

WARHAMMER

# EL JUEGO DE ROL



## TORMENTA INMINENTE™

UNA CAMPAÑA PARA WARHAMMER: EL JUEGO DE ROL



Bosque de Reikwald

Rio Teufel

Hacia Averswald (40 km)

Molino y muelles

Balsadera

Puente oeste

Stromdorf

Puente este

Hacia Nuhn (225 km)

Hacia Ubersreit (64 km)

Rio Teufel

Jardin de Morr

Granja Holtz

Nexo

Cerro de la Tempestad y ruinas

Vado de la Espuma

Piedra del rayo

Granja Ackerland

El Oberslecht

Granja de Rentorozo

Colinas Blitzfelsen

Caverna de la piedra brilloza

1.5 km



# WARHAMMER

# EL JUEGO DE ROL

## TORMENTA INMINENTE

## INDICE DE CONTENIDOS

<b>TORMENTA EN EL HORIZONTE</b> .....	<b>4</b>	El dominio de Morr .....	38
Un breve trasfondo .....	4	El Jardín de Morr .....	40
El nexo .....	4	El alzamiento de los muertos .....	41
La colonización humana .....	5	Acto 1: Lo que yace bajo la superficie .....	41
El acólito fracasado .....	5	Acto 2: El osario .....	42
Los efectos del ritual .....	6	Acto 3: La cripta .....	43
Los aventureros .....	6	Enfrentamiento con Mourn .....	44
El viaje a Stromdorf .....	7	Intermedio: Regreso de entre los muertos .....	47
El hundimiento del puente .....	7	Informar a Adler .....	47
Por tierra .....	8	Volver a enterrar a los muertos .....	47
¿Atrapados? .....	8	Tiempo de descanso .....	47
La llegada a Stromdorf .....	8	Los graneros .....	47
<b>STROMDORF</b> .....	<b>9</b>	<b>CUANDO CAE LA NOCHE</b> .....	<b>48</b>
Administración .....	9	Episodio 1: Problemas en las colinas .....	49
Economía .....	10	Preguntando a Ackerland .....	49
Lugares destacados .....	10	La tarea .....	49
Las tierras circundantes .....	16	La granja de los Ackerland .....	50
La periferia .....	16	Acto 1: Asaltantes nocturnos .....	50
Las Tierras Altas .....	18	Acto 2: Siguiendo a los goblins .....	51
Habitantes de Stromdorf .....	18	Episodio 2: En la granja .....	52
PNJ del estamento del oro .....	18	Cuando cae la noche .....	52
PNJ del estamento de la plata .....	19	Evento: ¡Intruzoz! .....	56
<b>EL MAL MENOR</b> .....	<b>23</b>	Evento: Capturados .....	56
Trasfondo .....	23	La cólera de Renkoroza .....	58
Acontecimientos recientes .....	24	La muerte de Renkoroza .....	59
Uso de este capítulo .....	24	Intermedio: ¿Una bienvenida digna de un héroe? .....	60
Episodio 1: El mercader desaparecido .....	24	El regreso a Stromdorf .....	60
Episodio 2: Disputa familiar .....	25	<b>LA JUGADA DE SCHULMANN</b> .....	<b>61</b>
Episodio 3: Un extraño aliado .....	29	En busca de la piedra del augurio .....	62
Episodio 4: Jinetes del rayo .....	30	El profesor Köpfchen .....	62
Desenlace .....	32	La cripta del templo .....	62
De vuelta en Stromdorf .....	32	El rompecabezas completado .....	63
Intermedio: Un hechicero curioso .....	33	Posibles complicaciones .....	63
Interés académico .....	33	Cara a cara con Schulmann .....	64
Schulmann y las piedras .....	33	Se desata la tormenta .....	64
Los fragmentos del mapa de piedra .....	33	Acto 1: La huida de Schulmann .....	64
<b>TIEMPO DE LUTO</b> .....	<b>34</b>	Acto 2: El enfrentamiento .....	65
El alzamiento de Lazarus .....	35	Acto 3: ¿Una tumba acuática? .....	66
Episodio 1: El juicio .....	35	¿Héroes o villanos? .....	67
Episodio 2: Una noche inquieta .....	35	La justa recompensa .....	68
Muertos andantes .....	36	<b>ADVERSARIOS NOTABLES</b> .....	<b>69</b>
Huesos danzantes .....	36	Ciudadanos de Stromdorf .....	70
Episodio 3: La muerte y la doncella .....	37	El mal menor .....	72
Una audiencia con Adler .....	37	Tiempo de luto .....	74
Schulmann otra vez .....	38	No muertos de Mourn .....	74
La partida .....	38	Cuando cae la noche .....	76
Cruzar el Tranig .....	38	Niklas Schulmann .....	78

## CÓMO USAR EL CONTENIDO DE ESTA CAMPAÑA

Además del libro que tienes en tus manos, *Tormenta inminente* contiene un surtido de cartas, hojas y componentes nuevos para el Director de Juego y los jugadores. Algunos de estos recursos sirven como complemento para los manuales básicos (la *Guía del Jugador* y la *Guía del DJ*) y sus correspondientes cajas de accesorios (el *Cofre del Jugador* y el *Cofre del DJ*).

Incorporar nuevas cartas y componentes de *Secretos del DJ* a *Warhammer: el juego de roles* muy sencillo. Las cartas de Talento y Estado pueden añadirse sin más problema a las demás del mismo tipo. Los nuevos talentos ponen a disposición de los jugadores opciones adicionales para invertir las mejoras de sus PJ. Las cartas de Estado introducen varios efectos adversos y debilidades que pueden afectar a los personajes.

Las cartas de Herida incluidas en la caja de la campaña deben añadirse al mazo de cartas de Herida. Representan nuevos efectos de heridas críticas que se pueden sufrir durante el juego. Las nuevas cartas de Locura y de Disfunción mágica también deben añadirse a sus respectivos mazos.

Los componentes troquelados deben desprenderse con cuidado de las láminas. Entre ellos hay nuevo marcadores con un relámpago dibujado que los jugadores han de usar para reflejar en todo momento la situación de los eventos y otros efectos de la campaña *Tormenta Inminente*. Estas piezas pueden añadirse al surtido de piezas y fichas de los productos básicos de *Warhammer: El juego de rol*.



## CARTAS DE OBJETO

Las nuevas cartas de Objeto sirven como referencia para cuando el DJ decida presentar estos artefactos a los jugadores. El DJ ha de leer el texto de estas cargas y tenerlas a mano para ponerlas en juego cuando sea menester durante el transcurso de la campaña.



## CARTAS DE LUGAR

*Tormenta Inminente* también incluye cartas de Lugar nuevas que representan algunos de los lugares de interés que podrán explorar los aventureros durante la campaña. EL DJ puede añadirlas a las cartas básicas del *Cofre del DJ*, o emplearlas para escenificar los distintos encuentros de la campaña.



## HOJAS DE TORMENTA EN STROMDORF

Entre los nuevos componentes incluidos en esta campaña se cuentan varias hojas de Tormenta en Stromdorf que el DJ puede utilizar para reflejar el avance de la tormenta que se cierne sobre la región.

El DJ debe colocar un marcador en la primera casilla del medidor de la primera hoja de Tormenta en Stromdorf y seguir las instrucciones de esta hoja para desplazar el marcador. Cuando éste llega a la última casilla de una hoja, se traslada a la primera casilla de la siguiente hoja, y así hasta llegar a la última hoja.



## MAPAS

La caja de la expansión incluye varios mapas en láminas de doble cara. Muchos de estos mapas tienen una cara con los nombres de los lugares marcados como referencia para el DJ, mientras que en la otra cara no aparece ninguna anotación; de este modo el DJ puede enseñar el mapa a los jugadores sin revelar ninguna información relativa a los lugares que aparecen en él.



## ICONO DE PRODUCTO

Las cartas y hojas de *Tormenta Inminente* están señaladas con un icono de producto especial. Así podrás identificar rápidamente los componentes que pertenecen a este suplemento a la hora de añadirlos o quitarlos para determinadas partidas.





## INTRODUCCIÓN:

# TORMENTA EN EL HORIZONTE

En un rincón lluvioso de Reikland, junto al apartado pueblo de Stromdorf, dormita un antiguo secreto preñado de devastación. Su redescubrimiento accidental ha desatado tres mortíferos enemigos sobre los habitantes de Stromdorf, pero estos peligros no son más que los precursores de la destrucción definitiva que amenaza la región, y que podría segar las vidas de centenares de personas inocentes y enviar sus almas al frío seno de Morr. Sin embargo, aun en la más negra oscuridad brilla siempre un destello de esperanza, pues el destino ha querido que un grupo de héroes insospechados acabe de llegar a Stromdorf. Tan sólo ellos pueden interponerse en el camino de la catástrofe más absoluta.

*Tormenta Inminente* es una campaña para Warhammer: El juego de rol diseñada para grupos de aventureros con tan sólo un par de aventuras de experiencia. La campaña plantea tres escenarios principales conectados entre sí por un argumento global, y en ella se describen el pueblo de Stromdorf y sus alrededores.

Este libro contiene toda la información esencial para que el DJ dirija *Tormenta Inminente*. Huelga decir que sólo el DJ tiene acceso a los numerosos secretos que contienen estas páginas, por lo que si el lector pretende disfrutar de esta aventura como jugador, más vale que no siga leyendo o se le estropeará la diversión.

Además de este libro, es conveniente que el DJ se familiarice con las cartas, hojas y fichas incluidas en la caja. Las cartas contienen las reglas de lugares, objetos y estados específicos, y las hojas de referencia le ayudarán a reflejar

la situación de las terribles tormentas que azotan Stromdorf y los efectos de las inclemencias del tiempo. Las fichas sirven para que los jugadores y el DJ registren distintos tipos de información durante las partidas. Se pueden reutilizar para escenarios de diseño propio, pues son un recurso muy útil a la hora de dirigir partidas.

¡Reúne a tu banda de humildes héroes y emprended el viaje hacia Stromdorf! El enemigo les asediará por todos los flancos; deberán emplear a fondo toda su habilidad y su ingenio para superar los desafíos que les aguardan. Y no estaría de más llevar impermeables y sombreros para la lluvia.

## UN BREVE TRASFONDO

En esta sección se describen los eventos que han influido en la crisis que atraviesa Stromdorf. Gran parte de esta información ni siquiera la conocen la mayoría de los PNJ, aunque los PJ podrían descubrirla durante el transcurso de la campaña. Por el momento, el DJ debe mantenerla en secreto hasta que sea necesario sacarla a relucir durante una partida.

## EL NEXO

Los altos elfos de Ulthuan colonizaron el Viejo Mundo hace milenios. En una región muy remota, sus exploradores hallaron una vorágine del viento mágico *Azyr* que brotaba de un nexo, una especie de agujero en la realidad a

través del cual se filtraban los vientos de la magia. Los elfos cegaron aquel nexo con un obelisco arcano que disipaba el exceso de poder, y erigieron un templo en una colina cercana para que sus dioses custodiasen aquel hito mágico. Como advertencia para futuras generaciones, el paradero exacto del monolito se inscribió en el suelo de mármol del templo y se protegió con runas imbuidas de *Azyr* para fortalecer el vínculo del mapa de piedra con el nexo.

Los elfos no tardaron en verse obligados a regresar a Ulthuan a raíz de una desastrosa guerra contra los enanos. Y con ellos, según afirman algunos, se fueron sus dioses. Unos terremotos derruyeron el templo y alteraron el curso de un río cercano de tal modo que fluyó sobre el nexo. El caudal del río erosionó el obelisco durante siglos, y la magia del *Azyr* volvió a desparramarse por la realidad, desatando formidables tormentas en toda la región circundante. Humanos, pieles verdes y hombres bestia lucharon entre sí por aquel territorio, ignorantes de su historia.

Una noche, numerosos rayos incidieron sobre el templo como si los mismos dioses se hubieran propuesto fulminarlo. Un tornado engulló los restos, arrancó el mapa de piedra del suelo del templo, lo hizo pedazos y lo dispersó a lo largo y ancho de aquellas tierras.

Uno de aquellos pedazos voló hacia los pantanos, donde fue hallado por los hombres bestia que allí moran. Las inmundas criaturas lo colocaron sobre el pilar de su rebaño, venerándolo como un obsequio de sus oscuros dioses, y lo llamaron “piedra del rayo”, pues el cielo desataba su cólera a menudo sobre ella. El fragmento más pequeño del monolito élfico aterrizó en las colinas del sur, y allí sigue aún, en la boca de una caverna. Otro más salió disparado hacia el oeste y se zambulló en el río Tranig, quedando parcialmente sumergido en el lecho arenoso y pulido por el caudal de agua. El pedazo más grande salió disparado hacia el norte y cayó en la confluencia de los ríos Teufel y Ober.

## LA COLONIZACIÓN HUMANA

Siglos antes de la fundación del Imperio, una tribu humana encontró esta última piedra. La erigieron como menhir y la adoraron como si fuera un pedazo de diente de Verena, su diosa y profetisa, pues quien dormía cerca de la piedra tenía ocasionales visiones del futuro (el viento del *Azyr* no sólo gobierna el cielo y las tormentas, sino también las estrellas y los augurios). Pese al implacable clima, numeroso comerciantes y charlatanes se asentaron alrededor de la piedra del augurio para lucrarse a costa de los peregrinos que acudían al menhir para vislumbrar su futuro. Con el paso de los años aquel puesto comercial creció hasta convertirse en un pueblo: Stromdorf, el paraje de las tormentas.

Hace dos mil quinientos años que Stromdorf fue anexionado por el Imperio. Tras la apoteosis de Sigmar, las autoridades fanáticas censuraron las supersticiones bárbaras que a más de uno recordaban sospechosamente a las prácticas sectarias del Caos. Los exaltados sigmaritas derribaron la piedra del augurio y construyeron un templo a Sigmar sobre ella. Los peregrinos dejaron de acudir al pueblo, y su fortuna empeoró. La zona pasó a conocerse únicamente como el lugar más lluvioso de todo el Imperio.

Pasaron muchos siglos. Stromdorf vivió un breve repunte de fama en 2051, durante las Guerras de los Condes Vampiro, cuando llegaron al pueblo las tropas derrotadas del ejército de muertos vivientes de von Carstein, que se retiraba hacia el sur desde Altdorf. Después de que el vampiro que comandaba aquel ejército muriese a manos de Olaus Stichelm, el capitán de la milicia del pueblo, sus tropas se desmoronaron, literalmente. Sin embargo, Stichelm había sido herido de muerte y cayó en la ribera del Vado de la Espuma, junto a una losa de mármol decorada con antiguos grabados. Sus seguidores la consideraron una lápida más que adecuada para su salvador; pero lo que ellos no sabían era que se trataba de uno de los fragmentos del mapa de piedra élfico.

Stromdorf se vio amenazada una vez más hace un siglo, cuando las tribus de pieles verdes de Grom el Panzudo atravesaron el Imperio abriendo un sangriento surco. Aunque Stromdorf estaba justo en su camino, Grom se desvió inexplicablemente hacia el norte. Según las leyendas locales, sus hordas fueron rechazadas por una hueste espectral liderada por el fantasma de Stichelm. Una tribu de goblins, los Nariz Torzida, desertaron del ejército de Grom y se asentaron en las colinas Blitzfelsen, expulsando a los granjeros humanos que las habitaban y comportándose como una irritante molestia en general.

## EL ACÓLITO FRACASADO

Los habitantes de Stromdorf se ganan la vida labrando afanosamente la fangosa tierra que separa los tres ríos. Hace mucho que su antigua historia cayó en el olvido, pero aún hay un hombre que la recuerda: Niklas Schulmann, un incompetente acólito del Colegio Celestial, teme que su incapacidad para impresionar a sus superiores le depara un triste futuro como vulgar criado en el Colegio, dando al traste con su sueño de convertirse en un poderoso hechicero.

Mientras ordenaba un rincón abandonado del estudio de su maestro, Schulmann encontró unos viejos manuscritos élficos. La única competencia que dominaba era precisamente la lengua arcaica de los elfos, y aquellos documentos medio deshechos hablaban del nexo y del mapa de piedra que señalaba su paradero. Schulmann dedujo que si lograba controlar el poder del nexo se convertiría en un formidable astromante. Insistió a su maestro para que le permitiera ausentarse y, siguiendo las pistas contenidas en los manuscritos, viajó a las ruinas del templo; pero cuál no sería su consternación cuando descubrió que el mapa de piedra ya no estaba allí.

Durante sus laboriosas faenas en la biblioteca del Colegio, Schulmann había aprendido un ritual que servía para localizar páginas perdidas de manuscritos: el *Ritual de redescubrimiento de Hindemith*. Si se lanzaba sobre algo relacionado con los objetos perdidos, la magia se dispersaba hasta ser atraída por dichos objetos, permitiendo así al usuario detectar su

### HISTORIA DE LOS FRAGMENTOS DEL MAPA DE PIEDRA

Originalmente el mapa de piedra era una losa circular de mármol blanco, de poco más de un metro de diámetro y unos ocho centímetros de grosor. La cara superior estaba pulida y grabada con elegantes runas éficas plateadas que revelaban la posición exacta del nexo y advertían de sus poderes. El texto del mapa partía en espiral de una hermosa representación de la Luna en el centro. El borde de la losa estaba labrado con un intrincado diseño de ondas entrelazadas.

En la actualidad, el mapa de piedra está dividido en cuatro fragmentos de tamaño similar, todos ellos de forma triangular, con poco más de medio metro de altura y un metro aproximado de anchura en la base. El borde más largo está pulido y redondeado pero los otros dos están rotos de forma irregular. Los personajes dotados de vista mágica pueden percibir una serpiente hecha de brillante luz azulada que acaricia cada fragmento. Incluso quienes carecen de este don para la magia pueden ver claramente que los trozos de piedra emiten un tenue fulgor y ocasionales chisporroteos azules de electricidad. El texto élfico está desvaído por el paso del tiempo.

Fueron los elfos quienes imbuyeron estos fragmentos del mapa de piedra con la magia del *Azyr*; por lo que todo miembro de esta raza experimentará una conexión natural con el nexo de *Azyr*. Esta energía mágica ha sido reavivada por el ritual fallido de Schulmann, y los fragmentos de piedra han empezado a atraer intensas lluvias y fuertes tormentas eléctricas.

## LOS FRAGMENTOS DEL MAPA DE PIEDRA



A lo largo de la campaña, los personajes localizarán y recuperarán fragmentos del mapa de piedra. Cada uno de estos fragmentos está representado por su propia carta de Objeto.

Cuando los personajes hayan obtenido todas las piezas del mapa, podrán unirlos para recomponerlo. El mapa de piedra completado también se representa mediante una carta de Objeto exclusiva, que puede verse sobre estas líneas.

presencia. Con la arrogante presunción de que sería capaz de adaptar el ritual para encontrar el mapa de piedra, Schulmann lo llevó a cabo entre las ruinas. La magia del *Azyr* lo consumió con un estallido azul de crepitante electricidad, y lo único que consiguió fue sobrecargar los lejanos fragmentos del mapa con energía mágica. Abrumado por el dolor y la humillación, Schulmann regresó a sus alojamientos de Stromdorf preguntándose cuál sería su siguiente paso.

## LOS EFECTOS DEL RITUAL

La oleada de magia liberada por el ritual fallido desató el *Azyr* latente en el interior de los fragmentos del mapa de piedra, haciendo que refulgieran con un fuego brujo azulado y transformando el habitual clima lluvioso de Stromdorf en una tormenta continua que cada vez va a peor.

En los pantanos, el cielo brama con la estruendosa furia de los dioses oscuros. Izka, líder de los hombres bestia Dienteloco, ha exigido a Carhunco, el chamán del rebaño, que interprete el halo etéreo que rodea a la piedra del rayo. Izka ha refrenado durante mucho tiempo el impulso de expandir el territorio de su manada, destruyendo Stromdorf y matando a todos sus habitantes. Quizá las fuerzas del Caos estén enviándole una señal para indicarle que ha llegado el momento de pasar a la acción.

Entre tanto, las nubes arracimadas sobre el Jardín de Morr de Stromdorf se ennegrecen y desatan una andanada de rayos y truenos. Las energías mágicas de la lápida de Stichelm se han desparramado por el suelo del camposanto, despertando la magia maligna que dormitaba en el interior de una gema negra enterrada en una tumba cercana. La gema reposa sobre el

cadáver de Madriga Brenner, la recientemente fallecida esposa del posadero Sebastian Brenner, y amante secreta de Phillip Adler, el burgomaestre de Stromdorf.

Una serie de trágicos sucesos hicieron que acabase en sus manos aquel artefacto maldito, en cuyo interior está aprisionado el espíritu de un tal Lazarus Mourn, un hechicero descarriado al que Adler ordenó ejecutar por nigromancia un año atrás. Gracias al poder de la gema, el espíritu de Adler se ha introducido en el cuerpo putrefacto de Madriga y planea convertir Stromdorf en un pueblo de muertos vivientes para llevar a cabo su venganza de ultratumba.

En las colinas cercanas, Renkoroza, el megalómano chamán de la tribu goblin de los Nariz Torzida, ha descubierto la cueva donde se encuentra el fragmento de menor tamaño del mapa de piedra. Esta "piedra brilloza" lo tiene cautivado y gracias a ella se ha vuelto "más lizto kel ambre", pues le permite comunicarse con los dioses de los pieles verdes. El delirio inducido por el consumo de hongos le ha llevado a pergeñar un plan para arrebatarse el poder al jefe de su tribu, Apuñalaoj, que ejerce su autoridad intimidando a sus rivales con el troll que tiene como mascota. Renkoroza cree que si logra eliminar al troll, el jefe perderá toda su influencia y el chamán podrá aprovechar para hacerse con el control de la tribu.

La hueste de guerra de Renkoroza ha secuestrado al troll y se ha ocultado en una granja de pielrozaz que capturaron en las colinas Blitzfelsen, el último lugar donde Apuñalaoj los buscaría. Sin embargo, los goblins se han visto obligados a saquear otras granjas para satisfacer la tremenda glotonería del troll. Si sus incursiones no cesan, Stromdorf se enfrenta a una hambruna terrible, pues las tormentas han arruinado los graneros y desbordado los ríos, destruyendo los puentes y aislando al pueblo del mundo exterior.

Pero justo antes de que la crecida de los ríos amenace con derruir los puentes que conducen a Stromdorf, un grupo de aventureros llega al pueblo. El sacerdote sigmarita local ha vaticinado su llegada. Cuando el poder de la piedra del augurio despertó, el sacerdote empezó a tener sueños proféticos que presagiaban un destino funesto, sueños que él ha interpretado como advertencias del mismísimo Sigmar. Pero no puede evitar preguntarse si ese grupo d desaharrapados son verdaderamente la única salvación del pueblo.

## LOS AVENTUREROS

Es probable que tanto el DJ como los jugadores quieran idear un motivo plausible que lleve a los aventureros a visitar un pueblucho de mala muerte como Stromdorf. Una buena motivación para los personajes podría ser la búsqueda del mercader desaparecido, Florian Weschler, y su anillo, que tiene un gran valor como prueba de pertenencia al gremio de los mercaderes. A continuación se dan varios motivos y complicaciones adicionales en función de la actitud o las circunstancias del grupo de aventureros. Estos incentivos pueden modificarse como sea oportuno para ajustarse a los deseos y necesidades de los PJ.

### EL MERCADER DESAPARECIDO

Hace algunas semanas, Florian Weschler partió con un carramato cargado de carbón hacia Stromdorf para hacer negocios. Después de todo, en su clima húmedo el carbón es un lujo muy apreciado. Las pesquisas iniciales apuntan a que el mercader llegó a Stromdorf y vendió el carbón, pero después de aquello el hombre, su carramato y su poni parecen haberse esfumado.

Sus compañeros del gremio de mercaderes están preocupados por su seguridad y desean averiguar su paradero. Y no menos importante, les gustaría recuperar el anillo que demuestra su pertenencia al gremio. El sello de este anillo, a menos que se trate de una falsificación, granjea una serie de privilegios entre los demás miembros del gremio, incluidos considerables descuentos en las mercancías, préstamos a corto plazo con intereses

reducidos, comida y alojamiento y varios más. El gremio de mercaderes reserva estas regalías para sus miembros asegurándose de que los anillos no caigan en manos ajenas.

De hecho, Weschler ha sido víctima de las conjuras de Keila Calderona, una posadera halfling del pueblo. Keila ayudó al clan Holtz a secuestrar a Florian para sus malvados sacrificios. En el **Capítulo 2: El mal menor** se describen estos acontecimientos con más detalle.

## CÓMO IMPLICAR A LOS HÉROES

El DJ ha de tener en cuenta las relaciones existentes entre los personajes y el trasfondo de su grupo de aventureros. Los rasgos que figuran en la hoja del grupo de aventureros pueden sugerir el tipo de motivaciones e incentivos que han impulsado a los personajes a emprender la aventura. A continuación se ofrecen algunos ejemplos basados en rasgos de grupo concretos. Por otro lado, el DJ puede inventar su propia introducción a Stromdorf. En definitiva, el DJ debe valerse del estímulo más apropiado para los intereses y motivaciones de los personajes y de su grupo.

### AVENTUREROS, IDEALISTAS

Un antiguo habitante de Stromdorf traba amistad con los aventureros y les informa de la existencia de un tesoro ancestral sepultado bajo las ruinas que hay al sur del pueblo. ¿Se referirá el desconocido a las ruinas que se alzan en la cima del Cerro de la Tempestad? ¿Habrá algo de cierto en ese rumor?

Otra opción para PJ más beligerantes podría ser apelar a su pasión por el exterminio de monstruos, pues abundan en los alrededores de Stromdorf: pieles verdes en las colinas y hombres bestia en los pantanos.

### CRIMINALES, INFAMES

Si los personajes proceden de entornos más deshonestos, podrían ser contratados por individuos u organizaciones de dudosa catadura moral empeñados en apropiarse del anillo del mercader para sus propios fines.

O tal vez un individuo misterioso pida al grupo que viaje a Stromdorf para un ajuste de cuentas en representación de su "organización". El objetivo de esta venganza podría ser Fridrik Ulfsson (ver página 22); quizá compró el molino con las joyas y el oro que robó a una banda de criminales de una gran ciudad, y estos han ordenado su muerte. En este caso, los aventureros son contratados porque los criminales no pueden o no quieren hacer el trabajo sucio.

### AVENTUREROS, HONRADOS

El gremio de mercaderes podría ofrecer una recompensa al grupo si encuentran a Weschler, o al menos recuperan su anillo; o puede que sean contratados por un cartógrafo para trazar un mapa de las regiones inexploradas del Oberslecht y las colinas Blitzfelsen.

También es posible que los PJ acepten trabajar para la familia de un noble moribundo. Los galenos son incapaces de diagnosticar su dolencia, pero un humilde herbolario al que acudieron afirma que la única cura para la enfermedad es una planta poco común que únicamente crece en el Oberslecht. Así pues, los aventureros son contratados para buscar esa rara hierba. Quizá el enfermo sea pariente de alguno de los aventureros, o tal vez posea información vital para ellos.

### MERCENARIOS, INFAMES

Llegan a oídos de los aventureros rumores sobre la existencia de una bruja que se oculta en el pueblo. El objeto de tales rumores es Hildette Krass (ver página 21), que en realidad no es ninguna bruja. Sin embargo, los fanáticos opinan que las artes curativas deberían ser potestad exclusiva de sacerdotes, médicos capacitados y quizá (sólo quizá) hechiceros con autorización imperial; pero nunca de simples campesinas. Para ellos, su milagroso don para la sanación, es la prueba de que emplea magia negra.

Por otro lado, los aventureros podrían ir tras la recompensa que se ofrece por capturar al doctor Schneider (ver página 19). Por un golpe de suerte los PJ averiguan que se esconde en Stromdorf y emprenden el viaje para llevarlo ante la justicia.

### HONRADOS, SOCIALES

Un mercader del pueblo o la ciudad en la que se encuentren actualmente los PJ necesita transportar con urgencia un cargamento a Stromdorf, y publica un anuncio para contratar guardias que lo escolten a él y a su mercancía.

O quizá el iniciado Fromm (ver página 22) contacte con los aventureros por orden de su maestro, el lector Gottschalk, quien teme que sus visiones apocalípticas se hagan realidad y requiera la presencia de un grupo de espadas de alquiler para reforzar las defensas de Stromdorf.

## OJO POR OJO

Si los personajes acaban de completar la aventura incluida en la *Guía del DJ*, podrían estar persiguiendo a un sectario del Caos fugitivo. El sectario cree que nadie va a buscarlo en un villorrio de mala muerte como Stromdorf, pero los PJ van tras la pista de su presa y tratarán de darle caza en el pueblo.

## EL VIAJE A STROMDORF

El viaje del grupo puede ser tan breve o tan detallado como el DJ prefiera. Si deciden realizar la travesía en una embarcación fluvial, podrían encontrarse con otros botes o incluso ser atacados por piratas. Quienes prefieran ir a pie podrían afrontar distintos peligros en los tramos más solitarios del camino, lejos de posadas y pueblos.

Puedes aderezar el viaje con varias frases evocadoras. Describe el lóbrego entorno del Reikwald, o las fértiles tierras de cultivo que salpican los montes del campo abierto. Menciona los esplendorosos picos que se alzan en el norte hasta donde alcanza la vista. Haz hincapié en los diversos hitos del terreno que puedan encontrar los PJ, como los altos muros del Jardín de Morr o el solitario promontorio del Cerro de la Tempestad, ambos flagelados por constantes relámpagos.

El clima debe ser el factor más destacado en estas descripciones. Comienza el viaje bajo un cielo azul y despejado. A medida que los aventureros se aproximen a Stromdorf, las nubes se arracimaran y romperá a llover. Varios kilómetros después de oírán truenos, estallarán relámpagos y el cielo desatará un chaparrón torrencial con vendavales de consideración. El suelo se tornará en cenagal, y el río se desbordará por encima de las riberas.

## EL HUNDIMIENTO DEL PUENTE

El reciente e intenso aguacero demuestra ser demasiado para los ríos que rodean Stromdorf. Todos ellos han experimentado una crecida y se han vuelto turbulentos durante la tormenta. Cuando los aventureros lleguen a uno de los puentes que conducen al pueblo, inicia la modalidad de Encuentro y pon en juego la carta de Lugar *Río profundo*. Consulta el texto de la carta y aplica sus reglas si alguno de los personajes cae al río. Debido al caudaloso torrente de agua que se estrella contra el puente, los PJ deben añadir 1 dado de Infortunio ■ a todas las tiradas que realicen mientras se hallen en el río. Este incidente se resuelve de distinta manera dependiendo de si los aventureros viajan por tierra o por el río.

### POR EL RÍO

Si el grupo viaja en una embarcación fluvial, lee en voz alta lo siguiente cuando se estén aproximando al puente:



*A través de la cortina de lluvia vislumbráis un puente de madera frente a vosotros. Se ha venido abajo; el violento caudal del río arrastra las enormes vigas de madera que lo sustentaban. La embarcación da una sacudida cuando una de las vigas le golpea el costado, y el capitán profiere un grito al caer por la borda y ser arrastrado por la corriente. Los demás tripulantes están paralizados por el terror.*

Ya no hay nadie al timón, y los aparejos se sacuden de forma imprevisible bajo la fuerte borrasca. Si un PJ se sitúa tras el timón, puede intentar una tirada **Normal (2d) de Brío** para tratar de hacerse con el control de la embarcación. Si la consigue, logrará gobernar la nave hasta la ribera oriental y todos podrán desembarcar sanos y salvos. En caso contrario, la embarcación zozobra y todos caen al agua; los PJ deberán nadar hasta la orilla.

Para llegar a la orilla a nado se requiere una tirada **Difícil (3d) de Brío**. El DJ debería conceder dados de Fortuna a los personajes que tengan la feliz ocurrencia de agarrarse a algún madero flotante o ideen un modo creativo de llegar a la orilla.

La infortunada tripulación morirá a menos que los personajes averigüen cómo rescatarlos. Sus cadáveres quedarán atrapados en las redes para anguilas que hay río abajo (ver *Arrastrados por la corriente*).

## POR TIERRA

Si los aventureros viajan a pie por el camino, lee en voz alta lo siguiente cuando estén cerca del puente:

*Más adelante veis un amplio y destartado puente de madera que cruza un caudaloso río. El agua ha sobrepasado el nivel de las orillas, y el puente se zarandea de forma alarmante. Sin embargo, es el único medio visible para llegar a Stromdorf.*

Cada PJ que cruce el puente debe tirar 1 dado de desafío ♦. Si obtiene un detrimento ♠, el puente cruje ante las violentas embestidas del río. El PJ en cuestión deberá superar una tirada **Fácil (1d) de Brío** o de **Coordinación** para evitar que una súbita crecida lo haga caer al río.

Cuando se obtenga la primera estrella del Caos ✨, el puente comenzará a ceder con los chasquidos de los soportes de madera partiéndose. Una segunda estrella del Caos ✨ causará el hundimiento del puente; todo PJ que no lo haya cruzado aún deberá superar una tirada **Normal (2) de Brío** o de **Coordinación** para atravesarlo a toda velocidad o salvar la distancia de un salto antes de que el puente se desplome. Los personajes que fallen esta tirada caerán al río y deberán nadar para alcanzar la seguridad de la orilla.

Para llegar a la orilla a nado se requiere una tirada **Difícil (3d) de Brío**. El DJ debería proporcionar dados de Fortuna a los personajes que tengan la feliz ocurrencia de agarrarse a algún madero flotante o ideen un modo creativo de llegar a la orilla.

## ARRASTRADOS POR LA CORRIENTE

Los PJ que caigan inconscientes al agua o sean arrastrados hasta alcance extremo quedarán atrapados en las redes para anguilas que hay junto al molino, en la confluencia de los ríos Ober y Teufel. Allí serán rescatados por Fridrik Ulfsson (ver página 22), el molinero de Stromdorf. Fridrik reanimará y les ayudará a entrar en calor junto a la chimenea de su molino.

## ¿ATRAPADOS?

Sea cual sea el desenlace del encuentro, el puente desplomado no podrá ser reparado hasta que la tormenta amaine, aunque el puente que hay en el otro extremo del pueblo aún permanece en pie. Es posible que los PJ teman quedarse aislados en un futuro previsible si el segundo puente también cede. Sin embargo, casi inmediatamente después del hundimiento del primero, aparecerán varios lugareños dispuestos a repararlo; aunque lo tendrán bastante difícil debido a la fuerte tormenta y los vendavales. Si los aventureros insisten en conocer el estado de las reparaciones, los aldeanos les responderán lo siguiente:

*-Paciencia. Tardaremos uno o dos días en arreglar el puente. Si prefieren jugarse el cuello, allá ustedes.*

Los ríos crecen aún más y se vuelven tan turbulentos que ningún barquero se arriesgará a cruzarlos hasta que el caudal disminuya. Nadar también será más peligroso que antes; la dificultad para atravesar el río a nado se incrementa a una tirada **Desalentadora (4d) de Brío**. Por no mencionar que la tormenta ha agitado a las feroces anguilas del Reik...

## LA LLEGADA A STROMDORF

Cuando los PJ llegan al pueblo, son recibidos por una multitud de aldeanos exaltados ansiosos por recibir noticias del resto del Imperio. El DJ debe esforzarse por dejar claro que Stromdorf no suele recibir muchos visitantes. La primera tarea de los personajes es conseguir alojamiento; cualquiera lugareño al que pregunten les indicará la dirección de la posada Agua de Trueno. Una vez instalados, podrán comenzar su misión.



## CAPÍTULO I:

# STROMDORF

Stromdorf es un pequeño núcleo rural y comercial situado en la región sur de Reikland, a casi doscientos cincuenta kilómetros de Altdorf a vuelo de cuervo. Se halla junto a la confluencia de tres ríos (el Ober, el Tranig y el Teufel) que descienden de las lejanas Montañas Grises y se adentran en las sombras del cercano bosque del Reikwald. Las tierras bajas y pantanosas salpicadas de pedregosas colinas que se extienden al sur de esta confluencia se conocen con el nombre de Fleuchtschussel, un humedal tristemente célebre y eludido como el lugar más tormentoso de Reikland; aun en pleno verano siempre hay nubarrones grises encapotando el cielo y descargando furiosos chaparrones y relámpagos.

La población de Stromdorf no alcanza los setecientos habitantes. Las villas aledañas no entienden por qué sus residentes no se han trasladado a un clima menos ingrato, pero lo cierto es que el asentamiento ha existido de una forma u otra desde los tiempos de Sigmar; los lugareños tienen un profundo sentido de la tradición y se enorgullecen de su pueblo. Consideran que sobrevivir bajo un clima tan inhóspito es una muestra de su tenacidad; sin embargo, los demás reiklandeses se burlan de esta actitud y la achacan a una imbecilidad congénita fruto de la endogamia.

Pocos viajeros hacen escala en Stromdorf debido a las inclemencias del tiempo, y casi nadie se instala en el pueblo de manera indefinida a menos que no pueda evitarlo. Esto perpetúa la condición atrasada y empobrecida de Stromdorf en comparación con otros asentamientos más prósperos de Reikland. No es de extrañar que, al igual que el cielo que truena sobre sus cabezas, los habitantes de Stromdorf sean de carácter tempestuoso, prontos

a la furia y difíciles de sosegar. Se quejan amargamente por las más mínimas molestias y le ponen pegas a todo excepto al clima (por curioso que pueda parecer), que ignoran con un estoicismo casi heroico (*“Por favor, ¡si sólo es un poco de lluvia!”*).

Un detalle que los forasteros suelen advertir es la abundancia de tabernas para un pueblo tan pequeño; y todas ellas están abarrotadas de clientes. Además, casi siempre hay niños jugando en las calles embarradas, aun cuando los adultos no tengan más motivos para exponerse a las continuas lloviznas. La elevada tasa de natalidad del pueblo compensa el hecho de que muchos lugareños acaben prematuramente en el Jardín de Morr, víctimas de dolencias tuberculosas causadas por la humedad. No cabe ninguna duda de por qué los forasteros tienden a evitar este lugar.

## ADMINISTRACIÓN

El burgomaestre Phillip Adler ha sido el administrador de Stromdorf durante casi una década. Adler fue designado para el cargo por los von Jungfreud, la familia de aristócratas más eminente de la región, con la esperanza de que la nueva sangre revitalizara la magra economía de Stromdorf. Adler se ha ganado a pulso esta posición; amasó una pequeña fortuna en el negocio textil en su Ubersreik natal, y contrajo nupcias con una pariente lejana de los nobles von Jungfreud. Los miembros del ayuntamiento del pueblo, un grupo de ancianos gruñones de barbas canas,

nunca han aceptado que un forastero disponga sus asuntos; por tradición, el burgomaestre siempre ha sido un stromdorfeño.

En un principio Adler se granjeó cierta popularidad, pues estimuló el comercio entre Stromdorf y otras regiones de Reikland. Sus primeras medidas como burgomaestre lograron un incremento en los ingresos, pero los von Jungfreud aprovecharon que tenían a su propio lacayo en el poder para subir los impuestos.

Sin embargo, en los últimos meses Adler se ha vuelto más huraño. Apenas sale de casa, ha prohibido la entrada de visitantes al edificio del ayuntamiento e incluso ha despedido a sus criados para estar solo. Ejerce su mandato a puerta cerrada, empleando como intermediario a Arno Kessler, el capitán de la guardia. Kessler es un hombre de armas; carece de la elegancia verbal necesaria para la política, y sus modales bruscos han irritado a más de un lugareño. Los recientes acontecimientos han agravado la mala opinión que suscita Adler; algunos incluso han llegado a exigir abiertamente que lo sustituyan, argumentando que su actitud resulta perjudicial para los negocios.

Según los rumores locales, Adler está de luto por la muerte de su esposa, Else, que falleció poco después de su nombramiento como burgomaestre. Si los personajes indagan un poco más, descubrirán que el óbito tuvo lugar dos años atrás, mucho antes de que decidiera aislarse del resto del mundo.

