



## Las manchas del Lobo

Material proporcionado por IGARol  
[www.iespana.es/warhammer-rol](http://www.iespana.es/warhammer-rol)

**Autor:** Tenehuini, Profeta de Sotek  
([samuel\\_haight@hotmail.com](mailto:samuel_haight@hotmail.com))

**Maquetación y revisión:** Igest  
([igest@hotmail.com](mailto:igest@hotmail.com))

### Prologo

---

El culto a Ulric es desde hace siglos el principal en Middenheim, la Ciudad del Lobo Blanco, como se la suele llamar en honor a su divinidad principal. La hechicería y la magia divina nunca se han llevado bien, a pesar de la bula imperial que permite la practica de esta, y el Gremio de Hechiceros nunca a podido extender sus enseñanzas en el Condado de Middenland.

Hace dos años, el Gremio instalo una pequeña escuela de Magia y se envió a **Magnus Becker** para administrarla. Desde entonces Magnus a tenido que liar con los fanáticos y seguidores de Ulric que se han opuesto sino abiertamente pero si boicoteándola de muchos de los suministros necesarios. El Gremio a recompensado a Magnus por su servicio al Gremio, luego de haber graduado 20 aprendices en un año, un numero mucho mayor del esperado, a pesar de algunos

atentados a la escuela. En la Casa gremial de Middenheim están residiendo Magnus, cuatro aprendices y **Nicklau Kinsik**, un Mago de Batalla de 1er nivel (que ayuda a Magnus en muchas de las tareas legales de la casa).

Luego de algunas maniobras políticas y servicios prestados a la nobleza de Middenheim y la corta imperial, el Superintendente firmo un permiso para construir una academia de magia en Middenheim y subsidio por 5000 co´s anuales (una suma no muy grande pero un avance para el Gremio).

El terreno actual de la Casa Gremial y la Escuela son demasiado pequeños y el Gremio ha logrado adquirir a través de varios intermediarios, un terreno bastante amplio para comenzar a construir la Academia.

### Introducción

---

Los PJ´s son contratados por el Gremio o en caso de los hechiceros afiliados enviados por orden del Secretario del Concilio Gremial.

Guerreros: escoltar una caravana con suministros y aprendices que va hacia Middenheim para ayudar en la construcción y administración de la nueva academia (30 co´s a la semana)

Académicos: para cumplir funciones administrativas temporales o colaborar de alguna forma en la construcción (50 co´s a la semana).

Bribones y Exploradores: por cualquier razón coherente o por simple necesidad de no separarse de los amigos. Ej: uno de los ladrones le roba a alguien del Gremio, este lo maldice y lo chantajea obligándolo a ayudar al Gremio en la fundación de la Academia de Middenland, etc. (15 a 25 Co's)

El viaje a través de Middenland se realiza en carretas y diligencias, escoltadas por PJ's guerreros y otros mercenarios. Ningún Salteador que se jacte de astuto atacara a una caravana llena de magos y escoltadas por guerreros, por mas que lleve 25000 Co's de oro (suma que lleva para pagar los materiales de construcción, salarios, suministros no transportables, sobornos, etc.).

### Primera Parte

---

La caravana entrara a la ciudad por los famosos viaductos y muchos de los materiales serán descargados de las carretas demasiados anchas para la ciudad y serán llevados por portadores. El líder de la caravana, **Helmut Winclerk**, un Mago de Batalla de 3er rango, dará órdenes para dirigirse primero a la Casa Gremial mientras los portadores llevan los materiales hasta el terreno de la Academia.

La diligencia se detendrá en la puerta de la Casa Gremial, un edificio elegante de tres pisos construido cerca de la Plaza del Mercado. En la puerta hay un mercenario pagado para vigilar dormido sobre un taburete. Les indicara que solo queda un hechicero en la Casa, todos los demás están en el terreno de la Academia (el que queda es **Sebastián Frigurd**, un aprendiz). Helmut entrara para dejar algunos paquetes en el Gremio, si ninguno de los PJ's entra se escuchara un grito de ayuda de adentro del edificio. Es Helmut que encontró a Sebastián muerto en el scriptorium. Efectivamente, Sebastián esta tendido boca abajo amarrándose el pecho en el piso del scriptorium, no tiene señales de lucha.

