hay un extraño aparato de sextante en la parte superior de su báculo.

Estercoleros

Profesión: Estercoleros

Raza: Humana

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
28	26	28	40	31	26	28	24
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	2	4	4	0	1	0

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Conducir, Regatear, Percepción, Buscar

Talentos: Sangre fría, Resistencia a enfermedades

Armadura: Chaqueta de cuero

PA: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Puños de hierro, arma de mano (porra)

Enseres: Carro, pala, bolsa de gusanos, estiércol

Se podría decir que los recolectores de estiércol son las personas más valientes de Nuln. También se podría decir que son los más repugnantes. De cualquier manera, estos profesionales de eliminación de desechos cumplen un papel importante; manteniendo las calles limpias de despojos ayudan a detener la propagación de enfermedades y plagas de ratas.

El trabajo sucio consiste principalmente en empujar su carro de una pila humeante a la siguiente y palear el estiércol. Como era de esperar, todos son individuos sucios y apestosos que tienden a vivir fuera de las murallas de la ciudad. Los recolectores de estiércol Nulnianos lo tienen mejor que sus colegas en otras ciudades imperiales, ya que pueden vender la mayoría de sus productos a los Salitreros.

Matones Tileanos

Profesión: Matón

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
35	30	43	35	32	26	35	29
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Jugar, Cotilleo, Intimidar, Percepción, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Desarmar, Reflejos rápidos, Resistencia a venenos, Golpe conmocionador, Muy fuerte, Lucha

Armadura: Chaqueta de cuero

PA: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Porra)

Enseres: Capa con capucha

Lo único que los diferencia de sus colegas imperiales es su mejor gusto por la ropa sucia.

Benito Corlusbeni, extorsionador Tileano

Profesión: Extorsionador

Raza: Humano (Tileano)

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
45	40	40	35	38	35	45	31
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Mando, Sabiduría popular (Tilea), Consumir alcohol, Esquivar, Tasar, Jugar +10%, Cotilleo, Intimidar, Regatear, Percepción, Seguimiento, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Hablar idioma (Tileano, Reikspiel)

Talentos: Sangre fría, Desarmar, Amenazador, Callejeo, Pelea callejera, Golpe conmocionador, Lucha

Armadura: Justillo de cuero

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Estoque (BF – 1, Rápida), Puños de hierro (anillos)

Enseres: Topa Tileana desajustada de buena calidad, joyería barata, 12 co, 8 c

Corlusbeni es un jefe criminal menor en Nuln. Hace varios años, él y sus hombres tuvieron que huir de Tilea para evitar a las autoridades. Finalmente, terminaron estableciéndose en Nuln. La ciudad metropolitana tenía al menos algo de estilo en comparación con la falta total del mismo en otras partes de este Imperio de bárbaros toscos.

Corlusbeni decidió labrarse un territorio en Nuln. La intensa competencia y los choques violentos con otras bandas hicieron que el negocio fuera lento, hasta que se le ocurrió una gran idea: se haría cargo del lucrativo negocio de recolección de estiércol. Todo lo que tiene que hacer es asustar a los mansos y repugnantes estercoleros para que se sometan a su gobierno.

Corlusbeni disfruta de la buena vida, o sea, el vino, el juego y las damas de la noche. Tiene la cara redonda y un poco de sobrepeso. Viste a la moda Tileana, prefiere los sombreros grandes y habla con un acento Tileano casi caricaturesco.

Revolucionarios de XIII

Profesión: Obreros

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
32	28	41	31	30	28	30	30
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Escondarse, Conducir, Jugar, Cotilleo, Percepción, Lengua secreta (Jerga gremial, XIII), Hablar idioma (Reikspiel), Movimiento silencioso, Oficio (Arcabucero o Armero)

Talentos: ¡A correr!, Muy fuerte, Intelectual, Callejeo

Armadura: Justillo de cuero

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Porra)

Enseres: Herramientas de oficio, conjunto de ropa resistente, 1d10 co (“confiscadas” a Burgués)

Estos hombres y mujeres trabajadores trabajan duro en las fundiciones en condiciones de trabajo horribles. La paga es relativamente buena, por lo que siempre hay una oferta de nuevos trabajadores. Son gente sucia cubierta de sudor y mugre; sus delantales y túnicas están manchados de hollín y sangre. Pero también son gente dura, orgullosa de cada mancha.

El Profeta Manchado de Hollín representa la esperanza y la libertad de la tiranía de la clase Mercader para estas personas. Son personas sencillas que han tenido suficiente y quieren afectar el cambio. Están hipnotizados por el fuerte carisma personal de su enigmático líder que, a sus ojos, no puede hacer nada malo.

El Profeta Manchado de Hollín

Profesión: Líder de XIII, elegido de Demonio (Profeta-Demagogo)

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
55	45	35	50	50	48	40	50
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	3	5	4	0	0	1

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Charlatanería, Carisma +20%, Mando +20%, Disfraz, Esquivar, Cotilleo, Intimidar, Sentir magia, Supervivencia, Percepción, Leer/Escribir, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Armero, Arcabucero)

Talentos: Callejeo, Orador experto, Don de gentes, Pelea callejera

Armadura: Túnicas

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Colmillo Rúnico 13º, (Arma de mano, Rápida, Perforante)

Enseres: Túnicas marrones, XIII, Fundición en ruinas

El profeta Manchado de Hollín. Nacido del Fuego. El Colmillo Rúnico 13º. El joven líder de XIII es conocido por muchos nombres. Hace apenas un año, era solo un joven aprendiz sin experiencia que trabajaba en el proyecto Barco de Tierra en la fundición Geldman & Zachs. Ese fatídico día estaban haciendo una prueba y, una vez más, la máquina de vapor se averió. Siendo ágil y delgado, se le ordenó subir al andamio para ver qué había salido mal. Sin previo aviso, la caldera explotó en una enorme bola de fuego. Docenas de hombres murieron instantáneamente y otros veinte sufrieron horribles quemaduras.

En cierto modo, se podría decir que el joven aprendiz también murió. Nadie recuerda su nombre. Es como si dejara de ser; y nació el Profeta Manchado de Hollín. Tal vez las estrellas estaban alineadas correctamente;

o tal vez fue el trabajo que se estaba haciendo sobre la Gran Ecuación; o tal vez fue el destino. El hecho es que el joven fue salvado y transformado por la voluntad de Pyrenzhia. Ella protegió al joven y le dio un nuevo aliento. Ella lo convirtió en el Nacido del Fuego.

Al ser tocado por la Reina Demonio Slaaneshi, el Profeta recibió sus bendiciones. Es un líder muy, muy carismático y la gente se siente atraída por él como las polillas al brillo. Es un orador poderoso e impulsado por un innegable sentido de propósito. Y ese propósito es atacar a la clase de Mercaderes venales y codiciosos. Por supuesto, nadie sabe, ni siquiera el propio Profeta, que Pyrenzhia tiene planes para el joven (no tiene control directo sobre él, pero lo afecta a través de sueños y visiones).

El Profeta Manchado de Hollín es sorprendentemente tranquilo y de voz suave. Pero cuando habla o actúa, es como si lo impulsara un fuego interno que quemará todo a su paso. El rostro del joven presenta cicatrices severas de la explosión, pero sus ojos arden con determinación y deseo. Está vestido con una combinación de ropa de trabajadores, una bufanda y una capa marrón con capucha. Sus manos quemadas están envueltas en vendas manchadas de hollín. Lleva una simple espada de madera: el Colmillo Rúnico 13º. La hoja está ennegrecida por el fuego y grabada con imágenes. El Profeta cree que hizo el grabado, pero nunca recuerda haberlo hecho. Sea como fuere, las imágenes parecen guiarlo como unos esotéricos augurios.

Salitreros

Profesión: Salitreros

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
45	45	40	40	42	38	35	33
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Pólvora), Sabiduría popular (El Imperio), Esconderse, Intimidar, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Buscar, Lengua secreta (Jerga gremial), Código secreto (Salitreros), Seguimiento, Movimiento silencioso, Oficio (Pólvora)

Talentos: Pistolero experto, Especialista en armas (Pólvora), Golpe letal, Disparo certero

Armadura: Chaqueta de cuero

PA: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada), pistola (10 disparos), daga

Enseres: Túnica y capucha negras, herramientas del oficio (pólvora), monedero con 1d10 + 2 *co*, copia de *Liber Ignium*

La Tormenta del Caos significó que los ejércitos del Emperador necesitaban más armas y Nuln estaba más que feliz de proporcionárselas. Una vez que terminó la guerra, la ciudad se convirtió en uno de los “ganadores” de la guerra, habiendo ganado una fortuna en la construcción de tanques de vapor, cañones y cañones de voleana.

Todo esto significaba que la pólvora se había convertido en la sangre vital de Nuln. Y con ello, los Salitreros se habían convertido de repente en un grupo muy poderoso e influyente. Sin escrúpulos y corruptos incluso antes de la guerra, ahora son como una policía secreta con muy pocas limitaciones a su poder. Y los Salitreros no rehúyen explotar ese poder.

Los Salitreros van todos vestidos con túnicas y capuchas sencillas de color negro (el color de Nuln). Están armados con espadas y pistolas. Además, como insignia de su cargo, cada Salitrero tiene un libro

encadenado a su cinturón llamado *Liber Ignium*. Es una colección de recetas de pólvora y otros secretos comerciales y sirve como insignia del oficio.

Salitrero Píromante

Profesión: Hechicero Brillante-Alquimista

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
30	30	29	35	41	45	48	32
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	2	3	4	2	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Magia, Pólvora), Canalización, Sabiduría popular (El Imperio), Intimidar, Cotilleo, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Código secreto (Salitreros), Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Clásico)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber arcano (Fuego), Manos rápidas, Magia pueril (Arcana), Intelectual

Armadura: Ninguna

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Daga

Enseres: Copia de *Liber Ignium*, Grimorio, Ingredientes (Bola de azufre, 3 cerillas), Monedero con 3d10 + 5 *co*, Herramientas de oficio (Alquimista, Pólvora), material de escritura

La clave del poder de los Salitreros es su conocimiento y experiencia en los secretos esotéricos de la creación de pólvora. Estos secretos están recogidos en el *Liber Ignium*, un libro que cada Salitrero lleva consigo. Este conocimiento es fomentado y ampliado por Hechiceros-Alquimistas al servicio de la organización. Estos tres magos Brillantes ocupan un lugar destacado dentro de la jerarquía no estructurada de los Salitreros.

