

¡Detén la Peste!

Sinopsis

Los personajes llegan a la remota aldea de Hafzig, en Reikland, en el sur de Middenland, donde no todo va bien. Su llegada coincide con un insidioso complot Skaven para propagar una enfermedad repugnante por todos los rincones del Imperio. Juntos deben localizar a un sanador, descifrar un código, lidiar con un bretoniano engañoso y, en el camino, enfrentarse a mutantes, bandidos, hombres bestia y, por supuesto, Skavens...

La Aldea de Hafzig

A los efectos de este escenario, la aldea de Hafzig está nominalmente ubicada en el sur de Middenland, aunque los DJ deberían sentirse libres de reubicar la aldea para adaptarla a su campaña.

Hafzig es un pequeño pueblo maderera y porcino ("en Hafzig no hay nada más que troncos y cerdos"), situada a partes iguales entre un pequeño río afluente y una estrecha vía comercial. Con el tiempo, tal vez Hafzig pueda convertirse en una próspera lugar, pero por ahora es el hogar de sólo 72 simples agricultores, madereros y comerciantes.

El asentamiento se asienta sobre una pequeña elevación y está rodeado por una antigua empalizada. La mayor parte de los edificios son de madera o una mezcla de madera y acacia. El único edificio de piedra es una impresionante posada de dos pisos. A juzgar por su robusto diseño, es posible que alguna vez haya sido una casa mansión o una pequeña fortaleza.

Los PJ deberían llegar a Hafzig a media mañana de un hermoso día de primavera; tendrán sed del camino y esperan ansiosamente una comida en la cochera.

Sin embargo, a su llegada se encuentran con un espectáculo inquietante. Las puertas y ventanas de la posada están tapiadas y pintadas con símbolos de Shallya (en este caso, corazones y lágrimas estilizados). Unos 15-20 de los aldeanos están reunidos en la plaza. A pesar del agradable día, no parecen estar de buen humor.

Herman Klaster se apresura hacia los personajes para pedirles ayuda. Herman es el molinero y el autoproclamado líder desde que el posadero y el alguacil han caído enfermos.

La Historia de Herman

Herman se quita un sombrero hecho jirones de su cabeza calva mientras se acerca y lo tañe con ambas manos mientras habla.

"¡Sigmar nos sonríe porque ha traído a nuestros salvadores!"

Herman continúa explicando que varios aldeanos y milicianos están fuera buscando a la desaparecida joven curandera de la aldea, Dema Konig. Muchos de los aldeanos se mostrarán reacios a adentrarse demasiado en el bosque "*¿qué pasa con los bandidos y los hombres bestia y todo eso?*", pero un equipo capaz como los PJ seguramente la devolvería sana y salva, por una retribución razonable, por supuesto.

Ésta es la historia tal como la conoce Herman: La tarde anterior, tres desconocidos buscaron alojamiento en la posada ("*debieron haber venido a pie ya que la diligencia había llegado esa misma tarde y no saldría hasta la mañana siguiente*"). Vestían gruesas túnicas grises -uno estaba inconsciente ("*borracho, decían*")-, los otros dos eran bastante bajos. Antes de medianoche, dos miembros del grupo ("*que hablaban con voz ronca pero voces aguda*") se fueron sin decir una palabra ("*aunque pagaron la cuenta bastante bien*"), dejando a su colega durmiendo la mona.

Esta mañana temprano, Irmella, la limpiadora, molestó al "dormido". El hombre estaba al borde de la muerte y plagado de una terrible enfermedad debilitante.

Ahora, apenas unas horas más tarde, tres empleados de la posada y el alguacil están enfermos y yacen delirando con fiebre.

"No podemos pedir ayuda porque la diligencia se fue esta mañana; fíjate, a nadie le parecía muy bueno el tipo que estaba allí. Además, ¡si las autoridades se enteran de este asunto, podrían venir y quemar a la pobre Hafzig hasta los cimientos, con todos nosotros su buena gente, dentro!"

Peor aún, la sanadora y sacerdotisa de la aldea de Shallya, Dema Konig, huyó de su santuario poco después de ver a los aldeanos infectados, para recolectar hierbas curativas y Herman teme haber caído en desgracia con ¡bandidos, hombres bestia o algo peor!

La Peste

Herman insistirá en mostrar a los personajes a los aldeanos afligidos (siempre que no entren a la habitación, no quieren correr riesgo de contagio), pensando que el lamentable espectáculo podría revolverles el corazón y no el estómago. Él mira por una ventana de la planta baja y le señala a Ostmann el posadero (*“era un hombre tan delgado”*) ahora hinchado hasta alcanzar proporciones de globo y Lecter el Alguacil, los dedos de su mano izquierda se alejan hasta convertirse en esbeltos tentáculos. Otros dos, incluida Irmella, yacen en camillas cercanas, con la carne cubierta de forúnculos postulantes.

La enfermedad es la temible Podredumbre Neíglica (consulta el libro de reglas del *WJdR*, página 136); si llega a Altdorf (Herman puede confirmar que la diligencia terminará finalmente en la capital) se perderían miles de vidas. En efecto, ¡La enfermedad puede extenderse mucho más allá del objetivo previsto y poner al Imperio de rodillas! Por supuesto, algunos DJ pueden considerar que este es un complot demasiado grandioso para nacer de un pequeño grupo de Skavens aliados con una organización caótica Bretoniana y ciertamente demasiado grande para que lo aborde un grupo de aventureros novatos. Si es así, suponga que la enfermedad es una versión mucho más diluida de la podredumbre (detallada a continuación).

Podredumbre Neíglica Menor

Descripción: Esta horrible enfermedad nacida de la Disformidad causará terribles estragos en el afligido. La piel adquiere un color verde violáceo, se hincha y estalla en forúnculos amarillos. ¡Uno de cada diez (los que son susceptibles a la mano del Caos) pueden encontrarse mutando en el camino!