Hace semanas que no se celebra ningún pleno en el ayuntamiento, y varios de sus miembros planean en secreto la destitución de Adler. Su más ferviente detractor en el pueblo es Hanko Mücke, un comerciante resentido por los continuos incrementos en las tarifas desde que Adler se hiciera con el cargo. Suele despotricar en pública contra el "tirano que no da la cara", tanto que el capitán Kessler lo ha castigado con el cepo en más de una ocasión por alborotador e instigador. Pero en lugar de silenciarlo, estos castigos no han hecho más que procurarle las simpatías de los demás lugareños.

## ECONOMÍA

El río Teufel es la principal vía de unión de Stromdorf con Ubersreik al oeste y con el Reik al norte, más pese a ello el pueblo no obtiene el máximo rendimiento del tráfico fluvial. Los viajeros prefieren pasar de largo, ansiosos

### EL TIEMPO EMPEORA

El poder del viento del *Azyr* que se filtra desde el nexo siempre ha atraído tormentas a estas tierras; lluvias, vendavales, truenos y rayos estaban a la orden del día. Sin embargo, desde el ritual fallido de Niklas Schulmann los efectos se han vuelto más pronunciados. Recientemente Stromdorf parece estar siempre cubierta de nubes negras de tormenta y con frecuencia estallan fuertes lluvias torrenciales.

Los lugareños están acostumbrados a los cielos encapotados y a las lluvias continuas. Pero incluso ellos admitirán (quizá frente a un pichel de cerveza Agua de Trueno) que el tiempo ha empeorado de manera considerable en los últimos días.

Mientras los personajes se encuentren en Stromdorf o en cualquiera de las regiones circundantes, el DJ debe utilizar un marcador para representar el tiempo actual en las hojas de Tormenta en Stromdorf que se incluyen en la caja de *Tormenta Inminente*. Ciertos sucesos o desplazamientos entre determinadas localizaciones harán que este marcador avance o retroceda por el medidor de la hoja actual.

Algunas casillas de las hojas de Tormenta activan efectos de juego específicos cuando el marcador entra ellas. En la mayoría de las hojas, si el marcador llega al final del medidor, el DJ debe sustituir la hoja por la siguiente para representar que la tormenta ha empeorado.

por dejar atrás la incesante lluvia. Tampoco supone ninguna ayuda el hecho de que Stromdorf no produce bienes de comercio; cultivar la tierra fangosa de las granjas de la vega apenas da para subsistir, y tanto la lana como la carne de las recias ovejas que pastan en las colinas son de mala calidad. Cada mes se producen cantidades mínimas para evitar que el pueblo se muera de hambre, pero poco más. La gran mayoría de los ingresos de Stromdorf dependían de los rebaños criados en las tierras altas, pero las tribus goblins expulsaron a casi todos los ganaderos de las colinas el siglo pasado.

Con todo, el entorno pantanoso y las aguas revueltas de los ríos constituyen un entorno ideal para la anguila del Reik, una voraz especie de pez similar a una serpiente con dientes afilados como cuchillas, con un cuerpo alargado y fibroso de sabrosa carne. Muchos stromdorfeños se dedican a pescar anguilas en el río con grandes redes; luego las despellejan, las ahúman y las guardan en toneles. Las anguilas del Reik son uno de los pocos productos que se exportan con cierta regularidad.

### UN BREVE RESURGIMIENTO

Stromdorf experimentó un efímero renacimiento durante los primeros años del mandato del burgomaestre Adler, en los que se valió de su influencia en el gremio de merceros de Ubersreik para fomentar el comercio entre ambos pueblos. Sin embargo, desde que se apartó de la luz pública la mayoría de los comerciantes de fuera han perdido interés. Parece que única empresa realmente lucrativa para los mercaderes y tratantes de otras regiones es la importación de madera seca y carbón que los habitantes de Stromdorf utilizan como combustibles, pues tales lujos son muy escasos debido a la pertinaz humedad.

A pesar de las dificultades, la curtiduría local sigue siendo un ejemplo de prosperidad. La regenta Marcel Gerber, el burgués más adinerado de Stromdorf después de Adler. El curtimiento de pieles es un oficio muy sucio, y en muchos pueblos suelen construirse en las afueras. No ocurre lo mismo en Stromdorf, cuyos habitantes están desesperados por desempeñar cualquier trabajo por ignominioso que sea. La lluvia constante mitiga parte del hedor producido por el tratamiento de las pieles, pero aun así el pueblo está impregnado de un sutil aunque pestilente efluvi.

La verdadera exportación de lujo de Stromdorf, y lo único por lo que se conoce el pueblo aparte de por su lluvioso clima, es la cerveza Agua de Trueno, elaborada por la familia Brenner desde hace generaciones y vendida a sibaritas de todo el Imperio. Hasta los enanos han emprendido alguna que otra peregrinación a Stromdorf para degustar un tonel de esta cerveza de sabor fuerte y característico regusto a turba.

## LUGARES DESTACADOS

En las páginas siguientes se describen los emplazamientos más importantes de Stromdorf. El DJ es libre de expandir estas y otras localizaciones como estime adecuado si con ello logra que el pueblo cobre vida en sus partidas.

### PLAZA DEL MERCADO

El centro de Stromdorf es la plaza del mercado, una gran zona descubierta elevada en su totalidad sobre pilones de madera para evitar el lodo. Toda clase de artículos se venden en las hileras de puestos cubiertos regentados por comerciantes que pregonan sus mercancías a los transeúntes.

Alrededor de la plaza hay unos impresionantes edificios de piedra, ladrillo y entramados de madera con fachadas ostentosas. Son los hogares de los mercaderes que ejercen de ediles en el ayuntamiento, y entre ellos se incluye la sede de Exportaciones Brenner. El edificio del ayuntamiento preside la plaza. Más cerca, sin embargo, todas estas estructuras presentan signos de deterioro y abandono; la argamasa o los ladrillos están deshaciéndose, las vigas de madera están podridas y las ventanas presentan numerosas grietas.

Delante del ayuntamiento, sobre un pedestal de granito, se alza una gran estatua de bronce, con la superficie picada y cubierta por una gruesa capa de

verdín, que representa a un hombre musculoso con la espada alzada en pose heroica. Su armadura de placas está decorada con la efigie de un dragón. En el pedestal de la estatua hay una placa que dice así: *Olaus Stichelm, salvador de nuestro pueblo*. Cualquiera lugareño al que se pregunte narrará henchido de orgullo el abnegado sacrificio del héroe contra los ejércitos de muertos vivientes, y cómo salvó al pueblo de las hordas de goblins.

En la esquina de la plaza del mercado y la Sumpfstrasse se alza un modesto templo de Sigmar, casi eclipsado por la majestuosidad de las viviendas particulares. En el punto donde se unen la Marschestrasse y la plaza hay una posada de considerable tamaño. En su letrero hay dibujada una nube de tormenta descargando lluvia sobre un pichel: se trata de la posada Agua de Trueno. Pegados a este local hay varias estructuras de madera entre las que destaca una elevada chimenea de ladrillo: la cervecería de los Brenner.

El mercado está casi siempre atestado de gente, pero el bullicio es aún mayor durante el último markttag de cada mes, fecha en que los granjeros ponen a la venta sus productos. Las calles se llenan de rebaños de ovejas camino de los corrales y animales de tiro cargados con sacos de cereales, lúpulos y cebada. El abigarrado gentío intercambia libremente insultos y puñetazos. Esa noche las posadas se llenan de granjeros que se gastan parte de sus ingresos en bebidas, y la guardia está más ajetreada que nunca.

Si tiene lugar algún encuentro en la plaza durante el último markttag del mes, pon en juego la carta de Lugar *Mercado callejero*. Mientras deambulan por el mercado, los PJ podrían verse expuestos a una de las filípicas de Hanko Mücke, o tal vez divisen a Waltrout Glöckinger llenando de estiércol un saco mugriento con sus propias manos.

## EL POZO

En el centro de la plaza hay una techumbre de madera combada sostenida con postes de roble. Debajo se halla el pozo del pueblo. El agua que contiene está limpia y es refrescante.

Sin embargo, los PJ más perspicaces observarán que nadie utiliza el pozo, aunque el cabrestante funciona perfectamente. Si un PJ intenta sacar agua de él, los transeúntes reaccionarán con muestras de asombro y espanto. Si aun así bebe agua del pozo, los lugareños tratarán al personaje como si tuviera la lepra, hasta tal punto que deberá añadir 1 dado de Infortunio ■ a todas las tiradas de habilidades Sociales que lleve a cabo para interactuar con los supersticiosos aldeanos.

Los PJ descubrirán el motivo de este comportamiento si preguntan a cualquier lugareño con el que hayan trabado amistad. Hace varios meses que Madriga Brenner, la mujer del cervecero, se suicidó arrojándose al pozo. Desde entonces todos creen que el agua está maldita. Los stromdorfeños extraen el agua de un arroyo turbio que discurre por la zona sureste del pueblo o recogen la que cae con la lluvia. Por alguna razón se culpa directamente a Adler de los inconvenientes causados por la pérdida del único suministro de agua potable del pueblo.

## EL SANTUARIO DE SHALLYA

A un lado del pozo hay un pequeño santuario consagrado a Shallya; consiste en una estatuilla de mármol de la diosa colocada en un nicho angosto. Las facciones de la estatuilla están desgastadas porque todos los transeúntes se detienen a frotarle la cara para que les dé suerte. Si un PJ que no haya matado a ninguna persona en los últimos meses frota la estatua mientras murmura una plegaria sincera a Shallya, tira 1 dado de Fortuna. Si sacas un mérito, el personaje es bendecido por la gracia de Shallya y añade 2 dados de Fortuna a su próxima tirada de Presencia, Primeros auxilios o Medicina. El jugador no debe conocer la causa de esta bonificación, que además debe mantenerse en secreto hasta el momento en que vaya a realizar la tirada. Shallya únicamente otorga esta bendición una vez al mes.



## EL AYUNTAMIENTO

El ayuntamiento es una mansión enorme de tres plantas con muros de entramado de madera que domina el lado sur de la plaza del mercado. Un suntuoso tramo columnado de escaleras de mármol asciende hasta una pesada puerta de madera de roble decorada con una aldaba de oro con forma de cabeza de león. Sobre la puerta hay colgado un gran escudo azul en el que aparece representado un venado rampante, el escudo de armas de la familia von Jungfreud. Un guardia vigila la entrada apoyado sobre su alabarda. No permite que pase nadie al que no acompañe al capitán Kessler en persona. Las ventanas de la mansión permanecen cerradas día y noche, y así llevan dos meses; nadie visita el edificio salvo Kessler (y sólo en contadas ocasiones).

Si los PJ solicitan hablar con el burgomaestre, el guardia les dirá que visiten al capitán Kessler en su despacho, junto al cuartel, pero también les advertirá que pierden el tiempo. Kessler es un hombre muy ocupado ahora que ejerce como administrador del burgomaestre.

La recepción del ayuntamiento está lujosamente amueblada con ricos tapices, retratos antiguos y trofeos de caza colgados de los paneles de madera de roble que cubren las paredes. Todo está cubierto por una capa de polvo, incluido el suelo, a excepción de las huellas que suben y bajan por

## COMERCIO Y TRUEQUE

Si los PJ desean comprar equipo en Stromdorf, sigue las reglas descritas en la página 97 de la *Guía del Jugador*.

Como Stromdorf es un pueblo muy pequeño, resulta imposible encontrar artículos de disponibilidad Exótica, y la dificultad para hallar equipo de disponibilidad Rara aumenta a **Desalentadora (4d)**.

Por otro lado, dado que una de sus principales actividades comerciales es el curtimiento de pieles, la dificultad para encontrar objetos de cuero que no sean exóticos se reduce en 1 categoría.

## LAS CEREMONIAS DEL TEMPLO

Cada vez que los PJ entren en el templo durante el día, tira 1 dado de Fortuna  $\square$  y aplica el resultado correspondiente de entre los que se dan a continuación. Por las noches el templo está vacío, sin contar al iniciado que ronca tras el altar y al sacerdote que descansa en su celda.

**Cara vacía:** No hay ningún servicio y el templo está vacío a excepción de un par de individuos musitando plegarias para sus adentros y de los iniciados que se preparan la siguiente ceremonia. El sacerdote se encuentra en la cripta, estudiando u orando.

✦ Se está ofreciendo una ceremonia; la congregación recita himnos de guerra guiada por el viejo sacerdote calvo de expresión fiera que dirige el ensalmo ataviado con una armadura de combate completa.

✦ El sacerdote está pronunciando un sermón, arengando contra los enemigos del Imperio; algunos de ellos parecen extasiados y se golpean la cabeza con sus misales al son de los cánticos. Un PJ humano que venere a Sigmar y asista al sermón hasta el final (alrededor de una hora) adquiere el estado *Inspirado* durante su próximo encuentro de combate contra pieles verdes, no muertos o adoradores del Caos.

la gran escalinata. Las habitaciones más destacadas del edificio son la galería de justicia (donde se celebran los juicios más importantes), la cámara del consejo (donde solían reunirse los ediles del pueblo) y la sala de banquetes. Estas tres estancias se encuentran en la planta baja. El primer piso está reservado para las dependencias privadas del burgomaestre, incluido su despacho, donde Adler se pasa todo el tiempo solo, sumido en sus pensamientos.

### EL TEMPLO DE SIGMAR

El almenaje barroco, profusamente decorado con motivos de águilas y martillos de guerra, es señal inequívoca de que este edificio de modesto tamaño es un templo consagrado a Sigmar. Sus vidrieras ilustran pasajes de la vida del dios patrón del Imperio. Una torre ornamentada se alza desde el tejado; su cúspide alberga una inmensa campana dorada.

Las pesadas puertas dobles de la entrada están siempre entornadas para que los fieles puedan pasar al penumbroso interior del templo, iluminado tan sólo por unos cirios. Varios estandartes de batalla cuelgan hechos jirones del elevado techo abovedado, que amplifica y hace reverberar hasta el más quedo de los susurros. Dos filas de columnas de piedra, decoradas con grabados que muestran escenas de guerreros humanos masacrando orcos, conducen hasta un altar decorado con el símbolo del cometa de doble cola. El altar está flanqueado por dos estatuas gemelas de granito que representan al musculoso héroe divino Sigmar empuñando su martillo de guerra.

Un joven iniciado con la cabeza afeitada y una túnica roja se ocupa del altar en todo momento. No hay asientos en el templo; la congregación permanece en pie durante las largas ceremonias.

Detrás del altar hay un pesado cortinaje negro que oculta dos puertas. Una de ellas lleva a la celda donde duerme el sacerdote, y la otra da a una escalera de caracol de piedra que desciende hasta la cripta. El viejo sacerdote nunca sale del recinto del templo, por lo que estas puertas nunca están cerradas con llave.

### LA CRIPTA

La cripta está vetada al público, y el iniciado procura detener a todo el que intenta bajar por la escalera. El interior de la cripta es muy lóbrego, mal iluminado por las titilantes antorchas que descansan en los soportes de las paredes. Unos armarios sin cerradura contienen los tesoros del templo (cálices dorados y urnas con reliquias de santos), que a veces se sacan para usos ceremoniales. Hay también un atril sobre el que descansa abierto un voluminoso libro sagrado con encuadernación de cuero.

Todo el que robe alguno de estos tesoros quedará maldito y deberá superar una **tirada Desalentadora (4d) de Disciplina** para no adquirir una locura con el rasgo *Sobrenatural*. Esta locura es permanente hasta que se recibe tratamiento o bien hasta que se devuelvan los objetos robados.

### EL INFLUJO DE LA PIEDRA DEL AUGURIO

La piedra del augurio se halla oculta bajo las baldosas del suelo, enterrada bajo medio metro de tierra húmeda. Nadie conoce su existencia. Al final de cada escena que tenga lugar aquí, tira 1 dado de Fortuna  $\square$ . Si se obtiene un mérito, uno de los PJ caerá bajo el influjo del renovado poder de la piedra y vislumbrará uno de los posibles futuros: el DJ debe describirle por encima alguno de los posibles retos que le depara esta campaña.

### EL HIJO DE SIGMAR

El sacerdote local es el lector Gottschalk. Siempre está ocupado y su iniciado hará todo lo posible por impedir que nadie le moleste. Pero si los personajes consiguen captar su atención, el lector los reconocerá de sus sueños e instará en hablar con ellos. Consulta la página 22 para saber más sobre los sueños proféticos del sacerdote.

## POSADA Y CERVECERÍA AGUA DE TRUENO

En Stromdorf hay varias tabernas, pero la más popular de todas ellas es con diferencia la posada Agua de Trueno. La familia Brenner ha regentado esta posada y la cervecería adyacente desde hace generaciones (para más información, consulta la página 19).

### LA POSADA AGUA DE TRUENO

La posada es un edificio de gran tamaño, con entramado de madera (como la mayoría de los edificios del pueblo) y cuya entrada que da a la plaza del mercado. Por ella se accede a un patio cerrado en el que hay una posta para diligencias y unos establos. En este recinto se guarda un carruaje bastante maltrecho por haber pasado demasiado tiempo al raso; y a juzgar por la ausencia de barro húmedo, parece que hace días o incluso semanas que no se utiliza.

El edificio principal se divide en los alojamientos del primer piso, una taberna con reservados en la planta baja, y los aposentos privados de la familia Brenner y el personal situados en la parte trasera. La taberna está iluminada con faroles sujetos a la pared. Las ventanas tienen postigos cerrados con pestillos, y las mesas y sillas están fijadas al suelo de madera; es habitual que se produzcan peleas, y Brenner ha optado por evitar los

### SEÑALES DIVINAS EN EL TEMPLO

De la cúspide del campanario desciende una gruesa barra de latón que baja por la pared del templo y se hunde en el suelo. Siempre que estalla una tormenta sobre Stromdorf, numerosos rayos alcanzan la punta de esta barra, y la electricidad la recorre de manera inofensiva. Los relámpagos se ven atraídos por la piedra del augurio que yace enterrada en la cripta del templo, puesto que está cargada de *Azyr*.

El estallido de los rayos contra el campanario en plena tormenta reverbera por todo el interior del templo. Esto no inquieta en absoluto a los feligreses durante los oficios, pues lo consideran una manifestación del favor divino de Sigmar.

desperfectos más costosos. Detrás de la barra hay toneles de cerveza y botellas de licor, y de la pared cuelga un trabuco.

Cuando los PJ se encuentren en la posada Agua de Trueno, pon sobre la mesa la carta *Pequeña posada de pueblo*. Siempre hay espacio de sobra en la posada, excepto el último markttag de cada mes, durante el cual el pueblo se llena de granjeros; en estos días el único alojamiento disponible son las camas del cuarto comunal.

El interior de la taberna apesta a cerveza rancia y sudor, y una pertinaz neblina de humo de tabaco flota en el ambiente. Todas las noches el local se llena de lugareños que buscan cobijo de la lluvia, pero casi siempre se deja una silla vacía junto a la chimenea. Si se les pregunta por esto, los lugareños comentarán que ése es el sitio de Franz Bieber. La mayoría de los parroquianos cantan o ríen entre amigos. En algunas mesas se suelen organizar timbas de cartas con apuestas bastante serias. La taberna está atendida por Sebastien Brenner, el propietario, y por sus hijos menores Hans y Freidrich, a quienes ayudan varias mozas de bastante buen ver.

Entre los clientes asiduos se encuentran Lukas Kaltenbach, Franz Bieber (cuando está en el pueblo) y Gert Dreigo después del trabajo. Eduardo Rodrigues cuenta sus historias cuando tiene dinero para beber, y Reinhard el Gallo podría estar actuando frente a una multitud pródiga en abucheos. Niklas Schulmann ha alquilado una habitación en la posada, pero nunca se relaciona con nadie en la taberna. Para saber más sobre estos PNJ, consulta las páginas 20-22.

### UNA BROMA INOCENTE

A los jóvenes Brenner les encanta gastar bromas a los recién llegados. Una de las cervezas que sirven se llama Agua de Marisma, y los muchachos afirman que en su elaboración se utiliza una anguila del Reik viva para “darle cuerpo”. Si algún cliente pide una jarra de este brebaje, sólo recibirá una advertencia. *“Esta cerveza es un poco fuerte para el paladar de un forastero. ¿De verdad se siente dispuesto a probarla?”*

Si el cliente insiste, el camarero echará un renacuajo vivo en la jarra antes de servirla. La reacción del cliente al ver el líquido revuelto y chapoteante es motivo de diversión constante para los habituales del establecimiento.

### LA CERVEZA DE AGUA DE TRUENO

La cerveza que elaboran los Brenner se exporta a toda Reikland. Incluso los enanos, que suelen desdeñar las cervezas humanas, encuentran pocos motivos para quejarse de este fuerte bebedizo. Un mero sorbo (o un buen trago, en el caso de un enano) sienta como la coz de una mula y deja un característico regusto a turba. Un humano normal no resiste más de una o dos pintas, pero los enanos la beben por toneles.

La cerveza Agua de Trueno se vende a 5 monedas de bronce la media pinta, o 15 monedas de bronce el tonel (4 pintas, unos 2 litros). Si un personaje se bebe más de una pinta (más de un tonel si es un enano), agarrará una cogorza que le durará varias horas (en términos de juego, adquiere el estado Embriagado). Se puede resistir la borrachera superando una **tirada Fácil (1d) de Aguante**. Tras cada pinta adicional (o cada tonel adicional, en el caso de los enanos) debe hacerse otra tirada de Aguante, incrementando el nivel de desafío en 1 categoría. Mientras un personaje esté Embriagado, debe añadir 2 dados de Infortunio ■ y 1 dado de Fortuna □ a todas sus tiradas de habilidad. A los elfos esta cerveza les sabe a agua de charca estancada.

### LA CERVECERÍA

Junto a la posada se encuentra la cervecería de los Brenner, rodeada por un muro alto cubierto de enredaderas. La verja de entrada da a un patio adoquinado dominado por el edificio de la destilería, una estructura de madera de tres pisos de la que sobresale una elevada chimenea de ladrillo. En el tejado también hay un depósito en el que se recoge agua de lluvia. Siempre hay uno o dos caballos de tiro cargándose con barriles de cerveza, y

## LAS CALLES

Las tres calles principales que hay en Stromdorf salen de la plaza del mercado. La Schumtzigstrasse desemboca en la Puerta de Reikland, al oeste; la Sumpfstrasse serpentea hacia el norte hasta morir en la Puerta de Altdorf; y la Marschestrasse se extiende hacia el este hasta dar en la Puerta de Wissenland. Los edificios del pueblo están muy separados unos de otros, a diferencia de los construidos en ciudades más multitudinarias como Altdorf, por lo que estos caminos son bastante amplios. En general, el pueblo ofrece una imagen espaciosa y vacía.

Estas calles presentan una característica peculiar, y es que a ambos lados se han colocado tablones de madera sobre pilones, a modo de aceras rudimentarias, para que los lugareños no se queden atrapados en el lodo revuelto de la superficie de la calle. Toda la plaza del mercado se eleva también sobre una plataforma de madera. Las callejuelas y callejones apartados de estos caminos principales son un verdadero cenagal en el que resulta fácil quedarse atascado; todo personaje que se desplace sobre estas superficies debe añadir 1 dado de Infortunio ■ a todas sus tiradas de movimiento.

A causa de las frecuentes lluvias, los caminos que salen de Stromdorf suelen estar en muy mal estado, razón por la que el uso de carromatos y carretas resulta mucho más arduo que en climas más secos. Las bestias de carga como mulas o bueyes son más fiables que los vehículos con ruedas a la hora de transportar mercancías.

La implacable tormenta que ha azotado recientemente la región dificulta particularmente el tránsito de vehículos rodados de gran tamaño como carruajes y diligencias.

el local es un hervidero de actividad. El maestro cervecero es Klaus Brenner, primogénito de Sebastien, y también está demasiado ocupado para ver a nadie sin cita previa.

### EXPORTACIONES BRENNER

Maxo, el hermano de Sebastien, dirige el negocio de la exportación desde el local de la empresa, situado frente a la plaza del mercado. Vende la cerveza de Brenner por toda Reikland en incluso más allá. También es un individuo muy ocupado y carece de tiempo o paciencia para visitas insignificantes.

### LA CASA DE KESSLER

El capitán Kessler vive en una casa imponente pintada en blanco y negro, con dos plantas y un tejado a dos aguas decorado con grotescas gárgolas. Su despacho está en la planta baja, sus dependencias privadas en el primer piso, y sus empleados domésticos viven en el desván. Todo el que quiera reunirse con Kessler debe entrar en una sala de recepción de mobiliario espartano: en ella tan sólo hay un escritorio repleto de manuscritos tras el cual se sienta el secretario del capitán, un bufón diligente llamado Myer. De la pared que hay tras él cuelga un retrato del emperador Karl Franz, cuyas nobles facciones quedan iluminadas de día por el haz de luz que entra, a través del ventanal abierto al otro extremo de la habitación. Al despacho de Kessler se entra por una puerta que queda a la izquierda de Myer. Cuando el capitán no está, siempre se cierra con llave y se protege con varios candados de gran calidad. Todos los que esperen ser recibidos por Kessler a deberán hacerlo pacientemente y de pie.

El despacho de Kessler es grande pero está abarrotado de trastos. Las paredes están llenas de estanterías con libros, pergaminos y cajas, y el gran escritorio de madera de castaño está sepultado bajo una montaña de papeles. En una esquina hay un candelabro que ilumina toda la sala. Detrás del escritorio hay unas cortinas de color escarlata, y tras ellas una puerta que da a las escaleras que suben a los aposentos privados de Kessler. Si está presente, el capitán escucha a los presentes repantigado en un sillón de

cuero de espalda alta decorado con grabados de grifos con coronas. Para más detalles sobre el capitán, consulta la página 19.

### UNA AUDIENCIA CON EL CAPITÁN

En todo momento hay una larga lista de lugareños que desean hablar con Kessler, y éste ha de compaginar sus responsabilidades como administrador de Stromdorf con su deber como capitán de la guardia. Esto último siempre tiene prioridad para él, actitud que irrita sobremanera a quienes esperan para reunirse con él. El burgomaestre ha concedido una gran libertad a Kessler para encargarse de los asuntos de Stromdorf, por lo que el capitán no acostumbra a consultarle prácticamente nada.

## LOS DEFENSORES DE STROMDORF

El pueblo está defendido por un pequeño contingente de personas. Las características de estos PNJ genéricos figuran en la página 100 de la *Guía de Criaturas*.

### GUARDIA

Estos quince soldados visten el uniforme de Reikland: un jubón blanco de mangas jironadas que revelan la tela color escarlata de debajo. En sus yelmos planos ondean plumas rojas, y todos lucen la insignia de los von Jungfreud (un venado rampante sobre escudo de fondo azul). Empuñan alabardas y llevan espadas envainadas al cinto.

### GERTIE LA CHILLONA Y MEG LA CALLADA

Estos grandes cañones fueron donados a Stromdorf en el año 2424 por la Escuela de Artillería de Nuln. Uno de ellos no tardó en quedar inutilizado por culpa de la lluvia, de ahí que se le pusiera el apodo de Meg la Callada. Aún sigue montado y oxidándose en la torre que hay sobre la Puerta de Reikland. El otro cañón, Gertie la Chillona, continúa operativo y montado sobre los parapetos que hay encima de la Puerta de Wissenland, guarecido de la lluvia por una recia techumbre de madera.

La dotación de Gertie se compone de seis veteranos ya mayores de la Escuela Imperial de Artillería, para quienes Stromdorf es poco más que un destino de jubilación.

### MILICIA

Todos los aubentags, treinta voluntarios, participan en ejercicios de instrucción de combate en el Campo de Verona, situado en el exterior conforme se sale por la Puerta de Reikland. El capitán Kessler los ha preparado tan bien que se han convertido en una unidad formidable. Empuñan armas de mano y visten armaduras ligeras sobre sus vestimentas habituales. La milicia se turna para patrullar los muros y las puertas fortificadas día y noche. Sus características de juego son las de un PNJ aldeano, pero tienen Protección 2 y su actitud es P1 gracias a su entrenamiento.

Los PJ pueden tener dificultades para conseguir que el capitán los reciba. A menos que hayan pedido cita previa para reunirse con él (y el secretario les informará con una sonrisita burlona que la lista de espera podría extenderse durante una semana), tira 1 dado de Fortuna  $\square$  para determinar si Kessler está presente. Si sacas una cara vacía, el capitán estará en otra parte del pueblo o en el cuartel. Todos los aubentags entrena a la milicia en el Campo de Verena. Si obtienes un éxito se encontrará en su despacho, pero reunido con otra persona, y no querrá hablar con los PJ (si insisten sólo conseguirán que los encierre en el calabozo por impertinentes). Si sacas un mérito en el dado, el capitán estará en su despacho y accederá a una reunión breve.

Si los aventureros consiguen ver al capitán Kessler, más les vale tener algo importante que decirle, porque no soporta a la gente que le hace perder su valioso tiempo.

### DEFENSAS

Stromdorf está rodeado por una muralla almenada de piedra, de casi tres metros de altura, erigida hace unos mil años durante la Era de los Tres Emperadores, cuando la guerra civil asolaba al Imperio. Dos baluartes protegen las principales entradas del pueblo: la Puerta de Reikland al oeste, que da al camino de Ubersreik, y la Puerta de Wissenland al este, a la que llega el camino de Nuln. En los parapetos que hay sobre estas entradas fortificadas hay montado un cañón impresionante; el de la Puerta de Wissenland está protegido de los elementos por un resistente artesanado de madera.

Sobre cada uno de estos baluartes se eleva una torre de planta redonda con un chapitel cónico de tejas rojas, en cuyo interior también hay una campana. De todas ellas cuelga una bandera blanca con el águila negra de Reikland bordada. Hay una entrada más pequeña en el extremo norte del muro que recibe el nombre de Puerta de Altdorf, y que permite el acceso al molino de los Ulfsson, los muelles y la balsadera desde la que se cruza el Ober. Los forasteros que llegan a cualquiera de las puertas del pueblo son recibidos por un representante de la guardia, ataviado con la librea blanca y armado con una alabarda, que procede a comprobar su identidad y recaudar el peaje que fuera necesario.

El tráfico rodado y las bestias de carga que entran por estas puertas deben pagar un peaje de 2 monedas de bronce, aunque es evidente que este dinero no se gasta en el mantenimiento de la muralla; presenta numerosos signos de abandono y en algunos puntos la piedra se ha sustituido por burdas empalizadas de madera podrida. Los lugareños se sienten lo bastante seguros como para no preocuparse demasiado por el lamentable estado de sus defensas.

Stromdorf cuenta con una milicia que patrulla los parapetos. Día y noche, hay un miliciano patrullando cada sección de la muralla, y otro más de guardia en cada atalaya. Todos estos centinelas están armados con una ballesta. Si Stromdorf fuese atacado, los guardias de las torres tocarían las campanas para dar la alarma y solicitar refuerzos.

### CUARTEL

El cuartel es un conjunto de sobrios edificios de ladrillo situados junto a la Puerta de Reikland. Están rodeados por un elevado muro de piedra y en la única entrada del perímetro hay un centinela montando guardia con la alabarda presta. El centinela no permitirá el paso de nadie que no vaya acompañado del capitán Kessler. El cuartel consiste en un patio de reducidas dimensiones rodeado por un edificio comunal de dos plantas en el comedor y los barracones, un pequeño calabozo y una armería de techo bajo y paredes gruesas.

Los guardias se rotan en turnos diurnos y nocturnos. Durante el día, cinco de ellos roncan en los barracones y otros cinco están de permiso en el comedor (jugando mientras toman algo) o entrenando sus habilidades marciales en el patio. Esto deja a cinco hombres de servicio a todas horas, vigilando las entradas fortificadas, el ayuntamiento y la entrada del cuartel.

De noche, los diez guardias que no están de servicio duermen a pierna suelta.

Los guardias están preparados para entrar en acción si se da la voz de alarma, y siempre tienen sus armas a mano. Visten sus armaduras siempre que están despiertos. La guardia tarda pocos minutos en llegar a la plaza del mercado, a menos que tengan que ponerse primero las armaduras. En caso de emergencia, los guardias que no estén pertrechados con armaduras se limitarán a ceñirse un yelmo antes de echar a correr para responder a una llamada a las armas.

### ARMERÍA

La armería carece de ventanas y está cerrada con un grueso portón de hierro de cierre firme. Sólo Kessler, Adler y Balthar (el lugarteniente de Kessler) tienen llave de este portón. Se precisa una **tirada Desalentadora (4d) de Maña** para forzar la cerradura, que ha sido fabricada por un maestro cerrajero de Altdorf.

En el interior de la armería se guardan unas dos docenas de lanzas y otras tantas espadas, suficientes para pertrechar a toda la milicia de Stromdorf. También hay varios yelmos, camisas de malla y alabardas, así como un buen número de barriles de pólvora para los cañones, aunque es tan antigua como las propias piezas de artillería y por tanto de mala artesanía. Todo el que utilice esta pólvora vieja debe añadir 1 dado de Infortunio ■ a cualquier tirada relevante.

### EL CALABOZO

El calabozo es un edificio frío y lóbrego con barrotes en las ventanas; alberga seis celdas que se inundan cada vez que llueve más de la cuenta. Los prisioneros suelen verse a menudo hasta los tobillos en agua sucia infestada de sanguijuelas. Los reos son custodiados por el carcelero Spitz (ver página 21), quien disfruta discutiendo de filosofía con los presos (¡lo que ya de por sí es castigo suficiente!). Se necesita una **tirada Desalentadora (4d) de Maña** para forzar las cerraduras de las celdas.

## CRIMEN Y CASTIGO

En Stromdorf no hay mucha delincuencia; es demasiado pobre para atraer a criminales organizados. Aun así, los stromdorfeños pasan la mayor parte de su tiempo libre en las numerosas tabernas del pueblo debido a las lluvias torrenciales, y son frecuentes las reyertas de bar. La guardia suele ignorar estas peleas sin importancia, aunque los peores infractores pueden acabar todo un día en la picota (situada junto a la curtiduría de Gerber). Los aprendices de curtidor arrojan estiércol a los presos enganchados al cepo, aunque el hedor que desprende la curtiduría es el peor suplicio para los condenados.

Bajo el cuartel de la Puerta de Reikland hay seis mazmorras pequeñas para quienes cometen los peores delitos (robos y agresiones violentas). Los peores criminales se encierran en estas celdas subterráneas a la espera de ser juzgados por el burgomaestre o, en ausencia de éste, por el capitán de la guardia. Los juicios más importantes se celebran en el ayuntamiento frente al pleno de ediles, que ejercen de jurado, pero los delitos menores son juzgados por Kessler en el cuartel de manera sumaria. Entre las sentencias más comunes se incluyen el destierro, la estigmatización y la fustigación. Los asesinos y los criminales reincidentes se ahorcan en cadalsos erigidos extramuros, en el Campo de Verena. Actualmente hay dos cadáveres de ladrones de ovejas colgados de sendas horcas como carroña para los cuervos.

### EL ÚLTIMO JUICIO

En el pueblo aún se comenta el sensacional juicio del erudito Lazarus Mourn, un lugareño que fue descubierto el año anterior practicando la nigromancia. Lo llevaron a rastras ante el burgomaestre, quien lo sentenció a morir quemado en la hoguera en el Campo de Verena. Se dice que la lluvia cesó el día de la ejecución; sin duda los dioses querían que aquel infame

## USTED NO ES DE POR AQUÍ, ¿VERDAD?

La mayoría de los stromdorfeños son gente cerrada y muy apegada a sus tradiciones; les gustan las cosas tal y como están, y no consienten que unos forasteros lleguen al pueblo alterando sus vidas cotidianas.

Los PJ que no hayan nacido en Stromdorf añaden 1 dado de Infortunio ■ a todas las acciones Sociales cuyos objetivos sean PNJ de Stromdorf, excepto con aquellos en cuyas descripciones se mencione de manera específica que no se han criado en el pueblo. Esta penalización deja de aplicarse tan pronto los PJ se ganen la aceptación de los lugareños (por ejemplo, ayudando de forma activa en la defensa contra los hombres bestia durante el Capítulo 1).

Los stromdorfeños profesan un especial desdén hacia los forasteros. En lo que respecta a las transacciones comerciales, consideran forasteros a todo PJ no humanos, así como a los humanos de fuera de Reikland (ver página 97 de la *Guía del Jugador*). Temen a los elfos y a los hechiceros, pues tales individuos casi nunca visitan el pueblo; un local no tarda en quedarse vacío si un elfo o practicante de magia hace acto de presencia (a menos que previamente se haya ganado el respeto de los stromdorfeños).

criminal muriera entre terribles sufrimientos. Aún queda un círculo de restos calcinados donde se prendió la hoguera, y desde aquel día no ha vuelto a crecerla hierba en esa zona.

## LA CURTIDURÍA DE GERBER

La curtiduría se huele mucho antes de estar a la vista. Todo Stromdorf está impregnado de un tenue hedor a estiércol, que se intensifica a medida que uno se acerca a la Puerta de Altdorf. Las lluvias constantes mitigan esta peste, pero siempre está ahí, acechando en el aire. Se tarda un tanto en acostumbrarse al hedor; los personajes deben añadir 1 dado de Infortunio ■ a todas las tiradas de Observación que dependan del sentido del olfato. Una vez al día, un personaje puede intentar superar una **tirada Fácil (1d) de Aguante** para aclimatarse al hedor. Si la consigue, el personaje ya no sufrirá la penalización. Sin embargo, todos los PJ que entren dentro de la curtiduría sufrirán esta penalización sin tirada que valga.

La curtiduría está rodeada por un muro bajo, y tras sus puertas se extienden hileras de pozos que contienen diversos tipos de pieles curándose en soluciones de estiércol, orina y sesos de animal. La ingrata labor de los curtidores es la de tratar estas pieles para producir los mejores cueros. Los niños del pueblo se ganan algunos peniques recogiendo bostas de animales en las calles y vaciando los orinales de las casas.

El propietario, Marcel Gerber, casi nunca visita el taller (por razones evidentes) y lleva el negocio desde su cómodo despacho situado frente a la plaza del mercado. El maestro curtidor, Gert Dreigo, dirige el trabajo en la curtiduría.

### EL CEPO

Frente a las puertas de la curtiduría se halla el tablado de los cepos, donde se encadena a quienes quebrantan la ley para exponerlos a la ira de los lugareños. Normalmente están vacíos, a menos que Hanko Mücke haya estado alborotando o se haya producido alguna reyerta más violenta de lo usual.

## CORRALES Y GRANEROS

Cerca de la Puerta de Wissenland están los corrales, una gran extensión de rediles donde se guardan las ovejas que se subastan el último markttag de cada mes. En ese día todo el lugar se convierte en un mar de lana. Por encima de los balidos se oye el rítmico pregón de los subastadores gestionando las transacciones. Alrededor de los corrales hay varios mataderos donde el ganado destinado al consumo encuentra un sangriento final.

No muy lejos de esta zona están los graneros, semejantes a grandes colmenas alzadas sobre pilares para mantener alejadas a las alimañas. En ellos se almacena el grano que se cosecha en los campos en temporada de mies, para luego ser molido y convertido en harina en el molino. Los graneros están bastante bien atendidos, pues es vital que la cosecha no se eche a perder por acción de la lluvia o las alimañas (lo cual provocaría una hambruna en todo el pueblo).

## HOSTERÍA EL CALDERO

En esta hostería, situada en la Schumtzigstrasse, solían alojarse los mercaderes forasteros que visitaban el pueblo. El declive de Stromdorf ha supuesto un varapalo para la economía de Keila Calderona, la propietaria halfling (ver página 20). Con todo aún mantiene abierto el negocio, a pesar de su escasa clientela. Se rumorea que amasó su fortuna trabajando en las cocinas del palacio imperial de Altdorf, aunque ella no suelta prenda sobre cómo consigue mantener a flote la taberna.