Los magos básicamente han cortado todas sus conexiones con su Orden, lo que no agrada a sus maestros en Altdorf. En consecuencia, a diferencia de sus antiguos hermanos, los Hechiceros-Alquimistas visten túnicas negras en lugar de su jefe actual.

Profesor Hausdorff

Profesión: Profesor de matemáticas (Erudito, exingeniero)

Raza: Humano (Mutante)

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
23	22	29	25	30	65	50	38
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	2	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Ingeniería, Ciencias) +20%, Sabiduría popular (El Imperio, Enanos), Carisma, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel), Oficio (Arcabucero)

Talentos: Sangre fría, Etiqueta, Don de gentes, Intelectual, Genio aritmético, Especialista en armas (Ingeniería)

Mutación: Brazo tentaculado (brazo izquierdo): +5% a tiradas de presa

Armadura: Ninguna

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Ninguna

Enseres: Túnica de la facultad de ingeniería, anteojos, material de escritura, barras de carbón, estuche de pergaminos con notas garabateadas, Departamento de Matemáticas

Profesor de Matemáticas en la Escuela de Ingeniería de Nuln. Su destino es trágico. Primero, fue manipulado por Los Guías para presionar y construir los seis campanarios. Luego, fue seducido por la Gran Ecuación que le presentó Bhakrak el Ennegrecido. El acertijo matemático se convirtió en su obsesión en la medida en que envolvió toda su vida. Se convirtió en un recluso que se encerró en el Departamento de Matemáticas, encontrándose solo con un círculo interno de sus alumnos más talentosos.

Finalmente, Bhakrak resolvió la Ecuación con la ayuda del Profesor. El hechicero Dawi Zharr realizó un ritual

con el profesor y sus alumnos presentes y, sin saberlo, inició el proceso que liberará a Pyrenzhia. Ashbringers, Diablillas ligadas a la voluntad de Pyrenzhia, aparecieron y mataron a los estudiantes. El profesor huyó de regreso a su torre.

Delgado y desgastado, Hausdorff es un hombre exhausto y quebrantado. Profundizar demasiado en los misterios de la Gran Ecuación le ganó una mutación: una masa retorcida de tentáculos de color azul púrpura donde solía estar su mano izquierda.

CAPÍTULO III

Aleksandra Korikovna

Profesión: Bruja de hielo (Cónsul)

Raza: Humano (Kislevita)

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
35	30	31	45	42	58	70	50
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	4	4	3	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Magia), Canalización, Mando, Sabiduría popular (Kislev, El Imperio), Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Kisleviano, Reikspiel)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Manos rápidas, Magia menor (Armadura de Aethyr, Arma bendita), Meditación, Magia pueril (Hielo), Witch Lore (Hielo)*
*ver *Realm of the Ice Queen* (si no tienes acceso a ello usa *Saber del Fuego* y cambia las descripciones)

Armadura: Túnicas mágicas

PA: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1

Armas: Daga

Enseres: Ropa de invierno de la mejor calidad, mansión, acceso a 1500 *co* de riqueza

Aleksandra Korikovna es cónsul de la Reina de Hielo de Kislev en Nuln. Aleksandra también es una bruja de hielo. Es una mujer alta y hermosa cuyo cabello rubio, casi blanco, brilla como si estuviera lleno de pequeñas gotas de hielo. Sus penetrantes ojos azules y sus cejas arqueadas le dan una mirada severa. Se presenta como una persona fría y distante que es muy cortés, pero carece de calidez y amabilidad reales.

Marienne Mithaliel

Profesión: Embajador

Raza: Elfo

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
37	42	33	26	45	45	40	38
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	2	5	0	0	0

Habilidades: Carisma, Sabiduría popular (El Imperio, Elfos), Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Reikspiel, Eltharin), Movimiento silencioso Oficio (Mercader)

Talentos: Negociador

Armadura: Chaqueta de cuero

PA: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (espada élfica), daga

Enseres: Ropa élfica de buena calidad, monedero con 20 *co*, material de escritura, copias de acuerdos comerciales

Marienne, una Elfa relativamente joven, ha vivido la mayor parte de su vida en el Barrio Élfico de Nuln. Probablemente esté tan acostumbrada a tratar con humanos como los elfos. Aun así, puede parecer normal un minuto para parecer completamente ajena e incomprensible al siguiente.

Es muy conocida entre los mercaderes y burgueses de la ciudad, habiendo negociado tratos con ellos muchas veces. Incluso conoció a la Condesa una vez, aunque muy brevemente (Ella elogió su vestido). Hace poco, los Elfos de Nuln han notado más tensión en sus tratos con los humanos.

El exótico aspecto élfico de Marienne llama mucho la atención en Nuln. Tiene el cabello largo y negro atado en finas trenzas, y sus ojos verdes almendrados brillan con una curiosidad casi infantil.

Capitán Wolfgang “Wolf” Glaubrecht

Profesión: Capitán de barco de tierra
(excontrabandista, ex segundo de a bordo)

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
50	42	40	40	42	38	38	46
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Mando, Sabiduría popular (El Imperio, El Reik, Organizaciones criminales), Esquivar, Conducir (Barco de tierra) +20%, Tasar, Cotilleo, Orientación, Percepción, Leer/Escribir, Remar, Navegar, Lengua secreta (Jerga de ladrón), Buscar, Movimiento silencioso, Nadar, Oficio (Calafate)

Talentos: Negociador, Orientación, Viajero curtido, Especialista en armas (Pólvora), Cortés

Armadura: Chaqueta de cuero

PA: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1

Armas: Arma de mano, daga, pistola personalizada con 10 disparos (BF 5; Alcance 4/8, Impactante, Poco fiable)

Enseres: Catalejo, el *Emmanuelle* + tripulación, hucha con 68 *co*, varios mapas de carreteras y ríos

Robustamente guapo, ingenioso y con un sentido del humor autocrítico, Wolfgang es el pícaro cortés por excelencia. Hijo de un barquero de río, “Wolf” ha vivido y trabajado en barcos desde que tiene memoria. Cuando tenía veinte años, probó suerte en el contrabando y era relativamente bueno en eso. Fue entonces cuando pudo forjar amistades y conexiones con el inframundo alrededor de Wissenland y Reikland (ha oído hablar del Pez León del Reik, pero, por suerte, no se ha cruzado con ellos). Al final, los rifirrafes con la ley y el miedo constante a ser apuñalado por la espalda lo convenció de abandonar la vida del crimen.

Wolfgang continuó trabajando en barcasas fluviales como primer oficial y luego como capitán. Hizo viajes rentables tanto a Marienburgo como a Tilea, hasta que tuvo suficiente dinero para pagar un barco propio. En uno de estos viajes encontró a Hrug el Ogro de pie sobre una roca en medio del Reik. Resultó que

encontró un amigo en la enorme bestia y han viajado juntos desde entonces.

Inmediatamente, cuando Wolfgang se enteró de la oportunidad de comprar un Barco de Tierra dañado e inacabado, sintió que ese era su barco. La verdad es que conocía el Reik como la palma de su mano y llevaba tiempo buscando nuevos retos, nuevas aventuras en las que embarcarse. Pagó un pago inicial a los mercaderes y llamó al barco *Emmanuelle*. Por suerte, y Wolfgang cree firmemente en la suerte, se encontró con Ugrim y convenció al enano para que reparara la máquina de vapor del barco. Tenía barco y una tripulación. Ahora necesitaba un lugar adonde ir...

Aunque Wolfgang es abierto y sociable, guarda sus verdaderos sentimientos para él y le resulta difícil hablar de temas personales. También puede ser bastante orgulloso, rozando la obstinación, a veces.

Wolfgang viste una larga chaqueta de cuero verde oscuro sobre un jubón bordado azul oscuro. Varios cintos se entrecruzan en su pecho y llevan bolsas de munición, un catalejo, cuernos de pólvora y cintas de oración. Su pistola hecha a medida parece un pez bostezando. Hay una oración mananita grabada en su hoja.

Ugrim Fireforge

Profesión: Ingeniero (exminero)

Raza: Enano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
49	53	38	46	20	48	35	21
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	17	3	4	3	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Ingeniería, Ciencia), Sabiduría popular (El Reik, Enanos), Conducir (Barco de Tierra), Percepción, Leer/Escribir, Escalar, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Oficio (Máquinas de vapor (I)) +10%, Oficio (Minero)

Talentos: Orientación, Pistolero experto, Especialista en armas (Ingeniería), Muy resistente

Armadura: Justillo de cuero, camisote de malla, gorro de cuero

PA: Cabeza 1, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Arma de mano (llave inglesa grande)

Enseres: Material de ingeniería, 6 picas de hierro, engranajes y ruedas dentadas varias, cinturón de herramientas, gafas de protección

Ugrim proviene de Karak Hirn. Trabajó como minero hasta que decidió perseguir su verdadera pasión en la ingeniería. Los Wissenlandeses también minan las montañas, y Ugrim a menudo entraba en contacto con los mineros humanos y se llevaba bastante bien con ellos. Siempre ha tenido una habilidad especial para jugar con aparatos mecánicos y, a menudo, se le pedía que arreglara esto o aquello en el asentamiento humano. Finalmente, llegó a verse a sí mismo como una figura similar a un hermano mayor para los jóvenes torpes.

Ugrim no dice cuál fue el incidente que lo llevó a dejar a sus hermanos y viajar a tierras humanas. Viajó por ahí, haciendo extraños trabajos de ingeniería aquí y allá, hasta que se topó con el Capitán Glaubrecht. El Enano salvó a Wolfgang de una fuerte paliza a manos de sus rivales y desde entonces han sido compañeros. El emprendedor Capitán se había enterado de una nueva posibilidad de negocio y convenció al Ingeniero para que se uniera. La tentación de hacer funcionar algo tan ambicioso y loco como un Barco de Tierra era demasiado difícil de resistir. Y se ha convertido en un genio en la interpretación de las singularidades de la máquina. Glaubrecht confía plenamente en Ugrim y lo considera una especie de figura paterna.

La barba con mechas grises de Ugrim a menudo se guarda debajo del cinturón por razones de seguridad. Un par de gafas se levanta sobre su frente. Sus manos están perpetuamente sucias de hollín y grasa.

