

WARHAMMER
WARHAMMER

EL JUEGO DE ROL



LIBER CARNAGIA

EL LIBRO DE LA SANGRE: LLUVÍA CARMESÍ

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL SIN ÁNIMO DE LUCRO:

A. D. R. M.

Nota: Esta traducción es solo la aventura Lluvia Carmesí que aparece en el libro Liber Carnagia: el libro de la sangre. No es el libro completo. La numeración de las páginas corresponde con las originales del libro.



LIBER CARNAGIA

EL LIBRO DE LA SANGRE: LLUVIA CARMESÍ

ÍNDICE DE CONTENIDOS

¡EL JUICIO DE KHORNE ESTÁ SOBRE TI!	25	SALVADOS	38
LLUVIA CARMESÍ, EL ARMA	25	CAPÍTULO 2: AMANECER CARMESÍ	38
DESTRUYENDO LA LANZA	26	A LA FRÍA LUZ DEL DÍA	38
EL MEDIDOR DE SANGRE	26	EN LAS CALLES	38
ACTIVADORES UNIVERSALES DEL MEDIDOR DE SANGRE	27	EL AYUNTAMIENTO	39
EFFECTOS DEL MEDIDOR DE SANGRE	27	LOS PJ HABLAN	40
DIRIGIENDO LA AVENTURA	28	DE VUELTA AL TRABAJO	40
RECORRIDO	28	EL ESTADO MAYOR	41
NEUES EMSKRANK	29	HABLANDO CON ZIEGE	41
EL CASCO ANTIGUO	29	HABLANDO CON FELIX LOWE	41
EL AUTÉNTICO ARENQUE AHUMADO	30	HABLANDO CON ZARA BOK	41
EL TEMPLO VIEJO	30	HABLANDO CON MANN HIRSCH	42
EL HOHEBREUKE	30	HACIENDO PLANES	42
LA CIUDAD NUEVA	30	CAPÍTULO 3: VENGANZA	42
NARIZ DE SIGMAR	30	EL GUSANO GIRA	42
MUELLES IMPERIALES	30	EN MARCHA	42
MAGNUSSTRASSE	30	BATALLA CAMPAL	44
THEODORIC GAUSSER PLATZ	30	DAR EL GOLPE DE GRACIA	44
EL TEMPLO DE MANANN	31	DREIZACK	44
EL SALMÓN SALTARÍN	31	LA TENSION AUMENTA	45
SALÓN DE LA LIGA	31	EPISODIO: LA BATALLA DE DREIZACK	45
GROSSE NORDLANDER STADT	31	ACTO 1: ¡ADELANTE!	45
KARL FRANZ STADT	31	ACTO 2: ¿LA BATALLA FINAL?	45
GELD PROSPEKT	31	ACTO 3: APARECE UN NUEVO DESAFÍO	47
LEOPOLDSCHLOSS	31	LA BATALLA DE VOLUNTADES	47
INVOLUCRANDO A LOS PJ	31	PERDIENDO LA BATALLA	48
AMIGOS Y ENEMIGOS	33	GANANDO LA BATALLA	48
INCURSORES: LOS SKAELING	33	ÚLTIMAS PUYAS	48
CIUDADANOS DE NEUES EMSKRANK	33	RECOMPENSAS Y EXPERIENCIA	48
LA COMPAÑÍA GREVENFELD “LOS OSOS DE ZIEGE”	34		
1º DE ARCABUCCEROS DE NORDLAND “LEONES DE LEOPOLDO”	35		
CAPÍTULO 1: UN COMIENZO SANGRIENTO	35		
EL ASALTO	35		
DIRIGIENDO LA BATALLA	36		



LLUVIA CARMESÍ

¡EL JUICIO DE KHORNE ESTÁ SOBRE TI!

Esta es una aventura para PJ en su segunda o tercera carrera. **No sigas leyendo si crees que jugarás este escenario.** La historia se centra en los personajes tras una incursión de incursores en el puerto de Neues Emskrank. La incursión es repelida y los incursores son perseguidos por la costa de Nordland. La aventura examina la naturaleza sanguinaria del Viejo Mundo y se pregunta hasta qué punto están dispuestos a parecerse a sus enemigos los PJ para derrotarlos.

La aventura se centra en la incursión de incursores en Neues Emskrank y en la participación de los PJ inmediatamente después. Depende de los jugadores cómo se involucran sus personajes en la persecución de los incursores y cómo tratan a sus enemigos. Se les presentan una serie de pruebas para determinar su predisposición a la filosofía de Khorne. Si un personaje se comporta de forma constantemente sanguinaria o beligerante, puede convertirse en el objeto de la atención del dios del Caos. De hecho, un PJ puede ser elegido por un demonio de Khorne para empuñar el arma del Caos, Lluvia Carmesí.

LLUVIA CARMESÍ, EL ARMA

“Lluvia Carmesí”, el nombre de la antigua lanza que desempeña un papel central en esta aventura, es la traducción de una antigua frase nórdica que describe el derramamiento de sangre en medio de batallas desesperadas. Hace mucho tiempo, en una lucha entre demonios rivales, un demonio de Khorne llamado S’iba’aht fue aprisionado dentro de una lanza. El espíritu sanguinario del demonio sobrevivió dentro del arma y le otorgó poderes prodigiosos en la batalla. S’iba’aht aún conserva algo de consciencia e influencia sobre las mentes de los mortales. Busca manipular a alguien para que empuñe la lanza y así beber la sangre de aquellos a quienes mata.

Sin embargo, si S’iba’aht no recibe alimento, la lanza comienza a perder poder. Si se le priva de sangre durante el tiempo suficiente, el demonio cae en un letargo, que puede durar siglos. La lanza ha permanecido en ese letargo durante bastante tiempo.

La lanza no es gran cosa, al menos para los ojos mortales. Hecha de madera oscura y pesada, es muy vieja y está cubierta de innumerables marcas de combate. Pero la punta de la lanza, una ancha cuña de un extraño metal oscuro, sigue tan afilada como siempre. Envuelta alrededor de la

empuñadura, la criatura. Las antiguas y apenas legibles runas nórdicas talladas en su mango identifican el arma como “Lluvia Carmesí”.

Hay muchas historias de poderosas lanzas empuñadas por valientes héroes que aparecen en numerosos mitos y leyendas, e incluso en historias más recientes, a lo largo de las costas del Mar de las Garras. Los grandes héroes de Myrmidia, las leyendas de la Lanza de Marius, las historias de Valkia la Sangrienta y su gran lanza, Slaupnir, y los relatos de un misterioso héroe taalita, Manfred el Verde: un erudito podría confundir a Lluvia Carmesí con cualquiera de ellos.

Justo antes del comienzo de esta aventura, Lluvia Carmesí residía en la muralla del antiguo templo de Manann en el antiguo Emskrank, un pueblo pesquero de la provincia imperial de Nordland. Se exhibía como “La Lanza de Marius”, pero los sacerdotes mananitas de Marienburgo habían refutado esta afirmación hacía tiempo.

Habría permanecido latente en esa muralla si dos iniciados mananitas no se hubieran enfrentado por las intenciones de una tabernera local. En un repentino e inusual arrebato de ira, un iniciado descolgó la lanza y mató a su colega. Al hacerlo, la lanza pareció brillar roja con una luz sangrienta sobrenatural. Fue sometido rápidamente y la lanza se escapó de su tensa mano.

La noticia del extraño poder que parecía emanar de la lanza pronto se extendió por varias órdenes religiosas del Imperio, lo que llevó a algunos cultos a enviar investigadores para inspeccionar el objeto por sí mismos. La lanza fue trasladada a una bóveda bajo el nuevo templo de Manann en Neues Emskrank por seguridad.

Poco a poco despertando de su largo letargo, S'iba'aht ansiaba más sangre, desesperado por liberarse de su prisión y ser empuñado de nuevo por un gran guerrero. Llamaba a través del Mar de las Garras a cualquier seguidor de Khorne que pudiera oírlo. Fue Tuula PeloSangriento, esposa del señor de la guerra skaeling Olaf Perro de Guerra, quien escuchó la llamada. Se lo contó a su marido, y él inmediatamente comenzó los preparativos para la invasión de Neues Emskrank, sabiendo que era la voluntad de Khorne.

CONOCE A TUS JUGADORES

A lo largo de esta aventura, existe la posibilidad muy real de que uno (o más) de los PJ caigan ante el Caos y se conviertan en PNJ (ver “Batalla de Voluntades”, página 25) bajo tu control. Si bien esto puede ser un giro inesperado y proporcionar un villano recurrente memorable, así como una buena transición a futuras aventuras, algunos jugadores no apreciarán la pérdida de su personaje de esta manera, especialmente si esta aventura se incorpora a una campaña en curso. Como siempre, es mejor conocer a tus jugadores y saber qué quieren y esperan de ti como DJ.

Si la posibilidad de perder un PJ ante el Caos no convence a tu grupo de juego, simplemente reemplaza la “Batalla de Voluntades” con una buena dosis de estrés y/o fatiga (o corrupción, si usas las reglas de corrupción presentadas en Vientos de Magia).

DESTRUYENDO LA LANZA

La voluntad demoníaca de S'iba'aht protege la lanza de cualquier intención dañina. Solo una vez que S'iba'aht es dominado en una batalla de voluntades, la lanza puede ser destruida por su portador. En ese momento, puede simplemente romperla sobre su rodilla o usar cualquier otro método apropiado, y esto tendrá éxito automáticamente. Si S'iba'aht permanece sin dominar, la lanza está a salvo de cualquier daño que el mundo mortal pueda infligirle. Ver página 25 para una descripción de la batalla de voluntades.

EL MEDIDOR DE SANGRE

El Medidor de Sangre se incluye en una hoja aparte. A lo largo de la aventura, el DJ debe controlar cuidadosamente la posición de cada PJ en el medidor, usando una ficha única para cada PJ. Estos niveles subirán (y bajarán) según las acciones del personaje y el grado de su comportamiento sanguinario. El Medidor refleja la proximidad de S'iba'aht, el demonio de Khorne, y cómo puede afectar las mentes de los mortales que ceden al derramamiento de sangre y la destrucción. Al final de la aventura, S'iba'aht podría elegir a un PJ para empuñar Lluvia Carmesí. Este evento podría cambiar drásticamente el curso de la vida del personaje, posiblemente transfiriendo su rol al DJ como un poderoso PNJ o antagonista.

El DJ debe elegir el grado de secreto que mantiene este medidor. Jugar con el medidor revelado probablemente permitirá a los jugadores deducir rápidamente su propósito y modificar su comportamiento en consecuencia. Jugar con el medidor en secreto dará a los jugadores muy poca advertencia de que sus personajes están en peligro, y hará que cualquier giro hacia el Caos sea impactante y repentino. Quizás la mejor manera de proceder sea mantener el medidor oculto durante la primera parte de la aventura y revelarlo después de que el primer PJ alcance la casilla 10.





Algo que el DJ debe tener en cuenta respecto a la actitud de Khorne hacia los PJ y sus posiciones en el contador: a Khorne le importan las acciones y los resultados. No le importan las buenas intenciones ni las ilusiones. Si un PJ hace todo lo posible por evitar un derramamiento de sangre, por ejemplo, y aun así se ve obligado a matar a muchas víctimas por ello, Khorne estará tan complacido como si ese personaje hubiera partido desde el principio con la intención de matarlas. ¡Todo es sangre para el Dios de la Sangre!

Cada PJ tiene su propia ficha en el contador, que se mueve independientemente de las demás, asegurando que cada individuo asuma las consecuencias de sus actos. Sin embargo, a veces la responsabilidad se divide entre varios personajes o entre todo el grupo. A veces, el DJ moverá la ficha de cada personaje, a veces no moverá ninguna o señalará al individuo más responsable. Como siempre, este movimiento queda a discreción del DJ, quien debe hacer todo lo posible por reflejar la relativa sed de sangre de cada PJ.

El símbolo de Khorne se usa para indicar eventos que pueden hacer avanzar la ficha del Medidor de Sangre de un personaje.

El símbolo de la Paloma se usa para indicar eventos que pueden hacer retroceder la ficha del Medidor de Sangre de un personaje.

ACTIVADORES UNIVERSALES DEL MEDIDOR DE SANGRE

A lo largo de la aventura, los PJ realizarán acciones que activarán el movimiento a lo largo del Medidor de Sangre. Algunos de estos activadores se indican en eventos y encuentros específicos a lo largo de la aventura; sin embargo, a continuación se puede encontrar una lista universal de activadores. Estos activadores son acumulativos dentro de un encuentro específico. Por ejemplo, un PJ que incita una pelea, mata a dos personas y resulta tenso en el proceso, avanzaría 4 casillas a lo largo del Medidor de Sangre. Por supuesto, todo movimiento queda a discreción del DJ.

✓ El PJ mata a alguien:

Todo aquel que el PJ mata avanza su ficha, independientemente de si la víctima es un Sacerdote de Sigmar o un jefe incursor. Todo es sangre para el Dios de la Sangre.

- ✓ El PJ se vuelve tenso:
- ✓ El PJ instiga cualquier combate sangriento:
- ✓ El PJ incita a otros a la violencia sangrienta:
- ✓ El PJ es fundamental para resolver pacíficamente una situación de violencia potencial:
- ✓ El PJ muestra misericordia o pacifismo:

En general, si a Khorne le agrada, la ficha avanza una o más casillas. Si le desagrada, puede retroceder una casilla.

EFFECTOS DEL MEDIDOR DE SANGRE

A medida que los personajes avanzan en el Medidor de Sangre, sienten la influencia de S'iba'aht (y Khorne) cada vez con mayor intensidad. Se vuelve más difícil mantener la calma y la compostura, y el personaje se vuelve cada vez más propenso a ataques de ira (precisamente el cambio de personaje observado en Willi Ziege a lo largo de la aventura). Un personaje también puede comenzar a experimentar visiones de violencia y sangre, especialmente si el PJ es un hechicero, un sacerdote o cualquier otra persona sensible a los Vientos de la Magia. Los PJ que interpreten bien este cambio deberían ser recompensados con puntos de fortuna para la reserva de fortuna del grupo.

CASILLA DE EVENTO 10

Cuando la ficha de seguimiento de un personaje está en o por encima del espacio de evento en el décimo espacio del medidor, comienza a sufrir un aumento notable de ira. Pierde 1 ficha de Conservador de su medidor de postura y gana 1 ficha de Temerario. Este cambio permanece vigente hasta que el PJ retroceda por debajo del décimo espacio del Medidor de Sangre o hasta que la aventura termine y la influencia maligna de S'iba'aht sea eliminada. Cuando el primer PJ llega a esta casilla de evento y sufre este efecto, probablemente sea un buen momento para revelar el Medidor de Sangre al grupo.

CASILLA DE EVENTO 15

Los personajes que se encuentren en o por encima de la casilla de evento en la casilla 15 del Medidor de Sangre pierden una ficha Conservadora adicional de su medidor de postura y ganan una ficha Temeraria adicional. Si un personaje no tiene más fichas Conservadoras que perder, gana una ficha Temeraria. Como antes, estos efectos duran hasta que la ficha del PJ cae por debajo de la casilla 15 o se elimina la influencia de S'iba'aht.

Si usas las reglas de Corrupción de Vientos de Magia o la Guía del Director de Juego, llegar a esta casilla del Medidor de Sangre por primera vez podría considerarse una fuente menor de corrupción.

