La maldad de Sigmar

MÓDULO

Os presentamos una aventura para 3-5 jugadores de *Warhammer Fantasía*. Los personajes deberán proteger a un noble heredero de la inquietante amenaza del Caos... y de las pérfidas maquinaciones de los supuestos defensores del bien y la justicia.

1. Una misión delicada

Los PJs se encuentran en la ciudad de Hartzenburg, en la frontera del Imperio con Kislev. Hartzenburg es una comunidad pequeña (unos 1.500 habitantes) pero próspera, que debe su riqueza al continuo paso de mercancías entre Kislev y el Imperio: los más acaudalados comerciantes de Ostland tienen aquí alguna delegación. No obstante, la proximidad del Bosque de las Sombras ha aconsejado que haya una guarnición para evitar posibles problemas.

Atraídos por la perspectiva de encontrar trabajo al servicio de un rico mercader ostlander, los PJs llevan unas semanas en Hartzenburg, pero hasta ahora no han recibido más que encargos esporádicos y aburridas misiones de vigilancia muy mal pagadas. Están empezando a pensar en unirse a alguna caravana que les lleve al corazón del Imperio, cuando les abordan un par de soldados con órdenes de acompañarles a casa del burgomaestre.

Heinrich Grössenkopf recibe a los PJs en su despacho: es un hombre pequeño y nervioso, de voz chillona. Le acompaña un hombre alto, flaco y de expresión sombría, vestido con sucias ropas de viaje, que se sienta en silencio en un rincón de la sala, observando a los recién llegados (quien pase una Prueba de Iniciativa podrá ver un destello de plata entre los pliegues de su manto: se trata de un medallón de la Orden del Martillo de Plata del Culto de Sigmar). El burgomaestre empieza a hablar a los PJs, explicando que tiene una misión que ofrecerles, una tarea de gran importancia que debe ser realizada a la perfección... etc. El hombre alto interrumpe el pomposo discurso con un bufido de impaciencia. "¿Esto es lo mejor que tienes, Grössenkopf?", pregunta. "No parecen capaces ni de cuidar de sí mismos". El burgomaestre tartamudea, inseguro, "Yo... lo siento, Eminencia. Hartzenburg es una ciudad tranquila, y nunca hemos tenido un problema así. No me habéis dejado tiempo para..." "No hay tiempo," responde el religioso. "Bien, puede que conozcáis mi nombre: me llamo Solomon Kruor".

Y tanto que lo conocen: Solomon Kruor es un héroe casi mítico en el Imperio, uno de los mejores cazadores de brujas de la historia. Es un antiguo sacerdote de Sigmar, cuyas aventuras contra el Caos le han hecho ponerse al servicio directo del Gran Teogonista.

"Tenemos un problema: hace un mes murió el monarca de Erengrad en una batalla contra las fuerzas del Caos. Su primogénito cayó junto a él, y el trono corresponde ahora a su segundo hijo, el príncipe Mikhail. Estaba estudiando en la Universidad de Altdorf, pero al recibir la noticia se puso en marcha con su séquito. Yo me encontraba en Talabheim cuando descubrí una conspiración para asesinarle: conseguimos huir, y ahora Mikhail viaja de incógnito, con dos criados y mis ayudantes. Yo me he adelantado para preparar su llegada: debemos esperar aquí unos días, hasta que los dignatarios de Erengrad lleguen para comunicarle oficialmente su designación como heredero y escoltarle hasta su ciudad." La misión de los personajes es bastante sencilla: deben ayudar a Solomon a proteger al príncipe heredero hasta que los nobles kislevitas se hagan cargo de él. Solomon está dispuesto a pagar 50 coronas al día por cabeza (si los PJs regatean, pueden sacarle más), pero exige discreción y obediencia absolutas.

En realidad, Solomon tiene unos planes muy distintos: por una serie de complejas razones políticas (ver recuadro "La conspiración", el Gran Teogonista le ha ordenado que asesine a Mikhail de forma que parezca obra del Caos. El cazador de brujas lo ha dispuesto todo para eliminar a Mikhail y hacer que la responsabilidad recaiga sobre los PJs; sus ayudantes son dos asesinos a los que hace pasar por sacerdotes.

La conspiración

El Duque Semion, actual regente de Erengrad, no está dispuesto a dejar que el reino caiga en manos de su legítimo heredero, a quien considera un gordo blando y afeminado, indigno del trono. Ha llegado a un acuerdo con el Gran Teogonista: si Mikhail muere antes de llegar al trono, pondrá a disposición del Culto de Sigmar un ejército de caballeros kislevitas para acabar con las fuerzas del Caos. El Gran Teogonista, por su parte, está encan-

© de las ilustraciones Games Workshop

tado con el trato: si Mikhail muere en tierras de Ostland, el Gran Príncipe Hals quedará en ridículo, cayendo en desgracia ante el emperador y los demás Electores a causa del incidente diplomático ocurrido en sus tierras. Esto dará la oportunidad al Culto de Sigmar de establecer una base armada en la rica ciudad de Hartzenburg (con el pretexto de erradicar al Caos de la zona y evitar una invasión kislevita), controlando una rica ruta comercial a la vez que consigue el mando de un ejército de caballeros de Kislev en su lucha contra el Caos.

