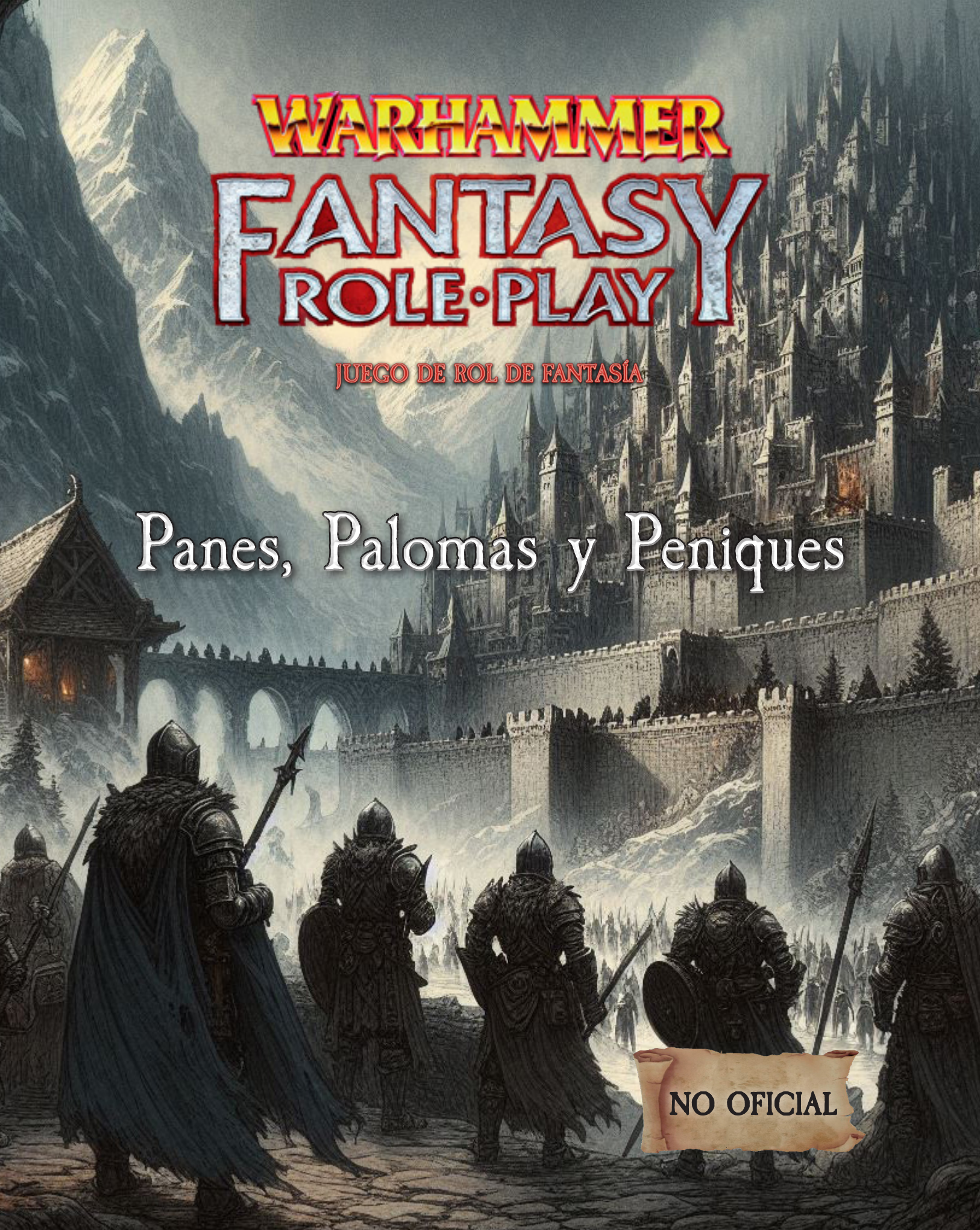


The background of the cover is a detailed illustration of a fantasy world. In the foreground, five knights in dark, ornate armor with blue and black capes stand on a cobblestone path, looking towards a distant city. The city is a massive, multi-tiered fortress with numerous spires and towers, built into a steep, rocky hillside. A stone bridge with multiple arches spans a river or valley in front of the city. In the background, jagged, snow-capped mountains rise against a cloudy sky. The overall tone is dark and atmospheric.

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY

JUEGO DE ROL DE FANTASÍA

Panes, Palomas y Peniques

NO OFICIAL

CRÉDITOS

Autor: Nair
 Coautores: Tawers, Sharky, Tato
 Diseño y redacción: Nair
 Diseño gráfico: IA Bing
 Edición: Nair
 Corrección de textos y diseño: Igarol

Agradecimientos especiales: A mi compañera de aventuras, Sol García, por su apoyo y paciencia infinita, y por estar siempre a mi lado, en cada paso de este camino; a Games Workshop, por inspirar este mundo de fantasía; a Tawers, Sharky, Tato, Trallazo y demás roleros que han estado conmigo de principio a fin creando y disfrutando de esta aventura; y a Igarol por mantener viva la llama de este vasto mundo que nos tiene prendidos.

Última edición: Marzo 2025 (1.0)

Este material es fanmade y ha sido creado sin ánimo de lucro, con el único propósito de disfrutar del rol entre amigos. Las imágenes utilizadas en este material pertenecen a sus respectivos dueños. Warhammer Fantasy, el juego de rol, y WJDR son marcas registradas de Games Workshop Ltd.



ÍNDICE DE MATERIAS

INTRODUCCIÓN

Sinopsis de la aventura	4
Bienvenido a Helmgart	5
Lugares de interés	8
Habitantes de Helmgart	16
Aliados y/o enemigos	18
La <i>Plaga Continens</i>	33
Rumores y herejías	35

LA EPIDEMIA SE EXTIENDE

Un encargo inhumano	37
La competencia en el comercio de cuerpos	38
Recompensa por el cáliz	39
Coronas de oro falsas	40
Asalto al cargamento de pólvora	41
Decapitaciones públicas	41

SITIO DE CUARENTENA

Recogida de alimentos	44
Los experimentos del Sanatorio	44
Invocación sangrienta en el cuartel de los Hijos de Valkia ...	45
Brunilda y el ritual de reencarnación	46
<i>El Último Golpe: Sangre y redención</i>	47

TAÑIDO DE CAMPANA

Muertos errantes	50
Recuperando el <i>Cáliz de la Sangre Eterna</i>	50
Los Hijos de Valkia enfrentan a Nurgle	51
Los experimentos del Sanatorio de la Perdida Vital se liberan ..	52
Las Comadrijas de la Corrupción	53
La Guilda ajusta las cuentas	54
Escena final: <i>El Árbol de la Plaga Continens</i>	54

Y LA VIDA CONTINÚA EN...

Episodio de la aventura.....	58
------------------------------	----

PERSONAJES PREGENERADOS

Victor (merodeador)	62
Hugo Hausser (informador)	64
Kronjfall (guerrero del foso)	66
Lorelay (ladrona de cuerpos)	68

PANES, PALOMAS Y PENIQUES

☠ INTRODUCCIÓN ☠



Bienvenido a *Panes, Palomas y Peniques*, este suplemento es una aventura no lineal para Warhammer Fantasy Roleplay en la que los jugadores tendrán la libertad de marcar el curso de los acontecimientos en una ciudad al borde de la destrucción. Situada en Helmgart, en la peligrosa frontera con Bretonia. La historia invita al Director de Juego a adaptar constantemente la situación e improvisar para ajustarse a las acciones imprevisibles de los PJs, quienes se convierten en el motor del desarrollo de la aventura.

Helmgart enfrenta una de sus peores amenazas: la *Plaga Continens*. Una enfermedad devastadora creada por el temido Magnus Infectus, que ha comenzado a propagarse sin control, causando estragos y extendiendo un manto de desesperación por toda la ciudad. Los Renegados de Shaylla, un grupo de devotos al servicio de la diosa de la compasión, han decidido actuar al margen del templo, creyendo que la salvación de la ciudad depende de encontrar el legendario *Cáliz de la Sangre Eterna*. Sin embargo, en su búsqueda se interponen los Devotos de la Dama del Lago, tres caballeros bretonianos convencidos de estar cumpliendo una misión sagrada, sin sospechar que han sido manipulados por una elfa oscura que se hace pasar por la Dama del Lago. Este conflicto de fe y engaño pondrá a los jugadores en una posición difícil, pues deberán elegir entre las distintas facciones sin conocer del todo las intenciones que subyacen en sus actos.

Al mismo tiempo, el Capitán Sigfried von Kreutz y sus Grandes Espaderos corrompidos por Khorne, siguen sus propios y violentos propósitos en Helmgart. Aunque no se oponen abiertamente a

la presencia de Nurgle, ver al dios de la putrefacción dominar en Helmgart supone una afrenta a sus propios intereses y deseos de demostrar la supremacía de su brutal dios sangriento. La violenta intervención de Sigfried y sus hombres será implacable, sin hacer distinciones entre amigos o enemigos, y los PJs deberán ser cautelosos al cruzarse en su camino.

Además, en el corazón de la ciudad, el Sanatorio de la Pérdida Vital se ha convertido en un lugar donde las víctimas de la plaga son sometidas a crueles experimentos. El siniestro Notker Lachs y otros *doktores* han estado llevando a cabo investigaciones prohibidas en un intento de comprender y curar la enfermedad. Experimentos que han deformado a los supervivientes y extendido aún más la corrupción de la ciudad. La existencia de estas aberraciones es un secreto bien guardado, y Notker, marcado por su propio interés, no dudará en salvar su vida, aunque eso signifique sacrificar a los demás.

En *Panes, Palomas y Peniques*, los jugadores descubrirán que la ciudad es una olla a presión, donde múltiples facciones están dispuestas a arriesgarlo todo por sus respectivos fines. La plaga, la intriga y el fanatismo religioso se entrelazan en este escenario sombrío y peligroso. Cada esquina de Helmgart esconde un nuevo reto, y cada elección de los jugadores será crucial, ya que la amenaza aumentará a medida que se acerquen a los momentos finales de la aventura. ¿Serán los PJs los héroes que esta ciudad necesita, o se convertirán en testigos de su inevitable caída?



SINOPSIS DE LA AVENTURA

Panes, Palomas y Peniques es una aventura no oficial que pone el foco de la historia en los propios PJs, quienes se ven atrapados en la ciudad de Helmgart asolada por una enfermedad misteriosa. Mientras luchan por ganarse la vida y encontrar sustento, una serie de eventos inquietantes los llevará a descubrir los secretos oscuros que rodean esta plaga y a enfrentarse a la posibilidad de cambiar su destino y el de los habitantes de la ciudad.

Helmgart

La ciudad frontera que sirve de paso entre el Imperio y Bretonia se encuentra en la miseria. Una enfermedad desconocida está haciendo estragos y los mendigos se acumulan en las calles.

Lugares de interés

Los PJs pueden visitar distintos lugares de Helmgart. En esta sección se dan ejemplos de algunos como *El Último Golpe*, un tugurio de mala muerte en el que hacer tratos ilegales y pelear en la arena por unos peniques; o *El Código y la Medida*, una posada tranquila administrada por un bretoniano bonachón.

Habitantes de Helmgart

Una diversidad de PNJs con sus historias personales que puedes utilizar para que la ciudad de Helmgart se sienta viva.

Aliados y/o Enemigos

Dependerá de los PJs si consiguen ganarse a los diferentes PNJs y se convierten en Aliados o en Enemigos.

La Plaga Contínens

Los poderes ruinosos han elaborado una nueva enfermedad, y hasta la fecha el Imperio desconoce como evitar sus efectos. Para infortunio de los jugadores, sus PJs han sido contagiados.

Rumores y Herejías

Antes de iniciar la aventura, los PJs pueden averiguar mucho sobre la situación actual de Helmgart.

La Epidemia se Extiende

Hace varios días que Magnus Infectus ha desatado la *Plaga Contínens*. Los muertos empiezan a ser elevados y aún no se ha encontrado una cura. Los PJs deberán encontrar un modo de ganarse la vida mientras Helmgart se hunde en la miseria.

Sitio de Cuarentena

El Emperador ha decidido poner a Helmgart en cuarentena hasta que una cura se hallada o la ciudad sea purificada por el fuego. La decadencia de Helmgart empieza a ser absoluta, y los PJs deberán poner sus esfuerzos en huir de la ciudad, o salvar Helmgart y convertirse en héroes.

Tañido de Campana

El tiempo se ha cumplido y es el momento de recoger los frutos. Un extraño árbol crece en el centro de Helmgart y atrae a todos los enfermos para cosechar el poder que ha sido cultivado en sus cuerpos.

La Aventura continúa

Seguramente después de terminar en Helmgart queden algunos hilos que atar y algunos enemigos nuevos que enfrentar. Aquí se dan algunas ideas para seguir en futuras publicaciones.

Personajes pregenerados

Algunos PJs listos para lanzarse a la aventura que tus jugadores pueden utilizar. De no utilizarlos los jugadores, pueden ser incluidos en la aventura como PNJs.



BIENVENIDO A HELMGART

A gran altura, en el áspero y gélido entorno de las Montañas Grises, se alza la ciudad fortaleza de Helmgart, vigilante y desafiante sobre el Paso del Mordisco del Hacha. Construida como un inexpugnable bastión imperial, Helmgart se despliega en tres zonas bien definidas, cada una de ellas protegida por murallas imponentes que marcan un claro límite entre sus sectores. Desde las cimas nevadas, cubiertas de un silencio solemne, hasta el valle pedregoso donde comienza el único y largo túnel que conecta el Imperio con Bretonia, la ciudad parece aferrarse al borde de las montañas como una guardiana vigilante.

Con la reciente alianza entre el Imperio y Bretonia, Helmgart ha florecido como un centro de paso esencial. Por sus calles adoquinadas y sus angostos callejones, comerciantes y mercaderes cruzan cada día, cargando mercancías y rumores de lejanas tierras. Sus mercados bulliciosos son un hervidero de lenguas y acentos, el aroma de especias exóticas se mezcla con el hierro de las armaduras, y las tabernas se llenan de historias de fortuna y fracasos, escuchadas en las mesas de roble macizo. Esta actividad ha traído también la sombra de un lado menos amable: ladrones y bandidos acechan en los caminos circundantes y entre las sombras de la propia ciudad, buscando hacer su propio negocio a costa de los desprevenidos.

Aquí, en Helmgart, cada rincón tiene una historia y cada viajero un motivo. La fortaleza sigue en pie, como un centinela que desafía al tiempo y al invierno, manteniendo su cometido dual de protector y punto de encuentro, donde imperiales y bretonianos cruzan sus caminos bajo la atenta mirada de las murallas, siempre en guardia contra los peligros que se ciernen en las montañas y en el mismo corazón de la ciudad.



LA MURALLA EXTERIOR

La imponente Muralla Exterior se extiende de una montaña a otra, abarcando todo el valle y sirviendo como la primera línea de defensa contra las incursiones de pieles verdes que merodean por las Montañas Grises. Su sólido portón y los muros desgastados pero firmes han resistido años de ataques, convirtiéndose en un símbolo de la resistencia de Helmgart. Sin embargo, tras esta barrera de piedra, la vida es mucho menos grandiosa.

La zona tras la Muralla Exterior es la más pobre de Helmgart, un mosaico sombrío de callejuelas estrechas y viviendas maltrechas donde los mendigos, los enfermos y aquellos que apenas sobreviven de un día al otro se congregan. Las casas, construidas una sobre otra en un caos de madera y piedra, apenas mantienen a raya los elementos, y el aire suele estar cargado del humo de las hogueras improvisadas y el aroma acre de curaciones y hierbas para disimular el hedor de la podredumbre.

Aun en medio de esta miseria, algunos puntos de interés sobreviven y dan vida a este sector. El Templo de Shaylla ofrece consuelo y curación a los afligidos, mientras que el sombrío Jardín de Morr recibe a aquellos que encuentran su fin en esta inhóspita ciudad. El Mercado de los Barrios Bajos, caótico y ruidoso, es el único sitio donde algunos pueden procurarse el pan de cada día o intercambiar historias y rumores en busca de algún alivio. En las tabernas como *El Código y la Medida* y el infame *El Último Golpe*, los desesperados buscan un momento de distracción o de gloria efímera, jugándose el escaso dinero que poseen.

En una esquina olvidada de esta zona decadente se encuentra El Reloj de Sigmar: apuestas clandestinas, drogas de dudosa procedencia y luces tenues que apenas iluminan rostros perdidos. Aquí, la gente se pierde en la sordidez y en placeres fugaces, como si el tiempo realmente se desvaneciera en un espejismo de decadencia.

LA MURALLA INTERIOR

La Muralla Interior se yergue majestuosa en la ladera de la montaña, protegiendo el corazón de Helmgart y resguardando tras sus muros a los ciudadanos más acomodados y dignos. Sus gruesas piedras, construidas con pericia y fortificadas a lo largo de los años, mantienen este recinto prácticamente inaccesible para aquellos que no pertenecen a sus calles ordenadas y limpias. Las sombras de las almenas, siempre vigiladas, proyectan una sensación de control sobre las viviendas y edificaciones de aquellos con mayor estatus en la ciudad.

Desde lo alto, los *Bárbaros de Mackensen* —la feroz milicia al servicio del Margrave— patrullan con arcabuces en mano, atentos a cualquier movimiento. Su presencia es constante y recuerda a todos que la paz de Helmgart no es casual. Estos hombres, ataviados con cuero resistente y entrenados para actuar con precisión y rapidez, representan el último bastión de defensa antes de las residencias de las familias más influyentes de la ciudad.

Dentro de esta muralla se concentran también los edificios militares, cada uno protegido y en constante actividad. Cuarteles, arsenales y puntos de reunión se encuentran aquí, operando en una atmósfera de disciplina y orden. La actividad de estos espacios emana un aire de estrategia y poder, un recordatorio de que Helmgart, pese a los tiempos de paz, permanece siempre en estado de alerta.

BALUARTE DEL MARGRAVE

El margrave Reinhardt von Mackensen gobierna Helmgart con una mezcla de astucia y firmeza desde su baluarte, que se alza majestuoso en la cima de la montaña, dominando la ciudad y el paisaje. Este bastión imponente es un símbolo de poder, con muros de piedra gris oscura que parecen surgir de la propia roca de la montaña, fundiéndose en una muralla natural que resguarda la fortaleza. Desde sus torres elevadas, el margrave y sus hombres pueden supervisar con una mirada la defensa de la frontera y los serpenteantes caminos que cruzan las Montañas Grises, siempre atentos a cualquier amenaza que se asome en la lejanía.

Dentro de este enclave, la nobleza de Helmgart vive en un entorno de privilegio, compartiendo espacio con la guardia personal del margrave, conocida por su lealtad inquebrantable y disciplina férrea.

Los jardines escalonados, meticulosamente cuidados y adornados con rosales y fuentes de piedra, descienden por la ladera de la

montaña como terrazas verdes. Reinhardt pasea a menudo por estos jardines con sus invitados, ofreciendo vistas panorámicas que inspiran tanto asombro como inquietud. Es aquí, en estos paseos cargados de diplomacia y tensión, donde se tejen las alianzas y se decide el destino de la ciudad. La fortaleza no es solo un lugar de defensa; es un testimonio de poder y un recordatorio constante de que Helmgart, bajo la sombra del margrave, es una ciudad vigilada y regida por un ojo que todo lo ve.

PEAJES Y TASAS

En cada acceso de la Muralla Exterior a la Muralla Interior, así como de la Muralla Interior al Baluarte del Margrave, hay garitas de peaje donde los controladores de acceso requieren la *Tasa de Decoro*. Salvo que se tenga una invitación, todos los que accedan hacia el interior de Helmgart deberán pagar la tasa que va desde 1 p a 5 p, en el paso de la Muralla Exterior, a discreción de los guardias y según las ropas y la decencia de quienes pretendan cruzar; y de 6 p a 10 p, en el paso de la Muralla Interior, también a discreción de los guardias.

LA SOCIEDAD DE LA CIUDAD

La sociedad de Helmgart está bien diferenciada. La primera distinción se encuentra entre las clases bajas y las clases altas. Mientras que las clases bajas ocupan la zona de la Muralla Exterior y rara vez se les ve en las zonas interiores de Helmgart; la clase alta ocupa desde la Muralla Interior hasta el Baluarte del Margrave.

La segunda distinción se da entre la diversidad de razas y culturas que confluyen en la ciudad.

Helmgart es un punto de paso entre Bretonia y el Imperio, por lo que es habitual encontrar caballeros bretonianos y comerciantes de estas tierras. Es por ello que, también siendo un lugar para comerciantes, habitualmente lleguen a la ciudad mercaderes de distintas partes del Viejo Mundo, conviviendo los comerciantes bretonianos con su brandy, vino, telas de calidad, armas y armaduras; con los clanes locales de enanos que intercambiaban lingotes de plata, plomo y hierro, así como sus preciadas piezas de artesanía enana.

Especialmente es relevante la influencia enana en la ciudad, dado que su fundación es obra de los Enanos, habiendo excavando personalmente el Baluarte del Margrave en la ladera de la montaña y habiendo creando túneles por toda la zona. Hasta que fueron expulsados por un Gran ¡Waaagh! de Pielas Verdes.





Bárbaros de Mackensen

Los *Bárbaros de Mackensen* son la guardia personal de Helmgart: una fuerza de élite con una reputación que resuena en todo el Paso del Mordisco del Hacha. Estos hombres llevan consigo un aire salvaje y temerario, con cicatrices de antiguas batallas que atraviesan sus rostros y brazos, y una actitud intimidante que infunde respeto y temor a partes iguales.

Visten armaduras ligeras de cuero endurecido, prácticas y reforzadas, lo que les permite moverse con agilidad en el terreno montañoso del Paso del Mordisco del Hacha. Algunos llevan trofeos de combate en sus cinturones o colgando de sus armas, como garras de bestias o huesos tallados. Sus arcabuces, de manufactura robusta y personalizada, son pulidos y mantenidos con esmero, con grabados que honran a sus antepasados y a su señor.

BÁRBARO DE MACKENSEN

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	36	46	31	36	31	31	31	31	36	31	12

Rasgos: A distancia (ingeniería) +9, Arma +7, Armadura (cuero) 2

Habilidades: A distancia (ingeniería) 56, Aguante 41, Atletismo 36, Consumir alcohol 41, Cuerpo a cuerpo (básico) 41, Escalar 41, Esquivar 41, Frialdad 46, Supervivencia 41

Talentos: Entrenado, Puntería, Recarga rápida

Accesorios: arcabuz, cuero y coraza, espada, uniforme



Margrave Reinhardt von Mackensen

El margrave Reinhardt von Mackensen se encuentra en una encrucijada crítica mientras la *Plaga Continens* devora lentamente la vitalidad de Helmgart. Bajo su mando absoluto, ha canalizado recursos hacia los médicos del Santatorio en un intento desesperado por detener la enfermedad que consume a su pueblo. Pero, a pesar de sus esfuerzos, los avances son escasos y la desesperación crece en las calles y en los pasillos de su baluarte.

La situación se complica aún más por el comportamiento del Capitán Sigfried von Kreutz, un hombre respetado por su valor pero ahora guiado por un sentido de justicia propia. El capitán ha comenzado a actuar de manera independiente, tomando medidas drásticas contra los enfermos y sembrando el miedo en las calles. Reinhardt, consciente de que el control de la ciudad y su autoridad están en juego, ha recurrido a su nuevo consejero, Elias Raziell, en busca de estrategias que le permitan restablecer el orden y reafirmar su dominio sobre Helmgart antes de que la situación escape completamente a su control.

REINHARDT VON MACKENSEN NOBLE HUMANO (ORO 5)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	46	31	31	31	46	31	46	51	36	46	12

Rasgos: Arma +7,

Habilidades: Actuar (baile) 46, Aguante 41, Atletismo 41, Carisma 56, Conducir 41, Consumir alcohol 41, Cotilleo 51, Cuerpo a cuerpo (esgrima 61, parada 56), Esquivar 46, Frialdad 51, Intimidar 46, Intuición 56, Jugar 56, Mando 61, Montar (caballo) 46, Sabiduría académica (heráldica 56, local 61, política 56), Sobornar 56, Percepción 51,

Talentos: Espabilado, Leer y escribir, Orador, Sangre noble, Sangre fría

Accesorios: Espada ropera, joyas por valor de 200 coronas de oro, ropa cortesana de calidad

LUGARES DE INTERÉS

Helmgart es una ciudad fortaleza de imponente diversidad y riqueza cultural. Situada en la frontera entre el Imperio y Bretonia, su arquitectura refleja una amalgama de influencias. Los altos tejados puntiagudos y torres del estilo imperial se entrelazan con las elegantes curvas y detalles artísticos de la estética bretoniana, mientras que robustas columnas de piedra y puertas labradas con runas de los enanos otorgan un aire de solemnidad y permanencia. En las calles, el bullicio de mercaderes y transeúntes resuena en múltiples idiomas, desde el gutural Khazalid de los enanos hasta el melódico dialecto de los bretonianos. Pese a esta diversidad, Helmgart se mantiene firme en su identidad imperial, un compromiso que el margrave Reinhardt von Mackensen vigila con celo. Bajo su mandato, la ciudad no solo se erige como un baluarte estratégico, sino como un bastión de la cultura y las tradiciones del Imperio.

Patrullas de soldados imperiales recorren las calles adoquinadas, observando con atención los movimientos de los ciudadanos y viajeros. Las plazas se llenan de artistas callejeros y oradores que cuentan historias de viejas conquistas y hazañas heroicas, mientras los ancianos de la ciudad murmuran sobre los días en que Helmgart enfrentó hordas pielesverdes o resistió el asedio de criaturas peores.

En esta sección se ofrece una variedad de lugares icónicos y rincones escondidos de la ciudad, perfectos para que los PJs los exploren y se sumerjan en la atmósfera de Helmgart. Desde tabernas ruidosas y mercados llenos de vida hasta templos serenos; y oscuros callejones donde se susurran secretos, como DJ tienes la libertad de moldear estos espacios según las necesidades de la campaña. Se alienta a los DJs a personalizar y expandir estas descripciones para dar vida al pasado de los PJs, hacer resonar sus historias y entrelazar sus destinos con el tejido urbano de Helmgart. Esta ciudad no es solo un escenario; es un ente vivo, con sus propias pasiones, traiciones y secretos, esperando a ser descubierto.



EL ÚLTIMO GOLPE

Ubicado en la Muralla Exterior, *El Último Golpe* es mucho más que un simple tugurio de mala muerte; es un antro de pasiones violentas y oscuros tratos que se han convertido en leyenda en las calles de Helmgart. Solo aquellos dispuestos a abrazar las sombras se atreven a cruzar su umbral, mientras que los de reputación intachable prefieren evitar siquiera mirar en su dirección. Gerard Marks, el astuto y curtido propietario, mantiene a la guardia a raya con un sistema de sobornos bien aceitado y una red de favores, aunque la paz es frágil. Un estallido de violencia o una pelea demasiado ruidosa puede atraer la atención de los guardias, algo que ni los asiduos ni Marks desean. Por ello, el local cuenta con un intrincado sistema de salidas secretas: puertas ocultas y trampillas que se despliegan hacia las alcantarillas húmedas y laberínticas, o que conducen a otras construcciones de la muralla como caminos de huida bien conocidos por los habituales.

El Último Golpe está enterrado en los cimientos de un edificio ruinoso, sumido en la penumbra que solo las antorchas logran perforar, proyectando sombras danzantes y creando una atmósfera opresiva y sofocante. El humo denso y acre se acumula en lo alto, cubriendo el techo y descendiendo como una niebla enrarecida que confunde los sentidos y acentúa la sensación de encierro. El corazón del lugar es el foso de combates, donde los gritos y el choque de los puños resuenan como un tambor de guerra. Las apuestas corren rápido y las monedas tintinean en las manos de los apostadores, mientras el actual campeón, Kronsfjall, un guerrero de temible reputación, sostiene el título con brutales victorias.

Mientras los enfrentamientos desencadenan el clamor de la multitud, los parroquianos se entregan a una variedad de placeres y actividades. Las jarras de cerveza y licor se vacían tan rápido como se llenan, y no es raro que alguien termine tambaleándose hasta desplomarse en un charco de vómito. Sin embargo, más allá de la embriaguez y el bullicio, los reservados velados por cortinas y penumbra acogen a aquellos que buscan discutir negocios, trazar estrategias o forjar alianzas en pos de unas coronas de oro.