CASILLA DE EVENTO 20

Un personaje cuya ficha haya llegado a la última casilla de evento del Medidor de Sangre queda completamente bajo el control de S'iba'aht. Cuando se le presente la oportunidad de apoderarse de la lanza, Lluvia Carmesí, dicho personaje lo hará sin dudarle ni frenarse. Esto dará comienzo a la Batalla de Voluntades, como se describe en la página 25.

Un personaje cuya ficha llegue a la última casilla de evento queda "bloqueado" y su ficha ya no se moverá en ningún sentido. Su única esperanza para librarse de la influencia del demonio es destruirlo.

DIRIGIENDO LA AVENTURA

El escenario que se presenta aquí es de gran envergadura. No se centra tanto en los detalles como en una amplia gama de acción, con dos ejércitos enfrentándose. Los eventos aquí representados trascienden a los propios PJ. Sin embargo, hay muchas oportunidades para que los PJ destaquen y demuestren al mundo lo que pueden hacer. No es improbable que, al final de la aventura, uno de los PJ se encuentre al frente de todo un ejército, empuñando un artefacto legendario. Sin embargo, esto podría no ser beneficioso para él.

La forma en que actúen los PJ a medida que se desarrolla la aventura tendrá importantes consecuencias durante el desenlace. Si se han comportado con sed de sangre, podrían ser elegidos campeones de Khorne o podría resultarles más difícil derrotar a las fuerzas del Dios de la Sangre. Es muy importante que el DJ controle su comportamiento en el Medidor de Sangre. Esto garantizará que cualquier maldito PJ mereciera (al menos hasta cierto punto) su destino.

RECORRIDO

El escenario ofrece suficiente flexibilidad para que los PJ sigan su propio camino, pero en términos generales, es probable que ocurra lo siguiente: la aventura comienza en la ciudad de Neues Emskrank, que es atacada por incursores y los PJ se ven obligados a defenderla. Los incursores son repelidos, pero los habitantes pagan un alto precio, ya que los PJ descubren que el líder de los incursores encontró una lanza mágica antes de ser derrotado.

Los PJ se unen al capitán mercenario Willi Ziege mientras reúne una fuerza para perseguir y castigar a los Skaeling. Los PJ pueden notar que el antes razonable Ziege está cada vez más impulsado por pensamientos de venganza sangrienta. Los PJ lideran su propio séquito como exploradores del ejército de Ziege.

Se enfrentan a numerosos desafíos en su ruta y se topan con incursores que intentan frenar su avance. Finalmente, las fuerzas de Ziege convergen en una torre en ruinas para la batalla final. Los PJ deben usar sus habilidades diplomáticas para mantener unido al estado mayor de Ziege en vísperas de la batalla.

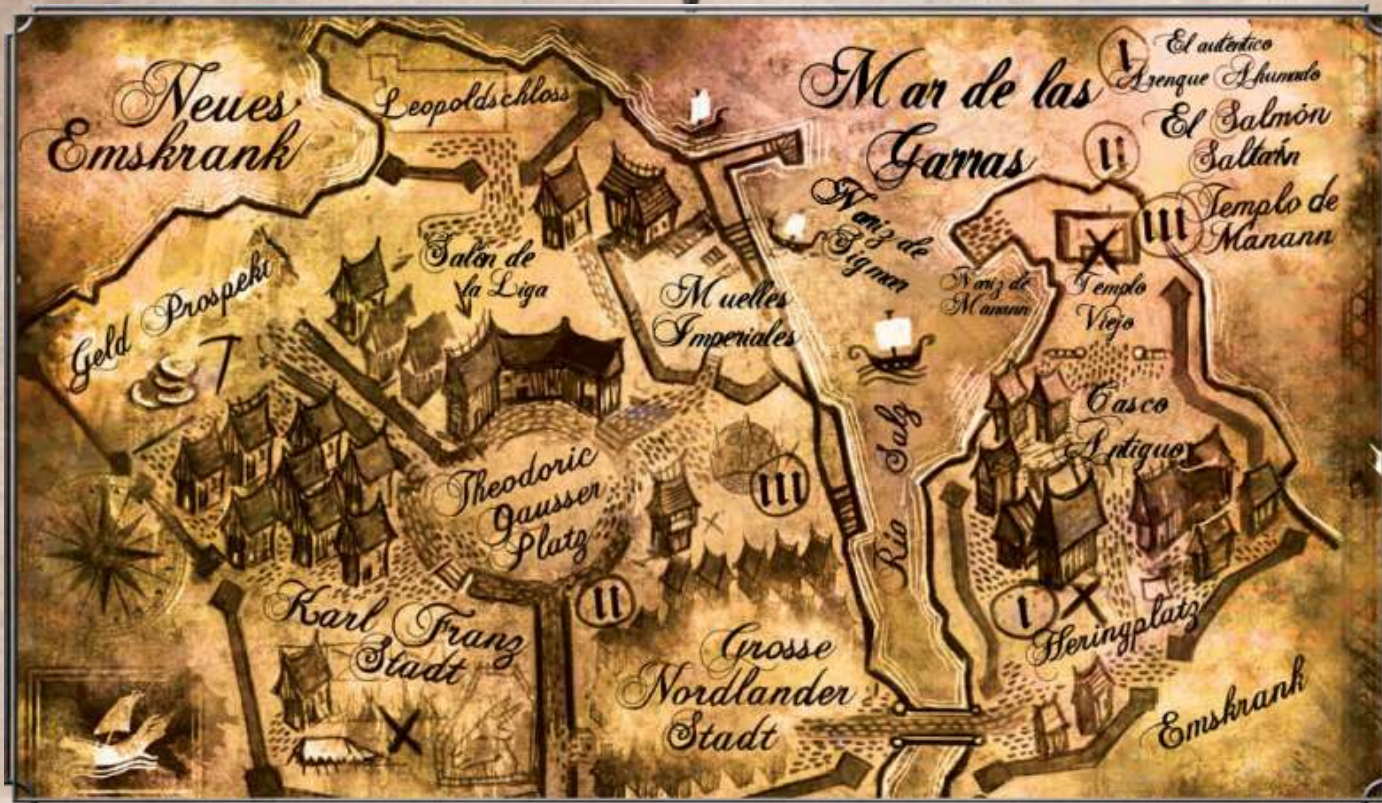
Neues Emskrank

¡Las calles están pavimentadas!

En Neues Emskrank, la oportunidad espera al trabajador diligente. Este puerto noroeste de rápido crecimiento, a orillas del Mar de las Garras, ofrece una gran variedad de empleos para el trabajador honesto. Con su dinámica economía, sus prósperos muelles y sus bajos impuestos, Neues Emskrank es el destino perfecto para los ciudadanos leales que buscan un nuevo comienzo y una vida mejor.

Encuentra trabajo, o incluso tu fortuna, en Neues Emskrank.

Vive el sueño de Neues Emskrank!



El jefe incursor podría morir durante la batalla, lo que dejaría la lanza mágica sin reclamar. Dependiendo de su comportamiento durante la aventura, uno de los PJ podría verse obligado a reclamar el artefacto. Si lo hace, deberá librar una batalla de voluntades con un poderoso demonio del Caos si quiere conservar su libre albedrío. Esta aventura podría terminar con un nuevo y poderoso campeón del caos emergiendo en Nordland: ¡un antiguo PJ!

NEUES EMSKRANK

Neues Emskrank es un puerto imperial en el Mar de las Garras. Oficialmente está bajo la jurisdicción del Conde Elector de Nordland, Theodoric Gausser, pero en realidad el poder supremo de la ciudad reside en la Liga de Neues Emskrank. Los registros indican que la Liga de Neues Emskrank se fundó a mediados del siglo veinticinco. El gran plan tras Neues Emskrank era crear un puerto urbano que algún día pudiera rivalizar con el poder y la influencia de Marienburg.

La inversión en el proyecto fluyó principalmente desde su impresionante cámara de Grafts, que incluía a muchos hombres ricos y poderosos. Se construyó un impresionante muelle artificial en la orilla opuesta del río Salz, frente al antiguo pueblo pesquero de Emskrank, y pronto se construyeron almacenes, oficinas y viviendas en hileras modernas y ordenadas, siguiendo estrictas normas de construcción. Una gran muralla protegía el lugar de los ataques terrestres, y un imponente castillo disuadía los asaltos marítimos.

En comparación con Marienburg, la gran desventaja del puerto era que las mercancías debían transportarse por tierra para llegar más allá de Nordland. Las mercancías se descargaban en el puerto para ser transportadas en caravana a todo el Imperio o se cargaban en barcos más pequeños y se

transportaban río arriba por el Salz hasta la capital provincial de Salzenmund. Ambas opciones resultaron menos eficientes que desembarcar las mercancías en Marienburg, que domina toda la cuenca del Reik.

Aunque Neues Emskrank es una auténtica ciudad trabajadora con una población decente, transmite un aire de vacío; después de todo, fue construida originalmente para proyectos mucho más ambiciosos, con la idea de una expansión mucho más rápida. A pesar de su población y comercio, es inevitable la sensación de que la ciudad está a punto de convertirse en un pueblo fantasma azotado por el viento.

EL CASCO ANTIGUO

El Emskrank original es un pequeño pueblo pesquero encaramado en lo alto de unos acantilados con vistas al mar. Disfrutaba de una cala resguardada, protegida de las inclemencias del Mar de las Garras por un cabo que los lugareños llamaban la Nariz de Manann. Los edificios son bajos de piedra que se funden con la cima del acantilado. Donde los acantilados no ofrecían protección natural contra los ataques, los lugareños construían escarpes rocosos como defensa por todos lados. Las calles son estrechas y empinadas, un marcado contraste con las calles anchas y planas de Neues Emskrank.

Desde la construcción de Neues Emskrank, el casco antiguo ha sufrido la competencia. Las antiguas familias de pescadores se mantienen obstinadamente en su lado del río, negándose a cruzar al nuevo pueblo. Muchos se niegan a tener nada que ver con el nuevo pueblo, y como resultado, la comunidad se ha vuelto muy unida. En un esfuerzo por animar a los aldeanos a unirse al proyecto de Neues Emskrank, hace unos diez años el Conde Elector prohibió vivir en el casco antiguo. Esta medida no se ha aplicado con entusiasmo. Sin embargo, técnicamente, toda la comunidad es ilegal.

Maldito sea el día que oí hablar de Neues Emskrank. Ven a Neues Emskrank, decían, abundan las oportunidades, las riquezas esperan ser descubiertas. El nuevo Marienburg, decían.

Habría sido una forma un poco más lenta de perder mi fortuna si simplemente hubiera arrojado mi oro al río Salz a carretillazos.

Culpo a esos marienburgueses. No creerás que esos avariciosos conspiradores van a dejar que algo así triunfe, ¿verdad? Han estado saboteando todo desde el principio.

Henrik von Fauschlag, comerciante de vino arruinado

EL AUTÉNTICO ARENQUE AHUMADO

El casco antiguo se centraba en Heringplatz, una pequeña plaza que albergaba la lonja de pescado y los mercados que vendían productos traídos río abajo desde Salzenmund. El Auténtico Arenque Ahumado era la única posada del casco antiguo que atendía a los escasos viajeros que llegaban. Hoy en día, es un lugar frecuentado por lugareños viejos y pescadores empedernidos, y casi no hay comercio. Si los PJ deciden quedarse aquí, los lugareños se preguntarán por qué y los mirarán con recelo.

EL TEMPLO VIEJO

El antiguo Templo de Manann también sufrió la creación del Nuevo Emskrank. Se construyó un majestuoso templo nuevo en la nueva ciudad, por lo que el antiguo, una antigua estructura de piedra justo al borde del acantilado, con espectaculares vistas al mar, quedó prácticamente olvidado. Aparte de ser limpiado por los iniciados cada pocos meses, rara vez se usa. Los lugareños aún depositan ofrendas contra la pared o las arrojan por el acantilado, pero las puertas del templo permanecen cerradas. Nadie ha vuelto al templo desde el asesinato que reavivó a S'iba'aht.

EL HOHEBREUKE

El Hohebreuke es un precario puente de cuerda, que se balancea sobre el río. Lo suficientemente ancho como para un carro lo atravesase, siendo el único enlace entre el Casco Antiguo y la Ciudad Nueva. Romper una de las dos cuerdas que sujetan el puente de un solo golpe con un arma blanca sería una **tirada Desalentadora (4d) de Habilidad de Armas** o una tarea comparablemente difícil.

LA CIUDAD NUEVA

Es difícil saber si la ciudad de Neues Emskrank es una gran hazaña o una locura aún mayor. Ciertamente, no parece ir bien. Las viviendas están medio vacías, las calles inusualmente tranquilas para una ciudad imperial. No hay vida callejera próspera ni energía en el lugar.

El trazado de toda la ciudad fue planeado desde el principio, lo que le confiere una estructura muy ordenada y regular que resulta antinatural y desagradable para cualquiera acostumbrado a las calles destartadas de las ciudades del Imperio. La ciudad está construida en un terreno bajo expuesto al mar, azotada constantemente por el viento y propensa a inundaciones con las mareas altas. Además, está extrañamente desprovista de actividad humana.

No estoy de acuerdo con quienes dicen que el lugar es un fracaso. Basta con mirar a tu alrededor para ver cuánto queda por hacer, cuánto se podría lograr.

Miren cuánto espacio hay aquí. Miren cuánto margen de expansión. Eso es lo mejor de que Neues Emskrank no haya cumplido las expectativas todavía; ¡hay aún más potencial para que cumpla las expectativas en el futuro!

Dieter Kaufmann, optimista comerciante de madera

Por otro lado, las ordenadas hileras de almacenes y casas se ven bastante bonitas y ordenadas desde la distancia. El muelle artificial es una auténtica proeza de ingeniería.

NARIZ DE SIGMAR

Imitando el efecto protector de la Nariz de Manann en el lado opuesto de la desembocadura del río, este dique artificial calma las aguas del Mar de las Garras, principalmente. De hecho, cuando las aguas suben, la estructura causa más daño que beneficio, provocando fuertes corrientes de aguas revueltas y remolinos. Los barcos que entran al puerto hacen bien en dar un rodeo sorprendentemente amplio al muro.

MUELLES IMPERIALES

Filas de almacenes bordean el muelle como cuarteles militares. Cargar y descargar mercancías aquí siempre es impresionantemente rápido y eficiente. Las prácticas dudosas e insidiosas de las cuadrillas portuarias del Viejo Mundo no se han arraigado aquí, y los estibadores son entusiastas y trabajadores. En lugar de un cambio refrescante, muchos capitanes que atracan aquí dicen encontrar la experiencia un poco inquietante. ¡Ni siquiera tienen que sobornar a nadie!

La zona de los muelles incluye la casa del Gremio de Estibadores, Trabajadores Fluviales y Marineros, que es esencialmente una taberna con una oficina en la planta superior. Siguiendo el diseño local, la casa del gremio es casi indistinguible de los almacenes a ambos lados.

MAGNUSSTRASSE

Flanqueada por los imponentes edificios de las (excesivamente) ambiciosas casas comerciales y las viviendas privadas de los (antaño) ricos comerciantes, esta amplia vía sería aún más impresionante si este tipo de edificios se extendiera hacia un rico paisaje urbano. Sin embargo, al oeste no hay ningún edificio tras la primera fila de imponentes estructuras, y al este hay poco más allá de las filas semivacías de la Grosse Nordlander Stadt.