[Un examen detallado con Cirugía o Curar Enfermedades –prueba de Int –15- revelara que murió de un ataque cardiaco, pero una autopsia revelara que

el corazón esta levemente petrificado, si tardan varios día en conseguir un permiso de autopsia, no descubrirán nada anormal mas que un extraño e inexplicable ataque cardiaco]

Para Helmut y Magnus no es mas que un extraño ataque cardiaco producto tal vez de la presión, pero no le darán importancia y no permitirán que el cuerpo del joven sea diseccionado para averiguar la muerte, un examen mágico no revelo veneno ni intoxicación, solo una muerte cardiaca, y eso les es suficiente. El cadáver será cremado en dos días, como las costumbres del Gremio lo imponen.

[En caso que los PJ pregunte, el guardia atestiguara haber visto a un clérigo de Sigmar entrar en la casa antes de quedarse dormido, y que no le dio importancia porque era común verlo entrar. **Fiedrik Likburn**, amigo de Sebastián, dice que últimamente se encontraba mucho con este clérigo y que solían discutir de teología]

Si buscan al clérigo de Sigmar, lo encontraran en la pequeña diócesis de Sigmar en Middenheim, un templo mediano para un congregación de apenas 1000, lo que significa unos 10 sacerdotes y casi el doble de iniciados. El clérigo es en realidad un iniciado llamado **Benjamín Pius**, cuarto hijo de la familia **Pius** residente en Altdorf.

[El iniciado estará bastante asustado por las acusaciones, pero relatara su relación con Sebastián, como la de dos académicos apasionados por sus ideologías, cada uno defendía su punto de vista: "magia contra teología", admitirá que a veces las discusiones se volvían algo feroces pero nunca se arrimaron a la pelea física, ambos preferían arreglar las peleas con juegos

mentales como el Ajedrez o el BattleHammer (warhammer fantasy battle en el mundo de Warhammer,jeje). Si se le hacen preguntas mas puntuales sobre el pasado de Sebastián sabrán que este estuvo hace dos años a punto de volverse un Iniciado de Ulric, pero que una sorpresiva beca de Magnus lo tentó a realizar las pruebas para el examen de Aprendiz, las cuales supero con honores. Se conocieron durante una discusión en una taberna concurrida por eruditos y estudiantes, "La Scola". Además si los PJ lo acusan puntualmente de haber sido el ultimo en entrar a la casa, este les dirá que esta seguro que escucho ruidos en la biblioteca antes de irse]

NOTA: Los PJ pueden acusarlo de asesinato, las autoridades seculares lo meterán preso y en un mes tendrá un juicio por asesinato. Los sacerdotes de Sigmar le pedirán que dejen que una Corte Eclesiástica se encargue del asunto y que se mantenga el secreto, si es necesario les ofrecerán dinero.

La Scola: es una elegante taberna muy concurrida por académicos de todo tipo desde sacerdotes hasta hechiceros, aunque estos permanecen en salas distintas, de las que el bar tiene tres en total, además de una buena cantidad de reservados y dos barras amplias en las que también se sirve comida. Es regentada por **Olly Godwill**, un halving clérigo de Esmeralda, y su familia. [El halving y algunos de los meseros comentaran que parecían buenos amigos estos dos muchachos y que frecuentaban la taberna, donde se los escuchaba discutir arduosamente sobre Sigmar, Ulric y la magia]

## Los hechos:

**Hals von Mueller**, importante sacerdote de Ulric y fanático opositor del Gremio y los hechiceros en general, partidista de los Autonomistas (facción política que busca separar Middenheim del Imperio), y un "bastardo ambicioso" para sus mas rectos compañeros del Templo, ha recibido una carta de **Sefrid von Schuller**, un barón local donde se le comunica las intenciones del Gremio de construir una Academia de Middenland. Se le incita a acabar con los planes del Gremio. Es importante aclarar que la carta en realidad esta firmada con un sello bastante particular, sello identificatorio como alguien dentro del partido Autonomista y que en ningún momento se menciona la identidad del remitente, por lo que los PJ ignoraran quien es el que realmente esta detrás de todo, Sefrid von Schuller, aunque Hals identificara fácilmente las señales secretas del partido.

La ideología de Hals aunque algo extremista, es bien vista por otros cultistas, entre ellos dos caballeros que un principio eran guardianes del templo pero ahora son sus guardaespaldas. También un grupo de Iniciados y un clérigo de 1er rango lo siguen casi incondicionalmente por las promesas de ascender en la jerarquía eclesiástica.