Hrug

Profesión: Mercenario

Raza: Ogro

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
35	29	47	45	24	24	35	20
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	24	4	4	6	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (Ogros), Consumir alcohol, Jugar, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Grumbarth, Reikspiel)

Talentos: Desarmar, Intrépido, Temible, Especialista en armas (A 2 manos, ingeniería), Pelea callejera, Golpe poderoso

Armadura: Placas en la barriga

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Cañón Sueltafogos^{vii} (Experimental, Impactante y Lento en cuerpo a cuerpo)

Nota: *WJdR en realidad no da reglas para dispararle a la gente con cañones. Es un arma que sirve mejor con una descripción narrativa del daño. Sin embargo, hay ocasiones en las que necesitas algo de mecánica. A efectos de disparar a los PNJs, una tirada de **Agilidad fallida** significa la muerte. Contra edificios y vehículos, siempre ataca con Fuerza 12 y Recarga 6. Los ataques contra PNJs designados siempre deben tener una resolución narrativa.*

Como todos los de su especie, Hrug es una figura imponente. Es grande y fornido, con rasgos brutales. Su pelo largo, negro y grasiento está atado en una cola de caballo. Un gran escudo redondo con una cara sonriente está atado con correas de cuero alrededor de su cintura. Sirve como armadura, protegiendo el vientre del Ogro, su parte más vital del cuerpo.

Mercenario de toda la vida, Hrug ha luchado en muchas batallas en el Viejo Mundo. Una vez, una batalla en el Reik terminó con el Ogro como único superviviente y varado en una pequeña roca en medio del río. El Capitán Glaubrecht se encontró con la desafortunada criatura (no puede nadar) y salvó a Hrug de su situación. El Ogro ha sido su leal guardaespaldas y tripulante desde entonces. Glaubrecht sospecha que Hrug siente que tiene una especie de deuda de vida con él, pero los breves gruñidos de la bestia no arrojan mucha luz sobre el asunto.

Hrug protege ferozmente a todos los miembros de la tripulación del *Emmanuelle*. Sus días consisten principalmente en cargar cosas o comerlas.

El Emmanuelle

Vehículo: Barco de Tierra clase Marienburgo

Características del Baro de Tierra		
M	BR	H
4	8	100

Las ruedas delanteras tienen 12 Heridas y las traseras 20 Heridas. Una vez que se pierde una rueda, el Barco de Tierra se detiene. El Piloto debe hacer una tirada de **Conducir (Barco de Tierra)**. Si falla por tres niveles o más, consulta la *Tabla de Calamidades de Barcos de Tierra* a continuación.

El Barco de Tierra puede contener 15.000 unidades de Carga. Solo necesita una tripulación de 3 para moverse y puede transportar hasta 20 personas.

Hay dos camarotes; uno en el castillo de popa y otro en el de proa. El camarote del capitán se encuentra en el castillo de popa. La habitación de Wolfgang se encuentra en un perpetuo estado de caos organizado. Las mesas están cubiertas con mapas de carreteras y ríos. Las listas de los encargados del peaje y las sumas de los sobornos están clavadas en las paredes. También hay una colección bastante extensa de vinos tintos Tileanos (Wolfgang tiene una historia para cada uno). El otro camarote está reservado para pasajeros.

La tripulación duerme en la bodega de carga. La cocina también está bajo cubierta. Gran parte de la bodega de carga está reservada para el carbón para alimentar la máquina de vapor.

Combate de Barcos de Tierra

Armas:

Trabuco pesado montado en la proa:

Daño 5; Alcance 16/-; Recarga 3 Completas; Metralla, Poco fiable

2 trabucos montados en pernos a cada lado

Daño: 3; Alcance 16/-; Recarga 3 Completas; Metralla, Poco fiable

Además, Hrug lleva un cañón Sueltafogos (ver Hrug arriba).

Embestida: un fallo en una tirada de **Agilidad** para Esquivar la nave que embiste da como resultado un final gráfico desagradable. Embestir un vehículo a toda velocidad requiere una tirada exitosa de **Conducir (Barco de Tierra)** y causa Daño 20 + 1d10, y el barco mismo sufre Daño 10 + 1d10.

Localizaciones de Impacto de Barcos de Tierra

Tira 1d10 para determinar una localización de impacto para cualquier ataque a distancia o mágico realizado contra un Barco de Tierra en movimiento.

1-3 Miembro de la tripulación expuesto
4-8 Casco
9-10 Máquina de vapor

Cada vez que el piloto realiza una maniobra que no sea reducir la velocidad o seguir recto, debe usar media acción para realizar una tirada de **Conducir (Barco de Tierra)** (la situación puede requerir modificadores). Si falla, todos a bordo deben hacer una tirada de **Agilidad** para mantenerse en pie. Una tirada de **Agilidad** fallida significa que ha perdido el equilibrio y debe usar media acción para recuperarlo.

Si el Barco de Tierra se está moviendo rápido o maniobrando, cada asalto un personaje gastaría media acción para moverse, el personaje debe hacer una tirada de **Agilidad** con la dificultad determinada por las circunstancias. El fracaso hace que el personaje pierda el equilibrio y se caiga.

Si un personaje está cerca del borde de la embarcación cuando pierde el equilibrio, debe hacer una tirada de **Fuerza** o caer por la borda. El personaje cae y recibe el daño apropiado según la distancia caída (ver *Salto vertical y caídas WJdR pág. 138* para más detalles), causando +1 Herida por caerse de un vehículo en movimiento.

Estas reglas son una modificación de las Reglas de combate de vehículos del Arsenal del Viejo Mundo. Recuerda, no quieres convertir los combates en festivales de tiradas: ¡la emoción y las necesidades narrativas siempre deben ser lo primero!

Tabla de Calamidades de Barcos de Tierra

Cada vez que la máquina de vapor sufre daños o el piloto falla una tirada de **Conducir (Barco de Tierra)** por tres niveles o más, el operador de la máquina de

vapor (Urgrim tiene +20 %) debe realizar una tirada de **Inteligencia**: un fallo significa una tirada en la tabla a continuación.

1 ¡Abandonen el barco! Con un espantoso crujido, los ejes principales se rompen, los mástiles se hacen añicos y las ruedas son aplastadas, arrojando el barco al suelo sin ceremonias en un choque tremendo. El Barco de Tierra está en el suelo, recibe Daño 3d10 y requiere varios días de reparaciones. Todos a bordo deben tener éxito en una tirada de **Fuerza** o recibir daño por caída.

2-5 Arrrrgh! La caldera produce un efecto indeseado, lo que hace que el Barco de Tierra se lance hacia adelante. El barco sufre 2d10 Heridas.

6-9 ¡Todas las Manos al Timón! El Barco de Tierra gira peligrosamente fuera de control. Tira 1d10: 1-3 el Barco se desvía a la izquierda; 4-6 gira bruscamente a la derecha, 7-8 hace un cambio de sentido repentino, 9-10 la tripulación logra echar el ancla de emergencia y el barco se detiene. Si golpea algo, el barco recibe daño en función de lo que golpeó.

10 ¡Boom! Entre la explosión de la caldera sobre presurizada y la detonación del polvorín, el Barco de Tierra crea una espectacular bola de fuego. Todos a bordo reciben un Impacto de Daño 6, una tirada de **Agilidad** exitosa lo reduce a un Impacto de Fuerza 3. El Barco recibe Daño 5d10 y requiere días de reparación.

Esta tabla se basa en el gráfico de Tamurkhan: Throne of Chaos de Forge World.

Reparación de daño: Como regla general se necesita 1 co para reparar 1 Herida. Se tarda 1 día en reparar 5 Heridas.

KABOUTERMANNEKE

Los marineros de todo el Viejo Mundo creen que los espíritus llamados Kaboutermannekes habitan en los mascarones de proa de los barcos. Se supone que Kaboutermanneke protege el barco de enfermedades, rocas, tormentas y vientos peligrosos.

Cuando un barco se hunde, su Kaboutermanneke guía las almas de los marineros al Jardín de Morr. Hundirse sin un Kaboutermanneke condena el alma de los marineros a aparecerse en el mar para siempre.

A veces, cuando han echado el ancla y todos están dormidos, "Wolf" coge una botella de Tinto Tileano y baja a hablar de sus sentimientos y preocupaciones con el mascarón de proa del barco.

CAPÍTULO IV

Rosalía Schultz

Profesión: Abogada

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
26	24	26	29	36	46	46	42
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	2	2	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Leyes) +20%, Sabiduría académica (Heráldica), Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Negociador, Etiqueta, Don de gentes, Cortés

Armadura: Ninguna

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Daga

Enseres: Ropas de excelente artesanía (abogado), ropas de viaje de artesanía, monedero con 100 co en monedas y gemas, material de escritura, varios libros y estuches de pergaminos llenos de documentos legales, símbolo de Verena

Rosalía Schultz, la primera mujer en graduarse del Colegio de Abogados de Nuln. La propia condesa confía en ella para que planee las legalidades de la separación de Nuln de Wissenland. A los ojos de muchos, es un escándalo viviente y ambulante y las malas lenguas insinúan una connivencia con los Poderes Ruinosos.

La Condesa asignó a Rosalía a su tarea actual desde el Colegio de Abogados donde era profesora. Es un tremendo honor, que también le valió una gran cantidad de nuevos enemigos. Sin embargo, Emmanuelle parece tener plena fe en sus habilidades.

Rosalía es una mujer con estilo, siempre acicalada y vestida de la mejor manera. Pero su verdadero encanto proviene de un aura de creencia resuelta en sí misma y en sus habilidades. Es refinada, pero no ensimismada. A veces, puede ser un poco altiva.

Oswald von Brunkhorst

Profesión: Señor noble

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
40	31	31	29	34	39	40	45
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	2	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Heráldica), Carisma, Mando, Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Hablar idioma (Reikspiel, Khazalid)

Talentos: Sangre fría, Etiqueta, Don de gentes, Intelectual, Especialista en armas (Esgrima)

Armadura: Ninguna

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Ninguna

Enseres: Ropas de la mejor artesanía, mansión y todo lo que hay en ella

Oswald von Brunkhorst es un hombre corpulento cuya familia ha hecho su fortuna extrayendo plata. Tiene una tendencia a hablar más fuerte de lo que requiere la situación y es bastante directo con sus palabras. El cabello fino y la barba escasa de Von Brunkhorst pueden darle un aspecto un poco desaliñado, pero sus ojos fríos y crueles traicionan al oportunista astuto que lleva dentro. Von Brunkhorst está vestido con costosas sedas bretonianas con volantes. Sabe que hay una amenaza contra su vida, pero no se lo toma en serio. Es un conocedor de xilografías pornográficas.