El Caldero es un lugar acogedor en el que beber, y los succulentos platos del menú son testimonio de las dotes culinarias de Keila. Siempre hay un fuego en la chimenea junto al que calentarse las botas, y el establecimiento está limpio y es confortable.

Sin embargo, la mayoría de los stromdorfeños opinan que El Caldero es demasiado soso y aburrido. Keila regenta el local con eficacia y discreción. Últimamente sus únicos clientes han sido los guardias del cuartel cercano, otro de los motivos por los que todos los lugareños suelen evitar el local. La halfling ofrece precios reducidos a los agentes de la ley, tanto para conservar su clientela como para mantener fuera a los elementos más indeseables.

Todos los marktags al mediodía, Reiner Holtz (ver página 27) almuerza en El Caldero. Su indumentaria rústica desentona en tan refinado establecimiento. Después de comer, se marcha al atardecer para llevar a cabo sus malignos planes. Su motivación y su relación con Keila Calderona se explica a partir de la página 25.

## OTROS EDIFICIOS

La mayoría de los edificios de Stromdorf son viviendas y tiendas corrientes que van desde chozas destartadas de madera hasta modestas construcciones con entramados de madera y hasta dos pisos de altura. Los tejados suelen ser a dos aguas para evitar que la lluvia los anegue; esto hace que las casas parezcan más altas de lo que en realidad son. Los edificios están separados unos de otros, y disponen de espacio suficiente para sembrar pequeños huertos para cultivar verduras y criar pollos o cerdos.

## LAS TIERRAS CIRCUNDANTES

Al norte de Stromdorf se extiende el Reikwald, una muralla boscosa que se alza en el horizonte. Al sur se encuentra el Fleuchtschussel, donde los granjeros se ganan la vida labrando tierras enfangadas y colinas desoladas, con las Montañas Grises como ominoso telón de fondo en la lejanía. Los pueblos más cercanos son Ubersreik, situado a unos sesenta y cinco kilómetros hacia el oeste, y Auerswald, a unos treinta kilómetros hacia el norte; se puede viajar a ambos por carretera o surcando el río Teufel. Nuln se halla a unos doscientos veinticinco kilómetros hacia el este, al final de una ruta terrestre harto peligrosa.

## RÍOS

Stromdorf se halla en la confluencia de tres ríos: el ancho Teufel, el caudaloso Ober y el sereno Tranig.

Hay quien dice que el color rojizo de las aguas del Teufel se debe a la sangre derramada en una interminable batalla entre enanos y goblins librada en el mismísimo nacimiento del río (las montañas próximas a Ubersreik). El río

discurre hacia el norte pasando por Auerswald y Grunburg, hasta unirse al Reik en el castillo de la Reiksguard, a unos ciento cincuenta kilómetros de Stromdorf.

Un puente desvencijado cruza el río a poco más de un kilómetro al oeste de Stromdorf. A menos de un kilómetro hacia el sur, el Tranig se encuentra con el Teufel cerca del Jardín de Morr del pueblo. El Tranig serpentea perezosamente desde las estribaciones de las Montañas Grises. Ningún pez vive en sus negras profundidades, y se le conoce como el Arroyo de Morr. El único punto por el que puede atravesarse es una cascada que recibe el nombre de Vado de la Espuma, donde los peñascos que hay antes de la caída del agua pueden utilizarse a modo de pasarela natural. Aquí fue donde Stichelm obtuvo su famosa victoria.

El Ober ruge desde un lago situado a gran altura, en las Montañas Grises. Desaparece bajo una ciénaga para luego volver a emerger con fuerza torrencial a pocos kilómetros al este de Stromdorf, donde puede cruzarse por un viejo puente de madera.

Casi todos los viajes desde Ubersreik se hacen por río, y a lo largo del curso del Teufel hay posadas ribereñas cada veinte kilómetros aproximadamente. Las patrullas de caminos vigilan todo el trayecto, protegiendo a los viajeros de posibles ataques de bandidos.

## CAMINOS

El camino que sale de Ubersreik sigue el Teufel hacia el norte hasta Auerswald y más allá, dejando Stromdorf de lado. Dada la poca fiabilidad de los caminos, no hay servicios de diligencias regulares hacia Stromdorf. Apenas hay tráfico hacia el este; la solitaria carretera que va a Nuln rodea el Reikwald, atravesando territorios de bandidos, hombres bestia y goblins. Pocas patrullas de caminos vigilan este camino. Al sur de Stromdorf, los granjeros suelen verse obligados a emplear bestias de carga para transportar sus productos al mercado, pues las lluvias han convertido los caminos de tierra en lodazales por los que no pueden transitar vehículos rodados.

## LA PERIFERIA

En los alrededores de Stromdorf se hallan el molino, los muelles, la balsadera de Stromdorf y el cementerio del pueblo.

## LA BALSADERA DE STROMDORF

En la ribera occidental del turbulento Ober, justo al norte de Stromdorf, hay una balsa de gran tamaño amarrada a un embarcadero de madera; sobre éste hay un poste del que cuelga una campana de hierro. En la otra orilla hay otro embarcadero similar. En el margen oeste del río hay una ruinosa cabaña vacía; junto a la puerta, un grajo posado sobre una percha observa a los visitantes con sus ojos saltones.

El barquero, Lukas Kaltenbach (ver página 20), suele estar en la posada Agua de Trueno. Si alguien toca la campana, el grajo lanzará un fuerte graznido y emprenderá el vuelo para avisarle. Lukas llegará al cabo de diez minutos, con el rostro enrojecido, apestando a alcohol y con el grajo posado sobre el hombro.

Lukas maneja con soltura la balsa sobre las aguas del turbulento río. Cualquiera que no sea él debe superar una **tirada Dificil (3d) de Brfo** para alcanzar la otra orilla, de lo contrario la balsa se hundirá. El peaje por utilizar la balsadera es de 1 moneda de bronce por persona, o 5 monedas de bronce por cada animal de tiro o carro pequeño. Si se produce un encuentro aquí, utiliza las cartas de Lugar *Balsadera y Río profundo*.

## EL MOLINO Y LOS MUELLES

El molino se halla a casi dos kilómetros de Stromdorf, donde el Ober se encuentra con el Teufel. Una noria de agua gira perezosamente en el flanco de un viejo edificio de madera y yeso con tejado de bálago. Junto al edificio hay un establo para los burros del molino y un granero para el

almacenamiento de sacos de harina. Hay redes para pescar anguilas tendidas en el agua. El molinero es Fridrik Ulfsson (ver página 22).

Al lado del molino hay un muelle en un estado ruinoso. Si los PJ llegaron al pueblo en una barca fluvial, estará amarrada aquí. No hay más embarcaciones en los muelles, que apenas se utilizan.

## EL JARDÍN DE MORR

El cementerio de Stromdorf, rodeado por una muralla imponente, se encuentra en la confluencia del Teufel y el Arroyo de Morr. Está situado lejos del pueblo para que sus habitantes no corran peligro si el descanso de los muertos se viera perturbado por magia negra (cosa que ya ocurrió hace casi quinientos años).

Desde la Puerta de Reikland parte un angosto sendero fúnebre que conduce hasta el Jardín de Morr, pasando por numerosos campos hasta llegar a al Tranig, cuyo tramo debe cruzarse en barca. Los difuntos de Stromdorf recorren este camino como viaje final hacia el reposo eterno del sepulcro.

El cementerio atrae las más feroces tormentas. Las leyendas locales afirman que la lluvia nunca ha cesado de caer sobre el Jardín desde que Stichelm fue inhumado en él. Se dice que los dioses lloran desconsolados sobre la tumba del valeroso héroe. El sacerdote residente es el padre Theoderic Grabbe (ver página 22).

Si hace falta resolver algún encuentro aquí, utiliza la carta de Lugar *Jardín de Morr*. En las páginas 40-41 se ofrece una descripción más detallada de esta localización.

## LAS TIERRAS BAJAS

Al sur de Stromdorf se extiende una amplia vega encharcada entre el Teufel y el Ober, surcada por el plácido Tranig entre ambos. Durante el invierno los ríos suelen desbordarse y cubren esta planicie de ricos sedimentos de turba. Los granjeros aprovechan esta situación para cultivar el fértil suelo durante el resto del año. Toda la región está salpicada de granjas y tierras de labranza. Al este del Tranig se siembran los campos de verduras y cereales, así como el lúpulo destinado a la cervecería de los Brenner.

Gran parte de la tierra que rodea el Ober es estéril, un desolado paraje de árboles deformes y terreno fangoso conocido como el Oberslecht. Al oeste del Tranig hay prados anegados en los que pastan reses fuertes de cuernos cortos acostumbradas a los veranos húmedos y los inviernos gélidos.

El terreno se eleva drásticamente hasta formar las colinas Blitzfelsen, pero antes de este accidente geográfico el único promontorio destacado es el Cerro de la Tempestad, un monte bajo coronado por antiguas ruinas.

## EL OBERSLECHT

Una extensa marisma de aguas marrones, afilados juncos y turberas abarca varios kilómetros al sureste de Stromdorf. Grupos de árboles achaparrados y matorrales retorcidos emergen de la niebla. En los días soleados, el fango se endurece y los insectos se congregan, la humedad se evapora lentamente y los relámpagos parten el cielo constantemente.

En los escasos momentos en que la tormenta amaina, reina un fantasmagórico silencio en el Oberslecht; no se oye el canto de los pájaros, tan sólo el zumbido monótono de los enjambres de voraces mosquitos que revolotean sobre la ciénaga. A veces durante la noche, los ladridos de alguna criatura misteriosa rompen el silencio, y quizá reciben un aullido como respuesta. Se cuentan historias sobre una raza de semihumanos salvajes que viven en las profundidades del pantano, pero nadie se atreve a adentrarse para corroborar estos rumores.

Los confines del Oberslecht ofrecen una mísera oportunidad de supervivencia para aquellos que viven cerca. Se extrae turba de la marisma y se utiliza como fertilizante y combustible. Algunos de los lugareños más pobres rebuscan en las orillas del cenagal para recoger los escasos trozos de

hierro sedimentado que logran encontrar y venderlos en el mercado de Stromdorf para ganarse unos peniques. Los más osados se adentran en el Oberslecht para pescar anguilas y otros animales que viven en el pantano como ranas, caracoles, cangrejos y siluros, o bien para recolectar mora de los pantanos, un delicioso fruto que es además uno de los ingredientes utilizados en el proceso de elaboración de la cerveza Agua de Trueno.

Sin embargo, ni siquiera los paseos fortuitos por los confines del Oberslecht están exentos de peligros. Hay lodazales profundos que han engullido a más de un incauto, y el pantano está habitado por muchas especies de animales salvajes y plantas venenosas. Cuando alguien desaparece inexplicablemente en Stromdorf, se suele decir que “se ha casado con el Oberslecht”.

La ciénaga está infestada de mosquitos. La Tensión del grupo de aventureros se incrementa en 1 cada vez que los PJ entran en el Oberslecht. Además, a no ser que tomen precauciones para protegerse de los insectos, todo PJ que duerma al raso en el Oberslecht recuperará 1 menos de Fatiga, Ansiedad y Heridas por la noche de descanso a causa de las picaduras.

## LA GRANJA DE LOS HOLTZ

La granja más alejada del pueblo es propiedad del hurano clan Holtz, que vive pegado al extremo norte del Oberslecht. Esta familia desempeña un papel fundamental en los eventos de *Tormenta Inminente*. Para saber más sobre los Holtz y su granja, consulta el Capítulo 2.

## EL NEXO

Éste es el lugar donde los elfos obstruyeron la magia que se filtraba en el mundo hace tantos milenios. El sinuoso río Tranig fluye ahora sobre el punto exacto del nexo: el monolito yace parcialmente derruido y el caudal del río ha erosionado sus salvaguardas mágicas. Debido al derrame descontrolado de *Azyr* que permea esta zona, las peores tormentas azotan esta curva concreta del río, fulminada por continuos relámpagos bajo una cortina de lluvia. La magia causa estragos en las mentes de los seres mortales, distorsionando la realidad, causando intensas visiones e induciendo a la locura.

Si se produce un encuentro cerca del nexo, debe ponerse en juego la carta de Lugar *Vórtice mágico*. El viento del *Azyr* es muy intenso aquí. Sin embargo, la ubicación exacta del nexo sólo podrá ser descubierta cuando los PJ posean los cuatro fragmentos del mapa de piedra. El nexo desempeña un papel crucial en la apoteosis de la campaña (ver página 66).

## EL CERRO DE LA TEMPESTAD

Esta colina solitaria domina la planicie que la rodea. Tiene unos cuarenta y cinco metros de altitud, y en su cima hay muros de piedra derruidos y una columna desplomada. Caen rayos con mucha frecuencia sobre esta colina, y sus laderas son resbaladizas y fangosas a causa de la implacable lluvia.

Según la tradición local, la cólera de los dioses arrasó la antaño orgullosa torre que se alzaba en la cima de la colina, una venganza divina por la arrogancia del maligno brujo que habitaba en ella. Se dice que los dioses aún descargan su furia sobre las ruinas, de ahí las continuas tormentas. De hecho, las ruinas tienen fama de estar embrujadas, y nadie se atreve a explorarlas. Si los PJ comparten con los lugareños su intención de visitarlas, tratarán de disuadirlos contándoles historias sobre el espantoso fantasma que mora en ellas y gusta de absorber la vida de sus víctimas.

## LAS RUINAS

Las ruinas son los restos del antiguo templo de Hoeth, aunque la única persona que sabe esto es Schulmann, y no piensa revelar esta información a los PJ.

Si las examinan de cerca, comprobarán que las paredes y la columna derruidas están hechas de mármol blanco, picado y muy deteriorado por el paso del tiempo y la exposición a los elementos. Los restos forman el contorno de un edificio de planta cuadrada que originalmente debió de

tener unos seis metros de ancho. Un PJ alto elfo reconocerá de inmediato el origen élfico de su estilo arquitectónico; cualquier otro personaje deberá superar una **tirada Difícil (3d) de Educación** para llegar a esta misma conclusión.

Si se produce un encuentro en las ruinas, utiliza la carga de Lugar *Antiguo santuario élfico*.

Si alguien excava en las ruinas descubrirá los restos del suelo de mármol a escasos treinta centímetros bajo la tierra húmeda. Si despejan la zona encontrarán el espacio circular del que fueron arrancados los fragmentos del mapa de piedra. Aún quedan algunos trozos del tamaño de un puño, que los PJ podrán descubrir superando una **tirada Normal (2d) de Observación**. Los grabados de estos pedazos son idénticos a los que hay en las piedras que quizá hayan descubierto ya los PJ. Un personaje dotado de vista mágica puede discernir vestigios de magia de *Azyrimbuidos* en estos fragmentos.

### EL FANTASMA

Las ruinas están realmente embrujadas, pero no por un espíritu maligno. Aún habita entre las ruinas el alma en pena del último sacerdote élfico del templo, que pereció en él durante una incursión de enanos en plena Guerra de la Barba. Sus tétricos susurros producen escalofríos a todo el que pasa demasiado tiempo entre estas antiguas piedras. Los personajes que se encuentren en esta localización deben realizar una **tirada Normal (2d) de Observación** para oír los murmullos incoherentes, que provocan un efecto de Miedo 1 (con el rasgo *Sobrenatural*). Si algunos PJ oyen los susurros y otros no, la Tensión del grupo de aventureros se incrementa en 1.

Un PJ que supere una **tirada Desalentadora (4d) de Educación** se percatará de que la presencia fantasmal susurra en élfico antiguo, aunque parece un galimatías sin sentido. Los PJ altos elfos sólo tienen que superar una **tirada Normal (2d) de Educación** para darse cuenta.

Un elfo religioso puede intentar llevar a cabo un ritual para conceder el descanso eterno al fantasma; para ello ha de realizar una **tirada Normal (2d) de Devoción**. Si la supera, el alma en pena trascenderá a la otra vida despidiéndose con un agradecido “;Bendito seas!”. El elfo que ha celebrado el ritual adquiere el estado Enardecido durante el resto del día.

## SCHULMANN Y LAS RUINAS

Una semana antes de que los PJ llegasen a Stromdorf, Schulmann completó un ritual en las ruinas con el que desencadenó de forma involuntaria los desastres que ahora afligen al pueblo. Aquella noche, los granjeros que viven en las inmediaciones vieron unos vientos azules rielando y soplando en torno a la colina durante varias horas pasadas la medianoche. Estaban demasiado asustados para investigar. Los PJ pueden descubrir esto si hablan con los Ackerland (ver página 49).

Si preguntan a los Brenner dónde estaba Schulmann aquella noche, tal vez averigüen que se había marchado del pueblo. Si los PJ obtienen méritos **M** en cualquier tirada relevante de una habilidad *Social*, los Brenner recordarán que Schulmann regresó a la mañana siguiente, pero permaneció en su habitación durante los días posteriores (estaba recuperándose de sus heridas).

Cuando Schulmann volvió a Stromdorf a primera hora de la mañana, acudió a la cabaña de Hildette Krass en busca de ayuda. Temiendo que el hechicero la convirtiese en tritón, Hildette le preparó una poción curativa para aliviar sus espantosas heridas.

Schulmann negará saber nada de lo ocurrido en la colina aquella noche. Si le presionan, mentirá y dirá que estaba en el Oberslecht recogiendo moras del pantano, un ingrediente esencial para sus experimentos. También afirmará que fue atacado allí por una anguila del Reik, justificando así sus heridas.

## LAS TIERRAS ALTAS

La vega húmeda se eleva varios kilómetros al sur de Stromdorf, donde se confunde con las colinas Blitzfelsen. Unos cuantos granjeros se ganan la vida como pueden en los márgenes de este recoso terreno. La lluvia y los relámpagos azotan constantemente las colinas. Las ovejas criadas en esta región son pequeñas pero recias, igual que los granjeros, cuyo temperamento es tan duro como la tierra que trabajan. El corazón de las colinas es un páramo baldío salpicado de haciendas calcinadas y demás evidencias de incursiones goblins.

Las tierras altas se extienden durante varias leguas hasta llegar a los picos dentados de las Montañas Grises que horadan el cielo y delimitan la frontera suroeste del Imperio. Incluso desde Stromdorf, estas montañas abarcan todo el horizonte meridional.

## HABITANTES DE STROMDORF

En esta sección se describen con detalle algunos de los habitantes más importantes de Stromdorf. Se presentan en función del estamento económico al que pertenecen. A menos que se indiquen lo contrario, todos los PNJ mencionados aquí son aldeanos humanos (para más detalles sobre los aldeanos y otros PNJ, consulta las páginas 39 y 40 de la *Guía de Criaturas*. Los PNJ que desempeñan un papel destacado en la campaña se describen en mayor profundidad al final de este libro.

### PNJ DEL ESTAMENTO DEL ORO

Sólo el burgomaestre posee la suficiente categoría social para ser considerado miembro del estamento del oro.

#### BURGOMAESTRE ADLER

Philip Adler no ha cumplido aún los cincuenta, pero aparenta bastante más. Sus hombros caídos hacen que parezca más bajo, y su ropa elegante cuelga con desaliño de su enjuta figura. Bajo las entradas de su cabello cano tiene un par de ojos ojerosos que lo escrutan todo. Su rostro, demacrado y adusto, luce una barba descuidada, y todo su cuerpo desprende un ligero tufillo a desaseo. En las páginas 9 y 10 se ofrecen más detalles sobre el trasfondo del burgomaestre.

**Secretos:** Hace varios meses, Adler vivió una apasionada aventura con Madriga, la esposa de Sebastien Brenner. Al cabo de pocos meses Madriga se suicidó; aquello destrozó al burgomaestre. Lleva desde entonces encerrado en el ayuntamiento, componiendo poemas desgarradores a su amor perdido e ignorando sus obligaciones. La apatía le consume y se pasa todo el tiempo compadeciéndose de sí mismo. Ha nombrado administrador a Kessler, la única persona en quien confía.

**Reglas especiales:** Adler es un PNJ noble con las locuras *Catatonía* y *Letargo*. No se ha criado en Stromdorf.

## PNJ DEL ESTAMENTO DE LA PLATA

Estos individuos son los habitantes más adinerados de Stromdorf, o bien aquellos que gozan de más poder e influencia política.

### CAPITÁN ARNO KESSLER

Kessler tiene un rostro enjuto y arisco, oculto tras un bigote largo y encerado. Un parche de cuero negro le cubre el ojo derecho, y con el otro lanza miradas penetrantes. Lleva un sombrero negro de ala ancha siempre ladeado, y viste una coraza sobre jubón negro de mangas ajustadas y elegantemente jironadas. Su brazo izquierdo termina en un muñón, y de su cinto cuelga una espléndida espada de artesanía superior.

Kessler era sargento en un regimiento de Altdorf hasta que perdió la mano y el ojo luchando contra pieles verdes diez años atrás. Tullido como estaba, tuvo la gran suerte de hallar empleo como capitán de la guardia de Stromdorf, un puesto que llevaba años vacante. Desde entonces ha moldeado la guardia y la milicia hasta convertirlas en tropas excepcionales. Desprecia a los tontos y a los haraganes; los stromdorfeños temen su afilada lengua. Es ferozmente leal a Adler, pero sus métodos como administrador, directos y poco diplomáticos, sacan de quicio a los ediles del ayuntamiento.

**Reglas especiales:** Kessler es un PNJ soldado con Pericia 3, Defensa 1 y Protección 4. Posee la herida crítica *Zumbido en los oídos*, que refleja sus lesiones. No se ha criado en Stromdorf.

### EDILES

Los mercaderes más opulentos y venerables de Stromdorf constituyen el cuerpo de gobierno. Casi siempre se limitan a culpar a Adler de echar a perder el pueblo. Visten ropas caras y elegantes, y su arrogancia sólo está a la altura de su ostentación.

**Reglas especiales:** Marcel Gerber y los demás ediles del pueblo son PNJ nobles (aunque no son de sangre azul). Debido a su avanzada edad, debe añadirse 1 dado de Infortunio ■ a todas las tiradas de características físicas que realicen.

### MARCEL GERBER

El edil más influyente de todos es Marcel Gerber, maestre del gremio de curtidores de Stromdorf. Compensa su incipiente calva con una espesa barba blanca, y se cubre con un manto de terciopelo negro con ribetes de armiño. Desdeña a Adler, quien en su opinión es poco más que un simple recaudador de impuestos al servicio de los von Jungfreud. Dada la conducta errática del burgomaestre, Gerber lleva un tiempo planeando cómo destituirlo. Le pone furioso que un vulgar soldado como Kessler sea quien controla Stromdorf.

### SEBASTIEN BRENNER

Sebastien es un hombre rechoncho de mediana edad con una tupida mata de pelo de color castaño rojizo, mirada mezquina y el ceño siempre fruncido. Viste ropas de trabajo funcionales y es el propietario de la cervecería y de la posada Agua de Trueno. Su actitud es fría y distante. Su

mujer, Madriga, murió hace dos meses, pero él parece sobrellevar su pérdida con admirable estoicismo y una sola pizca de pena.

**Secretos:** Sebastien sospechaba que su joven esposa Madriga estaba teniendo una aventura. Todo el mundo en el pueblo sabe que solían discutir violentamente durante los últimos meses de su matrimonio. Pero lo que nadie sabe es que el celoso Sebastien acabó envenenando a su mujer y arrojándola al pozo del pueblo, razón por la que todos creen que se ahogó. Tiene planeado un destino aún peor para aquel que se acostara con Madriga.

Si la familia de Sebastien se entera del asesinato, renegará de él. Todos querían mucho a Madriga y la echan de menos.

**Reglas especiales:** Sebastien guarda un trabuco cargado sobre la barra de su posada. Con él puede utilizar la carta de Acción **Disparo atronador**.

### LA FAMILIA BRENNER

A sus 27 años, Klaus es el primogénito de Sebastien, un muchacho jovial más calvo que un huevo y con una oronda barriga. Es el maestro cervecero de la cervecería de los Brenner. Con su actitud irreverente y bromista oculta el dolor que siente por la muerte de su madre.

Su primo Maxo se encarga de la exportación de cerveza Agua de Trueno desde su despacho de la plaza del mercado. Siempre lleva unos quevedos sobre la larga nariz, el pelo aceitado e impolutas vestimentas de escribano.

Los hijos pequeños de Sebastien, Freidrich y Hans, atienden la barra de la posada Agua de Trueno. El veinteañero Freidrich lleva el pelo rubio cortado al rape y confía en heredar la posada. Hans, un adolescente de larga cabellera, es un soñador y adora oír las historias de aventuras que narran los clientes que han recorrido mundo.

### HIERONYMUS KÖPFCHEN

El octogenario profesor Köpfchen tiene una barba larga aunque poco poblada, y camina bastante encorvado. Viste una toga raída de color púrpura y un sombrero flexible. Sus enormes anteojos confieren una expresión de asombro perpetuo a sus legñosos ojos. Vive en una casa del Sumpfstrasse atestada de libros desde el suelo hasta el techo. Tras jubilarse de la Universidad de Altdorf, Hieronymus se instaló en Stromdorf para continuar con sus estudios en paz, lejos del bullicio de la ciudad. Si alguien le molesta en su casa, se irrita muchísimo.

**Reglas especiales:** Köpfchen es un PNJ especialista; su campo de experiencia es la Educación (historia y lingüística) con Pericia 4. Debido a su avanzada edad, deben añadirse 2 dados de Infortunio ■ ■ a todas las tiradas de características físicas que realice. No se ha criado en Stromdorf.

### DOCTOR HARTLIEB SCHNEIDER

Este galeno trata las dolencias de los lugareños adinerados en una consulta situada frente a la plaza del mercado por la desorbitada suma de 20 monedas de plata. Sus cabellos rubios caen como una cascada sobre sus hombros, y sonríe con desdén bajo su nariz aguilena a todos los que son inferiores a él. Viste un largo abrigo negro y una camisa blanca almidonada, y suele llevar consigo un maletín de médico hecho de cuero.

**Secretos:** Schneider lleva dos años escondiéndose de la condesa electoral Emmanuelle von Liebwitz de Nuln. El bálsamo que le recetó no alivió su diarrea; en vez de eso le provocó una flatulencia crónica que estuvo a punto de causar un incidente diplomático durante una reunión con un embajador tileano. Actualmente se ha puesto un precio de 2.000 monedas de plata a la cabeza del buen doctor, quien abriga la esperanza de que los cazarrecompensas no vengan a husmear a este apartado villorio.

**Reglas especiales:** El doctor Schneider es un PNJ especialista cuyo campo de experiencia es la Medicina. Su actitud es T2, y posee Pericia 1. No se ha criado en Stromdorf.

## NIKLAS SCHULMANN

Este joven hechicero viste una llamativa túnica azul medianoche de cuello muy alto, un casquete de tela y un manto ondeante decorado con símbolos esotéricos dorados. De su cinturón cuelgan un pequeño telescopio, una daga elegante y varios pergaminos, y su bastón está coronado con un mecanismo de relojería que representa varios planetas y lunas orbitando alrededor de un sol dorado.

Schulmann tiene un rostro agraciado de barba negra partida en dos. Sus intensos ojos marrones miran con aire altanero. Se comporta con una atildada confianza en sí mismo, como si fuera un eminente hechicero, un prodigio del Colegio Celestial.

Llegó a Stromdorf hace algunas semanas y desde entonces se aloja en la posada Agua de Trueno. Afirma haberse tomado un periodo sabático en sus estudios para estudiar las insólitas condiciones meteorológicas de Stromdorf, el tema de la tesis que dice estar preparando.

Al principio los lugareños no se fiaban de él, pero se los ha metido en el bolsillo ofreciéndose a redactar cartas y leer documentos para los analfabetos stromdorfeños. Cada wellentag enseña a leer a los niños del pueblo en la sala común de la posada Agua de Trueno.

**Secretos:** En realidad, la filantropía de Schulmann no es más que un ardid para ganarse a los pueblerinos. Lo cierto es que es un acólito de lo más incompetente, aunque cree haber descubierto un modo rápido y fácil de obtener poder. Supo de la existencia del nexo tras leer unos antiguos manuscritos élficos, y acudió a Stromdorf en busca del mapa de piedra que señala su ubicación. La semana pasada exploró las ruinas élficas y celebró un ritual para localizar los fragmentos del mapa, pero algo salió terriblemente mal. La violenta reacción mágica lo desfiguró horriblemente. Ha pasado toda la semana anterior buscando desesperadamente otro modo de encontrar los fragmentos del mapa de piedra.

**Truco de magia:** Cada mañana, Schulmann realiza un truco de magia para ocultar sus heridas. Se disipa en cuanto concilia el sueño, momento en que sus espantosas cicatrices son visibles. Todo el que se encuentre con Schulmann y supere una **tirada Difícil (3d) de Vista mágica** advertirá este truco de magia. Para ver a través de la ilusión se requiere superar una **tirada Normal (2d) de Hechicería**, reducida a **Fácil (1d)** si el personaje es un hechicero celestial. En caso de que esto ocurra, Schulmann mentirá o restará importancia a sus heridas con tal de evitar cualquier confrontación.

## PNJ DEL ESTAMENTO BRONCE

En esta categoría social entran algunos de los habitantes de Stromdorf que están por encima o son más interesantes que los aldeanos anónimos.

### FRANZ BIEBER (POSIBLE ALIADO)

*Para ver sus características de juego, consulta la página 70.*

Este hombrecillo menudo viste ropas ásperas de montaraz con distintos tonos verdes y marrones. Es mucho más duro de lo que parece, curtido por los años que ha pasado cazando en la espesura. Va pulcramente afeitado, con el pelo rubio muy corto y unos avispados ojos azules a los que no se les escapa ningún detalle. Es lacónico y de pocas palabras; sus movimientos y ademanes siempre son precisos. Jamás se separa de su recio arco de tejo. Lleva un enorme cuchillo de caza enfundado al cinto; de uno de sus hombros cuelga un carcaj de flechas, y del otro una mochila hecha de resistente cuero.

Bieber es el mejor cazador de los alrededores, y con diferencia el mejor tirador de Stromdorf. Posee un conocimiento enciclopédico del Oberslecht, ya que se adentra a menudo en la marisma para cazar (gansos, por la carne, visones por la piel y castores gigantes por el almizcle y los rabos, un manjar entre los nobles). Hay veces que desaparece durante semanas, y cuando por fin emerge del pantano lo hace tirando de un trineo improvisado sobre el que apila todas sus piezas. Nunca habla de sus experiencias en el Oberslecht.

Bieber tiene pocos amigos, siendo uno de ellos Sebastien Brenner, a quien proporciona carne para guisos a cambio de cerveza gratis siempre que está en el pueblo. Pasa su tiempo libre en la posada Agua de Trueno, bebiendo solo en la silla más próxima a la chimenea, que siempre se deja vacía para él (incluso cuando no está). Los lugareños advertirán a todo el que intente sentarse en ella. ¡Ay de aquél que le quite el sitio a Bieber!

Si alguien declara abiertamente su intención de entrar en el Oberslecht, le dirán que hable con Bieber. El cazador guiará al grupo de aventureros a través del pantano por el módico precio de 5 monedas de plata al día, el doble si no le cae bien el cliente; y casi nadie le cae bien, especialmente los elfos. Pero respeta la honradez, el coraje y la sinceridad. En el Oberslecht se encuentra en su elemento, pero si se topa con algún rastro de los hombres bestia que viven allí, renunciará a todo lo demás para perseguirlos. Su familia, unos granjeros de las tierras bajas, fueron emboscados por hombres bestia mientras forrajeaban en la ciénaga, y desde entonces siente un odio visceral por estas viles criaturas.

### KEILA CALDERONA

La propietaria de la taberna El Caldero es una Halfling regordeta de casi un metro de estatura que recibe con una dulce sonrisa a todos sus clientes. Se pasea con andares de pato por toda la taberna, con su alegre vestido amarillo y el cabello pardusco recogido en un moño. Sus empanadas y pasteles son deliciosos; hay quien dice que solía trabajar como jefa de cocina para el mismísimo Emperador, rumor que ella desmiente, con un ademán de su cucharón.

**Secretos:** Keila lleva varios años conchabada con el clan Holtz (ver páginas 23-25). De vez en cuando droga a un invitado al que nadie echará de menos y luego avisa a los Holtz, que se pasan por la taberna y secuestran a la víctima. Keila no sabe ni quiere saber qué hacen con esta gente, pero no tiene ningún escrúpulo a la hora de desvalijarlas.

**Reglas especiales:** Keila es una PNJ especialista cuyo campo de experiencia es la cocina. Tiene Fuerza 2, Resistencia 2, Agilidad 4 y Empatía 4. No se ha criado en Stromdorf.

### GERT DREIGO

El maestro curtidor es un grandullón de incipiente barba negra, manos grandes y mirada feroz. Su calva revela su mediana edad. Siempre que trabaja está cubierto de la mugre característica de su oficio, pero el hedor le acompaña aun después de asearse, mientras se relaja en la posada Agua de Trueno. Se vale de su estentórea voz para clamar su oposición al burgomaestre Adler.

### WALTROUT GLÖCKINGER

Waltrout vive en un sótano abandonado próximo a la Puerta de Reikland. Viste andrajos hediondos, tiene el cabello apelmazado por la tierra, ojos saltones y una boca que abre y cierra como si fuera un pez moribundo. Es un simplón que se gana la vida recogiendo estiércol para la curtiduría. Los niños lo persiguen y le tiran piedras cada vez que lo ven. A menudo visita al padre Grabbe en el cementerio para ayudarlo a montar sus esculturas de hueso. Aparte del sacerdote, el único "amigo" que tenía era Lazarus Mourn, que fue quemado en la hoguera hace ya dos años. Echa de menos los divertidos experimentos que le ayudaba a preparar empleando los cadáveres que "tomaba prestados" durante sus visitas al Jardín de Morr.

### LUKAS KALTENBACH

Kaltenbach es el barquero, un anciano arrugado y rezongón demasiado aficionado a la cerveza; pasa más tiempo en la posada Agua de Trueno que en su cabaña de la balsadera. Aunque es una fuente fiable de información local, suele divagar contando chismes si no se le pone freno. Es muy capaz de manejar la balsadera con destreza a través del Ober por mucho que beba o por fuerte que sople la tormenta.

## HILDETTE KRASS

Esta apocada solterona, siempre vestida con harapos, emplea sus conocimientos sobre partería y remedios curativos tradicionales para ayudar a los pobres y a las mujeres de Stromdorf. Su destaralada cabaña, situada cerca de la Puerta de Wissenland, despide un intenso aroma a hierbas secas. Cuida de las mujeres y de los desvalidos, pero a todos los demás los envía al barbero cirujano. Los hombres no se fían de ella, y en secreto la tachan de bruja. Suele adentrarse ella sola en el Oberslecht para buscar hierbas, y conoce muchas historias siniestras sobre ese desolado paraje.

**Reglas especiales:** Hildette es una PNJ especialista cuyo campo de experiencia son los Primeros auxilios. Por sólo 10 monedas de bronce estará dispuesta a elaborar una poción curativa para quien la necesite con urgencia; tan sólo necesita recoger los ingredientes en el Oberslecht.

## ROLF MESSER

El barbero cirujano tiene largas patillas que se unen con su poblado bigote, una risa campechana y un delantal ensangrentado. Su local, situado en la Sumpfstrasse, está señalado con un poste de rayas rojiblancas. En la parte delantera del establecimiento corta el pelo y rasura barbas, y en la trastienda saca dientes, perfora forúnculos o, en el peor de los casos, amputa extremidades.

Rolf cobra 1 moneda de bronce por sus servicios como barbero, y entre 5 y 10 monedas de bronce por una intervención quirúrgica (dependiendo de su naturaleza). Sus clientes son casi todos varones; las mujeres prefieren el trato más compasivo de Hildette Krass, y los ricos acuden a la consulta del doctor Schneider. Cuando tiene un paciente, Rolf suele emplear los servicios de Reinhard el Gallo para que cante fuera del local y no se oigan los gritos.

**Reglas especiales:** El barbero cirujano es un PNJ especialista cuyo campo de experiencia son los Primeros auxilios.

## HANKO MÜCKE

Este mercader fracasado no culpa de sus penurias a su nula perspicacia para los negocios, sino a los impuestos que exige el burgomaestre Adler. Mücke viste una chaqueta desvalida de color escarlata y calzas rojas comidas por las polillas; la última moda... de hace una década.

Mücke se opone radicalmente a las deficiencias del burgomaestre Adler; a menudo se coloca frente a la estatua de Stichelm en la plaza del mercado y despotrica contra el "tirano que no da la cara". Estas diatribas suelen costarle una estancia al cepo por cortesía del capitán Kessler. Para disgusto de este último, Mücke siempre acaba este castigo sin una sola mancha, una sutil muestra de solidaridad del resto del pueblo, que comparte su actitud hacia el burgomaestre.

**Secretos:** Las filípicas de Mücke son fomentadas en secreto por Marcel Gerber, quien lo utiliza como peón para socavar la autoridad de Adler. Mücke goza del apoyo tácito de la mayoría de los trabajadores de Gerber, y si las cosas se ponen feas, varias docenas de curtidores acudirán en su ayuda.

## KASPAR MYER

Este ladino individuo de cabello rizado y gris con entradas pronuncia das viste la negra túnica de un escribano. Guarda el despacho del capitán Kessler pluma en mano. Es un obseso de los trámites y suele sacar de sus casillas a los visitantes con su exacerbada meticulosidad. Trata con brusquedad a quienes le irritan, pero hace gala de una cortesía perfecta con aquellos que muestran paciencia y respetan las normas.

## EDUARDO CASTILLO RODRIGUES (POSIBLE ALIADO)

*Para ver sus características de juego, consulta la página 70.*

Eduardo es oriundo de la ciudad de Magritta, en la lejana Estalia. Su voz es grave y llena de matices, pero a menudo se le traba la lengua debido al alcohol. Luce un elegante mostacho encerado y barbita de chivo, pero su holgada camisa que una vez fue blanca y sus ajustados pantalones de cuero

están muy desgastados, y las suelas de sus botas baten medio sueltas cuando camina. Cada vez que una dama pasa junto a él, se quita su emplumado sombrero estaliano de ala ancha a modo de saludo teatral. Su más preciada posesión es su espada Vilaro, un arma de factura excelente heredada de su padre (o eso dice él). Tiene tez morena, facciones agraciadas y una larga cabellera de rizos negros. Su ingenio es agudo aun cuando el resto de su cuerpo está embotado por la cerveza.

Duerme en los callejones de Stromdorf, pero cuando mendiga suficiente dinero se le puede encontrar bebiendo en la posada Agua de Trueno, deleitando a los parroquianos con relatos de sus aventuras en las selvas de Lustria. Afirma haber descubierto una ciudad perdida hecha enteramente de oro, pero fue expulsado de la misma por una feroz tribu de hombres lagarto. El barco en el que regresaba fue atacado por el buque corsario *Unicornio*. Su capitana, Janine de Belleville, una belleza de dorados cabellos apodada la Leona de Lyonesse, le obligó a caminar por la plancha, y tuvo que nadar cincuenta kilómetros hasta la costa perseguido por un tiburón gigante cuya cabeza tenía forma de martillo. El ardiente estaliano desafiará a duelo a todo el que lo tache de embustero.

**Secretos:** Eduardo pasó sus primeros años de juventud como un simple vigilante en Magritta, pero tal era su ansia de vivir aventuras que desertó de su puesto, colándose como polizón en una fragata que zarpó rumbo al Nuevo Mundo. Pasó varios años como espada de alquiler, acompañando a los más valerosos exploradores en sus expediciones por la selva. Su historia es cierta, a excepción de un detalle: se enamoró de Janine, pero ella le rechazó, y por ese motivo se arrojó por la borda con el corazón roto. El destino quiso que arribara sano y salvo a las orillas de BordeLeaux, donde a duras penas consiguió evitar que lo devorasen los tiburones. Vagó sin rumbo por toda Bretonia; allí descubrió que el vino nublaba los recuerdos de su amada reina pirata. Recorrió el Viejo Mundo, borrachera tras borrachera, hasta que hace tres años llegó a Stromdorf, donde permanece aún en virtud al efecto embriagador de la cerveza Agua de Trueno.