Duración: 6 días

Efectos: supera una tirada de Resistencia todos los días o pierde de 1 a 5 de cada Característica. Cuando la enfermedad se descubra por primera vez, haz una segunda tirada de Resistencia, fallar significa que se producirá una Mutación del Caos (página 229 de *WJdR*) que comienza a manifestarse lentamente durante el período de la enfermedad. Al final de la enfermedad haz una última tirada de Resistencia, si tiene éxito, la Mutación queda inactiva; nunca logra afianzarse. Si la tirada falla, el personaje se convierte en un mutante de pleno derecho.

La Verdad Sobre Dema

Dema König se fue al ver a los enfermos en la posada. Desconocido para los PJ o los aldeanos, ella no es ni Sanadora ni Sacerdotisa; de hecho ella no es más que una estudiante fallida de Teología y Ciencias de una de las universidades menores de Altdorf. Llegó a Hafzig hace ocho meses, abandonó sus estudios y fracasó, pero pronto descubrió que un poco de conocimiento y unas cuantas mentiras piadosas ayudaban mucho y rápidamente se convirtió en un miembro respetado de la comunidad.

Sin embargo, ante los terribles efectos de la enfermedad, se dio cuenta de que estaba sobrepasada y decidió huir.

La Recompensa

Los aldeanos pueden reunir unas 25 coronas en monedas y equipo como recompensa, pero se ofrecen a entregar la escritura de una granja abandonada en las afueras del bosque si logran localizar a la Sanadora.

Buscando a Dema

Seguir a Dema es una tirada **Muy Fácil (+30) de Rastrear** o una tirada **Normal (+0) de Percepción**. Debería ser obvio para aquellos cuyo juicio no está nublado por la esperanza y el miedo, ver que ella estaba huyendo y no “buscando hierbas”. Llevará 6 horas (menos una hora por grado de éxito) alcanzar a la “Sanadora” errante.

Necesitas a Hans

Siguiendo el sendero hacia el bosque, finalmente se encontrarán con un hombre harapiento encorvado sobre lo que parece ser un tronco o una roca cubierta de musgo, se le ve fácilmente, pero en las profundas sombras del bosque los detalles son difíciles de discernir. A medida que los personajes se acercan, el “hombre” se levanta y se vuelve hacia ellos.

Es un mutante, un tal Hans Fuchs y el “tronco” es un miembro de la milicia de Hafzig al que Hans ha golpeado y está ahora devorando. Tiene sangre espesa y oscura saliendo de sus fauces abiertas y con una tirada de **Normal (+0) de Percepción** se descubre manchas carmesí similares en su garrote nudoso. Salen tentáculos morados de su torso.

Tan pronto como ve a los PJ, extiende un tentáculo con tristeza en sus ojos oscuros.

“Tened piedad de una víctima del caos, amables amigos. El hombre ya estaba muerto, como lo ven es como yo lo encontré”.

Si los PJ dudan de su historia, Hans se pondrá a la defensiva:

“Tengo que comer. ¿Y dónde creéis que alguien como yo encontraría una comida honesta? Os digo que estaba muerto. ¡Su óbito servirá para mejorar mi miserable existencia! ¿Quién extrañará otra alma más descarriada, perdida en estos bosques tan, tan oscuros?”

Si los PJ aún no han atacado al mutante en nombre de Sigmar, pueden cuestionar la moralidad de comer carne humana:

“Un mal terrible lucha por el control de la mente y el tentáculo. Paso cada hora de vigilia luchando por dominarlo sobre mi propio ser torturado. Me siento impulsado a hacer cosas que debo obligarme a olvidar. ¡Tened piedad, dejadme en este lugar con mi vida perversa e indigna, tal como está, intacta!”

Una pregunta sobre la sangre en el garrote provocará esta respuesta:

“Sí, sangre. ¡No, no su sangre! Había Hombres Rata. ¡Dos de ellos me atacaron; sin duda ellos mataron a este pobre hijo de Hafzig! Uno de ellos corrió hacia mí, con la intención de arrancarme la vida de la garganta. Luché con uñas y dientes para defenderme. Apenas escapé. Sin duda, les quedaría algún otro siniestro fin que hacer, y con mucha prisa”.

Los PJ tienen una opción aquí: Hans no representa un gran desafío y tiene poco valor. ¿Mostrarán misericordia y dejarán ir la monstruosidad caótica?

Si los PJ dejan vivir a Hans, otorga a cada uno de ellos 20 PE (la misericordia es su propia recompensa); si se produce un debate que resulta en que un personaje convence a los demás de considerar una solución pacífica, dale a ese personaje 20 PE adicionales. Si Hans sobrevive, ¡probablemente regresará para atacarlos cuando hayan sido heridos por enemigos más fuertes! si eligen atacarlo, encontrarás su perfil en la sección Elenco.

El miliciano está bastante muerto. Los PJ macabros podrían recuperar 6 chelines de su bolso y una lanza de sus manos frías y muertas.

El Primer Campamento

Tras este encuentro menor con un mutante, los personajes continúan siguiendo el rastro de Dema antes de tropezar con un casi desierto campamento de bandidos. Es aquí donde localizan a la “Sanadora”; De hecho, ha sido capturada como Herman había temido. Por fortuna, el campamento está ligeramente vigilado ya que la mayoría de los forajidos se encuentran actualmente asegurando sus últimos premios en su “refugio secreto” y pronto debería ser rescatada.

Aquí solo hay 2 bandidos por personaje y ya están asustados por haber visto y evitado al mutante Hans antes. No están preocupados por Dema, está atada a un árbol junto a una fogata apagada y amordazada (estaba hablando demasiado para su gusto).

Los bandidos no esperan compañía, por lo que los personajes sigilosos deberían poder acercarse fácilmente sin ser vistos a posiciones de emboscada adecuadas. Permita tiradas **Fácil (+20) de Movimiento silencioso** para sorprender a los bandidos; solo permita que los bandidos hagan una tirada de Percepción enfrentada si uno o más PJ no poseen la Habilidad Movimiento Silencioso.