Angelica Rhombert

Profesión: Diletante, sectaria de Slaanesh

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
28	26	26	30	43	39	31	45
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	3	4	0	2	0

Habilidades: Sabiduría académica (Artes, Demonología), Charlatanería, Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Lengua secreta (Sectario), Hablar idioma (Reikspiel, Kislevita), Oficio (Artista)

Talentos: Etiqueta, Sentidos desarrollados, Resistencia a venenos

Armadura: Ninguna

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Daga de hoja ondulada

Enseres: Vestido azul de buena artesanía, joyas por valor de 25 co, vial pequeño de afrodisíaco, invitación a la fiesta

Hija de un prometedor burgués de Wissenburg, Angelica Rhombert es invitada constantemente a fiestas como la de esta noche. Fue en una de ellas que una fascinante mujer se acercó a la aburrida Diletante y la introdujo en todo un nuevo mundo de sensaciones y tentaciones. Es sectaria de Slaanesh desde entonces.

La secta Magus apreció su fácil acceso a los eventos de la alta sociedad y rápidamente notó la habilidad de la niña para reclutar nuevos miembros. Angelica se convirtió rápidamente en una “dulce trampa” para *Los Guardianes del Trono de Terciopelo*. Esta noche, está aquí para reclutar nuevos miembros. La secta ha estado pendiente de von Brunkhorst durante algún tiempo. Y persisten rumores interesantes sobre cierta colección de “arte” en su sótano.

Angélica es una mujer joven y llamativa con cabello rubio como una cascada y ojos marrones cálidos y acogedores. Sin embargo, el uso excesivo de sustancias ilegales claramente está comenzando a dejar huella. El vestido azul que usa para la fiesta complementa muy bien su voluptuosa figura.

Hugo Haefner

Profesión: Artesano (tallista)

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
29	28	26	32	32	33	36	27
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	3	3	0	0	0

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

Talentos: Negociador, Intelectual

Armadura: Ninguna

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma improvisada (bastón delgado, BF – 4)

Enseres: Túnica simple, herramientas de oficio

Hugo Haefner es un artesano muy conocido y respetado en Wissenburg. Su habilidad para tallar madera es legendaria y buscada. Además de sus pedidos habituales, Hugo también atiende a una pequeña y selecta clientela con gusto por las xilografías pornográficas. Estas son, por supuesto, ilegales. Así que, esa parte de su negocio es muy secreta y muy lucrativa.

Von Brunkhorst decidió no pagar por un conjunto de grabados en madera con la condesa Emmanuelle. Haefner está aquí para conseguir su dinero.

Hugo está encorvado como un árbol nudoso. Su cabello blanco está cayendo rápidamente y su ojo derecho está ciego.

Dora, Hija de Hugo Haefner

Profesión: Artista

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
29	39	26	30	36	33	28	36
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Tasar, Cotilleo, Percepción, Actuar (Bailarín, Lanzador de cuchillos), Prestidigitación, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: ¡A correr!, Desenvainado rápido, Contorsionista, Certero

Armadura: Ninguna

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Cuchillos arrojadizos (4)

Enseres: Traje de bailarina azul, castañuelas de madera

La hija de Hugo Haefner no es ni la mitad de bailarina que de lanzadora de cuchillos. Sin embargo, Dora es una artista apasionada. La niña picada de viruela está aquí para ayudar a su padre a conseguir su dinero.

Asesino Druchii

Profesión: Asesino (Pez León del Reik)

Raza: Elfo oscuro

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
55	54	40	36	58	38	36	30
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	3	5	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Sabiduría popular (El Imperio, Elfos), Disfraz, Esquivar, Cotilleo, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Remar, Seguimiento, Movimiento silencioso, Escalar, Buscar, Lengua secreta (jerga de ladrones), Hablar idioma (Eltharin, Reikspiel), Nadar, Tortura

Talentos: Ambidiestro, Sangre fría, Vista excelente, Parada veloz, Reflejos rápidos, Visión nocturna, Resistencia a venenos, Especialista en armas (ballesta)

Armadura: Armadura de cuero completa, capa de dragón marino

PA: Cabeza 2, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 1

Armas: Dos armas de mano, ballesta de repetición

Enseres: Nota con la Foto de Rosalía, vial de Loto Negro

Ella es una Druchii típica con piel pálida, rasgos crueles y ojos implacables.

Thyrus Thornroot

Profesión: Líder de los Salitreros, Envenenador, Catador de comida

Raza: Halfling

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
37	49	31	45	61	57	55	52
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Pólvora), Escondarse, Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Esquivar, Tasar, Rastrear, Cotilleo +20%, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Preparar venenos +20%, Leer/Escribir, Seguimiento, Movimiento silencioso, Buscar, Lengua secreta (Jerga gremial), Código secreto (Salitreros), Hablar idioma (Reikspiel), Movimiento silencioso, Oficio (Pólvora), Oficio (Envenenador) +20%

Talentos: Pistolero experto, Resistencia a enfermedades, Resistencia a venenos, Resistencia al caos, Intrigante, Sexto sentido, Especialista en armas (Pólvora), Golpe letal, Pericia subterránea, Muy resistente, Especialista en armas (Ballesta)

Armadura: Chaqueta de cuero

PA: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo1, Piernas 0

Armas: Pistola (10 disparos), daga (envenenada con Loto Negro)

Enseres: Amuleto de cobre tres veces bendecido (+20 % de resistencia al veneno, -1 a todo el daño recibido), copia de *Liber Ignium*, vial de loto negro, vial de esmeralda en polvo (20 % de probabilidad de neutralizar venenos), jubón negro simple (la mejor artesanía, regalo de la Condesa), Palomas Mensajeras

Después de la Tormenta del Caos, Thyrus Thornroot se enfrentó a las ruinas de Wolfenburgo como miembro de un grupo especial de Halflings y Enanos asignados a limpiar mutantes y otras criaturas del Caos de las ruinas demasiado grandes para que los hombres pudieran entrar. Jugó un juego letal del gato y el ratón con cosas horribles en lugares peligrosos, pero logró sobrevivir. Aun así, las cosas que vio durante esos días oscuros y sangrientos lo persiguen hasta el día de hoy.

Thyrus aprendió una importante lección en Wolfenburgo: no puedes confiar en nadie más que en ti mismo. Después de la guerra, terminó en Nuln y encontró trabajo con los Salitreros. Se sintió como en casa con la política interna de la organización y los juegos de poder. No había una jerarquía o estructura real, por lo que podías labrarte una posición fuerte poniéndote del lado de las personas adecuadas y sabiendo cuándo apuñalarlas por la espalda.

La guerra trajo riqueza a Nuln y la pólvora se convirtió en un recurso valioso. Los Salitreros se convirtieron de repente en un grupo muy poderoso e influyente. Sin escrúpulos y corruptos incluso antes de la guerra, ahora son similares a una policía secreta con muy pocas limitaciones a su poder.

Thornroot y los tres Hechiceros-Alquimistas acordaron que se necesitaba más estructura y se hicieron cargo de la organización. Se sugirió que Thornroot ocuparía un puesto como catador personal de alimentos de la Condesa, un puesto con vacantes regulares. De esta manera estaría al tanto de información importante y del funcionamiento de la política de la corte.

Pero como había aprendido Thyrus, solo confía en ti mismo. Usando favores y amenazas, reclutó a una red de sirvientes y cocineros Halflings para que le proporcionaran rumores y cotilleos. Pronto, se encontró como el gobernante de facto de los Salitreros. Cuanto más se sumerge el Halfling en estos juegos de capa y espada, más vivo e influyente se siente, y más poder anhela.

Thyrus Thornroot es inusualmente delgado y musculoso para un Halfling. Tiene ojos atentos. Lleva un jubón negro sencillo pero caro, regalo de la condesa.

Samael Mortengeist

Profesión: Hechicero adepto (Umbramante)

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
26	31	26	31	41	50	50	40
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	2	3	4	2	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Magia), Canalización, Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Seguimiento, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber arcano (Sombras), Magia menor (Armadura de Aethyr), Proyectil infalible, Magia pueril (Arcana), Sexto sentido

Especial:

Marca Arcana - Parpadeo: La luz parece incómoda en presencia del Umbramante. Las velas parpadean, las linternas se atenúan y el fuego arde bajo cuando él está cerca.

Armadura: Ninguna

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (espada), daga, báculo (BF – 2, defensiva, contundente)

Enseres: Capa y túnicas resistentes de calidad media, monedero con 20 *co*, material de escritura, libreta, relicario

La mayor parte de la lucha durante el último conflicto se llevó a cabo en el norte. Pero los rizados de la guerra

se extienden por todas partes. Una guerra encubierta entre Umbramantes y sectarios del Caos se libró tan al sur como Altdorf y Nuln. Para Samael Mortengeist, la guerra se libró en las guaridas ocultas y los callejones oscuros de Nuln y Wissenburg contra los agentes de los Poderes Ruinosos.

Terminada la guerra, fue invitado, junto con otros veteranos, al Gran Palacio donde la propia Condesa les extendió el agradecimiento de la ciudad por su sacrificio. Para Samael ese deber había sido aún más personal.

Verás, Samael está profunda y perdidamente enamorado de Emmanuelle von Liebwitz. Sabe que su amor no es correspondido y que no hay ninguna posibilidad real de que terminen juntos (ella ni siquiera sabe quién es él), pero él sigue esperando contra toda esperanza.

Mortengeist ha continuado patrullando Wissenland, buscando cultos del Caos y ayudando ocasionalmente a los Cazadores de Brujas. Conoce a Rosalia Schultz desde mucho antes de la guerra. Entonces, cuando ella lo contactó y compartió sus sospechas, inmediatamente se ofreció a ayudar (para proteger a la Condesa). Samael no sabe de la participación de Hexenstern y viceversa.

El Umbramante viste túnicas grises y una capa voluminosa. Una capucha profunda y un pañuelo gris oscuro cubren su rostro. Es delgado y está acostumbrado a las dificultades de los viajes. La luz parece incómoda en presencia del Umbramante. Las velas parpadean, las linternas se atenúan y el fuego arde bajo cuando él está cerca.

Samael es bastante introvertido y parece llevar el peso del mundo sobre sus hombros. Lleva consigo en todo momento un relicario con un pequeño relieve de la Condesa.

CAPÍTULO V

Otto Vogel

Profesión: Cazarrecompensas

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
37	48	42	30	36	32	40	27
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Rastrear, Supervivencia, Percepción, Buscar, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Ambidiestro, Errante, Especialista en armas (Presa), Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Muy fuerte

Armadura: Justillo de cuero, Cota de malla con mangas

PA: Cabeza 0, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Arma de mano (espada), daga, ballesta (10 virotes), red

Enseres: Grilletes, 10 metros de cuerda, 20 co

Siendo un representante típico de su profesión, Otto es astuto y persistente como un perro hambriento. Brusco y descuidado, es un hombre de pocas palabras.