THEODORIC GAUSSER PLATZ

Esta enorme plaza está pavimentada con losas con estampados coloridos. Un alto mástil blanco en el centro de la plaza ondea la bandera Nordlandesa y el estandarte de la Liga Neues Emskrank (un barco blanco sobre campo azul). Alrededor de la plaza se encuentran los edificios cívicos más importantes de la ciudad. Entre estos edificios se encuentran las oficinas de la Liga Neues Emskrank (Salón de la Liga) y los templos de Sigmar, Handrich y Manann.



GROSSE NORDLANDER STADT

Grosse Nordlander Stadt está formada por hileras de regimientos idénticos de pequeñas casas familiares, construidas para albergar a las masas de trabajadores que se suponía que acudirían en masa a la ciudad. Aquí se respira poco ambiente de vida urbana. Las características habituales de una calle imperial, desde los sinuosos pasajes y rincones oscuros hasta los muros curvos y las estructuras desvencijadas, han sido reemplazadas por ángulos rectos y espacios abiertos. Este no es el tipo de lugar donde la mayoría de los ciudadanos imperiales se sentirían como en casa.

KARL FRANZ STADT

Karl Franz Stadt sería similar a Grosse Nordlander Stadt si se hubiera completado. Las hileras de casas están todas marcadas y se han excavado algunos cimientos ocasionales, pero pocas construcciones reales se iniciaron. Parte del área se utiliza actualmente para alojar a los mercenarios de la Compañía Grevenfeld. Tras muchos años de campaña con los ejércitos imperiales en Kislev y las Montañas del Fin del Mundo, los “Osos” se lo toman con calma y ganan, según ellos, dinero fácil sentados sobre sus traseros vigilando una ciudad que no interesa a ningún enemigo. Puede que haga frío, pero Neues Emskrank es un lugar práctico para recuperarse y cobrar antes de regresar a Kislev.

GELD PROSPEKT

Geld Prospekt fue diseñada para ofrecer a los ricos comerciantes magníficas vistas al mar y un espacio habitable lejos de las masas trabajadoras, pero solo se construyeron unas pocas mansiones. A diferencia de los demás edificios de la ciudad, cada mansión es única. Desafortunadamente, sus diversos estilos son tan ostentosos y de tan mal gusto que esta parte de la ciudad resulta la más extraña de todas.

LEOPOLDSCHLOSS

Leopoldschloss es la principal defensa de la ciudad. Es una fortaleza de cuatro plantas con una muralla perimetral adicional. Sin embargo, parece haber sido diseñada para impresionar desde la ciudad. Las consideraciones prácticas de defenderse de un asalto desde el mar parecen haber sido una prioridad menor para el arquitecto. Actualmente alberga la Compañía Neues Emskrank del 1º de Arcabuceros de Nordland, conocida como los Leones de Leopoldo, encargada de la defensa de la ciudad. El destino no es popular en el ejército de Nordland, ya que se considera frío y aburrido.

INVOLUCRANDO A LOS PJ

Aunque la acción se desarrolla en Neues Emskrank y sus alrededores en Nordland, con algunos ajustes, la aventura podría ambientarse en casi cualquier puerto marítimo de tamaño mediano del Viejo Mundo. Atraer a los PJ a Neues Emskrank no debería ser muy difícil. Se pueden contratar mercenarios para unirse a la Compañía Grevenfeld. Actualmente descansan en Neues Emskrank, pero pronto regresarán a Kislev. Siempre están contratando. Los soldados imperiales pueden ser asignados a los Arcabuceros de Nordland; un destino en Neues Emskrank siempre es impopular.

El camino de Salzenmund a Neues Emskrank es famoso por ser peligroso y propenso a bandidos y espíritus del bosque. Los PJ podrían ser contratados como guardias en una caravana mercante hacia la ciudad, o simplemente como guardaespaldas de viajeros que se dirigen allí por negocios, o interesados en explorar Neues Emskrank para hacerse una idea de su viabilidad y futuro. A pesar de su reputación de fracaso y de ser un pozo sin

EL TEMPLO DE MANANN

El Templo de Manann es el edificio más alto de la ciudad; sus tres altas agujas apuntan al cielo como las grandes puntas del tridente de Manann. A pesar de su arquitectura moderna y su impresionante altura, podría decirse que el edificio resulta algo impersonal y poco inspirador. Al comienzo de la aventura, Lluvia Carmesí yace en el relicario bajo el templo, que pronto será liberado por Olaf Perro de Guerra.

El sacerdote del templo, Gilles Kiemen, no durará mucho en el mundo. Se opone valientemente a los incursores durante el asalto, pero es rápidamente asesinado por ellos.

EL SALMÓN SALTARÍN

La única posada de Neues Emskrank, es moderna y está construida con ese propósito, como todo lo demás en la ciudad. Está gestionada en nombre de la Liga de Neues Emskrank por la recatada Jenni Wirtin y consigue no tener el ambiente hogareño de la mayoría de las posadas del Viejo Mundo. Las habitaciones están todas demasiado limpias y ordenadas, y los precios se mantienen bajos para animar a los comerciantes a visitarla; aun así, la posada siempre está al menos medio vacía.

SALÓN DE LA LIGA

El Salón de la Liga es el edificio más imponente y, con diferencia, el más ostentoso de la ciudad. Sus imponentes columnas de mármol blanco importado sostienen un tejado de estilo clásico decorado con esculturas que representan la industria y el comercio a lo largo de los siglos. Manann y Handrich son las deidades más prominentes representadas, mientras que Sigmar y Ulric desempeñan papeles notablemente menores.



fondo, un hombre de negocios prudente puede encontrar dinero y cerrar tratos en la ciudad.

Los barcos mercantes que surcan el Mar de las Garras a menudo necesitan más mano de obra en cubierta o infantería de marina para protegerlos. El mar es conocido por sus piratas e incursores, así como por sus monstruos marinos. Un grupo podría ser fácilmente contratado para defender un navío así.

No es raro en las ciudades imperiales (e incluso en Marienburg) ver carteles anunciando puestos en Neues Emskrank (ver la página 28). La mayoría de la gente los toma como una broma; se ha corrido la voz de que el lugar no es tan próspero como se pinta. Pero, sin duda, estos carteles inspiran a algunos trabajadores esperanzados a viajar allí en busca de una nueva vida.

Finalmente, existen muchas historias sobre lanzas mágicas y poderosas en todo el Viejo Mundo, y varias de ellas han resurgido en relación con Neues Emskrank. Debido al papel de una de estas lanzas en esta aventura, podría ser un buen gancho que los PJ viajen a Neues Emskrank en busca de una lanza (¡cualquiera!), creyendo que Lluvia Carmesí es la que buscan. Algunos ejemplos podrían incluir la Lanza de Marius, héroe de Marienburg, o la Lanza de Myrmidia, la diosa de la guerra.

A continuación se presentan algunos ganchos específicos para rasgos de grupo o aventuras previas.

AVENTUREROS, IDEALISTAS, HONRADOS

Neues Emskrank podría considerarse una oportunidad potencial para todo tipo de aventuras para el grupo adecuado. Los jóvenes héroes audaces que buscan hacerse un nombre (u obtener algún beneficio) podrían encontrar ofertas de empleo en diversas empresas navieras o mercantiles. La Compañía Grevenfeld podría estar contratando personal para su regreso a Kislev, y la amenaza de los invasores Nórdicos significa que los guardias de caravanas o los marineros pueden obtener buenos salarios.

Estos aventureros también podrían verse atraídos por los rumores sobre la lanza. ¿Podría ser la Lanza de Myrmidia? Quizás el Templo de Manann en Marienburg quiera asegurarse de que la lanza no sea la que perdió Marius en un pasado lejano... y de que Neues Emskrank no amenace la superioridad fiscal de Marienburg.

CRIMINALES, INFAMES

Las ciudades portuarias son refugios para contrabandistas, pero la delincuencia no se ha arraigado en Neues Emskrank. Quizás los PJ puedan cambiar eso, ya sea por iniciativa propia o a instancias de poderosos hombres conocidos.

MERCENARIOS

La Compañía Grevenfeld es un atractivo obvio y razonable para los PJ mercenarios. Los "Osos de Ziege" tienen buena reputación, al igual que el propio Ziege, y este gancho puede fácilmente integrar a los PJ en su círculo íntimo.

SOCIALES, HONRADOS

Es posible que varias familias poderosas de comerciantes o nobles que los PJ conozcan tengan intereses comerciales en Neues Emskrank que no estén resultando tan rentables como se esperaba, y podrían pedirles que los visiten y los arreglen. Alternativamente, los PJ o uno de sus patrocinadores podrían querer ir a Neues Emskrank e invertir en las numerosas oportunidades que promete la ciudad. Por supuesto, la incursión de los incursores echa por tierra esos planes...

EL HORROR DE HUGELDAL

Si los PJ siguen las pistas del *Horror de Hugeldal* de Señales de Fe, es posible que hayan viajado a la Cabeza del Kurgan en Salzenmund en busca del misterioso "F". De ser así, pueden descubrir que un médico alquiló habitaciones allí hasta hace poco. Fue visto por última vez tomando el camino a Neues Emskrank, afirmando que el aire marino era bueno para la circulación. Nadie lo presionó demasiado al respecto: ¡olía fatal!

LA CANCIÓN DE LA BRUJA

Los personajes que acaban de concluir los eventos de *La Canción de la Bruja* pueden viajar a Marienburg con la bendición de la familia Von Stauffer. Una vez allí, y especialmente si han demostrado ser personas devotas y dignas, es posible que el Padre Klaus del Templo de Manann se les acerque. Parece que una lanza que podría ser la Lanza de Marius ha aparecido en la ciudad de Neues Emskrank, y el culto está buscando personas de confianza para investigar esta afirmación.

Otros elementos menos atractivos de Marienburg tienen sus propios intereses en Neues Emskrank: no quieren que el puerto se vuelva rentable. Se les puede pedir a los PJ (consciente o inconscientemente) que hagan algún trabajo sucio en Neues Emskrank, quizás sobornando a los funcionarios adecuados o por medios aún más desagradables...



AMIGOS Y ENEMIGOS

A lo largo de la aventura, los jugadores encontrarán numerosos PNJ con los que podrán aliarse, luchar contra ellos o ¡ambas cosas!

INCURSORES: LOS SKAELING

Los incursores de esta aventura no son todos asesinos anónimos, descerebrados y sedientos de sangre. En el fragor de la batalla, como enemigos sin rostro, pueden parecerlo, pero individualmente son seres humanos, aunque a menudo violentos y caprichosos. Pueden adorar a un dios maligno dedicado a la sangre y la muerte y obligar a los PJ a luchar contra ellos hasta la muerte, pero esta aventura busca descubrir hasta dónde llegarán los PJ para derrotar a sus enemigos.

Los Skaeling visten capas de piel de oso y ropa de piel de reno adornadas con amuletos y coloridos bordados. Llevan el pelo cortado en extrañas formas, teñido de rojo y sujeto con grasa animal. Sus cuerpos están tatuados por todas partes con extrañas runas y otros diseños. Pintan sus armaduras y escudos de rojo (a menudo con sangre) en honor al Dios de la Sangre. Sus colores son el rojo y el azul: rojo por la sangre y Khorne, y azul por el mar. Su símbolo es el símbolo de Khorne, a menudo representado con una calavera en el centro. Llevan escudos redondos y suelen preferir hachas y lanzas.

Comunicarse con los incursores puede ser tan fácil o difícil como el DJ considere oportuno para cada encuentro. Muchos incursores solo hablan su propia lengua; sin embargo, algunos tienen conocimientos de reiklandés, como Olaf y Tuula. Y muchos entienden Tierras Desoladas, una lengua comercial muy extendida en el Mar de las Garras y muy similar al reiklandés.

Los Incursores Skaeling se detallan en las cartas de personaje incluidas.

OLAF PERRO DE GUERRA

Olaf Perro de Guerra es un bruto corpulento. Mide más de dos metros y su alborotada y encrespada cabellera pelirroja le añade varios centímetros de altura. Tiene un rostro ancho y vehemente que muestra sus pasiones y furia con claridad. No solo es alto, sino también corpulento, fornido e imponente. Lleva dos pieles de oso, con una cabeza de oso a cada lado como hombreras. Con poca luz, podría dar la impresión de ser una especie de terrible monstruo de tres cabezas.

Las características de Olaf se encuentran en la tarjeta de personaje incluida. Tiene acceso a las cartas de acción Carga Skaeling, Lanza del Destino y Hendidura Temeraria.

TUULA PELOSANGRIENTO

Tuula es la esposa de Olaf. Es alta y fuerte. Como la mayoría de las mujeres Skaeling, está adornada con baratijas y trofeos. Su larga y alborotada cabellera es roja por naturaleza, lo que se considera un símbolo de la bendición de Khorne. Tiene el símbolo de Khorne tatuado en la frente, y su mano derecha también está tatuada en rojo, como si la hubiera sumergido en un cubo de sangre.

Las características de Tuula se encuentran en la tarjeta de personaje incluida. Tiene acceso a las cartas de acción Carga Skaeling y Escuchar el Viento.

CIUDADANOS DE NEUES EMSKRANK

A menos que se indique lo contrario, los Ciudadanos de Neues Emskrank usan las características de los PNJ básicos descritos en el producto básico de *Warhammer el Juego de Rol*, ya sea un ciudadano, un soldado o un noble, según corresponda a su posición.

CONCEJAL EMIL PAXMANN

Emil Paxmann es un miembro veterano de la Liga de Neues Emskrank. Sobrevive al ataque escondiéndose en su mansión de Geld Prospekt. Su motivación es servir a la liga y cree fervientemente en el proyecto de Neues Emskrank. Emil se da cuenta de que las cosas no van muy bien por el momento, pero confía en que las perspectivas mejorarán en el futuro y que Neues Emskrank se convertirá en el nuevo Marienburgo.

Paxmann es el concejal superviviente de mayor rango de la ciudad tras el asalto. Es la autoridad oficial en Neues Emskrank, aunque cuenta con la ayuda de varios funcionarios y burócratas de menor rango. Las reglas de la Liga establecen técnicamente que cualquier decisión fundamental debe ser votada por un quórum en el Salón de la Liga, pero esto no puede suceder durante la aventura, ya que muchos de los funcionarios de la Liga murieron en el asalto. Sin embargo, Paxmann usa su autoridad lo mejor que puede.

HERMANA EMMA PFLEGERIN

La Hermana Emma Pflegerin es una anciana sacerdotisa itinerante de Shallya que ha servido a la comunidad desinteresadamente durante años. Siempre fue una gran sierva de su culto y cree en el poder de la paz, considerándola un fin en sí misma. Tiene un par de iniciados que viajan con ella, uno de los cuales suele estar a su lado para ayudarla. La Hermana Emma está tan mayor y se tambalea tanto que el culto ha decidido que necesita esta ayuda constante. Aunque preferiría no agotar los recursos del culto de forma tan egoísta, obedientemente permite que los iniciados la ayuden.



CUANTO MÁS ALTO, MÁS DURA SERÁ LA CAÍDA...