El Gran Teogonista ha dejado que su hombre de confianza se ocupe de los detalles prácticos del asesinato. El plan es sencillo: mientras Mikhail espera a los dignatarios de Erengrad en Hartzenburg, uno de los ayudantes de Solomon (que en realidad es un mutante que le obedece con la esperanza de curarse) entrará en contacto con las partidas de mutantes que acechan en el cercano Bosque de las Sombras, orquestando un ataque sorpresa contra Hartzenburg. Simultáneamente, el otro ayudante (un asesino profesional) activará un artefacto de Solomon (ver recuadro "Bomba de Disformidad") para matar a Mikhail. Los PJs han sido contratados como chivos expiatorios, pues Solomon pretende hacerles pasar por servidores del Caos, acusando de paso al burgomaestre y asumiendo el gobierno de la ciudad "hasta que pase la alarma". Para dar más fuerza a sus argumentos, el Gran Teogonista ha enviado ya un nutrido grupo de Templarios, que llegarán a Hartzenburg después del ataque mutante, justo a tiempo para rechazar a los Caóticos, pero no para salvar la vida del pobre y llorado Mikhail.

2. Empiezan las sospechas

El príncipe heredero llega unas horas después en una diligencia particular. Mikhail se ha acostumbrado a la buena vida en Altdorf, y aunque sus estudios no le han aprovechado mucho, es un joven petimetre quejica y protestón, aficionado a la buena mesa y alérgico al trabajo. Tratará a los PJs como criados, escuchando sólo a Solomon, que ha sabido ganarse su confianza tras "salvarle la vida" en Talabheim (el atentado de Talabheim fue un montaje preparado por el propio Solomon).

Deja que los PJs pasen unos días organizando la protección de Mikhail (turnos de guardia, habitaciones en la posada, accesos, etc.): el heredero se porta de forma absolutamente odiosa, quejándose por todo y exigiendo refinados platos y vinos a cada momento, y sus criados no son mucho mejores: Andrei es un estirado mayordomo especialista en mirar por encima del hombro, y Ostap es una antipática montaña de músculos. El hermano Ruthven, uno de los ayudantes de Solomon, estará con el grupo en todo momento. Solomon y el hermano Karnstein, su otro ayudante, pasan el tiempo en misteriosos recados, yendo y viniendo de la posada al templo local de Sigmar.

Es posible que los PJs (sobre todo si hay algún sacerdote o académico entre ellos) perciban algo raro en los ayudantes de Solomon: a pesar de sus hábitos, no parecen especialmente religiosos, ni estar muy versados en teología (eso sí, Ruthven maneja cualquier arma como un maestro, y el fornido Karnstein, aunque ni siquiera sabe leer, es un magnífico rastreador). Los "sacerdotes" no hablan mucho, pero si algún PJ consigue mantener una conversación con cualquiera de ellos, el jugador tendrá derecho a una Prueba de Iniciativa (si la pasa, se dará cuenta de que Ruthven y Karnstein no son dos simples sacerdotes). Si los PJs comunican sus sospechas a Solomon Kruor, éste se limitará a decir que sus hombres son de absoluta confianza (para él, claro).

A los dos días de guardia, el hermano Karnstein se ausenta de la ciudad. Si alguien pregunta por él, Solomon explicará que le ha enviado

PNJs

Por razones de espacio, no te damos los perfiles de los PNJs de esta aventura, sino sus rasgos básicos, de forma que puedas ajustar sus características a las posibilidades de tu grupo.

Solomon Kruor: El villano, aunque él se considera un leal servidor de Sigmar. Excelente espadachín y astuto manipulador, es muy peligroso enfrentarse directamente a él.

Mikhail: Príncipe heredero de Erengrad. Caprichoso, mimado y quejica.

Ruthven: Asesino profesional al servicio de Solomon.

Karnstein: Mutante, antiguo cazador y rastreador, ahora al servicio de Solomon, quien le ha hecho creer que puede curarle.

Andrei: Repelente ayuda de cámara de Mikhail.

Ostap: Guardaespaldas de Mikhail. Músculo de repuesto.

Mutantes: Feos, malos y salvajes. Carne de cañón.

Heinrich Grössenkopf: Burgomaestre de Hartzenburg, es un pelota servil e ingenuo, víctima de las manipulaciones de Solomon.

Kislevitas y Templarios: Son todos unas malas bestias.