Fanáticos

Profesión: Fanático

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
35	35	40	42	31	28	34	29
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	4	4	4	0	2	0

Habilidades: Sabiduría académica (Teología), Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Intimidar, Leer/Escribir

Talentos: Muy fuerte, Recio, Don de gentes, Especialista en armas (Mangual)

Armadura: Chaqueta de cuero

PA: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Mangual (BF + 1, A dos manos, Impactante, Agotadora) o arma de mano (Porra)

Enseres: Gato de nueve colas para auto flagelación, libro de oraciones

Estos fanáticos son devotos seguidores de Verena que creen que su dios está haciendo su obra sagrada a través de las manos ensangrentadas de Luther Sagebrecht. Los fanáticos son inquebrantables en su coraje y están listos para aplicar la venganza de su Dios en cualquier momento. Son completamente leales a Sagebrecht y obedecen voluntariamente todas y cada una de sus órdenes. Su piel está cubierta con tatuajes y cicatrices rituales, y las cintas de oración ondean en sus túnicas andrajosas. Muchos de ellos llevan un enorme libro a la espalda.

Jonas Lochner

Profesión: Contrabandista

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
31	44	30	30	45	45	43	35
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Conducir, Tasar Cotilleo, Regatear, Percepción, Remar, Buscar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Código secreto (Ladrón), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel), Nadar

Talentos: Sangre fría, Callejeo, Imperturbable

Armadura: Chaqueta de cuero

PA: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Porra), daga

Enseres: ropa de artesanía media, pipa y tabaco, 3 co, *El Deseo Olvidado*

Jonas Lochner es un viejo sal endurecido con una docena de años viajando por el Reik a sus espaldas. Ha luchado contra Hundenaves y evadido Guardias fluviales innumerables veces y tiene las cicatrices para probarlo. Jonas tiene un aire de confianza en sí mismo que solo la experiencia puede brindar, y camina con la arrogancia que obtienes al mirar a la muerte a la cara y señalarla con el dedo. Las manos curtidas por la intemperie del Contrabandista están cubiertas de numerosos tatuajes y cicatrices.

Luther Sagebrecht

Profesión: Investigador Vereneano

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
41	41	40	42	51	63	49	49
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	4	0	6	0

Habilidades: Sabiduría académica (Leyes, Teología), Mando, Sabiduría popular (El Imperio), Esconderse, Disfraz, Rastrear, Cotilleo, Intimidar, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Seguimiento, Movimiento silencioso, Prestidigitación, Código secreto (Sectario), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel, Tileano)

Talentos: Intrépido, Amenazador, Don de gentes, Orador experto, Imperturbable

Armadura: Ninguna

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano de buena artesanía (espada)

Especial: El trastorno de Pensamientos venenosos le hace sospechar que todos conspiran contra él.

Enseres: Gato de nueve colas para auto flagelación, libros y pergaminos (cargados por Fanáticos), máscara de búho ornamentada (+10% Percepción, + 10% Intimidación), túnicas de la mejor artesanía

Antiguo venerable azote de los Poderes Ruinosos, Luther Sagebrecht no es más que una sombra de sí mismo. Dos décadas de rastrear textos heréticos y perseguir sectarios han dejado su mente rota y desquiciada. Ve indicios de blasfemia dondequiera que mira y sospecha que todos conspiran contra él. Las imprentas en particular son una conspiración contra Verena que debe ser destruida con fuego.

El Investigador es un hombre de aspecto severo de unos cincuenta años. Tiene cabello gris, barba y cejas pobladas que se asemejan a las de un búho. Sagebrecht siempre va meticulosamente bien vestido con un hábito vereneano y una capa con un cuello de plumas de búho. Cada vez que habla en público o considera necesario imponer un castigo marcial, usa una máscara de búho de madera adornada.

Padre Barthelm

Profesión: Sacerdote de Verena

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
44	41	34	38	38	47	58	54
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	3	4	1	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Leyes, Teología), Canalización, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Sanar, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir +10%, Lengua arcana (Maga), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel)

Talentos: Magia pueril (Divina), Don de gentes, Cortés

Armadura: Ninguna

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano ceremonial (espada)

Enseres: Libro de oraciones, túnicas de buena artesanía, símbolo de Verena, material de escritura, 2 baúles llenos de tomos inapreciables

El padre Barthelm es un hombre diligente y puntual que aprecia las rutinas y que todo vaya bien. La situación actual es un completo anatema para él y un completo shock para su sensibilidad. El Sacerdote siente que todo el control le ha sido arrebatado y que está al borde de su juicio.

El Padre Barthelm detesta la violencia y ha prohibido a los Caballeros recurrir al derramamiento de sangre. Y, hay que admitirlo, quiere que los guerreros estén cerca porque es solo por ellos que los fanáticos aún no han invadido el templo. Pero sabe que es solo cuestión de tiempo antes de que suceda lo inevitable.

El padre Barthelm se parece al sacerdote típico con una tonsura, túnicas verenianas marrones y un símbolo de Verena. Lleva una espada ceremonial, pero es el último recurso. Varias botellas de tinta y plumas cuelgan de su cinturón. Sobre sus hombros cuelgan estuches de pergaminos y varias cintas de oración se sujetan a sus túnicas.

Caballeros del Pergamino (2)

Profesión: Caballero (Verena)

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
57	41	42	45	43	34	41	43
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Heráldica, Religión, Estrategia y tácticas), Criar animales, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Cotilleo, Intimidar, Percepción, Montar, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Etiqueta, Recio, Reflejos rápidos, Especialista en armas (Caballería, Mangual, A dos manos), Golpe poderoso

Armadura: Armadura de placas completa

PA: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5

Armas: Arma de mano (espada), escudo, mayal (BF + 1; A dos manos, Impactante, Agotadora)

Enseres: Símbolo religioso de Verena

Los Caballeros del Pergamino son protectores del conocimiento. Protegen los templos, las bibliotecas y las universidades verenianas salvaguardando los textos sagrados en su interior. Las atrocidades que se están cometiendo en Barrio Papiro representan todo aquello a lo que se oponen los Caballeros.

De hecho, lo único que impide que los Caballeros luchen contra los Fanáticos es su deber jurado de proteger el Templo de Verena y al Padre Barthelm. La armadura de los Caballeros está completamente cubierta de rollos y trozos de pergaminos.

Anton Louis

Profesión: Ingeniero

Raza: Humano (Bretoniano)

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
23	22	29	25	30	31	38	30
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	2	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Ingeniería, Ciencia), Sabiduría popular (Bretonia), Carisma, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Hablar idioma (Bretón, Reikspiel), Oficio (Armero)

Talentos: Intelectual, Especialista en armas (Ingeniería)

Armadura: Ninguna

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Ninguna

Enseres: Herramientas de ingeniero, conjunto de ropas bretonianas, El Cercenador bretoniano

Un ingeniero fracasado que robó el diseño de una guillotina de su competidor y huyó al Imperio. Lleva una camisa sucia con volantes y un frac largo y raído. Sus bolsillos están llenos de planos y notas. Tiene un sombrero con hebilla que sigue olvidando por todas partes.

CAPÍTULO VI

Guerreros de Camarilla

Profesión: Guerrero de camarilla

Raza: Elfo

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
40	54	31	34	48	41	41	28
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (Elfos), Escondarse, Esquivar, Rastrear, Supervivencia, Percepción, Escalar, Buscar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Eltharin, Reikspiel)

Talentos: Vista excelente, Puntería, Visión nocturna, Recarga rápida, Intelectual, Especialista en armas (Arco largo)

Armadura: Chaqueta de cuero

PA: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (espada), daga, arco élfico con 10 flechas (Perforante)

Enseres: Manto en colores otoñales, carcaj en la espalda

Protectores del Reino del Bosque. Visten chaquetas de cuero curtido debajo de capas teñidas con colores otoñales.

Hombre árbol enloquecido

Raza: Hombre árbol

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
81	33	64	72	22	66	70	30
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
4	32	6	7	6	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Sabiduría popular (Elfos), Rastrear +20%, Intimidar, Orientación, Supervivencia +20%, Percepción +20%, Escalar, Lengua secreta (Jerga montaraz), Hablar idioma (Eltharin, Malla-room-balarin +10%)

Talentos: Ambidiestro, Temible, Parada veloz, Armas naturales, Visión nocturna, Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Voluntad de hierro

Reglas especiales:

Inflamable: Cuando un hombre árbol es golpeado por un ataque basado en el fuego, cualquier Herida recibida se dobla. Eso se calcula después de deducir cualquier Bonificador de Resistencia o Puntos de Armadura.

Fuerza del bosque: Las armas naturales de un hombre árbol son tan mortales que cuenta como si tuvieran Impacto.

Corteza espesa: La dura corteza de la piel de un hombre árbol le proporciona 3 Puntos de Armadura en todas las localizaciones.

Armadura: Ninguna

PA: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Puños poderosos

Un hombre árbol enfurecido es una criatura verdaderamente horrible. El torpe gigante está gravemente quemado, su tronco carbonizado y sangrando savia. Fue herido en el fuego y el dolor y la pena lo han vuelto loco.

Dríada

Raza: Dríada

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
48	24	47	49	60	53	34	65
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	32	4	4	5	0	0	0

Habilidades: Carisma, Escondarse +10%, Sabiduría popular (Elfos), Esquivar, Rastrear, Cotilleo, Sanar, Intimidar, Orientación, Supervivencia, Percepción +10%, Escalar, Lengua secreta (jerga montaraz), Movimiento silencioso +10%, Hablar idioma (Eltharin, Malla-room-ba-larin)

Talentos: Ambidiestro, Armas naturales, Errante, Golpe conmocionador, Voluntad de hierro

Reglas especiales:

De aspecto cambiante: Una dríada es una cambiaforma nato. En combate su cuerpo adopta el aspecto de varios tipos de árboles. Por razones desconocidas para otras razas, excepto quizás los hombres árbol, una dríada no puede conservar el mismo aspecto durante más de un asalto cada vez. Al comienzo de su turno cada asalto, la dríada debe escoger un nuevo aspecto entre los siguientes:

Fresno: +20% a la bonificación a su Característica de Resistencia.

Abedul: Bonificador de +1 a su Característica de Ataque.

Roble: Bonificador de +20% a su Característica de Fuerza.

Sauce: Podría parar como una acción libre en cualquier momento antes de su siguiente turno.