Durante la batalla, Khorne presencia cómo Olaf, su sirviente marcado, se retira del combate para conservar su tesoro. Esto le disgusta profundamente y busca un nuevo campeón potencial durante la incursión. Lo encuentra en Willi Ziege. En el transcurso de esta aventura, Ziege está destinado a caer ante el poder corruptor de Khorne mientras S'iba'aht busca un portador más digno. El entusiasmo de Ziege por perseguir a los asaltantes tras el ataque está tan inspirado por S'iba'aht como por su sentido militar. Al principio, esta corrupción solo se manifiesta como una mayor sed de sangre en la batalla y mal genio, pero con el tiempo llevará a Ziege a actos de violencia y rabia cada vez más inusuales a medida que se obsesiona con la idea de apoderarse de Lluvia Carmesí.

Procura no representar la caída de Ziege demasiado rápido: cualquier signo real de corrupción no debería manifestarse hasta que el ejército improvisado esté en plena persecución de Olaf y sus incursores. Ha forjado una enorme confianza con sus hombres, y que los PJ también lleguen a simpatizar con él y confiar en él solo hará que su caída sea mucho más dura para ellos más adelante.

Sintió el despertar de S'iba'aht a través de una serie de presagios y portentos de Shallya. Desafortunadamente, la Hermana Pfliegerin no comprende del todo el significado de todos los presagios ni el mal que está a punto de manifestarse, pero sabe que algo anda mal. Su instinto de que la amenaza solo puede ser derrotada por la paz es fuerte.

La Hermana Emma usa las características de Sacerdote de *Warhammer el Juego de Rol*, excepto que su Fuerza y Resistencia son 2 para reflejar su edad y enfermedad.

LA COMPAÑÍA GREVENFELD “LOS OSOS DE ZIEGE”

Los “Osos” descansan en Neues Emskrank tras un par de años de ardua campaña en Kislev luchando contra el ejército de Aelfric Cyenwulf, y pronto regresarán. Son guerreros curtidos con una buena reputación. Es una suerte que estén en la ciudad cuando los incursores atacan; salvan la ciudad de la destrucción total. La Compañía Grevenfeld se enorgullece de su apodo, “Los Osos de Ziege”, que refleja su obstinación frente al enemigo. La mayoría de los hombres llevan el escudo de la compañía bordado en alguna parte de su vestimenta o pintado en sus escudos: una cabeza de oso negro sobre un campo verde.

WILLI ZIEGE

Willi Ziege es el líder brusco y sensato de la Compañía Grevenfeld. Lleva la cabeza afeitada, pero luce una barba roja y salvaje. Esto y sus numerosas cicatrices faciales le dan un aire de berserker, pero su mirada es mucho más reflexiva. Lidera tanto con sentido común e inteligencia como con agresividad descarada. Ha guiado a sus hombres a través de muchos apuros y confían en él para que los guíe en su actual calvario. El círculo íntimo de mercenarios de su banda le confía sus vidas y él les confía la suya.

LLUVIA CARMESÍ, LA LANZA



La lanza demoníaca maldita Lluvia Carmesí juega un papel fundamental en esta aventura y se describe en una carta de objeto incluida. Lluvia Carmesí es un arma poderosa, inicialmente en manos de Olaf Perro de Guerra, pero que finalmente podría caer en manos de los PJ. Cómo lidiar con esto depende de ti. Tal como está escrita, la aventura asume que los PJ se enfrentarán en una batalla de voluntades con S'iba'aht y luego destruirán la lanza. ¿Pero qué pasa si la conservan? ¿Y si la empuñan, intentando usar su oscuro poder para un buen propósito?

Puedes usar las reglas de Corrupción de la expansión *Vientos de la Magia* para explorar esta posibilidad, si lo deseas, o reutilizar el Medidor de Sangre de esta aventura, obligando a los PJ a librar batallas de voluntades adicionales periódicamente. Con la carta de Lluvia Carmesí y la flexibilidad de las reglas de WJdR, ¡no hay límites a tus posibilidades!

Las características de Ziege se encuentran en la tarjeta de personaje incluida. Tiene acceso a las cartas de acción Golpe Poderoso, La Mina es más Grande y Cuerpo a cuerpo. Lleva peto y cadena, y empuña un espadón muy usado.

MANN HIRSCH

Hirsch es de estatura mediana y bigotes resplandecientes. Lleva peto y empuña una espada en cada mano, evitando la protección de un escudo. Sus tácticas priorizan la velocidad y el silencio sobre la fuerza. Es el explorador de confianza de la compañía y el aliado más cercano de Ziege. Las características de Hirsch se encuentran en la tarjeta de personaje incluida.

ZARA BOK

Bok fue encontrada en el campo de batalla de Kislev de niña. Creció en el ejército de Kislev y luego se unió a los “Osos de Ziege”. Es alta y escultural, con cabello largo y ojos penetrantes. Blande una enorme espada. Forma parte de los consejeros de confianza de Ziege y es una formidable guerrera por derecho propio. Las características de Bok se encuentran en la tarjeta de personaje incluida.

IGNATIUS

Ignatius muere en el ataque de los incursores y los PJ nunca lo conocerán, pero su presencia se sentirá a lo largo de la aventura. Ignatius es un hechicero de batalla de la Orden Brillante que, por razones que solo él y el colegio conocen, sirve con los “Osos de Ziege” en Kislev. Tiene mucha influencia en la compañía y Ziege confía en él para obtener consejos y asesoramiento, por no mencionar sus impresionantes habilidades mágicas.

Ignatius desempeña un papel fundamental en la defensa de la ciudad y hace más que nadie para salvar Neues Emskrank. Finalmente, será asesinado por Lluvia Carmesí, blandido por el mismísimo Olaf Perro de Guerra, pero no antes de que prácticamente él solo destruya la flota Skaeling.

Su ausencia del estado mayor de Ziege se siente a lo largo de toda la aventura. La dinámica entre los demás líderes de los “Osos” no es la misma sin Ignatius, lo que podría llevar a una confrontación. Además, la pérdida de su colega y amigo impulsa a Ziege a pensar en una sangrienta venganza y configura su despiadada persecución de los incursores. Además, la pérdida del hechicero crea un vacío en la compañía mercenaria que Ziege bien podría intentar llenar con un hechicero PJ.

Las características de Ignatius no deberían ser relevantes para esta aventura.

1º DE ARCABUCEROS DE NORDLAND “LEONES DE LEOPOLDO”

Este destacamento de los “Leones de Leopoldo” es responsable de la defensa de la ciudad y, aunque sus elegantes uniformes azules y beige los hacen lucir impecables, los arcabuceros fracasan estrepitosamente en su tarea. Son tropas provinciales y, por lo tanto, tienen mucha más autoridad que los mercenarios. Por desgracia, la mayoría son sorprendidos durmiendo o desprevenidos durante el ataque de los incursores, y los que no mueren se dispersan rápidamente. Su comandante y capitanes superiores perecen en el combate, y solo un oficial subalterno, Felix Lowe, sobrevive.

CAPITÁN FELIX LOWE

Lowe es un soldado inexperto y con cara de niño, que tuvo la mala suerte de ser el superviviente de mayor rango de los “Leones de Leopoldo” tras el asalto. Está mentalmente afectado por el ataque y se siente completamente perdido. No quiere admitir ante nadie que sobrevivió al ataque de los incursores escondiéndose debajo de su cama. Deja que los “Osos de Ziege” se encarguen de organizar el contraataque.

CAPÍTULO I: UN COMIENZO SANGRIENTO

Una vez que los PJ llegan a la ciudad y empiezan a sentirse cómodos, Neues Emskrank puede ser atacado cuando le convenga al DJ. Con suerte, durante este capítulo, los PJ sobrevivirán a un ataque de los incursores del Caos, se familiarizarán con personajes importantes, como Willi Ziege, y se distinguirán como excepcionales ante los “Osos de Ziege” y los ciudadanos de Neues Emskrank.



EL ASALTO

El asalto tiene lugar de noche y comienza silenciosamente con un ataque subrepticio al Leopoldschloss. Incursores en pequeñas embarcaciones reman silenciosamente hasta las rocas bajo el castillo y luego se deslizan por las almenas sin ser vistos por los centinelas. Entran en el castillo antes de que se dé la alarma. Los soldados del 1º de Arcabuceros de Nordland son pasados a cuchillo, muchos de ellos asesinados en sus camas; muy pocos sobreviven.

Mientras tanto, los *drakkars* de la flota incursora navegan hacia la desembocadura del Salz y los asaltantes desembarcan. Despreocupados por el silencio, toda la ciudad pronto despierta con los gritos de guerra de los invasores y los almacenes en llamas.

Algunos asaltantes escalan los escarpados acantilados bajo el casco antiguo, pero son repelidos por los pescadores y las grandes defensas naturales del asentamiento. Los asaltantes intentan dirigirse al Templo Viejo, pero no avanzan mucho. Una banda de incursores intenta cruzar el Hohebreuke para invadir el Casco Antiguo por esa vía, pero el puente es fácilmente defendible y los lugareños logran contenerlos.

En la orilla oeste, los Skaeling saquean rápidamente los Muelles Imperiales, matando a todos los que encuentran e incendiando la mayoría de los almacenes. Luego se extienden por la ciudad hacia la plaza principal, Geld Prospekt y Grosse Nordlander Stadt.

Grosse Nordlander Stadt queda casi completamente destruida; los residentes huyen como pueden hacia la plaza principal, corriendo hacia los templos de Sigmar y Manann en busca de protección. Los nuevos edificios con entramado de madera arden bien a pesar del clima húmedo, a diferencia de los edificios de piedra del casco antiguo. Los incursores tienen más dificultades para tomar Geld Prospekt, ya que las ricas villas de los comerciantes están diseñadas para ser defendibles y los guardaespaldas están bien pagados para estar alerta ante ladrones y alborotadores.



Muchos de los incursores convergen en la Theodoric Gausser Platz. La lucha es feroz y los incursores cuentan con el factor sorpresa, pero Ziege organiza rápidamente una serie de retiradas disciplinadas, sacrificando la vida de sus hombres para ganar tiempo y que muchos civiles evacuen la Theodoric Gausser Platz. Una vez que la Compañía Grevenfeld llega a la plaza del pueblo, se establecen en posiciones defensivas alrededor de los templos y el Salón de la Liga, reforzados en número por la desesperación de los ciudadanos. Ziege lucha incansablemente para defender a sus hombres y a los ciudadanos de Neues Emskrank, con su voluntad reforzada por el peligro o quizás por una fuerza más oscura y siniestra (ver “Cuanto Más Alto, Más Dura Será la Caída”).

El jefe skaeling, Olaf, concentra sus ataques en el Templo de Manann y finalmente los incursores logran abrirse paso y prender fuego al templo. Tuula conduce a Olaf a las bóvedas inferiores. En cuanto Olaf posee Lluvia Carmesí, retira sus tropas. Sabe que están perdiendo la batalla y dirige a sus hombres de vuelta a sus barcos.

Mientras tanto, el hechicero Ignatius vuela con alas de fuego sobre los muelles imperiales y comienza a incendiar toda la flota skaeling. El poder del hechicero es tan inmenso que incluso los incursores están atemorizados, y los hombres que custodian los pocos barcos supervivientes se hacen a la mar con la mínima tripulación para salvarse a sí mismos y a sus naves. La ciudad en ruinas que dejan a su paso se asemeja a una escena lúgubre del Caos, sacada de una parábola sigmarita; los barcos y edificios en llamas proyectan un resplandor infernal sobre el cielo nocturno y el aire está denso de humo y hedor a muerte.

En medio de la conflagración flotante, Olaf se enfrenta al hechicero de fuego y, en una batalla épica, logra matarlo con un lanzamiento aparentemente imposible de su nuevo trofeo. (Si es posible, permitir que los PJ presencien parte de este conflicto desde la distancia puede darles una pista sobre la

naturaleza de la lanza). Según algunos relatos, su nueva lanza incluso brilla con un rojo intenso al extraerla del cadáver destrozado del hechicero. Pero es demasiado tarde para los incursores. La mayor parte de su flota queda destruida y los pocos barcos supervivientes se dispersan en la noche. Los defensores supervivientes cargan contra los incursores que quedan en tierra y los derrotan. Muchos caen en el Salz y se ahogan. Algunos, liderados por Olaf y Tuula, huyen a través de las puertas de la ciudad hacia la campiña de Nordland, al oeste del Salz.

DIRIGIENDO LA BATALLA

El DJ debería modificar algunos de los detalles anteriores para adaptarlos a sus jugadores. Solo debería describir la incursión en las inmediaciones de los PJ. La inmediatez de la acción y la niebla de la guerra les impedirán obtener una visión más amplia de lo que está sucediendo. Todos los detalles de la batalla descrita anteriormente se pueden obtener mediante conversaciones con los supervivientes una vez finalizada.

La batalla por Neues Emskrank, en general, puede resultar inconexa y confusa. Solo la acción visceral que rodea a los PJ será relevante para ellos. El DJ no debería simplemente lanzarles oleadas de incursores. En su lugar, los PJ deberían encontrarse con uno de los encuentros a continuación (o uno de tu propia invención) y luego tener tiempo para evaluar la situación, dar un Paso de Recuperación y luego moverse a una nueva posición si desean ver qué está sucediendo y cómo pueden ayudar. Dos o tres de los encuentros a continuación deberían ser suficientes, aunque, como siempre, puedes usar más o menos según convenga a tu grupo. Los incursores pueden comenzar a retirarse en cualquier momento; incluso si los PJ están perdiendo su batalla, gracias a Ziege e Ignatius, los incursores están perdiendo la batalla más importante.

En algún momento del ataque, cuando los PJ se vean abrumados, o en cualquier otro momento dramáticamente apropiado, oirán tres fuertes toques de un gran cuerno que resonará en la noche, y los incursores se retirarán.





Ten en cuenta que Lluvia Carmesí ya está despierta y que el Medidor de Sangre debe usarse durante la defensa de la ciudad para registrar la cantidad de sangre derramada por los PJ. Cada encuentro puede tener activadores específicos del Medidor de Sangre que se acumulan con cualquier activador Universal del Medidor de Sangre (ver página 27).

EL SALMÓN SALTARÍN

Los PJ en el Salmón Saltarín oyen una conmoción poco antes de que los incursores suban por el camino, prendiendo fuego a todo lo que encuentran. En unos instantes, la posada arderá y tanto la gente como los caballos entrarán en pánico. Un número de incursores (al menos igual al de los PJ) vadea la posada sedientos de cerveza y sangre. Los ciudadanos sensatos o afortunados se retiran hacia el oeste, a la Theodoric Gausser Platz, y luego, al ver a los “Osos de Ziege” resistiendo, huyen tras sus líneas hacia el Salón de la Liga o uno de los templos.




Jenni, la casera, grita aterrorizada tras la barra.

Si al menos la mitad de los suyos muere a manos de los PJ, los incursores restantes intentan huir para encontrar víctimas más fáciles.

- ✓ Los PJ salvan a Jenni: 
- ✓ Los PJ salvan a Jenni sin derramar sangre de incursores:  
- ✓ Los PJ matan a cualquier incursor que intente retirarse: 



CIUDADANOS EN PELIGRO

Los PJ se encuentran con algunos ciudadanos que huyen para salvar sus vidas, perseguidos por incursores. Si los PJ consiguen ahuyentar a los incursores, contarán con la eterna gratitud de los ciudadanos, uno de los cuales podría ser uno de los PNJ más importantes mencionados más adelante. Quizás incluso podría ser el Concejal Paxmann.