Pocos lugares en Helmgart ofrecen la diversidad de rostros y propósitos que *El Último Golpe*. Aquí, las conexiones se tejen con rapidez, y las oportunidades surgen tanto para el ambicioso buscador de fortuna como para el criminal que necesita un sicario. Para bien o para mal, es un sitio donde se respira peligro y donde un alma intrépida puede encontrar trabajo, si está dispuesta a correr el riesgo que ello implica.





Gerard Marks

Gerard ha crecido entre la calaña más astuta y ruin de los bajos fondos de Helmgart. Su rostro desafiante y sus ojos llenos de recelo escrutan a cada cliente, mientras sus brazos marcados por viejas peleas dejan claro que sabe cómo imponer respeto. Dirige *El Último Golpe* con mano dura, tratando a los desconocidos como reses que emborrachar y desplumar, aunque siempre evita ensuciarse las manos, delegando el trabajo sucio a sus matones.

Su independencia de las organizaciones criminales le permite moverse entre ellas con facilidad, haciendo de *El Último Golpe* un lugar perfecto para encontrar rumores, encargos y negocios discretos. Amante de los licores exóticos, recientemente ha añadido la Shallyaza a su repertorio, causando furor en los mercados clandestinos.

GERARD MARKS

EX JEFE DE BANDA, MERCADER (PLATA 5)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	51	31	46	46	31	36	31	36	46	46	16

Rasgos: Arma +9,

Habilidades: A distancia (ballesta) 36, Aguante 61, Carisma 56, Consumir alcohol 66, Cotilleo 56, Cuerpo a cuerpo (básico 61, pelea 66), Esquivar 51, Frialdad 61, Intimidar 61, Intuición 41, Mando 51, Movimiento silencioso (urbano) 51, Percepción 41, Regatear 51, Sabiduría académica (local) 51, Sobornar 56, Tasar 51

Talentos: Amenazador, Delincuente, Espabilado, Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Guerrero nato, Intrépido (guardias), Negociador, Pelea callejera, Resistencia (veneno), Robusto, Voluntad de hierro

Accesorios: Arma de mano, chaqueta de cuero, puño de acero, negocio (*El Último Golpe*)



Sigmar Prietosen

Se cuenta que, cuando Sigmar tenía apenas 6 años, un accidente con una mula dejó una cicatriz profunda en su cráneo, una herida de la que sobrevivió de puro milagro. Desde entonces, sufre violentos episodios de ira al escuchar mucho alboroto, aunque, fuera de esos momentos, es un hombre agradable. A pesar de su tamaño descomunal, que supera los dos metros, su rostro siempre fruncido y sus brazos de puro músculo, inspira tanto respeto como temor.

Gracias a su robustez y destreza en combate, fue campeón en la arena de *El Último Golpe* durante muchos años, invicto incluso ante el actual campeón, Kronfjall. Ahora retirado, sigue siendo la figura imponente que se encarga de la entrada en *El Último Golpe*, un encargo que desempeña con el mismo respeto que su pasado de gladiator le otorgó.

SIGMAR PRIETSEN

EX LEYENDA DE LOS FOSOS, GUARDA (PLATA 3)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	51	31	51	51	41	51	31	36	31	41	18

Rasgos: Arma +11, Armadura (cuero) 1

Habilidades: A distancia (enmarañar) 41, Aguante 66, Atletismo 56, Carisma 46, Carisma animal 41, Consumir alcohol 61, Cotilleo 51, Cuerpo a cuerpo (básico 66, pelea 71, a dos manos 61), Esquivar 61, Frialdad 51, Interpretar (pelea) 41, Intimidar 61, Intuición 46, Jugar 41, Percepción 51, Regatear 46, Sabiduría académica (anatomía 41, local 46), Supervivencia 41,

Talentos: Ambidiestro 2, Amenazador, Asalto furioso, Combate cercano, Desarmar, Empuñar dos armas, Furia, Giro, Golpe conmocionador, Golpe de reacción, Implacable, Maestro del combate, Pelea callejera, Quijada de hierro, Reflejos en combate, Robusto, Vigilancia,

Accesorios: Chaqueta de cuero, martillo de guerra



SHALLYAZA

Actualmente la Shallyaza es la bebida espirituosa más popular de Helmgart y, aunque se vende únicamente en *El Último Golpe*, todo el mundo la conoce.

El licor es de un tono dorado claro, con un brillo que parece emanar una luz suave cuando se sirve en un vaso de cristal. La botella se presenta con la imagen de una paloma rodeada por flores de anís. Su sabor mezcla la dulzura con un toque floral y herbáceo, dejando una sensación refrescante y sin ser para nada difícil de beber, a pesar de que un vaso de Shallyaza equivale a tres cervezas normales a efectos de emborracharse.

La Shayllaza se diferencia de las otras bebidas en sus efectos. En el momento que se falla el *Chequeo de Consumir Alcohol* no debes tirar en la tabla, sino que se aplica el siguiente efecto:

"Te sientes en paz, extasiado, con la claridad mental de un sacerdote ungido. Ante ti se presenta una figura femenina vestida de blanco, con un aura tenue y brillante. Te ha elegido a ti."

Durante 1d10 minutos experimentarás estas visiones (queda a discreción del DJ como se desarrollan). Además, obtienes un bonificador de +20 a tu habilidad de Frialdad. Al finalizar el efecto de los primeros minutos, debes tirar 1d100, con un resultado de 91-100 las visiones seguirán, aunque menos frecuentes, durante 1d5 horas más. Ahora bien, si el resultado es de 96-100, además de las visiones, sufres adicción a la Shallyaza.

EL SANATORIO DE LA PERDIDA VITAL

Encajado en la Muralla Intermedia de Helmgart, *El Sanatorio de la Pérdida Vital* se alza como un lúgubre recordatorio de tiempos mejores. Su estructura, un antiguo fuerte adaptado con los años, combina la robustez de muros gruesos y ventanas diminutas con una inquietante ornamentación de gárgolas y estatuas que parecen observar a los transeúntes. El tiempo y la falta de mantenimiento han dejado huella en el edificio, que ahora luce un aspecto decadente, casi funerario, que no inspira esperanza alguna.

En el interior, la recepción decorada con símbolos austeros de la diosa Shallya, acoge a los enfermos en un silencio tenso, roto solo por toses y susurros de angustia. Pero bajo la superficie, el Sanatorio esconde un subterráneo de pasillos sombríos y salas estrechas que recuerdan más a una prisión que a un hospital. Allí, los *doktores* se dedican a sus investigaciones, utilizando a los pacientes como experimentos en su desesperada lucha contra la *Plaga Continens*, la enfermedad que amenaza con devorar la ciudad.

En la parte trasera, rodeado por un muro de piedra y una valla de hierro, se encuentra un jardín que antaño fue un lugar de cultivo de plantas medicinales. Ahora, las enredaderas lo han reclamado, trepando por estatuas erosionadas y sofocando los pocos brotes que aún luchan por sobrevivir. Es un espacio descuidado y sombrío, un reflejo de la desesperación que se respira dentro del sanatorio.

Notker Lachs

Quienes han pasado por manos de un *doktor* encuentran en Notker algo inquietante. En su lucha contra la plaga que asola Helmgart, viste una bata desgastada que le cubre de pies a cabeza, envuelve sus brazos y rostro en vendas, y protege sus ojos con gruesos lentes de cristal cuando trata con extraños.

Con décadas de experiencia, Notker ha perdido toda empatía hacia los enfermos, tratándolos más como sujetos de prueba que como personas. Con los sanos, sin embargo, se muestra cortés y reservado, aunque siempre manteniendo un aire distante. Recientemente, ha ofrecido 10 chelines de plata por cada cadáver infectado entregado al Sanatorio, un negocio que ha despertado murmullos en los bajos fondos.

NOTKER LACHS DOKTOR (PLATA 5)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	31	31	31	31	46	31	46	51	51	46	14

Rasgos: Arma (sin armas) +3

Habilidades: Aguante 41, Carisma 51, Conducir 36, Consumir alcohol 36, Cotilleo 61, Frialdad 66, Hablar idioma (gremio) 61, Intimidar 36, Investigar 56, Mando 51, Oficio (barbero) 51, Percepción 56, Prestidigitación 51, Regatear 56, Sabiduría académica (anatomía 66, medicina 66), Sanar 66, Sobornar 56

Talentos: Cirugía, Delincuente, Espabilado, Etiqueta (gremio, eruditos), Golpe conmocionador, Golpe letal, Intelectual, Leer y escribir, Primeros auxilios, Resistencia (enfermedad), Sangre fría,

Accesorios: herramientas del oficio (Medicina), poción curativa, vendas



EL TEMPLO DE SHALLYA

En la bulliciosa Helmgart, el Templo de Shallya destaca como un santuario de piedra majestuosa, adornado con exuberantes decoraciones y presidido por una magnífica estatua de la diosa. Aunque los templos dedicados a Shallya suelen ser austeros, las generosas donaciones de los viajeros que cruzan el paso entre Bretonia y el Imperio han permitido embellecer este lugar y mejorar sus servicios.

La sala principal, bañada por la luz de grandes vidrieras, se ha convertido en un refugio para mendigos y enfermos. Aquí, los afligidos por la *Plaga Continens* encuentran alivio bajo la protección divina de Shallya: aunque no se curan, la enfermedad no avanza. A los pies de la estatua de la diosa, una fuente de piedra tallada proporciona agua natural para ceremonias, bendiciones y sustento.

La veneración hacia Shallya trasciende fronteras, atrayendo a bretonianos y otros viajeros del Viejo Mundo. Muchos dejan ofrendas, ya sea para pedir un viaje seguro o como agradecimiento por los cuidados que el templo brinda a los más necesitados.

Consolación Ropizriks, la sacerdotisa al frente del templo, lidera con devoción a las iniciadas que cuidan de los mendigos y enfermos. Sin embargo, la creciente demanda de ayuda ha puesto al límite los recursos del templo. Entre sus miembros también hay algunos iniciados masculinos, aunque varios han desaparecido en las últimas semanas. Solo Consolación parece tener una vaga idea de los motivos de su ausencia, un secreto que guarda celosamente.

REZAR

El Templo de Shallya es un santuario sagrado, un refugio de paz y compasión donde la mirada de la diosa nunca se aparta. Aquellos que acuden con devoción sincera, suplicando su favor, pueden ser bendecidos por su infinita misericordia. Cualquier personaje puede realizar una oración en el templo, expresándola de manera personal y adecuada; tras hacerlo, debe lanzar ID100, con un resultado de 1 a 5, Shallya escucha la súplica y otorga 1 punto de Fortuna al personaje como muestra de su favor, siendo posible recibir esta bendición solo una vez por día y por personaje.



Consolación Ropizriks

Consolación Ropizriks es una joven sacerdotisa de poco más de 20 años, recientemente nombrada líder del Templo de Shallya en Helmgart. Aunque pasa sus días rodeada de mendigos y enfermos, su apariencia refleja un cuidado meticuloso: cabellos dorados siempre bien peinados, una tez impoluta y ojos azul claro que irradian paz y bondad.

Devota apasionada de la diosa Shallya, Consolación está entregada por completo al servicio de los más desfavorecidos. Su enfoque moderno de la fe ha generado cierta controversia entre los círculos más conservadores, ya que permite y fomenta la participación de hombres en el culto, algo inusual en muchas congregaciones de Shallya.

A pesar de su dedicación, la vida de Consolación no está exenta de complicaciones personales. Mantiene una relación sentimental con Hermann Stahlwache, un iniciado que recientemente abandonó el templo. Aunque su vínculo amoroso parece firme, el abandono de Hermann ha dejado una sombra de incertidumbre sobre su futuro juntos, especialmente bajo las enseñanzas de la diosa de la misericordia.

CONSOLACIÓN ROIPIZRIKS SACERDOTISA DE SHALLYA (PLATA I)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	31	31	31	36	31	41	31	31	41	46	13

Rasgos: Arma +7,

Habilidades: Aguante 41, Animar (relatar) 51, Atletismo 46, Carisma 56, Cotilleo 46, Cuerpo a cuerpo (básico) 36, Frialdad 46, Investigar 36, Percepción 41, Rezar 56, Sabiduría académica (Teología) 41, Sanar 41

Talentos: Bendición (Shaylla), Cirugía, Cortés, Etiqueta (culto), Intelectual, Invocar (Shaylla), Leer y escribir, Visiones sagradas

Accesorios: libro (religión), ropajes ceremoniales, símbolo religioso

EL RELOJ DE SIGMAR

El Reloj de Sigmar no es un lugar para pusilánimes. En sus oscuros pasillos, la depravación y el vicio gobiernan, mientras la moral queda fuera, olvidada. A la entrada, un gigantesco reloj domina la escena, marcando siempre las 11:59; su minuterio lucha inútilmente por avanzar, como una metáfora del tiempo detenido en este antro de excesos.

Dentro de sus muros conviven un burdel, una taberna y una casa de juego, todos bajo el control de la Guilda. Solo los hombres más corruptos y desesperados del Imperio se atreven a pagar el precio de admisión para dar rienda suelta a sus deseos más oscuros, ocultos en la clandestinidad del lugar.

Raymond Scheerbart, el recepcionista, se encarga de cobrar los 3 chelines de plata que cuesta la entrada y recuerda las estrictas normas que rigen en *El Reloj de Sigmar*:

- ❖ Lo que ocurre aquí, se queda aquí.
- ❖ El pago es por adelantado: 2 chelines por media hora o 3 por una hora completa.
- ❖ No se hace daño a las chicas, salvo que ellas lo permitan.
- ❖ Todo lo que se rompe, se paga.

Este infame establecimiento es el secreto peor guardado de Helmgart, un reflejo de los rincones más oscuros de la ciudad y del alma humana.



Raymond Scheerbart

A primera vista, Raymond aparenta tener poco más de treinta años, aunque la verdad sea otra. Su obsesión por conservar una apariencia juvenil lo lleva a cuidarse meticulosamente. Su cabello negro azabache contrasta con sus ojos profundos, siempre delineados con sombra oscura que realza su mirada intrigante. Una sonrisa constante y exagerada adorna su rostro, pero lejos de transmitir simpatía, resulta inquietante. Habla con lentitud, alargando las palabras, como si cada frase estuviera cargada de un doble sentido.

Como recepcionista de *El Reloj de Sigmar*, Raymond se encarga de recibir a los clientes, cobrarles la entrada y recordarles las reglas del lugar. Sin embargo, su verdadero papel va más allá de la mera hospitalidad: mantiene una vigilancia constante, informando a la Guilda sobre cualquier incidente o detalle que considere relevante. Siempre alerta, Raymond es tanto un anfitrión como un espía en este oscuro rincón de Helmgart.

RAYMOND SCHEERBART CHARLATÁN (BRONCE 5)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	31	31	31	31	41	31	41	31	41	41	13

Rasgos: Arma (sin armas) +3

Habilidades: Animar (relatar 46, actuar 51), Carisma 51, Cotilleo 51, Esquivar 36, Frialdad 51, Intuición 51, Jugar 41, Percepción 51, Prestidigitación 51, Regatear 51, Sobornar 51, Tasar 36

Talentos: Delincuente, Etiqueta (sirviente), Experto en dados, Fullero, Identidad secreta (empleado), Manos rápidas, Parloteo, Suerte

Accesorios: baraja, dados, muda de ropa de calidad, selección de baratijas y amuletos, selección de polvillos de colores y agua

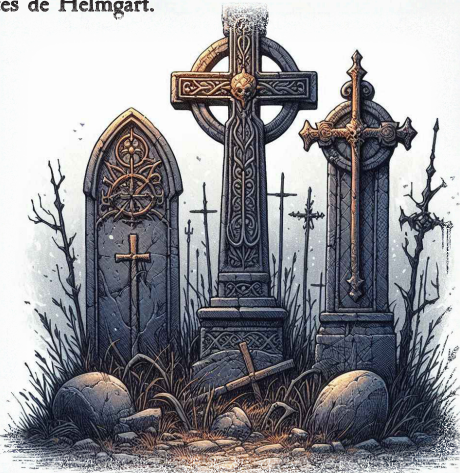


EL JARDÍN DE MORR

El Jardín de Morr, único cementerio de Helmgart, es un lugar solemne y silencioso. Un pequeño santuario austero sirve como espacio de culto para los sacerdotes de Morr, mientras rosales negros trepan por los muros que rodean las tumbas.

Los ritos funerarios se celebran en el santuario, siempre y cuando los familiares puedan costear el precio mínimo de 2 peniques de cobre. Tras la ceremonia, los difuntos son enterrados en el jardín, mientras que las familias más acaudaladas cuentan con mausoleos privados. Algunos de éstos se extienden profundamente dentro de la roca de la montaña, en diseños cuya profundidad solo los familiares conocen.

En las últimas semanas, el saqueo de tumbas ha alarmado a la población, llevando al magrave Reinhardt von Mackensen a reforzar la seguridad con guardias adicionales. A pesar de ello, los rumores sobre avistamientos de muertos vivientes y lamentos espectrales no han hecho más que crecer, alimentando el temor entre los habitantes de Helmgart.



EL CÓDIGO Y LA MEDIDA

El Código y la Medida es una posada acogedora y de ambiente refinado, perfecta para viajeros que buscan descanso, buena comida y un espacio tranquilo donde desconectar del bullicio de Helmgart. A pesar de estar gestionada por un bretoniano, Ambroys de Fromonville, su amabilidad y los exquisitos vinos de su tierra logran conquistar incluso a los más escépticos.

La planta baja ofrece una amplia sala común, con robustas mesas de madera pulida, una barra bien organizada y una despensa donde se almacenan los ingredientes esenciales para los platos caseros. Destaca la chimenea central, que no solo proporciona calor, sino también el espacio donde la esposa de Ambroys elabora sus célebres pastelillos de queso. Afuera, un pequeño granero sirve de refugio para las gallinas, asegurando huevos frescos a diario.

En la planta superior, se encuentran siete habitaciones. La familia de Ambroys ocupa una de ellas, mientras que las otras seis se

alquilan a precios razonables, manteniendo un equilibrio entre comodidad y asequibilidad. Cada estancia está bien cuidada, contando con mobiliario sencillo pero funcional, ideal para un buen descanso tras un largo viaje.

La decoración de la posada está impregnada del orgullo bretoniano de Ambroys. Los muros y columnas lucen relieves de rosas, dragones y lanzas, símbolos heráldicos de las grandes casas de Bretonia, creando una atmósfera elegante que evoca el esplendor de su tierra natal.

Ambroys de Fromonville

Ambroys es un hombre de complexión ancha y robusta, con un rostro que inspira confianza y una sonrisa cálida. Su espesa barba cubre parte de la cicatriz que le atraviesa el rostro, del ojo hasta la barbilla; es el recuerdo más visible de sus antiguos días como aventurero.

Tras años viajando por el mundo y enfrentando peligros, Ambroys conoció en Helmgart a su mujer y decidió reterirarse para tener una vida más tranquila junto a su familia. Tiene una gran pasión por su tierra natal y no evita mostrar su ascendencia bretoniana en sí mismo y en su posada.



AMBROYS DE FROMONVILLE (PLATA 5) EX CABALLERO, MERCADER

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	46	31	41	31	41	41	31	41	41	46	14

Rasgos: Arma +11,

Habilidades: Aguante 41, Atletismo 46, Carisma 56, Carisma animal 51, Conducir 46, Consumir alcohol 41, Cotilleo 56, Criar animales 56, Cuerpo a cuerpo (básico 56, caballería 56), Esquivar 46, Frialdad 51, Hablar idioma (batalla 51, bretoniano 51, gremial 46), Intimidar 46, Intuición 46, Jugar 46, Montar (caballo) 51, Oficio (herrador) 36, Percepción 51, Regatear 51, Sabiduría académica (Bretonia 51, Heráldica 51, local 46), Sanar 46, Tasar 46

Talentos: Cortés, Escudero, Etiqueta (gremio, soldado), Forrado, Golpe poderoso, Guerrero nato, Jinete experto, Leer y escribir, Viajero curtido

Accesorios: arma de mano, chaqueta de cuero, negocio (*El Código y la Medida*)



EL MERCADO DE LOS BARRIOS BAJOS

Enclavado en la Muralla Exterior, a lo largo de la avenida principal que conecta Helmgart con Bretonia, el Mercado de los Barrios Bajos se despliega como un vibrante caos de actividad. Caravanas desvencijadas y carromatos adaptados a puestos improvisados abarrotan ambos lados de la calle, formando un pasillo estrecho entre mercancías y multitudes.

De día, el mercado bulle de vida: mendigos se mezclan con comerciantes y los cortesanos con viajeros de ambos lados de la frontera. Aquí, los productos de Bretonia y las artesanías de los enanos locales se exhiben con orgullo junto a bienes más modestos, como alimentos y materias primas. La mezcla cultural es palpable, y el bullicio de lenguas y acentos es tan diverso como los productos que se ofrecen.

El mercado, sin embargo, no está exento de peligros. Los cortabolsas acechan entre los compradores, mientras que ladrones más osados buscan botines de valor como joyas o piezas de artesanía enana. La guardia patrulla constantemente, intentando mantener el orden, pero no siempre llega a tiempo para evitar que las manos rápidas se apoderen de una fortuna al alcance de un descuido. Es un lugar donde la oportunidad y el riesgo se encuentran a cada paso.



LA ZONA COMERCIAL

En la Muralla Intermedia de Helmgart, los artesanos más renombrados de la ciudad han establecido sus hogares y talleres. Este distrito, protegido tras la segunda línea de muros, irradia un ambiente de profesionalidad y orgullo gremial. Cada artesano posee su propio espacio de trabajo, diseñado no solo para la producción, sino también para exhibir su maestría en su especialidad: desde herreros que forjan espadas dignas de caballeros hasta orfebres que moldean joyas con destreza impecable.

Los productos que aquí se venden no solo son bienes, sino símbolos de calidad. Cada pieza lleva la marca distintiva de su fabricante, un sello que garantiza que ha cumplido con los rigurosos estándares exigidos por los gremios de la ciudad. Este control asegura que las mercancías de la Muralla Intermedia superen ampliamente en calidad y precio a las ofrecidas en el Mercado de los Barrios Bajos.

Sin embargo, estas calles no solo atraen a clientes adinerados, sino también a ambiciosos aprendices que buscan un maestro, y a oportunistas dispuestos a pagar fortunas por adquirir piezas únicas. Aquí, la reputación lo es todo, y cada obra es una declaración de la habilidad de quien la creó.

LOS HALLAZGOS DEL GATO ESCARLATA

En una esquina discreta de la Muralla Interior, *Los Hallazgos del Gato Escarlata* emerge como un santuario para los curiosos, los codiciosos y los atrevidos. Esta tienda de antigüedades y artefactos enigmáticos pertenece a **Karmen Sandelgau**, una mujer de astucia legendaria que dejó atrás sus días de ladrona para convertirse en una perista de renombre.

El exterior de la tienda parece un secreto en sí mismo: ladrillos oscuros, ventanas estrechas y un letrero que muestra un gato escarlata pintado con detalles inquietantes, sus ojos brillando como si supieran más de lo que dejan ver. La puerta de roble, reforzada con hierro y un picaporte en forma de garra, da paso al interior, donde el ambiente se torna sofocante y fascinante a partes iguales. Guardias vestidos en tonos escarlata vigilan celosamente, asegurando que ningún cliente intente más de lo que debe.

Dentro, el caos organizado de estanterías repletas y vitrinas abarrotadas da la sensación de haber entrado en un museo prohibido. Mapas antiguos se mezclan con estandartes de tierras remotas, alfombras orientales cubren el suelo irregular, y extrañas reliquias, como cráneos de criaturas imposibles o joyas cargadas de maldiciones, parecen susurrar secretos a quien las observe demasiado tiempo. En un rincón, un globo terráqueo muestra regiones lejanas como Lustria, mientras que artefactos tallados en marfil y objetos de lo más inquietantes esperan ser descubiertos.

Al fondo, la figura imponente de Karmen Sandelgau se encuentra tras una mesa maciza, su mirada evaluando a cada cliente con la precisión de quien sabe distinguir un coleccionista de un oportunista. Los negocios aquí no solo son transacciones; son un juego de ingenio en el que Karmen siempre lleva las cartas marcadas.

BRÚJA DE LUSTRIA

Sabiduría académica: Historia

Poderes: Otorga una bonificación de +40% a las pruebas de Orientación para localizar áreas ocultas o peligrosas en junglas o terrenos remotos. Cada vez que se use, el usuario debe realizar una prueba de Voluntad; si falla, atraerá una amenaza peligrosa (a elección del GM)

AMULETO DE LAS ARENAS ETERNAS

Sabiduría académica: Magia

Poderes: Una vez al día, permite ralentizar el tiempo alrededor del portador durante 1d10 asaltos. Durante ese tiempo, el PJ puede moverse, pero no puede atacar ni interactuar directamente con otros personajes. Tras cada uso, el portador debe realizar una prueba de Voluntad; si falla, gana 1d3 puntos de corrupción, ya que los espíritus no muertos comienzan a notar su presencia.

Karmen Sandelgau

Alta, esbelta y siempre vestida a la moda de la alta sociedad, Karmen luce una capa de rojo profundo que, al moverse, evoca las alas de un ave de presa. Sus ojos destellan con una inteligencia penetrante, y en su rostro se dibuja una sonrisa sutil y enigmática. Su cabello oscuro, impecablemente arreglado, se complementa con un elegante sombrero rojo que añade un toque de distinción a su figura.

Hace muchos años, Karmen Sandelgau era conocida como la Sombra Escarlata. Criada en las calles de Marienburgo, Karmen desarrolló una habilidad innata para deslizarse entre las grietas del orden social y robar lo que necesitara para sobrevivir. Durante años robó a los ricos y poderosos, perfeccionando su conocimiento sobre los objetos raros y exóticos. Con el tiempo, en lugar de seguir robando, decidió abrir su propia tienda en Helmgart, trayendo consigo historias y artefactos de todas las partes del mundo.

Ahora vende y compra mercancías lícitas e ilícitas, pero siempre de valor muy elevado. Sin embargo mantiene un código personal de honor. Aquellos que superan sus pruebas son dignos de formar parte de su círculo de confianza y nunca traicionará a aquellos que le son leales. A pesar de su nueva vida, Karmen sigue manteniendo su red de contactos de los bajos fondos...



KARMEN SANDELGAU (PLATA 3) EX MAESTRA LADRONA, MAESTRA PERISTA

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	31	31	46	31	46	46	51	46	46	46	14

Rasgos: A distancia (pistola ballesta) +7, Arma +8,

Habilidades: A distancia (ballesta) 46, Aguante 41, Animar (relatar) 56, Atletismo 61, Carisma 56, Consumir alcohol 36, Cotilleo 61, Cuerpo a cuerpo (básico) 41, Escalar 61, Esquivar 61, Forzar cerraduras 66, Frialdad 61, Intimidar 56, Intuición 61, Jugar 56, Lengua secreta (ladrón) 61, Movimiento silencioso (urbano) 61, Oficio (grabador) 61, Percepción 61, Prestidigitación 66, Regatear 61, Sabiduría académica (arte 61, local 61), Sobornar 56, Tasar 61

Talentos: ¡A correr!, Dedos hábiles, Delincuente, Espabilado, Esquivador, Etiqueta (delincuentes), Experto en trampas, Gato callejero, Gregario, Leer y escribir, Manos rápidas, Negociador, Numismático, Sombra, Viajero curtido,
Accesorios: casa de empeños (El Gato Escarlata), pistola-ballesta con 10 virotes

HABITANTES DE HELMGART

Gracias a su ubicación estratégica en el paso entre el Imperio y Bretonia, así como a su naturaleza como ciudad fortaleza, Helmgart prospera principalmente gracias al comercio intercultural. Esta dinámica ha dado lugar a una población diversa: mayoritariamente humanos, principalmente imperiales y bretonianos, seguidos por una notable comunidad de enanos, mientras que halflings y elfos, aunque menos comunes, también tienen presencia en la ciudad.