## REINHARD EL GALLO

Juglar, músico y poeta, Reinhard cree haberse ganado su apodo por su perilla y su cabello de intenso color rojo encopetado y atusado hacia atrás. Sin embargo, su sobrenombre se debe más bien a su estridente forma de cantar. A pesar de su dudoso talento es innegable que entretiene al rudo populacho, aunque sólo sea por las bromas crueles que intercambian a su costa.

Ataviado con su manto gris ribeteado con plumas de pollo, Reinhard se gana la vida entonando baladas subidas de tono y punteando su laúd en la posada Agua de Trueno; a veces también lo contrata Rolf Messer para que su música ahogue los gritos de sus pacientes. Aspira a interpretar en Altdorf o en Nuln, y seguirá a cualquier forastero que tenga pinta de aristócrata de gran ciudad, cantando a pleno pulmón con la vana esperanza de ganarse su mecenazgo.

## HUGO SPITZ

Spitz es un joven larguirucho de rostro taciturno y graciosos cabellos negros, equipado con una armadura de cuero que le queda grande. Del cinto le cuelga un llavero enorme. Sus ambiciosos padres ahorraron todo lo que pudieron para enviarlo a la universidad de Nuln. Allí se graduó a pesar de sus humildes orígenes, pero como no pudo encontrar empleo se vio obligado a regresar a casa. En Stromdorf nadie valora su intelecto. Aceptó trabajar de carcelero para ganarse la vida, pero al menos ahora cuenta con un público sumiso al que cautiva con sus "instructivas" disertaciones filosóficas.

## SARGENTO BALTHUS THALBERG

El metro ochenta largo de altura del sargento de la guardia Thalberg lo sitúa bien por encima de prácticamente todos los aldeanos. Este lozano muchachote de veinticinco años de edad tiene una melena de color castaño claro, ojos de un marrón profundo y el característico mentón cuadrado de

un héroe. Siempre va armado, equipado y uniformado como miembro de la guardia. A las muchachas de Stromdorf les gusta colgarse de sus musculosos brazos, y él suele complacerlas; siente debilidad por las damas y se rinde a ellas cuando el capitán Kessler no le está vigilando.

**Reglas especiales:** Thalberg es un PNJ soldado con Fuerza 4 y Resistencia 4.

### FRIDRIK ULFSSON

El molinero del pueblo es un hombretón procedente del lejano norte. Tiene una ondeante cabellera rubia y un bigote enorme le cuelga del labio superior. Sus ojos son como el hielo. Viste extravagantes tabardos de lino áspero decorados con bordados en espiral. Ulfsson habla con voz grave, alarga mucho las palabras y pone mucho énfasis en las erres. Algunos dicen que tiene sangre de ogro. Llegó a Stromdorf hace algunos años y compró el molino a su antiguo propietario, según se cuenta, con una fortuna en deslumbrantes zafiros y monedas de oro de extrañas formas.

Sus jóvenes ayudantes, Jarek y Benni, cargan su mula todos los marktags con sacos de harina para venderlos en el pueblo. Los demás aldeanos sospechan que mezcla la harina con tiza, aunque no se atreven a decírselo a la cara; y menos teniendo en cuenta la descomunal espada de dos manos (apodada cariñosamente Frigga) que hay colgada sobre la entrada del molino. Ulfsson no se ha criado en Stromdorf.

**Reglas especiales:** Fridrik es un PNJ aldeano con Fuerza 5 y Resistencia 4.

## PNJ CLERICALES

Hay dos templos en Stromdorf, ambos presididos por clérigos. Se muestran afables con los forasteros, y no los amenazarán con la hostilidad o la superstición de las que suelen hacer gala los demás stromdorfeños.

### LECTOR MAGNUS GOTTSCHALK (POSIBLE ALIADO)

*Para ver sus características de juego, consulta la página 70.*

Este veterano sacerdote guerrero se ha encargado del templo de Sigmar del pueblo durante más de veinte años. Los lugareños se congregan en él para escuchar sus apasionantes sermones, que les inspiran confianza en estos tiempos de incertidumbre.

Después de oírle predicar, muchos jóvenes han abandonado el pueblo para alistarse en los ejércitos del Emperador, espoleados por su entusiasmo para plantar cara a los enemigos del Imperio. De este modo Gottschalk continúa sirviendo al reino, aun a pesar de haberse retirado hace mucho del campo de batalla. En su juventud libró innumerables combates contra hordas de pieles verdes, legiones de esqueletos y, durante el gélido invierno de 2480 en Kislev, contra regimientos de malvados guerreros del Caos.

Su cuello es fuerte como el de un toro y sus músculos son de acero. Ceñida a su calva cabeza lleva una diadema de hierro decorada con símbolos de Sigmar. Sus ojos arden con fervor religioso bajo su protuberante cejo, y el gran anillo de plata que atraviesa el tabique de su nariz rota le confiere el aspecto de un buey enfurecido. Su rostro está surcado de viejas cicatrices de batalla, y se ha grabado a fuego el cometa de doble cola de Sigmar en la frente.

Gottschalk siempre lleva puesta su coraza pesada de acero que le protege desde el cuello hasta la cintura, con la cruz de Reikland esmaltada en la placa pectoral y el extremo de su túnica de color carmesí ondeando entre las piernas. De su cinturón cuelgan reliquias sagradas: los huesos de antiguos héroes chapados en oro y un frasco que contiene la sangre de su tocayo Magnus el Piadoso (o eso dice él). Porta un inmenso martillo de guerra de cabeza doble grabado con runas sagradas de combate que le insuflan una celeridad divina.

La pasada semana, las oraciones del lector Gottschalk se vieron interrumpidas por visiones fugaces. Ha visto hombres con cabezas y pezuñas de bestias salvajes quemando Stromdorf hasta reducirlo a cenizas, a los

muertos alzándose de sus tumbas y unas gigantescas fauces devorando inocentes que gritaban mientras a su alrededor danzaban unos demonios verdes. Ha visto el pueblo sumergido bajo un lago insondable. También ha soñado con la llegada de un grupo de héroes que traían esperanza en medio del caos.

Gottschalk teme que Sigmar le esté previniendo, pero su viejo corazón late de puro entusiasmo, pues quizá se le presente una última oportunidad para empuñar su martillo de guerra al servicio de su deidad.

### PADRE THEODERIC GRABBE

Algunos dicen que este viejo sacerdote ganó su inmortalidad jugando a los dados con el mismísimo dios de la muerte. Lleva más de sesenta años viviendo en el Jardín de Morr; el tiempo ha tratado bien a Grabbe. Camina perfectamente erguido, su larga cabellera canosa cae sobre la sencilla túnica negra de su orden cuya capucha le enmarca el rostro, y posee una piel tersa que cubre su noble cráneo. Sus ojos chispean con brillo despierto, y sus labios siempre esbozan una plácida sonrisa.

El padre Grabbe celebra los rituales necesarios para que las almas de los difuntos alcancen su lugar en el reino de Morr, y protege el cementerio de la pérfida nigromancia y de los voraces necrófagos.

Para honrar a Morr, Grabbe ha decorado el osario del Jardín con los huesos de los fallecidos, erigiendo con ellos impresionantes esculturas que demuestran que incluso en la muerte hay belleza. Sólo otras dos personas lo visitan con regularidad: el tonto del pueblo Waltrout Glöckinger, por quien Grabbe siente un gran afecto, y el burgomaestre Adler, que solía compartir sus preocupaciones con el anciano sacerdote. Grabbe nunca abandona el Jardín, y no está al corriente de la crisis nerviosa de Adler.

### CHLODWIG FROMM

Este joven iniciado, apenas un adolescente, cuida del altar de Sigmar, enciende cirios, friega el suelo y limpia el polvo de las reliquias. Tiene la cabeza afeitada y viste una túnica roja. Es un muchacho muy huraño; le indigna tener que dedicarse a tareas serviles en lugar de salir a machacar herejes y monstruos con su propio martillo.

## ALDEANOS CORRIENTES

La mayoría de los habitantes de Stromdorf son aldeanos comunes que se contentan con ganarse la vida como pueden. Debido al clima, siempre parecen ir con prisas de un lado para otro, encogidos bajo largos abrigos. Son célebres por su mal humor y por su temperamento irascible. Recelan de los forasteros, aunque respetan a aquellos que demuestran tener “la entereza de Stromdorf”.

Muchos de los aldeanos son comerciantes y artesanos, pero casi todo el trabajo se lleva a cabo en la curtiduría, que cuenta con más de un centenar de empleados. Las mujeres se dejan ver un poco menos, pues prefieren quedarse en casa cuidando de la familia; excepto en los días de mercado, en los que se exponen al mal tiempo para revolotear de puesto en puesto. Los niños juegan en las calles sin molestarse lo más mínimo por la lluvia. Muchos de ellos se ganan unos peniques recogiendo estiércol para la curtiduría.

Los granjeros de las tierras bajas son gente arisca con prendas embarradas, capotes para la lluvia y sombreros de ala ancha con los que tratan de mantenerse secos. La mayoría afrontan sus vidas con estoicismo. Los pastores de las tierras altas son físicamente más recios, siempre atentos a posibles invasiones de pieles verdes. Son estos individuos los que más problemas causan los días de mercado buscando pelea con los labriegos de las tierras bajas, a quienes tachan de endebles y timoratos.

Todos los aldeanos anónimos de Stromdorf se consideran PNJ aldeanos como los descritos en las páginas 39-40 y 100 de la *Guía de Criaturas*.



## CAPÍTULO 2:

# EL MAL MENOR

## TRASFONDO

Durante generaciones, la familia Eigel y la familia Holtz han vivido y cultivado la tierra cerca de Oberslecht, alejados de la mirada de la mayoría de los aldeanos de Stromdorf. Separados del resto del pueblo tanto por la geografía como por la costumbre, los clanes Holtz y Eigel pocas veces acuden a él, y es incluso más infrecuente que reciban visitas. Con el paso de los años, la endogamia resultante de esta naturaleza dada al aislamiento se ha ido haciendo cada vez más visible, especialmente en la familia Holtz, y la gente de Stromdorf tiende a atribuir cualquier comportamiento extraño a esta “condición”.

Y hay cierto comportamiento que es verdaderamente extraño, sin duda. Dado que están tan cerca del Oberslecht, estas familias de granjeros saben que una manada de hombres bestia, los Dienteloco, mora en aquella región agreste, una pesadilla que podría, con la motivación y el liderazgo oportunos, exterminar todo vestigio de civilización en la región. Para evitar esta devastación, las familias han mantenido una tradición de festivales lascivos en los que sacrifican carne y cerveza para la manada... y confraternizan con los hombres bestia de formas inmorales.

En ocasiones ofrendan viajeros desafortunados, proporcionados por la indolente Keila Calderona, a los hombres bestia en el árbol brujo que hay cerca. A veces ofrecen a uno de los suyos para satisfacer las necesidades carnales de los hombres bestia.

A estos les complace la depravación de las familias Holtz y Eigel, y disfrutan aún más la calidad de la cerveza Agua de Trueno que traen, por lo que toleran que sus granjas sigan en pie y sus hijos sobrevivan. De momento.

En ocasiones, los hombres bestia roban su ganado y asesinan y devoran a miembros de la familia que se han perdido y a los que sorprenden en el exterior tras el anochecer. Incluso cuando su sed de sangre los supera, pasan de largo las dos primeras granjas y avanzan hacia las otras granjas aisladas o hasta las laderas de las colinas para cazar goblins y ovejas.

En gran parte, si los humanos sobreviven es gracias al chamán de rebaño de los Dienteloco, Carhunco; hijo de una madre endogámica aunque humana, Marie Holtz, que fue entregado a la tribu de los hombres bestia y criado por ella. En la actualidad Carhunco es un chamán poderoso e influyente, pero también un ser torturado que mira con ojos envidiosos la paz y la felicidad en las que viven los humanos, odiando y amando en igual medida a su familia y su madre humana.

El líder más reciente de los Dienteloco, Izka, ha demostrado ser mucho más astuto y agresivo que ninguno de sus predecesores. No le impresionan los sacrificios y rituales que le proporcionan las familias de granjeros, pero tiene gran estima la opinión de Carhunco, y ha reprimido su inclinación natural de barrer las tierras humanas y destruirlo todo. Pero eso está a punto de cambiar...

# ACONTECIMIENTOS RECIENTES

Florian Weschler, un influyente miembro del gremio de los mercaderes de Stromdorf (u otro pueblo más afín a tus propósitos), ha desaparecido recientemente en Stromdorf, como si el pueblo se los hubiera tragado enteros a él, su carromato y sus caballos. En realidad, Keila Calderona, la propietaria halfling de la posada El Caldero, los entregó a los Holtz, que lo sacrificaron. La familia Eigel ha estado menos implicada desde que el cabeza de familia murió. Los hijos que quedan están menos dispuestos que las generaciones previas a perder tiempo y ganado para apaciguar a los hombres bestia, e incluso muestran cierta ambigüedad moral al respecto.

Además del resto de factores, el reciente ritual de Niklas Schulmann en el templo de los altos elfos provocó que el pilar del rebaño de los Dienteloco empezase a resplandecer. Izka lo interpretó como una señal para avanzar en sus asaltos. A la luz de esta señal del más allá, Carhunco sólo pudo influir en la sed de sangre de Izka hasta cierto punto. Los Holtz serían perdonados. Los Eigel no. Sin embargo, Carhunco sabe que al final los Holtz serían atacados inevitablemente, y concibió un plan para hacer lo impensable: desacralizar el pilar del rebaño. Mientras la mayoría de los hombres bestia asaltaban la grana de los Eigel, la familia Holtz usaría el carromato del mercader para robar la piedra del rayo. Entonces, cuando Izka estuviera debilitado, Carhunco lo mataría.

No obstante, cuando tuvo lugar el asalto a la granja de los Eigel, solo estaba allí uno de los hermanos supervivientes. Este fue asesinado y la granja arrasada por las llamas, todo con demasiada rapidez. Los Holtz no tuvieron tiempo suficiente para siquiera alcanzar el pilar del rebaño, y tuvieron que abandonar el carromato en la linde del Oberslecht para que sus planes no fueran descubiertos por Izka.

Ahora han llegado forasteros al pueblo preguntando por el mercader. Han sido contratados por el gremio de los mercaderes para que encuentren al hombre o su sello y lo identifiquen como miembro del gremio. Y cada día el tiempo parece empeorar.

## USO DE ESTE CAPÍTULO

La aventura se presenta de manera lineal, ¡pero los aventureros son tipos astutos e impredecibles! El grueso de la acción de este capítulo tiene lugar en la linde del Oberslecht, en la granja de la familia Holtz y en el pantano que hay más allá, de modo que el DJ deberá encontrar el modo de atraer a los PJ para que viajen allí. Las pistas que conducen al mercader desaparecido deberían dirigirlos hacia el este, pero si eso falla, contempla la posibilidad de un asalto a pequeña escala de hombres bestia (tal vez anden curioseando alrededor del templo de Sigmar en busca de otra “piedra del rayo”) para dirigirlos hacia la granja de los Holtz.

## EPISODIO I: EL MERCADER DESAPARECIDO

Hace algo más de dos semanas, Florian Weschler, un mercader de Ubersreik, desapareció en Stromdorf. Su carromato, sus mercancías y su anillo han desaparecido también. Basándose en sus motivaciones iniciales, un grupo de PJ *Mercenarios* puede haber recibido el encargo de encontrar a Weschler por parte del gremio de mercaderes de Ubersreik. Los grupos *Idealistas* pueden haber respondido a la sentida petición de ayuda y la escasa oferta de pago de la esposa de Weschler. En el caso de grupos *Infames*, tal vez Weschler estuviera profundamente endeudado con un “asociado” indeseable en Ubersreik...

En cualquier caso, después del derrumbamiento del puente, los PJ tienen tiempo para investigar en Stromdorf. Probablemente no haya necesidad de idear encuentros formales o estructurados durante este período, a menos que los PJ empiecen a apretarle las tuercas a Keila Calderona.

### DESCUBRIMIENTO DE PISTAS

Hay varias pistas que pueden llevar a los PJ en la dirección correcta. El DJ debería revisar y decidir la información que les proporcionará cuando los PJ empiecen a atar cabos. Los encuentros sociales exitosos o el uso de las habilidades Presencia, Picaresca, Intimidar o Liderazgo pueden ayudar a revelar lo siguiente:

- ✓ Weschler pasa la noche en El Caldero con sus dos guardaespaldas, Krantz y Olaf. Keila Calderona afirma que salió muy temprano la mañana siguiente, dejando atrás a sus hombres. “*¡Tuvo que despertarme para pagar la cuenta! Y yo siempre me levanto temprano para hornear pan. ¿Quieren un poco?*”
- ✓ El borracho del pueblo, Eduardo Castillo Rodríguez, se quedó inconsciente la noche en cuestión, justo enfrente de El Caldero. Por la mañana vio marcharse a los dos guardaespaldas que se dirigían a la balsadera en la que suelen detenerse las gabarras que navegan por el río. No vio marcharse a Weschler, pero oyó a alguien marcharse con un carro poco después de la medianoche.
- ✓ El carro de Weschler desapareció durante la noche. Calderona sugiere que se lo llevó con él al marcharse, cosa que hizo, según ella, insólitamente temprano.
- ✓ El carro de Weschler llevaba enjaezado un precioso poni blanco. La pobre bestia parecía abatida bajo la lluvia, con todo el pelaje salpicado de barro.
- ✓ Reiner Holtz estaba en el pueblo, bebiendo en El Caldero, aquella noche. Nadie recuerda haberlo visto marchar; debió de haber sido el último en irse a casa, pero Keila niega haberlo visto en absoluto.
- ✓ Reiner Holtz viene al pueblo periódicamente, y suele hacerlo con una mula cargada de sacos de lúpulo o una pequeña recua de ganado para vender. Esta vez no tenía ninguna mula, solo sus propios pies.
- ✓ Reiner Holtz compró dos toneles de la mejor cerveza de Brenner en la posada Agua de Trueno al salir del pueblo. Los puso en un carro arrastrado por un poni blanco de aspecto triste.
- ✓ Los guardias de la puerta de Wissenland recuerdan haber visto a Reiner Holtz salir del pueblo pasada la medianoche durante la noche en la que el mercader desapareció. No le dieron muchas vueltas. Holtz suele beber en El Caldero o en Agua de Trueno hasta tarde, pero casi nunca pasa la noche en el pueblo. Sin embargo, no reconocieron el poni blanco que tiraba del carro.

### OTROS DETALLES

Keila Calderona mantiene un herbario en la parte trasera de El Caldero, aunque prácticamente se ha inundado tras las densas lluvias. Se necesita una tirada **Desalentadora (4) de Medicina** o una **tirada Difícil (3D) de Supervivencia** para reconocer una de las zarrapastrosas plantas como un ingrediente en la elaboración de schlaf. Si los personajes han completado la aventura de introducción *Ojo por Ojo* de la *Guía del DJ* en la que esta planta y la droga resultante tienen una gran presencia, el DJ debería proporcionar dados de Fortuna de bonificación para la tirada.

La incesante lluvia deforma los rastros de huellas en el barro. Probablemente sea imposible rastrear el carromato. Por suerte, la ubicación de la granja de los Holtz es de conocimiento público, y cualquier aldeano puede dar indicaciones que sean fáciles de seguir... y si los PJ no piden indicaciones, el incendio de la granjas de los Eigel servirá como una excelente señal.

## LO QUE HA OCURRIDO EN REALIDAD...

Hace unas dos semanas, Florian Weschler llegó al pueblo con sus guardaespaldas Krantz y Olaf. Traía varios cargamentos de carbón al pueblo con su carro; entregó un cargamento en el cuartel, otro en la posada Agua de Trueno y el último a Marcel Gerber. Las entregas le llevaron la mayor parte del día, y por ellas reunió una bonita suma de monedas de oro y plata. Tras esto reservó una habitación privada para él en El Caldero y dejó a sus hombres en la sala comunal.

Como forastero rico que era, Weschler suponía un objetivo tentador para Keila Calderona. La halfling drogó su vino con Schlaf (ver *Ojo por ojo*), lo que provocó que el mercader se retirara temprano y cayera en estupor. Después de que El Caldero cerrara por la noche, Keila entró a hurtadillas en la habitación de Weschler y cogió todos los objetos de valor: su monedero, su anillo y sus efectos personales, que consistían en una muda de ropa exquisita y una carta de su esposa, pero nada más de interés. Normalmente también se habría quedado con el poni y el carro, pero decidió que un poni blanco llamaba demasiado la atención como para evitar sospechas, así que se lo vendió a Reiner Holtz a cambio de unos pocos chelines de plata.

Reiner Holtz, que se quedó atrás después de que los últimos huéspedes se marchasen, llevó el cuerpo drogado de Weschler a los establos, lo cargó en el carro, lo ató y lo amordazó, y lo envolvió con el hule resistente al agua que Weschler había usado para cubrir sus cargamentos de carbón. Parando en Agua de Trueno para adquirir dos barriles de cerveza, Reiner reemprendió el camino hacia su granja.

Ya de vuelta en la granja, los Holtz llevaron a Weschler al árbol brujo y lo encadenaron. Mataron al poni, pues ya habían sacrificado la mayor parte de su propio ganado, y lo ofrecieron junto a los barriles de cerveza como sacrificio a los hombres bestia. Fue una buena ofrenda que debería haberles procurado paz y tranquilidad durante al menos un mes... pero los hombres bestia están muy alterados y los Holtz vuelven a desesperar.

### UNA PISTA PROMETEDORA

Cuando los personajes tengan bastante información como para sospechar de los Holtz, cuando decidan salir hacia su granja, o incluso si parecen atascados y no saben con seguridad qué hacer a continuación, léeles lo siguiente:

*Al este, las hinchadas nubes de tormenta están teñidas de rojo. Al principio creéis que podría tratarse al fin de una pausa en la lluvia, pero entonces el viento cambia y el olor del humo alcanza vuestra nariz. Algo arde en la distancia.*

### EPISODIO 2: DISPUTA FAMILIAR

Cuando los PJ hayan tenido tiempo de investigar, atar cabos y empezar a mostrar interés por la familia Holtz y su granja, es un buen momento para pasar al próximo acto.

#### ACTO I: HOGAR, DULCE HOGAR

Si los PJ viajan hasta el origen del humo, encontrarán los restos en llamas de la granja de los Eigel. Todos los edificios (el establo, la casa de labranza, el granero y las dos pequeñas dependencias) se han incendiado, y la densa lluvia no ha hecho más que convertir las ruinas en un desastre humeante. La matanza es lo bastante reciente como para que una **tirada Fácil (1d) de Observación** revele huellas claras provistas de pezuñas en el barro que conducen al cercano Oberslecht. Es evidente que los hombres bestia de Dienteloco no se molestaron en ocultar su rastro.

La chimenea de la casa de labranza aún sigue en pie (a duras penas), y entre el hollín y las cenizas que cubren las piedras grises hay una estrella de ocho puntas pintada con sangre y estiércol. Aplastado en el barro, junto a la puerta del corral, hay un agrietado cartel de madera en la que puede leerse "Eigel".

No hay cadáveres humanos, animales ni de otro tipo, pues los hombres bestia se los han llevado todos de vuelta al Oberslecht para comérselos o sacrificarlos a sus dioses oscuros.

En una colina baja en dirección norte puede verse la granja de la familia Holtz, aún en pie. Una **tirada Fácil (1d) de Intuición** lleva a un PJ a asumir que cualquier superviviente de la granja de los Eigel fue allí en busca de ayuda...

La granja de los Holtz no está demasiado lejos, pero con la constante lluvia, la tierra se ha convertido en una espesa mezcla de barro, estiércol y vegetación podrida. El DJ puede dar fuerza al sucio entorno describiendo las pisadas chapoteantes, los olores nauseabundos y la porquería resbaladiza que inundan el territorio.

#### INTERLUDIO

Cuando los PJ lleguen a la granja de los Holtz, encontrarán a dos granjeros en el corral enzarzados en una acalorada discusión que pronto entrará en ebullición. Tienen un breve instante para serenarse durante el Interludio antes de que la confrontación empiece a ponerse fea.

#### ACTO 2: ¡TE ODIÓ Y QUIERO QUE MUERAS!

Tristan Eigel, el único superviviente de la familia Eigel, discute a voz en grito con Fritz Holtz. Las ropas desgarradas y el rostro manchado de hollín y sangre de Eigel sugieren que viene de la granja de los Eigel, la cual aún puede verse ardiendo lentamente a cierta distancia hacia el sur.

Sin embargo, Eigel no fue directamente a la granja de los Holtz. Ni su hermano Franz ni él estaban en la granja cuando los hombres bestia atacaron. Para cuando regresaron era demasiado tarde.

Desesperados, Tristan y Franz se adentraron solos en el Oberslecht para buscar supervivientes, con la estúpida idea que podrían vengarse de los hombres bestia, un pensamiento impetuoso que le costó la vida a Franz Eigel. Tristan escapó a duras penas. Ahora, aterrorizado y enloquecido por el dolor, Tristan ha llegado a la granja de los Holtz hecho una furia para desatar su ira sobre la familia, dirigirle sus súplicas y culparla de todos los males que han afligido a los Eigel.

Además de Tristan y Fritz, cuya discusión se recrudece por momentos, hay varios espectadores. Otto, Marie, Reiner y el pequeño Otto también están en el corral. Los otros Holtz están desperdigados por la granja, fingiendo hacer sus tareas mientras escuchan a escondidas la discusión.

Lee lo siguiente en voz alta cuando los PJ se acerquen:

*De pie bajo la lluvia, en mitad del embarrado corral, dos hombres jóvenes se están gritando el uno al otro. Uno de ellos es alto y desgarrado, de pelo rubio demasiado largo y lacio y con una nariz chata. Sus ropas están desgarradas y está manchado de hollín, barro y sangre. El otro es más bajo y de cabello más oscuro, con ojos juntos y un casi inexistente mentón.*

*— Todo es culpa tuya —grita el alto—. ¡Están muertos por tu culpa!*

*—¿Por mi culpa? —ruge el bajo—. ¡Te dije que no lo dejaras, Tristan! ¡Te avisé, pero nunca escuchas!*

Si los PJ se limitan a mirar, Tristan y Fritz se gritan el uno al otro durante un rato. Tristan está furioso, y cree que algo que hicieron los Holtz provocó que los hombres bestia atacasen. Fritz cree que Eigel es responsable por no

ofrecer sacrificios oportunos. Intercambian a voces frases como “¿Qué creías que iba a pasar?”, “¿Pensabas que se irían sin más?” y “¿Por qué mi familia y no la tuya?”.

### TENSIÓN EN AUMENTO

Finalmente, Tristan saca un cuchillo y apuñala a Fritz. Otto y Reiner saltan para contener a Tristan. Los PJ deben decidir con rapidez si van a involucrarse.

### INTERLUDIO

Cuando Tristan ya no suponga una amenaza (de un modo u otro), Otto y Marie Holtz darán educadamente la bienvenida a su hogar a los PJ mientras el resto de la familia los contempla con emoción y asombro, especialmente si alguno de los PJ tiene un aspecto exótico, como un elfo o un enano.

## ACTO 3: ALGO HUELE A PODRIDO EN EL OBERSLECHT

En cuanto la emoción inicial decaiga, es probable que los PJ tengan algunas preguntas, posiblemente incómodas, para el clan Holtz. Otto hará lo posible por responderlas, llamando a Marie cuando no sepa qué decir.

Los Holtz se encuentran en la complicada tesitura de saberse culpables de los terribles crímenes que los PJ están investigando, pero al mismo tiempo creen que lo que hacen es por un bien superior. Sin embargo, son muy conscientes de que los forasteros no lo verán de ese modo; después de todo, los Eigel estuvieron haciendo los sacrificios oportunos durante años, y al final cambiaron de opinión. Lo mejor que pueden esperar los Holtz si sus actividades son descubiertas es que los ahorquen, pero lo que harán los hombres bestia si paran es mucho, mucho peor.

Su estrategia inicial, y la respuesta automática de Otto, consiste en negarlo todo. Reiner estuvo en el pueblo aquella noche, pero no vio nada fuera de lo común. Reiner no tenía el poni blanco. Nadie sabe lo que ha ocurrido con la granja de los Eigel; ¿es posible que lo hiciera Tristan Eigel antes de volverse loco?

## LA CONFRONTACIÓN

Si los PJ intentan calmar las cosas, crea un medidor de Progresión de 6 casillas, siendo la tercera y la sexta casillas de evento. Coloca un marcador rojo en la segunda casilla del medidor para indicar la violencia de la situación. Coloca un marcador blanco en la primera casilla que represente los esfuerzos por resolver las cosas pacíficamente.

Los PJ pueden utilizar diversas habilidades y acciones *Sociales* a fin de influir en Tristan y Fritz para hacer avanzar el marcador de paz. La Presencia constituye una elección evidente, pero también pueden funcionar otras. Tristan, al menos, es vulnerable a una apelación religiosa basada en la Devoción, y Fritz podría ser intimidado y amilanarse. Sacar una estrella del Caos ✨ al fallar cualquier tirada hace avanzar el marcador de violencia. Además, el marcador de violencia también avanza después de que cada PJ haya tenido una ocasión de ayudar mientras Fritz y Tristan se gritan el uno al otro.

Cuando el marcador de violencia alcance la primera casilla de evento, Tristan sacará su cuchillo. Cuando alcance la última casilla, Tristan atacará a Fritz o a cualquier PJ que trate de interponerse en su camino.

Si el marcador de paz alcanza primero la última casilla, Tristan deja caer su cuchillo y se somete mansamente a las gentiles atenciones de Marie Holtz y el primo Klaus. Se lo llevan al establo, le dan un trago de vino fuerte, y después lo atan y se preparan para sacrificarlo más tarde a los hombres bestia.

# La familia Holtz

Los miembros de la familia Holtz son personajes centrales de este capítulo. Supersticiosos, estrechos de miras, endogámicos y trastornados, los Holtz son los peores ejemplos posibles del pueblo llano del Imperio. De ojos juntos y mentón débil, toda la familia Holtz comparte el aspecto ausente, y son maleducados y poco agraciados. Sin embargo, no son estúpidos, y en todas sus interacciones con los PJ intentarán determinar si hay cazadores de brujas entre ellos. Si los PJ les dan motivos para preocuparse, los Holtz realizarán otro sacrificio para los hombres bestia...

Los Holtz poseen las características y reglas de los PNJ aldeanos de la Guía de Criaturas, con las excepciones indicadas aquí, en los casos en que proceda.

Otto Holtz es el patriarca del clan. Un hombre de cuello grueso y brazos fuertes con el pelo canoso y una leve cojera, Otto cree verdaderamente que lo que hace su familia es por el bien de todo Stromdorf. Sospecha de los forasteros y no habla mucho si puede evitarlo (Fuerza 4, Resistencia 4, carta de Acción de Golpe poderoso).

Marie Holtz es el corazón y el alma del clan. Es la esposa de Otto, y Eigel de nacimiento. Su pelo oscuro tiene mechones grises, y su rostro está marcado por el dolor y la preocupación. Hará cualquier cosa, lo que sea, para mantener a salvo a su familia, y eso incluye a su descendiente bestial, Carbuco (Inteligencia 4, Voluntad 5, Empatía 4, entrenado en Primeros auxilios).

Fritz Holtz es el hijo mayor de Otto y Marie. Ha heredado la naturaleza sombría de su padre, pero ni un ápice de su corpulencia. Fritz era buen amigo de Tristan Eigel, pero desde que el padre de Tristan murió, ambos discutían a menudo, principalmente sobre su relación con los hombres bestia. Fritz es un cazador competente (Agilidad 4, Arco largo, entrenado en Habilidad de proyectiles).

Imelda Holtz es la única hija de Otto y Marie. Tiene los ojos juntos, una nariz chata como de cerdo y una cara blanda y pastosa. No es probable que se la considere encantadora. Se encaprichará absurdamente del PJ con el valor de Empatía más bajo (el "más parecido a ella"), y no cabe duda de que incomodará a todos.

El primo Klaus es un simplón, pero un simplón monstruoso. Él es quien lleva los sacrificios al árbol brujo, un hecho que confesará encantado si se le pregunta. No entiende por qué lo hacen, o que la gente que va allí muere, solo que "se van" (Fuerza 5, Resistencia 5, arma grande - hacha de leñador, Prudente 2).

Reiner Holtz es el hermano de Otto. Más pequeño que él pero también más duro, tiene el pelo oscuro y mirada sombría. Ayuda al negocio de la familia Holtz en el pueblo, transportando al mercado el lúpulo y la cebada que se cultivan en la granja de los Holtz y volviendo con barriles de cerveza, las provisiones necesarias y algún viajero ocasional drogado, atado y amordazado por cortesía de Keila Calderona.

El pequeño Otto es un adolescente. Todo lo que hace, el día, es sentarse en el porche y tocar la mandolina. Es increíblemente bueno, pero no habla ni se mueve de sitio para nada que no sea comer o asistir a un sacrificio. Su tintineante y perturbadora interpretación puede oírse bien entrada la noche; de hecho, cuando se detiene, el silencio resulta verdaderamente espeluznante.

Hans, Ludwig, Erich y Johann Holtz son una confusión de primos y hermanos asombrosamente parecidos, todos ellos con pelo castaño rojizo aplastado en la cabeza debido a la incesante lluvia, extremidades flacuchas y los ojos juntos y mentones escasos característicos del clan Holtz. Son peones de labranza. Se diferencian únicamente en sus trastornos. Hans prefiere la carne cruda. Ludwig tortura animales pequeños hasta matarlos y guarda sus cráneos en una estantería del establo. Erich bebe hasta el estupor cada noche, y si no, llora en sueños. Johann aúlla a la luna llena (Todos, Temerario 2).

Tristan Eigel no es Holtz en absoluto, sino que pertenece a la familia vecina. Históricamente, los Eigel han ofrecido sacrificios a los hombres bestia al igual que los Holtz, pero desde la muerte del padre de Tristan, Bernard, han decidido no continuar con la tradición. Tristan es alto, desgarrado y de nariz chata, y su pelo es rubio, excesivamente largo que cuelga lánguidamente incluso cuando no está aplastado contra su cráneo a causa de la lluvia.

## CARBUNCO

Carbunco es un personaje complejo y atormentado, y es vital para la trama de este capítulo de *Tormenta Inminente*. Entender sus motivaciones es esencial para el DJ, y puede ser importante también para los jugadores si se molestan en escucharle.

No es un hecho insólito que nazcan hijos mutantes u hombres bestia de padres humanos, en especial en una familia tan endogámica y corrupta como los Holtz. No obstante, incluso los degenerados como Otto Holtz saben que es mejor no intentar criar un mutante como uno de los suyos, pues aunque la naturaleza corrupta por el Caos de la criatura pudiera mantenerse a raya, alojar un monstruo así en su hogar sería una invitación directa a que cualquier cazador de brujas los matara a todos. En tales circunstancias, es costumbre llevar al niño a los bosques y dejarlo morir, pero los Holtz fueron un paso más allá: ofrecieron al niño gritón con pezuñas a los hombres bestia como sacrificio en el árbol brujo de los bosques cercanos.

La noche del sacrificio, los relámpagos crepitaban en un cielo sin nubes, golpeando la piedra del rayo una y otra vez. Los hombres bestia, interpretando este hecho como una señal de sus dioses oscuros, adoptaron al niño como uno de los suyos y lo llamaron Carbunco.

Carbunco se ha convertido en un chamán de rebaño respetado e influyente, dotado de astucia y poder mágico por los dioses oscuros. También se siente torturado y acosado por sus orígenes. Ama y odia en igual medida a su familia humana, envidiando su calor y su afecto y desdénandolos por su debilidad y por haberlo abandonado. Por su parte, los Holtz no reconocen a Carbunco como el infante al que entregaron, a excepción de Marie Holtz.

Mientras que Izka y el resto de la manada están indignados y enloquecidos por los rayos, Carbunco trata de proteger a su disfuncional familia, los Holtz, pero es incapaz de controlar la sed de sangre de los hombres bestia. Su primer intento de debilitar su asalto ha fracasado.

Carbunco empieza a desesperar, hasta el punto de contemplar lo impensable: acercarse a los PJ en busca de ayuda.

Si los Dienteloco llegaran a comprender la profundidad del compromiso de Carbunco para con el clan de los Holtz, lo harían pedazos y se darían un festín con su carne. Esto hace más deseable el empleo de un intermediario como los PJ para llevar a cabo su plan. Puede que llegue un momento en el que Carbunco deba sacrificar su propia vida para preservar la de su madre humana, pero... ¿lo haría? Ni siquiera Carbunco está seguro.

Interpretar a Carbunco: El DJ puede mostrar la naturaleza contradictoria de Carbunco haciendo que hable y actúe de manera vacilante y contemplativa. Su voz es grave y rasposa, con un matiz hueco, como si alguien hablara en el interior del cráneo vacío de un animal grande.

Cuando se les presenten pruebas que desbaraten sus historias, los Holtz cambiarán de discurso. Weschler vendió el poni y el carro a Reiner por un precio, a cambio de que Reiner se llevase el poni del pueblo y no le hablara a nadie de él. Debe de haber estado planeando su propia desaparición. Los hombres bestia del pantano quemaron la granja de los Eigel, pero eso no es nada de lo que haya que preocuparse. Los Holtz son más numerosos y fuertes que los Eigel; pueden rechazar cualquier ataque de los hombres bestia (esto es claramente falso, claro).

Superando una **tirada enfrentada de Intuición contra Picaresca**, basta con que un PJ se encare con Otto Holtz para atravesar sus capas de mentiras. Lo que ocurra a continuación dependerá de la opinión que Marie Holtz tenga del grupo.

Si Marie cree que el grupo es digno de confianza y de mente abierta, les contará una versión modificada de la verdadera historia: los Eigel llevaban años ofreciendo sacrificios a los hombres bestia. Saben que está mal, pero tienen que mantener el pueblo a salvo. Los sacrificios en los que los Holtz han participado a su pesar han sido lo único que ha impedido que los hombres bestia de Dienteloco destruyan todo lo que hay entre un río y el siguiente. Desde que el cabeza de la familia Eigel murió, las cosas han sido más difíciles, y los Holtz quieren que todo termine: desde que empezara la tormenta, los hombres bestia han estado completamente descontrolados.

Por suerte, tienen un plan. Marie dice a los PJ:

*—Hay alguien a quien quiero que conozcáis. Por favor, venid conmigo.*

Superar una **tirada enfrentada de Intuición contra la Picaresca de Marie (Empatía 4)** revela que esta última no se lo está contando todo al grupo. Si un personaje obtiene algún mérito en la tirada, comprenderá que está filtrando la verdad para dar una mejor impresión, pero desea sinceramente su ayuda y no pretende hacerles daño. Después, conducirá al grupo al árbol brujo para reunirse con Carbunco, lo cual da comienzo al episodio 3.

### INTERLUDIO

Hay una breve e incómoda pausa cuando ambos bandos evalúan la fiabilidad del otro.

Si Marie no tiene motivos para creer que el grupo la escuchará, o si éste reacciona muy mal ante su “confesión”, hará una señal para que Otto y los Holtz ataquen, haciendo lo posible por dejar inconscientes a los PJ para que sirvan como sacrificio para la insaciable sed de sangre de los hombres bestia.