- ✓ Los PJ salvan a cualquiera de los inocentes habitantes del pueblo: 
- ✓ Los PJ salvan a cualquiera de los inocentes habitantes del pueblo sin derramar sangre:  



INCUSOR HERIDO

Los PJ deberían encontrarse con un incursor gravemente herido intentando regresar a los muelles y escapar. Estará completamente a merced de los PJ. Es solo un soldado de infantería y no tiene conocimiento especial ni comprensión de los planes de Olaf. Solo sabe que están buscando un artefacto sagrado. Podría implorar clemencia.

- ✓ Los PJ perdonan al incursor: 
- ✓ Los PJ matan al incursor: 


INCENDIARIOS

Un pequeño grupo de incursores (quizás uno menos que PJ) se abren paso por las calles con antorchas encendidas, prendiendo fuego a todo lo que encuentran, pero, cegados por sus propias llamas, no ven a los PJ. El objetivo brillantemente iluminado debería dar a los PJ una buena advertencia y darles la oportunidad de evitarlos o de emboscarlos.

- ✓ Los PJ evitan a los incursores: 
- ✓ Los PJ emboscan a los incursores: 



EL HOHEBREUKE

Si los PJ están en el casco antiguo, podrían ver a los incursores intentando sortear las defensas cruzando el Hohebreuke. Podrían intentar defender el puente o destruirlo, salvando así todo el casco antiguo.

- ✓ Los PJ destruyen el puente mientras los incursores cruzan: 

ABUSÓN

Un incursor aterroriza a una familia local con su aspecto aterrador, aunque sin duda intentará matarlos pronto. Es fácil ahuyentarlo simplemente por la superioridad numérica.

- ✓ Los PJ ahuyentan al incursor: 
- ✓ Los PJ matan al incursor: 

ELECCIÓN Y CONSECUENCIAS

A lo largo de esta aventura, hay numerosos micro encuentros, presentados en uno o dos párrafos breves. Estos encuentros pueden desarrollarse y jugarse en cualquier orden, o bien omitirse por completo, según el ritmo y las necesidades de la partida. También puedes complementarlos con eventos y encuentros de tu propia creación.

El propósito de estos encuentros, además de proporcionar una idea de los acontecimientos y la magnitud del asalto skaeling, es brindar a los PJ la oportunidad de elegir entre la violencia y la paz. Idealmente, cada evento contiene una decisión moral fundamental: ¿destruir al enemigo o evitar la violencia?

Para cuando los PJ se enfrenten a Lluvia Carmesí, las consecuencias de sus decisiones deberían sentirse. Los PJ sedientos de sangre deberían sentir que corren un peligro real de perder sus almas ante el Caos, mientras que los PJ pacifistas deberían sentir que han tomado la decisión correcta.

Las decisiones de los PJ también pueden tener consecuencias más inmediatas, si así lo deseas. Quizás durante la Batalla de Dreizack, los PJ se enfrenten a mayor o menor oposición según el éxito con el que hayan dañado a las fuerzas de Olaf durante la marcha. Quizás los civiles rescatados puedan recompensarlos inmediatamente o al final de la aventura con dinero o bienes materiales. Quizás uno de estos “micro encuentros” contenga las semillas de tu próxima aventura...

SALVADOS

A medida que el ataque se desvanece, los habitantes del pueblo están demasiado exhaustos o confundidos como para siquiera pensar en perseguirlos. Algunos se desploman a dormir donde están, calentados por la ciudad en llamas. Algunos intentan, sin mucho entusiasmo, apagar los incendios, pero ya hay tantos daños que no vale la pena el esfuerzo. Ziege coloca algunos de sus hombres alrededor de la ciudad para que actúen como centinelas, pero sabe que la persecución en la oscuridad será inútil.

Los PJ reciben pistas e historias de la batalla posteriormente de los diversos supervivientes y logran reconstruir el curso de la lucha. En este punto, deberían enterarse de la búsqueda del jefe en el Templo de Manann, su enfrentamiento con el hechicero y su uso de la lanza. Alguien podría incluso haber visto a Olaf salir del Templo de Manann con una impresionante lanza que no había portado antes.

CAPÍTULO 2: AMANECER CARMESÍ

En este capítulo, los PJ deberían ver la magnitud del daño infligido por el ataque de los Skaeling y, con suerte, conectar con la campaña de Willi Ziege para perseguir y destruir a los incursores.

A LA FRÍA LUZ DEL DÍA

La magnitud total de los daños se puede apreciar por la mañana. Más de la mitad de los almacenes fueron incendiados y otra cuarta parte dañada. La historia es similar en Grosse Nordland Stadt. El casco antiguo salió prácticamente ileso, pero los barcos de los pescadores (y, por lo tanto, sus medios de vida) han sido destruidos casi en su totalidad. El Templo de Manann fue incendiado por los incursores y solo una parte se ha salvado. El Salón de la Liga, que era el centro de la defensa de la Compañía Grevenfeld, ha sufrido graves daños. La desembocadura del Salz está casi bloqueada por los cascos inservibles y carbonizados de los *drakkars* y los barcos de pesca.

La gente camina aturdida e incrédula, preguntándose qué sucederá después y cómo sobrevivirán. Las viudas lloran a sus maridos, y los hombres a sus amigos e hijos. Una negra nube de desaliento se cierne sobre la ciudad. La gente simplemente no sabe qué hacer.

Mientras Emil Paxmann es la autoridad oficial en Neues Emskrank tras el ataque, Willi Ziege toma el control de la ciudad. Comienza ordenando a sus hombres que ayuden con la reconstrucción, la limpieza, ocuparse de los muertos, la atención médica y todo lo necesario, pero pronto empieza a dar órdenes a los civiles e incluso al 1º de Arcabuceros. Alguien tiene que tomar el mando, por supuesto, y le sale de forma natural. Algunos resienten su nueva autoridad, pero la mayoría agradece la presencia de los “Osos de Ziege”.

La tensión sigue siendo alta y ocasionalmente estallan riñas y peleas en la ciudad. Si los PJ están cerca, podrían querer resolver el problema y hacer valer su autoridad. Esto debería llamar la atención de Willi Ziege. Necesita desesperadamente gente motivada y valiente, así que si un PJ demuestra su temple, Ziege se inclinará a considerarlo favorablemente en el futuro.





EN LAS CALLES

A lo largo de la mañana, si están activos en la ciudad, los PJ deberían encontrarse con uno o dos de los eventos que se detallan a continuación. Esta es una buena oportunidad para impresionar a Ziege. Durante este tiempo, también escucharán muchos comentarios sobre el combate de la noche anterior, así que podrán enterarse de cómo Olaf tomó la lanza del Templo de Manann y de su pelea con Ignatius, si no lo han hecho ya.

CIUDAD NUEVA VS. CASCO ANTIGUO



Un grupo de estibadores rodea a un par de pescadores y se enzarzan en una acalorada discusión. Los estibadores parecen creer que el casco antiguo intacto es señal de que los pescadores se escondían cobardemente en sus camas, o quizás conspiraban con los incursores. Un PJ podría intervenir para evitar que la pelea se lleve a cabo a golpes. Si no, alguien como Zara Bok calmará los ánimos.

- ✓ Los PJ calman los ánimos: 
- ✓ Los PJ instigan la violencia tomando partido: 

ACABA CON LOS INCURSORES

Los “Osos de Ziege” lograron tomar algunos prisioneros y encerrarlos en la oficina de un comerciante en Magnusstrasse. Si los PJ capturaron a alguien durante el asalto, el DJ debería usarlos en su lugar.

Se ha corrido la voz de los prisioneros y ahora una turba vengativa se ha reunido fuera del edificio exigiendo justicia. Si alguien no hace algo, la turba incendiará la oficina. Esto no le agrada a Ziege, ya que esperaba interrogar a los prisioneros.


- ✓ Los PJ calman a la turba y salvan a los prisioneros: 
- ✓ Los PJ ayudan a la turba: 

¿DÓNDE ESTABA SHALLYA?

Mientras buscan a quién culpar, algunos habitantes del pueblo empiezan a preguntarse en voz alta porqué Shallya permitiría que algo así sucediera. Los PJ ven a la Hermana Pfliegerin entre la multitud atendiendo a los heridos cuando se enfrenta a una mujer furiosa que ha perdido a sus seres queridos. La hermana está demasiado cansada para responder a las preguntas de la mujer. Si un PJ interviene con algún dogma convincente a favor de Shallya, la mujer se apaciguará, y la Hermana Pfliegerin le dará las gracias y le dará la siguiente advertencia. Es un buen consejo:

"He visitado este pueblo muchas veces a lo largo de los años y lo he visto cambiar. He visto muchos cambios; muchas cosas van y vienen. Y recientemente siento que algo nuevo ha llegado al pueblo. No estoy segura qué es, pero es oscuro y se nutre del derramamiento de sangre.



Por favor, escúchame. Deberías tener cuidado. Evita los pensamientos imprudentes. Busca la misericordia y preserva la vida. ¡Las enseñanzas de Shallya son más vitales ahora que nunca!"

- ✓ Los PJ escuchan y reflexionan sobre la visión: 

"OSOS" CONTRA "LEONES"

Un mercenario logra discutir con un arcabucero, ridiculizando sus lamentables esfuerzos en la batalla. El arcabucero, que arriesgó su vida tanto como cualquiera y luchó con valentía, se resiente y su discusión podría acabar a golpes. Un grupo de "Osos" y un grupo de "Leones" (con arcabuceros cargados) observan, y todos podrían verse fácilmente involucrados. No hay figuras de autoridad cerca, así que los PJ deben suavizar el asunto antes de que termine en un derramamiento de sangre.



Si estalla una pelea, los "Leones de Leopoldo" salen sorprendentemente bien librados, demostrando que el mercenario bocazas estaba equivocado. Su primera descarga mata a varios mercenarios. No es un giro favorable de los sucesos y los PJ deberían verse obligados a intervenir en este momento.

- ✓ Los PJ median con éxito entre los dos grupos: 
- ✓ Los PJ eligen bando y se unen a la lucha: 

LA PALABRA DE KHORNE

Todos creían que el Viejo Yak estaba loco, pero en general era inofensivo. Solía gritar disparates (véase la sección "La Diatriba del Viejo Yak") a la gente de los muelles. Sin embargo, durante el asalto, los incursores no lo tocaron en absoluto, a pesar de estar en medio de una batalla encarnizada y sin hacer ningún esfuerzo por defenderse (los incursores interpretaron sus delirios como si los dioses oscuros lo hubieran tocado y consideraron de mala suerte abatirlo). Alguien lo menciona al pasar el Viejo Yak y pronto todos coinciden en que debe ser un espía incursor. Si los PJ no hacen algo rápido, la turba lo colgará.

De hecho, el anciano era susceptible a la voluntad de S'iba'aht porque atormentaba y torturaba en secreto ratas, gatos y cualquier otro animal pequeño que encontrara en los muelles cuando todos los demás dormían. En cuanto S'iba'aht despertó, el Viejo Yak se enteró de la lanza y su despotricación, aparentemente incomprensible, de repente empezó a tener sentido. Si los PJ lo rescatan, deberían poder descifrar casi todo lo que les grita.

- ✓ Los PJ salvan al Viejo Yak: 
- ✓ Los PJ se unen a la turba: 

EL AYUNTAMIENTO

Quedan con vida algunas figuras de autoridad oficial en el pueblo, y cada una tiene sus propias ideas sobre lo que hay que hacer. Ziege informa que sus hombres abandonarán el pueblo al día siguiente para perseguir a los incursores y aniquilarlos por completo porque "tiene sentido militar". Muchos ciudadanos están de acuerdo y quieren unirse a él para su pequeña venganza, pero otros prefieren quedarse en casa y reconstruir la situación lo mejor posible.

A media tarde, se celebra espontáneamente una reunión al estilo de una asamblea municipal en el Salón de la Liga. Muchos de los ciudadanos supervivientes más importantes están presentes y dan su opinión, mientras que muchos otros observan, escuchan y rechazan las sugerencias de los oradores.

Willi Ziege se dirige a la multitud y les cuenta sus planes para perseguir a los incursores y pide a los ciudadanos que se unan a sus fuerzas. Ziege es un hábil comandante de hombres y habla con un tono evidente y sin pretensiones que es bien recibido por los plebeyos presentes. Expone su plan con sencillez y termina con una apasionada súplica de apoyo. Si los PJ quieren escuchar, puedes leer o parafrasear lo siguiente:

"Esos animales atacaron sin previo aviso ni provocación. Los repelimos esta vez, pero no es suficiente. Gracias al... inspirador sacrificio... (Aquí Ziege reprime su dolor y continúa)... de mi amigo Ignatius, el enemigo debe huir a pie. Mañana llevaré a la Compañía Grevenfeld en su persecución para cazar y destruir a estos cobardes como la inmundicia que son. Les demostraremos que nadie ataca al Imperio y se marcha. Les demostraremos que nadie ataca a la Compañía Grevenfeld y se marcha. ¡Les demostraremos que nadie ataca a Neues Emskrank y se marcha! Protegeremos nuestros hogares y a nuestras familias, y nos aseguraremos de que ningún norscano se atreva a cruzar el Mar de las Garras durante una generación. Nos vengaremos de lo que nos han arrebatado... de los amigos que nos han arrebatado. Cualquiera que quiera marchar con nosotros es bienvenido. Partimos al amanecer. Eso es todo."

Antes de que nadie más pueda hablar, un joven en la parte de atrás grita que servirá con Ziege con orgullo hasta la muerte si es necesario. Otros hombres gritan su acuerdo.

Todas las miradas se dirigen al Capitán Felix Lowe, comandante de los Arcabuceros restantes. Asiente con cautela, pero en su fuero interno piensa que su deber debería ser quedarse y proteger la ciudad, pues esas son sus órdenes. Si los PJ prestan atención, verán a algunos arcabuceros poner los ojos en blanco, disgustados por la falta de coraje de su capitán.

LA DIATRIBA DEL VIEJO YAK

"La boca se abre, criaturas rojas brotan de sus fauces. La tierra está quemada y desnuda. El cielo arde. Hombres han caído y ejércitos se han dispersado por su poder. Y entonces llega un héroe que empuña el arma del señor y aniquila a sus enemigos. Y el héroe y el arma se convierten en uno, y la tierra está perdida."

Entonces la **Hermana Pfliegerin** da un paso al frente y pide calma y paz en voz baja. La abuchean y la interrumpen con gritos de “¿Aquí es donde nos lleva tu misericordia?” y “¿Dónde estaba Shallya?”. Si un agente interviene con retórica sensata, podría convencer a la multitud de que deje de culpar a un chivo expiatorio tan ridículo. De lo contrario, Pfliegerin interrumpirá su discurso y desaparecerá entre la multitud.

El **Concejal Paxmann** les dice a los presentes que tengan cuidado y piensen con claridad. Afirma que lo más importante es reconstruir la ciudad y que el dinero fluya de nuevo. “Esa es la mejor manera de demostrarles a los incursores que han perdido”. Revela que ya ha enviado mensajeros a Salzenmund y Dietershafen solicitando ayuda y que las tropas y los barcos llegarán pronto, así que la gente debe esperar y trabajar duro. Alguien grita “¡Liga de avariciosos!”, a lo que responden muchos.