Emili Amann

Emili, una joven de poco más de 20 años, trabaja en la lavandería familiar regentada por su madre, Hemma Amann. De ojos claros, cabello castaño largo y piel delicada, destaca por su naturaleza amable y su diligencia en el negocio. Su encanto no pasa desapercibido, atrayendo la atención de algunos clientes aristócratas, a quienes rechaza con cortesía. Sin embargo, su corazón ya pertenece a Víctor, un ladronzuelo que la ha conquistado con gestos sencillos pero sinceros.



Konrad von Hoff

Tras el fallecimiento de su esposa, Konrad solo es una sombra camino a la autodestrucción. Su adicción al juego y al alcohol lo han consumido por completo. Con apenas cincuenta años a sus espaldas, a Konrad prácticamente no le quedan dientes ni energías para sonreír. Está medio calvo, y el poco cabello que le queda cuelga en jirones grasientos, descuidados y apelmazados. Su barba enmarañada acentúa su aspecto desaliñado. El hedor a alcohol rancio y semanas sin tomar un baño hace que siempre se le vea bebiendo solo en la soledad de cualquier taberna.



Aún así, lo más lamentable de Konrad no es su aspecto ni sus vicios, lo peor es lo que ha hecho para mantenerlos. Hace años vendió a su hijo, Kronfjall, a la Gilda para pagar sus deudas. E incluso, a día de hoy, es que gracias a su hijo que puede seguir bebiendo y apostando. Kronfjall es lo único que lo mantiene miserablemente vivo bajo el manto de la Gilda. Y, ¡por Sigmar! Que mientras tenga algún penique que apostar y una botella para vaciar ahogará todos sus remordimientos.

Alois Fleck

En los barrios más pobres de Helmgart, rodeado de enfermedad y penuria, vive Alois junto a su madre Rosalinde y su abuelo Rembert. A pesar de las dificultades, Alois conserva una energía sorprendente, inspirada por su abuelo, a quien ve como un faro de esperanza en medio de la oscuridad.



Curioso por naturaleza, pasa sus días recorriendo las calles estrechas y mugrientas, observando y escuchando todo a su alrededor. Absorbe cada detalle de la vida en el barrio, soñando con un futuro más allá de las murallas, en un lugar donde no existan la pobreza ni la enfermedad. Aunque su entorno es sombrío, Alois mantiene viva una chispa de esperanza, aferrándose a la posibilidad de un mañana mejor.

Rosalinde Fleck

Rosalinde, la madre de Alois, trabaja en lo que puede, haciendo tareas domésticas para aquellos que pueden permitírselo. Sus manos están llenas de callos, pero a pesar de las dificultades y el fallecimiento de su marido siempre se las ha arreglado para mantener a su familia. Alois es su razón para seguir luchando.

Vive en medio de la enfermedad y la miseria, y aunque aún no muestra síntomas sí ha sido infectada por la plaga. En todo momento mantendrá su dignidad. Rosalinde es el pilar silencioso que rota por dentro mantiene una fachada firme por el bien de su hijo.



Rembert Fleck

El abuelo de Alois, Rembert, alguna vez fue un hombre fuerte y lleno de vitalidad, pero la enfermedad lo ha reducido a una figura encorvada y frágil. Su cuerpo, marcado por pústulas que supuran un líquido verdoso, es un reflejo de su deterioro.

Consciente de que sus días están contados, su tos persistente y el dolor en sus huesos son recordatorios constantes de su fragilidad. Sin embargo, su mente sigue siendo clara, y su corazón conserva la bondad de sus años pasados. Pasa sus días con Alois, relatándole historias de un Helmgart más luminoso, llenando con sus palabras el vacío que la enfermedad ha dejado en su vida.



Linde Goldstein

De cabello oscuro siempre impecable, rostro pálido y ojeras disimuladas bajo maquillaje, Linde utiliza accesorios llamativos y vestimenta provocativa para acentuar su belleza. Su sonrisa forzada delata una vida sin ilusiones.



Trabaja en *El Reloj de Sigmar*,

donde recibe tanto hombres como mujeres, enfrentando cada jornada como parte de una rutina vacía. Ha desarrollado una astucia natural para manipular a sus clientes, y su conocimiento básico de venenos y estupefacientes le asegura una herramienta adicional para sobrevivir en un mundo hostil.

Charlotte Mader

Mujer de cabello cobrizo y rebelde, Charlotte destaca en *El Reloj de Sigmar* por su temperamento indomable. Aunque el trabajo ha erosionado parte de su espíritu, su chispa no se ha extinguido. Astuta y dura, sabe manejar la seducción con los clientes, pero no dudará en mostrar sus colmillos si se siente amenazada.



Sigue las reglas del burdel, pero siempre busca formas de sacar ventaja. No confía en nadie, viendo a los demás como posibles herramientas para salvarse. A menudo se la encuentra frente a un espejo, con la mirada perdida, imaginando una vida diferente lejos de la decadencia de Helmgart.

Raban Reichen

Raban, un niño de 11 años, es delgado, ágil y tiene el cabello oscuro siempre despeinado, con ropa de cuero gastada que refleja su vida en las calles de Helmgart.



Ha encontrado su lugar como mensajero, aprovechando su tamaño y rapidez para llegar donde otros no pueden. Entrega mensajes y paquetes en los rincones más ocultos de la ciudad. A pesar de su situación, conserva la chispa infantil, jugando con otros niños o burlando a las autoridades cuando tiene un momento libre. Sueña con un futuro mejor, pero por ahora se enorgullece de ser el más rápido y discreto en su oficio.

Thorin Martillo de Hierro

Thorin es un enano de complexión robusta, con la piel curtida por los años y una barba grisácea trenzada de forma sencilla. Ha pasado décadas viajando por el Viejo Mundo, pero con el tiempo ha encontrado la comodidad en Helmgart, cerca de las montañas de su tierra natal.

Es un comerciante experimentado que trabaja codo a codo con Balin Barba de Bronce, su compañero de confianza, aunque sus constantes discusiones a menudo parecen las de un viejo matrimonio.

Recientemente, Thorin ha encontrado un cáliz tallado con runas misteriosas. Convinco de su importancia, está decidido a desentrañar su historia y posible valor.



Balin Barba de Bronce

Balin es un enano de gran estatura, con una barba rojiza e intensa que cuida con esmero. La barba, trenzada con pequeños anillos, es uno de sus mayores orgullos. Aunque su carácter es tranquilo, no duda en empuñar su hacha cuando es necesario.

Viaja junto a su compañero de negocios, Thorin Martillo de Hierro, y aunque a menudo discrepan, especialmente sobre el reciente hallazgo del cáliz, Balin siempre acompaña a Thorin en su búsqueda. Su enfoque pragmático y terrenal aporta un contraste

necesario a las ambiciones de su amigo. Aunque nunca lo admitirá, siente una creciente curiosidad por el cáliz y su misterioso origen.



ALIADOS Y/O ENEMIGOS

En esta sección se presentan diversos PNJs diseñados para que los jugadores establezcan relaciones complejas y significativas. Estos personajes no son ni aliados ni enemigos directos de los PJs, pero sus acciones, ideales y objetivos pueden moldear profundamente la dinámica de sus interacciones. ¿Se ganarán su confianza o despertarán su hostilidad? ¿Tal vez incluso los PJs se dejen seducir por los poderes ruinosos y encuentren aliados tan peligrosos como útiles!



Vagos y Maleantes

En los bajos fondos de Helmgart, se reúne una fauna de vagos y maleantes, hombres que consumen sus días entre apuestas, jarras de cerveza y sueños vanos con "el último golpe" que los saque de la miseria, aunque rara vez se esfuerzan por lograrlo. Los pocos que trabajan lo hacen en oficios mal pagados, como carreteros, jornaleros o peones, y todos comparten una inclinación por las tabernas más sórdidas y oscuras, como *El Último Golpe*. Aunque suelen ser pendencieros y se vuelven violentos si se sienten insultados o malinterpretan una broma, unas monedas o una ronda de cerveza bastan para ganarse su lealtad... al menos por una noche.

VAGOS Y MALEANTES

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	31	29	33	35	29	32	25	31	29	30	11

Rasgos: Arma (improvisada) +4

Habilidades: Aguante 38, Atletismo 35, Consumir alcohol 40, Cotilleo 35, Criar animales 33, Sabiduría académica (local) 36, Supervivencia 36

Talentos: Ayunador

Accesorios: botella de alcohol o jarra de cerveza



Limos Loosli

Limos lidera un grupo de vagos y maleantes gracias a un carisma áspero y una astucia que lo hace apenas más listo que sus compañeros. Delgado y con el rostro marcado por cicatrices, sus ojos siempre vigilantes le otorgan una presencia intimidante que pone nervioso a cualquiera que lo cruce.

Siempre en busca de cervezas gratis o unas monedas, Limos sabe aprovechar su inquietante apariencia para sacar ventaja. Aunque brusco y con un humor mordaz, no es completamente cruel. Si ve una oportunidad de beneficio, es capaz de establecer treguas con quien le caiga en gracia, aunque nunca baja la guardia y está listo para actuar si la situación da un giro inesperado a sus propios intereses.

LIMOS LOOSLI MATÓN (BRONCE 3)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	36	31	36	36	31	31	31	31	31	31	0

Rasgos: Arma (puño de hierro) +6,

Habilidades: Aguante 41, Consumir alcohol 41, Cuerpo a cuerpo (pelea) 41, Esquivar 36, Frialdad 36, Intimidar 36, Movimiento silencioso (urbano) 36, Sabiduría académica (local) 36

Talentos: Amenazador, Delincuente, Etiqueta (delincuentes), Golpe poderoso

Accesorios: banda de vagos y maleantes, chaqueta de cuero, daga, puño de hierro



INTERACCIÓN CON LOS PJs

Limos y su pandilla representan una amenaza persistente pero no abiertamente peligrosa para los PJs. Su presencia es habitual en las tabernas más sombrías de Helmgart, donde pueden cruzarse con los personajes en situaciones de tensión o simple rivalidad. Según cómo se desarrolle la relación, pueden convertirse en Aliados útiles o Enemigos problemáticos. Si caen en esta última categoría, seguirán de cerca a los PJs, observando sus movimientos y buscando el momento perfecto para desquitarse o sacar algún beneficio de la situación. Aunque rencorosos, no son estúpidos: si la balanza no está a su favor, no dudarán en retirarse, siempre con la intención de molestar en otra ocasión.

En términos de conflicto, su comportamiento está diseñado para ser reactivo y adaptativo. Si los PJs optan por una pelea a puñetazos, Limos y los suyos responderán de igual manera, aunque quizá añadiendo elementos improvisados como botellas rotas o sillas. No son combatientes entrenados, por lo que los PJs no deberían enfrentarse a un gran desafío, pero si el grupo abusa de su superioridad utilizando armas letales o magia, los maleantes también buscarán formas de nivelar el terreno, adaptándose al estilo de combate de los PJs para mantener el encuentro interesante y desafiante.

DEVOTOS DE LA DONCELLA DEL LAGO

Este grupo de tres caballeros bretonianos encarna el ideal de nobleza y devoción de su tierra natal, con la misión sagrada de encontrar el Santo Grial. Cabalgan con honor, portando sus escudos y estandartes, y están dispuestos a cruzar cualquier frontera para alcanzar su meta. Sin embargo, su fe ha sido traicionada. Una elfa oscura, *Lirael Maelithir*, disfrazada como la Dama del Lago, los ha seducido con promesas y visiones, torciendo sus pasos hacia un destino oscuro.

Guiados por el engaño, los caballeros han llegado a Helmgart, convencidos de que allí se oculta un poderoso cáliz conocido como el *Grial de la Sangre Eterna*. Aunque sus intenciones parecen puras, los Devotos actúan como peones en los esquemas de Lirael, y su fervor ciego podría convertirlos en una amenaza peligrosa para quienes interfieran en su búsqueda. ¿Podrán los PJs desenmascarar la verdad antes de que sea demasiado tarde?

NOTA DE CREACIÓN DE LOS CABALLEROS BRETONIANOS

Los caballeros Sir Thain de Tolkenshire, Sir Lorian de Rivenshield y Sir Ellard de Cinevale han sido diseñados siguiendo las reglas del suplemento Caballeros del Grial para Wjdr 2ª Edición.



Sir Thain de Tolkenshire

Líder del grupo y el más noble de los tres caballeros, Sir Thain encarna los valores caballerescos bretonianos: honor, fe y lealtad. Su vida gira en torno a la búsqueda del Santo Grial, movido por una devoción inquebrantable hacia la Dama del Lago. Sin embargo, esta fe ciega lo convierte en un peón ideal para Lirael Maelithir, a quien percibe como un símbolo de pureza y devoción maternal.

Herederio de una familia de profunda tradición caballerescas, Thain tomó el juramento del Grial tras la muerte de su padre, quien pereció persiguiendo la misma misión. Su madre, a quien perdió siendo joven, es una figura idealizada en su memoria, y esta ausencia lo ha llevado a proyectar esa imagen en Lirael Maelithir. Esto refuerza su lealtad hacia la elfa oscura, a quien considera una encarnación de la Dama y un eco de su fallecida madre.

SIR THAIN DE TOLKENSHERE CABALLERO ANDANTE (ORO 2)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	56	31	46	46	31	46	41	36	41	46	16

Rasgos: Arma (arma de mano) +9, Arma (espada bastarda) +10, Armadura (placas) 5

Habilidades: Adiestrar animales 46, Aguante 61, Atletismo 61, Carisma 61, Carisma animal 51, Criar animales 41, Consumir alcohol 51, Cuerpo a cuerpo (arma a dos manos 66, básico 71, caballería 66), Esquivar 56, Frialdad 56, Hablar idioma (bretoniano 51, lengua de batalla 51), Intimidar 51, Mando 61, Montar (caballo) 61, Percepción 46, Sabiduría académica (Historia 46, Heráldica 51, Teología 46), Supervivencia 51

Talentos: Denodado, Dones de la Dama, Etiqueta (nobles), Fornido, Golpe letal, Golpe poderoso, Guerrero nato, Imperturbable, Intrépido (pieles verdes), Jinete experto, Líder de guerra, Muy fuerte, Muy resistente, Robusto, Suerte, Viajero curtido, Virtud de la búsqueda

Accesorios: arma de mano, armadura pesada (armadura de placas completa), espada bastarda, icono de la Dama del Lago, destrero con silla y arreos



Sir Lorian de Rivenshield

Sir Lorian de Rivenshield es el más joven de los tres caballeros, pero también el más sensato y reflexivo. Aunque sigue la búsqueda del Grial con fervor, su instinto le dice que algo no encaja con la "Dama". Sin embargo, su lealtad hacia Sir Thain y el miedo a equivocarse lo llevan a reprimir estas dudas. En batalla, destaca por ser paciente y estratégico, siempre esperando el momento ideal para atacar. Pero si percibe que su misión está en peligro, no dudará en desatar una furia implacable.

Hijo único de una familia noble venida a menos, su formación quedó en manos de un caballero retirado que le inculcó los ideales de la caballería. Su juventud, sin embargo, quedó marcada por la trágica pérdida de su prometida, lo que lo impulsó a buscar el Grial no solo por devoción, sino como un medio de redimirse por no haber podido salvarla. La elfa oscura Lirael Maelthir ha despertado en él sentimientos confusos: aunque desconfía de su identidad como Dama del Lago, una atracción inexplicable hacia ella lo hace cuestionar su fe y sus propios sentimientos.

SIR LORIAN DE RIVENSCHILD CABALLERO NOVEL (PLATA 5)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	46	31	41	31	41	41	36	31	31	41	13

Rasgos: Arma (espada ropera) +9, Arma (lanza de caballería) +11, Armadura (placas) 5

Habilidades: Actuar (baile) 56, Adiestrar animales 41, Aguantar 41, Atletismo 41, Carisma 46, Carisma animal 36, Criar animales 41, Consumir alcohol 36, Cotilleo 46, Cuerpo a cuerpo (esgrima 51, básico 56, caballería 51, parada 56), Esquivar 51, Frialdad 41, Hablar idioma (bretoniano 41, clásico 41, lengua de batalla 41), Intimidar 51, Mando 46, Montar (caballo) 56, Oficio (herrador) 41, Sabiduría académica (Heráldica 46, local 41), Sanar 36, Sobornar 46, Supervivencia 36

Talentos: Atractivo, Dones de la Dama, Cortés, Escudero, Etiqueta (nobles), Fornido, Golpe poderoso, Guerrero nato, Jinete experto, Leer y escribir, Sangre noble, Suerte, Viajero curtido

Accesorios: armadura pesada (armadura de placas completa), destrero con silla y arreo, escudo, espada ropera, icono de la Dama del Lago, lanza de caballería



Sir Ellard de Cinevale

El más impulsivo y colérico de los tres caballeros, Sir Reynard no duda en recurrir a la violencia y la crueldad cuando lo considera necesario. Su fe en la Dama del Lago es tan desesperada como ciega, lo que lo convierte en el más susceptible al control de la elfa oscura. En combate, su estilo es feroz y temerario, arremetiendo sin preocuparse por las consecuencias.

Nacido como el tercer hijo de un noble menor, Reynard creció consciente de que nunca heredaría tierras ni títulos importantes. Para demostrar su valía, se dedicó a la guerra, pretendiendo en la búsqueda del Grial una forma de alcanzar gloria y reconocimiento fuera de las rígidas estructuras sociales. Su desesperación se profundizó tras una serie de desastres en batalla, llevándolo a refugiarse en la bebida. Sin embargo, la llegada de Lirael Maelthir reavivó su espíritu; en ella ha encontrado algo por lo que luchar y un amor que defender.

SIR ELLARD DE CINEVALE CABALLERO ANDANTE (ORO 2)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	51	31	46	46	41	41	41	36	46	41	16

Rasgos: Arma (arma de mano) +9, Arma (espada bastarda) +10, Armadura (placas) 5

Habilidades: Adiestrar animales 46, Aguantar 61, Atletismo 56, Carisma 56, Carisma animal 51, Consumir alcohol 61, Criar animales 41, Cuerpo a cuerpo (arma a dos manos 61, básico 66, caballería 61), Esquivar 51, Frialdad 66, Hablar idioma (bretoniano 51, lengua de batalla 51), Intimidar 56, Mando 56, Montar (caballo) 61, Oficio (herrador) 51, Percepción 46, Sabiduría académica (Historia 41, Heráldica 46, Teología 41), Sanar 41, Supervivencia 46

Talentos: Amenazador, Denodado, Dones de la Dama, Escudero, Etiqueta (nobles), Fornido, Golpe letal, Golpe poderoso, Guerrero nato, Imperturbable, Intrépido (pieles verdes), Jinete experto, Muy fuerte, Muy resistente, Robusto, Suerte, Viajero curtido, Virtud de la búsqueda

Accesorios: arma de mano, armadura pesada (armadura de placas completa), espada bastarda, icono de la Dama del Lago, destrero con silla y arreo



NUEVO TALENTO: DONES DE LA DAMA

Máx.: Bonificador por Empatía

La Dama del Lago concede beneficios a aquellos que la sirven fielmente. Es muy conocida por ofrecer protección, aunque sus poderes son mucho más amplios.

Antes de entrar en combate, el caballero reza a la Dama durante unos minutos (al menos 12 asaltos de combate) para rogar por su favor. Luego gasta un punto de Fortuna y escoge la bendición que desea. A veces, la Dama concede una bendición distinta si ello beneficia al caballero. Así, si un caballero se enfrenta a enemigos no mágicos con armas envenenadas, podría concederle protección contra el veneno, incluso aunque el caballero le hubiera pedido protección contra la magia.

Un caballero sólo puede beneficiarse de un don a la vez. El efecto de este don dura hasta el final del combate o hasta que el caballero huya, lo que suceda primero. Si el caballero huye, hace acopio de valor y regresa, no ocurre lo mismo con los efectos del don; habrá deshonrado su posición y deberá pagar el precio.

☛ Corazón valiente

El caballero recibe una bonificación de +20% a todas las tiradas para resistir miedo, sea mundano o mágico.

☛ Manto de la Dama

El caballero obtiene +1 PA en todas las localizaciones. Esto se suma al valor de toda armadura que lleve puesta, hasta un máximo de 6 PA por localización.

☛ Poción del Grial

El caballero obtiene una bonificación de +20% a todas las tiradas para resistir venenos.

☛ Poder de la pureza

El caballero tira dos dados a la hora de infligir daño y se queda con el mejor resultado.

☛ Protección luminosa

El caballero parece ligeramente más brillante que su entorno, y obtiene una bonificación de +10% a todas las tiradas para resistirse a magia dañina.

NUEVO TALENTO: VIRTUD DE LA BÚSQUEDA

Máx.: Bonificador por Empatía

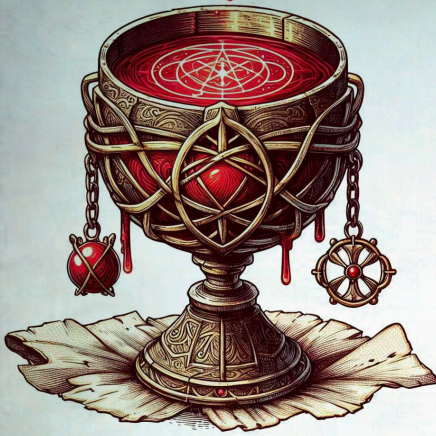
Este talento tiene varios efectos, pero sólo se aplican mientras el personaje ejerza la profesión de caballero andante. Si completa esta profesión y pasa a otra, o bien la abandona para comenzar otra profesión básica, los efectos del talento expiran. Si el personaje completa la profesión y se convierte en caballero del Grial, el talento se pierde, aunque los puntos de experiencia gastados para adquirirlo no se recuperan. Si se limita a abandonar la profesión, conservará el talento, y si más adelante vuelve a hacerse caballero andante, sus efectos se aplicarán de nuevo.

Sufres una penalización de -50% a tu Habilidad de armas si usas una lanza de caballería. Los caballeros andantes renuncian al uso de dicha arma, y quienes poseen la Virtud de la búsqueda tienen dificultades para romper este juramento.

Recibes visiones que te guían en tu búsqueda. Estas visiones te llevarán a lugares en los que debes estar, lo que suele significar que te conducirán al peligro.

En cualquier momento puedes apelar a tu determinación para prestarte auxilio. Puedes gastar un punto de Fortuna para curar 1d10 de tus Heridas. no puedes superar tu máximo mediante esta ayuda.





GRIMAL DE LA SANGRE ETERNA

Forjado en las sombras del Nagarythe, el Grial de la Sangre Eterna es un artefacto oscuro venerado por los devotos de Khaine, el dios de la sangre y el asesinato. Según las leyendas, fue concebido como un símbolo de sacrificio y muerte, imbuido con la esencia de incontables almas arrebatadas en el altar del dios.

Se dice que el primer ritual realizado con el Grial exigió la sangre de un sumo sacerdote khainita, ofrecida para vincular el artefacto con la voluntad del dios. Sin embargo, su uso conlleva un alto precio. Quien beba de su contenido se arriesga a que la sed de sangre de Khaine le consuma, obteniendo un poder aterrador pero cayendo inexorablemente en la locura y la corrupción.

El *Grial de la Sangre Eterna* tiene dos modos de uso:

En la primera situación, al verter agua en el Grial, ésta se convertirá en sangre. Cualquiera que beba esta sangre recibe un aumento temporal de sus habilidades durante 1 hora, adquiriendo la habilidad Hablar idioma (magia) y el hechizo nigromántico Reanimar, pero con la diferencia de que el número de no muertos que puede reanimar es la cifra de su característica de Voluntad.

En la segunda situación, al verter en el Grial sangre recién extraída de alguna víctima, ésta se transforma en un poderoso elixir. Cualquiera que beba el elixir, además de obtener los beneficios anteriores, obtendrá durante 1 hora +20 a característica de Fuerza, Inteligencia y Voluntad; y los talentos Dicción instintiva y Sentir magia.

En ambos casos, cada vez que el artefacto se use, el bebedor sufrirá una Exposición moderada a la Corrupción, y deberá hacer un Chequeo Desafiante (+0) de Frialdad para evitar ganar Puntos de Corrupción.

Nota: Los efectos del Grial de la Sangre Eterna varían según el usuario, al igual que sus consecuencias. La verdad detrás del Grial es que quien bebe su contenido se imbuye de Dhar, la magia oscura empleada por nigromantes y hechiceros del Caos, que cada individuo canaliza de manera diferente. Como DJ, tienes la libertad de ajustar o eliminar efectos, así como modificar los chequeos de corrupción según tu criterio.

Lirael Maltihir

Lirael Maltihir, oculta bajo la apariencia mística y venerada de la Dama del Lago, es una elfa oscura bruja que manipula a los caballeros en su búsqueda del *Grial de la Sangre Eterna*, haciéndoles creer que están cumpliendo con una misión honorable en busca del Santo Grial.

Sin embargo, su verdadero objetivo es aprovechar el poder del Grial para alimentar su magia oscura y aumentar su propia fuerza.

Frente a los caballeros, Lirael se presenta como una figura etérea y benevolente, una presencia que inspira devoción y admiración. No obstante, su naturaleza oculta es despiadada, sádica y sin remordimientos.

Si los PJs se interponen en su camino, no dudará en recurrir a métodos violentos y destructivos, empleando su magia oscura para eliminar cualquier amenaza y asegurarse de que su oscuro plan avance sin obstáculos.

LIRAEAL MALTIHIR (ORO I) MAESTRA HECHICERA

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	51	41	31	31	61	51	41	56	51	31	14

Rasgos: Arma (bastón) +7, Arma (daga) +5

Habilidades: A distancia (arco) 46, Animar (actuar) 46, Canalización (Ulgu) 66, Cuerpo a cuerpo (armas de asta 61, básico 56), Carisma 46, Cotilleo 46, Criar animales 66, Esquivar 61, Frialdad 61, Hablar idioma (batalla 61, bretoniano 66, eltharin 71, guerra 61, magia 66), Intimidar 41, Intuición 71, Mando 41, Montar (caballo) 61, Nadar 41, Percepción 71, Sabiduría académica (magia) 71, Tasar 66

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Amenazador, Clarividencia, Detectar artefacto, Dicción instintiva, Empuñar dos armas, Espabilado, Leer y escribir, Magia arcana (sombras), Magia menor, Sentidos desarrollados (vista), Sentir magia, Sexto sentido, Viajero curtido, Visión nocturna

Accesorios: bastón, dagas, grimoire, ropas de calidad

INTERACCIÓN CON LOS PJs

Al principio, los caballeros verán a los PJs como posibles aliados en su búsqueda del Santo Grial, contratándolos para que les ayuden, aunque sin revelarles detalles específicos sobre el verdadero objeto de su misión. Los PJs podrán colaborar con ellos, realizando tareas y asistiendo en la investigación, sin saber en qué se están involucrando.

Sin embargo, si los caballeros comienzan a sospechar de los PJs o perciben que su presencia pone en riesgo la misión, su actitud cambiará. En ese momento, los caballeros podrían volverse más desconfiados e incluso hostiles, cuestionando las intenciones de los PJs.

Por otro lado, si Lirael siente que su verdadera identidad como elfa oscura está a punto de ser descubierta, no dudará en usar a los caballeros para eliminar cualquier obstáculo. Puede acusar a los PJs de interferir en la misión y, si la situación lo requiere, recurrir a su magia oscura para eliminarlos sin remordimientos.

ELECTROCUTAR (HECHIZO ARCANO)

NL: 6

Alcance: tantas yardas como la mitad de tu Característica de Voluntad

Objetivo: 1

Duración: instantánea

Invocas un rayo de pura energía eléctrica que salta hacia un objetivo, causando daño y potencialmente dejándolo paralizado por un instante debido a la descarga. *Electrocutar* es un *proyectil mágico* y el objetivo dentro del alcance recibe Daño +6 que ignora la armadura a menos que esté específicamente aislada contra la electricidad. Además, si el objetivo sufre alguna Herida, deberá superar un Chequeo Desafiante (+0) de Aguante o sufrir +1 Estado de Aturdido.