## EPISODIO 3: UN EXTRAÑO ALIADO

Este episodio sirve de transición hacia el final de la aventura. Si las cosas han ido conforme a lo planeado, los PJ se reunirán con Carhunco junto al árbol brujo. Este les explicará su plan para robar la piedra del rayo y despojar a Izka de su influencia y poder.

Superar una **tirada Normal (2d) de Intuición** revela que, por increíble que parezca, Carhunco es digno de confianza. Si se obtienen méritos en la tirada, se llegará a la conclusión de que sus motivaciones son complejas, pero que de algún modo es fiel a los Holtz. Los detrimentos sugieren que sus motivaciones son puramente egoístas: con Izka derrotado, Carhunco puede asumir su lugar como líder de la manada.

El resto de esta sección se basa en el supuesto de que Marie Holtz lleva al grupo a reunirse con Carhunco. El DJ debería adaptar la historia como resulte necesario si los acontecimientos se resolvieron de manera distinta. Si Marie está guiando a los PJ a una reunión con Carhunco, lee lo siguiente en voz alta:

*Marie Holtz coge el farol que cuelga de un gancho en el exterior de la casa de labranza y os conduce a través de los campos, hasta la linde del Oberslecht, seguida por la voluminosa forma de su esposo, que aún os mira con recelo. Mientras los árboles retorcidos y malformados se ciernen sobre vuestras cabezas, la fina cortina de lluvia conspira para sumir el pantano embrujado en una penumbra perpetua. Dais gracias por contar con la débil luz del farol mientras subís por un pequeño montículo, un punto elevado por encima del cenagal. Un pequeño carro descansa en la linde del claro, pero lo que os llama la atención es el enorme, rechoncho y siniestro árbol que hay al norte.*

*Desprovistas de hojas, las ramas del árbol de aspecto maligno están adornadas con fetiches y amuletos, pieles de animales, colecciones de plumas y huesos. El nudoso tronco está manchado aquí y allá con lo que parece sangre vieja, y os percatáis de que estáis caminando sobre un montón de huesos viejos; el cráneo de una vaca, la pata de un caballo y otros restos más recientes... y truculentos.*

Puede que los PJ tengan algo que decir a los Holtz. Es posible que incluso teman estar siendo conducidos a una trampa. Marie intenta tranquilizarlos. “Por favor, calmaos o lo asustaréis”.

Otto es protector con su esposa. Una **tirada Fácil (1d) de Intuición** revela que Marie teme la reacción de los PJ, pero a pesar de ello no les desea ningún daño inmediato. Una **tirada Difícil (3d) de Observación** bastará para convencer a los PJ de que no los están conduciendo hacia una emboscada.

Una vez que los PJ se calmen lo suficiente (en opinión de Marie), lee el siguiente texto en voz alta a los jugadores:

### LAS COSAS VAN TERRIBLEMENTE MAL

Es posible que los PJ se enzarzen en combate con los Holtz. A estos les aterroriza y desespera la idea de que sus secretos sean revelados, y no se detendrán ante nada para impedir que los PJ escapen a Stromdorf y arruinen su familia. Otto, Klaus y Fritz son luchadores competentes por méritos propios, y pelean con la furia de unos hombres que están protegiendo su familia. El resto de los Holtz son menos efectivos, pero no menos fanáticos.

Si las cosas se ponen mal para los Holtz, se retirarán al Oberslecht, guiados por Marie. Si los PJ los persiguen, los hombres bestia caerán sobre ellos, masacrando a los Holtz y los PJ por igual en una orgía de muerte, hasta que Carhunco intervenga para salvar a su madre (y tal vez a los PJ). Esto podría facilitar una transición al episodio 3.

Si los Holtz resultan victoriosos, se llevarán a los PJ (vivos o muertos) al árbol brujo y los atarán a modo de sacrificio para después dejarlos allí. Carhunco se acercará a hurtadillas y se ofrecerá a liberar a los PJ a cambio de que estos le presten un servicio, el cual jura por la vida de su madre que ayudará a preservar Stromdorf. Si los PJ se niegan, ofrecerá liberarlos a cambio de que prometan escucharlo. Continúa con el episodio 3.

En cualquier caso, esto puede convertirse en una oportunidad para que los PJ interactúen con Carhunco en algo parecido a términos amistosos; una proposición dudosa, ya que un chamán hombre bestia es obviamente un enemigo de la humanidad.

—¿Estás ahí? —grita Marie en dirección al bosque que os rodea—. He traído amigos. Pueden ayudarnos. —Todo está en silencio; después, un rayo destella y un trueno retumba sobre vuestras cabezas. El rayo ha golpeado en algún lugar al este de vuestra posición, más adentrado en el Oberslecht—. ¡Por favor —grita Marie—, no tenemos mucho tiempo!

Una figura amenazadora aparece en la penumbra del follaje. Está jorobada, y se inclina sobre un bastón de madera con un cráneo de animal a modo de puño y adornado con plumas, dientes y piedras semipreciosas. La túnica desgarrada de la figura está decorada de un modo similar, con una capa de cuero con adornos de huesos de animales. Sus brazos son musculosos, y sus dedos están rematados por uñas mugrientas parecidas a garras. Cuando la figura habla, lo hace con una voz que raspa y chirría, como si no estuviera acostumbrada a hablar en absoluto.

—Espero que podáis ayudarnos. Ella está en lo cierto; el tiempo se acaba. Esta misma noche, Izka Dienteloco se dispone a destruir la obra del hombre. No se detendrá hasta que no quede piedra sobre piedra, hasta que todos los dioses del hombre sean destronados y destruidos. Debéis coger la fuente de su poder y arrebatarle el favor de los Dioses Oscuros. Debéis robar la piedra del rayo.

## CARBUNCO COMO ENEMIGO

Es posible que Carhunco no se alie con los PJ. Si estos hacen daño a Marie Holtz o deciden atacarlo a él, Carhunco luchará implacablemente. Sus rebuznos y gritos revelarán gran parte de la información que habría proporcionado un discurso razonado, aunque expresada en un tono más enfurecido. Cosas como "¡Iba a ayudaros! ¡Ahora en cambio os mataré, y dejaré que Izka Dienteloco se dé un festín con vuestro pueblo!", o "¿Quién creéis que ha mantenido a raya a la manada todos estos años? ¡Intenté robarles la piedra del rayo, intenté mantener a salvo a vuestra patética gente!".

Si la lucha se pone fea para él, Carhunco huirá hacia el interior del Oberslecht y conducirá a los PJ a una emboscada de los hombres bestia si intentan perseguirlo.

Carhunco hace lo posible por ocultar su verdadera naturaleza a los PJ. Si lo toman por un hechicero ámbar o un sacerdote de Taal, no intentará corregirlos, pero tampoco empleará tales pretextos a modo de explicación. Se necesita una **tirada Difícil (3d) de Observación** para advertir las pezuñas bajo la túnica u otra evidencia de su verdadera naturaleza.

Si se descubre que es un hombre bestia, Carhunco ni siquiera intentará negarlo.

*—No confiáis en mí. Creéis que debo de estar guiándoos hacia una trampa. Si os quisiera muertos ésta sería la trampa, aquí y ahora. Los astados son muchos, y necesitarían menos de una palabra para saltar sobre vosotros, haceros pedazos y devorar vuestra carne. Si supieran que estoy aquí, hablando con vosotros, harían lo mismo conmigo. Así que no os preocupéis tanto por si podéis confiar en mí, y escuchad lo que tengo que decir.*

El plan de Carhunco es bastante sencillo: abrirse camino luchando hasta el pilar del rebaño, robar la piedra del rayo y escapar del Oberslecht. Cree que una vez que la piedra del rayo esté más allá del bosque, podrá volver a la manada en contra de Izka por haber fracasado en su intento de protegerla. Si los PJ consiguen matar a Izka Dienteloco, tanto mejor; a esas alturas, los hombres bestia estarán demasiado ocupados luchando por el liderazgo de la manada como para molestarse en perseguirlos.

## EL TIEMPO

A lo largo de su viaje hacia el interior del Oberslecht, la tormenta empeora cada vez más. De hecho, cuanto más se acerquen los PJ a la piedra del rayo, más truenos, relámpagos, lluvia violenta y vientos aullantes experimentarán. Encontrar la piedra del rayo es fácil: todos los relámpagos confluyen directamente hacia ella.

Utiliza la tormenta para lograr un efecto dramático. Señala los acontecimientos importantes con el estallido de un trueno. Ilumina las visiones espantosas con el destello de un rayo.

Los personajes con vista mágica pueden darse cuenta de que la tormenta, aunque no es de naturaleza exactamente sobrenatural, se ve altamente influenciada por el *Azyr* descontrolado que impregna el cielo. Puede que sospechen algo acerca de la verdadera naturaleza de la piedra del rayo. Fomenta esta idea, pues es importante para la trama de futuras aventuras.

La última vez que Carhunco intentó poner en práctica este plan, el grueso de la manada estaba fuera, quemando la granja de los Eigel. Desgraciadamente, sólo uno de los hermanos Eigel estaba en casa en ese momento y la manada regresó de la matanza mucho antes de lo esperado. Los Holtz se vieron obligados a abandonar su intento de robar el pilar del rebaño y huyeron de vuelta a su granja, dejando el carro atrás, cerca del árbol brujo.

## EPISODIO 4: JINETES DEL RAYO

A lo largo de este episodio, los PJ se infiltran en el Oberslecht, recuperan la piedra del rayo y escapan. Al menos, ésa es la teoría. Este es el final apoteósico del capítulo, así que asegúrate de que el ritmo sea rápido y la acción tensa.

Puede que los PJ tengan la gran idea de distraer a los hombres bestia para acercarse más fácilmente a la piedra. Los hombres bestia no son criaturas sutiles, y la idea de humanos atacándolos en el pilar del rebaño les es imposible de concebir, así que no debería ser excesivamente difícil engañarlos, al menos inicialmente. Si los PJ idean un buen plan para alejar a los hombres bestia, ponles las cosas más fáciles al inicio del encuentro. No obstante, durante el acto final puede pasar cualquier cosa, ya que todos los hombres bestia del bosque se abalanzan contra ellos, clamando a sus dioses oscuros.

### ACTO I: DE CAMINO HACIA LA PIEDRA

En primer lugar, los PJ deben abrirse paso hasta la piedra del rayo. Encontrar el camino no es difícil, ya que el constante aluvión de relámpagos deja claro a dónde han de dirigirse. No obstante, cruzar el traicionero Oberslecht (en especial si han decidido llevar el carro) es más complicado.

#### USO DE UN MEDIDOR DE PROGRESIÓN

Si los PJ están intentando ser sigilosos, utiliza un medidor de Progresión para indicar su proximidad a la piedra del rayo y el estado de alerta de los hombres bestia. Construye un medidor de 6 casillas con eventos en la tercera y la sexta. Coloca en la primera un marcador que represente al grupo y otro para los hombres bestia.

Adelanta el marcador del grupo cuando los PJ superen **tiradas de Sigilo** para infiltrarse, **Supervivencia** para encontrar un sendero seguro, **Brfo** para mover el carro a través del barro, o hagan uso de otras habilidades o ideas que consideres apropiadas para la situación. La dificultad de la mayoría de estas tiradas debería ser **Fácil (1d)** o **Normal (2d)**; después de todo, el DJ quiere que los PJ lleguen hasta la piedra del rayo... sólo que tal vez un poco tarde, o más cansados de lo que esperaban.

Adelanta el marcador de los hombres bestia siempre que los PJ fallen una tirada clave y después de que cada PJ haya tenido una ocasión de actuar para avanzar hacia su objetivo. Este marcador representa el nivel de alerta general de la manada de hombres bestia.

Si el marcador del grupo alcanza la primera casilla de evento antes que el de los hombres bestia, los PJ divisan su meta a través de los árboles y reciben 1 dado de Fortuna  $\square$  para todas las tiradas de habilidad futuras durante este acto. Si el marcador de los hombres bestia alcanza la primera casilla del evento antes que la del grupo, los hombres bestia captan su olor y se vuelven más atentos. La dificultad de todas las tiradas del grupo para infiltrarse en el campamento aumenta en 1 categoría.

Si el marcador del grupo es el primero en alcanzar la última casilla de evento, habrán conseguido llegar sigilosamente hasta la linde del claro de la piedra del rayo sin que los Dienteloco se den cuenta. Empieza el acto 2.

Si el marcador de los hombres bestia es el primero en alcanzar la última casilla de evento, o si el grupo no hace ningún intento por ser sigiloso, serán emboscados por 4 ungors y 1 gor. Estos hombres bestia, que han participado recientemente en la matanza de la granja de los Eigel, se confían en exceso y no se molestarán en alertar a los demás hasta que se vean superados en número por los PJ. En ese momento se retiran y escapan, guiando a los PJ directamente a la piedra del rayo. Empieza el acto 2.

### INTERLUDIO

Durante el Interludio, Izka Dienteloco se yergue ante la piedra del rayo, bramando su ira a los cielos. Un rayo golpea la piedra, lo cual hace que Izka se arrodele suplicando a los dioses oscuros. Los hombres bestia se van alterando paulatinamente a medida que detectan a los intrusos entre ellos. ¡Se avecina un combate!

## ACTO 2: DOMADORES DEL RAYO

El claro de la piedra del rayo está plagado de hombres bestia. Utiliza la carta de Lugar *Claro del pilar del rebaño* para este acto y asegúrate de que su ubicación esté clara para todos los PJ; a menos que lo hicieran inusualmente bien en el acto anterior, empezarán con la piedra del rayo a largo alcance. Izka Dienteloco está interactuando con la piedra, y hay 2 gors normales y 3 ungors esbirros por cada PJ presente desperdigados por el claro.

Durante este encuentro, siempre que salga una estrella del Caos ✨ en una tirada, un relámpago golpeará la piedra del rayo. Todo el que esté interactuando con la piedra recibe 1 Herida que ignora la Protección y la Resistencia. Los hombres bestia rebuznan y se dan golpes en el pecho, y obtienen 1 dado de Fortuna adicional para todas las tiradas que realicen hasta el final del asalto en curso.

El pilar del rebaño es un poco más alto que un humano, de modo que alcanzar la piedra del rayo atada en la parte superior debería ser bastante fácil. Retirar la piedra requiere una **tirada Difícil (3d) de Brío** para romper las cuerdas, o bien gastar 3 acciones para cortarlas o desatarlas.

### UN BREVE RESPIRO

En cuanto los PJ consigan matar a Izka Dienteloco o recuperar la piedra, habrá una pausa momentánea en la acción. Durante el Interludio, un PJ que lleve la piedra puede dejarla en el carro. Los hombres bestia braman y aparecen refuerzos (2 esbirros ungors y 1 gor normal por cada PJ consciente) entre los árboles, a largo alcance del pilar del rebaño.

## ACTO 3: HUIDA DEL OBERSLECHT

Una vez que los PJ tengan la piedra, deberán escapar de la rabiosa manada de hombres bestia.

### USO DE UN MEDIDOR DE PROGRESIÓN

Utiliza un medidor de Progresión de 10 casillas con eventos en la quinta y la décima. Coloca un marcador que represente la huida en la primera casilla. Cada turno en el que los PJ avancen hacia la linde del Oberslecht, adelanta una casilla el marcador de huida. Cuando este alcance la primera casilla de evento, aparecerá una nueva oleada de 2 esbirros ungors y 1 gor normal por cada PJ, a largo alcance y acercándose con rapidez.

Cuando el marcador de huida alcance la última casilla de evento, los PJ habrán alcanzado la linde del Oberslecht y los hombres bestia abandonarán la persecución; Izka habrá fracasado y deberán elegir a un nuevo líder. Si Carhunco e Izka siguen vivos, el chamán mata al beligor y se lleva al resto de la manada de vuelta al pilar del rebaño.



### DEBILITAR LA MANADA

Si los PJ han matado a Izka, los gors empezarán a desafiarse entre ellos de inmediato. Desde este momento los gors cargarán contra los PJ u otros gors, lo que esté más cerca. Cuando los PJ escapen con la piedra (utilizando el medidor de Progresión indicado anteriormente), solo los ungors los perseguirán. No obstante, en la primera casilla de evento, en lugar de una nueva oleada de gors y ungors, el DJ puede optar por hacer que Carhunco ataque a los PJ a fin de mantener a salvo el secreto de los Holtz.

## IZKA DIENTELOCO

Izka Dienteloco es un beligor, el poderoso líder de la manada de hombres bestia de los Dienteloco. Cree que los rayos que golpean el pilar del rebaño son una señal de los dioses oscuros para que avancen y siembren el caos, y que mientras cuente con el favor de los dioses oscuros, la manada de los Dienteloco y él son invencibles.

Como la mayoría de los suyos (en realidad, como todos los Dienteloco menos Carhunco), no hay nada que Izka desee más que destruir las obras del hombre y darse un festín con su carne hasta que el mundo acabe entre fuego y sangre. Izka Dienteloco no es un enemigo complicado, pero es muy peligroso.

## EL CARRO



Esta campaña incluye una carta de Lugar llamada *Carro*. Además de los peones para los PJ y cualquier enemigo al que se enfrenten, el uso de esta carta puede ayudar a los jugadores a tener una referencia de dónde están en relación al carro y a cualquier hombre bestia de la zona.

Cuando alcancen la piedra del rayo, puede que decidan colocarla en el carro para transportarla más fácilmente. En ese caso, el DJ puede colocar la carta de *Objeto Piedra del rayo* bajo la carta del *Carro* de manera que el nombre de la primera siga siendo visible.

Puede que los PJ tengan la “brillante idea” de quedarse atrás y acabar con los gors victoriosos para destruir la manada de hombres bestia. Esto es una insensatez extrema, pues todos los hombres bestia del Oberslecht han oído la llamada de desafío y están de camino hacia el pilar del rebaño. En media hora, varias docenas de gors llegarán para demostrar su valía.

A medida que van llegando más hombres bestia, van formando un corro alrededor de los gors que combaten cerca de la piedra. Cuando se determine un vencedor, uno de los hombres bestia que acaban de llegar se adelantará para desafiarlo, y así sucesivamente hasta que nadie más dé un paso al frente. Los hombres bestia que esperan su turno para presentar un desafío matarán y devorarán a los PJ con toda seguridad, igual que los asistentes a una función de teatro comen pasteles.

Durante este acto, los relámpagos caerán donde acabe de estar la piedra del rayo. En términos de juego, un relámpago aterriza donde estuviera la piedra del rayo durante el asalto anterior, pues su presencia guía gradualmente los relámpagos hacia su ubicación. Si los PJ no dejan de moverse, deberían estar a salvo de los rayos. Puede que los PJ astutos sean capaces de aprovechar esto para disuadir a los hombres bestia de perseguirlos; si lo hacen, permítelo.

## DESENLACE

Cuando los PJ salen del Oberslecht, los Holtz (si ha sobrevivido alguno) los esperan impacientes. No están interesados en la piedra del rayo; de hecho, se alegrarían mucho si los PJ se la llevaran lejos, por si los hombres bestia vinieran en su busca. Desean saber si los monstruos han sido derrotados y si la familia está finalmente a salvo de sus incursiones.

Marie Holtz pregunta por Carunco, y si está vivo o muerto. Si la respuesta es “muerto”, se disculpará e irá a llorar al establo. Esto es lo máximo que se aproximará a admitir que es su hijo.

Si los PJ pretenden entregar a los Holtz a las autoridades, tendrán que ser imaginativos (ayudándose tal vez de tiradas de Picaresca, Presencia o Intimidar) para evitar otro arranque de hostilidades. En caso contrario, los Holtz les agradecerán su ayuda y jurarán que sus días de ofrecer sacrificios se han acabado.

Cuando la piedra del rayo abandona el Oberslecht, la tormenta se calma perceptiblemente. La piedra debe permanecer en un mismo lugar durante casi un día para enfurecer los rayos de un modo parecido, lo cual ocurrirá probablemente de vuelta en Stromdorf.

## DE VUELTA EN STROMDORF

El capitán Kessler siente curiosidad por saber lo que los PJ han descubierto en las cenizas de la granja de los Eigel, así como si debería esperar un ataque desde el Oberslecht.

Si los PJ le cuentan lo que han descubierto acerca de los Holtz, formará una tropa de guardias y marchará hacia la granja para arrestarlos. Serán sometidos a juicio, hallados culpables y condenados a colgar del cuello hasta morir. Sin embargo, a Marie no la encontrarán, pues habrá desaparecido en el Oberslecht para morir allí o regresar cuando menos se lo espere nadie, lo que se adapte mejor a tus necesidades.

A modo de giro añadido, cualquier Holtz que muera de esta forma podría acabar regresando como zombi durante el Capítulo 3.

### LA CURIOSIDAD DEL HECHICERO

Niklas Schulmann está muy interesado en la extraña piedra que los PJ han traído con ellos. Busca al grupo y pide ver la piedra, compartiendo con ellos la fábula acerca de su misión para el Colegio Celestial. Esto se explora en mayor detalle en el intermedio que sigue a este capítulo.

### RESPONDER POR EL GRUPO

En el improbable caso de que Tristan Eigel haya sobrevivido a esta ordealía, informará fielmente del heroísmo de los PJ, lo cual debería ayudar mucho a que se sientan bienvenidos en Stromdorf.

### LA MANADA DESPERDIGADA

Mientras su pilar del rebaño siga intacto, los hombres bestia continuarán siendo una amenaza si el acecho en el Oberslecht. Si Carunco está muerto pero Izka vive, éste planeará recuperar la piedra del rayo perdida, y es muy posible que deduzca que existen otras. En tal caso, no se detendrá ante nada para volver a ensamblar la piedra al completo, creyendo que ello le aportará el favor de los dioses oscuros.

Si Izka está muerto pero Carunco vive, el chamán del rebaño intentará devolver la manada a su situación anterior, aceptando los sacrificios de los Holtz y dejándolos relativamente tranquilos. Si tanto Izka como Carunco están muertos, sólo el DJ puede decidir lo que ocurrirá a continuación.

## ¿MUCHOS O POCOS PJ?

Durante la mayor parte de esta aventura, el número de PJ en el grupo no ha sido excesivamente importante. No obstante, este episodio presenta bastantes combates. Las batallas sugeridas aquí están equilibradas para proporcionar un buen desafío a un grupo de 3 personajes en el que al menos uno sea un buen luchador.

No dudes en ajustar tus batallas al alza añadiendo más gors, tuskgors (usa los valores de un jabalí para estas bestias similares a jabalíes corrompidos por el Caos) o mastines del Caos (usa los valores de un lobo). Para hacer que los combates sean más fáciles, trata a los ungors o incluso a los gors como esbirros, o reduce el número de enemigos.

## INTERMEDIO

# UN HECHICERO CURIOSO

Si los aventureros han tenido éxito, regresarán del Oberslecht con la piedra del rayo y se habrán encargado de los Holtz, a quienes posiblemente lleven encadenados a Stromdorf para que se unan a Keila Calderona en el calabozo.

Cuando los PJ entran en Stromdorf, atraen una gran multitud, que está ansiosa por oír de sus hazañas. El capitán Kessler se reúne con ellos para enterarse de lo sucedido, y tal vez para felicitarlos. Si se han organizado arrestos, informará a los PJ de que estos serán testigos fundamentales en el juicio de los malhechores que tendrá lugar al día siguiente en el ayuntamiento.

Le corresponde al DJ decidir exactamente cuándo se celebrará el juicio. Se recomienda que el DJ les dé unas horas a los PJ para que se recuperen de su aventura... y para garantizar una oportunidad de volver a ver a Schulmann.

## INTERÉS ACADÉMICO

La multitud que rodea a los aventureros despierta la curiosidad de Schulmann. Si tienen la piedra del rayo, gracias a su vista mágica advertirá que es uno de los fragmentos del mapa de piedra que anda buscando. Saluda a los aventureros y manifiesta un gran interés por la piedra. Tras un examen superficial, les dice a los PJ que es un experto en la antigua lengua élfica y que puede traducir el texto. Solo necesita un día o dos para descifrar la inscripción.

Schulmann les dice a los PJ que ha sido enviado allí por sus maestros del Colegio Celestial para encontrar esas piedras; juntas forman un mapa que señala una fuente de poder mágico que sus superiores desean investigar. Dice que los Colegios de la Magia recompensarán debidamente a los PJ si estos descubren todos los fragmentos.

### ¿NO HAY SOSPECHOSOS? ¿NO HAY PIEDRAS?

Si nadie es arrestado por su implicación en la conspiración urdida para secuestrar y sacrificar transeúntes, el DJ puede limitarse a saltarse el juicio. Si éste es el caso, sólo despertarán dos zombis durante la noche en el Capítulo 3: los ladrones de ovejas ahorcados en el campo de Verena.

Si los PJ no logran regresar con la piedra del rayo, puede que el DJ desee posponer el encuentro con Schulmann hasta que al fin adquieran un fragmento del mapa de piedra, o tal vez prefiera que Schulmann les dé ideas (mediante los sueños y visiones proféticas que lo atormentan) para ayudar a guiar a los personajes.

En este momento, si se interpreta adecuadamente, Schulmann parecerá un PNJ excéntrico y raro, pero también útil, y supone una potencial fuente de información sobre historia antigua, lenguas ancestrales y otros conocimientos académicos a los que otros grupos de personajes podrían no tener acceso.

Si no puede persuadir a los PJ de que le presten la piedra, esperará el momento apropiado e intentará robar los fragmentos cuando los hayan adquirido todos (consulta el **Capítulo 5: La jugada de Schulmann**).

## SCHULMANN Y LAS PIEDRAS

Schulmann guardará en su habitación todos los fragmentos del mapa de piedra que encuentre, y construirá un enorme artefacto de latón hecho de tuberías y cables que sale desde su ventana y se introduce bajo tierra. Esto impide que ningún relámpago atraído por las piedras destruya la posada Agua de Trueno. Este “artefacto impío” contribuirá a cimentar la creciente reputación de Schulmann como alguien que está “mal de la cabeza” entre los aldeanos.

Si se hace con alguna piedra, la apariencia de Schulmann se irá volviendo más demacrada a medida que su sueño se ve asaltado por pesadillas proféticas. No obstante, sus sueños le dan ideas sobre la ubicación de las otras piedras. Esta se detalla en los próximos capítulos de esta aventura.

## LOS FRAGMENTOS DEL MAPA DE PIEDRA

La magia del *Azyr* que rezuman las piedras inunda los sueños de la gente. Un personaje que duerma a corto alcance de un fragmento debe hacer una **tirada Normal (2d) de Disciplina**. Si falla, sus sueños se ven perturbados por visiones muy reales, y tiene un sutil y confuso atisbo de un acontecimiento del futuro próximo. También recupera 1 menos de Ansiedad y de Fatiga y 1 Herida menos al despertar. Si se obtiene algún detrimento en la tirada, no recuperará Ansiedad, Fatiga ni Heridas, pues las pesadillas lo mantienen despierto.

La inscripción es un texto rúnico en la antigua lengua de los altos elfos. Un personaje puede intentar leerla si supera una **tirada Desalentadora (4d) de Educación** (añade 1 dado de Infortunio a ■ causa del desgaste de la escritura). Hacen falta cuatro horas para descifrar un fragmento del mapa de piedra (puedes ajustar esto en función de los detrimentos o méritos obtenidos). Informa a todo PJ que traduzca el texto de que éste parece formar parte de un mapa que conduce a una fuente de gran poder, aunque está incompleto y se requieren *más fragmentos para completarlo*. Además, puedes proporcionarle al PJ una línea del texto de la ayuda de juego que presenta las notas de Schulmann.

## EL RAYO GOLPEA DOS VECES

Tal como se ha sugerido antes, las piedras atraen los rayos, y cuando un relámpago golpea, lo hace cerca de uno de los fragmentos del mapa de piedra. Todo el que esté interactuando con un fragmento del mapa de piedra sufrirá 1 Herida que ignora la Resistencia y la Protección, tal como se describe en la página 31.

Todo el que sea alcanzado *directamente* por un rayo debe lanzar 3 dados de Infortunio ■■■. El desgraciado sufrirá 1 Herida por cada desafío ✕ que obtenga y 1 Herida crítica por cada detrimento ☠. Todas las Heridas infligidas por el impacto de un rayo ignoran la Resistencia y la Protección.



## CAPÍTULO 3: TIEMPO DE LUTO

El nigromante Lazarus Mourn, que murió quemado en la hoguera en el Campo de Verena hace un año, ha regresado de la tumba.

Antes de su arresto, Mourn tuvo tiempo de realizar un ritual que permitió que su espíritu fuese capturado por el *Colgante de Nectanubis*. Durante los viajes que hizo Mourn hace muchos años, adquirió este tesoro de manos de un mendigo ciego en un bazar arábí. Supo de sus terribles poderes investigando conocimientos prohibidos.

El burgomaestre Adler acompañaba al capitán Kessler y sus hombres cuando asaltaron la casa de Mourn. Encontraron el cuerpo exánime del nigromante en el suelo. Lo que no sabían es que el espíritu de Mourn ya no estaba en él, aunque su cuerpo seguía vivo. Los vigilantes hallaron pruebas espantosas de los experimentos nigrománticos de Mourn en el sótano, y su cuerpo fue llevado a rastras hasta la prisión.

Durante la búsqueda, Adler sucumbió a la tentación y se adueñó del collar que encontró junto al cuerpo del nigromante.

El cuerpo de Mourn nunca recuperó la conciencia, pese a las atenciones del doctor Schneider. Se celebró un juicio somero, con el cuerpo comatoso del nigromante sujeto por dos guardias. Adler dictó sentencia de muerte y el cuerpo de Mourn fue llevado inmediatamente a la pira del campo de Verena. Todo el pueblo se reunió para lanzar abucheos mientras Mourn y su parafernalia nigromántica ardían, pero todos se llevaron una decepción, pues el prisionero no emitió ni un misero grito. Durante la ejecución,

ocurrió un milagro del que todavía se habla: las nubes se abrieron y la lluvia dejó de caer hasta que el nigromante hubo quedado reducido a cenizas. Evidentemente, los mismos dioses querían que el hereje muriera.

Tras la ejecución, Adler le regaló el collar que había encontrado a su joven amante Madriga; ¡el burgomaestre tenía una tórrida aventura con la atractiva esposa de Sebastien Brenner! Ella lo aceptó complacida; sus hermosas joyas eran fascinantes.

Durante los meses siguientes, Madriga Brenner empezó a tener terribles pesadillas. Más tarde, experimentó ataques de gritos imposibles de detener, y se tiraba del pelo y se arañaba la cara hasta hacerse sangre. A veces Madriga atacaba a gente que conocía, con la locura ardiendo en sus ojos, hasta que sus criadas la inmovilizaban. Se volvió paranoica y deliraba, convencida de que alguien intentaba matarla. Se peleó violentamente con su esposo, Sebastien Brenner, quien recurrió a las medicinas del doctor Schneider para calmarla. Estuvo pensando en mandarla con las Hermanas de Shallya... pero antes de poder hacerlo, Madriga se ahogó en el pozo del pueblo. O eso creyeron todos.

En realidad, el espíritu de Mourn estaba intentando controlar a Madriga para que Lazarus pudiera matar a Adler con las manos de su propia amante; así, expondría su vergonzoso secreto además de cobrarse venganza. Brenner consideró que el errático comportamiento de Madriga era una prueba de su infidelidad, llegando a la conclusión correcta por los motivos equivocados. La envenenó, arrojando su cuerpo al pozo, y arruinando sin saberlo el plan

de Mourn. Ella fue enterrada unos días después. La noche anterior al funeral de Madriga, Adler se acercó a hurtadillas hasta su ataúd para contemplar el rostro de su amante una última vez, y le puso al cuello el colgante que tanto le gustaba llevar, como símbolo de su devoción.

La muerte de Madriga trastornó al burgomaestre. Desde el funeral de su amante, Adler se ha apartado de la sociedad, y ha estado regodeándose en el sufrimiento tras las puertas cerradas de sus habitaciones privadas en el ayuntamiento.

## EL ALZAMIENTO DE LAZARUS

Así, Madriga fue enterrada en el Jardín de Morr con el Colgante de Nectanubis alrededor del cuello. Sus poderes nigrománticos fueron anulados por los sellos sagrados de Morr que custodian el cementerio. No obstante, hace dos semanas, la energía del ritual fallido de Schulmann reaccionó con el fragmento del mapa de piedra que hace las veces de lápida del héroe Olaus Stichelm. La magia atravesó el suelo del cementerio, despertando los poderes del colgante.

El espíritu de Mourn volvió a la vida una vez más, poseyendo el cuerpo putrefacto de Madriga. El nigromante permaneció inmóvil durante días, recuperando sus fuerzas y aprendiendo a usar su nuevo cuerpo. Después se abrió paso con las uñas para salir de la tumba de la mujer, y buscó al sacerdote de Morr residente, Theoderic Grabbe. Mourn sorprendió a Grabbe mientras dormía, la misma noche en la que los PJ viajaron al Oberslecht. Entonces afectó al sacerdote con un encantamiento que lo sumió en un estado comatoso; el nigromante necesitaba la esencia de una persona viva que diera poder a sus hechizos. Pronto, Mourn alzaría los muertos para que lo protejan mientras celebra un ritual de horrible poder.

Cuando estaba vivo, Mourn investigó un ritual llamado *Marche Funebre*: la marcha fúnebre. Dicho ritual pondría todo un ejército de muertos vivientes a sus órdenes; suficientes para destruir Stromdorf. El grimorio que contenía el ritual ardió en la hoguera, pero por suerte Mourn hizo una copia; grabó el texto en la carne de su estúpido criado, Waltrout Glöckinger, quien solía robar cuerpos del cementerio para los malsanos experimentos del nigromante. Nadie sospechaba que ese simplón había estado asociado con el nigromante, y se libró del encarcelamiento. Mourn ha invocado psíquicamente a Waltrout para que vaya al cementerio, y está esperando su llegada.

## EPISODIO I: EL JUICIO

El juicio a Keila Calderona, el clan de los Holtz, o cualquier otro que sea hallado responsable de la desaparición de Florian Weschler, de secuestro, de confraternización con el Caos o de otras ofensas abominables que hayan ocurrido hasta el momento en la campaña, tendrá lugar por la tarde, en la sombría atmósfera de la galería de justicia.

Todo el pueblo parece haberse reunido en el ayuntamiento, desde el que la gente se desparrama hacia la calle, desafiando la lluvia. Apenas hay espacio para moverse en la zona pública, y los asistentes están de pie sobre las filas de asientos para ver mejor el banquillo en el que los acusados se sientan encadenados con la cabeza gacha. Cinco guardias custodian a los prisioneros. Los ediles del pueblo están allí, actuando como jueces y jurado, vestidos todos ellos con túnicas de Reikland de color ocre claro. El más importante de ellos es Marcel Gerber (ver página 19), que se sienta en el tribunal. Tras él, una estatua de la ciega Verena sostiene en alto su espada. El capitán Kessler está de pie, mirando con severidad al jurado en su papel de fiscal. No se ve por ninguna parte al burgomaestre Adler.

El juicio empieza con un resumen de Kessler de los cargos contra los acusados: secuestro, robo, asesinato, confraternización con criaturas del Caos, blasfemia, perversión del curso de la justicia del Emperador, y así sucesivamente, según resulte adecuado. Describe sus delitos con gran detalle (un gran momento para que el DJ resuma los acontecimientos a sus jugadores). Las partes más chocantes de su discurso provocan gritos ahogados de horror en el gentío.

El juicio puede ser un encuentro tan complejo como desees. Puede que Kessler solicite a los PJ que testifiquen en contra de los acusados, lo cual podría requerir tiradas de Presencia, Picaresca o Sabiduría popular para convencer al jurado. Otto Holtz puede exigir un juicio por combate, enfrentándose a un campeón del grupo en el Campo de Verena, a las afueras del pueblo.

Sin embargo, el resultado es indudable. Los aldeanos de Stromdorf están en vilo y buscan a alguien a quien culpar. El clan Holtz no es muy apreciado, y Keila es forastera. Se trata de un juicio de cara a la galería, una formalidad que debe observarse antes de que los acusados puedan ser ejecutados. La diferencia entre la justicia y un linchamiento popular pocas veces es grande en el Imperio, y este juicio tiene elementos de ambos.

Después del juicio, los culpables son conducidos a las afueras del pueblo, hacia el Campo de Verena, y allí se los cuelga del árbol de los ahorcamientos, junto a los cadáveres de dos ladrones de ovejas que fueron ajusticiados la semana anterior. La mayoría de aldeanos va allí para mirar y después vuelve a la posada Agua de Trueno para beber y cotillear.

## EPISODIO 2: UNA NOCHE INQUIETA

Los efectos del hechizo de Mourn para alzar los muertos pueden sentirse más allá de los confines del Jardín de Morr...

### UN VIENTO MALSANO

Esa misma noche, poco después de medianoche, los PJ que superen una **tirada Fácil (1d) de Intuición** tendrán la sensación de que un viento gélido atraviesa sus huesos, aunque se encuentren en un lugar cálido o confortable. A los PJ con entrenamiento en las habilidades Vista mágica o Devoción se les revolverá el estómago. Los aldeanos que sientan el fenómeno trazan con nerviosismo la señal del martillo de Sigmar para mantener alejado el mal.

### ¿EL CLAN HOLTZ HA MUERTO?

Si todo el clan Holtz ha muerto, ha huido o se han encargado de él de otro modo y no se han efectuado arrestos, el juicio aún puede tener lugar. En este caso, lo más probable es que se centre en Keila Calderona.

Si no queda nadie a quien juzgar por crímenes contra la humanidad, no habrá juicio y los zombis animados por el hechizo de Mourn no tendrán motivos para buscar a los PJ. Los ladrones de ovejas del Campo de Verena atacarán igualmente el pueblo, pero podría ocurrir que los PJ no se enterasen hasta la mañana siguiente. Por otro lado, dado que toda persona a la que los zombis matan se alza para luchar junto a ellos, los PJ aún podrían tener una noche movida...

## MUERTOS ANDANTES

A medianoche, los cadáveres que penden del árbol de los ahorcamientos se liberan de las sogas de las que cuelgan y caen al suelo, con los dogales aún al cuello. Se dirigen tambaleándose hacia la puerta de Reikland de Stromdorf. Los Holtz y Keila conservan un odio rudimentario hacia los aventureros y buscan venganza. Los dos ladrones de ovejas sólo quieren devorar cerebros.

La noche es muy oscura, lo que permite a los zombis llegar a la puerta sin ser molestados. El vigilante de guardia los toma por campesinos inofensivos. Está a punto de preguntarles qué quieren cuando el zombi más cercano se abalanza sobre él y le arranca la garganta antes de que pueda gritar. El miliciano de la torre que domina la puerta no oye nada, y los zombis se detienen a darse un festín con el guardia asesinado hasta que éste también se alza para unirse a ellos. Juntos, se adentran renqueando en Stromdorf.

### ¿TRASNOCHADORES?

Entre la densa lluvia y la oscuridad de la noche, las calles de la ciudad están desiertas y los zombis pasan desapercibidos. Se detienen a buscar a los aventureros a través del olfato, y siguen sus sentidos sobrenaturales hasta la posada Agua de Trueno (o dondequiera que se hayan hospedado los PJ). La puerta delantera está atrancada, por lo que los no muertos empiezan a echarla abajo con los puños. Esto supone un cambio a la modalidad del encuentro.

- ✓ **Asalto 1.** Los zombis atacan la puerta, despertando a Brenner. Los PJ que estén despiertos también oyen el ruido. Si uno de los PJ tiene un perro, éste despierta a todo el mundo con sus furiosos ladridos.
- ✓ **Asalto 2.** Brenner asume que unos vándalos borrachos están intentando entrar para echarse un trago de última hora. Se asoma por la ventana de su dormitorio, maldiciendo en voz alta a los gamberros. Los PJ que estén dormidos y superen una **tirada Normal (2d) de Observación** se despertarán.
- ✓ **Asalto 3.** Bajo el incesante asalto de los zombis, los tablones de la puerta se resquebrajan y el cerrojo salta. Brenner y sus chicos corren escaleras abajo para enfrentarse a los intrusos.
- ✓ **Asalto 4.** Los zombis entran tambaleándose en la taberna, vacía a excepción de Lukas Kaltenbach, que está borracho debajo de su mesa. Los hombres de Brenner quedan paralizados de miedo ante los no muertos, pero Sebastien coge su trabuco y dispara, volándole la cabeza al guardia zombi y despertando al resto de la posada.