Forma de guerra: En batalla, una dríada se transforma en la personificación de la venganza del bosque. El cambio a esta forma se puede realizar como una acción libre y proporciona a la Dríada el Talento de Temible y 2 Puntos de Armadura en todas las localizaciones.

Armadura: Ninguna

PA: Cabeza 0 (2), Brazos 0 (2), Cuerpo 0 (2), Piernas 0 (2)

Armas: Garras

Las dríadas suelen aparecer como doncellas elfas o humanas sobrenaturales, ágiles y hermosas con un brillo verde o inhumano en la piel. Sin embargo, son espíritus de la naturaleza peligrosos que pueden convertirse en bestias feroces y gruñonas que toman el aspecto de varios tipos de árboles. Son oponentes escurridizos, volubles en sus acciones y difíciles de predecir.

Mercenarios Mártires Carmesí

Profesión: Mercenarios

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
47	38	44	43	35	34	30	25
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	4	4	4	0	2	0

Habilidades: Jugar, Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Montar, Cotilleo, Consumir alcohol, Percepción, Lengua secreta (Jerga de batalla), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Desarmar, Golpe poderoso, Golpe conmocionador

Armadura: Armadura de cuero completa, Cota de malla con mangas

PA: Cabeza 2, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 1

Armas: Arma de mano (espada), escudo

Enseres: Mochila, cubiertos, jarra, saco de dormir, monedero con 23 c, dado, botella de licor

Cada hombre es un soldado experimentado y un veterano de la Tormenta del Caos. Todos tienen un trozo de tela roja atado alrededor de un brazo, unido a un escudo o usado como un pañuelo.

Volkhard Werhagen, Capitán de los Mártires Carmesí

Profesión: Capitán mercenario

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
60	50	44	43	46	34	46	33
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	18	4	4	4	0	2	0

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Mando, Sabiduría popular (El Imperio, Kislev), Jugar, Esquivar, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Lengua secreta (jerga militar), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Desarmar, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Golpe conmocionador

Armadura: Armadura de cota de mallas completa
PA: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3
Armas: Gran arma (zweihander; Impactante, Lenta)

Enseres: Mochila, cubiertos, jarra, saco de dormir, hucha con 300 *co* en tienda, bálsamo curativo, botella de licor, destretero con silla y arreos, compañía de mercenarios

Reinos Fronterizos, Tilea, Kislev, Volkhard Werhagen ha derramado sangre y sangrado en numerosos campos de batalla del Viejo Mundo. Es un veterano experimentado que rara vez pierde la compostura. Werhagen es un líder duro y exigente que no tolera la cobardía de ningún tipo.

El Capitán Mercenario es un luchador brutal. Su estilo se parece al de un sabueso. Es implacable, indomable y depende en gran medida de la fuerza bruta.

Werhagen es un hombre corpulento y musculoso cubierto de cicatrices. Tiene los ojos gris humo y la nariz rota demasiadas veces. Después de sufrir una grave herida durante la Tormenta del Caos, le colocaron en el cráneo una placa de metal grabada con una oración. Un trozo de tela roja está atado alrededor de la mano de su espada.

Bailarines Guerreros

Profesión: Bailarines Guerreros

Raza: Elfo

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
55	53	38	41	60	41	45	40
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	12	3	4	6	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (Elfos), Escondarse, Esquivar +10%, Rastrear, Sanar, Supervivencia, Percepción, Actuar (Acrobata, Bailarín, Cantante), Escalar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Eltharin, Reikspiel)

Talentos: Ambidiestro, Sangre fría, Vista excelente, Pies ligeros, Reflejos rápidos, Puntería, Brioso, Visión nocturna, Recarga rápida, Intelectual, Especialista en armas (Arco largo, A 2 manos), Audaz, Guerrero nato

Armadura: Ninguna

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma a 2 manos (espada o hacha)

Especial:

Desconcertante: el cuerpo ágil del Bailarín guerrero se mueve de una manera tan desconcertante que los oponentes dentro de 4 metros reciben una penalización del -10% en HA y HP.

Enseres: Pinturas de guerra

Loec es el dios élfico del engaño, la danza y el jolgorio. También es el patrón de los Bailarines de guerra Asrai. Los Bailarines de guerra son responsables de defender y compartir las tradiciones orales de los Elfos Silvanos a través de intrincados rituales de danza.

En la batalla, una compañía de Bailarines guerreros es un espectáculo digno de ver. Tatuados, con cabello de colores brillantes y actuando a un ritmo mortal, tejen una danza mortal en el campo de batalla. Renuncian a la armadura por una total libertad de movimiento, dan volteretas, giros y bailan alrededor de sus enemigos y los ven masacrados con gracia en poco tiempo.

Los miembros de la compañía tienen miedo de en lo que se ha convertido HojaDeSangre y no están de acuerdo con sus decisiones.

HojaDeSangre

Profesión: Bailarín guerrero

Raza: Elfo

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
70	56	41	41	65	41	52	45
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	16	4	4	6	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (Elfos), Mando, Escondarse, Esquivar +20%, Rastrear, Supervivencia, Percepción, Actuar (Acrobata, Bailarín), Escalar, Buscar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Eltharin, Reikspiel)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Ambidiestro, Vista excelente, Pies ligeros, Parada veloz, Reflejos rápidos, Visión nocturna, Desenvainado rápido, Intelectual, Especialista en armas (Arco largo, A 2 manos), Audaz, Golpe poderoso, Golpe letal, Brioso, Guerrero nato

Armadura: Justillo de cuero bien ajustado

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Lanza de caza de los Elfos Silvanos (BF + 1; Rápida), Arma de mano (espada)

Especial:

Desconcertante: el cuerpo ágil del Bailarín guerrero se mueve de una manera tan desconcertante que los oponentes dentro de 4 metros reciben una penalización del -10% en HA y HP

Hojas de Otoño Cayendo: los ataques de HojaDeSangre son una ráfaga de golpes mortalmente precisos. Cada ataque gana la Propiedad de Impactante, y obtiene la Furia de Ulric con 9 y 10.

No puede tomar la Postura de guardia (pero puede usar Parada veloz). Además, recibe 1 daño por herida cada asalto por agotamiento.

Enseres: Tatuajes rituales

Los Bailarines de sombras forman el sacerdocio devoto del Dios del Engaño, Loec. Son los líderes de las compañías de Bailarines Guerreros. Yalanna era una bailarina de las sombras, líder de su compañía y heraldo de Loec. Luego, los humanos quemaron el bosque y el Claro Sagrado y la angustia y el odio del bosque la consumieron. Haciendo caso omiso de las advertencias de su compañía, deambuló por un camino olvidado hace mucho tiempo del que no habría retorno.

Yalanna se convirtió en HojaDeSangre, heraldo de Khaine, el dios de la guerra y el asesinato. Tal fue el pecado cometido contra el reino del bosque que pedía venganza. Y Yalanna, ahora HojaDeSangre, estaba preparada para cometer un pecado oscuro para ver que se hiciera un bien mayor.

Su nuevo nombre, HojaDeSangre, hace referencia a las últimas hojas del otoño. El nombre honra su compromiso con una danza antigua que se cree que es un mero mito oscuro: una danza dedicada a Khaine. En los lenguajes humanos se llama Hojas de Otoño Cayendo, pero el nombre Eltharin tiene muchos más matices que eso. Se refiere a las hojas rojas que bailan brevemente en la brisa otoñal mientras caen del árbol. Su último baile es feroz y breve, y siempre significa una cosa: habrá sangre.

HojaDeSangre es una vista impresionante con su físico de guerrero y cabello castaño ondeando en la brisa. Sus ojos esmeralda arden vengativos. Está armada con una lanza de caza élfica y una hoja élfica. Su brazo izquierdo está cubierto de intrincados símbolos pintados con henna roja. Lleva una armadura de cuero bien ajustada. Como la mayoría de los Bailarines guerreros, HojaDeSangre es arrogante y altiva.

ESCENA FLOTANTE INTERROGATORIO

El Torturador

Profesión: Interrogador

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
35	29	43	35	36	32	45	46
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Sanar, Intimidar, Percepción, Tortura

Talentos: Amenazador, Especialista en armas (Mangual), Lucha

Armadura: Justillo de cuero

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Mangual (BF + 1, A dos manos, Impactante, Agotadora)

Enseres: Cuchillos, hojas, ganchos y tornillos, 3 juegos de grilletes, poción curativa

Un hombre retorcido tanto mental como físicamente. Un delantal ensangrentado dice mucho sobre su experiencia y entusiasmo. El Torturador tiene ojos brillantes y una sonrisa cruel y desdentada. Exige que todos se dirijan a él como "Señor". En su opinión, lo que hace es arte y se siente un artista incomprendido. Cuando va a trabajar, el torturador a menudo habla con sus cuchillos y hojas como si fueran sus amigos, el único público que realmente entiende el verdadero arte.

CAPÍTULO VII

Guardia Infernal Dawi Zharr

Profesión: Guerrero

Raza: Enano del Caos

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
42	32	31	41	22	31	31	22
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	3	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (Enanos, Las Tierras Oscuras), Conducir, Regatear, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Khazalid), Oficio (Arcabucero)

Talentos: Desarmar, Artesanía enana, Pistolero experto, Visión nocturna, Recarga rápida, Especialista en armas (Pólvora), Audaz, Golpe conmocionador, Robusto

Armadura: Armadura de cota de mallas completa, Yelmo

PA: Cabeza 5, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Alabardas de fuego con 18 disparos (La alabarda de fuego es una pistola de repetición compacta que también incorpora una hoja de un solo filo que se puede empuñar como una alabarda).
Combate cuerpo a cuerpo: A 2 manos; Presa. Daño BF; Impactante, Lenta
A distancia: BF 4; Alcance 16/36; Especial (ver Arma de fuego de repetición), Experimental Muy rara; carga 200

Enseres: Herramientas de oficio (Arcabucero), Símbolo de Hashut, yesquero

Enanos retorcidos y malvados que adoran al dios-demonio Hashut, el Padre de las Tinieblas. Son criaturas irremediabilmente malas, amargadas y egocéntricas, que no se preocupan por la vida de los demás.

La Guardia Infernal son guerreros deshonrados despojados de identidad. Sus rostros son escaldados y cerrados bajo cascos de latón al rojo vivo, que no se les quitarán hasta que enmienden sus fechorías.

Forjadas con hierro, fuego y sangre, sus armaduras de bronce están imbuidas de dolor y terror en forma de ardientes runas de tormento y muerte. Los Dawi Zharr son guerreros altamente entrenados y disciplinados absolutamente leales a Bhakrak el Ennegrecido.