En cuanto a Dema, unas horas de cautiverio y una conversación escuchada por casualidad han sido una especie de epifanía para ella.

Ahora sabe que los bandidos tienen un segundo campamento (el refugio) donde están almacenando el botín de un reciente robo a una diligencia. Los bandidos (y ahora Dema) creen que el botín contiene un cofre que puede contener reliquias sagradas de importancia y, por lo tanto, de gran valor. ¿Podría ser que haya algo para ayudar a la aldea y redimir a Dema en ese cofre?

Suponiendo que Dema sea rescatada sana y salva, en lugar de regresar con los personajes a Hafzig, revelará su engaño y suplica a los personajes que la ayuden en una incursión en el segundo campamento.

“La verdad sobre mí no puede ayudar a Hafzig ahora, ¡pero tal vez el contenido de ese cofre sí pueda!”

El Segundo Campamento

Por lo que Dema ha oído, cree que el segundo campamento de bandidos está en la base de una loma lisa aproximadamente a dos horas de caminata hacia el oeste. Permite que los PJ realicen hasta 3 **tiradas de Rastrear** (sólo necesitan un éxito) para localizar la colina sin alertar a los del segundo campamento.

Después de un viaje corto y sin incidentes a través del bosque, los PJ localizan la colina rocosa desnuda, en cuya base se encuentra un pequeño campamento centrado alrededor de un enorme árbol hueco. Sin embargo, no todo es como se esperaba y los PJ son testigos de un escenario de devastación.

Una manada merodeadora de Hombres Bestia había estado viajando hacia el sur desde la derrota de su señor en Middenheim, atacando a refugiados y viajeros en el camino. Se sorprendieron al descubrir el campamento de bandidos, aunque no tanto como los bandidos, y estalló una feroz batalla.

La mayor parte de los bandidos están muertos o agonizantes y muchos Hombres Bestia también perecieron, aunque sobrevivieron suficientes para dar a los personajes una oportunidad por su dinero (1-2 Hombres Bestia por PJ y aliado).

Suponiendo que los PJ venzan a los Hombres Bestia, deberían descubrir fácilmente el botín de los bandidos. El cofre está ubicado en el tronco hueco de un árbol enorme, junto con un botín escondido, pero parece tener una especie de cerradura de rompecabezas arcano (inscrito con los símbolos de Morr, Verena y Shallya).

El Alijo de los Bandidos (La carga se muestre entre paréntesis)

1 cota de malla con mangas (sin muchos agujeros de flechas)

2d10 + 30 coronas

2d10 + 60 chelines

Una caja de buen brandy Ostlandés (30, 5 cada uno)

Un telescopio (5), lamentablemente falta la lente

Una lámpara de aceite (20)

2 botes de aceite para lámparas (5 cada uno)

2 pares de esposas (20 cada una)

Un frasco de poción curativa (5)

Un collar de perlas (carga 1; también una tirada de Tasar revela que son falsas y valen sólo 5 chelines)

Un puñal delgado con una esmeralda pulida engarzada en la empuñadura (Carga 10; nuevamente, joyería de fantasía sólo vale 14 chelines)

El Cofre

El cofre está hecho de robusto roble, revestido con hierro negro. La tapa del cofre está decorada con una placa de acero que contiene 11 placas cerámicas cada una con un símbolo. Las placas deben colocarse en la secuencia correcta para que se abra el cofre (como el dibujo de un rompecabezas de un niño). Descifrar el código requerirá 3 tiradas de habilidad consecutivas de la siguiente manera:

Sabiduría académica (Ingeniería): Desafiante (-10) o

Sabiduría académica (Ciencias): Difícil (-20) o

Percepción: Muy difícil (-30), pero solo si también se posee el talento Experto en trampas.

Permite una tirada por hora.

Si un Enano hace el intento y también realiza una tirada **Fácil (+20) de Sabiduría popular (Enanos)**, mejora la dificultad de la triada en 4 pasos (por ejemplo, Desafiante se vuelve Muy fácil).

El cofre se podría abrir con hachas o martillos y mazas. Tiene R:5 y H:21 – haz una tirada de HA para cada ataque, cualquier tirada de 96+ indica que no se hace daño al cofre y el arma que realiza el ataque se rompe.

Nota: Si los personajes logran abrir el cofre, Beloch (ver más abajo) se acercará a su campamento inmediatamente en lugar de esperar hasta que se dirijan a Niersdorf.

Dema desaconsejará romper el cofre por si el contenido es frágil (como un frasco de poción curativa) o el cofre tenga alguna trampa.

Sin embargo, Dema dice que conoce a un Enano en la cercana Niersdorf que es un maestro en este tipo de trucos mecánicos y tal vez pueda abrir el cofre. Los personajes pueden dirigirse a Niersdorf si no han podido abrir el cofre y espero salvar a la buena gente de Hafzig!

A Niersdorf

Aunque una barcaza fluvial los llevaría rápidamente allí, Dema se muestra reticente a regresar a Hafzig y coger un barco por el momento, deberán viajar por tierra, un viaje que les llevará el resto del día.

De camino a Niersdorf, los personajes se encuentran con Beloch el Oso, un hombre enorme y montañoso con una capa de plumas negras. Es un Hechicero y un mago oscuro aliado con la banda de Skavens; aquellos que sembraron la Podredumbre en Hafzig. Beloch ha estado observando el progreso del grupo en “forma de cuervo” y ahora está interesado en saber qué podría haber en ese cofre que están custodiando. Será amigable y servicial; ¡Congraciarse con los PJ gracias a la ayuda de los Skavens! No parece un mago e intentará mantener en secreto su verdadera vocación.

Si un PJ Hechicero, una tirada **Normal (+0) de Sentir magia** revelará la verdadera naturaleza de Beloch.

¡Beloch llega con Fuerza!