Bomba de Disformidad

Solomon se hizo con este artefacto Skaven en una aventura que le llevó hasta una guarida del Clan Skryre. Es una pesada esfera de bronce de unos 35 centímetros de diámetro, con intrincados grabados y adornos por toda su superficie (cualquiera que se haya enfrentado alguna vez a los Skaven reconocerá el diseño).

En el interior de la bomba hay un complejo mecanismo de relojería, que media hora después de su activación libera una imparable ola de energía de Disformidad, cuyos efectos abarcan un radio de aproximadamente 3D10 metros: es imposible sobrevivir a la onda emitida si te alcanza.

al encuentro de los nobles kislevitas (falso: Karnstein ha ido al Bosque de las Sombras para reunirse con una partida de mutantes y preparar el ataque a la ciudad). A lo largo de los dos días siguientes, la tensión va en aumento. Para entretener la espera, puedes provocar alguna falsa alarma (por ejemplo, una "espía del Caos" que no es más que una camarera cotilla... etc.)

Según lo previsto, los mutantes atacarán la ciudad justo a medianoche, y cinco minutos después estallará un artefacto en la habitación de Mikhail (ver recuadro "Bomba de Disformidad"). Solomon tomará el mando de la guardia y rechazará a los mutantes (con ayuda de Karnstein en el otro bando), asumiendo el gobierno de Hartzenburg hasta la llegada de sus Templarios y los caballeros kislevitas (entre los que hay hombres de Semion, al tanto de la conspiración).

3. La guerra empieza a medianoche

25 minutos antes de la medianoche, el hermano Ruthven entra en la habitación de Mikhail "para comprobar el equipaje de Su Alteza". Acto seguido, sale de la posada "para pedir instrucciones a Solomon", que se encuentra en el templo de Sigmar. A los pocos minutos, Mikhail saldrá de su dormitorio, quejándose de que "el juguete del sacerdote" no le deja dormir: se trata de la bomba de Disformidad, que ha sido activada por Ruthven y emite un desagradable "tic", que cada vez va sonando más fuerte y apremiante. Mientras los PJs lo examinan, llega la medianoche y los mutantes atacan la ciudad. Cada PJ tiene derecho a una acción con la bomba: cualquiera con la Habilidad Ingeniería identificará el aparato como una bomba; para desactivarla con éxito, el PJ que lo intente debe tener las Habilidades de Detectar Trampa y Forzar Cerraduras, pasando una Prueba de Destreza (si falla, la bomba estallará de inmediato. Si nadie desactiva la bomba, estallará cinco minutos después de la medianoche, volatilizando la posada y sus ocupantes (los PJs tendrán que salir a toda prisa del área de efecto, mientras la onda de Disformidad les pisa los talones). Otra opción es arrojar la bomba por la ventana, sobre la horda de mutantes al ataque (la bomba es MUY pesada, y quien intente moverla deberá pasar una Prueba de Fuerza con un modificador de +20%: si la bomba se le cae, estallará de inmediato).

Pase lo que pase con la bomba, los supervivientes se verán en la calle, en medio de un ataque mutante. El plan lógico debería ser buscar al hermano Ruthven y hacerle una cara nueva, pero los mutantes parecen dispuestos a acabar con Mikhail. La presión de los atacantes obliga al grupo a huir al bosque: allí se encuentran nada menos que con el hermano Karnstein (que parece haber colgado los hábitos y luce en su pecho un círculo de brillantes ojos rojos) en compañía de algunos mutantes más. Si los PJs consiguen acabar con ellos, el agonizante y arrepentido Karnstein les explicará el plan. La única esperanza de supervivencia para Mikhail y sus protectores parece ser ocultarse en el bosque hasta que lleguen los dignatarios kislevitas.

Pero los Templarios llegarán antes: si Solomon sabe que alguien ha sobrevivido al atentado en la posada, enviará a una patrulla al mando de Ruthven para acabar con los PJs. Deja que los PJs y Mikhail pasen un par de días de terror y persecuciones por el bosque hasta que lleguen los nobles kislevitas.

Si Mikhail aparece ante los nobles kislevitas, Solomon intentará apuntarse el tanto, agradeciendo a los PJs el que le hayan protegido tan bien. Si los PJs pueden demostrar de alguna forma que Solomon estaba implicado en el ataque mutante y el intento de asesinato (por ejemplo, si tienen prisioneros a Karnstein o Ruthven y les hacen confesar públicamente), el cazador de brujas será ejecutado por alta traición. En cualquier caso, los PJs contarán en lo sucesivo con el agradecimiento del Rey de Erengrad... y el rencor del Gran Teogonista y el Duque Semion.

4. Recompensas

Por sobrevivir a la aventura, 100 PEs por cabeza (y otros 100 si Mikhail sigue vivo).

Otorga 100 PEs más al PJ que resuelva de forma satisfactoria el problema de la bomba de Disformidad (desactivándola o usándola como arma contra los mutantes), y otros 100 a quien aporte pruebas que demuestren la culpabilidad de Solomon.

por David Alabort