### EL COLGANTE DE NECTANUBIS

Este artefacto ancestral de la Tierra de los Muertos es un collar de plata de diseño intrincado con una gran gema negra engarzada. La gema es de una negrura casi imposible; parece absorber toda la luz que la rodea.

Todo el que supere una **tirada Difícil (3d) de Observación** mientras mire la gema a corto alcance o más cerca advierte una sombra blanca y vaporosa revoloteando en su interior: atisbos del alma atrapada de Lazarus Mourn. Todo el que mire la gema de cerca sentirá un terror gélido reptando hacia los recovecos más profundos de su mente. Este efecto causa Terror 1.

El collar no puede ser destruido por medios normales; es inmune al fuego y puede soportar incluso los golpes físicos más poderosos. Los personajes que se hagan con el terrorífico colgante deberán idear formas más ingeniosas de librar el mundo de esta reliquia blasfema.

- ✓ **Asalto 5.** Estalla el combate. Todo PJ que se despertara durante el asalto 4 añade 1 dado de Infortunio ■ para determinar la Iniciativa. Los Brenner estarán encantados de retirarse y dejar que los PJ se encarguen de los zombis, y Sebastien sólo despachará con su trabuco a cualquiera que suba renqueando las escaleras.

### ROSTROS FAMILIARES

Cuando los PJ entran en la taberna, ven a los Brenner enfrentados a unas figuras familiares que atraviesan dando tumbos los restos de la puerta delantera con un paso lento y renqueante, emitiendo débiles quejidos. Keila y los Holtz llevan sogas prietas alrededor de sus cuellos irritados, sus lenguas asoman por sus mandíbulas sueltas y sus ojos miran fijamente sin ver nada. Dos extraños los acompañan, vestidos con harapos deteriorados y con la carne horriblemente descompuesta. Un guardia yace decapitado y sacudiéndose en el suelo cerca de la puerta derribada, y la pared detrás de él está salpicada de brillante sangre roja y sesos.

Esta terrorífica escena, con la sangre, los restos de cerebro y los criminales recién ahorcados otra vez vivos, ejerce un valor de Miedo 2. Trata a Keila y a los Holtz como zombis normales (Guía de Criaturas, páginas 38 y 99), y a los ladrones de ganado como esbirros zombis.

### REACCIÓN DE OTROS PNJ

Los demás huéspedes están despiertos a estas alturas, y bajan corriendo las escaleras para ver a qué se debe toda esa conmoción. Vuelven a subir las escaleras corriendo y gritando cuando ven a los zombis. Schulmann no sale de su habitación, y afirmará haber estado absorto en sus estudios.

Lleva la cuenta del número de asaltos de combate con un medidor de Progresión. El alboroto despierta a los aldeanos vecinos, que llaman a la guardia a gritos cuando ven a los zombis. Llegarán cinco guardias al comienzo del asalto número 12.

## HUESOS DANZANTES

En cuanto los zombis sean despachados, los PJ oirán más gritos procedentes del exterior. Un anciano vestido con una túnica morada cojea en dirección al grupo desde Sumpfstrasse, con una mirada de terror en su viejo y arrugado rostro. “*¡Está vivo!, ¡está vivo!*”, farfulla.

Si alguien lo calma, le dirá al grupo que el esqueleto de su estudio ha vuelto a la vida. Si los PJ siguen al anciano hasta su casa y entran en su estudio, verán un esqueleto articulado colgado del techo, como el que podría encontrarse en la habitación de un estudiante de medicina. Se agita enloquecidamente, entrechocando sus rechinantes dientes. Unos golpes bien apuntados pulverizarán los huesos. El viejo caballero les dará las gracias profusamente. Se presenta como el profesor Köpfchen (ver página 19), y desde este momento estará en deuda con los PJ. Les ofrece una taza humeante de té de hierbas como recompensa, lo que permitirá que cualquier PJ que beba recupere 2 de Ansiedad y 2 de Fatiga.

### NO HAY NADA QUE VER AQUÍ

Una pequeña y preocupada multitud, en su mayoría en ropa de dormir, se ha reunido fuera de la posada Agua de Trueno. El capitán Kessler llega e intenta calmar a la gente. “*No hay nada que ver aquí. Volved a casa*”. Poco a poco, los aldeanos se dispersan, exhortados por la guardia.

Los hombres de Kessler se llevan los cadáveres y limpian el desorden de la taberna, transportando los cuerpos en carro hasta el cuartel para luego quemarlos en una hoguera. A Kessler le horroriza la idea de que los criminales hayan vuelto a la vida, y le enfurece que uno de sus propios hombres sucumbiera a la maldición de la no muerte. Asume que la nigromancia tiene algo que ver con esto, pero aparte de defender las murallas durante la noche con todos los milicianos disponibles, no puede hacer nada.

El resto de la noche transcurre sin incidentes, pero debido al sueño interrumpido los PJ deberán realizar una **tirada Normal (2d) de Aguante**. Todo PJ que falle esta tirada recuperará 2 menos de Fatiga y de Ansiedad y 2 Heridas menos por la noche de reposo.

## EPISODIO 3: LA MUERTE Y LA DONCELLA

Cuando su cuerpo fue poseído por Mourn, el espíritu de Madriga Brenner fue arrancado del inframundo. Mora esta realidad, desesperada por el sacrilegio cometido contra sus restos mortales.

A medianoche, Adler despierta de un sueño atormentado. Ha soñado con Madriga, con su carne macilenta devorada por la podredumbre de la tumba, sus labios agusanados moviéndose al suplicarle que la salvara. Se hace un ovillo y llora, meciéndose adelante y atrás durante el resto de la noche.

## UNA AUDIENCIA CON ADLER

A primeras horas de la mañana siguiente, los PJ son despertados por Sebastien Brenner, que les lleva un mensaje del capitán Kessler. Deben reunirse con él en una hora en las escaleras del ayuntamiento; tiene información importante sobre los acontecimientos de la pasada noche.

## RUMORES PARA DESAYUNAR

Los PJ tienen ocasión de prepararse y desayunar. El ambiente está apagado en la taberna de la posada; hay quien habla con nerviosismo de un vasto ejército de no muertos aproximándose a Stromdorf, dirigido por un conde vampiro decidido a vengarse por la derrota de su especie a manos de Olaus Stichelm quinientos años.

## LA REUNIÓN

El capitán Kessler espera a los PJ en las escaleras del ayuntamiento a la hora acordada. Estará molesto si llegan tarde. Les da los buenos días y va directo al grano.

*—El burgomaestre desea hablar con ustedes. Me sorprendió que me llamase; ese hombre no ha salido de su habitación desde que esa muchacha se suicidó en el pozo del pueblo, Morr se apiade de su alma. Quiere que se lleve a cabo una tarea, y en mi opinión son los mejores para ella. Síganme, el burgomaestre les dirá en persona lo que necesita que hagan.*

Kessler conduce a los PJ al interior del ayuntamiento, subiendo la gran escalinata del vestíbulo de recepción. Justo antes de llamar a la pesada puerta de roble de la primera planta, esta se abre y Niklas Schulmann sale, hablando todavía por encima del hombro.

*—Sí, sí, es nigromancia, pero me temo que no se me puede molestar en lo más mínimo; estoy terriblemente ocupado. Límitense a matar al nigromante y su problema estará resuelto. ¡Ah, hola! ¡Aquí están los héroes de Stromdorf! Espléndido. Así no me necesitarán para nada.*

Habiendo dicho esto, Schulmann se marcha y Kessler, con un bufido de disgusto, acompaña a los PJ al interior. Se trata de una oficina de grandes dimensiones, con una capa de polvo en el suelo y sobre los muebles. Una de las paredes con paneles de madera de roble está dedicada a los libros, y otra a estanterías llenas de pergaminos y rollos de papel. Hay una puerta de salida en la pared de enfrente. Una gran ventana panorámica salpicada por la lluvia domina la plaza del mercado. Derrumbado sobre un sillón de cuero rojo está Phillip Adler (ver página 18), tras un escritorio atestado de papeles. Está sujetando un pequeño retrato de una bella joven que sonríe desde el lienzo. La mujer tiene el pelo largo y negro y lleva un elegante vestido morado.

*—Mi querida Madriga —suspira el burgomaestre, mirando con tristeza el retrato—. La enterraron con ese vestido.*

*Coloca con reverencia el retrato sobre el escritorio y se gira hacia vosotros, con los ojos cansados y enrojecidos.*

*—Anoche ella vino a mí. La carne le colgaba de los huesos, y su vestido estaba desgarrado y descompuesto. Aferraba el colgante de plata en su mano esquelética, el último regalo que le hice, y sus labios azules se movieron. "¡Sálvame!", dijo llorando. Me desperté temblando, y no me atreví a volver a dormir.*

En ese momento, su mirada desesperada va de un PJ a otro, esperando a que le proporcionen una respuesta o significado de algún tipo. Si los PJ lo presionan para saber más, él proseguirá:

*—He de saber lo que quiere decir. Necesito que venga el padre Grabbe para interpretar mi sueño, y si es necesario, para procurar que su espíritu descanse.*

*—No hace falta ser un genio para deducir que los sueños de Herr Adler y esas abominaciones podrían estar relacionadas —interrumpe Kessler con severidad—. Apuesto a que Lazarus Mourn está implicado; lo quemamos en la hoguera hace casi un año, pero si hay algo que hemos aprendido de anoche es que los muertos no siempre se quedan así.*

*—El padre Grabbe, el sacerdote de Morr que preside el jardín que hay a menos de dos kilómetros al suroeste del pueblo, es el residente experto tanto en sueños como en los muertos andantes. Lo necesitamos aquí. Enviaría a algunos de mis hombres, pero por lo que he oído, el pueblo está a punto de ser invadido por un ejército de cadáveres, y esta vez no tenemos a un Olaus Stichelm que nos salve. No puedo prescindir de nadie. Y no puedo limitarme a enviar a algún joven mensajero; ignoramos cuál es la situación en el jardín. Esto podría ser peligroso.*

Kessler ofrece 50 monedas de plata a cada aventurero que acepte la tarea, lo que no está mal para un día de trabajo. El cementerio está a menos de dos kilómetros al suroeste. Si se marchan en una hora, deberían poder traer de vuelta fácilmente al sacerdote como mucho al caer la tarde.

Si aceptan el encargo, Adler les da las gracias con profusión y emoción, dando la mano a cada aventurero. Kessler escolta al grupo fuera del ayuntamiento y, antes de partir para organizar las defensas de Stromdorf, se despide de ellos y les desea suerte.

## SCHULMANN OTRA VEZ

Cuando los PJ salen del ayuntamiento, Schulmann se acerca; tiene que haber esperado fuera a que ellos salieran. Parece muy cansado, pues ha estado despierto toda la noche, estudiando el fragmento del mapa de piedra. Ha descubierto muy poca cosa, pues se necesitan más piezas para entender el texto. No obstante, su proximidad a la piedra le ha conferido extrañas visiones. Les cuenta a los PJ que ha visto a una mujer muerta dirigiendo un ejército de cadáveres, y a un héroe muerto alzándose de la tumba, blandiendo una espada de doble puño y vestido de pies a cabeza con una armadura decorada con dragones.

Schulmann tiene la sensación de que este héroe puede ser el guardián de una de las piedras élficas que está buscando. Apremia a los PJ para que le lleven la piedra si la encuentran, pues es vital para las investigaciones de sus maestros del Colegio Celestial.

Las descripciones que hace Schulmann del héroe coinciden con la estatua de Olaus Stichelm, que no ha sido visto por el acólito, absorto en sus propios pensamientos. Los PJ que superen una **tirada normal (2d) de Observación** o de **Sabiduría popular** establecerán esta asociación, a no ser que los jugadores ya lo hayan hecho. Si Schulmann da su descripción con la estatua conmemorativa de Stichelm a la vista (cosa muy probable), añade 2 dados de Fortuna □ □ a la tirada.

Si le preguntan por su reunión con Adler o por qué Schulmann no ayuda con el problema de los no muertos, este intentará escurrir el bulto. *“Mi trabajo es demasiado importante, y ustedes están más que capacitados para esto. Lo he visto en las estrellas”.*

## LA PARTIDA

Cuando estén preparados para partir, es probable que los PJ salgan por la Puerta de Reikland y sigan el estrecho sendero de ataúdes que va al suroeste. El sendero atraviesa campos anegados. Los PJ ven los altos y ominosos muros del Jardín de Morr en la distancia, a menos de dos kilómetros.

### UN ASUNTO QUE DESENTRAÑAR...

Phillip Adler parece especialmente afligido por Madriga. En un momento anterior de su estancia en Stromdorf, puede que los PJ se hayan enterado del desafortunado suicidio de la joven en el pozo del pueblo. Pero eso es solo una parte de la historia.

Madriga Brenner estaba atrapada en un matrimonio sin amor con Sebastien Brenner, propietario de la posada Agua de Trueno. Anhelando desesperadamente algo de emoción y plenitud en su vida, mantuvo un largo romance con Phillip Adler, el hombre más acomodado de todo Stromdorf.

Cuando Sebastien empezó a sospechar, la rabia de los celos lo dominó, y ahogó a Madriga en el pozo del pueblo; al descubrirse su cuerpo la mañana siguiente, se consideró un suicidio evidente. El hecho de que Sebastien y Madriga se pelearan y discutiesen incesantemente con anterioridad, y de que a menudo se viera a Madriga merodeando sola por el pueblo, contribuyó a consolidar esta idea. Brenner no sospecha que Adler era el amante de Madriga. Si lo descubre, montará el cólera.

## UNA SOMBRA

Pocos minutos después de empezar el viaje, permite que los PJ intenten una **tirada Fácil (1d) de Observación**. Los PJ que superen esta tirada se darán cuenta de que alguien les sigue intentando esconderse entre los tallos de maíz del campo adyacente. Se trata de Waltrout Glöckinger. Si nadie lo ve, Waltrout se descubrirá cuando el grupo alcance el río.

## CRUZAR EL TRANIG

Tras casi dos kilómetros, el sendero de ataúdes termina en el río Tranig. Al otro lado se yerguen los altos muros del Jardín de Morr. Las negras aguas del río fluyen lenta y perezosamente. El cauce del Tranig mide unos seis metros de anchura, y es demasiado profundo para vadearlo. En la orilla este del río hay un poste del que cuelga una gran campana de bronce decorada con motivos de calaveras. En la otra orilla hay una pequeña balsa atada al tronco de un sauce.

Si Waltrout no está con los PJ, se dará a conocer ahora, apareciendo desde detrás de un arbusto. Les dice que la campana sirve para llamar al padre Grabbe, el sacerdote de Morr. Normalmente, cuando el sacerdote oye que tocan la campana, sale del Jardín de Morr para cruzar a los visitantes al otro lado.

Si alguien toca la campana, nadie viene en respuesta al quejumbroso tañido. *“¡Pero si siempre viene!”* aúlla Waltrout mirando angustiado a la otra ribera.

Una manera de cruzar el río consiste en que uno de los PJ nade hasta la balsa. Entonces podrá desatarla y cruzar a los demás. Cuando alguien intente atravesar el Tranig a nado, pon en juego la carta de Lugar *Río profundo*.

Las negras aguas esconden un desagradable secreto: anguilas del Reik. Un banco de pequeñas anguilas ataca a todo el que esté en el agua a partir del segundo asalto que pase nadando. Lanza un dado de Infortunio por cada nadador al final de cada asalto. Con un resultado de desafío ✘, las anguilas muerden al nadador y le infligen 1 Herida.

Cruzar el río requiere un total de 4 éxitos en **tiradas Normales (2d) de Brfo**, ya sea en una única tirada o acumulando 4 éxitos a lo largo de varias tiradas. Un PJ puede intentar hacer una tirada por asalto empleando una maniobra para nadar.

## EL DOMINIO DE MORR

La primera parte de esta sección describe los alrededores del cementerio, el templo y el Jardín de Morr. La segunda parte detalla el encuentro que tiene lugar una vez que los PJ entran en el Jardín.

La primera parte de esta sección describe los alrededores del cementerio, el templo y el Jardín de Morr. La segunda parte detalla el encuentro que tiene lugar una vez que los PJ entran en el Jardín.

### EL CEMENTERIO Y SUS ALREDEDORES

El cementerio está rodeado por un muro de granito gris oscuro, de cuatro metros y medio de altura y coronado con púas de hierro negro. Éste rodea un área de unos 150 por 200 metros, y no se ve puerta alguna. En la orilla oeste del río se alza una solitaria puerta negra, cubierta por un empizarrado. Más allá de la puerta está la entrada a un túnel, flanqueada por dos estatuas esqueléticas de tamaño humano que blanden sendas guadañas.

Si supera una **tirada Normal (2d) de Observación**, un PJ advertirá que siempre que un rayo surca el cielo, golpea repetidamente un pararrayos de latón que desciende por el muro sur del cementerio y se introduce en la tierra.

## EL PÓRTICO MORTUORIO

Bajo el tejado de la puerta hay una losa de piedra en la que suelen dejarse los féretros mientras el sacerdote de Morr bendice antes de introducirlos en el templo. Un cuervo descansa sobre el tejado y grazna burlonamente a los PJ.

## EL TÚNEL

Justo detrás del pórtico mortuario, un sendero conduce a un amplio túnel, tan oscuro como la noche, en cuyos lados montan guardia estatuas esqueléticas. Toda fuente de luz que no sea mágica se extingue en este pasadizo. Las runas grabadas en las paredes suprimen toda luz natural; el túnel representa la espantosa oscuridad de la muerte. Aquí, el aire es frío como el hielo.

No hay nada en el túnel, pero deberías crear algo de tensión si el grupo avanza a ciegas. Podrías pedir tiradas de Observación; aquellos que las superen creerán ver movimiento más adelante, o sentirán un helor etéreo rozando sus rostros. Si los PJ reaccionan con excesiva precaución, aumenta en 1 la Tensión del grupo para representar el estado alterado de sus nervios. Asústalos con una súbita ráfaga de alas correosas cuando molesten a los murciélagos que hay colgados en el techo del túnel. Los inofensivos murciélagos salen volando hacia el exterior, lanzando chillidos.

Tras unos minutos, que parecerán horas si los PJ están asustados, el túnel acaba en una puerta baja que se abre a más oscuridad. Está flanqueada por un pilar negro a su derecha y un pilar blanco a su izquierda. Un sacerdote de Morr, o cualquier personaje sacerdotal que supere una **tirada Fácil (1d) de Devoción**, sabrá que esos pilares simbolizan la naturaleza dual del dios de la muerte.

## EL TEMPLO DE MORR

Al cruzar la puerta, unas llamas naturales se prenden solas, revelando un templo subterráneo con un suelo de diseño en damero que se extiende unos quince metros hasta un altar decorado con calaveras de piedra. Una repisa baja yace enfrente del altar; durante los funerales es aquí donde se deja el féretro. Junto a esta hay una fuente sobre una columna baja de piedra, con grabados de escenas de muerte. Hace mucho frío aquí, y está oscuro. Hay antorchas en candelabros de pared a lo largo de las paredes que pueden encenderse para proporcionar iluminación.

## FUENTE

El agua de la fuente está consagrada a Morr; se utiliza para unguir las frentes de los difuntos. Hay suficiente agua bendita para que cada PJ llene una taza. El agua bendita puede arrojarse a los no muertos a corto alcance como Ataque a distancia. Esta agua bendita, al emplearse de este modo, tiene VD 6 y VC 2 como arma contra no muertos.

## CÁMARAS DE EMBALSAMAMIENTO

Seis pesadas cortinas cuelgan a intervalos a lo largo de cada pared. Tras cada cortina se encuentra una pequeña cámara con sellos de protección decorando las paredes. Estas runas retrasan el proceso natural de putrefacción. Aquí, el sacerdote de Morr lleva a cabo su ritual de embalsamamiento sagrado para preparar el cadáver para su entierro. Hay grandes tinajas de líquido de embalsamar en el rincón de cada cámara, y en la pared más alejada cuelgan varios utensilios médicos. Una mesa larga ocupa la mayor parte del espacio.

En tres de las cámaras hay un ataúd sobre la mesa. El más pequeño contiene a una niña muerta, otro contiene a un anciano y el tercero a una mujer corpulenta. Todos ellos están cubiertos de mortajas blancas, y han fallecido recientemente... y todos ellos yacen en letargo en sus féretros hasta que

## WALTROUT GLÖCKINGER

Waltrout está siguiendo a los PJ porque ha oído la voz de Mourn llamándolo al Jardín de Morr. No le dirá esto a nadie. Está impaciente por volver a ver a su viejo amigo, pero le asusta ir al cementerio solo; ha oído que los muertos se están alzando, y le aterroriza encontrarse allí con su difunta madre, una mujer cruel que le gritaba y pegaba durante su juventud.

Cuando Waltrout ve a los PJ dirigiéndose allí, los sigue, pero es demasiado tímido para darse a conocer. Waltrout tiene otro motivo para ir al cementerio. El padre Grabbe es un viejo amigo a quien suele visitar para ayudarle a construir las esculturas de hueso del osario. Quiere ir al cementerio para ver si el sacerdote está bien. Este es el motivo que da a los PJ para haberlos seguido a lo largo del sendero de ataúdes.

Waltrout se mostrará servil y exageradamente amistoso con sus nuevos "amigos", los aventureros. Ignorará completamente cualquier amenaza que profieran, sonriendo como un tonto, y si lo obligan a irse, los seguirá a corta distancia. Representalo como un idiota inocente, tan ansioso por complacer como un cachorrito.

A Waltrout le da miedo el pórtico mortuario, y también es vagamente consciente de que a los PJ podría no gustarles su amigo Lazarus. Intentará abandonar a los PJ en la oscuridad del túnel y utilizar su "puerta secreta" de la pared norte para llegar primero hasta Mourn.

huelen cerebros frescos. Un zombi salta al ataque tan pronto como se acerquen a un ataúd. En cuanto empiece el combate, los otros dos zombis también se moverán.

## LA PUERTA NEGRA

Tras el altar hay una gran puerta de metal negro decorada con calaveras aladas. Está cerrada por dentro. Los PJ deberán superar una **tirada Difícil (3d) de Maña** para forzar la cerradura, o una **tirada Difícil (3d) de Brío** para echar la puerta abajo. Un sacerdote de Morr puede ofrecer una breve plegaria al dios de la muerte, y con una **tirada Fácil (1d) de Invocación** las puertas se abren silenciosamente. La fuente de piedra puede retirarse de su base y ser transportada por cuatro personas a modo de ariete, disminuyendo la dificultad para derribar la puerta a **Normal (2d)**.

## LA LÁPIDA DE STICHELM

Uno de los motivos por los que los PJ pueden estar explorando el Jardín de Morr es para buscar la segunda pieza del mapa de piedra. Si se abren paso hasta la parte trasera de la cripta, les será casi imposible no verla atada al brazo esquelético de Olaus Stichelm.

Puedes sugerir esto señalando que muchas de las lápidas más exquisitas son de mármol, y que parece que falta una, presumiblemente de mármol, en la tumba central. Si los PJ están buscando activamente la piedra, dejar pistas que apunten al mausoleo no hará sino impulsar la historia; se han incluido algunas de estas pistas, pero no dudes en añadir más. Cuando los PJ recuperen la piedra, asegúrate de darles la carta de Objeto *Lápida de mármol*.

## OTRA ENTRADA

Si alguien rodea al alto muro, en la cara norte descubrirá un pequeño agujero cavado por debajo. Parece como si la tierra y los cimientos del muro hubieran sido horadados.

Los PJ pueden arrastrarse por este agujero para entrar directamente en el Jardín. Ésta es la ruta que prefiere Waltrout, ya que alberga un temor supersticioso hacia el pórtico mortuorio. También es la forma en que ha sacado cuerpos del Jardín para los experimentos de Mourn en el pasado.

Puede que quieras recordarles a los jugadores que sólo se permite entrar a un Jardín de Morr a gente que vaya acompañada de un sacerdote morrita. En función de cómo se tomen esta noticia y de lo asustados que estén ya, podrían sufrir los estados Mala estrella o Asustado.

## EL JARDÍN DE MORR

La puerta se abre a una larga escalinata de piedra que asciende. La luz del día llega a la parte superior de las escaleras, que llevan al Jardín de Morr.

Rodeado por sus altos muros, el Jardín consiste en varias filas de lápidas modestas dispuestas al azar, casi cubiertas por arbustos de rosas negras. Los pétalos de las rosas han empezado a marchitarse. Esto debería preocupar gravemente a cualquier morrita del grupo: significa que Morr está retirando su favor de este lugar, un mal augurio que delata la presencia de los no muertos.

## EN LA OSCURIDAD

Todas las zonas subterráneas del templo de Morr, el osario y la cripta están completamente a oscuras.

Los personajes que no dispongan de una fuente de luz sufren permanentes penalizaciones a las tiradas de Observación y a las tareas que requieran el sentido de la vista mientras permanezcan en la oscuridad total. La oscuridad es lo bastante importante como para imponer 4 dados de Infortunio  $\square$  a todas esas tiradas. Los personajes con la capacidad racial Visión nocturna reducen el número de dados de Infortunio que se les aplica del modo que se detalla en la descripción de su raza.

**Una fuente de luz débil**, como una vela o una runa resplandeciente, reduce la penalización por oscuridad a 3 dados de Infortunio.

**Una fuente de luz moderada**, como una antorcha o un farol, reduce la penalización por oscuridad a 2 dados de Infortunio.

**Una fuente de luz potente**, como varias antorchas o faroles, o el bastón llameante de un hechicero brillante, reduce la penalización por oscuridad a 1 dado de Infortunio.

Hay unos cuantos monumentos de granito, consistentes en pequeñas estatuas o tumbas que conmemoran a los aldeanos más ricos de Stromdorf, repartidos entre las lápidas.

## EL MAUSOLEO

En el extremo más alejado del cementerio hay un edificio de piedra desproporcionadamente bajo con un empizarrado inclinado y una majestuosa puerta de roble. Gárgolas de piedra emiten gritos silenciosos desde los aleros de este mausoleo. Adyacente al mismo hay una pequeña barraca de madera que contiene utensilios de jardinería y herramientas de excavación. Si Waltrout sigue con los PJ, se pondrá nervioso cuando vea el mausoleo de piedra. *“La casa del padre Grabbe, la casa del padre Grabbe!”* ríe tontamente, tirando del brazo de un PJ para que lo siga hasta allí.

La puerta del mausoleo no está cerrada con llave, y una inspección cuidadosa podría revelar que algo bastante voluminoso (el cadáver ambulante de Stichelm) la ha franqueado recientemente. No obstante, es poco probable que los PJ tengan mucho tiempo para examinar el mausoleo en detalle, pues los zombis saldrán de sus tumbas y empezará el **Acto 1: Lo que yace bajo la superficie** tan pronto como se acerquen.

Mientras los PJ exploran el jardín, los rayos azotan continuamente el mausoleo, siendo disipados por un pararrayos de latón. Los relámpagos seguirán golpeando durante todo el episodio, subrayando dramáticamente los momentos importantes con el retumbar de un trueno. Si los PJ parecen sentir curiosidad sobre el significado de los rayos, déjales hacer una **tirada Fácil (1d) de Inteligencia, Sabiduría popular o Educación** para establecer una relación entre la piedra del rayo y la lápida de mármol que busca Schulmann. Puede que justo después de esa revelación sea el momento perfecto para empezar el acto 1.

## EL AGUJERO EN EL MURO

Todo el que entre al Jardín de Morr por las escaleras puede intentar una **tirada Normal (2d) de Observación**. Un personaje que la supere verá un pequeño agujero bajo el muro norte.

Si Waltrout ha usado esta entrada, una **tirada Normal (2d) de Observación** permitirá ver una huella de la talla de Waltrout en el barro, llenándose rápidamente de agua.

Si los PJ emplean esta entrada, recuerda que el pórtico mortuorio sigue cerrado con llave. Esto podría ser relevante durante el **Acto 1: Lo que yace bajo la superficie** si intentan huir por allí.

## LA TUMBA DE STICHELM

En el centro del jardín, tras un seto de arbustos de rosas negras, se encuentra una tumba baja de piedra gris, con grabados de aspectos de Morr y el blasón del dragón de Stichelm. La tumba está dominada por un pequeño pedestal en el que hay una cavidad, claramente concebida para contener algo.

La parte delantera de la tumba ha sido hecha pedazos, y hay fragmentos de piedra desperdigados por el césped empapado de agua de lluvia. Todo el que mire dentro (si puede hacer acopio del valor necesario) no ve nada salvo oscuridad; los huesos que deberían residir en el interior han desaparecido.

Una **tirada Normal (2d) de Observación** permite ver marcas de piedra pulverizada y un trocito de mármol blanco alrededor de la cavidad que domina la tumba; aquí es donde residía la lápida de mármol. ¡Pero ahora no está! Si se obtienen méritos en la tirada, el personaje detecta un extraño surco en la tierra blanda (que ya está lleno de barro y agua de lluvia) que conduce hacia el osario que se encuentra junto al muro oeste. Algo pesado fue arrastrado en esa dirección.

# EL ALZAMIENTO DE LOS MUERTOS

El jardín de Morr parece tranquilo. Todo está muy inmóvil, a excepción del constante golpeteo de la lluvia contra las lápidas y los destellos de los rayos. Lazarus Mourn ha animado a los muertos, pero estos yacen en letargo dentro de sus tumbas hasta que huelan la carne de los vivos o sean alzados por orden de Mourn. Empezarán a moverse tan pronto como los PJ entren en el cementerio propiamente dicho.

Puede que los PJ no se den cuenta de que la tierra del cementerio está siendo removida por manos ansiosas hasta que sea demasiado tarde, en especial si están distraídos por el monumento de Stichelm o el constante murmullo de Waltrout. Al entrar, haz que cada PJ realice una **tirada Normal (2d) de Observación**. Apunta cada tirada que se falle, pero no les digas aún a tus jugadores para qué era la tirada. Permíteles inspeccionar la lápida y el agujero del muro si es que lo han visto.

Después de que hayan pasado poco rato explorando el cementerio, empieza el siguiente encuentro.

## ACTO I: LO QUE YACE BAJO LA SUPERFICIE

*Una mano surge súbitamente de una de las tumbas cercanas. Después otra, y otra. Los muertos salen de la tierra en medio de una vaharada de podredumbre. Una horda tambaleante de hombres y mujeres en descomposición, viejos y jóvenes, se arrastran desde sus tumbas, gruñendo de hambre. Waltrout chillaba de puro terror.*

### RESUMEN

Los PJ no tardan en verse rodeados por los muertos vivientes. Son tantos que es poco probable que los PJ puedan destruirlos a todos. Los PJ tendrán que ponerse a salvo luchando. Ha sido la llegada de los PJ la que ha provocado que los no muertos salgan de las tumbas, de modo que primero emergerán del lugar por el que los PJ han entrado en el Jardín, ya se trate del pórtico mortuario o el agujero del muro, y se extenderán desde allí. La multitud es menos densa en dirección al osario, y esa es la ruta de escape evidente.

Una masa compuesta por tal cantidad de no muertos alzándose genera Terror 2 en vez de los efectos de Miedo que suelen provocar.

### EN CUALQUIER SITIO MENOS AQUÍ

Esta sección ha sido escrita suponiendo que los PJ se están abriendo paso luchando hasta el osario. Si los PJ se dirigen al agujero del muro o al pórtico mortuario, aumenta el medidor de los zombis en 1 casilla para representar la concentración más densa de no muertos en esa dirección, pero por lo demás dirige el acto del modo descrito aquí, cambiando el Interludio como resulte apropiado.

Si los PJ regresan después, el medidor de los zombis empieza en 7; el jardín ya estará atestado de no muertos.

### DIRIGIR EL ACTO

Haz una tirada de Iniciativa para 4 grupos de esbirros zombis. Por cada PJ que fallase la anterior tirada de Observación, mueve un marcador de zombi a la parte superior del medidor de Iniciativa para representar que los zombis cogen por sorpresa a los desprevenidos PJ.

### EL MEDIDOR DE ZOMBIS

Usa un medidor de Progresión de 7 casillas para representar el alzamiento de la horda de zombis. Coloca un marcador de zombis en la primera casilla del medidor. Adelanta el marcador de zombis 1 casilla al final de cada asalto. Los PJ deben enfrentarse cada asalto a un número de grupos de esbirros zombis basado en la posición del marcador de zombis, tal como se muestra en la siguiente tabla:

MARCADOR DE ZOMBIS	GRUPOS DE ZOMBIS
1-2	1
3-4	2
5-6	3
7+	4

Al inicio de cada asalto, los PJ ya no se enfrentan a los adversarios del asalto anterior, sino que luchan contra grupos de zombis completamente nuevos. Los zombis supervivientes de los asaltos anteriores pasan a formar parte de una de las nuevas hordas.

Cada grupo de zombis se compone de un esbirro zombi por cada miembro del grupo de PJ.

### LLEVAR LA CUENTA DE LA MATANZA

Utilizando el mismo medidor de Progresión que has montado para controlar a los zombis, coloca un marcador de matanza de diferente color para representar a los PJ a medida que van abriéndose un sangriento camino a través de la horda de no muertos. Este marcador de matanza avanza 1 casilla cada vez que los PJ destruyen por completo un grupo de zombis en un único asalto.

### UN BREVE RESPIRO

Cuando el marcador de matanza alcance el final del medidor de Progresión, los PJ lograrán llegar al osario y tendrán ocasión de recuperar el aliento a través de un Interludio.

Los PJ (y probablemente Waltrout) han conseguido llegar hasta el mausoleo. Waltrout cierra de un portazo la pesada puerta de roble, farfullando aterrado. La masa de zombis empuja la puerta desde fuera, arañándola. No hay cerrojo ni cerradura en el interior, pero los zombis no saben lo que es el pomo de una puerta. Los PJ pueden gozar de un breve y merecido descanso. Es probable que se queden un rato apoyados en la pared jadeando o ruidosamente. Cuando hayan recobrado el aliento, procede con el siguiente acto.



## RESUMEN

Antes de que el grupo pueda bajar las escaleras, las paredes y el techo cobran vida, creando esqueletos a partir de los huesos que decoran esta macabra cámara.

## DIRIGIR EL ACTO

Cuando el grupo haya tenido unos instantes para reparar en la extraña decoración, un sonido chasqueante los asusta por la espalda. Se dan la vuelta para ver un esqueleto totalmente articulado sonriéndoles, abriendo y cerrando sus dedos de hueso. Se oye otro chasquido, y otro esqueleto parece caer del techo, obstruyendo el camino hacia las escaleras. Al mirar arriba, los PJ ven para su horror los huesos del techo y de las paredes uniéndose para formar esqueletos humanos, que se desprenden de las superficies decoradas y aterrizan de pie con un ruido de huesos. Las calaveras de la pirámide empiezan a entrechocar los dientes al unísono con un aterrador golpeteo. Mientras tanto, los zombis siguen arañando la superficie de la puerta.

Los personajes deben actuar con rapidez antes de verse completamente rodeados. Si Waltrout está con ellos, chillará de terror y bajará corriendo por las escaleras para ser engullido por la oscuridad. No obstante, alcanzará las escaleras justo a tiempo, antes de que un esqueleto aterrice frente a ellas, bloqueando el paso.

Cada PJ se enfrenta a un único esqueleto normal, que empieza el combate a corto alcance (ver *Guía de Criaturas*, páginas 38 y 99). Debido al contexto particularmente terrorífico de este encuentro, estos esqueletos generan Terror en lugar de Miedo.

## COMPLICACIONES INESPERADAS

Cuando uno de los esqueletos normales sea destruido, existe la posibilidad de que la energía nigromántica que inunda el osario lo recomponga empleando un conjunto de huesos tomados al azar de la cámara. Después de que un esqueleto normal sea derrotado, lanza 2 dados de Infortunio ■■ y consulta los siguientes resultados:

**Cara vacía:** No se alza ningún esqueleto adicional

✕: Se alza un esbirro esqueleto

☠: Se alzan dos esbirros esqueletos

Todos los esbirros esqueletos que se alcen se unirán a la refriega al asalto siguiente.

## ACTO 2: EL OSARIO

Recuerda que el osario está antinaturalmente oscuro, y los PJ necesitarán alguna clase de luz para ver bien. Si ninguno de los PJ dispone de una fuente de luz, Waltrout menciona un candelabro de pared cercano, que un PJ puede encontrar tanteando un poco en la oscuridad. Cuando los PJ tengan ocasión de examinar su entorno, lee lo siguiente en voz alta:

*Todo el espacio que se pueda imaginar ha sido decorado con huesos humanos. El centro de la habitación está dominado por una pirámide de calaveras de dos metros y medio de altura que casi llega a las vigas del techo. En cada rincón hay elegantes candelabros hechos a partir de centenares de huesos pequeños, creando un bello patrón en espiral.*

*Una recargada araña de hueso cuelga del techo. Un patrón hecho de huesos de brazos y piernas, salpicado de calaveras de expresión burlona, bordea el techo. En la pared sur está el escudo de armas del Emperador, compuesto enteramente por huesos. Estos tétricos adornos son tanto fascinantes como inquietantes.*

*A la derecha de la pirámide de calaveras, unas escaleras de caracol descienden en círculos hacia la oscuridad.*

## LAS ESCULTURAS DE HUESO

Cuando el sacerdote de Morr necesita hacer sitio para nuevos entierros en el abarrotado cementerio, exhuma huesos de tumbas viejas y olvidadas y los guarda en el osario.

A modo de afición morbosa, el padre Grabbe adorna el osario con estos huesos. Con el paso de las décadas, ha erigido una pirámide de calaveras, así como el resto de gloriosos adornos de hueso. El padre Grabbe considera su obra un acto de devoción a Morr, una demostración visible de que incluso de la muerte puede surgir una gran belleza.

En los años recientes, Waltrout, el único individuo que visita al sacerdote con regularidad, lo ha ayudado con su afición, subiendo escaleras y colocando con cuidado los adornos de hueso en los lugares a los que el viejo y frágil morrita no puede acceder. Waltrout alardea con orgullo ante los PJ de su implicación en ayudar al sacerdote.

## ABAJO ESTÁ AÚN MÁS OSCURO

Una vez los PJ derroten a todos los esqueletos que queden, habrá un Interludio. Se oyen golpes y gruñidos constantes y cada vez más intensos proviniendo del exterior; la horda zombi se ha hecho aún más grande. Puede que los PJ tengan la sensación de que no les quedan más opciones que bajar las oscuras escaleras.

Las escaleras acaban en un portal abierto, a través del que se filtra una luz amarillenta. Los escalones conducen a una pequeña habitación iluminada por lámparas de aceite colocadas en minúsculas oquedades en las paredes de granito de la estancia. Esta cámara es la cripta. Una vez que los PJ hayan recobrado el aliento, puede empezar el siguiente acto.