La aparición de Beloch será precedida por seis o más Skavens (al menos 2, más 1 adicional por cada personaje o aliado) abarrotando el camino delante de los personajes, a unos 10 metros de distancia. En su mayoría están envueltos en capas grises con capucha y sus formas de rata sólo se adivinan por sus cuerpos encorvados y la cola que se mueve ocasionalmente. Están en silencio pero parecen siniestros. Si algún personaje tuviera dudas sobre la existencia de tales criaturas, esas creencias equivocadas serán duramente puestas a prueba.

El enfrentamiento es tan intenso que los personajes no notarán que Beloch aparece detrás de ellos. Se dará a conocer con un fuerte rugido mientras clava su bastón en la tierra. (¡No olvides el acento bretoniano!)

“¡Iros, asquerosas alimañas de pestilencia! ¡Regresad a los abismos del infierno de donde habéis salido!”

Las ratas retrocederán unos pasos y Beloch desatará otra andanada de bretoniano con mucho acento.

“¡Veo que la fuerza se va de vuestras pieles infestadas de pulgas cuando os enfrentáis a enemigos dignos!”

Dos de los Skavens se retiran al bosque mientras el resto retrocede por el camino. Si los personajes empiezan a preparar armas de proyectiles, Beloch vuelve a hablar rápidamente...

“¡Sal pitando o prueba una vez más la ira de Beloch y sus buenos compañeros!”

¡Con este último soliloquio los Skavens desaparecen en el bosque!

“¡Bon jour, mis buenos amigos! ¡Juntos hemos derrotado a los malvados Skavens!”

Beloch continúa explicando cómo hace varias semanas, mientras cazaba en el bosque, se encontró con un enorme Hombre Rata que apenas estaba vivo después de lo que debió haber sido una terrible batalla con alguna criatura monstruosa que claramente había sido más que igual a la Rata. Beloch hizo lo que cualquier hijo sensato de Myrmidia o Sigmar debería hacer y puso fin al reinado de terror de la criatura con un solo golpe de su bastón. Momentos después, un puñado de Skavens, sin aliento, se apresuraron hacia el claro donde había caído su líder. En lugar de atacar, huyeron aterrorizados.

Beloch se ha encontrado con Skavens desde entonces y le temen mucho. Beloch supone que creen que su líder fue asesinado por él y, en lugar de buscar venganza, lo tratan como un presagio de una fatalidad que debe evitarse a toda costa.

“¡Qué se puede esperar de mentes tan primitivas!”

Por supuesto, esta historia es simplemente una mentira para permitir que Beloch se una al grupo. Se espera que los PJ confíen en Beloch; si no lo hacen y él no puede convencerlos, se despedirá de ellos y se escabullirá al bosque donde continuará espíandolos con su disfraz de cuervo.

Niersdorf

En el pueblo un poco más grande de Niersdorf (más de 120 almas), Dema presenta a un viejo amigo y profesor suyo de la universidad, el Enano Leonardo Da Vinki (conocido como “Sabihondo” por sus amigos cercanos).

Sabihondo mantiene una ordenada cabaña de ladrillo en las afueras de la ciudad con un sótano profundo que contiene su taller. Sabihondo está feliz de volver a ver a su joven alumna y está ansioso por pasar un tiempo poniéndose al día con unas cuantas cervezas. Sin embargo, Dema rápidamente le informa de la situación y él trabaja toda la noche para descifrar el código del cofre (lo que hace, por supuesto), aunque es posible que los PJ tengan que colaborar con algo de ayuda.

Si el DJ desea involucrar a los PJ en descifrar el Código Da Vinki, permíteles tiradas de Sabiduría Académica o de Inteligencia y díles que el grado de éxito obtenido reduce el tiempo que requiere Sabihondo. En verdad, sin embargo, ¡Sabihondo descifra el código antes del amanecer, hagan lo que hagan los personajes!

El contenido del Cofre del Rompecabezas

Dentro del cofre, envuelto en la túnica clerical de un Iniciado de Sigmar hay un pequeño cofre de acero, esta vez sin cerradura o sello. Dentro se encuentra un trozo de tela andrajoso doblado, amarillo por el tiempo y una nota escrita apresuradamente a mano.

La nota afirma que el trapo es un retal del Sudario de la Madre Elsbeth (pág. 183 de WJdR). Además, tiene poderes curativos.

Aparentemente, el escritor, un tal Emil Tolzen, un iniciado de Sigmar en Delberz, recibió una visión de los “mismísimos dioses” advirtiéndole de un terrible cáncer que se propagaba desde Hafzig y finalmente llegaba al Emperador. Emil no podía entender por qué un humilde iniciado como él debería ser testigo de semejante portentoso o, de hecho, por qué ninguno de sus superiores le creería (el hecho de que Emil sea un borracho notorio podría ser un factor), pero su misión era clara. Emil robó la reliquia de la Madre Elsbeth y envió el cofre en otro cofre sellado a Hafzig por correo. El código del cofre debía enviarse por correo separado para evitar que la reliquia cayera en manos equivocadas. (Mira el documento del jugador para conocer el texto exacto de la nota).

Lamentablemente, ni el mensajero (muerto) ni el cofre (robado) llegaron a Hafzig como estaba previsto.

Una vez que Beloch se entere del contenido del cofre, se escapará de los PJ en forma de cuervo para alertar a sus aliados Skaven. Luego organizará un ataque para capturar o destruir la reliquia (muy probablemente esto tendrá lugar en el viaje de regreso a Hafzig), que podría realizarse en una barcaza fluvial.

¡Asalto Skaven!

Los Skaven atacarán con hondas desde el bosque (permite que los PJ hagan tiradas enfrentadas de Percepción contra los Skaven) o intentarán hundir la barcaza con una roca pesada desde la orilla del río; los Skaven lanzan la piedra desde un árbol junto a la orilla, está atada a una cadena y tiene un 20% de posibilidades de golpear la barcaza. Una vez golpeado, la barcaza se hundirá en 1d10 rondas.