En respuesta, Paxmann anuncia: “¡Salario y medio para todos los empleados de la liga durante las próximas dos semanas!”. Esto es recibido con vítores tibios y el murmullo general es que más dinero tiene que ser mejor que perseguir incursores por el campo.

LOS PJ HABLAN


Los PJ pueden optar por hablar en la reunión del Ayuntamiento: la situación está tan desorganizada que simplemente levantarse y hablar alto y claro es suficiente para reclamar la palabra. Quizás puedan convencer a un buen número de espectadores. Un discurso conmovedor por la gloria y la justicia atraerá a más ciudadanos al ejército de Ziege. Una súplica al sentido común y a la paz disuadirá a muchos. Por supuesto, esto dependerá en gran medida de la reputación que los PJ hayan adquirido en Neues Emskrank hasta ahora y de cómo se desarrollaron en la batalla de anoche. El DJ debería pedirles que realicen una **tirada Normal (2d) de Liderazgo** o una **tirada Difícil (3d) de Presencia**, sumando o por su comportamiento y reputación. El éxito convencerá a algunos ciudadanos a unirse a la banda de Ziege (o a quedarse en casa, si eso es lo que defienden los PJ), pero no lo suficiente como para que la aventura sea significativa. Sin embargo, el éxito en la tirada impresionará a Ziege. Carece de líderes y busca hombres que se unan a su estado mayor para perseguir a los incursores. Es consciente de que si se lo deja todo a sus camaradas de la Compañía Grevenfeld, alejará al resto de sus tropas y preferiría demostrar que los hombres comunes de sus filas pueden influir. Incluso si los PJ se oponen a la venganza, Ziege podría acercarse a ellos para “mantenernos honestos”.


¿HAZ EL AMOR Y NO LA GUERRA?

No hay garantía de que los PJ estén dispuestos a unirse a Ziege. Si simplemente se muestran reacios, quizá la Hermana Pfliegerin les pida que vayan para “añadir clemencia al arsenal del Herr Ziege”. Si los PJ ofrecen una actuación impresionante, quizá uno de los tenientes de Ziege, ya preocupado por su comportamiento, les implora que se unan a los “Osos” para vigilarlo. Si los PJ se niegan a acompañar a los “Osos de Ziege” en su misión, no todo está perdido. Muchos de los eventos y pruebas de la voluntad de Khorne descritos más adelante en la aventura pueden alcanzar a los PJ dondequiera que vayan... y cuando Willi Ziege regrese triunfante, portando a Lluvia Carmesí, al frente de una columna de tropas ahora indistinguibles de los incursores que se propusieron derrotar, aún podrán tener su conflicto final culminante con el portador de la lanza... sin importar adónde corran.



Los PJ son muy adecuados para el propósito de Ziege, pero necesitan demostrar que tienen lo necesario. Si no se dirigen a la asamblea municipal, tendrán que impresionar a Ziege de alguna otra manera. Podría intentar convencerlos para que se unan a él si se entera de su papel en la lucha de la noche anterior. De lo contrario, tendrán la oportunidad de impresionarlo como soldados anónimos en su ejército improvisado durante los próximos días y ser ascendidos a su estado mayor en reconocimiento a su destreza.

✓ Los PJ abogan por la paz: 

✓ Los PJ abogan por la guerra: 

DE VUELTA AL TRABAJO

La reunión finalmente se disuelve y todos vuelven a su trabajo, reparando lo que pueden de la ciudad y buscando comida. Los soldados, mercenarios y el nuevo cuerpo de voluntarios se preparan para el día siguiente. Muchos civiles esperan con ansias la lucha contra los incursores, ya que es una experiencia novedosa. Los “Osos de Ziege” muestran menos entusiasmo, conscientes de dónde se están metiendo.

Debería haber algo de tiempo libre antes de que los PJ sean invitados al estado mayor de Ziege. Mientras tanto, pueden entretenerse preparándose para el día siguiente o ayudando en la ciudad. El DJ podría organizar otro evento de “En las Calles” (arriba) durante este tiempo.





EL ESTADO MAYOR

Si algún PJ ha sido invitado al estado mayor de Ziege, habrá una reunión esa noche. Antes de que la reunión comience formalmente y después, habrá oportunidades para que los PJ se relacionen y charlen con los distintos personajes. La reunión se celebra en las bóvedas bajo el Templo de Manann. Hay muchos rincones oscuros alrededor para charlar en privado. Además, los PJ podrán ver dónde se guardaba Lluvia Carmesi y examinar la puerta dañada que Olaf derribó para llegar a ella.

Ziege, Bok y Hirsch, de la Compañía Grevenfeld, estarán allí. Lowe también está allí, intentando con nerviosismo evitar comprometerse con nada.


HABLANDO CON ZIEGE

Si Ziege se lleva bien con un PJ y cree que puede tener la misma opinión, puede que le confie parte de la ira abrumadora que ha estado sintiendo. La pérdida de Ignatius es especialmente dura para Ziege esta noche, ya que su estrategia táctica se echará en falta en el estado mayor, y el duelo por su amigo le lleva a pensamientos de venganza. Asegura a los PJ que garantizar la seguridad de la región es su máxima prioridad y que no permitirá que la ira le nubla el juicio.

- ✓ Los PJ animan a Ziege a ceder a su dolor y rabia, y a usar esos sentimientos en las batallas venideras: 
- ✓ Los PJ animan a Ziege a llorar la pérdida de su amigo, pero a centrarse en la estrategia y no en la venganza: 

HABLANDO CON FELIX LOWE

Si un PJ se ha hecho amigo de Lowe a estas alturas, admitirá que no quiere dejar que sus hombres se vayan con Ziege. Su deber es defender Neues Emskrank. Puede que no hayan tenido mucho éxito anoche, pero esas órdenes no han cambiado y se siente obligado a mantener a todos sus hombres en la ciudad. Pregunta qué opina el PJ de aspecto más marcial, lo que le da la oportunidad de influir en la opinión del joven capitán.

- ✓ Convencer a Lowe de que envíe a sus hombres a la guerra: 

HABLANDO CON ZARA BOK

La perspectiva de Zara Bok sobre los incursores se consultará durante la reunión. Bok encuentra sorprendente su retirada y coincide en que es mejor perseguir a los incursores para disuadir nuevos ataques.

EL MAPA

El mapa de Neues Emskrank y sus alrededores, incluido en esta aventura, pretende estructurar esta fase de la aventura. Ziege y compañía tienen acceso a un mapa muy similar y lo usarán para planificar su campaña. Los PJ pueden usar el mapa para contextualizar sus propias ideas: quizá concluyan que los incursores probablemente asaltarán este molino, se esconderán en ese bosquecillo o tendrán dificultades para cruzar esta bahía o río. Usa sus ideas y reflexiones sobre el mapa para enriquecer el viaje a Dreizack con encuentros seleccionados de la lista de las páginas 42-44, u otros que tú (y tus jugadores!) inventen. Usar el mapa de esta manera dará a los héroes una sensación de control e inmersión en la aventura.

A diferencia de la actual terquedad de Ziege, Zara se conformaría con la destrucción de la estructura de mando de los incursores y la recuperación del artefacto que hayan confiscado (basándose en la teoría de que si los norscos lo quieren, no deberían tenerlo). Zara extraña a Ignatius casi tanto como Ziege.

UN AMIGO ÍNTIMO

La mayoría de los DJ descubrirán que añadir a uno de los hombres de Ziege a la banda de los PJ será una forma práctica de mantenerlos concentrados y proporcionar información adicional sobre la situación y Willi Ziege a lo largo de su aventura. Zara Bok y Mann Hirsch son buenos candidatos para este puesto; incluso podrían alternar entre días.

HABLANDO CON MANN HIRSCH

Si alguien le menciona el comportamiento inusual de Ziege a Hirsch, este se mantendrá leal a su amigo. Simplemente se encoge de hombros y les recuerda a los PJ que “todos hemos estado bajo presión últimamente”.

HACIENDO PLANES

Una vez que la reunión comienza en serio, los “Osos” se ponen serios. Claramente tienen experiencia y saben de lo que hablan. Esperarán que los demás presenten sus ideas de forma clara y concisa antes de discutir las. Verán con malos ojos a quienes sean frívolos o se encariñen demasiado con sus propias ideas. Parece sobreentendido que solo Ziege tendrá la última palabra.

Ziege tiene un mapa de la zona y describirá la situación tal como la ve. Es incisivo y claro en asuntos militares, y describirá la situación estratégica y las distintas opciones de forma convincente.

Bok sugiere que el grueso de los incursores se dirigirá al oeste, bordeando la costa con la esperanza de encontrarse con sus *drakkars* supervivientes, mientras envían grupos tierra adentro para forrajear y saquear. Será necesario enviar exploradores para contrarrestarlos. Ziege acepta esta recomendación.

Entonces Hirsch sugiere liderar un grupo de avanzada para penetrar las líneas de incursores e interrumpir su retirada lo máximo posible. Esta podría ser una estrategia razonable, pero Ziege se opone, alegando que ya han perdido demasiados hombres; el espectro de Ignatius ronda su mente.

Felix Lowe sugerirá tímidamente suspender la persecución y centrarse en la reconstrucción y defensa de la ciudad. La sugerencia enfurece a Ziege de forma desproporcionada al tono con el que se presenta. “¿¡Que se vayan!?”, grita, golpeando la mesa. “¿¡Después de lo que hicieron!?”.

Si un PJ no interviene, Zara Bok sugiere que un breve receso podría ser una buena idea. Todos están de acuerdo. Ziege se aleja a un extremo de los sótanos para calmarse, y Lowe se retira al otro. Ziege recupera el control y en pocos minutos la reunión continúa casi como si el estallido nunca hubiera ocurrido.

El estado mayor debería concluir con el acuerdo de que el grueso del ejército se dirigirá al oeste por el Camino de la Costa al amanecer. Varias unidades se desplegarán más al sur cada día al amanecer e informarán a Ziege al final del día, o antes si las noticias lo justifican. Los PJ deberían formar una de estas unidades, junto con los aliados y tropas que hayan reclutado gracias a sus excelentes dotes de liderazgo. Tendrán libertad para

actuar por iniciativa propia y demostrar su valía a Ziege (y a S'iba'ah), pero se les ha ordenado que informen a Ziege cada noche. Si los PJ no están en el estado mayor, pero se unen al ejército improvisado, simplemente deberán acudir adonde se les ordene, probablemente bajo el mando inmediato de Mann Hirsch.

CAPÍTULO 3: VENGANZA

En este capítulo, los PJ marcharán a la guerra con el ejército de Ziege. Como una de sus unidades de exploración, los PJ tendrán varias oportunidades de encontrarse con grupos escindidos de la partida de guerra de Olaf antes de enfrentarse al ejército restante de un poderoso señor de la guerra al pie de una antigua torre derruida en lo alto de un acantilado. Es aquí donde se librará la batalla final, y donde hay algo más en juego que las vidas de los PJ: ¡arriesgan sus propias almas!

EL GUSANO GIRA

La derrota y retirada de Olaf lo han avergonzado ante los ojos de Khorne y S'iba'ah. Ansian la derrota del jefe y que un nuevo campeón ocupe su lugar. Como predijo Ziege, Olaf se dirige al oeste bordeando la costa mientras muchos de sus incursores se extienden al sur y devastan la campiña a su paso. Tuula usa un cuerno para llamar a través del mar con la esperanza de que los barcos *skaeling* supervivientes la escuchen y acudan a rescatarlos.

EN MARCHA

A la mañana siguiente, el ejército variopinto sale de Neues Emskrank y se dirige al oeste por el Camino de la Costa. Está formado por los “Osos de Ziege” y quizás algunos “Leones de Leopoldo”, junto con jóvenes ciudadanos ansiosos por luchar y civiles mayores y más conservadores preocupados por lo que les pueda suceder, pero impulsados por un sentido del deber o la venganza. Algunos habitantes del pueblo llevan la vieja espada de algún familiar, pero la mayoría está equipada con cuchillos sencillos, hachas de carnicero y otras herramientas comunes. Unos pocos afortunados portan armas de fuego recuperadas de los arcabuceros caídos o lanzas y hachas recuperadas de los incursores muertos, aunque pocos tienen la experiencia y el entrenamiento necesarios para blandir o manejar estas armas con seguridad.

Pronto, el Camino de la Costa se eleva siguiendo el curso de los ondulantes acantilados, ofreciendo vistas espectaculares. Barcos, incluyendo no pocos *drakkars*, apenas se avistan en el mar; no se sabe hacia dónde se dirigen. Ziege ordena a sus grupos de exploración, incluyendo a los PJ, que se separen del ejército principal y se dirijan al sur. El ejército principal se moverá lentamente, principalmente debido a la inexperiencia de los soldados civiles, y viajará durante dos días antes de que el ejército converja en Dreizack. Los PJ y otros grupos de exploradores, al ser mucho más móviles, deberían tener tiempo suficiente cada día para patrullar hacia el sur, realizar tareas de reconocimiento y luego regresar al ejército principal para informar de sus hallazgos directamente a Ziege.

Organizar uno o dos eventos diarios debería funcionar bien. El tamaño de las bandas de incursores necesarias lo determinará el DJ, guiándose por la fuerza de los PJ y su séquito. Generalmente, los incursores deberían ser lo suficientemente poderosos como para desafiar a los PJ y debilitarlos, pero no lo suficientemente fuertes como para impedir su avance definitivo. Una buena base sería un incursor por PJ, además de esbirros para contrarrestar a los esbirros de los PJ.





PETISO

Los PJ se encuentran con un Skaeling solitario, probablemente el más pequeño y débil que han visto. Parece autocompadecido y no representa ninguna amenaza. Se trata de Hannu, a quien los demás Skaeling suelen llamar Petiso, quien ha sido intimidado por ellos para llevar a los PJ a una emboscada. Sin embargo, Hannu es tan lamentable y malo en su misión que es casi imposible que los PJ caigan en semejante trampa, y el DJ no debería esforzarse demasiado por Hannu.

Hannu explica en un Reikspiel chapurreado que ya no quiere una vida de matanza y derramamiento de sangre, y que les dirá a los PJ dónde se esconden sus hermanos Skaeling si prometen dejarlo vivir. No debería ser convincente y, si se le pregunta, empezará a contradecirse.

Los PJ podrían aprovechar la obvia y potencial trampa para tenderles una emboscada a los emboscadores. Si es así, el DJ debería crear un grupo de incursores desafiante, oculto en un espeso bosque sobre un barranco empinado (un lugar perfecto para una emboscada) y dejar que los PJ se encarguen de ello. Pero el objetivo principal de este evento es ver cómo tratarán los PJ a Hannu, un enemigo indefenso.

- ✓ Los PJ dejan a Hannu ileso: 
- ✓ Los PJ maltratan a Hannu: dependiendo de la gravedad del maltrato, hasta 



HIJAS DE LA MISERICORDIA

Los PJ se encuentran con un pequeño hospicio Shallyano en un idílico entorno rural. El lugar se estableció durante la última epidemia de peste, pero ahora rara vez se usa. Es el hogar de tres hermanas Shallyanas ancianas que atienden el hospicio y alojan a cualquiera que necesite refugio o curación. Sin embargo, justo antes de la llegada de los PJ, fue atacado por

unos skaeling rezagados. Los incursores vieron acercarse a los PJ y a su séquito y decidieron que su mejor opción era convencer a las hermanas de que los convencieran de irse.