## ACTO 3: LA CRIPTA

Cuando los PJ se abran paso a través de las escaleras hasta la cripta, lee lo siguiente en voz alta:

*Habéis entrado en una cripta con un techo bajo y paredes construidas con grandes bloques de granito. A lo largo de las paredes, lámparas de aceite encendidas descansan en pequeños recesos. En el lado derecho de la habitación hay una gran mesa de madera de olmo en la que yace abierto un libro de gran tamaño encuadernado en cuero con páginas bellamente ilustradas. Además, en la mesa hay una calavera humana completa con patrones espirales delicadamente grabados en lapislázuli, una hogaza de pan moreno, un plato de queso verde y un tenedor de plata. Cuatro cortinas negras cuelgan de las paredes, una en la pared oeste, otra en la pared sur junto a la escalera y otras dos en la pared este. Hay dos puertas entreabiertas en la pared norte.*

*Waltrout está temblando debajo de la mesa. Cuando os ve, se pone de pie de un salto. Está blandiendo con nerviosismo un afilado cuchillo de plata. Su rostro está perlado de sudor.*

### RESUMEN

Los PJ se encuentran finalmente con Lazarus Mourn, que habita el cadáver de Madriga Brenner. Ha estado esperando la llegada de Waltrout para poder desollar a ese simplón y así recuperar el texto del ritual *Marche Funebre*. El ruido del combate en el osario avisa a Mourn de que no todo va bien. Ordena a su lugarteniente no muerto, el esqueleto reanimado de Stichelm, que lo defienda mientras él prepara sus hechizos, potenciados por la esencia vital del comatoso padre Grabbe.

### DIRIGIR EL ACTO

Los PJ tienen tiempo en abundancia para explorar la cripta. Mourn se vuelve más poderoso cuanto más se retrasen (ver **Poder nigromántico** en la página 44). Si los PJ se toman demasiado tiempo (o si intentan descansar), Mourn absorbe gran parte de la fuerza vital de Grabbe y ataca con 20 puntos de Poder a su disposición.

## LA MESA

Hay dos objetos de interés potencial para los PJ.

### EL LIBRO

Todo el que disponga de la habilidad Educación puede comprobar que las páginas de este tomo contienen plegarias de adoración a Morr.

### LA CALAVERA

La calavera muerde a todo el que la toque, animada por la nigromancia de Mourn. Esto inflige 1 Herida. La calavera no se suelta a menos que sea arrancada o estrellada contra la pared superando una **tirada Fácil (1d) de Fuerza**. Este susto causa Miedo 1.

## PARED OESTE

Cualquier PJ que mire detrás de esta cortina debe realizar una **tirada Fácil (1d) de Disciplina**. Quien falle verá una alta y amortajada figura esquelética mirándolo fijamente desde la sombra, empuñando una guadaña.

Describe el esqueleto y su mirada amenazadora, el modo en que blande claramente un arma, y pregúntale al PJ: “¿Qué haces?”. Si se abalanza contra la estatua (pues eso es lo que está viendo), puede que se haga daño, que afecte a la Tensión del grupo o que adquiera el estado Asustado, según resulte apropiado.

## PARED SUR

Tras esta cortina hay un armario. Una colección de túnicas negras de sacerdote idénticas cuelga de una barra. Al pie del armario hay un pequeño baúl que contiene un buen montón de prendas interiores negras.

## PARED ESTE

Hay dos nichos en la pared este.

### NICHO I

Este nicho contiene una despensa bien surtida, un par de botellas de exquisito vino bretoniano (*Chateaux les Corveaux*) y tres pequeños toneles de cerveza Agua de Trueno.

## ¿CALLEJÓN SIN SALIDA?

En la lamentable circunstancia de que un jugador sucumba ante la horda de no muertos y caiga en batalla, lanza 1 dado de Infortunio ■ al final de cada asalto. Si sale un detrimento ☠, el cadáver del personaje se alza como zombi uniéndose al resto de la horda para atacar a sus antiguos compañeros.

Si un personaje astuto riega a un camarada caído con agua bendita, el cuerpo no volverá a alzarse como zombi; algo que se puede recordar superando una **tirada Normal (2d) de Sabiduría popular**. Además, si un seguidor de Morr realiza una maniobra y entona las plegarias adecuadas superando una **tirada Fácil (1d) de Devoción**, el PJ no lanzará un dado de Infortunio al final de ese asalto.

## EL RITO SAGRADO DEL SANTO CYRIL

Un personaje que tenga entrenadas las habilidades Educación, Devoción o Hechicería reconocerá que el texto está escrito en tileano clásico. Si supera una **tirada Difícil (3d) de Educación**, descifrará las arcanas escrituras como un ritual sagrado morrita: el rito del santo Cyril.

El ritual detallado en el pergamino requiere unos cinco minutos para ser realizado, y en él se emplean materiales que pueden encontrarse en el estudio. Es necesaria una **tirada Difícil (3d) de Devoción** para completarlo debidamente. Si se supera, todos los zombis y esqueletos del Jardín de Morr volverán a descansar, incluido Stichelm. Mourn podría deshacer esto, pero le llevaría horas.

A pesar del efecto del rito en la mayoría de no muertos de la zona, Madriga, poseída por Lazarus, no se verá afectada en absoluto. De hecho, durante la recitación Lazarus Mourn tiene tiempo de sobra para absorber la energía del padre Grabbe.

### NICHO 2

Este nicho esconde un pozo y un cubo que cuelga de una cuerda.

## EL ESTUDIO

La puerta de la derecha conduce al estudio de Theoderic Grabbe. La pared norte está llena de estantes. Hay un escritorio de madera roja en la pared este, con una silla afelpada debajo. Sobre el escritorio hay un cálamo y tinta, una vela y una pila de pergaminos atados con un cordel; una compilación a medio terminar de dichos y proverbios dedicados a Morr en la que el padre Grabbe ha estado trabajando.

### LOS ESTANTES

Los libros son una variedad de títulos religiosos o históricos encuadernados en cuero deteriorado y con páginas amarillentas.

Cualquier PJ que realice una búsqueda superficial entre los libros puede hacer una **tirada Difícil (3d) de Observación**. Un PJ que realice una búsqueda más minuciosa puede hacer una tirada cada media hora, con una dificultad reducida a **Normal (2d)**. Si un PJ supera la tirada, encuentra un pergamino amarillento entre las páginas mohosas de un viejo tomo. El pergamino describe el ritual sagrado del santo Cyril.

### EL NICHO SECRETO

Si un PJ que busque en el estante consigue al menos 2 méritos (incluso si falla la tirada para encontrar el pergamino), descubre un falso panel tras la estantería. Este panel se desliza para revelar un nicho que contiene un pequeño vial lleno de un líquido verde de olor fuerte. Una **tirada Normal (2d) de Medicina** o una **tirada Difícil (3d) de Primeros auxilios** o de **Educación** permiten comprobar que el vial contiene 2 pociones curativas.

## LA CELDA DEL SACERDOTE

La puerta de la izquierda conduce a la celda del padre Theoderic Grabbe. Una ataúd de ébano excelentemente pulido está montado sobre un plinto bajo de piedra. En la caja negra forrada de terciopelo rojo, el sacerdote de Morr yace aletargado, pálido como la muerte, con los ojos cerrados (consulta la página 22 para ver una descripción del padre Theoderic Grabbe).

A menos que un PJ examine al sacerdote de cerca o supere una **tirada Normal (2d) de Medicina** o de **Primeros auxilios**, el sacerdote parece muerto.

Mourn también está aquí, de pie tras el sacerdote. El cadáver al que posee se describe en detalle en la página 74. Las manos muertas de Madriga están aferradas a la cabeza del sacerdote mientras Mourn succiona su fuerza vital para potenciar sus hechizos.

No obstante, aquello que llamará más la atención de los PJ es sin duda la presencia del cadáver de Olaus Stichelm, que camina hasta la puerta para bloquear el acceso a la habitación.

## ENFRENTAMIENTO CON MOURN

Cuando los PJ encuentren a Mourn, coméntales que la mujer putrefacta que está de pie ante ellos les resulta familiar. Lleva el mismo vestido y tiene el mismo pelo largo y negro que la mujer del retrato que Adler sujetaba cuando se presentaron en su despacho.

Éste es un buen momento para que el nigromante confunda las cosas presentándose. La boca de la mujer cadavérica se abre y suena una voz ronca:

*—No os asombréis tanto, simplones patéticos. Sí, ocupo el infecto cadáver de una mujer débil y de poca voluntad, pero es sólo temporal, os lo aseguro. Uno de vuestros cuerpos servirá bien a mis propósitos, estoy convencido —la mujer señala el colgante de plata que lleva alrededor del cuello y emite una carcajada rasposa y húmeda—. Soy Lazarus Mourn, y nunca moriré. Ojalá pudiera deciros lo mismo de vosotros...*

*Con estas palabras, la mujer hace un gesto desdeñoso con una mano putrefacta, y un inmenso esqueleto vestido con armadura se adelanta hasta la puerta. La losa de mármol blanco que lleva a modo de escudo parece parpadear con una luz fantasmagórica.*

Tras esto, empieza el combate. Haz tiradas de Iniciativa para Lazarus Mourn, Olaus Stichelm y Waltrout. Las características y los poderes especiales de Mourn pueden encontrarse en las páginas 74-75.

### PODER NIGROMÁNTICO

Mourn no acumula en él los vientos de la magia como haría un mago corriente. En vez de eso, absorbe la fuerza vital de un ser vivo para alimentar sus hechizos nigrománticos. Alertado por los sonidos del combate que se ha producido arriba, Mourn ya habrá absorbido al menos 8 puntos de Poder de Grabbe, o más si los PJ se tomaron su tiempo explorando la cripta.

Como su acción durante cada turno, Mourn absorberá 2 puntos de Poder de Grabbe. Seguirá haciéndolo hasta que Stichelm sea destruido o un PJ logre superar a éste y ataque a Mourn, o hasta que Mourn haya amasado 20 puntos de Poder.

Mourn no tiene umbral de Poder y no recibe ni pierde Poder durante su turno excepto al lanzar hechizos y absorber la energía de Grabbe del modo descrito aquí. Si Mourn absorbe 24 puntos de Poder de Grabbe, éste morirá, tras lo que podrá alzarse como zombi.

## TRAICIÓN

Cuando la batalla comienza, Waltrout se da cuenta de que Mourn habita el cuerpo de Madriga:

—¡Amo! ¡Amo! —grita Waltrout de repente—. ¡Estoy aquí, amo! Te he traído mi piel...

*El aldeano se desgarró la camisa para revelar un pecho escuálido marcado con palabras minúsculas. Su pecho y su espalda al completo presentan estas inscripciones. Entonces, Waltrout empieza a babear y a farfullar incoherencias.*

El pobre hombre no da para más.

Un PJ que tenga entrenadas las habilidades Educación, Devoción o Hechicería se dará cuenta de que el texto está escrito en una forma arcaica de reikspiel. Si supera una **tirada Difícil (3d) de Educación**, comprenderá que las palabras son la fórmula de algún hechizo macabro.

## ACCIONES DE WALTROUT

Waltrout no es exactamente malvado, pero es un necio y considera a Mourn su amigo. Si los PJ lo han tratado mal hasta ahora, puede que se una a la batalla del lado de Mourn. No obstante, si lo han tratado bien, tal vez se una a ellos. Trata a Waltrout como un PNJ aldeano (*Guía de Criaturas*, página 100) con Inteligencia 1 y Voluntad 2. Si el grupo se ha ganado a Waltrout como aliado, éste proporcionará 1 dado de Fortuna para la acción de su PJ favorito cada asalto.

## OLAUS STICHELM

Stichelm lleva armadura de placas completa, verdosa por la antigüedad y decorada con dragones rugientes, y enarbola sin esfuerzo una espada de doble puño con una mano. En el brazo izquierdo lleva atado un pedazo de mármol blanco en el que hay grabadas las palabras "*Olaus Stichelm, salvador de nuestro pueblo*", así como la fecha de su muerte; ¡es la lápida de su tumba! Stichelm emplea esta piedra a modo de escudo. Para un personaje con vista mágica, la piedra parpadea con la luz del *Azyr*.

Consulta las páginas 74-75 para ver la información completa de los restos esqueléticos de Olaus Stichelm.

Stichelm se queda en la puerta e intenta bloquear el acceso hasta Mourn. Mientras esté en dicha posición, sólo dos personas podrán interactuar con él. El héroe no muerto luchará hasta que Mourn muera, en cuyo momento se derrumbará reducido a un montón de polvo con un gemido de alivio mientras su armadura y su espada se amontonan en el suelo.

## ACCIONES DE MOURN

En su turno, Mourn lanza un hechizo a un PJ. Intentará debilitar a sus enemigos con **Mortificación** y **Maldición de la no muerte**, y utilizará **Mano de polvo** en cuanto estén cerca. Mourn intentará infligir Heridas críticas a tantos PJ como sea posible, pues ello hace que su **Absorber vida** sea más potente.

Mourn tiene tanto Poder a su disposición como fuera capaz de absorber del padre Grabbe. Cuando empiece a quedarse sin él, intentará obtener más mediante **Absorber vida**.

Mourn intenta quedarse en la puerta que conduce a la celda del sacerdote. En esta posición, sólo dos adversarios pueden interactuar con él al mismo tiempo.

## EL EQUIPO DEL HÉROE

La coraza y la espada de doble puño de Olaus Stichelm son objetos de artesanía superior. Estas impresionantes piezas no se han visto afectadas por los estragos del tiempo. No obstante, también son símbolos distintivos de las contribuciones y la posición legendaria que ocupa este héroe local en la región.

Un PJ que lleve la coraza o la espada de doble puño de Stichelm se arriesga a despertar la ira de los stromdorfeños; estos reconocen inmediatamente las vestiduras del héroe y esperan que los PJ las devuelvan al templo de Sigmar para recibir la veneración y el trato que les corresponde.

Si los PJ se niegan, deberán añadir 1 dado de Infortunio ■ a todas las acciones Sociales y las tiradas basadas en Empatía subsiguientes mientras dure su estancia en Stromdorf. Intentar vender el equipo a un stromdorfeño activa automáticamente este efecto negativo. Si el PJ ofensor obtiene alguna estrella del Caos ✨ durante estas interacciones sociales, puede que los stromdorfeños se alteren y se tornen abiertamente hostiles hacia el personaje.

## LA COMPOSTURA DE MOURN

El control de Mourn sobre el cadáver de Madriga no es absoluto. A diferencia de los adversarios típicos, Mourn no sufre Heridas adicionales cuando sufre Ansiedad o Fatiga. En vez de eso, la Ansiedad y la Fatiga desgastan su compostura.

Construye un medidor de Progresión de 5 casillas con un evento en la última casilla. Coloca un marcador de compostura en la primera casilla. Cada vez que Mourn deba sufrir Fatiga o Ansiedad, en vez de eso adelanta el marcador de compostura ese mismo número de casillas.

Si el marcador de compostura alcanza la casilla de Evento, perderá temporalmente el control del cuerpo de Madriga, y ésta recuperará el control brevemente. Mourn no puede realizar ninguna acción en su próximo turno mientras Madriga aulla de horror ante sus circunstancias. Después de esto, el marcador de compostura vuelve a la primera casilla del medidor.

Madriga rogará y suplicará a los PJ: "*¿Dónde está Phillip? ¿Qué me ha pasado? ¿Estoy muerta?*". Sólo tiene recuerdos borrosos de haber sido asesinada por su esposo. Madriga no llevará a cabo ninguna acción ofensiva contra los PJ a menos que la provoquen, pero no es probable que sus súplicas y aullidos les resulten agradables.

Si alguien menciona su suicidio, Madriga se mostrará confundida. "*¿Suicidio? No... ¡él me mató! ¡Fui asesinada!*"

## ¿DIFERENTES CAMINO HACIA LA VICTORIA?

Si un PJ consigue liberar el cadáver de Madriga del colgante que rodea su cuello y aparta el cadáver a una distancia mayor que corto alcance, el cadáver de Madriga se derrumba cuando el espíritu de Mourn vuelve a ser succionado por el Colgante de Nectanubis.

Pensar rápido podría ser clave para arrancar el collar en el fragor de la batalla. Una **tirada Difícil (3d) de Maña** o de **Coordinación** podría bastar, así como una **tirada Difícil (3d) de Brío** para agarrar e inmovilizar al zombi mientras otro personaje coge el colgante.

El DJ debería recompensar la astucia de sus jugadores y darles ocasión de tener éxito con un plan que suene interesante y plausible.

### LA POSESIÓN DA EL DERECHO AL NIGROMANTE

Cuando Mourn pierda el control de Madriga, ya se deba a que los PJ destruyan el cadáver o roben el pendiente que rodea su cuello, su alma volverá a ser succionada al interior de la gema. El hechizo que animaba los muertos se deshace, y todos los esqueletos y zombis se derrumban donde están.

No obstante, Madriga se revuelve por última vez. Levanta la cabeza y sus labios putrescentes se mueven. “*¡Nunca me mataréis a mí!*”, grita con voz rasposa antes de volver a derrumbarse. Una niebla brota del colgante, y unos zarcillos etéreos se retuercen por la habitación.

### LA GEMA NEGRA

El espíritu de Mourn no puede ser destruido fácilmente. Está vinculado al poderoso Colgante de Nectanubis. Si no es vigilado, Mourn seguirá poseyendo cuerpos muertos, reanimándolos para que sirvan a sus viles propósitos.

### TODO SALE HORRIBLEMENTE MAL

Si los PJ no matan a Lazarus Mourn, éste llevará a cabo el ritual de la marcha fúnebre (siempre que logre hacerse con la piel arrancada de Waltrout Glöckinger). Al nigromante le llevará tres horas completar el ritual.

Mourn ejercerá el control personal de todos los zombis y esqueletos del Jardín de Morr, y también animará y controlará a todos los cadáveres en kilómetros a la redonda. Hará que este ejército de la no muerte marche hacia Stromdorf, con el esqueleto de Olaus Stichelm a la cabeza, y asediará el pueblo. No obstante, le llevará bastante tiempo acopiar sus fuerzas; puede que no ocurra hasta que el resto de la aventura haya sido completada, y forme el núcleo de la próxima aventura.

Mourn puede poseer a cualquier persona muerta (que esté más o menos completa, con cabeza y extremidades) que se encuentre a corto alcance del collar. Hará esto automáticamente. Sería divertido que Waltrout volviera a la vida, o incluso el sacerdote de Morr, si alguno de ellos ha muerto... o un PJ que muriera trágicamente durante este encuentro. Sin embargo, Lazarus no puede poseer un cuerpo que haya sido ungido con agua bendita, decapitado o enterrado con una de las rosas negras de Morr en la boca.

Las poderosas protecciones mágicas del colgante lo hacen extremadamente resistente; todo daño que se le cause al collar mediante un ataque rebotará contra el atacante con un destello de violentos rayos negros. Destruir el colgante está casi con total seguridad más allá del alcance de ningún ataque o hechizo que los PJ posean.

No obstante, si el colgante puede colocarse en algún lugar al que nadie pueda acercarse, Mourn quedará atrapado dentro de la gema por toda la eternidad. En caso contrario, sumergir el colgante en un frasco de agua bendita mantendrá atado al espíritu, que será incapaz de aventurarse en busca de nuevas víctimas. Otra posibilidad consiste en tirar el colgante por el profundo pozo de la cripta. No cabe duda de que los jugadores más astutos idearán otras formas de encargarse del colgante.

### UNA POSIBILIDAD ELECTRIZANTE

La única manera totalmente segura de destruir el colgante en el contexto de esta aventura consiste en que sea alcanzado por un rayo. Si los jugadores han estado pendientes de los relámpagos y hacen la asociación de que estos golpean las piedras o los pararrayos (en el jardín del templo o fijados a la parte trasera de la posada Agua de Trueno en Stromdorf), pueden atar el colgante a uno de estos receptores de relámpagos; una vez alcanzado, el colgante se hace añicos, y el espíritu de Mourn grita atormentado mientras es irrevocable y completamente destruido.

Tanto si lo hacen ahora como más tarde, el DJ debería conceder al grupo 1 punto de experiencia adicional si los PJ destruyen el espantoso colgante.

### CONCLUSIÓN

Tras destruir a Mourn, puede que los PJ quieran reanimar a Theoderic Grabbe si sigue vivo. El uso de una dosis de la poción curativa que pueden haber encontrado le devuelve la consciencia al viejo sacerdote. No será capaz de hacer nada excepto cojear con gran dolor, siempre que alguien lo sostenga. Cuando descubra lo que le ha ocurrido a su querido jardín, llorará. Si Waltrout sigue vivo, cuidará del anciano como si el sacerdote fuese su abuelo favorito.

Cuando el grupo regresa al osario, encuentra un caótico amasijo de huesos desperdigados por el suelo. Los adornos están hechos un auténtico desastre. Si Waltrout se vuelve, llorará dolido ante la destrucción. En el exterior, el Jardín está lleno de cientos de cadáveres y tumbas reventadas. Los cuervos ya vuelan sobre sus cabezas; algunos han aterrizado y están picoteando la carne muerta.

Es probable que los héroes sean ahora los orgullosos propietarios de la lápida de Olaus Stichelm, muy deseada por Schulmann. Al igual que la piedra del rayo, los PJ tendrán que ingeniar un método seguro de transportar esta piedra de vuelta al pueblo; tal vez puedan adueñarse del pararrayos de latón del mausoleo.

El grupo puede cruzar el Tranig sin percances con la balsa y volver al pueblo por el sendero fúnebre.

## INTERMEDIO

# REGRESO DE ENTRE LOS MUERTOS

Cuando el grupo regrese a Stromdorf, los aldeanos acudirán en tropel para escuchar su historia. Les horroriza que Lazarus Mourn se alzara de nuevo, y vitorearán a los PJ como héroes si se enteran de que han derrotado al nigromante.

## INFORMAR A ADLER

El capitán Kessler estará entre los primeros en reunirse con los aventureros, y los llevará a que informen a Adler. El burgomaestre llorará al oír la historia, pero estará en deuda con el grupo si han derrotado a Mourn y concedido reposo al cadáver de Madriga. Pagará cualquier recompensa prometida a los PJ allí y entonces, cogiendo bolsas de monedas de una caja fuerte escondida tras el retrato de uno de sus severos predecesores de barba blanca.

—*He sido un idiota*— dice Adler a los PJ, sacudiendo la cabeza con tristeza—. *He permitido que la devoción que sentía por mi pobre... amiga muerta nublara mi mente. Al devolverle la paz a Madriga, habéis dado paz a mi propia culpabilidad respecto a su muerte. He dejado de lado mis obligaciones como burgomaestre, he sido un mal servidor de este pueblo y he deshonrado a mis predecesores, cuyos pasos no soy digno de seguir*—el burgomaestre hace un gesto hacia los severos retratos que adornan las paredes de su oficina antes de continuar—. *Bueno, amigos míos, Phillip Adler ha vuelto de entre los muertos, y es a vosotros a quienes ha de agradecerse. Kessler, informa a los mayores de que voy a celebrar una reunión en las cámaras del consejo. Es hora de demostrarles a esos hombres de barbas grises que he vuelto.*

Con esas palabras, da las gracias al grupo una vez más por todo lo que ha hecho, y se despide de ellos.

## VOLVER A ENTERRAR A LOS MUERTOS

Una de las primeras preocupaciones de Adler a su regreso al oficio es volver a enterrar los muertos en el Jardín de Morr. El padre Grabbe se encuentra demasiado mal para moverse, y sólo un sacerdote de Morr puede organizar esta tarea; hay que bendecir los cadáveres antes de devolverlos a la tumba. Tan pronto como se acaben las tormentas, el burgomaestre tendrá que pedir ayuda a los sacerdotes de Morr de Ubersreik o de Auerswald.

Por supuesto, si hay un sacerdote de Morr en el grupo, podrán pedirle que realice las ceremonias; eso supondrá tres días de trabajo, incluso si los milicianos lo ayudan como enterradores, pero le granjeará el máximo respeto de los aldeanos. A partir de este momento, todos los PJ que ayudaran a volver a enterrar los muertos podrán añadir 2 dados de Fortuna □□ a sus tiradas Sociales enfrentadas contra cualquier stromdorfeño.

## THEODERIC GRABBE

Si el viejo Grabbe está vivo, será llevado a la consulta del doctor Schneider para recibir atención médica inmediata. Se queda como huésped del doctor, postrado en la cama durante las semanas siguientes. No obstante, después de un par de días el sacerdote estará lo bastante recuperado como para llamar a los PJ y darles las gracias.

No tiene bendiciones que darles a los vivos, pero puede regalarle a cada uno de ellos un trozo de una de sus uñas; es un hombre muy viejo y santo, y esta reliquia significará que Morr siempre los vigilará cuando aceche el peligro. Todo el que posea un trozo de uña podrá ignorar la primera Herida que sufra, una vez por sesión de juego.

## WALTROUT GLÖCKINGER

¿Qué harán los PJ con Waltrout, si sigue vivo? Si deciden que es un secuaz inocente, engañado por el malvado nigromante, puede que quieran ocultar su relación con Mourn, y se tornará tan leal como un perro hacia sus nuevos amos, siguiéndolos dondequiera que vayan.

Si los aventureros piensan que Waltrout debería ser castigado por confraternizar con un nigromante, será arrojado a prisión si se lo entrega a las autoridades. La inscripción marcada en su carne basta para condenarlo a la hoguera por herejía. Después de unas cuantas semanas languideciendo en prisión, irá a morir sollozando e implorando piedad.

## LA LÁPIDA

Schulmann se apresura en saludar al grupo a su regreso. Está impaciente por ver la piedra que traen, y pide que la lleven a su habitación. Encaja con la piedra del rayo, aunque faltará algo de texto en las grietas. Los grabados élficos son más débiles en esta pieza.

Falta algo menos de la mitad del mapa de piedra circular. Schulmann les dice a los PJ que es imperativo que descubran pronto el resto; sus maestros del Colegio Celestial se están impacientando. Schulmann aprovecha esta oportunidad para relatar una vívida pesadilla que tuvo: un demonio verde, con un trono y una corona de piedra; unas voraces fauces con colmillos; una ruidosa horda de diablos envuelta en la noche. Cree que la corona y el trono son los últimos fragmentos del mapa que está buscando, y urge a los PJ a que las encuentren.

## TIEMPO DE DESCANSO

Durante los siguientes tres días, los PJ pueden descansar y curarse de sus heridas. Es probable que conozcan al médico, al barbero cirujano e incluso a la herbolaria bastante bien durante este periodo. El estado del tiempo empeora más que nunca; el cielo está gris, cae una desalentadora llovizna de agua helada, y violentas tormentas azotan los cielos.

## LOS GRANEROS

Poco después de que los PJ vuelvan del Jardín de Morr, un furioso vendaval barre el pueblo, dañando diversas propiedades. Se desprenden tejas de los tejados, se derrumban chimeneas y se rompen ventanas. Peor aún, la tormenta ha arruinado los graneros, y la cosecha almacenada se ha echado a perder. El precio del pan se dispara repentinamente, y la gente murmura con preocupación sobre una posible hambruna; tal vez se produzca algún que otro pequeño disturbio en las panaderías, o incluso uno dirigido al molino.

Esa mañana, los PJ son convocados por Kessler para que vuelvan a reunirse con Adler. Esto da paso al **Capítulo 4: Cuando cae la noche**.



## CAPÍTULO 4

# CUANDO CAE LA NOCHE

El fragmento del mapa que cayó en las colinas Blitzfelsen pasó inadvertido hasta que el ritual de Schulmann le insufló de nuevo energía aethírica. El fragmento se encuentra cerca del territorio de la tribu de goblins nocturnos Nariz Torzida, que habitan en cuevas bajo las colinas. El chamán de la tribu, Renkorozo Tripapocha, lo encontró mientras vagaba por las colinas en pleno delirio inducido por hongos.

Renkorozo estaba convencido de que aquella piedra brilloza era un regalo de los dioses Morko y Gorko, un portento que usaría para derrotar al gran jefe de la tribu, Apuñalaojz. El chamán reunió a su banda, los Enfermizos, que se quedaron patidifusos cuando su amo les reveló que era el elegido de Gorko y Morko.

El chamán decidió que el suelo no volvería a ensuciar los pies del elegido por los dioses. La piedra brilloza haría las veces de andas, y la transportarían dos de sus más fieles seguidores. Renkorozo golpeó la piedra y le arrancó un fragmento que se ató a la cabeza con tiras de cuero para estar así en comunicación directa con los dioses. La inspiración le llegó de inmediato.

Apuñalaojz se valía del miedo para gobernar. Contaba con un troll, Bulto; lo tenía en un foso cerca de su gruta del trono y lo alimentaba con cualquiera que le fastidiara. Bulto tenía buen comer y ningún goblin se atrevía a desafiar a Apuñalaojz. Renkorozo se dio cuenta de que, sin el troll, Apuñalaojz ya no asustaría a nadie, por lo que pronto podría asesinarlo. Naturalmente, al ser el elegido de Morko y Gorko, Renkorozo se alzaría como el nuevo líder.

Secuestrar al troll fue fácil. Renkorozo ordenó a varios de sus seguidores que montaran un alboroto en la cueva de los goblins nocturnos. Mientras Apuñalaojz estaba ocupado reventando cráneos para restaurar el orden, los Enfermizos encadenaron al troll y se lo llevaron al chamán. Solo unos pocos fueron engullidos en el proceso. Renkorozo necesitaba ocultar rápidamente al troll, pero ¿dónde? Pensar mucho siempre le hacía estornudar, y en aquella ocasión los mocos salpicaron el suelo de la cueva formando una tosca flecha verde. ¡Gorko y Morko le habían mostrado el camino!

Siguiendo la flecha, Renkorozo guio a sus Enfermizos y al troll hacia el norte, a través de los páramos, y en las tierras altas se toparon con una granja. Los Enfermizos de Renkorozo sorprendieron a los habitantes y los recluyeron en la bodega, y el chamán decidió quedarse en la granja. El troll empezaba a tener hambre, así que Renkorozo lo confinó en una despensa grande y bien avituallada que había junto a la cocina. El troll se zampó todo lo que encontró allí. Al día siguiente deberían alimentarlo de nuevo. En la granja había vacas, caballos y ovejas, y también estaban los prisioneros humanos, pero el troll acabó con todo eso en dos días. Cuando no estaba comiendo daba grandes aullidos porque añoraba su antiguo foso, así que Renkorozo envió a los Enfermizos a las granjas de alrededor para robar comida y mantenerle así tranquilo. Una noche salieron y volvieron con un montón de animales que mantuvieron bien llena la panza del troll.

Renkoroza está deseando volver a las cuevas y reclamar su trono. Ha enviado espías para que averigüen si Apuñalaojz ya ha sido derrocado. Permanecerá “penzando” en la granja hasta que regresen.

## EPISODIO I: PROBLEMAS EN LAS COLINAS

La mañana después de la gran tormenta, el capitán Kessler reúne a los aventureros y los lleva al despacho del burgomaestre Adler; según Kessler, tiene otra propuesta para ellos. Lo que tiene que contarles es de gran relevancia para el bienestar de cada hombre, mujer y niño de Stromdorf. Cuando los aventureros entran al despacho de Adler, éste se encuentra sentado detrás de su escritorio. Su rostro es serio, aunque la expresión le ha cambiado algo desde la última vez que se vieron y salta a la vista que se ha dado un muy necesario baño.

Sentado frente a Adler se encuentra un hombre de mediana edad que viste a la manera de un caballero de campo; su cabeza está completamente calva y luce una barba negra muy cuidada. En su semblante se dibuja la preocupación. El burgomaestre lo presenta como Herr Gubo Ackerland, un granjero de la comunidad de las tierras altas que hay al sur de Stromdorf. Ackerland explica sus cuitas a los PJ.

Las granjas de las estribaciones de las colinas Blitzfelsen vienen sufriendo una preocupante serie de robos durante los últimos diez días. “*Los ladrones vienen cuando cae la noche*”, les explica Ackerland.

Si los robos continúan, de aquí a un mes los granjeros estarán arruinados. La reciente tormenta ha echado a perder el contenido de sus graneros, y con lo lento y peligroso que resulta viajar por caminos y ríos debido al mal tiempo, los habitantes de Stromdorf se enfrentarán a la escasez de alimentos si no se logra que las cosechas lleguen desde las granjas.

El capitán Kessler se ha ofrecido a mandar algunos hombres de la milicia para investigar, pero Adler quiere que se encarguen “profesionales”. Es por ello que el burgomaestre pregunta a los aventureros si les interesa el trabajo. Ofrece 50 monedas de plata para cada uno y lanza sobre la mesa una bolsa de cuero con la mitad del pago. Cobrarán el resto cuando entreguen a los cuatros a la justicia.

“*Ruego a Sigmar que después de esto no volvamos a necesitar de vuestros servicios, o los cofres de Stromdorf pronto se quedarán vacíos*”. Los labios de Adler esbozan una sonrisa ante la broma; tal vez es la primera vez en meses que lo hacen.

## PREGUNTANDO A ACKERLAND

Quizá los aventureros quieran hablar con Ackerland. Puede proporcionarles la siguiente información, si es que los PJ hacen las preguntas adecuadas:

### LAS INCURSIONES

Empezaron hace siete días. Cada noche los cuatros se llevan varios animales a la vez. Pese a que Ackerland ha acercado el ganado a la granja y contratado peones para vigilarlo, los ladrones siguen haciendo de las suyas ante sus narices. Por la mañana, la constante lluvia ha alterado o borrado las huellas de los delincuentes.

Las patrullas probaron a usar perros, pero ya la primera noche huyeron de vuelta a la granja gimoteando, completamente inútiles. Después de aquello, los perros se negaron en redondo a salir tras el anochecer. Ackerland y sus peones patrullan por turnos desde el ocaso hasta el amanecer. Los del primer turno ya están exhaustos cuando reciben el relevo una hora después de medianoche.

## LA PIEDRA BRILLOZA

Cuando Renkoroza descubrió este fragmento del mapa de piedra, lo partió en dos. El chamán usa una parte triangular del tamaño de un escudo como si fuera unas andas, y se ha atado el trozo más pequeño a la cabeza.

El fragmento que Renkoroza lleva fijado a la cabeza ha afectado al ya trastornado cerebro piel verde del chamán. La influencia del *Azyr* residual le ha permitido hacerse con un burdo entendimiento de otras lenguas, incluyendo reikspiel y élfico.

A veces, cuando da órdenes a sus Enfermizos, suelta unas pocas palabras en otro idioma. Alguno de ellos lo interpretan como una señal de Gorko (o Morko) del creciente poder de Renkoroza. Otros piensan que este se está volviendo un poco más inteligente de lo que le convendría, pero tienen todavía más miedo a Apuñalaojz... de momento.

Ambos fragmentos están cubiertos de suciedad. Los personajes dotados de vista mágica verán cómo una serpiente de luz de color azul intenso se desliza por cada uno de ellos. Incluso aquellos que no posean este don verán cómo los trozos parecen resplandecer y chisporrotear con una tenue energía eléctrica.

Si se limpia las piedras, salta a la vista que son del mismo mármol blanco que los demás fragmentos del mapa de piedra. También aparece el texto élfico. Consulta las cartas de objeto *Piedra brilloza* y *La piedra zerebro de Renkoroza* para ampliar esta información.

### UN OLOR EXTRAÑO

Si insisten a Ackerland para que intente recordar cualquier cosa extraña, dirá que, hacia medianoche, quienes están de patrulla detectan un olor nauseabundo bastante parecido al de la vegetación en descomposición.

### DEPREDADORES

Antes de las incursiones nunca ha habido problemas con los depredadores aparte de alguna oveja que los lobos se han llevado de cuando en cuando.

### LAS COLINAS

Hay varias granjas en las estribaciones de las colinas Blitzfelsen, pero más allá, en las tierras altas, los páramos están desiertos. Circulan rumores de que algunos goblins se han asentado en las colinas. Sin embargo, hasta donde Ackerland sabe, hace 100 años que en estas tierras no hay problemas con los pieles verdes.

## LA TAREA

Si los PJ aceptan el trabajo, acompañarán a Ackerland hasta su granja, que ha sido atacada todas las noches, y se apostarán en la propiedad. Adler quiere que los aventureros acaben con el líder de los bandidos, así que deberían seguir a los ladrones hasta su guarida, esté donde esté.

“*¡Mejor ir a la raíz del problema, ¿no? ¡Quiero a ese tipo colgado de un árbol antes de una semana!*”.

### EL VIAJE

Los aventureros parten justo pasado el mediodía. Viajan en el carro de caballos de Ackerland, que éste guardaba en la cuadra de la posada Agua de Trueno. El carro avanza lentamente; la pertinaz lluvia ha convertido los caminos del campo en cenagales. A veces los personajes tienen que ayudar a desatascar una rueda que se ha quedado atascada en una rodada profunda. Los aventureros están calados hasta los huesos en la parte de atrás del carro.

## LOS SUEÑOS DE SCHULMANN

La proximidad de Schulmann a cualquiera de los fragmentos del mapa de piedra cargado con *Azyr* que posee alimenta su mente de nuevo con iluminaciones proféticas. La noche posterior a la llegada del granjero a Stromdorf, tuvo una vívida pesadilla: un demonio verde con un trono y una corona de piedra; unas fauces cavernosas llenas de dientes, voraces y que todo lo engullen; una horda balbuceante de diablos ocultos en la noche.

Antes de la partida de los PJ, les cuenta lo que ha soñado. Cree que la corona y el trono son los últimos fragmentos del mapa de piedra que están buscando. Les apremia a que los traigan de vuelta para así poder completar su estudio de la inscripción.

Durante todo el viaje hasta llegar a las tierras bajas, el camino está rodeado a ambos lados por campos de cebada; de vez en cuando una pequeña granja o un cobertizo interrumpe la monotonía.

Tras dos horas de viaje, los PJ ven una pequeña colina que se eleva en el este a un kilómetro y medio. Oscuras nubes parecen arracimarse sobre ella y los rayos la golpean con furia.

## EL CERRO DE LA TEMPESTAD

De modo instintivo, Ackerland hace el signo del martillo de Sigmar cuando este lugar aparece ante su vista. Si le preguntan al respecto, dirá que le llaman el Cerro de la Tempestad, un lugar de ruinas encantadas donde nadie se aventura a entrar. Dice que hace más de una semana, quizá dos, mucho después del anochecer, vio espectros congregados en lo alto de la colina. Bailaron durante horas, iluminando la cima con una espantosa luz azul. Ackerland cree que fue un designio funesto, pues desde entonces el tiempo ha empeorado más si cabe en esos parajes. Se niega a decir nada más sobre el Cerro de la Tempestad o sobre lo que vio. *“No nos traerá nada bueno”*.

## LOS PELIGROS DE EMPAPARSE

Si los PJ no toman medidas para protegerse de la lluvia o para mantenerse calientes en mitad del chaparrón, puede que empiecen a enfermar.

Tras estar expuestos a la lluvia y la humedad durante un periodo de tiempo especialmente largo, el DJ puede pedir a los personajes que realicen una **tirada Normal (2d) de Aguante** y aplicar los siguientes resultados:

- ✘ El PJ adquiere el estado Indispuesto, que se mantiene hasta que el PJ pase una buena noche de descanso, o hasta que pueda ponerse ropa seca o calentarse.
- ☛ El PJ ignora los efectos del clima y evita adquirir el estado Indispuesto.
- ☠ El PJ sufre 1 de Fatiga.
- ✱ El PJ sufre 1 de Fatiga y, si adquiere el estado Indispuesto, necesitará descanso adicional para recuperarse.

Unas dos horas más tarde, las tierras bajas dan paso a las primeras elevaciones. Un paisaje de páramos se extiende hacia el brumoso horizonte. Han llegado a la granja de los Ackerland.

## LA GRANJA DE LOS ACKERLAND

Las construcciones exteriores rodean el edificio principal de la granja, de paredes blanqueadas y techo de paja, y por cuyas ventanas se vislumbra una luz apetecible. El asentamiento está guardado por una atalaya de madera. Unas reses negras azotadas por la lluvia se apiñan en un campo cercano. Más allá pastan las ovejas, indiferentes al aguacero.

Los aventureros son recibidos en la acogedora cocina de Ackerland. Meg, su esposa, les ofrece comida y bebida. Marien, su atractiva hija mayor, tiene 16 años y se sentirá atraída por los varones humanos que tengan un valor elevado de Fuerza. Kleb, el hijo, mide un metro ochenta y les saluda con gesto hosco. Otros nueve jovencuelos intentan llamar la atención a gritos. Un perro pastor se acurruca al calor de la chimenea; gimotea en cuanto alguien se le acerca.