Asume de 1 a 2 Skavens por personaje y aliado. Beloch inicialmente actuará sorprendido y hará un intento poco entusiasta de ayudar hasta que sea obvio (con suerte) que la marea se está volviendo contra los Skaven. ¡Luego dirige su atención a los PJ! Recuerda que Beloch tiene un Punto de Destino...

Suponiendo que los PJ tengan éxito, el resto del viaje de regreso a Hafzig transcurrirá sin incidentes (a menos que Hans el Mutante aún viva, en cuyo caso se “vengará” del grupo). Una vez allí, Dema puede usar el poder del Sudario (ver Apéndice 2) para curar la Podredumbre.

Epílogo Uno: El Rancho LindeBosque (La Granja)

Los PJ ahora se han encontrado con dos aliados (Dema y Sabihondo); pueden tener una base de operaciones (la vieja granja) e incluso su primer némesis (Beloch), ¡nada mal para un día de trabajo!

Una vez finalizadas las pruebas de “Detén la Peste”, los personajes tienen la oportunidad de echar un vistazo a su premio: el rancho LindeBosque. Los DJ también aprenderán por qué un bretoniano está aliado con los Skaven y por qué, de hecho, ¡Hafzig fue elegido para su “podrido” complot!

Una vez que los personajes hayan evitado con éxito el desastre en Hafzig, se encontrarán como los orgullosos propietarios de un pequeño rancho (al que Herman el Molinero se refiere como “granja”, quien les proporcionará una enorme llave de hierro para la puerta principal), en el borde del bosque, justo más allá de la protección del pueblo.

Es posible que los personajes no tengan tiempo para disfrutar de su nueva propiedad inmediatamente, ya que pueden tener que salir corriendo por el camino hacia Altdorf, en un intento desesperado por detener a un portador de la plaga que se dirige a la Capital Imperial.

Una vez que tengan la oportunidad de explorar el rancho, podrán descubrir exactamente por qué los Skaven eligieron a Hafzig para tramar su plan y por qué el rancho tiene una historia tan desafortunada.

“No puedo decir que no lo hayas ganado cinco veces más”. Transmite Herman sosteniendo una llave de hierro oxidada atada a un trozo de cuerda de cáñamo podrido.

Herman y un grupo de aldeanos aliviados y agradecidos llevarán a los personajes al lugar de su nuevo hogar, a unos 20 minutos a pie desde el pueblo propiamente dicho.

Si se le pregunta por qué la granja está vacía y disponible para usarla como recompensa, Herman explica:

“Ha estado vacío durante más de 12 meses. Tomás Nix tenía un pequeño huerto pero murió sin heredero ni pariente. Antes que él estuvo Heinz Klumm, él y su esposa se mudaron después de que su hijo desapareció y creo que antes de los Klumm estuvieron los Neiderhauzes, se los llevaron los cazadores de brujas de Nuln. No los volvimos a ver. No estoy seguro de poder recordar otros. Ah, sí, los Waldermars. Tenían un bonito viñedo. Se volvieron locos, hasta el último de ellos”.

¿Podría estar maldito el lugar? Si los PJ preguntan, Herman tiene la respuesta perfecta:

“¿Maldito? No me parece. ¡Solo una racha de mala suerte, eso es todo! ¡Estoy seguro de que ahora todo cambiará para mejor!”

La Casa & Las Tierras

La propiedad consta de un conjunto de tres edificios, un puñado de vides marchitas y 5 acres de tierra semicultivada. Un personaje que realice una tirada **Rutinaria (+10) de Oficio (Granjero)** puede ver claramente que a lo largo de los años la tierra se ha utilizado para diversos cultivos, más recientemente, quizás en los últimos cinco años, como huerto. Los manzanos están demasiado crecidos, es difícil saber dónde termina el huerto y empieza el bosque.

El rancho en sí es de madera y está construido sobre cimientos de piedra y mortero. Faltan algunas contraventanas, aunque una de las ventanas permanece intacta. El techo hundido es de tejas de barro; en su mayoría unidas con musgo y ramas caídas, pero varias de las tejas están claramente “desaparecidas en combate”.

Esta es realmente la “oportunidad única de reparar la vivienda”. De hecho, se necesitarían 20 niveles de éxito con la habilidad **Oficio (Carpintero)** para poner la propiedad en orden. Permite a un personaje hábil 8 tiradas por día de trabajo. La dificultad es **Desafiante (-10)** si trabaja solo, Normal si tiene al menos un trabajador no calificado y **Rutinaria (+10)** si tiene al menos otro ayudante calificado. El trabajo costará unos 20 chelines en madera, alquitrán y tejas.

Dos dependencias están unidas al rancho por desvencijados marcos de parras. Las vides yacen marchitas y muertas. El primero es un estrecho almacén de madera (vacío) y un retrete (también, afortunadamente, vacío), el segundo un granero que contiene dos enormes barriles, uno vacío (falta el fondo) y el otro medio lleno de sidra. El alcohol está tan fuertemente fermentado que cuenta como “espirituoso” a los efectos de las tiradas de **Consumir alcohol**. Quedan al menos 50 jarras de sidra en el barril. El primer buche sabe horrible, pero después mejora cada vez más...

Incluso con la llave, abrir la puerta de la cabaña requiere una tirada **Fácil (+20) de Fuerza** ya que la puerta está hinchada de humedad. El interior se divide en dos amplias zonas, la primera más grande que la segunda. La puerta se abre a una amplia sala de estar, con el suelo adornado con desechos arrastrados por el viento a través de las ventanas y tablas deformadas gracias a la lluvia y las goteras del techo. El interior está vacío salvo una estufa de leña y una puerta que conduce a la habitación trasera.

La segunda habitación tiene una ventana estrecha con contraventanas y suelo de piedra. Ubicada en el suelo, cerca de la pared del fondo, hay una trampilla de aspecto muy sólido con un pesado candado y una cadena, fusionados en uno por el óxido. Ninguna llave o ganzúa abrirá el candado; la cadena debe romperse con una tirada **Desafiante (-10) de Fuerza** o golpearse con un arma contundente (con éxito automático).