El objetivo de Hals es acabar con la Academia y si es posible con cualquier influencia del Gremio en Middenheim. Para ello se ha contactado con **Niklaus Kinsik** y le ha prometido una importante suma si este le entregaba a **Magnus**. El Warwizard de 1er Rango no se negó en lo absoluto pues la suma era mayor de lo que nunca conseguiría trabajando para el Gremio y comenzaba a odiar su residencia en la aislada Middenheim y estar celoso

de la superior astucia de Magnus, además cree que si este muere cerraran la escuela.

Sebastián mantenía correspondencia con algunos amigos dentro del culto, uno de ellos **Bruno Kant** tenía buenos contactos dentro del culto y se entero de algunas bravuconadas de los iniciados recientes que amenazaban entre tragos que quemarían el "Gremio del Caos" como ellos lo llamaban y que alguien los estaba ayudando desde arriba.

[Si los PJ revisan entre los objetos personales de Sebastián encontrarán las cartas y una pequeña llave. La llave corresponde al diario secreto de Sebastián que lo ha tomado Fiedrick para investigar porque estaba tan nervioso últimamente]

Al principio Sebastián no le dio interés, pero a la semana uno de los aprendices apareció apaleado en un callejón. Magnus decidió ignorar lo sucedido y lo calificó como malhechores habituales de Middenheim. Sebastián comenzó a valorar los comentarios de Bruno y se encontró con el en la Scola. Bruno le contó todo lo que sabía y que creía que alguien dentro de la casa, era un traidor.

[Si averiguan mas, Hals les dirá que Bruno murió hace una semana de cólicos. Si preguntan a Olly recordara haber lo visto con un muchacho robusto, con una tirada de Emp lo pueden ayudar a recordar que llevaba un amuleto con el relieve de un lobo, símbolo de Ulric]

Pero Niklaus descubrió la reunión y aviso a Hals para que acabara con el iniciado. Bruno fue encontrado al pie de las escaleras con el cuello roto y olor alcohol, señal que se interpreto como que había tomado y cayó accidentalmente. La ignominiosa muerte solo fue comentada a la familia para reservarse de cualquier escándalo.

Niklaus aprovecho el día que los aprendices tenían libre y Magnus supervisaría los terrenos de la nueva Academia, le informo a los Iniciados de Ulric. Uno de estos vestido sin los símbolos del culto le regalo al guardia una botella de licor con un somnífero, a penas se durmió entro pero escucho que alguien venia por el pasillo desde el scriptorium, asustado entro a la biblioteca donde se golpeo con un taburete y tiro un libro, descollando el lomo, luego que la puerta se cerro, entro al scriptorium y utilizo una poción para petrificarle el pecho.

[En la biblioteca todavía esta el libro caído bajo la mesa con el lomo descollado, prueba de I. En el umbral de la puerta entre el scriptorium y la biblioteca, hay una gota en el suelo, de un gris pétreo –prueba de I –15 para descubrirla, es una gota que se derramo del pulverizador defectuoso de la poción de Petrificación]

[Si entre los PJ´s hay un alquimista de alto nivel puede intentar una prueba de Int –20 para descubrir la naturaleza del líquido. Si los PJ sospechan algo y averiguan entre los alquimistas locales, un alquimista les podrá decir que en sus registros le consta que alguien compro esa poción, que era un sacerdote pero no recuerda cual era el símbolo del culto que llevaba]

## Segunda Parte

---

Si alguno de los PJ´s es Aprendiz, será obligado a concurrir de las clases habituales, si es de mayor rango a observarlas tal vez para mas adelante unirse al plantel de profesores; Helmut también participara de la clase en la que hablara a los alumnos para motivarlos explicándoles las múltiples salidas laborales que ofrece la hechicería y un montón de charadas similares. La clase

es practica y los alumnos lanzaran hechizos de practica, son cinco aprendices, Fiedrick el tercero, intentara ejecutar un hechizo de sueño pero fallara, Magnus lo retara por no haber practicado el hechizo.

Dos días mas tarde, **Helmet** los llamara a los mercenarios del grupo o a los menos necesarios explicándoles "Sus servicios, caballeros, ya no nos serán necesarios" cuando Niklaus irrumpirá en el cuarto, mostrándose abatido y desolado dirá: "Fri... Fied... Fiedrick esta muer... muerto, señor".