Cuando llegan los PJ, las ventanas del edificio de piedra están cerradas y la puerta con pestillo, aunque la paloma de Shallya está claramente pintada con pintura dorada en el dintel. Si alguien llamaba a la puerta, una hermana gritaría: “¡Váyanse! ¡Tenemos la peste!”. Si los PJ se marchan inmediatamente, no habría nada más que decir, pero pronto se darán cuenta de que algo anda mal si se quedan. Hay un hacha de incursor apoyada en la pared del fondo y no es difícil encontrar huellas de incursor. Finalmente, una de las hermanas intentará un grito ahogado de socorro.

Si se descubre a los incursores, amenazarán con matar a las Shallyanas. Es probable que la situación desemboque en un tenso enfrentamiento con difíciles negociaciones entre las partes, y los PJ deberán tener cuidado de que no termine en un derramamiento de sangre. Pueden lidiar con ello como quieran, pero el resultado de sus acciones influirá en su posición en el Medidor de Sangre.

- ✓ Los PJ salvan a todas las Shallyanas: 
- ✓ Por cada Shallyana que muera: 

LOS INEVITABLES




Los PJ ven a un incursor que se acerca a ellos, corriendo distraídamente tan rápido como puede. Tienen tiempo de prepararse para recibirlo, pero pronto se dan cuenta de que lo persiguen varios sabuesos rojos demoníacos, los Sabuesos de Carne de Khorne. Estos son enemigos poderosos, por lo que probablemente habrá menos sabuesos de carne que PJ.

El incursor es Aatu, uno de los capitanes de Olaf que, desilusionado con la incursión y la retirada, ha desertado de la horda skaeling. Khorne envió a sus sabuesos demoníacos para perseguirlo y matarlo por su traición. (Si Aatu fuera un auténtico seguidor de Khorne, por supuesto, ¡habría desafiado y matado al mismísimo Olaf!)

Pronto quedará claro que los sabuesos persiguen al incursor. Si lo atrapan, lo destrozarán. Pero los PJ pueden interceder si lo desean y atacar a los sabuesos. Si simplemente observan cómo los sabuesos se acercan al incursor y lo destrozán, desaparecerán cuando este muera.

Si logran mantener con vida al desertor, tendrán un prisionero útil. El desertor, Aatu, sabe mucho sobre Olaf y su ejército, pero no estará dispuesto a compartirlo con los PJ a menos que lo convenzan.

Como son demoníacos, matar a un sabueso de carne no cuenta como el Activador Universal del Medidor de Sangre “matar a alguien”.



- ✓ Los PJ permiten que los Sabuesos de Carne terminen su trabajo: 
- ✓ Los PJ tratan mal a Aatu: 
- ✓ Los PJ tratan bien a Aatu: 

CARNICEROS

Los PJ se encuentran con una granja en llamas. Hay varios incursores por los alrededores, aterrizando a los lugareños. Algunos están rebuscando entre los suministros, otros persiguen a los granjeros y otros están destrozando el lugar sin pensar (uno está masacrando una vaca). La banda debería ser más débil que el grupo de los PJ, quizás solo varios grupos de secuaces. En cuanto noten que los PJ se acercan, intentarán huir; la moral está baja, ya que están hambrientos, cansados y forman parte de un ejército derrotado.

Algunos correrán por el campo con la comida robada. Los más lentos en reaccionar se darán cuenta de que correr no servirá de mucho y se pararán. Los PJ podrán elegir contra qué incursores lucharán. Los que corran por el campo deberían ser fáciles de eliminar, especialmente si los PJ tienen monturas. Los que resistan pronto huirán a un granero, sin darse cuenta de que está en llamas, y el fuego está listo para propagarse violentamente, matando a todos los que estén dentro si no son liberados.

Este evento no pretende medir la capacidad de combate de los PJ, sino más bien comprobar cómo gestionan su victoria. Los incursores están derrotados y huyen, y han atacado a personas inocentes. Podrían merecer una muerte violenta en lo que respecta a los PJ, y se convierten en un blanco fácil.



- ✓ Los PJ se deleitan con la muerte de los incursores: 
- ✓ Los PJ perdonan la vida a algunos incursores: 

SEÑORES DE LOS CABALLOS

Un pequeño grupo de los Skaeling de Olaf han adquirido caballos o los han traído por mar en sus drakkars. Están asaltando, saqueando y explorando a una distancia considerable del ejército principal de los Skaeling. Ayudan a mantener a los incursores abastecidos e informados sobre los movimientos de los Osos de Ziege. Los PJ avistan a los jinetes al coronar una colina y también localizan un objetivo obvio: quizás un molino o una granja. Pueden llegar primero al objetivo y evacuar a los civiles que se encuentren allí o intentar tenderles una emboscada a los incursores.

Privar a Olaf de su caballería supone una gran ventaja táctica y estratégica para las fuerzas de Ziege, y sin duda lo impresionará si los PJ tienen éxito.

Por otro lado, los incursores usarán su mayor movilidad para huir de cualquier batalla sería a menos que sean incitados, engañados o atrapados. Los PJ podrían tener que emplear medidas extraordinarias para abatir a los jinetes... y Khorne sin duda estará complacido con cualquiera que trabaje con tanta diligencia para matar a sus semejantes.

- ✓ Los PJ evacúan a los civiles: 
- ✓ Los PJ obligan a los incursores a librar una batalla que podría haberse evitado: 

BATALLA CAMPAL

La primera noche que los PJ regresan al ejército principal y presentan su informe a Ziege, son interrumpidos por el informe de otra partida de exploración que informa que se ha enviado un grupo considerable de skaeling específicamente para frenar la persecución. Los incursores colocan sus fuerzas en una posición defendible, apropiada para el terreno y directamente en línea con el camino que seguirá el ejército de Ziege, quizás una cresta arbolada, un arroyo o un edificio desierto. Debe quedar claro que si el ejército evita esta amenaza, la persecución se prolongará durante muchas horas. También debe quedar claro que, aunque el ejército de Ziege es lo suficientemente fuerte como para ganar la batalla, si libran una batalla campal, se derramará mucha sangre en ambos bandos.

Ziege está furioso por esta noticia y quiere dirigir inmediatamente al grueso de sus hombres para eliminar a la fuerza de incursores y así despejar el camino por la mañana. Hirsch argumenta que esta estrategia solo beneficiará al enemigo y lo anima a idear un método menos directo para derrotar a los incursores. Necesitan mantener a todos los hombres en forma para las batallas venideras. Ziege golpea la mesa con los puños, agarra a Hirsch y le grita directamente a la cara: “¡Eres un cobarde! Hay que

desangrar a estas bestias sin cuartel. ¡No permitiré que el enemigo gane más terreno!’. La sed de sangre en los ojos de Ziege es inconfundible.

Si los PJ no hacen nada, Hirsch cede y Ziege toma un contingente de sus hombres y marcha hacia el norte para liquidar el bloqueo skaeling. A pesar de sufrir grandes pérdidas, matan a todos los incursores. Ziege regresa cubierto de sangre y, sin decir palabra, se retira a su tienda para pasar el resto de la noche.

Si los PJ logran calmar a Ziege y convencerlo de que entre en razón, Hirsch idea un plan para enviar un pequeño escuadrón de élite de los “Osos de Ziege” rodeando el flanco de los incursores y un segundo escuadrón para simular un ataque frontal como distracción. Esta táctica resulta bastante exitosa y solo se pierden unos pocos hombres en el ataque. Los PJ pueden unirse a cualquiera de los dos escuadrones si lo desean o descansar después de su largo día.

DAR EL GOLPE DE GRACIA

Al final del segundo día, las fuerzas imperiales habrán rastreado al grupo principal de incursores hasta la antigua torre de Dreizack, en lo alto del acantilado. Es evidente que los incursores pretenden presentar su última resistencia aquí. Poco antes del atardecer, Ziege ordena a todas sus tropas que avancen para la batalla final.

Olaf ha traído aquí a los restos de sus fuerzas, dándole a Tuula una última oportunidad de gritar a través del Mar de las Garras con su cuerno, con la esperanza de que algunas tripulaciones de barcos *drakkars* skaeling escuchen sus súplicas y acudan a rescatar a los asaltantes. Es imposible saber si su mensaje llegó o no, ya que los barcos de la armada imperial de Dietershafen, informados del ataque a Neues Emskrank, patrullan estas aguas y han ahuyentado a los skaeling. Se puede ver un buque de guerra imperial anclado frente a la costa, tras haber intercambiado señales con Ziege. Peligrosas rocas y arrecifes impiden que el buque se acerque al alcance de los cañones.

El DJ debe asegurarse de que todas las partes interesadas converjan en Dreizack a tiempo para esta batalla. Los PJ podrían notar que Ziege se ha vuelto cada vez más furioso, violento y angustiado. Ahora espera con ansias la batalla que se avecina, dejando de lado su habitual planificación meticulosa para optar por un asalto directo.

Hirsch está preocupado y observa los acontecimientos desde la distancia. Ve con más claridad que nadie los cambios en su líder, pero desconoce la causa. Desearía que Ignatius siguiera con ellos y recurriría a un hechicero de los PJ, si es que hay alguno, en busca de consejo.

DREIZACK

El Camino de la Costa pasa justo debajo de estas ruinas. Parece que alguna vez hubo tres torres en este sitio, aferradas a la cima del acantilado, dominando las vistas a kilómetros del Camino de la Costa y al mar. Las leyendas cuentan que este es el lugar donde Manann perdió su tridente y que estas ruinas son todo lo que queda de él. El antiguo sitio era originalmente élfico, pero tribus humanas lo han construido desde tiempos anteriores a Sigmar. Lleva mil años en ruinas.

Solo una torre permanece defendible, y es aquí donde Olaf ha decidido situarse. Los últimos incursores se encuentran entre los escombros y los muros derrumbados que rodean la torre. Mientras la batalla se intensifica, se verán obligados a retroceder a la torre y subir por la escalera en ruinas hasta el precario tercer piso, que ahora son poco más que unas pocas losas de piedra que sobresalen misteriosamente sobre el Mar de las Garras y las rocas

afiladas que se encuentran muy por debajo. Nadie podría sobrevivir a una caída desde aquí.

LA TENSION AUMENTA

Aunque su ejército está cansado de la marcha y solo llegó a Dreizack poco antes del atardecer, Ziege está decidido a librar la batalla de inmediato. Esto no tiene sentido para Hirsch ni para Bok; los incursores no pueden ir a ninguna parte y están completamente rodeados. Hay una breve reunión informal de líderes. Los PJ pueden estar allí si han buscado a otros miembros del estado mayor.

Hirsch le ruega a Ziege que reconsidere su estrategia, y Ziege responde acusando a Hirsch de cobardía y conspiración. Comienzan a discutir violentamente.

Si los PJ intervienen y detienen la lucha, habrá resentimiento, pero Ziege ordenará inmediatamente a sus hombres que se preparen para atacar y la discusión se olvidará pronto, ya que todos se concentrarán en la guerra.

Si los PJ no logran detener la pelea, la discusión se torna violenta cuando Hirsch le lanza un puñetazo a Ziege, cortándole el labio gravemente. Los ojos de Ziege se enrojecen de rabia, desenvaina su espada y, sin contemplaciones, apuñala a Hirsch en el pecho. Incluso si los PJ intervienen ahora, es demasiado tarde; el hombre ya está muerto. Ziege baja la vista hacia su espada, empapada de sangre, y anuncia que Hirsch se ha insubordinado y ha sido ejecutado por su crimen. Enfurecida, Zara Bok se marcha furiosa, para no ser vista jamás.

La reyerta ocurre a la vista de todos y es presenciada por varias tropas. La noticia de lo sucedido se extiende por el ejército en un instante. La mayoría de los hombres están asqueados y aterrorizados, pero una minoría considerable parece emocionada por el derramamiento de sangre y la promesa de más (hombres que ya están cayendo bajo el dominio de S'iba'ah). Ziege rápidamente llamará a sus hombres para que se preparen para el asalto. La batalla no podría empezar peor.

Esta es probablemente la última oportunidad que tendrán los PJ para destituir a Ziege del mando, si así lo desean. Sus hombres están a punto de rechazar su sed de sangre o sucumbir a ella. Un desafío a un combate cuerpo a cuerpo por el liderazgo, que antes le parecía ridículo a Ziege, ahora sería aceptado. Si los PJ atacan a Ziege en masa, sus hombres se moverán para bloquearlos.

De lo contrario, los PJ recibirán el mando del flanco izquierdo del ejército y se les indicará que apoyen a los "Osos de Ziege" en su avance.

EPISODIO: LA BATALLA DE DREIZACK

La batalla de Dreizack está escrita asumiendo que Ziege aún lidera su ejército y que los PJ controlan su flanco izquierdo. Si no es así, tendrás que ajustar este episodio como corresponda. El objetivo principal es provocar un conflicto entre los PJ y el portador de Lluvia Carmesí, quienquiera que sea.

ACTO 1: ¡ADELANTE!

Los PJ deben reunir a sus soldados, principalmente una mezcla de milicia de Neues Emskrank y los aliados que hayan reclutado, y presionarlos para que avancen y atraviesen las defensas de los incursores.



Si son demasiado lentos, el ejército de Ziege se desmoronará a su alrededor, ya que solo Ziege y sus soldados más sanguinarios lograrán llegar a la torre.



En lugar de simular un combate a gran escala, coloca un marcador de progreso de 8 casillas con un marcador de evento en la cuarta casilla. Coloca una ficha de Caos en la segunda casilla y una ficha de Ejército en la primera. Cada turno, los PJ pueden realizar una acción para inspirar a sus hombres, dar las órdenes pertinentes, atacar al enemigo o, de lo contrario, ganar terreno contra las fuerzas del Caos. Cada acción exitosa en este sentido hace avanzar la ficha de Osos 1 casilla. La ficha de Caos avanza 1 casilla al final de cada ronda. Cuando la ficha de Osos llega a la primera casilla de evento, Tuula PeloSangriento, la teniente incursora a cargo de este flanco, se revela e intenta acabar con los PJ ella misma. A partir de aquí, este acto puede progresar como un encuentro de combate, mientras Tuula y su escolta personal de incursores (en número igual al de los PJ) atacan a los PJ con saña. La ficha de Caos continúa avanzando. Si llega al final del marcador antes del final del acto, el ejército de Ziege sufre terribles pérdidas y la voluntad de Khorne se siente profundamente en todos en Dreizack: avanza todos los PJ en el Medidor de Sangre 1 casilla.

Cuando los PJ derrotan a Tuula, los incursores de este flanco se desbandan.

Durante el paso de recuperación, los PJ pueden interrogar a Tuula Cabello Sangriento si sigue viva. Pueden descubrir que Olaf porta un arma sagrada de Khorne, y Tuula puede explayarse teológicamente sobre el favor de Khorne (es decir, que ha abandonado a los Skaeling). Cuando terminen, los soldados de la milicia que mantienen cautiva a Tuula pedirán instrucciones sobre qué hacer con ella.

- ✓ Ordenan la ejecución de Tuula: 
- ✓ Ordenan que Tuula sea perdonada: 

ACTO 2: ¿LA BATALLA FINAL?