La Llave Maestra

Debajo, los PJ encontrarán un área de almacenamiento húmeda de unos dos metros de altura con un piso resbaladizo y embarrado. Una vez más, esta sala está casi vacía. Cerca de la abertura hay un bulto de ropa hecha jirones y algunos restos de óseos amarillentos.

Pide una tirada **Desafiante (-10) de Sabiduría Académica (Ciencias)** o una **Muy Difícil (-30) de Sabiduría Popular (el Imperio)** para determinar que los restos no son humanos sino Skavens (el cráneo deformado está dañado por lo que no es evidente de inmediato). Una tirada **Normal (+0) de Sanar** revelará que el esqueleto tiene fácilmente cien años. En una mano hay una daga perversamente curvada que está sorprendentemente libre de óxido u otros signos de la edad; la otra mano está esposada a un trozo de cadena que también ha escapado a los estragos del tiempo y los elementos... Tanto la daga como las esposas llevan la marca de la Rata Cornuda (un triángulo invertido). La cadena conduce al centro de la habitación donde desaparece en el lodo antes de terminar en un anillo de metal: ¡otra trampa!

Esta nueva puerta está debajo de quince centímetros de barro y desechos acumulados; unos cuantos puñados revelarán una puerta de acero sólida colocada en un piso de piedra, pero se necesitarán horas de dos hombres cavando para sacar suficiente suciedad para intentar abrir la trampa.

Una tirada **Rutinaria (+10) de Sentir magia** revelará que la puerta es inusual y claramente mágica, a pesar de su apariencia mundana. Para el ojo entrenado, se puede ver una mota de viento mágico arremolinándose lentamente justo encima de la puerta. En lugar de una puerta en sí, parece ser un sello o “tapón”, ya que no parece haber ninguna manija (aparte de la cadena a la que está unida la cadena del esqueleto) o bisagra visible. Al menos no de este lado.

La presencia de un lanzador de hechizos o un objeto intrínsecamente mágico (como el Sudario de Elsbeth), o incluso el más pequeño fragmento de piedra bruja hará que la mota de magia fluya, se expanda y se contraiga. Cualquier hechizo del Saber del Caos lanzado en esta sala hará que la energía mágica desaparezca; la placa de acero luego caerá hacia el pasaje de abajo y después de lo que parece una eternidad, un “sonido metálico” distante resuena desde la oscuridad de abajo.

Un hechizo de cualquier otro Saber, o incluso Magia pueril o Menor, hará que la protección mágica disminuya en un tercio. Después de lanzar el tercer hechizo, la puerta se derrumbará. Alternativamente, los PJ pueden colocar el Sudario sobre la placa para lograr el mismo efecto. Si hacen esto, el 10% del Sudario se vaporizará como si hubiera sido utilizada para curar.

¡Detén la Peste!

¿Qué pasa si los PJ no tienen acceso a la magia? Sin un personaje con una puntuación de **Magia** de uno o más, los PJ deben confiar en el Sudario o elemento similar.

Si les falta el Sudario porque aún no la han obtenido, la puerta no cederá. Si han encontrado el Sudario pero se lo han regalado a Dema o Herman, el personaje con mayor **Inteligencia** verá una imagen brillante del Sudario sobre la puerta de acero. Cuando el Sudario se acerca a dos metros de la puerta, un viento invisible tirará de él y lo arrastrará hacia la puerta.

¿Bajamos?

O no. El pozo es insondablemente profundo. En esta etapa inicial de la carrera del personaje, no hay forma para ellos de orientarse por el descenso hasta los antiguos túneles Skavens y las reservas de piedra bruja que se encuentran debajo.

En el pasado, un grupo disidente del clan Skryre abrió un túnel en la región de Hafzig e hizo su nido aquí. Era seguro salvo por una chimenea de ceniza que terminaba en el entonces desierto Rancho LindeBosque. La apertura estaba taponada con magia y vigilada.

Después de un tiempo, una división dentro del clan renegado provocó muchas muertes y una serie de derrumbes que condenaron a los supervivientes.

En tiempos más recientes, el Clan Skryre ha regresado a la región, sabiendo por sus historias recopiladas que una facción renegada desapareció en estos lugares llevándose consigo valiosos suministros de piedra bruja. Por eso los Skavens dejaron a su portador de la enfermedad en la posada de Hafzig. Su objetivo singular era limpiar la aldea para poder buscar en paz; Que la Peste pueda llegar a Altdorf es simplemente una ventaja.

La Conexión Bretoniana

¿Y qué pasa con Beloch? Es un sirviente de la Mano Púrpura, una infame Secta del Caos dedicada a Tzeentch. Los rangos inferiores de la Mano, después de un esfuerzo considerable, se pusieron en contacto con los Skavens de Middenheim y les “prestaron” los servicios de Beloch con la esperanza de obtener algo de piedra de disformidad de los hombres rata. Los Skavens están felices de usar a Beloch mientras parecen serviles, ¡aunque no tienen intención de entregar ninguna piedra bruja!

Epílogo Dos: Altdorf Express

¿Y qué pasa con la diligencia que se dirige a Altdorf con un pasajero enfermo? Gran parte de los detalles se dejan en manos de los DJ individuales. La idea es que el intento de detener a la diligencia siga caminos hacia las propias aventuras del DJ o una de las contenidas en *Tumbas Saqueadas*.

Por ejemplo:

1. Los personajes pueden alcanzar a la diligencia en la Posada Las Tres Plumas y después de curar (o enterrar) al pasajero afligido, quedan atrapados en lo que sucede allí.
2. Se localizan los restos de la diligencia y el pasajero está muerto. La diligencia se salió de la carretera por una calavera en llamas de la aventura Las Uvas de la Ira; el conductor parece haber llegado al cercano pueblo de Grubentreich.
3. La diligencia ha sido atacada y destruida por Hombres Bestia. El conductor y los pasajeros no sobrevivieron. Cerca de allí, los personajes ven a Gustav Vonreuter, herido de muerte, y comienza la aventura de Reclamo para Carroña.
4. La diligencia llegó hasta Untergard, donde se perdió en la batalla que siguió. Los personajes se encuentran ahora al comienzo de "A través del Drakwald" y de camino a Middenheim.
5. ¡Agrega tu propia aventura personalizada!