LA GUILDA

La Guilda es una organización temida y omnipresente en Helmgart, que controla desde las sombras gran parte del crimen en la ciudad. Sus miembros operan con astucia y brutalidad, dominando los negocios más turbios y lucrativos, como el contrabando, la falsificación de monedas y la prostitución. Aquellos que se atreven a desafiar su autoridad pronto descubren que sus enemigos no solo son implacables, sino que también parecen estar en todas partes.

Se rumorea que La Guilda tiene contactos en los niveles más altos de la ciudad, incluyendo funcionarios corruptos y guardias comprados. Su estructura está formada por una colección variopinta de criminales, oportunistas y degenerados. A pesar de las diferencias entre ellos, todos siguen el código no escrito de La Guilda: lealtad a la organización por encima de todo, y una completa disposición para eliminar cualquier amenaza. Aunque los rangos dentro de La Guilda se mantienen en secreto, se sabe que aquellos que traicionan la organización enfrentan destinos mucho peores que la muerte.

Otto Grossthalero

Entre los miembros más astutos y peligrosos de La Guilda se encuentra Otto, un falsificador de monedas consumado que, en sus ratos libres, invierte su dinero en las apuestas en *El Último Golpe*. De apariencia sencilla, Otto oculta una mente afilada como una trampa, guiada por la astucia y la avaricia.

Su posesión más valiosa es Kronsfjall, el actual campeón de la arena en *El Último Golpe*.

Otto ha logrado engañarlo durante años con promesas de gloria y riqueza, mientras se queda con la mayor parte de las ganancias.

Otto prefiere mantener a sus enemigos cerca y a sus aliados aún más cerca, confiando tanto en su ingenio como en la protección que le ofrece La Guilda, lo que le permite seguir expandiendo sus negocios con impunidad.



OTTO GROSSTHALERO MAESTRO ARTESANO (PLATA 3)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	31	31	41	41	31	31	51	31	41	46	16

Rasgos: Arma (daga) +6

Habilidades: Aguante 51, Arte (grabado) 66, Atletismo 41, Carisma 56, Consumir alcohol 51, Cotilleo 56, Esquivar 41, Hablar idioma (gremial) 41, Intuición 46, Investigar 41, Lengua secreta (gremio) 41, Mando 56, Movimiento silencioso (urbano) 41, Oficio (herrero) 66, Percepción 46, Regatear 61, Sabiduría académica (local) 46, Tasar 46

Talentos: Artesano (herrero), Artesano maestro (herrero), Artista, Dedos ágiles, Delincuente, Etiqueta (delincuentes, gremio), Leer y escribir, Negociador, Sentidos desarrollados (tacto)

Accesorios: daga, herramientas del oficio

NUEVO TALENTO: PELEA CON MANTÓN

Máx.: Bonificador a la Habilidad de arma

Chequeos: Chequeos de Cuerpo a cuerpo cuando peleas con un trapo, tela o prenda enrollado en la mano torpe. Has aprendido a pelear en las calles contra ladrones y bandidos, cubriendo tu mano torpe con una tela o trapo para bloquear o desviar ataques. Obtienes un +10% cuando defiendes utilizando cualquier Chequeo de Cuerpo a cuerpo. Además, en tu turno si tienes más ventaja que tu oponente, puedes llevar a cabo un Ataque gratuito gastando 1 Ventaja para atrapar el arma de tu oponente. Realiza un Chequeo Enfrentado de Cuerpo a cuerpo/Cuerpo a cuerpo. Si ganas, tu oponente no podrá utilizar su arma en el siguiente asalto, aunque en sus turnos podrá realizar un Chequeo Enfrentado de Cuerpo a cuerpo/Cuerpo a cuerpo para tratar de liberarse.

INTERACCIÓN CON LOS PJs

La Guilda tiene intereses en casi todos los aspectos del bajo mundo, pero hasta que los PJs no destaquen en algún sentido, no deberían temer a esta organización. En un primer momento deberían considerar a La Guilda como un grupo sin una organización clara con el que hacer negocios individualmente y ganar mucho dinero a un alto riesgo.

Los negocios de La Guilda son peligrosos, tanto durante su realización como en el supuesto de que fracasen en su encargo. Si los PJs se convierte en un estorbo, La Guilda pondrá todos sus recursos para hacerlos desaparecer y/o utilizarlos una última vez.



Matones de La Guilda

Hombres de espaldas anchas y manos hechas para romper huesos. Sus rostros, marcados por cicatrices y miradas frías, cuentan historias de callejones oscuros y tabernas malolientes. No necesitan palabras; su sola presencia basta para imponer silencio. Fieles a La Guilda, ejecutan el trabajo sucio con precisión, sabiendo exactamente hasta dónde pueden apretar... o golpear.

MATONES DE LA GUILDA

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	36	31	41	36	31	36	36	26	36	31	13

Rasgos: A distancia (ballesta) +9, Arma (arma de mano) +9, Arma (daga) +7, Arma (puño de hierro) +7, Armadura 1
Habilidades: A distancia (ballesta) 36, Aguante 41, Atletismo 41, Consumir alcohol 41, Cuerpo a cuerpo (básico 41, pelea 41), Esquivar 41, Frialdad 36, Intimidar 46, Movimiento silencioso (urbano) 41, Sabiduría académica (local) 36,
Talentos: Amenazador, Delincuente, Etiqueta (delincuentes), Golpe poderoso, Pelea con mantón
Accesorios: arma de mano, chaqueta de cuero, daga, puño de hierro, también pueden llevar una ballesta con 12 virotes



LOS RENEGADOS DE SHALLYA

Los Renegados de Shallya son antiguos miembros del templo de la diosa de la misericordia que, tras una visión de su líder **Hermann Stahlwache**, abandonaron su vida monástica para buscar el *Cáliz de la Sangre Eterna*. Aunque siguen venerando a Shallya, la oscura corrupción del cáliz ha vuelto su fe incompatible con su esencia. Ahora, cualquier símbolo sagrado de la diosa les provoca dolorosos sarpullidos allí donde toca su piel.

HERMANN STAHLWACHE SACERDOTE DE SHALLYA (PLATA I)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	31	31	31	41	31	36	31	31	36	41	14

Rasgos: Arma (daga) +5

Habilidades: Aguante 46, Animar (relatar) 46, Atletismo 41, Carisma 46, Cotilleo 51, Cuerpo a cuerpo (básico) 41, Frialdad 46, Intimidar 41, Intuición 41, Investigar 41, Percepción 41, Rezar 51, Sabiduría académica (Teología) 41, Sanar 36

Talentos: Cirugía, Cortés, Etiqueta (culto), Intelectual, Leer y escribir, Visiones sagradas

Accesorios: daga, libro (religión), ropajes ceremoniales, símbolo religioso

Hermann Stahlwache

Hermann, un devoto sacerdote de Shallya, era conocido por su compasión y dedicación. Su vida cambió drásticamente el día que, estando en la plaza de la Muralla Interior junto a su enamorada, la fervorosa Consolación Ropizriks, una campana del campanario colapsó. Al caer, levantó una nube de polvo y, al disiparse, reveló un brillo verdoso y unas extrañas runas inscritas en su superficie.

Impulsado por la curiosidad, Hermann tocó la campana y fue golpeado por una visión apocalíptica: una marea verde arrasaba Helmgart, señal inequívoca de una invasión de pieles verdes.

Pero entre el caos, también vislumbró la salvación: el *Cáliz de la Sangre Eterna*. Convencido de que con ese artefacto podría reunir el poder necesario para proteger la ciudad, Hermann decidió perseguirlo, aunque eso implicara el sacrificio de su propia alma.

La misión lo ha alejado de los preceptos de Shallya y de Consolación, y el conflicto entre su amor por ella y su obsesión por el Cáliz lo ha transformado en un hombre taciturno, consumido por el deseo de desentrañar los secretos del artefacto.

Adelgis Kayserling

Adelgis fue el primero en unirse a Hermann tras escuchar su relato sobre la visión apocalíptica. Lo ve como un verdadero profeta y considera la búsqueda del *Cáliz de la Sangre Eterna* como una prueba divina enviada por Shallya. Su fervor religioso y su inquebrantable fe en la diosa lo impulsan a actuar con determinación absoluta.

Sin embargo, ese mismo fervor lo ha transformado en alguien más implacable, dispuesto a cometer cualquier acto, por oscuro que sea, si cree que es la voluntad de Shallya.



ADELGIS KAYSERLING NOVICIO (BRONCE I)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	31	31	31	31	31	31	36	36	31	36	14

Rasgos: Arma (sin armas) +3

Habilidades: Aguante 36, Animar (narrar) 41, Arte (caligrafía) 41, Cotilleo 41, Frialdad 36, Rezar 41, Sabiduría académica (Teología) 41, Sanar 41

Talentos: Ayunador, Leer y escribir, Pedigüeño

Accesorios: ropajes, símbolo religioso

INTERACCIÓN CON LOS PJs

Los Renegados de Shallya no tienen un especial interés en los PJs. Creen ser autosuficientes en su misión de proteger Helmgart utilizando el Cáliz. Aún así, si en algún momento se encuentran con los PJs puede que les pidan ayuda para recoger cadáveres y aumentar el número de reanimados, o de haber un hechicero en el grupo también les pueden pedir consejo sobre como utilizar de manera más provechosa el *Cáliz de la Sangre Eterna*.

En ningún momento utilizarán la violencia contra los PJs, salvo que hayan sido llevados al límite, los votos a Shallya les impiden dañar a cualquier ser humano.





Gunibart Wessely

Es el más devoto de los tres acólitos, un joven de apariencia frágil. En sus ojos se mezclan una piedad sincera y una desesperación creciente. Su cuerpo delgado y demacrado, junto a su piel pálida, refleja las noches interminables de insomnio dedicadas a la oración. Desde que comenzó la búsqueda del Cáliz, los horrores presenciados lo han quebrado emocionalmente, dejando una sombra de vulnerabilidad en su fe.

GUNIBART WESSELY INICIADO (BRONCE 2)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	31	31	31	36	31	36	31	31	31	41	12

Rasgos: Arma (sin armas) +3

Habilidades: Aguante 41, Atletismo 41, Frialdad 41, Intuición 36, Investigar 36, Percepción 36, Rezar 41, Sabiduría académica (Teología) 36,

Talentos: Cortés, Leer y escribir

Accesorios: libro (religión), ropajes, símbolo religioso



Reinhard Fuchs

Con el cabello grisáceo y unos ojos que parecen ocultar un peso invisible, Reinhard fue alguna vez un sanador devoto en el Templo de Shallya, conocido por su infinita compasión. Sin embargo, la desesperación que lo llevó a seguir a Hermann y el poder ominoso del Cáliz lo han cambiado profundamente. Ahora es un hombre callado e inseguro, atrapado entre los ideales que una vez sostuvo y la realidad de su nueva misión. Aunque respeta profundamente a Hermann y lo sigue con una obediencia casi ciega, Reinhard no puede evitar sentir un malestar latente, incapaz de comprender del todo la oscuridad que se cierne sobre ellos.

REINHARD FUCHS SACERDOTE DE SHALLYA (PLATA 1)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	31	31	31	36	31	36	31	31	36	41	12

Rasgos: Arma (sin armas) +3

Habilidades: Aguante 41, Atletismo 41, Carisma 46, Cotilleo 46, Cuerpo a cuerpo (básico) 36, Frialdad 41, Intimidar 36, Intuición 36, Investigar 41, Percepción 36, Rezar 41, Sabiduría académica (Teología) 36, Sanar 41

Talentos: Cirugía, Cortés, Etiqueta (culto), Leer y escribir

Accesorios: ropajes, símbolo religioso



BRUNILDA KUNST Y LOS HOMBRES DEL PANTANO

Desde las inhóspitas Tierras Desoladas, Brunilda Kunst lidera un grupo singular con un propósito claro: recuperar el alma perdida de su hermana, Gerda Kunst. Los hombres que la acompañan, un feroz grupo de salvajes nativos de los pantanos, la siguen con devoción casi fanática. Conocen como nadie las traicioneras tierras de donde provienen, y su lealtad hacia Brunilda los convierte en aliados peligrosos. Harán cualquier cosa que ella les pida, sin importar las consecuencias, pues la ven no solo como su líder, sino como un símbolo de redención y poder.

Brunilda Kunst

Brunilda es una anciana de las Tierras Desoladas, una región oscura y peligrosa donde la magia antigua y la muerte se entrelazan. Su piel, endurecida como cuero viejo, está marcada por los años enfrentándose a los elementos y canalizando energías arcanas. Sus ojos, llenos de astucia y secretos, parecen traspasar el velo del mundo mortal, mientras su cabello, largo y desgredado, de un gris ceniciento, se confunde con las nieblas perpetuas de su tierra natal.

Llegó a Helmgart con un propósito claro y sombrío: recuperar el alma perdida de su hermana, Gerda, y devolverla al mundo de los vivos. Brunilda afirma sentir la presencia de Gerda como un susurro en el viento, una señal que la guía entre los rincones más oscuros de la ciudad. No se detendrá ante nada para completar el ritual de reencarnación, aunque ello implique adentrarse en las profundidades de la magia prohibida.

Sin embargo, Brunilda guarda un oscuro secreto: conoce el origen de la plaga que asola Helmgart.

Para ella, no es una maldición, sino una oportunidad. Sabe que la concentración de magia contenida en los cuerpos de los enfermos es un recurso único, y planea utilizarlo para sus propios fines rituales.

Su objetivo final no se detiene en Helmgart. Una vez reencarnada Gerda, Brunilda pretende regresar a las Tierras Desoladas, transformando su hogar en un reino donde la vida y la muerte coexistan, un lugar moldeado por su voluntad y los secretos que ha extraído de esta devastada urbe.

CONSOLACIÓN ROPIZRIKS NIGROMANTE (BRONCE 5)

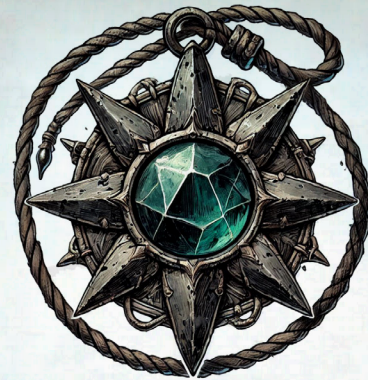
M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	46	31	31	46	46	31	31	51	51	46	16

Rasgos: Arma +11,

Habilidades: Aguante 51, Canalización 66, Carisma 51, Carisma animal 56, Cotilleo 51, Cuerpo a cuerpo (arma de asta) 51, Esquivar 41, Frialdad 66, Hablar idioma (magia 66, tierras desoladas 71), Intimidar 41, Intuición 56, Movimiento silencioso (rural) 41, Oficio (herbolario) 51, Percepción 56, Prestidigitación 41, Regatear 51, Sabiduría académica (demo-nología 56, magia 61, magia oscura 66), Sobornar 51

Talentos: Afinidad animal, Afinidad con el Aethyr, Amenazador, Aterrador, ¡Brujo!, Clarividencia, Decidido, Dicción instintiva, Magia arcana (brujería), Magia menor, Sentir magia, Suerte

Accesorios: agujas, amuleto de obsidiana, bastón, calavera, herramientas del oficio (herbolario), muñeca, saco, ropajes, selección de hierbas, tiza, velas



AMULETO DE OBSIDIANA

La obsidiana es un recurso preciado entre los practicantes de la magia, codiciada por su capacidad para interactuar con ciertos conocimientos arcanos. Este misterioso mineral ha sido utilizado durante siglos en rituales y artefactos destinados a la protección contra fuerzas sobrenaturales.

Un amuleto tallado en obsidiana otorga un bonificador de +20 a las tiradas para resistir los efectos de la magia, siendo especialmente eficaz contra cualquier influencia vinculada a la *Plaga Continens*.

Hombres del Pantano

Los hombres del pantano que siguen a Brunilda Kunst son figuras toscas y salvajes, marcados por las duras condiciones de las Tierras Desoladas. Su piel es oscura y curtida, cubierta de cicatrices y marcas rituales que reflejan su conexión con las energías arcanas de su tierra natal. Visten con pieles de animales y restos de vegetación, adornados con huesos y amuletos rudimentarios. Sus ojos, sombríos y hundidos, brillan con una lealtad feroz hacia Brunilda, a quien consideran una guía espiritual y líder indiscutible. Aunque no son hábiles estrategas, su brutalidad y resistencia los convierten en adversarios temibles.

HOMBRES DEL PANTANO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	31	41	36	36	31	31	36	31	31	31	12

Rasgos: A distancia (arco) +7, A distancia (honda) +7, Arma (arma de mano) +7, Arma (daga) +5, Armadura 1

Habilidades: A distancia (arco 51, honda 46), Aguante 41, Carisma animal 41, Cuerpo a cuerpo (básico) 41, Escalar 41, Frialdad 41, Intuición 36, Lengua secreta (cazador) 36, Movimiento silencioso (rural) 41, Percepción 41, Poner trampas 46, Sabiduría académica (bestias) 41, Supervivencia 41

Talentos: Disparo infalible, Disparo rápido, Errante, Experto en trampas, Puntería, Vista excelente, Zancadas (pantanos)

Accesorios: arco con 10 flechas, arma de mano, botas recias y capa, honda y 20 balas de piedra, chaqueta de cuero, daga, selección de trampas para animales



INTERACCIÓN CON LOS PJs

Brunilda no buscará activamente a los PJs, a menos que uno de ellos sea Víctor. Sin embargo, si éstos se interponen en su camino, tratará de manipularlos para que sirvan a sus planes, y si los PJs se convierten en una molestia, no dudará en eliminarlos.





HERMANDAD DE LADRONES DE HELMGART

En las sombras de Helmgart, los ladrones tejen sus propias intrigas, cada uno mirando únicamente por su beneficio. Las callejuelas estrechas y serpenteantes, los barrios desmoronados y los rincones olvidados de la ciudad son su campo de caza, donde cada sombra puede ocultar un peligro y cada esquina, una oportunidad.

Aunque la mayoría prefiere trabajar en solitario, las tinieblas de la noche a menudo los reúnen en tabernas ruinosas o callejones infestados de ratas. Allí, con miradas desconfiadas y cuchillos siempre al alcance, intercambian rumores, evalúan objetivos y, cuando el oro lo amerita, traman golpes que requieran más manos hábiles que las propias. Pero en estas alianzas efímeras, la traición nunca está lejos, y el precio de un paso en falso suele pagarse con sangre.

LADRONES

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	31	31	31	31	36	36	36	31	36	31	12

Rasgos: A distancia (pistola-ballesta) +7, Arma (daga) +5, Armadura 1

Habilidades: A distancia (ballesta 36), Cotilleo 41, Cuerpo a cuerpo (básico) 36, Escalar 46, Forzar cerraduras 46, Frialidad 46, Intuición 41, Lengua secreta (ladrón) 41, Movimiento silencioso (urbano) 46, Percepción 46, Prestidigitación 46, Sabiduría académica (local) 41, Tasar 41

Talentos: ¡A correr!, Allanamiento de morada, Delincuente, Etiqueta (delincuentes), Gato callejero, Golpe conmocionador, Manos rápidas, Sombra

Accesorios: chaleco de cuero, daga, herramientas del oficio (ladrón), palanqueta, pistola-ballesta, saco, sogá

INTERACCIÓN CON LOS PJs

En un principio, los ladrones verán a los PJs como potenciales competidores o amenazas. Sus movimientos serán vigilados desde las sombras: ojos brillando en los callejones, pasos apresurados desapareciendo en las esquinas. Si los PJs parecen útiles, serán abordados con propuestas de trabajo: desactivar trampas en un almacén, infiltrarse en la casa de un comerciante, o distraer a las autoridades mientras ellos operan. En cambio, si los PJs interfieren en sus planes, los ladrones buscarán venganza.

HIJOS DE VALKIA LA SANGUINARIA

Los Hijos de Valkia la Sanguinaria, liderados por el Capitán Sigfried von Kreutz, fueron en su día los protectores de Helmgart, pero ahora sirven al Dios Khorne, consumidos por su furia y ansia de sangre.

Su misión es frenar la influencia de Nurgle en la ciudad, un esfuerzo que oculta un propósito aún más siniestro: completar un ritual que invoque a una hija de Valkia la Sanguinaria. Con este acto, buscan inundar Helmgart en una orgía de violencia y cadáveres, todo como una ofrenda al Dios de la Sangre para ganar su favor.

Sin piedad ni remordimiento, los Hijos decapitan a los enfermos en las calles y secuestran a sus familias. Con cada cabeza que rueda y cada sacrificio que ofrecen, los Hijos de Valkia siembran el terror en Helmgart, desatando el caos que tanto ansían.



Capitán Sigfried con Kreutz

Sigfried von Kreutz no siempre fue un traidor. En sus días de gloria, lideró un regimiento de Grandes Espaderos con honor y lealtad al Imperio, ganándose una reconocimiento por su disciplina y fiera en combate. Sin embargo, una funesta expedición en las Montañas Centrales selló su destino. Al borde de la aniquilación, con sus hombres masacrados, la furia de Sigfried atrajo la atención de Khorne.

El Dios de la Sangre le ofreció una elección: morir como un hombre del Imperio o abrazar el Caos, vengar a sus compañeros y alzarse con poder eterno. Sigfried aceptó, y desde ese día, él y los sobrevivientes sirven en secreto al Señor de la Guerra. Aunque aparentan luchar por el Imperio contra la *Plaga Continens*, su verdadero objetivo es invocar a una hija de Valkia la Sanguinaria, desatar un baño de sangre en Helmgart y ganar la bendición eterna de su oscuro patrón.

CAPITÁN SIGFRIED VON KREUTZ OFICIAL (ORO 1)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	56	46	31	51	51	31	31	31	51	51	18

Rasgos: Arma (mandoble) +8, Arma (daga) +5, Armadura (pesada) 3

Habilidades: A distancia (ingeniería) 56, Aguante 71, Atletismo 51, Consumir alcohol 61, Cotilleo 61, Cuerpo a cuerpo (arma a dos manos 76, básico 71), Escalar 41, Esquivar 46, Frialdad 71, Hablar idioma (batalla) 51, Intuición 66, Jugar 41, Mando 71, Orientación 61, Percepción 66, Sabiduría académica (guerra) 51, Sanar 46, Supervivencia 51, Tocar (pífono) 41

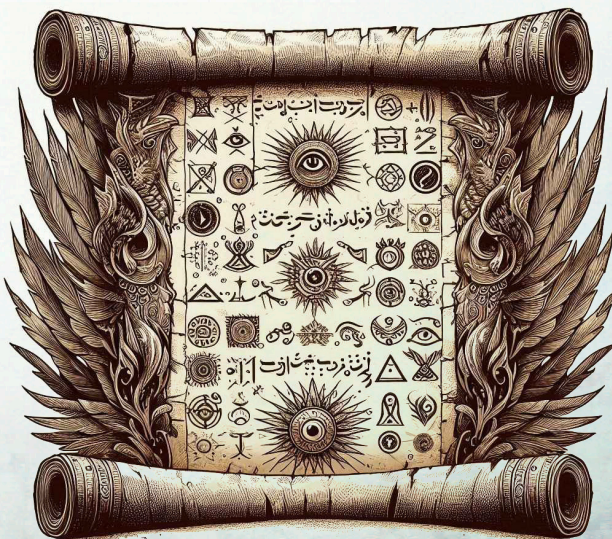
Talentos: Buenas espaldas, Combate cerrado, Denodado, Entrenado, Etiqueta (soldados), Guerrero nato, Imperturbable, Inspirador, Líder de guerra, Orador, Percepción de combate, Viajero curtido

Accesorios: casco, coraza, daga, mandoble, mapa, nombramiento de oficial, órdenes, símbolo del rango, uniforme de calidad,

INTERACCIÓN CON LOS PJs

A los ojos de los Hijos de Valkia la Sanguinaria, los PJs no son más que insignificantes ciudadanos de Helmgart. Convencidos de su superioridad y amparados en la autoridad que se arrojan, aplicarán su "justicia" con brutalidad implacable: si descubren cualquier señal de enfermedad en los PJs, las cabezas rodarán antes de hacer preguntas.

Por otro lado, si los PJs descubren la corrupción que anida en el regimiento y los Hijos son conscientes de ello, actuarán sin demora. En público utilizarán su influencia para desacreditarlos o incriminarlos; en las sombras, recurrirán a la violencia más despiadada para silenciarlos.





Grandes Espaderos

Los Grandes Espaderos son la élite de la infantería imperial, soldados veteranos entrenados para enfrentarse a los enemigos más formidables del Imperio. Armados con imponentes espadas a dos manos, son expertos en abrir brechas en las líneas enemigas, desmembrar monstruos y aplastar a sus oponentes con fuerza devastadora.

Su disciplina es legendaria, y suelen ser elegidos entre las filas más experimentadas de los ejércitos imperiales. Leales hasta la muerte, forman la guardia personal de nobles, generales y líderes militares, luchando con el peso de su acero como símbolo del poder y la autoridad del Imperio.

GRANDES ESPADEROS

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	46	41	31	41	31	31	31	31	41	31	15

Rasgos: Arma (mandoble) +8, Arma (daga) +5, Armadura (pesada) 3

Habilidades: Aguante 51, Atletismo 41, Consumir alcohol 51, Cotilleo 41, Cuerpo a cuerpo (arma a dos manos 56, básico 51), Escalar 41, Esquivar 41, Frialdad 51, Hablar idioma (batalla) 41, Jugar 41, Supervivencia 41, Tocar (tambor) 41

Talentos: Buenas espaldas, Combate cerrado, Entrenado, Etiqueta (soldados), Guerrero nato

Accesorios: casco, coraza, daga, mandoble, uniforme



La Plaga Continens

La *Plaga Continens* es un horripilante legado de Magnus Infectus, un devoto de Nurgle, el Señor de las Moscas. Este mal se propaga por el aire, como esporas diminutas e invisibles que contaminan a quienes se encuentran cerca de los infectados. Sin embargo, su naturaleza desconcertante reside en que ni los niños ni los animales son alcanzados por sus efectos.

Los síntomas iniciales son engañosamente leves: fatiga, fiebre baja y una tos persistente. Pero en pocos días, la plaga se revela en toda su brutalidad. La piel de las víctimas se agrieta, brotando pústulas verdes que explotan en un fluido pestilente, el cual cristaliza al contacto con el aire, generando fragmentos de Piedra Bruja.

Aún así, la verdadera amenaza de la *Plaga Continens* radica en su relación con los vientos de la magia. Esta enfermedad convierte a los infectados en receptáculos de energías mágicas, que desgarran sus cuerpos desde dentro. Cuando la magia busca liberarse, provoca una agonía indescriptible, culminando en una muerte lenta y dolorosa.



Magnus Infectus

Se desconoce el momento exacto en que Magnus Infectus llegó a Helmgart, pero su presencia marca un punto de inflexión en la historia de la ciudad. Este siervo de Nurgle fue en su juventud un sanador dedicado, un hombre de gran compasión que ofrecía sus servicios a los más desamparados. Sin embargo, el constante peso de las enfermedades incurables lo quebró emocionalmente, llevándolo a buscar respuestas en lugares prohibidos. En su desesperación, encontró a Nurgle, el Dios de la Pestilencia, quien le ofreció una perversa forma de consuelo.

Corrompido y transformado por la inmundicia de Nurgle, Magnus abandonó toda esperanza de redención, abrazando plenamente su nueva misión. Ahora es el portador de la *Plaga Continens*,

una enfermedad que ha incubado en su propio cuerpo y que ha liberado con insidiosa precisión en Helmgart, desatando el caos y el sufrimiento.

El propósito de Magnus va más allá de la simple destrucción. A través de una siniestra alianza con los Skaven, ha obtenido una campana maldita, cuya resonancia se activará en 13 días. Este repique atraerá a los infectados hacia una ubicación precisa, donde un árbol demoníaco emergerá, alimentándose de la energía mágica condensada en los cuerpos de los enfermos. Este monstruoso ritual dará lugar a un portal directo al Reino del Caos, sellando el destino de Helmgart.