Sin importar el desempeño de su ejército en la batalla, Ziege se libera del cuerpo a cuerpo y carga hacia la torre, aniquilando a cualquiera que se interponga en su camino. Parece imparable. Tuula (si es que está viva) comenta: "Khorne está con él hoy". Pero Olaf y su guardaespaldas son

visibles en lo alto de la torre, y la lanza de Olaf brilla con una luz roja mortal. Pase lo que pase cuando Willi llegue a la cima, ¡no será nada bueno!

Si los PJ corren hacia la torre, llegarán poco después que Willi Ziege. El interior de la torre está sembrado de cadáveres desmembrados, en su mayoría incursores; Ziege parece haber dejado una estela sangrienta. Al correr hacia la cima, los PJ encuentran a Ziege y Olaf midiéndose mutuamente en el instante congelado antes de un duelo culminante. Olaf parece increíblemente enorme, corpulento y temible con sus pieles de oso y su lanza de color rojo sangre.

Si los PJ no hacen nada, Olaf y Ziege se saludarán y se batirán en duelo, con un grito mudo de furia como único desafío. Cualquier intento de interrumpir el duelo será respondido con fuerza letal por la guardia personal de Olaf, compuesta por cuatro incursores, quienes, por lo demás, están contentos, incluso ansiosos, por presenciar el duelo. Debido al reducido espacio en la cima de la torre, los PJ tendrán que superar a los guardaespaldas de alguna manera para llegar al duelo.

Si los PJ se demoran, o si tardaron demasiado en despachar el flanco de Tuula, llegarán a la cima cuando el duelo esté en pleno desarrollo; de hecho, cuando se acerque a su fin.

Si los PJ intentan interferir antes del duelo, Olaf aceptará con gusto el desafío de cualquiera de ellos. Ziege, por otro lado, no estará contento de ser marginado de esa manera, y en este punto no se detendrá ante nada para poseer la lanza. (¿O será que la lanza no se detendrá ante nada para poseerlo a él?)

Si el duelo se acerca a su fin, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

WILLI ZIEGE, CAMPEÓN DE KHORNE

Esta aventura está escrita con la esperanza de que uno de los PJ tome la lanza, Lluvia Carmesi, y se vea envuelto en la Batalla de las Voluntades. Después de todo, ¿qué mejor final culminante que una lucha desesperada por el alma de uno de sus amigos íntimos?

Pero si nadie más lo hace, Willi Ziege tomará la lanza... y perderá su alma ante Khorne. Como DJ, tienes varias opciones en este punto.

La más obvia es que Ziege y su nueva banda ataquen a los PJ. En este caso, la oleada de poder que Ziege recibe al tomar la lanza recarga su reserva de A/A/P, lo cura de todas sus heridas y puede otorgarle algunas nuevas cartas de acción con temática de Khorne (como Lanza del Destino y Sangre para el Dios de la Sangre). Algunos "incursores" (posiblemente incluyendo antiguos mercenarios o milicianos) pueden llegar para apoyar a Ziege, en igual número que los PJ, todos sometidos a la voluntad de Khorne. Si los PJ salen victoriosos, uno de ellos podría tomar la lanza...

Alternativamente, Ziege y compañía podrían huir (quizás con la ayuda demoníaca de S'iba'ah't) al norte para regresar en futuras aventuras. Ziege incluso podría intentar reclutar a los PJ para su partida de guerra, tentándolos con promesas de saqueo y gloria...

¡EL PODER DE SIGMAR TE OBLIGA!

Para una batalla de voluntades más fácil, reduce la Voluntad de S'iba'ah't a 4 y quita 1 casilla roja del indicador de progreso.

Aullando de rabia, los dos guerreros se enfrentan una y otra vez, olvidando toda sutileza y refinamiento. Ziege lucha como un poseso, pero la lanza del incursor es asombrosamente afilada y fluida en sus movimientos. Pronto, ambos combatientes sangran por varias heridas leves. De repente, Olaf golpea con el mango de su lanza las piernas de Ziege, haciéndolo caer al suelo. El espadón de Ziege resuena en el tejado de piedra, no muy lejos de ti, mientras Olaf inmoviliza al mercenario con una bota. "¡Derramaré tu sangre por Khorne!", ruge Olaf, mientras usa la punta de su lanza para grabar un sello oscuro en el rostro de Ziege. La mano de Ziege se extiende hacia la empuñadura de su espada, que se encuentra justo fuera de su alcance...

Los PJ tienen ahora la oportunidad de decidir quién gana el duelo. Si los PJ no hacen nada, lee lo siguiente en voz alta:

Con un aullido triunfal, el incursor hunde su lanza en el pecho de Ziege, atravesando su armadura maltrecha. La sangre de la herida parece correr por el asta de la lanza, y entonces Olaf libera su arma y se gira hacia vosotros. "¿Quién es el siguiente, pequeños?"

Con Ziege muerto, Olaf aceptará un desafío a duelo de cualquier PJ. Sin embargo, cada vez que Olaf mate a un enemigo en un duelo, su reserva de A/A/P se recarga y recupera heridas iguales a su Resistencia, por lo que debilitarlo en sucesivos duelos probablemente no tenga éxito. Si nadie acepta un duelo, Olaf y sus hombres simplemente atacan a los PJ. Luchan hasta que Olaf muere, momento en el que un puñado de "Osos de Ziege" llega a lo alto de la torre y mata a los incursores restantes.

Si los PJ le dan a Ziege su espada, o cualquier ayuda, lee o parafrasea lo siguiente:

En cuanto sus dedos rozan su arma, Ziege ruge y empuja a Olaf, desequilibrándolo. Entonces, con una fuerza inimaginable, hunde su espada en el pecho del incursor. "Esto es por Ignatius, bastardo". Mientras Olaf jadea y se tambalea, Ziege planta su bota en el pecho del incursor y lo empuja, liberando su espada mientras Olaf desaparece en la oscuridad. La terrible lanza cae al suelo entre tú y Ziege.



ACTO 3: APARECE UN NUEVO DESAFÍO

Lluvia Carmesí yace sin reclamar. Los PJ solo tienen unos instantes para actuar antes de que Ziege la recoja. Si lo hace, Ziege se pierde en el Caos para siempre, convirtiéndose en esclavo de la voluntad de S'iba'aht. La imagen de un Ziege enloquecido, empuñando una lanza demoniaca y luciendo la runa de calavera de Khorne recién grabada en su rostro es presumiblemente suficiente para preocupar incluso a los PJ más curtidos en la batalla. ¿Qué harán a continuación?

¿Intentarán los PJ reclamar la lanza para sí mismos?

EL PODER DE S'IBA'AHT TE OBLIGA

S'iba'aht reclama un nuevo portador, uno digno de su poder. Ziege es una opción, pero los PJ son otra. El PJ que esté más avanzado en el Medidor de Sangre sentirá la llamada con más fuerza. (Si dos o más PJ empatan, se elige al PJ más agresivo y obstinado). Si ese PJ se encuentra en la casilla 20 del Medidor de Sangre, recogerá automáticamente la lanza, independientemente de los deseos del jugador. Si ese PJ se encuentra al menos en la casilla 15, pero menos de 20, puede realizar una **tirada Difícil (3d) de Disciplina (Vol)** para evitar recoger la lanza. Si se encuentra al menos en la casilla 10, pero menos de 15, la tirada es **Normal (2d)**. Si ningún PJ se encuentra al menos en la casilla 10, S'iba'aht no encontrará a ninguno digno de portar la lanza.

EN LA PUNTA DE LA LANZA

Si un PJ falla la tirada de Disciplina o por cualquier otra razón recoge la lanza, deberá librar una batalla de voluntades con S'iba'aht. Hay mucho en juego. El fracaso significa que el personaje cae bajo la esclavitud de S'iba'aht y se convierte en un sirviente del Caos para siempre. El éxito significa que la voluntad de S'iba'aht se quiebra y el demonio se ve obligado a un estado latente. La lanza ahora puede ser destruida.

Cuando comience la batalla de voluntades, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

De repente, el mundo parece desvanecerse. A tu alrededor hay un horizonte infinito de oscuridad y llamas. Bajo tus pies, una superficie dura, oscura y con cráteres se estrecha hasta convertirse en una punta afilada en una dirección y se extiende hacia la inmensidad en la otra. Al darte cuenta de que estás parado en la punta de la lanza contaminada, el metal bajo tus pies burbujea y se descascara, y emerge una aterradora figura demoniaca. La criatura flexiona sus alas de hierro, ruge con dientes como dagas y desenvaina garras como espadas. "Tu sangre me llama, mortal", gime. "¡Abrázame y hazte fuerte!"

El personaje cuya alma está en juego se encuentra en la punta de la lanza; el demonio ha emergido entre este personaje y sus compatriotas. Solo los PJ se han manifestado en este lugar incierto; de hecho, solo los compañeros más cercanos del personaje "en juicio" están presentes para defenderlo. La repentina aparición del demonio y el entorno sobrenatural causan Terror 2.

En este otro mundo, las acciones físicas carecen de significado. No hay forma de luchar contra el demonio, salvo metafóricamente.

LA BATALLA DE VOLUNTADES

Construye un medidor de progreso con una casilla de evento en el centro. A la derecha de la casilla de evento, coloca 5 casillas rojas que representan la Fuerza de Voluntad de S'iba'aht de 5. A la izquierda de la casilla de evento, coloca casillas verdes iguales a la puntuación de Fuerza de Voluntad del



personaje. Coloca una ficha de Voluntad y una ficha de Demonio en la casilla de evento del centro. Si la ficha de Demonio se cae del extremo rojo del marcador, S'iba'aht es derrotado.

Si la ficha de Voluntad se cae del lado verde del marcador, la voluntad del PJ queda esclavizada. En tal caso, el recién nacido Campeón de Khorne, reforzado por el poder de S'iba'aht, arrasará con todo a su alrededor y forjará una nueva partida de guerra del Caos con los supervivientes de la Batalla de Dreizack (tanto nórdicos como del Imperio), o huirá al gélido norte para regresar más tarde al frente de una hueste del Caos. (A elección del DJ).

La lucha se desarrolla en asaltos alternos: primero el demonio, luego el PJ objetivo, hasta que el asunto se resuelva. Cada PJ adicional (los que no estén "en juicio") también puede contribuir una vez por asalto, ya sea durante el turno del demonio o del sujeto.

El demonio comienza nombrando una acción despiadada de Khorne que el PJ objetivo haya perpetrado a lo largo de esta aventura: una persona muerta o un acto violento cometido. Los demás PJ pueden contraatacar nombrando una acción pacífica o redentora realizada por el objetivo. El demonio realiza entonces una **tirada Disciplina (Vol)** enfrentada contra el PJ objetivo (la Voluntad de S'iba'aht es 5 y su Actitud es R2). Cada PJ que haya citado con éxito un ejemplo de acción pacífica añade un ■ a la reserva de dados. Si la tirada tiene éxito, mueve la ficha de Voluntad una casilla a la izquierda. Con o sin éxito, la ficha del personaje retrocede un paso en el Medidor de Sangre cada vez que el demonio realiza esta acción.

El PJ objetivo puede hacer lo mismo en su turno, desafiando al demonio, ya sea citando ejemplos de buen comportamiento o simple fuerza de voluntad y su negativa a ser subyugado. También realizará una **tirada de Disciplina (Vol)** enfrentada a la Voluntad de S'iba'aht de 5. De nuevo, sus camaradas pueden contribuir con su propia ayuda, esta vez añadiendo □ a la reserva. Si tiene éxito, mueve la ficha de Demonio un paso a la derecha. También mueve la ficha de Demonio un paso a la derecha por cada ➔ obtenido.

La batalla de voluntades terminará con la victoria de cualquiera de los bandos si el medidor del oponente se cae del final del marcador de progreso. Si la ficha del personaje objetivo llega al principio del Medidor de Sangre, la batalla termina en tablas: S'iba'aht no es derrotado, pero el PJ ha logrado librarse de la influencia del demonio. La lanza se libera de su portador (quien se desploma exhausto) y cae de la torre, desapareciendo de la vista para siempre... ¡hasta que regresa en una futura aventura, claro!

Si se usan las reglas de corrupción de *Vientos de la Magia*, participar en la prueba puede considerarse una fuente importante de corrupción para quien porta la lanza y una fuente moderada para los demás.

PERDIENDO LA BATALLA

Si el PJ pierde la batalla, se vuelve loco por culpa de la lanza. El personaje se convierte en un PNJ controlado por el DJ, quien primero se asegurará de no tener más rivales por la lanza. Esto normalmente implicará atacar a los otros PJ (¡él sabe lo ingeniosos que pueden ser!), pero también podría implicar huir al norte, para no ser visto nunca más (hasta que regrese como un nuevo y poderoso adversario, claro).

GANANDO LA BATALLA

Si el PJ gana la batalla de voluntades con S'iba'aht, tiene la libertad de hacer lo que quiera. Puede seguir empuñando Lluvia Carmesí como arma normal, pero todas las habilidades del arma seguirán vigentes, al igual que el Medidor de Sangre. Y seguramente solo será cuestión de tiempo que obtenga la Marca de Khorne.

También obtiene el poder de destruir Lluvia Carmesí. Si lo desea, puede hacerlo fácilmente simplemente rompiéndola sobre su rodilla. Esto significará una auténtica derrota para Khorne y el PJ debería ser recompensado. Quizás pueda descartar algunas fichas de Corrupción o incluso ser purgado de toda su Corrupción.

ÚLTIMAS PUYAS

La Batalla de Voluntades es el clímax y la conclusión de la aventura. Dependiendo de cómo se desarrollen los acontecimientos, los PJ podrían verse rodeados por los restos maltrechos de las huestes de Ziege, buscando liderazgo... o por una horda de hombres antaño racionales, contaminados por Khorne.

En el primer caso, no queda mucho por hacer salvo regresar a Neues Emskrank y encontrar a alguien a quien informar. Paxmann, a pesar de su resistencia a la expedición de Ziege, se alegrará al saber que los incursores han sido destruidos y recompensará a los vencedores con una pequeña suma de plata: 20 monedas de plata para cada oficial (presumiblemente incluyendo a los PJ) y 10 monedas de plata para cada combatiente o su pariente más cercano. Paxmann espera que esta generosidad le asegure su posición en Neues Emskrank y le dé una buena imagen ante la cámara de Grafts.

Si Ziege sobrevive con la mente intacta (poco probable), sus experiencias lo conmocionan y se retira. La Hermana Pflegerin le ayuda a recuperar su salud y financia su retiro a un monasterio de Shallya.

De una forma u otra, la Compañía Grevenfeld necesitará un nuevo comandante. Mann Hirsch, si sobrevivió, es el hombre ideal para el puesto, pero ¿y si los PJ parecen candidatos adecuados? La Compañía Grevenfeld podría ser el motor de muchas aventuras futuras si los PJ se unen a largo plazo, o incluso asumen su liderazgo.

Si S'iba'aht encuentra un nuevo campeón, ya sea en Ziege o en uno de los PJ, ese campeón regresará en algún momento...

RECOMPENSAS Y EXPERIENCIA

Además de los puntos de experiencia habituales por sesión, los PJ pueden optar a puntos de experiencia adicionales a tu discreción.

Si los PJ lograron evitar que Ziege caiga en el Caos (ya sea arrebatando la lanza ellos mismos o por otros medios), otórgales un punto de experiencia.

Si Lluvia Carmesí es destruida y nunca volverá a causar problemas al Imperio, otórgales un punto de experiencia.





**GAMES
WORKSHOP**