Puntos de Experiencia

Los DJ pueden optar por otorgar 100 PE estándar por sesión (como lo hace el autor) o considerar los siguientes premios:

Usar el Sudario de Elsbeth para curar a los aldeanos	50
Tener piedad de Hans Fuchs	20
Derrotar a Beloch	25
Seguir a la diligencia infectada	10
Bonos por interpretación	5-20

Apéndice 1: La Reliquia

El sudario de la Madre Elsbeth es una pequeña sábana de algodón andrajosa y amarillenta, de aproximadamente 30 por 60 centímetros.

El poder del Sudario se invoca colocándolo en el rostro de un personaje enfermo o herido. Entonces el Sudario comienza a brillar con una luz pálida sobrenatural. En unos momentos, el sujeto estará completamente sano o curado. Al hacerlo, la luz de la tela se desvanecerá y, a medida que pase, un segmento de la tela comenzará a desenredarse, desvaneciéndose hasta convertirse en nada. Después de cada uso desaparecerá el 10% del paño. ¡Después del décimo uso, desaparecerá por completo!

Poder Opcional

A discreción del DJ, el Sudario no sólo curará a los heridos o enfermos, sino que también regenerará o restaurará miembros amputados o lisiados. Esto puede costar o no un "porcentaje" adicional de la tela.

Apéndice 2: Elenco de Personajes

Dema Konig

Raza: Humana

Profesión: Estudiante disfrazada de Sanadora y Sacerdotisa

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
31	37	26	35	46	41	36	41
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	2	3	4	0	0	1

Dema no es cruel por naturaleza y ciertamente no es malvada. Llegó a Hafzig como trabajadora itinerante, pero debido a su comportamiento bien educado fue confundida con un médico y más tarde con un sacerdote. En general, el favor le ha sonreído y ha podido utilizar su conocimiento académico para ayudar a los aldeanos. Cuando vio a los "Apestados", quedó claro que ya no podía ayudarlos más, huyó avergonzada y asustada. Pero la fortuna vuelve a sonreír: ¡tiene la oportunidad de redimirse y ayudar una vez más a la buena gente de Hafzig!

Habilidades: Sabiduría popular (el Imperio), Cotilleo, Sabiduría académica (Ciencias), Sabiduría académica (Teología), Carisma, Sanar, Percepción, Leer/Escribir, Hablar idioma (Reikspiel), Hablar idioma (Clásico)

Talentos: Lingüística, Cortés, Genio aritmético, Resistencia a enfermedades, Intelectual

Armadura: Ninguna

Armas: Arma de mano (espada), Báculo

Enseres: Libros de textos y material de escritura, vendas, monedero con 13 chelines

Hans Fuchs, El Mutante del Bosque

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
33	24	41	35	29	32	36	22
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	4	3	4	0	0	0

Hans es el retorcido resultado de la Mano del Caos. Es innegablemente malvado en todos los sentidos, pero dirá y hará cualquier cosa para preservar su existencia.

Habilidades: Criar animales, Escondarse, Supervivencia, Percepción, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Golpe conmocionador, ¡A correr!

Mutaciones: Brazos tentaculados (+10 HA para apresar)

Armadura: Chaqueta de cuero

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

Armas: Arma de mano (Porra de roble anudado)

Enseres: Pequeña colección de huesos, monedero con 6 chelines recogida del miliciano muerto

Tácticas: ¡Hans no está loco pero luchará por su lamentable existencia! Una vez que la batalla parezca inevitable, se acercará para atacar al personaje que parezca más débil, golpeando para aturdir siempre que sea posible. Si pierde al menos 9 heridas, se retirará y usará su Talento ¡A correr!

Bandidos

Raza: Humana

Profesión: Forajido

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
29	42	30	31	35	30	28	25

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (el Imperio), Esconderse, Conducir, Esquivar, Cotilleo, Percepción, Escalar, Poner trampas, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Recio, Reflejos rápidos, Errante, Certero

Armadura: Gorro de cuero y Chaqueta de cuero

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

Armas: Arma de mano (Espada), Arco

Enseres: 20 flechas

Beloch el Oso (Pronunciado Belok)

Raza: Humana

Profesión: Hechicero Adepto (ex aprendiz de hechicero, ex estudiante)

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
38	37	31	47	46	51	55	41

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	4	4	2	5	1

Beloch es un hombre de gran estatura y corpulencia. Se ríe a carcajadas, se tira de la espesa barba negra y se golpea los muslos con frecuencia (¿recuerdas a Sallah de *En busca del arca perdida?*); hasta que sus verdaderos motivos queden claros. Luego, sus cejas oscuras ensombrecen sus ojos acerados y su rostro adquiere una sombría malevolencia.

Habilidades: Sabiduría académica (Historia), Sabiduría académica (Magia) +20, Canalización, Carisma, Carisma Animal +10, Sabiduría popular (el Imperio), Cotilleo +10, Sentir magia, Percepción +10, Leer/Escribir +10, Buscar, Lengua arcana (Magia) Hablar idioma (Clásico) +10, Hablar idioma +10 (Reikspiel)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber arcano (Bestias), Sangre fría, Magia oscura, Magia menor (Armadura de Aethyric), Magia menor (Silencio), Lingüística, Meditación, Magia pueril (Arcana), Intelectual, Genio aritmético, Muy resistente

Armadura: Capa pesada

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

Armas: Arma de mano (Espada BF+3), Báculo (BF+1, Defensiva, Contundente)

Enseres: Ropas comunes, Grimorio (La bestia enroscada de Gaimler), capa pesada de plumas, bolsa (que contiene varias garras de gato y plumas de cuervo), monedero con 13 co, medallón de plata (sin retrato) valorado en 6 co, material de escritura

Tácticas: una vez en combate cuerpo a cuerpo, Beloch realizará una media acción para lanzar Garras de furia (FD: 8), ganando +1 A y +10 HA, luego realizará un ataque normal. En asaltos posteriores realizará la acción de Ataque rápido. Si la tendencia se vuelva en su contra, realizará una acción completa para lanzar la Forma del Cuervo en Vuelo (FD: 7) y luego se retirará.