MAGNUS INFECTUS NIGROMANTE (BRONCE 5)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	46	31	31	31	46	41	31	51	51	46	14

Rasgos: Arma +11,

Habilidades: Canalización (Magia Oscura) 71, Carisma 56, Cotilleo 56, Criar animales 61, Cuerpo a cuerpo (arma de asta 56, básico 51), Esquivar 46, Frialdad 71, Hablar idioma (batalla 61, clásico 66, magia 71, nórdico 61), Intimidar 41, Intuición 61, Montar (caballo) 51, Percepción 56, Sabiduría académica (guerra 61, magia 71), Sanar 71, Tasar 71

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Amenazador, Aterrador, Clarividencia, Detectar artefacto, Dicción instintiva, Empuñar dos armas, Hechicero de guerra, Leer y escribir, Magia del Caos (Nurgle), Magia menor, Percepción de combate, Sentir magia, Sexto sentido, Voluntad de hierro

Accesorios: bastón, caballo de guerra ligero, grimorio

INTERACCIÓN CON LOS PJ's

Magnus no interactuará directamente con los PJ's, no está previsto que tengan un contacto personal con el artífice de la Plaga Continens. La idea es que los PJ's siempre vayan un paso por detrás de él, aún así, si deseas un enfrentamiento directo con este seguidor de Nurgle puedes incluirlo sin ningún inconveniente. Deberías dejar clara la superioridad de Magnus y, de un modo u otro, hacer que sobreviviera al primer encuentro con los PJ's para que la aventura pueda desarrollarse hasta el clímax final.

NOTA SOBRE LA ENFERMEDAD

La idea es que al empezar la aventura todos tus jugadores ya estén infectados por la Plaga Continens, pero ten en cuenta que esta enfermedad es muy peligrosa y puede llegar a ser incapacitante para algunos jugadores. Siéntete libre de adaptar los síntomas a tu grupo de jugadores y planteales un desafío que puedan soportar. Deben sentir la preocupación de estar enfermos y buscar una cura, pero no tan enfermos como para sentirse desmotivados y abandonar todo atisbo de salvación.

PLAGA CONTINENS

Esta terrible enfermedad convierte a quienes la padecen en receptáculos de los vientos de la magia, manifestándose en sus cuerpos con síntomas como fatiga, fiebre y tos. A medida que la enfermedad avanza, los cuerpos no pueden soportar más el poder corruptor de la magia, lo que provoca que su piel se agriete y supure un líquido verdoso cargado de condensación mágica. La enfermedad se propaga a través de esporas transportadas por el viento, lo que significa que cuanto más enferma esté una persona, mayor será el riesgo de contagiar a quienes la rodean.

Origen: fallar un Chequeo Fácil (+30) de Aguante después de cualquier interacción con una persona enferma.

Incubación: 1 día.

Duración: hasta la muerte. Día a día la enfermedad va empeorando. Mientras sigas enfermo, al inicio de cada día debes hacer un Chequeo Fácil (+30) de Aguante y consultar la tabla. Si superas el chequeo la enfermedad no avanza, pero si lo fallas empeora. Los efectos son acumulativos.

Síntomas: consulta la tabla para saber en que fase se encuentra la enfermedad y aplica los efectos que correspondan.

- ❖ **Fallo 1:** después de la incubación el portador ya transmite la enfermedad, pero no hay síntomas visibles de estar enfermo.
- ❖ **Fallo 2:** toses y estornudos. Consulta las reglas de Síntomas, WJdR página 189. Además, cada vez que el portador saque un 9 en las unidades de cualquier tirada, toserá o estornudará.
- ❖ **Fallo 3:** náuseas. Consulta las reglas de Síntomas, WJdR página 189.
- ❖ **Fallo 4:** fiebre (leve). Consulta las reglas de Síntomas WJdR página 188. Además, al inicio de cada día siguiente si no has recibido medicación, debes superar un Chequeo Desafiante (+0) de Aguante. Si no lo consigues, tu temperatura aumenta y tu aspecto empeora empezando sudar, la Fiebre se convierte en Alta.
- ❖ **Fallo 5:** malestar. Consulta las reglas de Síntomas WJdR página 189.
- ❖ **Fallo 6:** bubas. Consulta las reglas de Síntomas, WJdR página 188. Ten cuenta que el líquido que supuren estas pústulas será de color verdoso y cristalizará al contacto con el aire, convirtiéndose en pequeños pedazos de piedra bruja.
- ❖ **Fallo 7:** plaga. Consulta las reglas de Síntomas, WJdR página 189.
- ❖ **Fallo 8:** laceraciones. Tu piel se seca y empieza a resquebrajarse, supurando un líquido verdoso y corrupto. Cada día debes superar un Chequeo Desafiante (+0) de Aguante para soportar el dolor. Por cada fallo reduce en 1 el número máximo de Heridas.
- ❖ **Fallo 9:** convulsiones. Consulta las reglas de Síntomas, WJdR página 188. Además, al inicio de cada día siguiente, debes superar un Chequeo Desafiante (+0) de Aguante. Si no lo consigues, el síntoma empeora. Pasando a ser el segundo día (Moderadas) y el tercero (Fuertes).
- ❖ **Fallo 10:** decaimiento. Consulta las reglas de Síntomas, WJdR página 188. Además, al inicio de cada día siguiente, debes superar un Chequeo Desafiante (+0) de Aguante. Si no lo consigues, el síntoma empeora. Pasando a ser el segundo día (Moderado) y el tercero (Grave).

Tratamiento: el único modo de acabar con la enfermedad es consumiendo los vientos de la magia que se van acumulando en el interior del enfermo. Un practicante de la magia puede consumir la energía contenida como si utilizara piedra bruja para canalizar y/o lanzar un hechizo, con la diferencia de que ambos sufren los efectos de Influencia corruptora y Corrupción, consulta las reglas sobre Piedra bruja, WJdR página 238.

RUMORES Y HEREJÍAS

Antes de comenzar la aventura, los PJs tienen la oportunidad de recopilar información sobre la situación en Helmgart. Durante la primera sesión, cada uno deberá realizar un **Chequeo Fácil (+20)** de **Cotillero** para obtener un rumor, seleccionado por el DJ. El origen de estos rumores puede variar, dependiendo de las circunstancias y del entorno de los personajes. Se anima a los jugadores a describir cómo y dónde escucharon estas conversaciones, añadiendo profundidad y contexto a sus interacciones con la ciudad y su gente.

- ☛ “Se oyen cosas en Helmgart, rumores, ya sabes. Cuerpos que no encuentran descanso, sí, y bandas que se disputan por ellos en las sombras. Se habla de un sitio, el Sanatorio de la Perdida Vital, que paga bien por lo que otros consideran desperdicio. Difícil decir qué consecuencias traerá todo esto”.
- ☛ “Vi a esos caballeros bretonianos de los que todos hablan. Tres de ellos, con armaduras tan relucientes como sus espadas. Pero lo curioso es la doncella que los acompaña, una mujer de belleza deslumbrante. Dicen que están buscando un cáliz, algo antiguo y poderoso. Noble misión, quizá... aunque algo en su mirada me dice que no es solo devoción lo que los guía”.
- ☛ “Es raro lo que está pasando en Helmgart. La gente cae enferma, rápido. Primero son temblores, luego no pueden levantarse. Pero lo extraño es que no he visto ningún niño enfermo, ni uno solo. Es como si esta plaga tuviera sus propias reglas, y nadie sabe por qué. Las curanderas de Shallya no dan abasto, y la ciudad empieza a ponerse nerviosa. Algo grande se nos viene encima, seguro”.
- ☛ “Los tiempos han cambiado en Helmgart, y el Margrave no es el hombre que solía ser. Se ha encerrado en su baluarte, loco como un zorro, o eso dicen. Ha despedido a sus antiguos consejeros, dejando la ciudad a merced de los ladrones. Y ahora, solo lo ven acompañado de ese extraño, un tipo de mirada inquietante. La gente murmura que algo siniestro se está gestando”.
- ☛ “¿Puedes creer lo que está pasando con los Grandes Espaderos de Helmgart? Es como si se hubieran vuelto locos. La violencia que despliegan es increíble, ejecutando a cualquiera que muestre un síntoma de enfermedad, como si fueran bestias en lugar de hombres. Se deleitan en la brutalidad, y uno se pregunta cómo han llegado a ser así. La ciudad vive en un estado de miedo absoluto. Si esto continúa, lo que antes era un hogar se convertirá en un eco de horror”.
- ☛ “¿Te has fijado en esos tipos, los de las capuchas bajas y las manos inquietas? Las Comadreas de la Corrupción, les llaman. No te fíes de su aspecto, porque tienen sus uñas bien metidas en Helmgart, o eso dicen. Sus informantes rondan por la ciudad, escuchando, observando... como si la misma ciudad fuera su red. Si están tan activos, algo se traen entre manos, y no será nada bueno para el resto de nosotros”.
- ☛ “¿Has oído hablar de la anciana que llegó con esos apuestos hombres? Dicen que hace preguntas extrañas y que siempre está olisqueando las casas de los enfermos. Algunos creen que busca algo... o a alguien”.
- ☛ “Un hombre extraño ha estado paseando por las callejuelas, repartiendo ojos humanos envueltos en trapos sucios. Dice que son ‘regalos de visión’ para quienes han perdido toda esperanza. Algunos mendigos los aceptaron y ahora murmuran cosas sin sentido, como si vieran algo que los demás no podemos”.





LA EPIDEMIA SE EXTIENDE



LA EPIDEMIA SE EXTIENDE

La Epidemia se Extiende es el primer acto de la aventura *Panes, Palomas y Peniques*. En esta etapa inicial, los PJs llegan a Helmgart, una urbe imperial que, a primera vista, parece común, pero que está marcada por un mal latente que crece día a día. La ciudad está sumida en una tensión palpable: las calles están llenas de miradas desconfiadas, los rumores corren como el fuego, y un aire opresivo envuelve cada rincón.

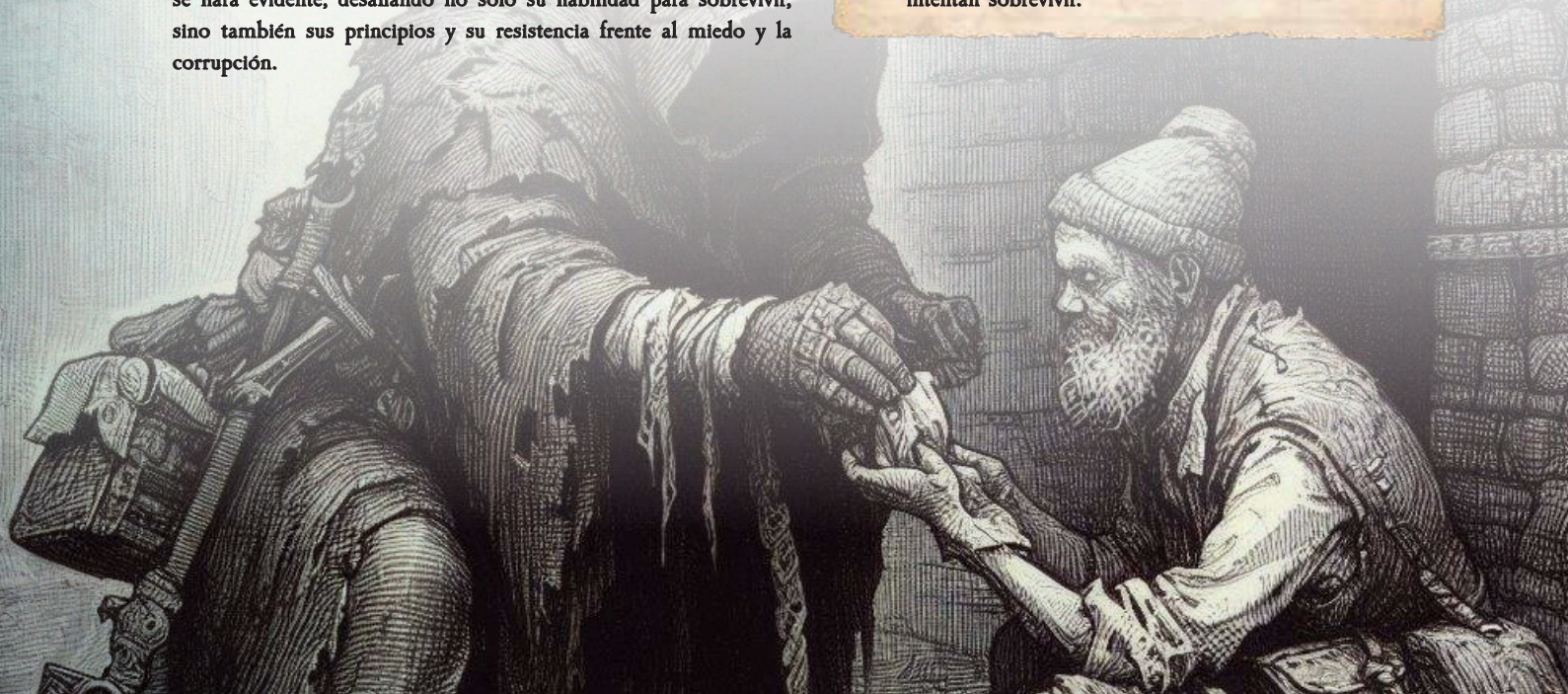
Desconocido para la mayoría, Magnus Infectus ha desatado la temible *Plaga Continens*, y los PJs deberán buscar formas de sobrevivir en este entorno hostil mientras evitan ser contagiados.

No hay un orden cronológico estricto para desarrollar los eventos de esta primera parte; el objetivo principal es permitir que los PJs se familiaricen con los problemas cotidianos de Helmgart. Esto incluye explorar la ciudad, establecer relaciones con los PNJs clave y comenzar a notar los inquietantes indicios de que algo terrible está sucediendo.

A medida que los PJs interactúan con diversos habitantes y se sumergen en el día a día de la ciudad, se encontrarán con encargos y trabajos que los irán arrastrando hacia el corazón del conflicto. Gradualmente, la magnitud del peligro que acecha a Helmgart se hará evidente, desafiando no solo su habilidad para sobrevivir, sino también sus principios y su resistencia frente al miedo y la corrupción.

PRINCIPALES ELEMENTOS A INTRODUCIR

- **La ciudad:** Helmgart es una ciudad vibrante, pero los signos de decadencia son evidentes. Sus imponentes murallas, símbolo de seguridad, ahora también encierran a los ciudadanos junto con el peligro invisible de la plaga. En las bulliciosas calles, los comerciantes compiten por atraer clientes, los mendigos extienden manos temblorosas, y los soldados patrullan con una autoridad cargada de tensión.
- **La plaga:** Los primeros indicios de la plaga son sutiles: ciudadanos con tos, fiebre y semblante agotado. Aunque nadie habla de una "plaga", los rumores crecen, llenando las calles de inquietud. Ni las curanderas de Shallya ni los médicos del Sanatorio tienen respuestas, dejando a la ciudad atrapada en una atmósfera de incertidumbre.
- **Dificultades:** La economía de Helmgart se tambalea, dejando a muchos sin trabajo y a los PJs con pocas opciones más allá de aceptar encargos turbios. Las tensiones aumentan: discusiones entre comerciantes y peleas en tabernas son cada vez más comunes, y los PJs podrían verse arrastrados a estos conflictos mientras intentan sobrevivir.



UN ENCARGO INMORAL

Una forma de introducir a los PJs en la historia de Helmgart es mediante el comercio de cuerpos enfermos, un negocio lucrativo pero inmoral. Los PJs pueden enterarse de esta práctica a través de rumores en *El Último Golpe* o en alguna taberna. También pueden ser informados por algún PNJ, como Limos Loosli, sobre la posibilidad de obtener una buena cantidad de chelines (10 chelines por cada cuerpo entregado) a cambio de cadáveres de enfermos en el *Sanatorio de la Perdida Vital*.

Los PJs encontrarán cadáveres fácilmente en los barrios más pobres de la ciudad, pero deberán tener cuidado al manipularlos, ya que las probabilidades de contagiarse aumentan. En este punto, los jugadores no deben saber que ya están infectados, lo que provocará paranoia en futuras sesiones, cuando se den cuenta de que la infección podría haberse originado al entrar en contacto con esos cuerpos enfermos.

“¿Han oído hablar del Sanatorio de la Perdida Vital? Claro que no, lo tienen bien guardado. Está en la Muralla Interior, pero ahí no llevan pacientes sanos, no señor. Lo que necesitan son cadáveres. Pero no cualquier cadáver, eh. Necesitan cuerpos enfermos, especialmente aquellos con síntomas raros, de esos que parecen salidos de una pesadilla. Y les cuento, porque esto es lo jugoso: por cada uno de esos cuerpos pagan 10 chelines. Ni más ni menos. Nada mal, ¿eh?”

El siguiente desafío será cruzar los controles de la Muralla Exterior hasta llegar a la Muralla Interior. Los PJs pueden idear diversas formas de engañar a los guardias, pero si descubren que transportan cuerpos enfermos, no los dejarán pasar. No obstante, si los PJs están adecuadamente vestidos, podrán pagar una pequeña tarifa (de 1 a 5 peniques) para cruzar sin problemas.

“¿Qué traen, eh? No es normal ver a alguien cargando muertos por aquí. ¿Qué pasa, os metisteis en una pelea y os sobran los cadáveres, o qué? Estos cuerpos huelen mal, no son de la mejor calidad.”

Al llegar al Sanatorio de la Perdida Vital, los PJs conocerán a Notker Lachs, uno de los *doktores* encargados del lugar. Notker se mostrará cauteloso y desconfiado, manteniendo su distancia tanto de los PJs como de los cuerpos infectados. Sin embargo, les entregará los 10 chelines por cada cadáver, y les pedirá que sigan trayendo más cuerpos enfermos en el futuro, convirtiendo este negocio en una actividad recurrente.



COMPETENCIA EN EL NEGOCIO

Al principio, conseguir cuerpos para el *Sanatorio de la Pérdida Vital* debería parecer sencillo, ofreciendo a los PJs una oportunidad lucrativa sin mayores tropiezos. Sin embargo, pronto las cosas se complican.

Otros grupos, conscientes de lo rentable del negocio, también están interesados en abastecer al Sanatorio. Puedes introducir a **Limos Loosli** y su banda o incluso a miembros de La Gilda, si los PJs aún no han interactuado con ellos. Diseña una emboscada en las calles de Helmgart: mientras los PJs recogen los cadáveres, un grupo rival intenta robarles el botín. Haz que el enfrentamiento sea reñido, con un número igual de enemigos al grupo de PJs. Los PNJs deberían huir si reciben daños considerables (más de la mitad de sus heridas), y el conflicto no debería poner en riesgo la vida de los personajes.

En un callejón vacío de las calles oscuras de Helmgart, mientras los PJs avanzan hacia su destino, el sonido de pasos les alerta. Desde las sombras, un grupo de cinco hombres emerge, armados con cuchillos y garrotes. El líder, un tipo corpulento con una cicatriz que le cruza la cara, toma la iniciativa.

"Tranquilos, no quiero problemas... pero vamos, todos sabemos cómo funciona esto. El Sanatorio paga bien, y no nos podemos permitir competencia. Así que, ¿por qué no nos dejáis el lote y os largáis, eh?"

Otra complicación surge si los PJs se cruzan con los Renegados de Shallya: **Adelgis Kayserling**, **Gunibart Wessely** y **Reinhard Fuchs**.

Este grupo llega antes al lugar y ya está empacando un cuerpo para llevarlo a su escondite, siguiendo las órdenes de Hermann. Visten túnicas blancas desgastadas con símbolos de Shallya, y aunque parecen inofensivos, su misión esconde propósitos más oscuros. Los Renegados son pacíficos y no buscarán enfrentarse a los PJs; si son interrogados, explicarán que intentan salvar la ciudad investigando la plaga por su cuenta.

Si los PJs investigan más, pueden conocer a **Hermann Stahlwache**, quien les pedirá ayuda para recolectar más cuerpos, incluso enfermos. Hermann explicará que su objetivo es estudiar la enfermedad para encontrar una cura, mencionando además una visión profética sobre un mal inminente en Helmgart. Sin embargo, los PJs podrían sospechar de sus verdaderas intenciones debido a los signos de corrupción que muestra Hermann, ya que el *Cáliz de la Sangre Eterna* ha comenzado a afectarlo.

Este dilema plantea un conflicto ético: los *doktores* del Sanatorio ofrecen recompensas materiales por los cuerpos, mientras que los Renegados solo prometen la salvación de Helmgart. Los PJs deberán decidir a quién apoyar, lo que puede influir en el desarrollo de la trama y sus consecuencias en la ciudad.

"Todo empezó hace semanas... mientras rezaba en el templo, la campana de Shallya cayó de su soporte, como si la misma diosa intentara decirme algo. Cuando toqué la campana, vi cosas que ningún mortal debería ver."

"Vi Helmgart envuelta en sombras. Una peste que no solo devora cuerpos, sino almas. La gente muriendo en las calles, y algo... algo oscuro acechando en las profundidades de la ciudad. Pero también vi una chispa de esperanza, un camino para salvarnos. Una voz me habló, suave pero firme. Me dijo que debía reunir fuerzas, encontrar el Cáliz de la Sangre Eterna y usar su poder."

DURACIÓN DE LA AVENTURA

El relato de Hermann introduce un límite de tiempo crucial: algo terrible sucederá en Helmgart 13 días después de su visión, marcando el punto culminante y el desenlace de la aventura. Sin embargo, este plazo no está fijado de manera estricta. Adapta el número de días transcurridos desde la visión hasta la revelación al grupo según las necesidades de tu campaña y el ritmo preferido por tus jugadores. Usa este límite temporal para aumentar la urgencia de las decisiones y dar un ritmo más dinámico a la aventura, ajustando los días según sea necesario para mantener la tensión narrativa y el interés del grupo.



RECOMPENSA POR EL CÁLIZ

Los Devotos de la Doncella del Lago, un grupo de caballeros bretonianos, han llegado a Helmgart con una misión que guarda tanto fervor religioso como un enigma oculto. Han hecho pública la búsqueda de un cáliz, ofreciendo una recompensa de 20 chelines por cualquier ejemplar que coincida con la descripción.

Aunque no revelan la verdadera naturaleza del artefacto que persiguen, sus palabras están cargadas de solemnidad. Ni siquiera ellos conocen la oscura verdad que envuelve al *Cáliz de la Sangre Eterna*. Para quienes escuchen sus anuncios o rumores, parece simplemente una misión noble en busca de un objeto sagrado. Los caballeros han indicado que estarán todas las noches en la taberna *El Último Golpe* para evaluar los cálices que les presenten.

La búsqueda del cáliz ofrece varias posibilidades para que los PJs interactúen con PNJs clave:

Los mercaderes enanos, Thorin Martillo de Hierro y Balin Barba de Bronce

Durante un día de mercado, los PJs pueden encontrar a los enanos mostrando un cáliz único que han descubierto recientemente. La multitud se reúne mientras los mercaderes discuten sobre su valor y su posible venta. El cáliz no está en venta, ya que los enanos aún están deliberando un precio justo.

Esto obliga a los PJs a idear formas creativas para obtenerlo, como negociar, robarlo o incluso alertar a las autoridades si sospechan que los enanos han obtenido el artefacto de manera ilícita.

“¡Te digo que esto no es un cáliz cualquiera, Balin! ¡Mira estos grabados! Son runas antiguas, estoy seguro. Esto podría haber pertenecido a uno de los Reyes del Viejo Mundo. ¡Vale una fortuna, una maldita fortuna!”

“¡Bah! ¿Reyes del Viejo Mundo? ¡No seas un cabeza hueca, Thorin! Es bonito, sí, pero no tiene runas activas, no brilla, no flota, ni siquiera canta una canción de batalla al llenarlo de cerveza. ¿Qué rey enano tendría algo tan soso?”

Karmen Sandelgau, la perista

La misteriosa Karmen no posee el Cáliz, pero ha oído hablar del *Cáliz de la Sangre Eterna* y puede proporcionar pistas valiosas. También podría ofrecer a los PJs reliquias interesantes, si están dispuestos a pagar por ellas. Para ganarse su confianza, Karmen podría asignarles una tarea que evalúe su valía como posibles aliados o miembros de su red de contactos.

“Vaya, vaya, miren quiénes han decidido honrarme con su presencia. Bienvenidos a “Los Hallazgos del Gato Escarlata”. ¿Qué les trae aquí? ¿Curiosidad, necesidad... o algo más interesante?”

“¿El Cáliz de la Sangre Eterna? Ahora sí que están hablando de algo interesante. He oído rumores, claro. Algunos dicen que puede conceder poderes inimaginables; otros, que trae consigo la maldición de la muerte. ¿Y ustedes? ¿Qué piensan hacer si lo encuentran?”

Cuando los PJs finalmente consigan un cáliz, ya sea a través del mercado, Karmen o alguna otra fuente creativa, y lo entreguen a los Devotos de la Doncella del Lago, los caballeros procederán de inmediato a probar su autenticidad. Con gesto solemne, verterán agua en su interior y esperarán. Al no producirse ninguna reacción mágica, pagarán la recompensa prometida, pero con evidente decepción. Este momento debería sembrar la curiosidad en los PJs, haciéndoles preguntarse qué tiene de especial el verdadero cáliz y por qué estos caballeros están tan empeñados en encontrarlo.

El grupo también deja entrever detalles intrigantes sobre su misión. Hablan de la Dama del Lago como una doncella que los acompaña, una figura tangible y no un ser etéreo, lo cual podría desconcertar a los PJs. Sin embargo, la Dama, que en realidad es la elfa oscura *Lirael Maltihir*, se mantiene lejos del escrutinio público. Permanece oculta en una de las habitaciones que los caballeros han arrendado en *El Código y la Medida*, moviendo los hilos desde las sombras. Su presencia intangible añade una capa de misterio, sugiriendo que hay más en esta misión de lo que parece a simple vista.



CORONAS DE ORO FALSAS

Traficar con oro falso es un negocio sucio, peligroso y muy rentable en los rincones oscuros de Helmgart. Nadie lo sabe mejor que Otto Grossthalero, maestro falsificador y uno de los muchos engranajes de la temida Guilda. Es fácil dar con él si sabes dónde buscar: una sombra maloliente en *El Último Golpe* o cualquier taberna de mala muerte donde las dagas brillan más que las lámparas de aceite.

Si los PJs le encuentran, Otto no tardará en ofrecerles un trato que huele a tentación... y a problemas. Un negocio fácil para hacerse ricos sin levantar una pala o mancharse de sangre. Un puñado de coronas de oro falsas, perfectas a simple vista, a cambio de devolverle la mitad en dinero real, y pronto.

Por supuesto, en los mercados de Helmgart no todos son ciegos, y hasta los mejores falsificadores tienen sus límites. Cada vez que los PJs intenten pasar una de estas monedas, haz que el destino juegue su parte: un *Chequeo Desafiante* (-10) de Tasar podría develar el engaño, especialmente si el comerciante es un viejo zorro con años de oficio. Ajusta la tirada según las circunstancias: un vendedor somnoliento tras varias jarras de cerveza, o un joyero avaricioso con la mirada afilada.

Si los descubren, las consecuencias serán tan pesadas como un yunque en el cuello. En el mejor de los casos, perderán las monedas y serán señalados como rateros. Pero si no devuelven el dinero a tiempo, habrán firmado su propia sentencia. Otto no perdona, y La Guilda menos. Ladrones, bandidos o una sombra que sigue sus pasos en los callejones: si no pagan, no tardarán en descubrir que, en Helmgart, las deudas siempre se saldan... con monedas de sangre.

En un rincón oscuro de *El Último Golpe*, Otto Grossthalero, con su inconfundible abrigo raído y los dedos siempre manchados de tinta negra, observa con una sonrisa torcida.

"¡Ah! Miren lo que nos ha traído la marea... Aventureros, ¿eh? Se les nota en las botas gastadas y esa mirada que busca problemas donde no los hay. Pero, amigos, yo soy de esos que transforman problemas en oportunidades. ¿Quieren oír cómo pueden llenar esos bolsillos sin tener que sudar más de la cuenta?"



CARGAMENTO DE PÓLVORA

En las sombras de Helmgart, un grupo de ladrones ha sellado una alianza temporal con un objetivo claro: dar un golpe que pasará a la historia. Han escuchado rumores de un cargamento de pólvora procedente de Nuln que pronto llegará a las afueras de la ciudad, y no están dispuestos a dejar pasar semejante oportunidad.