Herrero Demoníaco

Profesión: Herrero demoníaco (Hechicero)

Raza: Enano del Caos

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
45	32	31	43	22	36	41	22
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	4	1	2	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Magia, Teología), Canalización, Sabiduría popular (Enanos, Las Tierras Oscuras), Intimidar, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Lengua arcana (Demoníaco, Magia), Hablar idioma (Khazalid), Oficio (Arcabucero)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber oscuro (Caos Enanos), Magia oscura, Artesanía enana, Visión nocturna, Magia pueril (Caos), Audaz, Robusto

Armadura: Armadura de cota de mallas completa, Yelmo

PA: Cabeza 5, Brazos 3, Cuerpo 4, Piernas 5

Armas: Arma de mano

Especial: Piel de Piedra (+2 PA Piernas, +1 PA Cuerpo; -2 Movimiento)

Saber Enano del Caos: incluye los siguientes hechizos: *Favor del Caos, Aliento de fuego, Cauterizar, Deflagración infernal, Corona de llamas, Mano oscura de la destrucción, Explosión ardiente, Bola de fuego, Corazones de fuego, Visión de Tormento.*

Enseres: Herramientas de oficio (Arcabucero), Símbolo de Hashut, yesquero

Los Herreros Demoníacos son poderosos sacerdotes y hechiceros que ocupan posiciones importantes dentro de la sociedad Dawi Zharr. Son Sacerdotes del Padre de las Tinieblas y maestros de forjas. Unen tecnología y demonología en viles rituales de fuego y sangre.

Forjada con hierro, fuego y sangre, la armadura de latón del Herrero Demoníaco está imbuida de dolor y terror en forma de runas humeantes de tormento y muerte. La barba del Enano está decorada con numerosos anillos de latón, cada uno grabado con runas inmundas. Se ve atroz e implacable con sus ojos rojos, piel gris ceniza y pequeños colmillos.

El Herrero Demoníaco es absolutamente leal a Bhakrak el Ennegrecido.

Ashbringers, Doncellas de Pyrenzhia

Raza: Demonio menor de Slaanesh

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
44	0	40	37	52	31	40	55
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	12	4	3(5)*	5	0	0	0

Habilidades: Carisma +20%, Esquivar, Cotilleo +20%, Visión nocturna, Percepción, Actuar (Bailarín), Lengua arcana (Demoníaco), Hablar idioma (Lengua oscura, Reikspiel), Tortura

Talentos: Ambidiestro, Aura Demoníaca*, Temible, Armas naturales, Voluntad de Hierro

* Contra armas no mágicas la Resistencia de una Diablilla se considera 5.

Especial:

Aura de Slaanesh: Una diablilla es tan seductora y desconcertante que todos los adversarios vivos que estén a menos de 4 metros de distancia sufren una penalización de -10% a su HA y V.

Mutación del Caos: Patas animales, Pinza

Inestabilidad: Todo asalto en que la diablilla sea herida en combate en cuerpo a cuerpo y no consiga infligir Heridas a cambio, deberá conseguir una tirada de Voluntad para no ser expulsada de regreso al Reino del Caos.

Armadura: Ninguna

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Pinzas (Precisa)

Las Ashbringers son diablillas de Slaanesh unidas a Pyrenzhia en servidumbre eterna. Horribles y fascinantes al mismo tiempo, las Ashbringers tienen rostros demoníacos pero femeninos con grandes ojos

felinos que brillan como brasas. Resplandecientes símbolos anaranjados de arcanos oscuros y sigilos ocultos centellean en sus ágiles cuerpos negros como el carbón.

Cuernos negros decorados con sigilos de Slaanesh y joyas sobresalen a través de una cascada de cabello gris ceniza. Una falda suelta hecha con la piel de amantes infieles revela más de lo que cubre.

Su brazo izquierdo termina en una pinza negra con forma de guadaña con la que pueden dar la caricia más suave o el corte más mortal.

Capitán Tannfelder (usálo como Comandante Freitaler también)

Profesión: Capitán, Militar de Nuln

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
60	50	44	43	46	38	46	40
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	18	4	4	4	0	1	0

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Carisma, Mando, Sabiduría popular (Imperio, Kislev), Jugar, Esquivar, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Desarmar, Parada veloz, Especialista en armas (A 2 manos, Parada), Golpe poderoso, Golpe conmocionador

Armadura: Armadura de cota de mallas completa, Coraza, Yelmo

PA: Cabeza 5, Brazos 3, Cuerpo 5, Piernas 3

Armas: Gran arma (zweihander; Impactante, Lenta), arma de mano (espada), escudo

Enseres: Mochila, cubiertos, jarra, saco de dormir, bálsamo curativo, destretero con silla y arreos, compañía militar Nulniana

Un líder experimentado y carismático que es muy respetado por sus hombres. El Capitán tiene un fuerte sentido de la justicia y está dispuesto a correr riesgos para "hacer lo correcto".

Hombre apuesto y rudo con cabello canoso y bigote recortado. Viste el uniforme negro y amarillo de Nuln.

CAPÍTULO VIII

Los Guías

Profesión: Mercader (Sectarios de Handrich)

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
33	32	34	33	35	59	54	46
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

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

Talentos: Negociador, Intelectual, Intrigante, Cortés

Armadura: Ninguna

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Daga

Enseres: Ropas de la mejor artesanía, anillo sello, monedero con 200 co (en monedas, gemas y acciones), material de escritura, casa, negocios imperiales (fundiciones, almacenes)

Los Guías es una secta de Handrich; una fraternidad de hombres codiciosos y venales que se reúnen para dar gracias al dios del comercio, beber y confabularse para fijar precios, bajar impuestos y socavar su competencia. Cuatro mercaderes Nulnianos componen Los Guías: Viktor Geldman, Markus Zachs, Meryle Lintz y Bruder Lehmann. Todos son hombres brillantes, pero absolutamente despiadados con sus trabajadores y despiadados con sus competidores.

El intento de Los Guías de construir un Barco de Tierra, una alternativa al Imperial Tanque de Vapor, terminó en un desastre absoluto y dejó a los hombres en una situación financiera desesperada. En su desesperación, recurrieron a Bhakrak el Ennegrecido. El Enano del Caos se ofreció a ayudarlos a terminar los Barcos de Tierra si, a cambio, lo ayudaban a construir seis campanarios. Los Guías aceptaron y llevaron los

planos de las torres al profesor Hausdorff con quien ya colaboraron en la máquina de vapor del Barco de Tierra. El profesor convenció a la Condesa y las torres se construyeron a toda prisa. Como muestra de confianza y para sellar su acuerdo comercial, Bhakrak invitó a los mercaderes a unirse a él en un ritual Enano. Los hombres aceptaron principalmente porque no querían ofender al Enano. Lo que no sabían es que el ritual subyugó sus almas a Pyrenzhia (Bhakrak cree que fue Hashut).

Hasta ahora, el Enano no ha cumplido su promesa y los Barcos de Tierra siguen sin terminarse. Además, los Mercaderes encuentran a sus trabajadores cada día más inquietos y problemáticos.

Victor Geldman

Viktor es un hombre rechoncho de cabello grisáceo y ojos pequeños y brillantes. Ve a los trabajadores como un inconveniente necesario y no siente simpatía por sus luchas. Es dueño de dos fundiciones con su socio Markus Zachs.

Marcus Zachs

Markus es un tipo larguirucho que ama las joyas caras y da apretones de manos con vigor. Su estilo de liderazgo es reprender a sus trabajadores en público para inculcar una cultura de miedo y tolerancia cero por los errores. Es copropietario de dos fundiciones con Viktor Geldman.

Meryle Lintz

Un financiero que opera un negocio de préstamos de dinero en Nuln. Proporcionó fondos para el proyecto Barco Terrestre. Meryle es un hombre con gafas, una elegante barba y un gusto impecable por las pelucas Tileanas. No se puede fiar de nada de lo que dice, ya que miente, exagera y te engaña por pura costumbre.

Bruder Lehmann

Bruder es propietario de una tosca y anodina mina de sal de Wissenland. Le ha pedido la mano a la Condesa varias veces, pero Emmanuelle encuentra al mercader repugnante y vil. Es un capataz despiadado con sus sirvientes.

Félieth Morgal

Profesión: Señor del Crimen

Raza: Elfo Oscuro

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
55	54	40	41	53	58	42	50
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Escondarse, Sabiduría popular (El Imperio, Elfos), Esquivar, Tasar, Cotilleo, Regatear, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Seguimiento, Movimiento silencioso, Escalar, Search, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Hablar idioma (Eltharin, Reikspiel), Nadar, Tortura

Talentos: Ambidiestro, Sangre fría, Negociador, Vista excelente, Visión nocturna, Resistencia a venenos, Intrigante, Sexto sentido, Especialista en armas (Ballesta)

Armadura: Capa de dragón marino

PA: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 2, Piernas 2

Armas: Bastón (arma de mano con Rápida, Perforante, envenenada (usa las reglas del Loto Negro))

Enseres: Pez León del Reik en Nuln y Wissenland

Este Druchii de pelo plateado es el líder del Pez León del Reik en Nuln. Es un elfo oscuro muy peligroso, en muchos sentidos. Félieth camina con una leve cojera y usa una rama como bastón. La rama espinosa proviene de un árbol que crece en Naggarth. Incluso cuando se corta, vive durante una década y continúa produciendo veneno.

Bhakrak el Ennegrecido

Profesión: Hechicero-Profeta (Campeón hechicero)

Raza: Enano del Caos

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
50	37	36	53	22	51	61	27
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	3	5	1	3	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Magia, Thología), Canalización, Sabiduría popular (Enanos, Las Tierras Oscuras), Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Lengua arcana (Demoniaco, Magia), Hablar idioma (Khazalid), Oficio (Arcabucero)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Artesanía enana, Pistolero experto, Visión nocturna, Magia pueril (Caos), Recarga rápida, Especialista en armas (Pólvora, A 2 manos), Stout-hearted, Robusto

Armadura: Armadura de cota de mallas completa, Yelmo

PA: Cabeza 3, Brazos 4, Cuerpo 5, Piernas 5

Armas: Arma grande (Gran Hacha, Impactante, Lenta, *Runa Infernal de Fuego*: la hoja arda y da BF + 1 durante 1 minuto)

Especial: Piel de Piedra (+2 PA Piernas, +1 PA Cuerpo; - 2 Movimiento)

Saber Enano del Caos: incluye los siguientes hechizos: *Favor del Caos, Aliento de fuego, Cauterizar, Deflagración infernal, Corona de llamas, Mano oscura de la destrucción, Explosión ardiente, Bola de fuego, Corazones de fuego, Visión de Tormento.*

Enseres: Herramientas de oficio (Arcabucero), símbolo de Hashut, yesquero

Hace algunos años, el Hechicero-Profeta había llevado a sus tropas a las Montañas Negras en busca de una supuesta mina perdida. Para su sorpresa, la funesta luz de Morrslieb reveló las ruinas de un templo dedicado a un dios antiguo y olvidado. Una ventisca repentina los obligó a retirarse adentro, y Bhakrak encontró su destino.