Ten en cuenta que Beloch tiene 5 PL, está bastante cerca de adquirir una Locura, que en este caso probablemente sería: Persecuciones Profanas.

Skaven

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
30	25	30	30	40	25	25	15
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	9	3	3	5	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Queekish), Especialista en armas (Honda), Nadar

Talentos: Visión nocturna, Pericia subterránea

Armadura: Gorro de cuero y Chaqueta de cuero

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

Armas: Arma de mano (Espada), Honda

Enseres: Capas grises pesadas que casi ocultan sus formas andrajosas, Bolsa de dinero que contiene cada una 2d10 chelines saqueados.

Tácticas: Beloch señalará qué personaje lleva el sudario (si lo sabe) y los Skavens atacarán resueltamente a esa persona. Si su líder (el Bruto, no Beloch) cae, huirán, pero mientras él esté en pie, lucharán hasta la muerte. Una vez en la pelea, realizarán acciones de Ataque normal y Postura defensiva.

Skaven Bruto

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
50	35	45	45	55	25	40	25
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	5	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Supervivencia, Percepción +10, Escalar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Queekish), Especialista en armas (Honda), Nadar, Mando, Esquivar, Intimidar, Buscar

Talentos: Visión nocturna, Pericia subterránea, Golpe poderoso, Especialista en armas (A dos manos)

Armadura: Gorro de cuero, Camisote de Malla y Chaqueta de cuero

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada), Honda, Gran arma (Azadón)

Tácticas: El Bruto se acercará lo antes posible realizando la acción de Ataque rápido siempre que sea posible. ¡Quiere esa tela!

Hombres bestia del Campamento Bandido

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
40	25	35	45	35	25	25	25
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	6	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Rastrear, Intimidar, Supervivencia, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Lengua oscura)

Talentos: Sentidos desarrollados, Amenazador, Errante

Mutaciones: Patas animales

Armadura: Chaqueta de cuero

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

Armas: Arma de mano (Espada), Escudo, Cuernos (+2)

Habrán un Hombre Bestia superviviente por cada PJ y aliado presente. Si la batalla se vuelve difícil para los Hombres Bestia, dos más surgirán del bosque.

Tácticas: Se involucran de inmediato usando ataques normales y posturas defensivas inicialmente y luego fintan si el oponente está parando y esquivando con demasiada eficacia.

Leonardo Da Vinki (Pronunciado Vinchi) conocido como “Sabihondo”

Raza: Enano

Profesión: Ingeniero (ex menestral)

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
53	46	40	47	36	53	47	21
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	17	4	4	3	0	0	0

Sabihondo es un Enano de negocios acomodado de Tilea, que también ha trabajado como profesor en una pequeña universidad en Altdorf. Viste una túnica de terciopelo rojo brillante y pantalones con bordados dorados y posee una excelente pistola de repetición que él mismo hizo.

Habilidades: Sabiduría popular (Enanos, Tilea, el Imperio) +10, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel, Tileano), Oficio (Herrero, Carpintero, Mercader, Arcabucero), Cotilleo, Conducir, Regatear, Tasar, Percepción +10, Leer/Escribir +10, Lengua secreta (Jerga gremial), Sabiduría académica (Ingeniería, Ciencia),

Talentos: Artesanía enana, Odio visceral, Visión nocturna, Resistencia a la magia, Audaz, Robusto, Negociador, Pistolero experto, Especialista en armas (Pólvora, Ingeniería)

Armadura: Gorro de cuero y Chaqueta de cuero

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

Armas: Pistola de repetición (Daño +4, ver página 108 de *WJdR*), Arma de mano (Martillo de guerra)

Tácticas: Se involucran de inmediato usando ataques normales y posturas defensivas inicialmente y luego fintan si el oponente está parando y esquivando con demasiada eficacia.

Documento: Nota de Emil Tolzen

Esta es la mano de Emil Tolzen.

He pecado pero muchas veces, se dice, el fin justifica los medios.

No sé por qué los dioses han elegido a un humilde iniciado como yo para que soporte esta carga, pero lo sé, lo acepto.

Ví el cometa y Sigmar vino a mis sueños con imágenes de un terrible cáncer creciendo en Hafzíg. Una peste repugnante que, si no se controla, llegaría al mismísimo Emperador.

Mis palabras no fueron captadas por Hambríl y sus compañeros; me llamó "borracho" y "tonto" y no puedo negar que ha tenido razón años atrás, pero no hoy. Por hoy he hecho lo que hacía falta, me han robado de mí pedido.

Liberé la reliquia; esa porción del sudario de la Madre Elsbeth otorgada a nuestra Orden.

Tiene un poder curativo como alguna vez lo tuvo ella. Cuando se pierda, estará de camino a Hafzíg con el mensajero más rápido que pueda permitirme. Hambríl y los demás sospecharán de mí pero sólo encontrarán a un tonto y su bebida.

El tonto que enviará el código de esta maravilla Enana por medio de un mensajero distinto, por temor a que este paño de pureza, encuentre su camino a las manos del mal.

Así que, a la Sanadora de Hafzíg, sé una mujer sabia, una erudita o una gentil Sacerdotisa, toma el sudario y mantenlo a salvo, mantenlo cerca.

Sigmar ha hablado; Tras la Tormenta, el aliento del Caos llegará a Hafzíg. Y con su llegada, todo lo demás pasará.

Emil