Los PJs podrían ser reclutados para participar en este audaz asalto. La Hermandad de Ladrones es consciente de que necesitarán manos capaces y mentes agudas para lograrlo, y los PJs podrían ganarse aliados útiles para futuros trabajos. Esta no es una alianza de confianza, sino una colaboración nacida de la ambición y la necesidad, donde cada participante espera sacar su parte.

El convoy, sin embargo, no será presa fácil. Fuertemente custodiado por hombres armados y un contingente de enanos con armas de fuego, un ataque frontal sería poco más que un suicidio. Aquí es donde los PJs deben brillar: el plan debe nacer de sus ideas. Los ladrones están dispuestos a ayudar, pero no liderarán el golpe. La escena debe girar en torno a los jugadores, dándoles libertad para desarrollar un plan ingenioso que permita hacerse con la pólvora sin acabar acibillados.

Una vez completado el asalto, las ganancias se repartirán a partes iguales entre todos los involucrados. Sin embargo, las consecuencias del golpe no tardarán en sentirse. Aunque este encargo no sea central en la trama principal, el robo tendrá repercusiones a largo plazo: cuando los Bárbaros de Mackensen se vean sin pólvora en plena defensa de Helmgart, no harán más que maldecir su suerte y vociferar contra quienes les arrebataron un recurso tan vital. Los PJs bien podrían pasar a formar parte de esas historias amargas que se cuentan en las trincheras, aunque nunca se sepan sus nombres.

Alrededor de un barril volcado como mesa improvisada, los ladrones discuten en voz baja.

“Bien, ahora que estamos todos, hablemos del asunto. No os lo voy a endulzar, amigos. Este golpe es grande, y si sale mal, tendremos a media ciudad colgada de nuestros cuellos.”

“...Y si sale bien, tendremos pólvora de sobra para vender, intercambiar, o volar la taberna del viejo Klaus, si queremos.”, se encoge de hombros y lanza una mirada desafiante a los PJs. “No os preocupéis, muchachos. Siempre hay un riesgo.”

DECAPITACIONES PÚBLICAS

La ciudad de Helmgart se encuentra al borde de la locura. Los PJs deberían sentir el peso de este caos a cada paso. Introduce PNJs que resulten amables y cercanos a ellos: comerciantes que les hacen descuentos, una familia que les ofrece refugio o incluso un anciano que les comparte historias del pasado. Desarrolla estos vínculos para que los jugadores confíen en ellos, generando momentos de calma y humanidad en un entorno cada vez más hostil.

Sin embargo, cuando los jugadores menos lo esperen, ejecuta un giro brutal. Los Hijos de Valkia la Sanguinaria, con su fría impasividad, aparecerán en plena calle para acabar con esos mismos PNJs. No lo harán con discreción: ejecuciones públicas, rápidas y ceremoniosas, donde la sangre se derrama ante los ojos de todos, mientras los enfermos y los ciudadanos observan, demasado asustados o resignados para intervenir.

Este acto no solo debe mostrar la brutalidad de los Hijos de Valkia, sino también la impotencia de la ciudad frente a este grupo. Los Grandes Espaderos, ahora corrompidos, no distinguirán entre culpables e inocentes, ejecutando a cualquiera que consideren “un peso innecesario” para Helmgart. Si los PJs intentan intervenir, deja claro que enfrentarse abiertamente a este grupo es casi un suicidio; son guerreros experimentados, letales y respaldados por su reputación de fanáticos.

La escena no debería sentirse forzada. En su lugar, utilízala para reforzar la atmósfera opresiva de Helmgart: una ciudad donde la locura y la desesperación han borrado la línea entre orden y caos. Haz que los PJs comprendan, a través de esta brutalidad, que no pueden salvar a todos, y que la corrupción de la ciudad alcanza incluso a aquellos que en teoría deberían protegerla.



LA TRAMA CONTINÚA...

Mientras los PJs recorren las calles de Helmgart y se involucran con sus habitantes, los demás personajes y facciones siguen moviéndose en las sombras, cada uno persiguiendo sus propios objetivos, ajenos a la mirada de los aventureros:

Notker Lachs no cesa en su macabro empeño, comprando cuerpos de enfermos y trabajando incansablemente con otros *doktores* en busca de una cura. La pestilencia inunda su laboratorio, y la moral es su última prioridad.

En el Templo de Shallya, *Consolación Ropizriks* y las demás curanderas se desviven atendiendo a los enfermos. La fe y la compasión son su escudo contra la desesperación que invade Helmgart.

Los Devotos de la Dama del Lago, con mirada ansiosa y promesas tentadoras, continúan buscando el *Cáliz de la Sangre Eterna*. La recompensa que ofrecen se extiende como un rumor en las tabernas y mercados.

Otto Grosstalero sigue amasando coronas falsas y haciendo negocios turbios. Entre cada trato, nunca falta su presencia en los combates de *El Último Golpe*, donde apuesta con la sonrisa confiada de quien juega con cartas marcadas.

Los Renegados de Shallya, liderados por Hermann Stahlwache, buscan sin descanso más cuerpos. Las sombras de la ciudad se tornan más oscuras con cada experimento que Hermann realiza con el *Cáliz de la Sangre Eterna*, mientras su fe se hunde cada vez más en la corrupción.

Brunilda Kunst y su grupo han llegado a Helmgart. Su propósito es claro: encontrar a quien conserve los recuerdos de su hermana perdida, una búsqueda que destila dolor y determinación.

Por las calles de Helmgart, los Hijos de Valkia la Sanguinaria desatan el terror. Con brutalidad y fría indiferencia, ejecutan a los enfermos en plena calle y secuestran a sus familiares. Sus actos no son solo un castigo, sino una preparación para un ritual oscuro y sangriento.

Mientras tanto, en las sombras, Magnus Infectus avanza con su siniestro plan. La *Plaga Continens* se extiende como un fuego lento por los barrios más pobres, infectando cuerpos y quebrando voluntades.



☠ SITIO DE CUARENTENA ☠



SITIO DE CUARENTENA

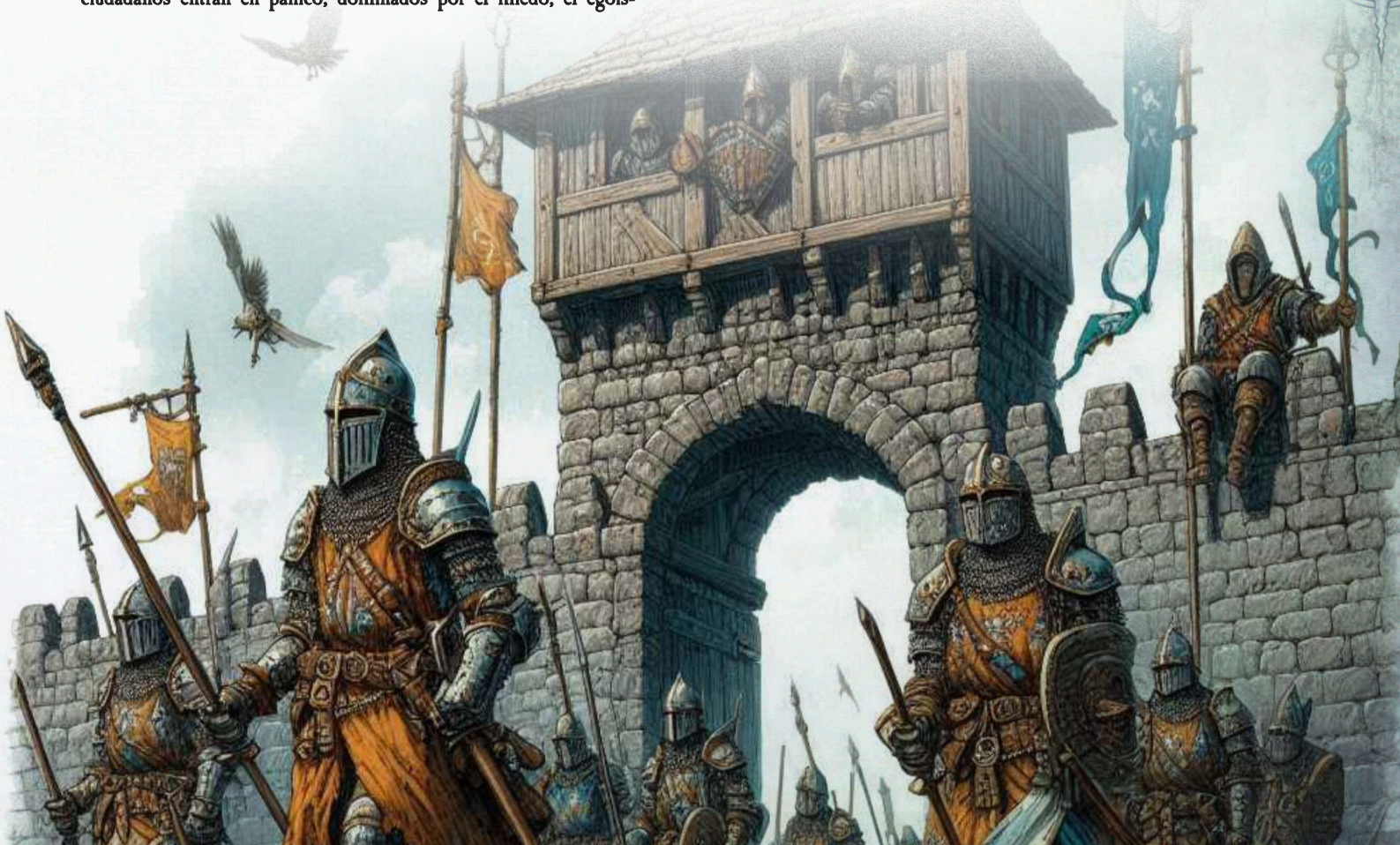
La segunda parte de la aventura puede iniciarse en el momento que consideres oportuno, pero asegúrate de transmitir de forma contundente que Helmgart es un infierno: la enfermedad es real, letal, y los PJs están condenados si no logran encontrar una cura.

Las noticias sobre la *Plaga Continens* han llegado a los oídos del Emperador. Ante la falta de avances para contenerla y el riesgo de que se propague al resto del Imperio, éste ha tomado una decisión tajante: sitiar Helmgart. Nadie podrá entrar ni salir de la ciudad. Para garantizar el cumplimiento de esta orden, el Emperador ha enviado un contingente de caballeros y Templarios de Sigmar (cazadores de brujas).

El sitio profundiza aún más la decadencia de Helmgart. Los ciudadanos entran en pánico, dominados por el miedo, el egoís-

mo y el instinto de supervivencia. Los mercados han cerrado y la comida se ha convertido en un bien más valioso que el oro. Mientras tanto, la guardia de Helmgart, obediente a las órdenes del Emperador, patrulla cada entrada de la ciudad. Nadie puede ingresar, salvo aquellos que provengan de familias influyentes o “de buena sangre”.

El sitio debe reflejarse con claridad, mostrando cómo el caos, la desesperación y el egoísmo afectan a Helmgart y a sus ciudadanos. A continuación, se presentan diversos eventos diseñados para ilustrar este deterioro y enriquecer la trama; no obstante, puedes adaptarlos libremente según las relaciones establecidas por los PJs y los acontecimientos previos en la aventura. Recuerda que los PNJs también buscan sobrevivir en este entorno hostil, lo que puede llevarlos a tomar decisiones extremas, colaborando o enfrentándose a los jugadores según sus propios intereses.



RECOGIDA DE ALIMENTOS

Ante la creciente crisis, el Margrave ordenará requisar todas las reservas de alimentos en Helmgart con el objetivo de racionarlas entre la población. Sin embargo, la distribución será selectiva, priorizando a las clases altas y familias influyentes. Esto provocará una rápida escasez de víveres, aumentando la desconfianza y llevando a muchos ciudadanos a ocultar provisiones y negarse a entregarlas a la guardia.

Para llevar a cabo esta medida, caravanas de cobradores de impuestos, escoltadas por los implacables **Grandes Espaderos** y los temidos **Bárbaros de Mackensen**, patrullarán los distritos de la ciudad. Empezando por los barrios exteriores, estas patrullas requisarán alimentos sin mostrar piedad, cumpliendo las órdenes estrictas del Margrave. El abuso y saqueo por parte de la guardia serán frecuentes y ocurrirán a plena vista, ofreciendo oportunidades para que los PJs intervengan o, al menos, sean testigos de la creciente tensión.



La escasez de alimentos llevará a muchos ciudadanos a recurrir al mercado negro. Si los PJs tienen vínculos con posaderos, comerciantes o residentes, esta situación puede convertirse en un encargo: conseguir comida tanto para sus aliados como para ellos mismos.

Mientras tanto, las calles se llenarán de mendigos y hambrientos clamando por sustento, agravando el conflicto latente. Algunos ciudadanos desesperados intentarán huir de la ciudad, causando revueltas en los puestos de control de las murallas. Otros, más osados, podrían organizarse para asaltar las caravanas de los recaudadores, enfrentándose a la guardia a pesar de las brutales represalias.

En un intento por mantener el control, el Margrave establecerá puntos de distribución de raciones estrictamente vigilados. Estas raciones, sin embargo, serán mínimas: la clase alta acapara las provisiones y el sitio se torna cada vez más impredecible.

Desde el exterior, el Emperador enviará algunas caravanas de alimentos, pero serán insuficientes para toda la ciudad. Además, las medidas de cuarentena obligan a que los últimos tramos del trayecto se realicen sin escolta, convirtiendo a las caravanas en presas fáciles para saqueadores antes de que la guardia de Helmgart pueda asegurarlas.

EXPERIMENTOS DEL SANATORIO

El *Sanatorio de la Pérdida Vital* ha intensificado su búsqueda de enfermos, descubriendo algo inesperado en sus pacientes: con la medicación adecuada, los infectados pueden prolongar sus vidas. Sin embargo, esta aparente solución tiene un precio: sus cuerpos sufren mutaciones grotescas. Algunos pacientes crecen en tamaño y fuerza, desarrollando habilidades inusuales que rozan lo inhumano. Este hallazgo ha llevado al Sanatorio a centrar sus investigaciones en explotar estas consecuencias, no solo para combatir la plaga, sino para intentar crear humanos más fuertes y resistentes, sin importar los riesgos éticos que esto implique.

Durante estas investigaciones, **Notker Lachs**, uno de los líderes del Sanatorio, ha pagado un alto precio: ha perdido uno de sus brazos. Ahora, en sus futuras apariciones, debe describirse con esta ausencia. Lejos de disuadirlo, esta pérdida lo ha vuelto más determinado. Ocultándose bajo un disfraz, Notker se infiltra en los barrios más pobres de Helmgart, buscando desesperadamente individuos dispuestos a colaborar con él. Ofrece una recompensa de 1 corona de oro por cada enfermo vivo entregado al *Sanatorio de la Pérdida Vital*.

Los PJs pueden cruzarse con Notker en los lugares de peor reputación que frecuentan. Si superan una tirada de Percepción o Perspicacia, podrán reconocerlo. Si han desarrollado una relación positiva con él durante la primera parte de la aventura, también es posible que el propio Notker busque un encuentro directo para proponerles el encargo.

Si los PJs rechazan la oferta, otros habitantes de la ciudad no dudarán en aceptar el trabajo, manchándose las manos al capturar y entregar enfermos. Puedes representar esta situación utilizando a diversos PNJs o incluso al grupo de PJs prediseñados. Una de las primeras víctimas podría ser **Rembert Fleck**, el abuelo de Alois y padre de Rosalinde, o cualquier otro PNJ con quien los PJs hayan desarrollado un vínculo cercano.

Una taberna oscura en los barrios bajos de Helmgart. Notker Lachs, cubierto por una capa y con la capucha echada, ocupa una mesa apartada. Su figura es difícil de ignorar, con el brazo izquierdo ausente y una mirada inquietantemente intensa.

"Vaya, si son ustedes. Qué inesperado... aunque debo decir que no me desagrada encontrar caras familiares en estos días."

"Necesito enfermos. Vivos. La enfermedad los consume rápido, pero he descubierto algo... fascinante. Con el tratamiento adecuado, pueden resistir, incluso prosperar. Más fuertes, más capaces. Podrían ser la clave para salvarnos a todos."

INVOCACIÓN SANGRIENTA

En esta etapa de la aventura, Los Hijos de Valkia la Sanguinaria tienen casi completado su ritual para invocar a una Hija de Valkia; solo necesitan una mujer que sirva de receptáculo para el demonio.

Con este objetivo, los Grandes Espaderos secuestrarán a una mujer PNJ y la llevarán a la fuerza hasta su cuartel. Este secuestro podría ocurrir ante los ojos de los PJs o ser advertido por algún otro PNJ, como el joven mensajero Raban Reichen. Para implicar emocionalmente a los PJs, es recomendable que la víctima sea un PNJ con el que hayan establecido previamente un vínculo positivo, lo que los motivará a intervenir de manera más urgente. Como ejemplo, se puede utilizar a Emmi Amman, la lavandera, quien tiene una relación afectiva con Víctor.

Como los PJs ya habrán comprobado, los Grandes Espaderos son enemigos formidables, y un enfrentamiento directo con ellos sería desastroso. Por lo tanto, los jugadores deberán idear un plan creativo para interrumpir el secuestro o, al menos, intentar rescatar a la víctima una vez dentro del cuartel.

Exploración del Cuartel

El cuartel de los Hijos de Valkia es similar a un edificio de la guardia común, pero en su sótano se han dispuesto todos los elementos necesarios para realizar el sacrificio ritual. Los cuerpos sin vida se amontonan en los laterales, lentamente desangrándose. La sangre fluye por zanjas que convergen hacia el centro de la sala, llenando poco a poco una fosa central.

Rescate o Ritual en Marcha

Si los PJs no han evitado el secuestro y logran llegar al sótano, encontrarán a la víctima arrodillada en la fosa, encadenada de brazos y piernas, con laceraciones por todo el cuerpo. Su torso está desnudo, y lo extraño es que, en lugar de sangrar, la sangre acumulada fluye hacia su cuerpo desde la fosa, corrompiéndola en el proceso y empapándola con la esencia de un poder oscuro. Este espectáculo horrendo indica que el ritual está cerca de completarse, a menos que los PJs encuentren una forma de detenerlo.

“Valkia, la Sanguinaria, se levanta de su trono de huesos, y nos ha elegido para ser sus heraldos en este mundo de carne y sangre. Cada vida que tomamos, cada golpe que damos, es una ofrenda para ella. Cuando su hija se manifieste, será nuestra victoria, y con ella, el comienzo de una era de destrucción y gloria eterna.”



EL RITUAL DE REENCARNACIÓN

La bruja Brunilda y sus hombres del pantano ya han identificado a su víctima ideal. Si algún PJ tiene un trasfondo relacionado con una bruja, sería recomendable seleccionarlo para este rol; de no ser así, puede optarse por Víctor, quien fue adoptado por Gerda, la hermana de Brunilda.

Al principio, Brunilda se mostrará cordial y no tendrá intenciones inmediatas de causar daño. Sin embargo, tiene un único objetivo claro: reencarnar a su hermana Gerda. Para ello, necesita tanto los recuerdos de alguien que haya compartido tiempo con Gerda como un cuerpo en el que introducir dichos recuerdos y completar el ritual.

Aunque su conocimiento de una magia ancestral casi olvidada le confiere la capacidad de salvar a Helmgart, el destino de la ciudad le importa poco. Su verdadero propósito es traer de vuelta a su hermana y regresar a sus tierras, llevándose consigo, además, toda la información que ha reunido sobre la *Plaga Continens*.

En su primer encuentro, Brunilda invitará amablemente a los PJs, solicitando la cooperación del elegido para participar voluntariamente en el ritual. No ocultará los riesgos ni sus verdaderas intenciones. Su vasta experiencia le otorga una seguridad imperturbable, una seguridad que rara vez vacila ante simples mortales. Si el PJ acepta voluntariamente, sus hombres escoltarán al grupo

hasta una casa humilde que ocupan desde que ejecutaron a los anteriores propietarios, asesinados a manos de los Hijos de Valkia. Sin embargo, si el PJ se resiste, los hombres del pantano no dudarán en usar toda la fuerza necesaria para capturarlo, incluso si eso implica herir gravemente a los demás miembros del grupo.

INFLUENCIA DE LA PLAGA CONTINENS

Los infectados por la *Plaga Continens* actúan como receptáculos de Piedra Bruja, y Brunilda aprovechará la magia acumulada en sus cuerpos para alimentar su ritual. Este proceso se asemeja al uso de Piedra Bruja para canalizar y lanzar hechizos. Para más detalles, consulta las reglas de *Cómo se utiliza la Piedra Bruja* en el *WJdR*, página 238. Además, cualquier persona de la que Brunilda extraiga la corrupción de la *Plaga Continens* quedará liberada de la enfermedad.



RITUAL DE REENCARNACIÓN

Tipo: Arcano

Lengua arcana: Magia arcana (Brujería)

Magia: 4

PE: 400

Ingredientes: Nueve velas blancas, un puñal ritual, los recuerdos de la persona, y un sacrificio humano donde introducirlos.

Condiciones: Las velas deben disponerse en círculo alrededor del sacrificio y de la persona que conserva los recuerdos. Durante el ritual, la bruja hará nueve preguntas sobre la persona a reencarnar, y el guardián de los recuerdos deberá responder. Con cada respuesta, una vela se apagará y se volverá negra. Además, con cada respuesta, el espíritu de la persona a reencarnar se irá materializando. Al finalizar la última pregunta, el puñal ritual se clavará en el pecho del sacrificio, permitiendo que el espíritu y los recuerdos ocupen el nuevo cuerpo.

Consecuencias: Si la tirada de hechizo falla o el ritual es interrumpido, el espíritu de la persona a reencarnar quedará atrapado en el plano material, descargando su odio sobre todos los presentes.

Factor de dificultad: 20

Preparación: 4 horas

Descripción: Si el ritual se completa con éxito, la persona reencarnará en el cuerpo sacrificado. Sin embargo, quien cede sus recuerdos sufrirá terribles consecuencias: olvidará por completo su pasado. Cada día, podrá recuperar sus recuerdos encendiendo una de las nueve velas utilizadas en el ritual. Al observar la llama, los recuerdos retornarán por un día, pero también presenciara cómo el alma del sacrificio se consume lentamente, emitiendo gritos de dolor insoportable.



EL ÚLTIMO COMBATE

Después del sitio, Helmgart se ve sumida en una ola de histeria colectiva mientras los predicadores apocalípticos proclaman que el Fin de los Tiempos está cerca. En este contexto de caos y desesperanza, aquellos que ya no tienen nada que perder organizan un último evento: El Último Combate, un enfrentamiento definitivo en la arena de *El Último Golpe*.

Se anuncia que cualquiera que desee desafiar al campeón actual, Kronsfjall, puede hacerlo en este combate especial. La recompensa prometida: un salvoconducto para abandonar Helmgart. Sin embargo, esta oferta dista mucho de ser una solución ideal, pues la ciudad está prácticamente condenada.

La noche del evento, *El Último Golpe* se llena de rostros conocidos y aliados de los PJs, quienes buscan consuelo, esperanza o simplemente una última distracción. Este ambiente brinda una oportunidad narrativa para cerrar relaciones, formar alianzas o incluso resolver conflictos latentes antes del clímax de la aventura. También es el momento perfecto para involucrar a los jugadores en las apuestas, ofreciendo una última oportunidad para ganar recursos que podrían marcar la diferencia en su supervivencia.

La Gilda, en su intento por recuperar el control de la arena, ha traído a un imponente hombre, una criatura feroz y caótica que buscará arrebatarse el título a Kronsfjall. Este enfrentamiento no es como los anteriores: por primera vez en la historia de *El Último Golpe*, el combate será a muerte.

Kronsfjall, ahora desligado de Otto y aliado con un grupo de aventureros, acepta el desafío como un acto de redención personal. Sin embargo, es consciente de que La Gilda ha manipulado las reglas para asegurarse de que no salga vivo de la arena.

El combate llega a su punto álgido justo antes de la medianoche. Los rugidos de la multitud y el choque de armas en la arena son interrumpidos por un estruendo ensordecedor, seguido de un violento terremoto. Las campanas de Helmgart comienzan a sonar, pero esta vez no se detienen en la doceava campanada: resuenan trece veces.

Este evento marca el éxito del ritual de Magnus Infectus. Las raíces del *Árbol de la Plaga Continens* emergen, corrompiendo la ciudad desde sus cimientos. Helmgart está perdida, y el caos se desata.



Abrazero

Abrazero es un hombre imponente, de cuerpo masivo y músculos ocultos bajo capas de grasa que le confieren una apariencia tanto intimidante como grotesca. Su piel, de un tono pálido con matices grisáceos, evidencia una mutación en sus venas que lo dota de características propias de un troll. Esta condición le otorga una fuerza descomunal y una resistencia inhumana, convirtiéndolo en una criatura de pesadilla en la arena.

Su agarre es legendario; aquellos que han tenido la desgracia de enfrentarlo dicen que caer en sus brazos es como ser atrapado por las fauces de un dragón. Una vez que sus enormes manos se cierran alrededor de su presa, escapar es prácticamente imposible.

La Gilda lo considera su arma secreta en las arenas de *El Último Golpe*. Lo mantienen bien alimentado y en condiciones óptimas, asegurándose de que su lealtad esté garantizada y su existencia permanezca en secreto. Para ellos, Abrazero no es solo un combatiente, sino una inversión que asegura sus ganancias y su influencia en el submundo de Helmgart.

ABRAZERO GUERRERO DE FOSO (PLATA 2)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	41	31	51	51	41	31	31	26	31	31	23

Rasgos: A distancia (lazo) +3, Arma (martillo de guerra) +11, Arma (arma de mano) +9, Arma (sin armas) +6, Armadura 1

Habilidades: A distancia (enmarañar) 36, Aguante 61, Atletismo 36, Cuerpo a cuerpo (a dos manos 46, básico 46, pelea 51), Esquivar 41, Frialdad 41, Intimidar 61, Intuición 46, Percepción 46, Regatear 36

Talentos: Ambidiestro, Combate cercano, Empuñar dos armas, Giro, Pelea callejera, Quijada de hierro, Recio, Reflejos de combate, Regenerar

Accesorios: arma de mano, chaqueta de cuero, puño de hierro, lazo, martillo de guerra, vendajes,

¿HUYEN ANTES DE TIEMPO?

Es posible que los jugadores intenten abandonar Helmgart antes de que la trama principal alcance su clímax. Para mantener la narrativa cohesionada, asegúrate de que esto no suceda todavía. Introduce desafíos suficientes en su camino para retrasar su partida, de modo que, cuando finalmente consigan asegurar una vía de escape, ya sea demasiado tarde: el *Árbol de la Plaga Continens* comenzará a crecer, sellando su destino y el de la ciudad.

LA TRAMA CONTINÚA...

A estas alturas, los PJs deberían haber establecido vínculos significativos, tanto de amistad como de enemistad, lo que hace crucial adaptar la situación de Helmgart a sus interacciones. Mientras tanto, los PNJs continúan persiguiendo sus propios objetivos:

Notker Lachs ha logrado mantener con vida a varios enfermos, quienes han mutado en hombres deformes. Entre sus víctimas se encuentra **Rembert Fleck**, el abuelo de Alois.

Los **Devotos de la Dama del Lago** han encontrado el *Cáliz de la Sangre Eterna*, que han robado a **Hermann Stahlwche**, y ahora planean abandonar la ciudad con su preciado objeto.

Otto Grosstalero, traicionado por **Kronsfall**, busca venganza obligándolo a participar en un combate a muerte en *El Último Golpe*.

Los **Renegados de Shaylla**, tras perder el *Cáliz de la Sangre Eterna*, se hunden aún más en la desesperación. **Hermann Stahlwche** acude a **Consolación Ropizriks**, buscando ayuda o redención.

Brunilda Kunst y su grupo han reunido los ingredientes necesarios para su ritual, y están listos para llevarlo a cabo.

Los **Hijos de Valkia la Sanguinaria** están también ultimando los preparativos de su propio ritual.

Magnus Infectus continúa expandiendo la *Plaga Continens* desde las sombras, avanzando hacia su terrible propósito.



TAÑIDO DE CAMPANA



TAÑIDO DE CAMPAÑA

En esta etapa de la aventura, todas las tramas convergen y se intensifican, culminando en un clímax dramático. No dudes en “sacrificar” a algunos PNJs clave para añadir tensión y resaltar la efímera y cruel realidad del Viejo Mundo.