El Aprendiz lo encontró en los terrenos de la nueva Academia, bajo una pila de adoquines que "supuestamente" se derrumbaron accidentalmente. Lo inexplicable a simple vista para Magnus y Helmet es la razón por la que el aprendiz rondaba por los terrenos, si el terreno es custodiado por un guardia contratado, OH! sorpresa, este guardia también se quedo dormido.

[Una tirada exitosa de Int con la habilidad Ingeniería revelara que el derrumbe fue provocado adrede]

A pesar que Helmet se mostrara reacio a creer esto, Magnus no será tan reluctante a la idea de un sabotaje y mantendrá contratados a los PJ guerreros para que vigilen la Academia y la Casa mientras dura la construcción.

## Los hechos:

Fiedrick había salido esa noche ha tomar algo para calmar la angustia como le había comentado a uno de los aprendices que leía en el hall de la casa. Pero cuando Fiedrick estaba en La Scola vio como se acercaba un muchacho joven que reconoció como un iniciado de Ulric por el amuleto clerical. Fiedrick se ocultó lo más que pudo y lo siguió a Niklaus que salio discretamente de la taberna y se encamino con el muchacho y otros dos más hasta los terrenos de la academia. Pero cuando espiaba lo descubrieron, uno de los iniciados le partió un ladrillo en la cabeza y simularon que Fiedrick había intentado sabotear la construcción cuando se le "derrumbaron sus planes encima" como dirá Niklaus.

[Si se revisa el cadáver luego de lavarlo, -tirada de Int -15 a menos que se tenga Cirugía o Curar Heridas- pueden descubrir un impacto en la cabeza]

[Si le preguntan a Niklaus como se entero primero de la muerte de Fiedrick, se mostrara indignado y fingirá estar enfadado, pero explicara fríamente que volvía de La Scola cuando encontró al guardia que venia corriendo de los terrenos de la academia]

[Si le preguntan a Niklaus como se entero primero de la muerte de Fiedrick, se mostrara indignado y fingirá estar enfadado, pero explicara fríamente que volvía de La Scola cuando encontró al guardia que venia corriendo de los terrenos de la academia]

[En la habitación de Fiedrick todavía estará el diario de Sebastián cerrado, si los PJ lo abren solo lo podrá leer alguien con Lenguaje Clásico, y pronto se dará

cuenta que es de Sebastián en realidad. En el diario dice todo lo que dicen las cartas de los comentarios de Bruno, el encuentro con el y las sospechas que tiene que Bruno haya sido asesinado en realidad]

### Tercera Parte

---

Esta segunda muerte dejara las cosas aclaradas según Magnus: Sebastián descubrió que Fiedrick quería destruir la academia y lo mato, pero luego tuvo un accidente cuando intento sabotearlo.

Helmet se encargara de enviar los objetos personales de Fiedrick a Nuln. Si los PJ no buscaron entre los objetos personales de Sebastián, este encontrara las llaves y las cartas que recibió de Bruno y algunos ingredientes, entre ellos una "pluma". Helmet atara cabos enseguida y saldrá corriendo a hablar con Magnus, pero este esta en La Scola. Niklaus se tropezara con Helmet que sale apresuradamente y este contestara que descubrió algo importante sobre la muerte de Fiedrick. Niklaus lo acompañara un par de manzanas antes de golpearlo fuertemente en la cabeza. Eso es lo último que se sabrá de Helmet, que aunque no esta muerto lo han tirado a las alcantarillas.

[La única pista presente, es que lo ultimo que hizo Helmet fue revisar las pertenencias de Sebastián: las cartas de Bruno, una túnica de aprendiz, un libro de hechizos (D4 hechizos vulgares de Batalla (Sistema del RoS), algunos ingredientes y entre ellos la pluma que estará sobre la cama]

### Cuarta Parte

---

Para este momento los PJ tienen que tener alguna pista:

- un aprendiz los guía hasta la pieza de Sebastián al decirles que salio de ahí apresuradamente.
- un recado de Magnus en el hall que indica que hay que empacar los objetos de Fiedrick y Sebastián, pero hay que incautar los ingredientes y libros de hechizos.
- Un Guardia de la ciudad avisa que encontraron a Helmet en las alcantarillas muy malherido, ahora esta en el templo de Shallya. Si los PJ lo van a verlo, este saldrá de la inconciencia e indicara que Niklaus es el asesino (recurso de última instancia).
- Van a hablar con Olly y este les dirá que el día en que Fiedrick murió, Niklaus estuvo en la posada con un clérigo de Ulric.