119

Murales descoloridos representaban a una demonio derribando una ciudad humana. Bhakrak supo instantánea e instintivamente que Hashut lo guiaba aquí (en realidad, lo guiaba Pyrenzhia). Bhakrak cree que su dios lo exaltó y le encomendó una misión sagrada. Recibió visiones de la Gran Ecuación y cómo le proporcionaría las respuestas.

Con cuidado de no alertar a sus celosos hermanos de sus hallazgos, Bhakrak se llevó a sus seguidores más leales y se dirigió a Nuln. Se escondieron debajo de la ciudad y, mientras tanto, los humanos ignorantes atrapados en sus mezquinos planes permanecieron ajenos a su presencia. Podía sentirlo: Nuln era un nexo de energías geománticas, un nodo de fuego y ceniza sagrado para el Padre de las Tinieblas. Él quemaría todo en Su gloria, y la Gran Ecuación era la clave.

Para su disgusto, no pudo resolver el problema hexagramático por sí mismo. A través de sus espías se enteró de los Barcos de Tierra y de Los Guías. Había resuelto lo suficiente de la Ecuación para saber que necesitaba construir seis torres para impulsar un gran ritual. Se acercó a Los Guías y los manipuló para asegurarse de que se construyeran las torres. Además, consiguió que el profesor Hausdorff, igualmente seducido por la Ecuación, lo ayudara.

En Geheimnisnacht se completó el ritual y algo respondió. Bhakrak no está seguro de lo que ha invocado, pero siente que su presencia divina lo guía. Ahora se prepara para la próxima vez que Morrslieb esté llena porque es cuando Nuln arde. En secreto, completó dos Barcos de Tierra y proporcionó pólvora a XIII, todo con el propósito de ver arder Nuln.

Bhakrak el Ennegrecido es el ser más vil, egocéntrico y hambriento de poder que hay en el Viejo Mundo. Esto se refleja en su apariencia. Los ojos rojos como una fragua del infierno y los pequeños cuernos que sobresalen de su frente le dan al Hechicero-Profeta un rostro salvaje y malévolo. Tiene pezuñas hendidas que se están convirtiendo lentamente en piedra negra. Su armadura de bronce se retuerce con sigilos blasfemos. Numerosos anillos de latón decoran su barba y su gran hacha ebulle con runas de odio ardiente.

Guardia de Élite

Profesión: Soldado

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
45	36	38	33	36	39	33	33
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Leyes), Sabiduría popular (Enanos, Las Tierras Oscuras), Esquivar, Rastrear, Cotilleo, Sanar, Intimidar, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Sangre fría, Desarmar, Recio, Desenvainado rápido, Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Robusto

Armadura: Armadura de cuero completa
PA: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1
Armas: Arma de mano (espada), escudo, daga

Enseres: Vara con linterna, lámpara de aceite, uniforme

Soldados veteranos que protegen el Palacio y otros lugares clave en Nuln. Todos ellos son hombres valientes cuidadosamente seleccionados para el deber.

Pyrenzhia

Profesión: Reina demonio de Slaanesh

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
70	0	44	44	62	54	65	65
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	26	4	4(6)*	5	2	0	0

Habilidades: Canalización, Carisma +20%, Mando +10%, Esquivar, Cotilleo +20%, Sentir magia, Visión nocturna, Percepción, Actuar (Bailarín), Lengua arcana (Demoniaco, Magia), Hablar idioma (Lengua oscura, Reikspiel), Tortura

Talentos: Ambidiestro, Hechizos con armadura, Aura Demoniaca*, Magia oscura, Saber oscuro (Caos), Temible, Parada veloz, Armas naturales, Magia pueril (Caos), Voluntad de hierro

* Contra armas no mágicas la Resistencia de la Reina cuenta como 6.

Especial:

Aura de Slaanesh: Una diablilla es tan seductora y desconcertante que todos los adversarios vivos que estén a menos de 4 metros de distancia sufren una penalización de -10% a su HA y V.

Mutación del Caos: Patas animales, Pinza

Inestabilidad: Todo asalto en que Pyrenzhia sea herida en combate en cuerpo a cuerpo y no consiga infligir Heridas a cambio, deberá conseguir una tirada de Voluntad para no ser expulsada de regreso al Reino del Caos.

Armadura: Armadura corporal de Slaanesh adornada (sin penalizaciones por llevar armadura; puede lanzar hechizos con normalidad)

PA: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 1

Armas: Pinzas (Precisa), Arma del Caos (espada; Encantada: Rápida, BF + 1, Igora PA)*

*No incluido en el perfil

Richter Kless describe a Slaanesh en su *Liber Chaotica* como una amalgama de todos los diferentes impulsos y emociones que rodean la experiencia y el concepto de placer. Estas emociones e impulsos incluyen alegría, satisfacción, esteticismo, romance y amor. Cuando se crean, los Demonios Slaaneshi adoptan el

temperamento y las emociones del Príncipe del Placer en el momento de su nacimiento y, por lo tanto, se convierten en la encarnación de un aspecto particular de Su voluntad. Pyrenzhia es un reflejo del amor no correspondido, una emoción que Slaanesh detesta.

A pesar de todo su encanto e influencia, Pyrenzhia no pudo seducir a Slaanesh para que correspondiera a su amor. En cambio, ella era un anatema para el Príncipe del Placer, un reflejo de la negación de Su amor por parte del hombre. Pyrenzhia no desea nada más que mostrar su dios y dominar su verdadera naturaleza, para demostrar su temple y devoción a Él.

Pyrenzhia creció hasta convertirse en una entidad poderosa. No es tan poderosa como una Guardiania de los Secretos, pero sí una Reina Demonio con su propio harén de Diablillas atadas a su voluntad.

Decidida a ganarse el amor de Slaanesh, la Reina Demonio reunió un ejército para invadir el Imperio humano. Esclavizaría a los ciudadanos de Nuln y les haría amar a Slaanesh. Entonces su amo seguramente reconocería la inmensidad de su amor por Él. Las leyendas dicen que atrajo a Dawi Zharr a su lado entregándoles las recetas de pólvora más secretas de sus primos.

Pyrenzhia marchó hasta los muros de Nuln, pero finalmente fue derrotado por el Conde Elector de Wissenland y su Colmillo Rúnico. Disgustado y decepcionado, Slaanesh la castigó desterrandola “más allá de las estrellas”, donde estaba atada por poderosas protecciones hexagramáticas. Desde esta prisión, cada vez que Morrslieb está llena, se le permite echar un breve vistazo a Nuln para recordarle su fracaso.

Slaanesh está asociado con todas las diferentes emociones que componen el placer, pero también es Propósito. Este Propósito se expresa en las criaturas mortales como su búsqueda y necesidad de placer. Para muchos, la Condesa Emmanuelle von Liebwitz es la personificación de la búsqueda mortal del placer. Naturalmente, se deduce que los sectarios de Slaanesh han tratado de corromperla y mostrarle la verdad que es el Señor del Placer.

Emmanuelle ha resistido todos los intentos de corromperla. Y esto hace que la Secta Magus la codicie aún más. Esto atrajo la atención de Slaanesh y provocó sentimientos de amor no correspondido.

Ahora, Pyrenzhia se revuelve en su prisión. Los sentimientos de Slaanesh la alimentan, haciéndola más poderosa. Ya es capaz de extenderse, enviar visiones y sueños a los débiles y dispuestos. Primero, pudo hacerlo cuando Morrslieb estaba llena. Luego con más frecuencia. Sintió que Bhakrak el Ennegrecido encontraba su imagen en el antiguo templo y tocó su mente. Le mostró al Hechicero-Profeta la Gran Ecuación, la clave para su liberación.

Entonces, tuvo una visión peculiar. Como una luciérnaga solitaria en la noche, un joven de Nuln brilló como un faro a través del Aethyr. Ella salvó la vasija terrenal del mortal y le otorgó su beso. Él sería su avatar, su puerta de regreso al reino de los mortales. Su hora de regreso está cerca; y ella convertirá a la Condesa. Entonces, finalmente, Slaanesh la amará...

La piel blanca de porcelana de Pyrenzhia está adornada con sigilos gris ceniza apenas visibles de la blasfemia más inmundada. Un velo compuesto de pequeñas llaves oxidadas de los corazones y deseos de las personas cubre la parte inferior de su rostro. Sobre el velo los ojos almendrados brillan como brasas. Su cabello, negro como el hollín y atado en trenzas, cae en cascada hasta sus muslos. Los largos y brillantes cuernos negros se curvan hacia atrás y tintinean con joyas festoneadas y símbolos de Slaanesh. Su vestido de seda es revelador y en el tono más profundo de púrpura. La mano izquierda de Pyrenzhia es una tenaza negra brillante, mientras que su mano derecha sostiene el Colmillo Rúnico 13^º o crepita con energías mágicas.

ⁱ Dawi Zharr: Enano del Caos

ⁱⁱ Druchii : Elfo oscuro

ⁱⁱⁱ Wardancer: Bailarín guerrero: Warhammer Ejércitos Elfos Silvanos 8.5

^{iv} Elfos Silvanos

^v Del inglés Fireglaves, Fuente: Tamurkhan: The Throne of Chaos. Alabardas de fuego: Se trata de un arma astuta y brutal, un compacto arcabuz al que se le ha añadido una cuchilla afilada de gran peso que permite su uso en combate cuerpo a cuerpo de modo similar a una alabarda. Las Alabardas de fuego son artefactos escasos y difíciles de fabricar, cuya tecnología está mucho más allá de las habilidades técnicas de los humanos. Además, manejar correctamente una de estas armas requiere un entrenamiento intensivo. Debido a ello, las Alabardas de fuego están limitadas a las tropas de élite de los enanos del Caos, así como a los Herreros Demoníacos que sienten predilección por ellas. **No tienen estadísticas oficiales en WJdR.**

^{vi} Hellcannon: Bestiario del Viejo Mundo, pág 26

^{vii} Warhammer Reinos Ogros 6ª edición, pág 32. **No tienen estadísticas oficiales en WJdR.**