El *Árbol de la Plaga Continens* emerge más allá de la Muralla Intermedia, elevándose sobre los edificios y sosteniendo entre sus ramas la campana forjada por los Skavens, que resuena sin cesar arrítmicamente con un eco que hiela la sangre. El suelo tiembla violentamente, alertando a todos los ciudadanos de que algo catastrófico está ocurriendo. Las calles se llenan de gente aterrorizada que contempla el horror con sus propios ojos.

Todos los infectados deben realizar un *Chequeo de Frialdad*, modificado por el nivel de su enfermedad. Aquellos que no lo superen

serán arrastrados como autómatas hacia el *Árbol de la Plaga Continens*, como si una fuerza invisible los controlara.

Los jugadores pueden intentar detener a sus compañeros infectados para evitar que lleguen al árbol. Si logran retenerlos durante varios asaltos, los afectados colapsarán y vomitarán la enfermedad en forma de un charco verde fluorescente. Este líquido, con un movimiento antinatural, se deslizará por el suelo hasta el Árbol, como si tuviera voluntad propia. Liberando a los infectados de la enfermedad pero dejando tras de sí un espectáculo grotesco.

La mayoría de los ciudadanos de Helmgart están infectados, aunque muchos aún no presentan síntomas evidentes. Una multitud inmensa llena las calles, dirigiéndose inexorablemente hacia el corazón de la ciudad. Incluso la guardia ha sucumbido en su mayoría, y los pocos soldados que permanecen sanos observan impotentes, aterrorizados ante la magnitud de la calamidad.



MUERTOS ERRANTES



ZOMBIS

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	15	-	30	30	5	20	15	-	-	-	12

Rasgos: Arma (+7), Constructo, Inestable, Miedo 2, Muerto viviente, Rápido, Sin dolor, Visión en la oscuridad

Hermann Stahlwche y sus Renegados de Shaylla han estado almacenando cadáveres en un sótano olvidado de la ciudad, con la intención de resucitarlos y emplearlos como una defensa desesperada contra el mal que Hermann vislumbró en su visión.

Sin embargo, tras perder el *Cáliz de la Sangre Eterna*, Hermann ha perdido el control sobre los cuerpos. Ahora, los cadáveres se levantan por voluntad propia, formando una marea de muertos putrefactos que se extiende sin descanso por las calles de Helmgart.

Los PJs se encontrarán con grupos dispersos de zombies en casi cualquier rincón de la ciudad. Si intentan avanzar hacia zonas donde el camino sea inconveniente para la narrativa, describe cómo una multitud de muertos bloquea su paso, obligándolos a elegir rutas alternativas o enfrentarse directamente. Los jugadores deberán superar Chequeos de Percepción para detectar a tiempo a los zombies que acechan en las sombras y, si optan por evitar un enfrentamiento, realizar Chequeos de Movimiento Silencioso (Urbano) para desplazarse sin ser detectados. Un fallo podría atraer la atención de los muertos cercanos, obligándolos a improvisar para sobrevivir.

En cualquier escena desarrollada en las calles, puedes añadir a los zombies como una amenaza impredecible que ataca indiscriminadamente tanto a aliados como a enemigos, intensificando el caos. Este detalle puede generar momentos de tensión narrativa, como treguas temporales entre bandos enfrentados o emboscadas en el momento menos esperado.

RECUPERANDO EL CÁLIZ

Hermann Stahlwche está dispuesto a todo para recuperar el *Cáliz de la Sangre Eterna*. Al descubrir que se encuentra en manos de los Devotos de la Dama del Lago, liderará un ataque desesperado junto a sus Renegados de Shaylla contra los caballeros y la elfa bruja, sin detenerse a calcular las consecuencias. Este asalto suicida probablemente significará el fin de los Renegados, a menos que alguien intervenga.

El enfrentamiento puede desarrollarse en cualquier punto de la ciudad mientras los Devotos intentan escapar de Helmgart. Durante la batalla, Lirael Maltihir, la elfa bruja, desplegará todo su poder mágico para abrirse paso. Su frialdad será evidente cuando, sin vacilar, sacrifique a uno de sus compañeros para desatar el poder del cáliz al beber de su sangre.

Esta escena debe ser espectacular: una mezcla de luces mágicas, explosiones y cuerpos destrozados, con la brutalidad de Lirael como centro de atención. Los Renegados de Shaylla, a pesar de su inferioridad, cargarán con una mezcla de desesperación y determinación. Aunque sus intenciones sean nobles, no tienen ninguna posibilidad de victoria. Sin embargo, su resistencia deberá durar lo suficiente para que los PJs presencien su valentía y desesperación, comprendiendo así la gravedad de sus motivaciones.

Si Hermann logra recuperar el cáliz, utilizará su poder para controlar a los zombies y dirigirlos hacia el *Árbol de la Plaga Continens*. Su plan será que estos devoren el árbol y destruyan la fuente de la corrupción, demostrando que incluso los actos más desesperados pueden nacer de una voluntad pura, aunque condenada al fracaso.



LA HIJA ENFRENTA AL PADRE

El Capitán Sigfried von Kreutz ha completado el ritual para invocar a una Hija de Valkia y no permitirá que el Dios Nurgle extienda su influencia sobre Helmgart. Resuelto a purgar la ciudad de la corrupción, Sigfried lidera a los Grandes Espaderos en una marcha hacia el *Árbol de la Plaga Continens*, eliminando sin piedad a cualquiera que se cruce en su camino. Su objetivo es interrumpir los sacrificios que alimentan el poder del árbol, mientras la Hija de Valkia se lanza contra la campana Skaven con la intención de cortar las ramas que la sostienen y derribarla.

En este momento, los Hijos de Valkia la Sanguinaria podrían actuar como aliados de conveniencia para los PJs, aunque no tienen intención de forjar amistades. Desde su perspectiva, los PJs son poco más que herramientas momentáneas y, en última instancia, sacrificios adicionales para Khorne.

Hija de Valkia

Una hija de Valkia es una manifestación física de Valkia la Sanguinaria en el mundo físico. Para materializarse, necesita poseer un cuerpo, que muta tanto física como mentalmente en una criatura de destrucción imparable.

El recipiente adquiere una piel rojiza, cuernos que brotan de su cabeza, una musculatura brutalmente aumentada, y alas carnosas en su espalda. Khorne otorga a la hija una gran espada mágica envuelta en llamas, con la que siega cabezas para ofrecer cráneos a su dios.

HIJA DE VALKIA

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	55	35	45	35	60	40	30	25	70	15	17

Rasgos: Arma (+9), Armadura 5, Campeón, Corrupción (moderada), Cuernos (+8), Demoníaco (8 o más), Frenesí, Inestable, Miedo 3, Sin dolor, Vuelo (80)



LOS EXPERIMENTOS SE LIBERAN

El terremoto ha derrumbado las paredes de las celdas en el Sanatorio, liberando a los supervivientes de la *Plaga Continens*. Estas criaturas, mutadas y deformes por los experimentos, ahora deambulan por la ciudad, añadiendo una nueva capa de brutalidad al caos reinante. Notker Lachs y los demás *doktores* intentan contener la situación, pero, conscientes de que sus prácticas podrían ser consideradas herejía por el Imperio, deciden escapar de la ciudad.

Los PJs pueden encontrarse nuevamente con Notker Lachs. En esta ocasión, Notker ha recuperado un brazo, aunque no el suyo propio. Es el brazo de otro hombre, unido a su cuerpo mediante la energía corrupta de sus experimentos. La diferencia en el tono de piel y una cicatriz grotesca delatan la unión. Notker intentará huir de Helmgart, llevando consigo fragmentos de piedra bruja y libros llenos de sus oscuros descubrimientos. Los PJs podrían decidir entregarlo a las autoridades, dejarlo escapar o tomar la justicia en sus propias manos.

Mientras tanto, los experimentos escapados logran derribar las puertas de la Muralla Interior y se dirigen hacia el exterior. Si Rembert fue uno de estos experimentos, los PJs serán testigos de su trágica transformación: grotescamente deformado y apenas consciente. En medio del caos, Rembert se encuentra con su nieto, Alois. Reconociendo a su abuelo, Alois intentará acercarse y ayudarlo, pero la mente rota de Rembert lo llevará a golpear mortalmente al joven.



Experimento del Sanatorio

Los experimentos del Sanatorio han convertido a los supervivientes en bestias desfiguradas, grotescamente mutadas tanto en cuerpo como en mente. Sus cuerpos han crecido desproporcionadamente, perdiendo cualquier rastro de humanidad, mientras que sus mentes han sido consumidas por la corrupción, despojadas de toda razón o identidad. La enfermedad se manifiesta a través de formaciones de cristal verdoso que emergen de diversas partes de sus cuerpos, un testimonio inquietante de la plaga que los devora.

EXPERIMENTO DEL SANATORIO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
6	30	20	45	45	10	25	20	20	30	20	30

Rasgos: Arma (+8), Armadura 1, Beligerante, Corrupción (moderada), Enfermedad (Plaga Continens), Inmunidad (psicología), Mágico, Mutación, Tamaño (Grande),



EL PLAN DE LAS COMADREJAS

Por si el caos en Helmgart no fuera suficiente, las *Comadreas de la Corrupción* hacen su entrada en escena. Este infame grupo de asesinos, conocido por su habilidad para operar en las sombras, tiene su base en la ciudad cercana de Morlenfurt. Durante meses, han estado tramando un elaborado complot para derrocar al Margrave Reinhardt von Mackensen, cuya posición de poder consideran un obstáculo para sus ambiciones. Su plan consiste en reemplazarlo con un falso heredero, un títere cuidadosamente preparado para servir a sus intereses y consolidar su influencia en la región.

La plaga, las mutaciones y el caos generado por las fuerzas de Nurgle han proporcionado la distracción perfecta para que las *Comadreas de la Corrupción* actúen sin levantar sospechas. En medio del desorden y el colapso de Helmgart, comienzan a ejecutar su golpe, eliminando a figuras clave de la administración y sembrando el caos en los círculos de poder. Su objetivo no es solo destruir la figura del Margrave, sino también desestabilizar completamente la cadena de mando de la ciudad para que su títere parezca la única solución viable en medio de la crisis.

Para los jugadores, la inclusión de este grupo representa no solo un nuevo peligro, sino también una oportunidad. Si deciden enfrentarlos, podrían desbaratar el golpe y ganar aliados inesperados entre aquellos que aún apoyan al Margrave. Alternativamente, si optan por una aproximación más neutral o incluso colaborativa, podrían obtener información valiosa o recursos que les permitan sobrevivir a los horrores que amenazan con consumir Helmgart.

Samantha "La Dama de los Asesinos"

Samantha "Dama de los Asesinos" es una figura temida dentro de las Comadreas de la Corrupción. De mediana estatura y con ojos grises como el acero, su rostro afilado y cabello negro azabache esconden una mente calculadora y letal. Experta en el arte del asesinato, cada movimiento suyo es preciso, desde el uso de dagas envenenadas hasta su habilidad para infiltrarse en cualquier entorno.

Samantha es tan letal como manipuladora, capaz de ganar la confianza de otros solo para traicionarlos en el momento justo. Aunque sigue los planes de las Comadreas, siempre busca beneficios personales, y muchos dentro del grupo la temen tanto como la respetan.

SAMANTHA "LA DAMA DE LOS ASESINOS" ASESINA (ORO 1)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	56	56	31	51	51	51	31	31	31	51	16

Rasgos: A distancia (cuchillos arrojados) +5, A distancia (ballesta) +9, Arma (arma de mano) +7, Arma de mano (daga) +5, Armadura 2

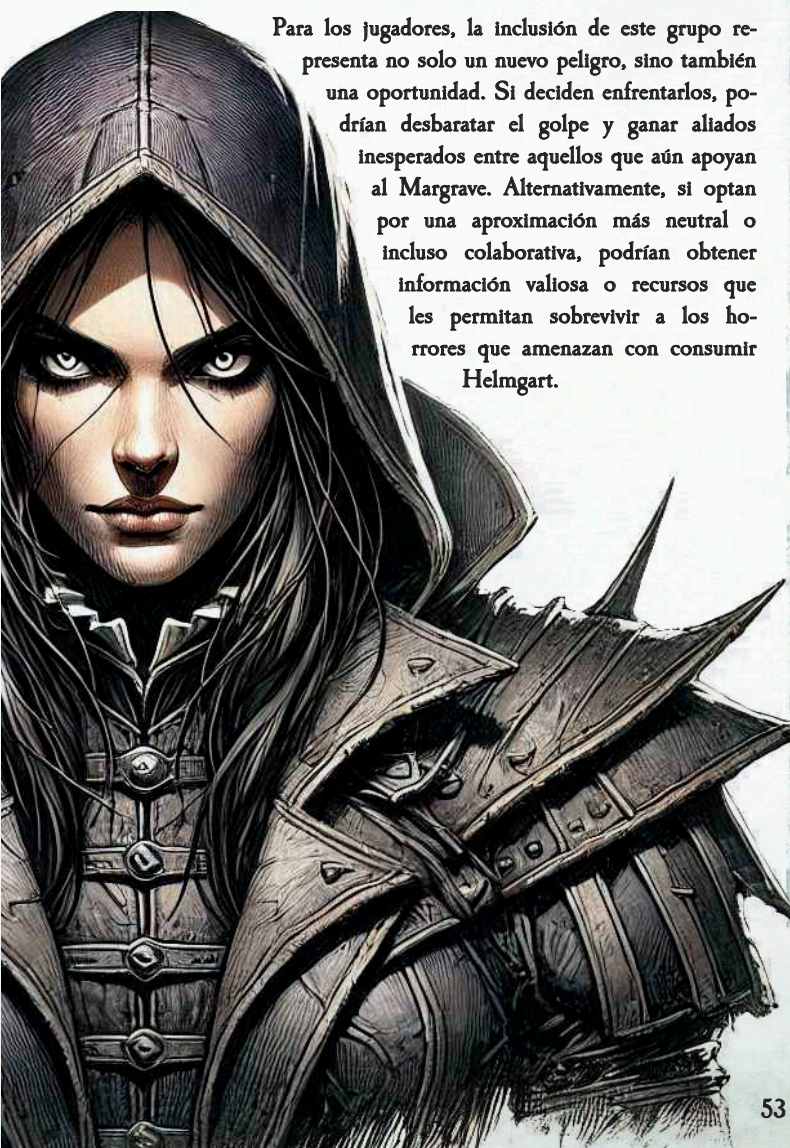
Habilidades: A distancia (ballesta 71, arrojadas 76), Aguante 61, Animar (actuar 71, provocar 61), Atletismo 71, Carisma 61, Cotilleo 61, Cuerpo a cuerpo (básico 76, pelea 71), Escalar 51, Esquivar 71, Frialdad 51, Intimidar 51, Intuición 61, Montar (caballo) 61, Orientación 61, Percepción 66, Regatear 55, Sobornar 55,

Talentos: Ambidiestro 2, Asalto furioso, Combate cercano, Delincuente, Desarmar, Disparo certero, Giro, Golpe conmocionador, Golpe cuidadoso, Golpe letal, Guerrero nato, Incansable, Pelea callejera, Puntería, Reflejos de combate

Accesorios: arma de mano (2), ballesta con 10 virotes, camisote de malla, capa con capucha, chaqueta de cuero, cuchillo arrojados (9) daga, material de disfraz, poción de desvanecimiento, puño de hierro, saco, sogas, veneno (10 dosis)

POCIÓN DE DESVANECIMIENTO

Esta poción, utilizada por los agentes de las *Comadreas de la Corrupción*, permite un escape rápido e indetectable. Al beberla, el usuario debe concentrarse en el lugar al que desea ir; su cuerpo se disuelve en una niebla casi invisible que se desplaza hacia el destino escogido. Durante el trayecto, el bebedor permanece en un estado de trance: consciente del entorno pero incapaz de interactuar con él. Ideal para infiltraciones o huidas, aunque no sin riesgos si el destino está mal calculado.



LA GUILDA AJUSTA LAS CUENTAS

Es probable que los PJs hayan provocado la hostilidad de este grupo de matones en algún momento de sus interacciones previas, ya sea al frustrar sus planes, humillarlos públicamente, o simplemente por estar en el lugar equivocado en el momento menos oportuno. Ahora, en medio del caos que envuelve Helmgart, estos rufianes ven la oportunidad perfecta para ajustar cuentas. La confusión generalizada les ofrece el pretexto ideal para emboscar a los PJs, sin temor a represalias inmediatas ni intervención de las autoridades.

La intención de estos matones no es asesinar a los PJs; buscan infligirles el máximo daño posible sin matarlos, dejándolos lisiados y en condiciones deplorables que dificulten su huida de la ciudad. A esto se suma su avaricia, ya que intentarán despojarlos de cualquier objeto de valor que lleven encima, desde armas y armaduras hasta amuletos y monedas. La crueldad de sus actos puede intensificar el sentimiento de vulnerabilidad de los jugadores, recordándoles que no solo enfrentan a monstruos y plagas, sino también a otros humanos dispuestos a aprovecharse de la desesperación ajena.

Introduce a este grupo si consideras que los desafíos actuales no representan una amenaza lo suficientemente elevada para los jugadores. Su aparición puede añadir un toque de imprevisibilidad y urgencia a la trama, obligando a los PJs a tomar decisiones estratégicas, como intentar negociar, huir, o luchar en condiciones desfavorables. Estos matones son un recordatorio tangible de que, incluso en una ciudad al borde de la destrucción, la codicia y el rencor humano pueden ser tan peligrosos como cualquier amenaza sobrenatural.



ESCENA FINAL: EL ÁRBOL

La noche se cierne sobre Helmgart, y el retumbar de la campana del *Árbol de la Plaga Continens* resuena con fuerza, rompiendo el silencio de la oscuridad. Su sonido profundo y vibrante emana desde lo alto, como un eco de muerte que impregna el aire. El Árbol se erige como una pesadilla viviente, sus ramas extendiéndose como manos huesudas hacia el cielo, cubiertas de una neblina verdosa que parece palpase. El Árbol no es solo un ser vegetal; está impregnado con la corrupción de Nurgle, y su poder se manifiesta en un retorcido emblema de la muerte, una manifestación grotesca de la enfermedad.

A lo lejos, los enfermos que han caído bajo su influencia caminan en un trance, como autómatas, sin rumbo, dirigidos hacia el Árbol, siguiendo un impulso que solo la plaga puede controlar. A medida que los PJs se acercan, la atmósfera se torna opresiva. El aire está denso, cargado con el hedor a muerte y la corrupción. El *Árbol de la Plaga Continens* no solo está vivo, sino que está consciente de su entorno. Sus ramas se agitan lentamente, como si estuvieran aguardando a que los PJs se adentraran en su dominio.

Este es el momento para que los PJs demuestren su heroísmo y decidan si están dispuestos a sacrificarse por salvar Helmgart o huir para preservar sus vidas. Si deciden enfrentarse al desafío, estarán emprendiendo una misión prácticamente suicida, pero no imposible. Su éxito dependerá de su ingenio, trabajo en equipo y, por supuesto, de un poco de suerte.

Los enfermos y los ciudadanos transformados

A medida que los PJs se acercan, comenzarán a ver a los infectados. Algunos de ellos avanzan hacia el Árbol, arrastrándose por las calles en un trance, con los ojos vacíos, ajenos a su entorno. Otros ya se encuentran subiendo por el tronco, como si una fuerza invisible los guiara. Al acercarse más al árbol, el escenario se vuelve más macabro: las ramas se extienden hacia el cielo, pero también hacia el suelo, formando una especie de reticulado de madera putrefacta, donde muchos de los cuerpos ya han quedado atrapados. Algunos ciudadanos han sido perforados por las ramas, atravesados por completo: sus cuerpos se desangran lentamente y sus almas son drenadas mientras la magia oscura extrae su vitalidad.

La ascensión del Árbol

Los PJs deberán trepar por el gigantesco *Árbol de la Plaga Continens*, pero a medida que lo hagan, las ramas comenzarán a moverse con inteligencia, buscando apresar a los intrusos. Las ramas que parecen inofensivas de lejos se extienden rápidamente, con espinas que se clavan en la carne, atrapando y retorciendo a quienes no sean lo suficientemente ágiles para evitar su alcance. Los infectados que se encuentran suspendidos en el árbol, medio muertos, también serán una amenaza. Sus ojos vacíos seguirán a los PJs mientras la corrupción de la plaga los consume, y sus cuerpos, aunque ya sin vida, se moverán, arrastrándose con movimientos espasmódicos.

Durante la ascensión, los PJs podrán escuchar los susurros de los enfermos atrapados, pidiendo ayuda, pero sus voces son distorsionadas y sus ojos reflejan una desesperación vacía, pues, en realidad, son marionetas de la *Plaga Continens*. A medida que avanzan por las ramas, los PJs verán cómo las heridas de las víctimas se agravan y los ciudadanos en el Árbol se convierten en una especie de sacrificio viviente, las ramas extrayendo su magia y vitalidad para alimentar el poder oscuro.

El ascenso al *Árbol de la Plaga Continens* es un desafío peligroso que pondrá a prueba las habilidades y la resistencia de los jugadores. Estas reglas están pensadas para ayudarte a gestionar la escena, pero puedes adaptarlas según la dificultad que prefieras: ajustar la altura del árbol, la frecuencia de los demonios, los peligros en las ramas, o el número de tiradas necesarias.

El Árbol, como ser vivo, puede comportarse de maneras distintas; puedes hacerlo más alto y desafiante o más compacto, pero con más obstáculos. Personaliza esta parte de la aventura según las circunstancias de tu grupo y el tono de la campaña. Lo importante es que el ascenso sea emocionante, desafiante y coherente con la historia que estás contando.

👹 **Éxito asombroso (+6 o más):** El PJ escala con una destreza impresionante, encontrando una ruta directa y evitando todos los peligros. Este resultado le da una ventaja estratégica, permitiéndole avanzar rápidamente o ayudar a sus compañeros.

Efecto: El PJ asciende dos tramos de una sola vez o puede ayudar a otro PJ que haya fallado su tirada.

👹 **Éxito impresionante (+4 a +5):** El PJ demuestra una habilidad excepcional, sorteando obstáculos con rapidez y sin llamar la atención de los demonios o las ramas. Su avance es limpio y seguro.

Efecto: El PJ asciende un tramo completo, evitando todos los peligros y sin atraer la atención de los demonios.

👹 **Éxito (+2 a +3):** El PJ logra avanzar sin demasiados problemas, aunque tiene que esquivar algunas ramas peligrosas. Su presencia no pasa desapercibida para los demonios.

Efecto: El PJ asciende un tramo, pero los demonios se percatan de su presencia y lo atacarán en el próximo intento de escalada. avanza un tramo sin complicaciones.

👹 **Éxito marginal (+0 a +1):** El PJ encuentra complicaciones durante el ascenso. Aunque logra avanzar, tiene que sortear múltiples ramas, lo que lo deja expuesto.

Efecto: El PJ asciende un tramo, pero las ramas intentan atraparlo y los demonios lo atacarán en el próximo turno.

👹 **Fracaso marginal (-1 a -0):** El PJ tropieza o se enreda con las ramas, sin sufrir daños graves, pero no consigue avanzar. Su situación llama la atención de los demonios cercanos.

Efecto: El PJ no asciende y es atacado por las ramas, mientras que los demonios se preparan para atacarlo en el próximo turno.

👹 **Fracaso (-2 a -3):** El PJ calcula mal un movimiento y queda atrapado por las ramas. Los demonios se aproximan rápidamente. El PJ deberá defenderse y liberarse, retrasando su avance.

Efecto: El PJ no asciende y es atacado por las ramas y los demonios. Además, su siguiente tirada de escalada tendrá un penalizador de -10.

👹 **Fracaso impresionante (-4 a -5):** El PJ queda gravemente atrapado o incluso atravesado por las ramas, sufriendo daño serio. Los demonios se acercan peligrosamente.

Efectos: El PJ pierde su próxima tirada de escalada y debe defenderse de las ramas y los demonios en éste y en el próximo turno.

👹 **Fracaso asombroso (-6 o menos):** El PJ es arrastrado por las ramas o cae desde una gran altura, sufriendo daño crítico.

Efectos: El PJ cae del Árbol. Si nadie interviene para salvarlo, se estrellará contra el suelo, lo que probablemente significará su muerte.

Ataque de las ramas

Con un crujido ensordecedor, como el rugido de una bestia gigantesca, las ramas cercanas a la campana se desprenden violentamente del Árbol, transformándose en extremidades afiladas y vivientes. Estas maderas corruptas intentan apresar a los PJs, obstaculizando su huida o evitando que logren su cometido.

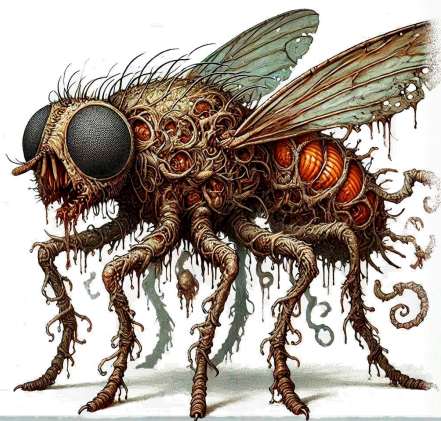
Impregnadas con la maldad demoníaca, las ramas se mueven con una voluntad propia, buscando envolver, aplastar o arrojar a los personajes lejos del alcance de la campana. Espinas afiladas adornan su superficie, emitiendo un siseo venenoso al atravesar el aire, con una energía corrupta que amenaza con paralizar a quien toque.

Las ramas combaten con una HA 20 y BF 4, intentando apresar a los PJs en su letal abrazo.

La invasión de los demonios insectoides

De las fisuras y grietas del Árbol surgen demonios insectoides. Estas criaturas no son conjuradas desde otro plano, sino que emergen de la misma madera corrupta, como si fueran parte del alma del árbol en sí mismo. Sus cuerpos están hechos de partes insectoides y materia retorcida, con alas desgarradas y mandíbulas afiladas que rechinan al abrirse.

Estos demonios son apistosamente deformes, con cuerpos cubiertos de exoesqueletos roídos, llenos de caparazones resquebrajados y brazos alargados como tentáculos que se extienden con la intención de lanzar a los PJs hacia el suelo o atraparlos en las ramas del Árbol.



DEMONIOS DEL ÁRBOL DE LA PLAGA CONTINENS

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	20	30	21	23	40	60	30	25	30	25	7

Rasgos: Arma (+2), Corrupción (moderada), Demoníaco (9 o más), Enfermedad (plaga picante), Inestable, Infectado, Tamaño (pequeño), Miedo 1, Molesto, Visión nocturna

El corazón de la corrupción

Tras una ardua escalada, los PJs emergen al corazón de la copa del Árbol de la Plaga Continens. Allí se alza la campana, un artefacto masivo de bronce ennegrecido, cubierto de runas pestilentes que destellan con un brillo malsano. Fisuras recorren su superficie, sudando un líquido aceitoso que chisporrotea al contacto con las ramas corruptas.

El sonido profundo y monótono de la campana sigue resonando, como si estuviera conectada al latido del Árbol. Con cada repique, las ramas vibran, y un nuevo coro de gemidos se alza desde las profundidades del Árbol, donde las almas de los infectados parecen gritar en agonía. La campana no es solo un símbolo: es la fuente del poder del Árbol, el núcleo de la corrupción que ha envuelto Helmgart.

A medida que los PJs se aproximan, las ramas se agitan violentamente, brotando espinas afiladas mientras intentan atrapar, aplastar o arrojar a los intrusos al vacío. Estas extremidades vivas parecen cargadas de energía venenosa, y cada golpe amenaza con debilitar a los aventureros.

Al mismo tiempo, nuevos demonios aparecen entre los pliegues del árbol, convocados por el repique de la campana. Estas criaturas hinchadas de pestilencia forman una última línea de defensa, rodeando el artefacto con una furia insana mientras emiten carcajadas gorgoteantes. Los PJs deberán enfrentarse tanto a los guardianes como al Árbol mismo si quieren destruir la campana y detener la corrupción.