Cualquiera de estas pistas tiene que ser suficiente para que los PJ quieran hablar con Magnus, pero este no esta. Uno de los aprendices dirá que se fue con Niklaus a los terrenos de la academia.

Pero en los terrenos de la academia, los están esperando los dos caballeros y los iniciados. Si los PJ reaccionaron rápido, podrán llegar para la pelea, de lo contrario, llegaran cuando Magnus ya esta muerto junto a otros dos iniciados y a los caballeros algo heridos. Niklaus huirá.

Niklaus correrá hasta su casa a unas manzanas del Templo y se protegerá ahí. Si llevan bien la situación, se rendirá y tal vez hasta revele que Hals estaba detrás de todo. De lo contrario, Niklaus mostrara el poder de un Mago de Batalla de 1er rango.

De cualquier forma la guardia de la ciudad se hará presente, y también el pueblo.

Dentro de la casa de Niklaus, están los objetos típicos de un hogar, pero en su estudio, hay varias cartas de Hals, en las que se indica claramente el propósito del sacerdote. Aunque la mayoría no están firmadas hay una que lo delata como un sacerdote de alto rango, también hay una última carta de Niklaus que no la pudo terminar, donde indica lo ocurrido en los últimos días. Si interrogan a cualquiera de los iniciados le pueden sacar el nombre del sacerdote.

En la casa también está su libro de hechizos, 234 Co's y 122 /- escondidos en el suelo.

### Quinta Parte

---

Los PJ habrán descubierto para esta altura que toda la intriga fue tramada por alguien dentro del Templo de Ulric y con suerte sabrán el nombre. Tal vez lo vayan a atacar por su cuenta cosa bastante estúpida, pues el Templo es una fortaleza y los Caballeros y guardias que la custodian no les dejarán entrar con facilidad. Si los PJ se muestran respetuosos se pueden colar fácilmente y llegar hasta el estudio de Hals. Quien para cuando entren estará furioso retando a uno de los iniciados que escapo. Intentara fingir pero rápidamente perderá intereses en seguir con la farsa e intentara escapar.

El combate podrá desarrollarse de muchas formas pero escape o no, los PJ habrán vencido. Las autoridades del Templo les pedirán discreción al respecto y les otorgarán alguna recompensa o cosa similar, pequeña como /-. Tal vez la cuestión termine en un juicio.

### Final

---

Para cuando los PJ sobrevivientes salgan del templo y comiencen a alejarse del templo de Ulric, exhalan vapor a la par que la temperatura baja abruptamente y las calles se cubren de neblina. Desde atrás de los PJ, unos pasos pesados indican la presencia de un animal enorme, un lobo blanco enteramente, exhalando un aliento gélido, los observara fijamente y luego se retira hacia el templo desapareciendo en las brumas.

El lobo no es otra cosa que una representación de Ulric, quien les está agradecido por haber terminado con el sacerdote. Las bendiciones de Ulric surgirán en los momentos de mayor necesidad, generalmente en combates o en viajes invernales, puede ser con un incremento en las capacidades de combate, un lobo que los guíe cuando estén perdidos o una manada de estos que ataque a sus agresores.

Si lo han salvado a Magnus este les estará muy agradecido y en el Gremio se hablará de los PJ lo suficiente como para ser considerados en alguna misión para ellos. Si Magnus murió, Helmet igualmente les agradecerá su ayuda pero su fama en el Gremio será mínima. También se ganarán algunos enemigos en Middenheim, principalmente dentro del partido Autonomista aunque esto los PJ no lo sabrán.

## Relación de nombres

---

**Magnus Becker:** director de la casa Gremial en Middenheim.

**Niklaus Kinsik:** traidor.

**Helmut Winclerck:** enviado especial del Gremio.

**Sebastián Frigurd:** aprendiz, primera víctima.

**Benjamín Pius:** sacerdote de Sigmar, amigo de Sebastián.

**Fiedrick Liburn:** aprendiz, amigo de Sebastián, segunda víctima.

**Olly Godwill:** halfing, regente de La Scola

**Hals von Mueller:** sacerdote de 2do rango de Ulric, Autonomista.

**Sefrid von Schueller:** barón autonomista, villano detrás de escena.

**Bruno Kant:** sacerdote de Ulric, amigo de Sebastián, víctima de los iniciados de Hals.