El descenso final

Una vez que los PJs han descolgado o destruido la campana, el Árbol de la Plaga Continens comienza a colapsar, pero el descenso está lejos de ser sencillo. Las ramas, aunque debilitadas, siguen agitándose con movimientos erráticos, y fragmentos del Árbol caen bloqueando posibles rutas de escape. Esporas corruptas flotan en el aire, representando un peligro persistente para los personajes.

Los PJs deberán superar nuevas tiradas de escalada o de habilidades relacionadas para sortear los obstáculos y alcanzar el suelo antes de quedar atrapados.

Cuando los PJs finalmente toquen tierra, el Árbol se derrumbará en una explosión de luz verdosa. Los demonios se desvanecerán junto con el árbol, y los enfermos que habían sucumbido a la plaga quedarán libres, aunque débiles y desorientados. Esta será una oportunidad para que los personajes vean el impacto de sus acciones y cómo Helmgart, aunque herida, ha salvado la vida gracias a su heroísmo.

EL FINAL DE LA AVENTURA

Es posible que los PJs decidan que salvar Helmgart no es su prioridad y opten por poner a salvo sus propias vidas. Este enfoque no es un problema, ya que la libertad de elección es parte fundamental de la experiencia de juego. Si los PJs eligen huir en lugar de enfrentarse al *Árbol de la Plaga Continens*, hay varias rutas posibles: podrían intentar escapar a través de las alcantarillas infestadas de horrores, o incluso trazar un plan ingenioso para atravesar la puerta principal, esquivando a los zombis y demás amenazas.

Si toman esta decisión, asegúrate de presentarles un desafío que ponga a prueba su ingenio, valentía y habilidades, convirtiendo el final de la aventura en un momento memorable. Ya sea enfrentando hordas de enemigos, resolviendo problemas bajo presión o tomando decisiones desesperadas, el desenlace debe sentirse como el clímax de una narrativa cargada de tensión.

Finalmente, hazles saber que su elección tiene consecuencias: al abandonar Helmgart, todo lo que conocieron y vivieron en la ciudad queda atrás, corrompido y destruido por la plaga. Este desenlace trágico puede ser el inicio de nuevas historias, con los personajes cargando el peso de su decisión y enfrentando las repercusiones de haber dejado Helmgart a su suerte.

RECOMPENSAS

La buena interpretación y el pensamiento inteligente deben ser recompensados, pero hay PX adicionales por lo siguiente:

- ♥ 30 puntos aliarse con Limos y su grupo, o por dejarlo fuera de escena.
- ♥ 50 puntos por salvar a Hermann y a los Renegados.
- ♥ 50 puntos por matar o capturar a Lirael.
- ♥ 50 puntos por acabar con los Hijos de Valkia la Sanguinaria y detener el ritual.
- ♥ 20 puntos por descubrir la cura para la *Plaga Continens*.
- ♥ 30 puntos por desenmascarar los experimentos del *Sanatorio de la Perdida Vital*.
- ♥ 25 puntos por ganar el torneo de El Último Combate.
- ♥ 75 puntos por destruir el *Árbol de la Plaga Continens*.
- ♥ 75 puntos por sobrevivir a la enfermedad.





Y LA VIDA CONTINÚA EN...



EPÍLOGO DE LA AVENTURA

La aventura ha llegado a su fin, y aunque tengo algunas ideas para continuarla, todavía no hay nada completamente definido. Cada grupo de jugadores habrá vivido esta historia de una manera distinta, explorando caminos únicos y tomando decisiones que habrán dado forma a su propia narrativa. Por esta razón, resulta complicado escribir una continuación que se adapte a todos los grupos y sus experiencias.

Dicho esto, quizás el próximo capítulo os lleve a la intrigante ciudad de Holthusen, donde los eventos recientes podrían desatar nuevas intrigas. Para ello, deberías introducir en tus partidas unas coronas de oro que, en un lado muestran un árbol escarchado y, en el otro, la marca distintiva de Magnus Infectus. Estas monedas podrían convertirse en la clave para enlazar esta historia con lo que está por venir.

Espero que hayáis disfrutado tanto como yo creando y viviendo esta aventura. Esta es la primera vez que escribo algo tan largo y complejo, y he aprendido mucho durante el proceso. Tal vez, de haber sabido lo que sé ahora, la habría estructurado de una manera diferente, pero estoy convencido de que su naturaleza abierta, basada en las relaciones y decisiones de los jugadores, es lo que la hace única.

Confío en que hayáis logrado adaptarla a vuestro grupo y que os hayáis divertido tanto jugándola como yo lo hice diseñándola. Llegar hasta este punto significa mucho para mí, así que os lo agradezco de todo corazón. Nos vemos en futuras aventuras, donde seguro habrá más sorpresas, desafíos y misterios por resolver. ¡Gracias por jugar!





PERSONAJES PREGENERADOS

La aventura incluye cuatro personajes pregenerados, cada uno con un trasfondo único y conexiones directas con los oscuros eventos que se desarrollan en Helmgart. Estos personajes ofrecen una variedad de habilidades, motivaciones y dilemas personales que enriquecerán la experiencia de juego, además de facilitar la inmersión en la trama.

Víctor (merodeador)

Víctor es un sobreviviente de la crueldad del mundo, un hombre moldeado por una infancia de abandono, pobreza y un ingenio afilado como una daga. Nacido en las cenizas de una aldea devastada por la guerra, su destino fue un continuo escapar de la miseria y el hambre. De niño, aprendió a sobrevivir en el monasterio que lo acogió, desafiando las reglas para llenar su estómago y su bolsillo con cualquier artimaña que pudiera.

Creció en las sombras, perfeccionando su talento para el engaño, la negociación y, eventualmente, el hurto. Su adolescencia estuvo marcada por su habilidad para moverse entre las calles, los mercados y las fondas, aprovechando su reputación de astucia y fortuna. Sin embargo, el caos de los barrios bajos lo dejó con una cicatriz en el rostro y la certeza de que siempre debía depender de sí mismo.

Víctor encontró refugio en la casa de una bruja solitaria, Gerda Kunst, quien lo utilizó para sus propios fines mientras lo fortalecía de maneras que él nunca entendió del todo. Tras la muerte de la bruja, Víctor se quedó sin hogar nuevamente, pero con una tenacidad reforzada y un nombre en los bajos fondos.

Ahora, recorre los caminos en busca de la próxima oportunidad para dar un golpe que le permita retirarse de una vez por todas. Aunque sigue fiel a Ranald, el dios de las fortunas, y tiene cierta debilidad por los más humildes, Víctor siempre prioriza supervivencia y su libertad.

Hugo Hausser (informador)

Hugo Hausser nació en la bulliciosa Morlenfurt, en una familia humilde. Creció rodeado de los sonidos del trabajo de sus padres: su padre en la cocina y su madre lavando ropa. Con ambos ocupados la mayor parte del día, Hugo pasó su infancia en las calles, buscando emoción en juegos y travesuras con otros jóvenes. La situación mejoró algo cuando su hermano mayor, Jurgén, se unió al ejército y comenzó a enviar dinero a casa, lo que alivió la carga de la familia. Aunque la ausencia de su hermano se sentía, Hugo soñaba con poder ayudar algún día de la misma manera.

Desde joven, Hugo mostró un talento especial para hablar y para salir de situaciones difíciles, lo que atrajo la atención de Karlak, "el Desollador de Ladrones", líder de las Comadreja de la Corrupción. Tras observarlo en secreto y ponerlo a prueba durante semanas, Karlak le ofreció unirse a su banda. Hugo vio en ello una oportunidad para mejorar la situación de su familia y, tal vez, traer de vuelta a su hermano. Sin embargo, puso una condición: su familia no debía enterarse de sus actividades hasta que él estuviera lo suficientemente establecido como para asegurarles un futuro mejor.

Dentro de las Comadreas, Hugo utilizó su carisma y su apariencia inofensiva para realizar tareas delicadas. Se convirtió en mensajero, recogía y entregaba información, y despistaba a la guardia con su ingenio. Con una palabra bien escogida, podía convencer a los oficiales de que el ladrón que buscaban había huido en la dirección equivocada.

Aunque ha encontrado un propósito en este mundo oscuro y peligroso, Hugo sigue soñando con un futuro donde su familia no tenga que trabajar más y él pueda alejarse de las sombras de las Comadreas. Pero por ahora, se ve atrapado entre su lealtad a su familia y el riesgo de la vida que ha elegido.



Kronsfjall "Manfred Van Hoff" (guerrero del foso)

Manfred Van Hoff, apodado Kronsfjall, el Norteño, es un joven de gran estatura y envergadura, con cabellos rubios y ojos muy claros. Nació en Helmgart, hijo de Konrad, un hombre de Marienburgo, y de una madre costurera que murió cuando él era apenas un niño. La muerte de su madre marcó el comienzo de la caída de su padre, quien, abrumado por el dolor, se entregó a la bebida y al juego, descuidando por completo a Manfred. Criado en la pobreza, el joven pasó hambre y vivió una vida difícil, lo que lo llevó, eventualmente, a la delincuencia. La situación empeoró cuando su padre, sin opciones, lo vendió a la Guilda para saldar sus deudas.

La Guilda, al principio, vio que Manfred no era apto para el robo. Aunque le enseñaron algunas habilidades básicas, como agilidad manual y cómo evitar a los guardias, pronto se dieron cuenta de que no era su fuerte. Sin embargo, reconocieron su gran tamaño y fuerza, y decidieron aprovecharlo de otra manera. Lo pusieron en los fosos, donde niños como él luchaban por entretenimiento. Al principio, no llamaba la atención del público, pero su corpulencia y su presencia imponente lo hacían destacar, por lo que decidieron darle el nombre de Kronsfjall, inspirado en una de las montañas más altas de Norsca. Así, Manfred pasó de ser un niño en los fosos a convertirse en un hombre, ganando confianza en sus habilidades y, con el tiempo, ganando más libertad dentro de la Guilda.

A medida que fue adquiriendo experiencia, la figura de Kronsfjall creció. Manfred, aunque inicialmente atrapado en las peleas, comenzó a tener cierto control sobre su destino, pues sus victorias le dieron un lugar de respeto dentro de la Guilda. No obstante, bajo la dureza de los combates, sigue llevando consigo el recuerdo de aquel niño que soñaba con una vida mejor, lejos de las peleas y de las sombras de la Guilda. Aunque su vida sigue marcada por la violencia, la esperanza de un futuro diferente nunca ha desaparecido por completo.

Lorelay (ladrona de cuerpos)

Lorelay nació en Kemperbad, en una familia de mercaderes que, aunque acomodada, carecía de mucha visión o sabiduría. Desde joven, su familia la consideró una inversión para asegurar su estatus social. En su adolescencia, la entregaron a un sacerdote de Morr, junto con una gran dote, con la esperanza de que Lorelay se convirtiera en una mujer respetada que sirviera a la comunidad de la manera que ellos consideraban apropiada.

Esta fue la historia que Detlev relataba frecuentemente a Lorelay, quien, con su carácter persuasivo, podía contarla en varios idiomas y con una certeza inquebrantable. A su lado, siempre llevaba unos escritos que corroboraban sus palabras, lo que hacía que su relato pareciera más que plausible. Sin embargo, a medida que viajaban, el camino siempre los apartaba de Tilea, y el sacerdote, que supuestamente la guiaba, solo practicaba sus ritos en lugares apartados y poco concurridos, alejados de la sociedad a la que se esperaba que Lorelay sirviera.

Con el paso de los años, y tras recorrer numerosos caminos junto a Detlev, Lorelay empezó a cuestionar todo lo que había aprendido. Sus palabras minaban su moral, sembrando dudas sobre lo que sus padres deseaban para ella. Fue durante ese tiempo que, una mañana, Detlev desapareció sin dejar rastro. A pesar de los esfuerzos por rastrearlo, todos los intentos fueron en vano. Los caminos eran peligrosos para una joven que viajaba sola, y sin él, Lorelay se vio obligada a encontrar su propia forma de sobrevivir. En un mundo implacable, donde el hambre acechaba, decidió que lo mejor era ocultarse lo más posible, saquear a aquellos que no podían defenderse y apropiarse de lo que no necesitaban, todo para poder costear su viaje y buscar a quienes pudieran ofrecer la formación prometida que Detlev alguna vez le mencionó.



WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY

Nombre Víctor	Especie Humano	Clase Pícaros
Profesión Ladrón	Estamento Merodeador	
Profesiones anteriores		Estatus Bronce 1
Edad 19	Altura 1,90m	Peso 76kg
	Color de pelo Castaño	Color de ojos Grisés

CARACTERÍSTICAS

	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em
Iniciales	35	25	33	33	35	34	35	37	30	31
Mejoras	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0
Actuales	35	25	33	33	35	34	35	37	35	31

DESTINO

Destino	3
Fortuna	3

RESILIENCIA

Resiliencia	Resolución	Motivación
3	3	Honor entre Ladrones

EXPERIENCIA

Actual	Gastada	Total
20	100	120

MOVIMIENTO

Movimiento	4	Andar	8 yds	Correr	16 yds
------------	---	-------	-------	--------	--------

HABILIDADES BÁSICAS

Nombre	Característica	Mej	Hab
Aguante	R	33	5 38
Animar	Em	35	0 35
Arte	Des	34	0 34
Atletismo	Ag	30	5 39
Carisma	Em	31	3 34
Carisma animal	V	35	0 35
Conducir	Ag	34	0 34
Consumir alcohol	R	33	0 33
Cotilleo	Em	31	5 36
Cuerpo a cuerpo	HA	35	0 35
Escalar	F	33	5 38
Esquivar	Ag	34	5 39
Frialidad	V	35	8 43

HABILIDADES BÁSICAS

Nombre	Característica	Mej	Hab
Intimidar	F	33	0 33
Intuición	Ini	35	5 40
Jugar	I	37	0 37
Mando	Em	31	0 31
Montar	Ag	34	0 34
Movimiento silencioso	Ag	34	5 39
Orientación	Ini	35	0 35
Percepción	Ini	35	5 40
Regatear	Em	31	5 36
Remar	F	33	0 33
Sobornar	Em	31	0 31
Supervivencia	I	37	0 37
Idioma (_____)	I	37	0 37

TALENTOS

Nombre del talento	Veces tomado	Descripción
Condenado	1	
Cortés	1	
Resistencia (magia)	1	Para resistir la magia
Recio	1	
Atractivo	1	Para influenciar a quienes atraes
Gato callejero	1	Movimiento silencioso (urbano)
Golpe conmocionador	1	Para realizar un golpe conmocionador

HAB. AVANZADAS Y DE GRUPO

Nombre	Característica	Mej	Hab
Cuerpo a cuerpo (básica)	HA	35	3 38
Tasar	I	37	5 42

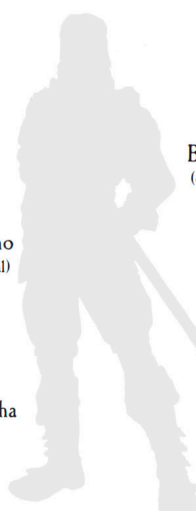
HAB. AVANZADAS Y DE GRUPO

Nombre	Característica	Mej	Hab
--------	----------------	-----	-----

ARMADURA

Nombre	Localizaciones	Carga	PA	Propiedades
Chaleco de cuero	Cuerpo	0	1	

PUNTOS DE ARMADURA



01-09
Cabeza

25-44
Brazo derecho
(o brazo principal)

90-00
Pierna derecha

Escudo

10-24
Brazo izquierdo
(o brazo secundario)

45-79
Cuerpo

80-89
Pierna izquierda

ENSERES

Nombre	Carga
Palanqueta	1
Saco	2
Bandolera	1
Vela (2)	0
Cerillas (8)	0
Capucha	0
Ropas	0

PSICOLOGÍA

NOTAS

RIQUEZA

Penique (p) de bronce	10
Chelín (c) de plata	0
Corona (co) de oro	0

1 co = 20 c = 240 p
1 c = 12 p

CARGA

Armas	0
Armadura	0
Enseres	4
Carga max.	6
Total	4

HERIDAS

BF	3
BRx2	6
BV	3
Recio	3
Heridas	15

ARMAS

Nombre	Grupo	Carga	Alcance	Daño	Propiedades
Daga	Básicas	0	Muy corta	BF+2	

AMBICIONES

Corto Darle una lección a Otto.
plazo

Largo Montar un gremio de ladrones/banda.
plazo

GRUPO

Nombre del grupo

Ambiciones a Cumplir con Ambroys.
corto plazo

Ambiciones a Subir de anillo en la Ciudad.
largo plazo

Miembros Victor, Hugo y Kronsfjall.

Nombre Hugo Hausser			Especie Humano	Clase Cortesianos
Profesión Espía			Estamento Informador	
Profesiones anteriores				Estatus Bronce 1
Edad 18	Altura 1,70m	Peso 72kg	Color de pelo Negro	Color de ojos Marrones

CARACTERÍSTICAS										
	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em
Iniciales	32	26	33	37	32	32	27	37	32	40
Mejoras	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
Actuales	32	36	33	37	32	32	27	37	32	45

DESTINO

Destino	4
Fortuna	4

RESILIENCIA

Resiliencia	Resolución	Motivación
2	2	Estabilidad y mejora de la situación de mi familia

EXPERIENCIA

Actual	Gastada	Total
120	0	120

MOVIMIENTO

Movimiento	4	Andar	8 yds	Correr	16 yds
------------	---	-------	-------	--------	--------

HABILIDADES BÁSICAS

Nombre	Característica		Mej	Hab
Aguante	R	37	0	37
Animar	Em	45	0	45
Arte	Des	27	0	27
Atletismo	Ag	32	0	32
Carisma	Em	45	15	60
Carisma animal	V	32	0	32
Conducir	Ag	32	0	32
Consumir alcohol	R	37	0	37
Cotilleo	Em	45	11	56
Cuerpo a cuerpo	HA	32	0	32
Escalar	F	33	0	33
Esquivar	Ag	32	0	32
Frialdad	V	32	8	40

HABILIDADES BÁSICAS

Nombre	Característica		Mej	Hab
Intimidar	F	33	0	33
Intuición	Ini	32	0	32
Jugar	I	37	0	37
Mando	Em	45	0	45
Montar	Ag	32	0	32
Movimiento silencioso urbano	Ag	32	8	40
Orientación	Ini	32	0	32
Percepción	Ini	32	8	40
Regatear	Em	45	0	45
Remar	F	33	0	33
Sobornar	Em	45	5	50
Supervivencia	I	37	0	37
Idioma (bretoniano)	I	37	3	40

TALENTOS

Nombre del talento	Veces tomado	Descripción
Condenado	1	
Cortés	1	
Ambidiestro	1	Para resistir la magia
Visión nocturna	1	Percepción en condiciones de poca luz
Piernas recias	1	Atletismo para saltar
Parloteo	1	Carisma para parlotear

HAB. AVANZADAS Y DE GRUPO

Nombre	Característica		Mej	Hab
Idioma (tierras desoladas)	I	37	3	40
Sabiduría (reikland)	I	37	3	40

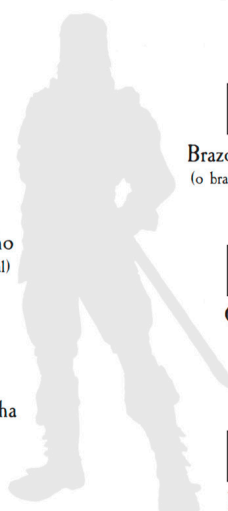
HAB. AVANZADAS Y DE GRUPO

Nombre	Característica		Mej	Hab

ARMADURA

Nombre	Localizaciones	Carga	PA	Propiedades

PUNTOS DE ARMADURA



01-09
☐
Cabeza

25-44
☐
Brazo derecho
(o brazo principal)

90-00
☐
Pierna derecha

10-24
☐
Brazo izquierdo
(o brazo secundario)

45-79
☐
Cuerpo

80-89
☐
Pierna izquierda


Escudo

ENSERES

Nombre	Carga
Pinzas	0
Peine	0
Bandolera	1
Ropas (2)	2
Capa con capucha	0
Ropajes	0

PSICOLOGÍA

NOTAS

RIQUEZA

Penique (p) de bronce	27
Chelín (c) de plata	0
Corona (co) de oro	0
1 co = 20 c = 240 p 1 c = 12 p	

CARGA

Armas	0
Armadura	0
Enseres	3
Carga max.	6
Total	3

HERIDAS

BF	3
BRx2	6
BV	3
Recio	0
Heridas	12

ARMAS

Nombre	Grupo	Carga	Alcance	Daño	Propiedades
Daga	Básicas	0	Muy corta	BF+2	

AMBICIONES

Corto Hacer mi primera contribucion importante a las Comadreas de la plaza Corrupción.

Largo Tener mi propia red de informadores (Enseñaré a mi cuadrilla de plazo compañeros de perrerías)

GRUPO

Nombre del grupo

Ambiciones a Ser "conocidos" en los barrios bajos.
corto plazo

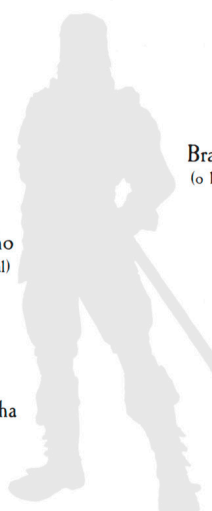
Ambiciones a Subir de anillo en la Ciudad.
largo plazo

Miembros Victor, Hugo y Kronfjall.

ARMADURA

Nombre	Localizaciones	Carga	PA	Propiedades
Chaqueta de cuero	Cuerpo	0	1	

PUNTOS DE ARMADURA



01-09
☐
Cabeza

25-44
☐
Brazo derecho
(o brazo principal)

90-00
☐
Pierna derecha

Escudo
☐

10-24
☐
Brazo izquierdo
(o brazo secundario)

45-79
☐
Cuerpo

80-89
☐
Pierna izquierda

ENSERES

Nombre	Carga
Vendaje	0
Ropas	0

PSICOLOGÍA

NOTAS

RIQUEZA

Penique (p) de bronce	16
Chelín (c) de plata	0
Corona (co) de oro	0

1 co = 20 c = 240 p
1 c = 12 p

CARGA

Armas	1
Armadura	0
Enseres	0
Carga max.	7
Total	1

HERIDAS

BF	4
BRx2	6
BV	3
Recio	0
Heridas	13

ARMAS

Nombre	Grupo	Carga	Alcance	Daño	Propiedades
Daga	Básicas	0	Muy corta	BF+2	
Arma de mano (Maza)	Básicas	1	Normal	BF+4	
Puño de hierro	Pelea	0	Personal	BF+2	

AMBICIONES

Corto Pasar una noche con una mujer.
plazo

Largo Liberarme de la deuda.
plazo

GRUPO

Nombre del grupo

Ambiciones a Cumplir con Ambroys.
corto plazo

Ambiciones a Subir de anillo en la Ciudad.
largo plazo

Miembros Victor, Hugo y Kronsfjall.

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY

Nombre Lorelay	Especie Humano	Clase Pícaros
Profesión Ladrón de tumbas	Estamento Ladrón de cuerpos	
Profesiones anteriores		Estatus Bronce 2
Edad 23	Altura 1,70m	Peso 60kg
	Color de pelo Castaño	Color de ojos Castaño

CARACTERÍSTICAS											DESTINO		RESILIENCIA			EXPERIENCIA			
	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	Destino	4	Resiliencia	Resolución	Motivación	Actual	Gastada	Total	
Iniciales	29	28	34	31	39	29	29	33	32	28	Fortuna	4	2	2	Fama	20	0	20	
Mejoras	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0									
Actuales	29	28	39	31	39	29	29	33	32	28									
MOVIMIENTO																			
Movimiento												4	Andar		8 yds	Correr		16 yds	

HABILIDADES BÁSICAS				
Nombre	Característica	Mej	Hab	
Aguante	R	31	9	40
Animar	Em	28	0	28
Arte	Des	29	0	29
Atletismo	Ag	29	0	29
Carisma	Em	28	0	28
Carisma animal	V	32	0	32
Conducir	Ag	29	0	29
Consumir alcohol	R	31	0	31
Cotilleo	Em	28	5	33
Cuerpo a cuerpo	HA	29	5	34
Escalar	F	39	0	39
Esquivar	Ag	29	6	35
Frialidad	V	32	13	45

HABILIDADES BÁSICAS				
Nombre	Característica	Mej	Hab	
Intimidar	F	39	0	39
Intuición	Ini	39	6	45
Jugar	I	33	0	33
Mando	Em	28	0	28
Montar	Ag	29	0	29
Movimiento silencioso urbano	Ag	29	5	34
Orientación	Ini	39	0	39
Percepción	Ini	39	6	45
Regatear	Em	28	3	31
Remar	F	39	0	39
Sobornar	Em	28	0	28
Supervivencia	I	33	0	33
Idioma (_____)	I	33	0	33

TALENTOS		
Nombre del talento	Veces tomado	Descripción
Condenado	1	
Espabilado	1	
Vigilancia	1	
Leer y escribir	1	
Lingüística	1	Hablar idioma para aprender idiomas
Gato callejero	1	Movimiento silencioso (urbano)

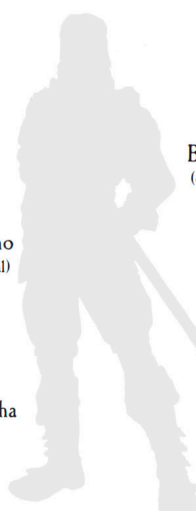
HAB. AVANZADAS Y DE GRUPO				
Nombre	Característica	Mej	Hab	
Criar animales	I	33	3	36
Tasar	I	33	3	39

HAB. AVANZADAS Y DE GRUPO				
Nombre	Característica	Mej	Hab	

ARMADURA

Nombre	Localizaciones	Carga	PA	Propiedades

PUNTOS DE ARMADURA



01-09
☐
Cabeza

25-44
☐
Brazo derecho
(o brazo principal)

90-00
☐
Pierna derecha

Escudo
☐

10-24
☐
Brazo izquierdo
(o brazo secundario)

45-79
☐
Cuerpo

80-89
☐
Pierna izquierda

ENSERES

Nombre	Carga
Máscara	0
Ropas	0
Capa	0
Capucha	0
Bandolera	1
Vela (2)	0
Cerillas (6)	0
Carretilla	3
Palanqueta	1
Lona	1

PSICOLOGÍA

NOTAS

Lleva en la carretilla la palanqueta y la lona, por lo que no le cuenta la carga.

RIQUEZA

Penique (p) de bronce	0
Chelín (c) de plata	10
Corona (co) de oro	4

1 co = 20 c = 240 p
1 c = 12 p

CARGA

Armas	0
Armadura	0
Enseres	4
Carga max.	6
Total	4

HERIDAS

BF	3
BRx2	6
BV	3
Recio	0
Heridas	12

ARMAS

Nombre	Grupo	Carga	Alcance	Daño	Propiedades
Daga	Básicas	0	Muy corta	BF+2	

AMBICIONES

Corto Encontrar a Detlev y que nos dé una explicación de porque nos abandonó.
plazo

Largo Hacer que la iglesia de Morr cumpla con lo que prometió su sacerdote
plazo y por lo que mi familia pago.

GRUPO

Nombre del grupo

Ambiciones a
corto plazo

Ambiciones a
largo plazo

Miembros

PANES, PALOMAS Y PENIQUES

"Cuando la enfermedad se convierte en arma y la corrupción gobierna, solo los valientes pueden cambiar el curso del destino".

En esta intensa aventura de fantasía oscura, los jugadores se enfrentarán a una plaga devastadora que amenaza con consumirlo todo. Desde las intrigas de una ciudad asfixiada por el miedo hasta conspiraciones que se tejen en las sombras, cada decisión será clave para sobrevivir y descubrir la verdad.

Entre cultos olvidados, poderosas reliquias y oscuros secretos, el grupo deberá navegar un mundo donde la lealtad se compra, la justicia se vende y el mal no siempre se esconde. Aliados inesperados, enemigos implacables y oportunidades únicas surgirán en el camino, pero cada elección traerá consecuencias.

Diseñada para adaptarse a diferentes estilos de juego, esta aventura abierta permite que las acciones de los jugadores definan el destino del mundo que los rodea. ¿Tendrán el valor y la astucia para enfrentarse a lo que les espera? El desafío está servido.