Tras una reconfortante cena con la familia, los aventureros deben prepararse para la noche que les espera.

## EL PLAN DE ACCIÓN

Puede que los aventureros quieran echar un vistazo en busca de lugares donde podrían apostarse. El edificio principal está rodeado por un cobertizo, un establo para las vacas, otro para los caballos y un corral donde hay amarrado un soberbio toro. Una atalaya de madera vigila los páramos. Colindante a la granja se encuentra Campo Largo, donde pasta una manada de reses; también hay un pequeño grupo de árboles. Más allá, en Campo Apartado, se encuentra un rebaño de ovejas; en uno de los extremos de este campo hay un grupo de peñascos.

## EXAMINANDO LA GRANJA

Aunque el terreno está enlodado, la lluvia borra enseguida cualquier huella; no es posible encontrar ningún rastro de los asaltantes. Sin embargo, si un PJ supera una tirada **Difícil (3d) de Observación** mientras investiga la caseta de la atalaya o explora Campo Largo o Campo Apartado, encuentra en el suelo varias vainas húmedas.

Cualquiera que supere una **tirada Normal (2d) de Supervivencia** identifica las vainas como algún tipo de hongo. Al acercarlo a la nariz se percibe un nauseabundo olor a vegetación en descomposición. Quien las olisquea debe superar una **tirada Desalentadora (4d) de Aguante** para no verse sumido en un letargo; un PJ que se vea afectado adquirirá el estado Entumecido hasta el final del presente acto. Ackerland y sus hombres reconocen el tufo: es lo que les parece oler durante sus patrullas nocturnas.

## VIGILANDO LA GRANJA

Al anochecer, Ackerland y uno de sus peones, armados con ballestas y garrotes, patrullan Campo Largo. Dos pastores con hondas vigilan Campo Apartado. En la atalaya hay un vigía armado con un arco. Los PJ deberían haber encontrado lugares adecuados para emboscarse; el bosquecillo y los peñascos son los sitios más proclives. Cuando los jugadores estén listos, empieza el **Acto 1: Asaltantes nocturnos**.

## ACTO I: ASALTANTES NOCTURNOS

A medianoche, los goblins nocturnos, armados con lanzas, asaltan la granja desde el sur, acercándose sigilosamente a los vigilantes para pillarles por sorpresa. Dos goblins se dirigen hacia la torre, tres a Campo Largo y otros tres a Campo Apartado. Usan ongoz peztosoz, un tipo de hongo de esporas somníferas, para neutralizar a quienes están haciendo guardia.

## SNIF, SNIF...

Los goblins tienen facilidad para olerse el peligro. Intentan una **tirada de Observación** enfrentada al Sigilo de los PJ (consulta las características de los goblins en la página 77). Si los goblins tienen éxito, descubren a uno de los aventureros ocultos y le atacan con ongoz peztosoz (consulta los detalles en el cuadro de texto).

## DETECTAR A LOS GOBLINS

Los aventureros que no sucumban a los ongoz peztosoz pueden intentar una **tirada de Observación** enfrentada al Sigilo de los goblins para descubrir a los atacantes. Como la noche es oscura y nublada, los PJ añaden 2 dados de Infortunio ■■ a la tirada.

Los aventureros que tienen éxito en la tirada de Observación descubren a los goblins que hay en la zona antes de que estos lancen más ongoz peztosoz a sus posibles objetivos. Si alguien consigue al menos 2 méritos ■■, detecta a los goblins cuando estos aún están a largo alcance; de lo contrario, los descubre a alcance medio.

El granjero y sus peones no logran descubrir a los sigilosos goblins y sucumben automáticamente ante los efectos de los ongoz peztosoz.

## ¡ADELANTE MIZ VALIENTEZ!

Una vez las patrullas han quedado neutralizadas, los goblins empiezan a robar animales. Los tres goblins de Campo Largo se llevan dos vacas. Los de Campo Apartado se reúnen con los dos de la atalaya y ponen en movimiento varias ovejas. Pastorean el ganado hacia el sur; la lluvia borra sus huellas en unos pocos minutos.

Si los goblins son atacados, abandonan los animales y huyen en dirección sur. Si los ongoz peztosoz parecen no surtir efecto en alguno de los objetivos que han detectado los goblins, también huyen: son demasiado cobardes como para atacar a vigilantes despiertos. Tras la retirada de los goblins, los PJ deben perseguirlos inmediatamente, si es que pretenden atraparlos antes de que lleguen a su guarida.

Si los aventureros no siguen a los goblins, deben o bien seguir el rastro de los goblins hasta la granja de los Baumer (donde verán que se ha dado la voz de alarma) o esperar a otra noche.

Ackerland y sus peones tratan a los aventureros como héroes si evitan que los goblins les roben los animales.

## ACTO 2: SIGUIENDO A LOS GOBLINS

Los goblins nocturnos azusan a los animales hacia el sur. Los PJ van detrás con precaución, con la lluvia disimulando su presencia. Cuando los goblins están a una distancia segura de la granja, aminoran el paso. Farfullan entre ellos con su lenguaje gutural mientras siguen andando. Su guarida está solo a unos pocos kilómetros de distancia. Se adentran en los páramos; el terreno empieza a elevarse y se va convirtiendo en una zona rocosa salpicada de raquíuticos arbustos. Los goblins paran de cuando en cuando para discutir y pelearse. El más grande de ellos zanja cualquier riña repartiéndole collejas y dejando algún ojo morado.

## ¿KÉ EZ EZA PEZTE?

Si los PJ están siguiendo a los goblins, existe la posibilidad de que estos capturen el olor de los personajes. Podrán intentar una **tirada de Observación** enfrentada al Sigilo de los PJ. Si tienen éxito, al menos uno de ellos huele a los aventureros que les siguen. Ante esto, los goblins chillan alarmados y corren hacia el sur, abandonando los animales que robaron.

Si los goblins no huelen al grupo perseguidor, continúan; pero dos de ellos, desconfiados, vuelven sigilosos tras sus pasos para ver si les están siguiendo. Cuando los PJ llegan a su altura, se topan con ellos. Los dos goblins chillan e intentan correr para avisar a sus compañeros.

## ¡ATAQUE DE ONGOZ PEZTOZOS!

Los goblins lanzan ongoz peztosoz a los objetivos que estén a alcance medio. Si tienen éxito en una tirada de Ataque a distancia, los ongoz caen sin hacer ruido a los pies del objetivo, rompiéndose y liberando tanto sus esporas como un hedor de vegetación en descomposición.

Tanto el objetivo del ataque como los personajes que estén interactuando con este deben hacer tiradas **Desalentadoras (4d) de Aguante**, con bonificaciones si se cubren la boca o la nariz. Los personajes que están a corto alcance sólo necesitan hacer una **tirada Normal (2d) de Aguante**.

Si falla la tirada, el objetivo inhala algunas esporas. Se le cierran los ojos, sus músculos se quedan sin fuerzas y se siente cansado. Hasta el final del acto en curso, los personajes afectados adquieren el estado **Entumecido** y añaden 1 dado de Infortunio □ a todas sus acciones.

Los perros de la zona gimen temerosos e intentan escapar; el olor de los ongoz peztosoz resulta especialmente punzante para el fino olfato de los perros.

Los goblins nocturnos son inmunes a estas esporas.

## PERSIGUIENDO A LOS GOBLINS

Construye un medidor de Progresión de seis casillas, con un evento en la tercera y otro en la sexta. Coloca un marcador para los goblins en el primer espacio. Cada espacio representa varios minutos de la persecución. Al principio de cada asalto, avanza un espacio el marcador de los goblins.

Pon un marcador para los PJ en el primer espacio. Para avanzar este marcador, un miembro del grupo de aventureros debe realizar dos maniobras de movimiento; para alcanzar a los goblins es necesario tener éxito en una **tirada Difícil (3d) de Brío**. Cualquier PJ que falle esta tirada o que decida no hacer dos maniobras de movimiento deberá abandonar la persecución, reuniéndose con sus compañeros al final de este acto. Si todos los PJ que participan en la persecución fracasan, los goblins logran escapar. Si el marcador de los PJ se encuentra en el mismo espacio que la ficha de los goblins, les estarán pisando los talones.

Para representar el esfuerzo de la persecución, cuando el marcador de los PJ llegue a los eventos, cada PJ que continúe en la persecución sufre 1 de Fatiga; lo mismo le ocurre a cada goblin cuando su marcador llegue a un evento.

## ATRAPANDO A LA PRESA

Si el marcador de los PJ y el de los goblins llegan al último evento en el mismo asalto, todos los PJ que permanezcan en la persecución se topan con los goblins. De lo contrario, estos escapan.

Si les atrapan, tiene lugar una lucha entre los PJ y los goblins. Empiezan a corto alcance unos de otros. Los PJ rezagados están a alcance extremo, perdidos en alguna parte.

## GOBLINS SOBRE AVISO

Si están persiguiendo a los dos goblins que retrocedieron, cuando el marcador de los goblins llega al último evento estos alcanzan a sus compañeros y les dicen que corran. Ahora todo el grupo de goblins participa en la persecución.

Si algún goblin logra huir, sus huellas son lo bastante recientes como para seguirlos. Si los aventureros matan a todos los goblins, no hay huellas que seguir, pero si continúan rumbo Sur acaban llegando a la granja (los goblins no son muy listos y van por el camino más recto).

## LA GRANJA

Tras unas pocas horas, los PJ llegan a las afueras de la granja que ha sido ocupada. En un pequeño valle, protegida con una empalizada alta de robustas estacas, hay un edificio principal de madera; el tejado es de paja y está rodeado por otras construcciones. En la entrada hay una garita de piedra y una torre del mismo material se alza protectora sobre el asentamiento.

Como la granja está rodeada de colinas, los PJ tienen una buena vista desde su posición de lo que está ocurriendo ahí abajo. Hay muchos arbustos y peñascos tras lo que es posible esconderse. Desde donde están, la granja está a largo alcance. Desde ésta, el alcance extremo queda detrás de la cresta de las colinas que rodean el lugar y, por lo tanto, oculto a la vista desde el asentamiento.

Los PJ ven varios grupos pequeños de goblins encapuchados haraganeando por la granja. Algunos se refugian de la lluvia en el cobertizo, donde beben de grandes toneles de cerveza y pelean. Otros están guiando ovejas y reses para introducirlos en corrales; entre ellos están los goblins que, si no se percataron de la presencia de los aventureros, fueron seguidos por estos. Sin embargo, si los pieles verdes saben lo que pasa, los PJ ven cómo llegan corriendo a la granja, chillando y graznando aterrORIZADOS, pero se callan de inmediato en cuanto aparece Renkoroza.

## EL CHAMÁN HACE SU APARICIÓN

Renkoroza sale del edificio principal de la granja sobre sus andas de piedra, transportado por dos esforzados esbirros. Le rodean siete guardaespaldas armados con cimitarras y escudos. Cada noche, el chamán da una muestra de autoridad para asegurarse de que sus seguidores “no se lez okurra nada raro”. Sus esbirros salen corriendo desde el cobertizo o los corrales y se dirigen hasta la explanada frente a la casa, tiritando bajo la lluvia, y se humillan ante el chamán, que lanza a la chusma una mirada furibunda. Renkoroza escoge a un goblin que parece no estar inclinándose lo suficiente y lo liquida con un rayo verde, reduciéndolo a un montón de cenizas. Sus esbirros gimen aterrORIZADOS y se retuercen para postrarse todavía más.

### LOS QUE LOGRARON ESCAPAR

Si alguno de los goblins que asaltaron la granja de los Ackerland se percató de que los aventureros los seguían y llegó a salvo a la granja, atrae la atención de Renkoroza saltando arriba y abajo muy excitado y farfullando al chamán en su gutural lenguaje. El chamán gruñe unas órdenes a la multitud de goblins, que empiezan a formar peñas para dar caza a los intrusos (ve a ¡Intruzoz! en la página 56). Ahora todos los goblins están en alerta.

### UN MUTIS CHAPUCERO

Tras aterrORIZAR a sus esbirros, Renkoroza se cruza de brazos con aire autoritario y sus portadores le llevan de vuelta al edificio de la granja. Elevan demasiado la piedra y el chamán se golpea la cabeza con el marco de la puerta. Los gritos de rabia se oyen incluso después de que sus guardaespaldas cierran la puerta tras él. Cuando se ha ido, los goblins se desperdigán de nuevo: regresan al cobertizo para seguir con la juerga o van a preparar las armas, si es que se ha dado la voz de alarma.

### NOCHE DE DESCANSO

Con una **tirada Normal (2d) de Sabiduría popular** los aventureros recuerdan que estos goblins tienen hábitos nocturnos, que su visión nocturna es excelente y que su sentido de la vista es bastante malo si hay luz brillante (por desgracia, está lloviendo). La explanada de la granja rebosa de goblins cuando los PJ llegan. Sobre una de las colinas que se elevan junto a

la granja hay una pequeña cabaña de pastor en la que los PJ pueden calentarse (algo) y secarse (no mucho) antes del amanecer, momento en que los goblins, a excepción de unos pocos guardias, se retiran al cobertizo a dormir.

## EPISODIO 2: EN LA GRANJA

A la mañana siguiente, los PJ pueden explorar la granja ocupada. Deben idear la manera de librarse de los goblins que la han tomado.

## CUANDO CAE LA NOCHE

Los goblins se despiertan al anochecer. El troll también, y al hacerlo exige comida con unos rugidos terroríficos. Los goblins sacrifican varios animales de los corrales y se los dan de comer al troll; para ello suben por una escalerilla hasta el tejado de la despensa y desde allí dejan caer los cadáveres por un agujero que han abierto allí. Ellos devoran las sobras de carne y trasiegan la cerveza de los barriles que han sacado de la bodega de la granja. Poco después del anochecer, los goblins se dispersan en misiones de saqueo, dejando vacíos el cobertizo y la explanada; regresan unas pocas horas después de medianoche.

### CENTINELAS

Cuatro esbirros goblins nocturnos se quedan guardando la atalaya de la granja y otro grupo de cuatro protege la garita; todos ellos van armados con dagas y arcos cortos.

### OJOS SALTONES

Cualquiera que se acerque a largo alcance a los centinelas de la atalaya debe hacer una **tirada de Sigilo** enfrentada a la Observación de los goblins. Estos usan sus capuchas durante el día para cubrirse, infelices, de la deslumbrante luz del sol, por lo que los PJ sigilosos ganan 1 dado de Fortuna □. Si los goblins están en alerta, los PJ que intentan pasar desapercibidos deben añadir 1 dado de Infortunio ■. Si los vigilantes descubren a un aventurero, dan la voz de alarma (ver página 59).

### OREJAS INQUIETAS

Los PJ tal vez provoquen ruidos fuertes que pueden llamar la atención. Cualquier goblin a alcance medio o menor del ruido lo oye si supera una **tirada Difícil (3d) de Observación**. Los ruidos especialmente fuertes (como el disparo de un arcabuz) atraerán a goblins que estén a un alcance mayor, y lo harán con una dificultad menor. Si los goblins están en alerta, la dificultad se reduce en 1 categoría. Estando a corto alcance de la empalizada, los centinelas de la garita y hasta dos grupos de esbirros goblins del cobertizo salen a inspeccionar. La patrulla investigará los ruidos procedentes del exterior.

## PATRULLAS DE GOBLINS

Las afueras de la granja están vigiladas por varias patrullas formadas por seis goblins nocturnos. Uno de ellos se encarga de un garrapato, al que maneja con una cadena; los otros son esbirros armados con lanzas. Si los aventureros se encuentran con una patrulla, pueden luchar o tratar de esconderse.

### ENCUENTRO CON LA PATRULLA

Por cada 15 minutos que los PJ pasen merodeando o investigando en las afueras de la granja, tira 1 dado de Infortunio ■. Si obtienes un detrimento ☠, aparece una patrulla por la zona. Puedes encontrar las características de los goblins nocturnos y el garrapato en las páginas 76-77.

## JUGANDO AL ESCONDITE

Podría decirse que las patrullas de goblins no son muy sigilosas (el garrapato es escandaloso), por lo que, si lo desean, los PJ tendrán tiempo de sobra para esconderse cuando una de ellas se les acerque. Los goblins hacen una **tirada de Observación** enfrentada a la Agilidad y el Sigilo más bajos del grupo de PJ. Si los goblins llevan un garrapato, añade 1 dado de Pericia ■ a su reserva. Si los goblins tienen éxito, la patrulla descubre al grupo y se desencadena el combate.

Hay varias patrullas rondando por la zona; sin embargo, en la mayoría de los casos, antes de que se dé la voz de alarma los PJ sólo deberían tener un encuentro con una de ellas.

## COMBATE

El garrapato de la patrulla salta contra los PJ, arrastrando tras él al goblin que lo guía, que se encuentra demasiado ocupado aferrándose a la cadena como para pelear. Los demás goblins de la patrulla se preparan para enfrentarse a los intrusos. El ruido del combate puede alertar a otros goblins. Si aún no se ha dado la alarma, uno de los goblins intenta alertar a los que están en la granja. El resto trata de capturar a los aventureros. Si lo logran, ve a **Capturados** en la página 56.

Los goblins tratarán de huir cuando muera la mitad de los goblins de la patrulla. Los supervivientes se desperdigan y corren hacia la granja en busca de ayuda.

## EXPLORANDO LA GRANJA

Lo mejor es explorar la granja durante el día: por la noche está repleta de goblins nocturnos. Como prefieren vivir en la oscuridad, toda la granja carece de iluminación. Cualquier fuente de luz usada en el exterior llama la atención de los centinelas goblins, que dan la alarma. Así, los PJ deben desplazarse a oscuras, lo cual añade 2 dados de Infortunio ■■ a todas las acciones en las que influya la visión.

### LA ATALAYA

La atalaya está construida con toscos bloques de piedra. Una escalerilla sube hasta una puerta que se encuentra a media altura de la torre. En el primer nivel, donde destacan varias aspilleras, hay unos pocos colchones, una mesa y un par de sillas. Sobre la mesa hay una vela, unos dados y dos platos mugrientos. Las escaleras continúan hasta las almenas, donde vigilan dos esbirros goblins con arcos cortos. Una trampilla lleva a una despensa vacía.

La torre está guardada por un grupo de esbirros goblins nocturnos armados con arcos cortos y dagas. Durante el día, la mitad de ellos duerme bajo la mesa.

### LA GARITA Y LA EMPALIZADA

La garita es un edificio achaparrado construido en piedra y con un portón de roble que se cierra por dentro con un cerrojo. Lo custodia un grupo de esbirros goblins armados con arcos cortos y dagas. Durante el día la mitad de ellos están dormidos.

La empalizada mide 3 metros de alto. Para escalarla es necesario pasar una **tirada Normal (2d) de Brfo**. Añade 2 dados de Infortunio ■■ a la reserva, ya que las estacas resbalan bastante debido a la lluvia. Si en la tirada se obtiene una estrella del Caos ✨, las estacas entrechocan y hacen ruido, lo cual puede llamar inoportunamente la atención.

### EL POZO

El pozo de piedra está protegido por una cubierta con tejas y tiene una polea para subir y bajar un gran cubo que está atado al final de una cuerda. En este momento el cubo está en el fondo del pozo.

Si alguien se asoma al pozo durante la noche, puede ver a una niña que duerme acurrucada dentro del cubo. Al subir este, la niña se despierta. Se llama Pulga (para más detalles, consulta la página 54).

## LA EXPLANADA

La explanada está pavimentada con adoquines embarrados; la lluvia le da un aspecto brillante y hay huesos de animales aquí y allá. En el centro puede verse un pozo y al lado de los establos hay un carro. Desde medianoche y hasta justo antes del anochecer, en la explanada y sus alrededores hay más de cuatro docenas de esbirros goblins. Si se desea pasar sigilosamente es necesario hacer una **tirada Desalentadora (4d) de Sigilo**. Durante el día, Pulga, la niña, espía a los aventureros que pasan por el jardín. Si un PJ tiene éxito en una tirada **Normal (2d) de Observación**, se percata de que alguien se oculta precipitadamente tras la ventana de la herrería.

## EL JARDÍN Y EL HUERTO

En la parte trasera de la granja hay un pequeño jardín con una perrera salpicada de sangre; una cabaña en cuyo interior hay una bañera, un cubo con ropa y cuerdas de tender; y una letrina dentro de una caseta. Hay una valla baja que separa el jardín de un huerto de pulcros surcos donde crecen verduras y otras plantas.

## LOS CORRALES

Los corrales permanecen vacíos desde la hora de comer del troll hasta una hora después de medianoche, cuando los ladrones regresan y meten allí los animales que traen. Las boñigas frescas que hay esparcidas por el suelo apestan. Cuando los corrales están llenos, dentro hay unas tres docenas de ovejas y una docena de vacas.

## LOS ESTABLOS

Este edificio largo de madera contiene tres establos vacíos que huelen a caballo; también hay un almacén donde hay sacos de pienso, muchas cuerdas y útiles para la granja, así como sillas de montar, bridas y otros arreos. En un rincón hay cuatro barriles grandes marcados con una calavera y dos huesos cruzados. La tapa de uno de ellos está suelta y en su interior se encuentra el cadáver de un goblin; tiene espuma blanca reseca alrededor de los labios. El barril está lleno hasta la mitad de polvo blanco. Los otros barriles están llenos de este polvo; se trata de un potente matarratas que es igualmente efectivo contra los goblins.

## LA HERRERÍA

La herrería es un pequeño edificio de piedra de una sola planta con chimenea y tejado de pizarra. La fragua está fría. Entre las cenizas puede verse el cuerpo de un goblin terriblemente quemado. Al lado de la fragua hay un fuelle y una pila de madera. Las herramientas del herrero están colgadas en las paredes. Sobre el yunque hay una herradura a medio forjar y en el suelo se encuentra un pesado martillo manchado de sangre.

Una puerta lleva a una pequeña habitación amueblada con una cama estrecha y una mesilla sobre la que reposa un farol. En el suelo reposa un gran cofre volcado, y hay camisas y calzones desparramados. Pulga se esconde aquí durante el día. En el caso de que aún no hayan encontrado a

## UNA PULGA EN EL DOBLADILLO

Gildetta (o Pulga, como prefiere que le llamen) es la hija menor de Balder Baumer, el que fuera dueño de esta granja. Tiene seis años y está muy delgada; sus trenzas rubias están despeinadas y su vestido verde, cubierto de barro. Dos ojos de un azul brillante destacan en su rostro sucio.

Está abrumada por los terribles acontecimientos que ha vivido, pero si los aventureros se ganan su confianza pueden atisbar su naturaleza antaño revoltosa y el reflejo de una sonrisa que de vez en cuando cruza su semblante hurano... así como descubrir parte de lo que ha ocurrido en la granja.

## EL ENCUENTRO CON PULGA

Pulga cree que los aventureros están de parte de los goblins. Hasta que se ganen su confianza, morderá y arañará a cualquiera que se le acerque. Si la agarran gritará muy alto, lo cual puede alertar a los goblins.

Si los aventureros procuran granjearse su amistad, usa un medidor de Progresión de siete casillas con un evento en cada extremo. Coloca un marcador de confianza en el espacio central. El lado derecho del medidor representa la desconfianza y antipatía de Pulga hacia los PJ. El lado izquierdo del medidor representa el aumento de su confianza o aceptación.

A medida que los aventureros interactúan con Pulga, pueden intentar calmarla o consolarla con tiradas de habilidad de dificultad **Normal (2d)**. Recompensa las buenas interpretaciones con uno o dos dados de Fortuna. Los PJ femeninos añaden 1 dado de Fortuna a sus tiradas, ya que Pulga confía más en las mujeres que en los hombres.

Mueve el marcador un espacio a la izquierda por cada tirada exitosa o interacción positiva con Pulga; también si le ofrecen comida o si le dan uno de sus juguetes. Mueve el marcador un espacio a la derecha si un PJ falla una tirada o intenta intimidar a la niña.

Si el marcador llega al evento de la izquierda, los aventureros se ganan la amistad de Pulga. Los seguirá allá donde vayan y se referirá a ellos como sus tíos (o tías), sintiéndose particularmente unida al aventurero que tenga la puntuación más alta en Empatía. Si los aventureros entran en combate con los goblins, Pulga chilla presa del miedo y se esconde, regresando cuando el peligro ha pasado. Si sus nuevos amigos son capturados en algún momento, ella los rescatará (consulta las páginas 56-57).

Si la ficha llega al evento de la derecha, Pulga está convencida de que los aventureros son enemigos y grita aterrorizada hasta que los PJ la dejan sola.

## LA HISTORIA DE PULGA

Si le preguntan a Pulga qué ha pasado, se cubre el rostro y solloza. Con una **tirada Normal (2d) de Presencia** logran calmarla y que les cuente su historia.

Pulga vivía feliz en la granja hasta la noche en que los verdosos capturaron a su familia y mataron todos los animales. Traían un gigante que gruñía; su cara era feísima, tenía una gran panza y garras dientes afilados. Pulga se escondió en el pozo.

Los verdosos duermen durante el día; todos excepto los de la puerta, los de la torre y los que estaban con el rabioso pez perro rojo. Durante el día, Pulga sale sigilosamente del pozo y come la carne que los verdosos dejan en el jardín y se esconde en la casa del viejo Ham, que se portaba muy bien con ella antes de que los verdosos se lo llevaran. Por la noche, los verdosos chillan y pelean. Se emborrachan con la cerveza que su padre guardaba en la bodega que hay bajo la casa.

Pulga espera que los aventureros acaben con todos los verdosos, con su pez perro y con el gigante, y que rescaten a su familia y sus juguetes.

## CARACTERÍSTICAS DE PULGA

Considera a Pulga como un PNJ aldeano (página 39 de la **Gufa de Criaturas**) con una Fuerza y una Resistencia de 2.

la niña, si un PJ mira debajo de la cama verá cómo esta les mira con ojos asustados; puede que en vez de eso pueda oír su respiración bajo la cama si pasa una **tirada Difícil (3d) de Observación**.

### EL COBERTIZO

El gran cobertizo de madera tiene dos pisos de altura. Cuando los goblins se reúnen aquí durante la noche, es imposible entrar sin ser detectado. Pasan la mayor parte del tiempo comiendo, bebiendo y peleándose.

Las balas de heno se amontonan hasta el techo. Hay un par de horcas apoyadas contra la pared, junto con un unas cuantas lanzas toscas y una docena de garrotes y redes. Cuando los goblins salen de saqueo, se llevan las lanzas. Por el suelo hay esparcidos barriles de cerveza rotos y huesos pelados, y las ratas corretean entre la basura. Los excrementos de los goblins están apilados en un rincón sobre el que zumban las moscas. Aquí dentro apesta. Una escalerilla lleva al attillo; allí, las estrechas ventanas están cegadas: está realmente oscuro arriba. Hay una docena de jergones

alineados a lo largo de las paredes. Esto fue una vez el cuarto de los jornaleros. Durante el día, aproximadamente doce goblins duermen aquí, roncando escandalosamente. Si alguien se arriesga a moverse entre los goblins dormidos, debe pasar una **tirada Difícil (3d) de Sigilo** para evitar que se despierten y den la voz de alarma.

### EL EDIFICIO PRINCIPAL

Es un edificio de madera de una sola planta. Dos chimeneas de piedra sobresalen de los extremos de su tejado de paja. El edificio tiene una extensión, también de una sola planta, que forma una L en el extremo occidental; tiene una ventana que está protegida por unos toscos barrotes de madera. Una escalerilla se apoya contra la extensión; en el tejado de ésta hay un agujero del que sale un olor nauseabundo a carne podrida. Durante el día, del agujero surgen unos rugientes ronquidos; pero por la noche, se oyen gruñidos y una masticación muy ruidosa. Hay dos metros y medio de caída hasta el suelo de la despensa que hay bajo el tejado.

Anexa a la pared oriental del edificio principal hay una leñera, con un hacha a dos manos apoyada contra esta. En ese mismo lado hay una puerta baja de acceso a la parte inferior del edificio; da paso a una rampa para barriles que desciende hasta la bodega. Al lado de la puerta de la bodega hay un montón de excrementos de goblin sobre el que zumban las moscas.

La puerta del edificio principal está cerrada sin llave. Los postigos de todas las ventanas están cerrados y el interior está muy oscuro. Los PJ que usan una fuente de luz en el interior alertan a los goblins de su llegada. Si deciden deambular a oscuras, los PJ deben añadir 2 dados de Infortunio ■■ a todas las acciones relacionadas con la visión.

### EL SALÓN

Esta gran estancia está amueblada con una mesa y sillas, un aparador de roble y una chimenea. En la mesa hay un candelabro y en el suelo hay restos rotos de una vajilla de porcelana. Sobre la chimenea se encuentra colgada una espada en cuyo pomo hay grabada una palabra: *Acitus*. Quien pase una **tirada Difícil (3d) de Educación** sabrá que en tileano significa “la de afilada hoja”. Consulta la carta de Objeto *Acitus* para más detalles. Si los PJ preguntan a Pulga a quién pertenecía la espada, dice que “*es la vieja espada del abuelo*”, aunque por su aspecto podría decirse que la espada es mucho más vieja.

### LAS ESCALERAS

Los aventureros que suban por las escaleras deben hacer una **tirada Fácil (1d) de Coordinación** para no pisar sobre un peldaño que cruje, lo cual alertaría a los guardaespaldas de su llegada.

### LA COCINA

Los cacharros de guisar están colgados en una pared, y pegada a esta hay una mesa vieja. Sobre el hogar de la gran chimenea hay colgados un caldero y una tetera. Por el suelo hay desperdigados trozos de platos, cubiertos y jarras. En un rincón hay una trampilla que lleva a la bodega. Al oeste, una puerta abre paso al jardín. Un armario vacío bloquea la puerta de la despensa, que está en la pared norte. Si alguien escucha al otro lado de esta puerta el día, oye gruñidos y ronquidos profundos; si lo hace de noche, oye gruñidos guturales y ruidos de masticación.

Es posible mover el armario con una **tirada Fácil (1d) de Brío**. Si se obtiene una estrella del Caos ✨ mientras lo arrastran, el armario hará un ruido tremendo que alerta a los goblins de la presencia de los PJ.

### LA DESPENSA

El interior de este almacén de cadáveres de animales y huesos humanos está infestado de moscas. Cuando un PJ entre en este lugar, deberá superar una **tirada Normal (2d) de Aguante** o sufrirá 1 de Fatiga, 1 de Ansiedad y además deberá pasar su siguiente turno vomitando a causa de las náuseas provocadas por el hedor y el horrible espectáculo. Este es el refugio del troll.

### LA BODEGA

Los muros de la húmeda bodega rezuman condensación y están mohosos. Las telarañas cuelgan desde el techo, que es bajo. Las empinadas escaleras descienden desde la cocina. Hay barriles rotos en el suelo, pero una docena de ellos parecen intactos. Durante el día, delgados hilos de luz se filtran desde una portezuela que hay encima de la rampa para barriles. Hay dos goblins vigilando los toneles; están tan borrachos que, si los aventureros preparan alguna treta, los confundirán con camaradas pieles verdes. Ambos goblins se hallan bajo los efectos de los estados Embriagado y Entumecido. De haber combate, el ruido atrae a los guardaespaldas que hay escaleras arriba.

## EL RELLANO

En el rellano que se encuentra al final de las escaleras hay una pequeña ventana que da a la explanada. También hay dos puertas: una es la del dormitorio de los niños y otra da a la habitación del trono de Renkoro. Tres de sus guardaespaldas, armados con cimitarras y escudos, hacen guardia aquí. Si hay algún desorden en la planta inferior, bajan a investigar. Si descubren a los intrusos, dos de ellos atacan y el tercero corre escaleras arriba para avisar a Renkoro. Si este es alertado, o si los PC echan abajo la puerta de la habitación de Renkoro, empieza el encuentro **La cólera de Renkoro** (página 58).

## EL DORMITORIO DE LOS NIÑOS

Sentado en un rincón y rodeado de muñecas de trapo hay un gran oso de peluche; se trata de los juguetes de Pulga. Cerca de la ventana cerrada de la pared sur cuelga una jaula vacía; en el suelo debajo de ésta hay unas pocas plumas amarillas salpicadas de sangre. El tufo de los goblins está en el ambiente. Los dos porteadores de la piedra brilloza están en esta estancia, durmiendo detrás de la cama. Si el grupo de PJ hace mucho ruido cerca del dormitorio o entra en él, haz una **tirada Desalentadora (4d) de Observación** por los goblins, modificándola con uno o dos dados de Fortuna dependiendo de cuánto ruido hacen los PJ. Si la tirada tiene éxito, los goblins se despiertan y atacan. De lo contrario, si los aventureros los encuentran durmiendo, pueden usar sus armas para matarlos de manera silenciosa, sin que sea necesaria tirada alguna.

## ¡EL TROLL HAMBRIENTO Y LOS GOBLINS!

Si los aventureros se encuentran con Bulto el troll en la despensa, el monstruo se mostrará confundido por su presencia. Debe hacer una tirada de Inteligencia para darse cuenta de lo que está ocurriendo. Durante el primer asalto es una **tirada Desalentadora (4d) de Inteligencia**. Esta tirada es más sencilla en cada asalto, hasta llegar a ser una **tirada Trivial (0d) de Inteligencia**. Si el troll recibe daño, el PJ puede añadir dados de Fortuna a estas tiradas de Inteligencia en función de lo que hayan sido los daños recibidos.

Si falla la tirada, Bulto mira estúpidamente a los PJ, resoplando y riendo. Cuando supera la tirada, esboza una sonrisa bobalicona, se relame y empieza a sacudirse de la cabeza a los pies, babeando y rugiendo al tiempo que intenta lanzarse al aventurero más cercano. El troll lucha hasta la muerte.

El espacio en la despensa es estrecho, por lo que aquellos PJ que usan armas a dos manos o especialmente grandes deben añadir 2 dados de Infortunio ■■ a sus tiradas de ataque. Además, sólo tres combatientes pueden interactuar a la vez dentro de la despensa con el troll. Si un cuarto combatiente se suma a la interacción, uno de los tres primeros deberá volver a la cocina, donde queda a corto alcance. Si eso no es una opción, el cuarto combatiente no podrá apretujarse en la reducida estancia.

Los rugidos del troll dan la alarma y los goblins se precipitan hacia el jardín para ver qué pasa (consulta el **Evento: ¡Intruzo!**). Los tres guardaespaldas del rellano bajan hasta la cocina y escuchan con nerviosismo el jaleo de la despensa. Los goblins no se atreverán a acercarse al troll, pero se enfrentarán a los PJ que queden en la cocina.

## SOBREVIVIR AL TROLL

A no ser que la puerta de la despensa esté desbloqueada o que la ventana de los barrotos de madera esté abierta, la única salida es a través del agujero en el techo. Los PJ deben superar una **tirada Difícil (3d) de Brío** para alzarse hasta allí y ponerse a salvo. Por suerte, hay otras maneras de sobrevivir al troll.

## ¡INUTILIZAR SUS MANDÍBULAS!

Un PJ puede intentar poner algo, como un cráneo o un casco, entre las mandíbulas del troll. Debe superar una **tirada Difícil (3d) de Coordinación** para meterle el objeto en la boca. Si el troll tiene algo allí, se dedica a masticarlo con los brazos caídos a sus costados: no atacará mientras está ocupado de esta guía.

Si el troll supera una **tirada Difícil (3d) de Fuerza**, logra aplastar y tragar el objeto. Está listo para continuar atacando. Necesita una acción para masticar algo que tenga entre sus fauces.

## ¡ECHAR LA PUERTA ABAJO!

La puerta puede echarse abajo de un empujón si se supera una **tirada Desalentadora (4d) de Brío**. Otra opción es golpearla hasta hacerla pedazos. La puerta tiene una Protección de 3 y resulta destruida cuando recibe 12 Heridas.

Otra posibilidad más consiste en que un PJ se coloque frente a la puerta e incite a troll a cargar contra él, apartándose de su camino en el último momento. Si realiza con éxito la acción de **Esquivar** al intentarlo y el ataque del troll falla, éste atraviesa la puerta y se abre paso haciendo saltar en pedazos el mueble que la bloqueaba.

Una vez que la puerta se derriba y todos los PJ salen de la despensa, el troll escapa de su reducido presidio y empieza a arrasarlo todo.

## EVENTO: ¡INTRUZOZ!

Los goblins reaccionan de manera distinta dependiendo de cuándo se les moleste. Durante el día están leganosos y son reacios a salir a la luz del sol. Los aventureros oirán gritos confusos que salen del cobertizo. Por la noche, los goblins están activos: los que están en el cobertizo toman sus armas y los que están en la explanada corren hacia el cobertizo para armarse.

### GOBLINS EN ESTADO DE ALARMA

Si salta algún tipo de alarma, hay una oportunidad de que los goblins se organicen lo suficiente para actuar. El DJ hace una tirada de Disciplina por los goblins. Si la pasan, todos preparan sus armas y están listos para la acción.

Tras el primer asalto, se trata de una **tirada Desalentadora (4d) de Disciplina**. El nivel de desafío disminuye cada asalto, hasta llegar a ser una **tirada Trivial (0d) de Disciplina**. Si Renkoroza se encuentra entre los

## ¡UN TROLL ANDA SUELTO!

Tan pronto como el troll logra escapar de la despensa, empieza a pasárselo en grande matando goblins. Cualquier piel verde que esté en la cocina chillará horrorizado y huirá hacia el salón, y de ahí a la explanada. El troll se abre paso hacia la puerta principal del edificio aplastándolo todo a su paso y sale rugiendo al exterior.

Una vez allí, el troll intenta atrapar y comerse a cuanto goblin encuentra, provocando un pánico tremendo entre todos ellos. Carga contra el PJ o PNJ que vea más cerca. La mayoría de goblins intenta huir hacia las colinas, aunque una docena de ellos sube por la escalerilla de la atalaya echando el cierre tras ellos.

Si el troll no encuentra ningún objetivo al que perseguir, olfatea en el aire el olor de los animales de los corrales y trota salivando hacia allí. Los desmiembra alegremente y pasa las próximas horas atiborrándose de carne. Cuando se queda sin comida, empieza a registrar la granja en busca de más.

suyos, jaleándolos, o si los goblins están especialmente motivados por otra razón, el DJ puede añadir dados de Fortuna a la tirada de Disciplina.

Cuando superen esta tirada de Disciplina, los centinelas de la torre dispararán a todo intruso que vean y los que estén en la garita maniobrarán para hacer lo mismo. La patrulla del garrapato empieza a moverse recorriendo la empalizada. Los demás goblins salen en tromba del cobertizo armados con lanzas, garrotes o redes.

A no ser que algo especial le saque de su ensimismamiento, Renkoroza está demasiado ocupado en su íntima comunión con Gorko y Morko como para percatarse del tumulto. Sus guardaespaldas permanecen diligentes en sus puestos y los porteadores de la piedra continúan sesteando.

## ¡A POR ELLOZ, MUCHACHOZ!

Los goblins nocturnos se dividen en varias peñas. Cada una de ellas está formada por dos grupos de esbirros goblins. Si uno o más de los PJ son detectados por una peña cercana (por ejemplo, fallando una **tirada enfrentada de Sigilo contra Observación**), la peña se mueve inmediatamente a corto alcance y ataca.

Una vez que el grupo de PJ es atacado por una peña, en el asalto siguiente llega otra peña más, empezando a alcance medio. Renkoroza ha ordenado a los goblins que, mejor que matarlos, capturen a los intrusos; así podrá disfrutar torturándolos y se los darán de comer al troll.

Si los aventureros logran esconderse y pasa media hora sin que los encuentren, las peñas se aburren y abandonan la búsqueda. Se suspende el estado de alarma, aunque ahora los goblins estarán en alerta durante la siguiente hora aproximadamente.

## EVENTO: CAPTURADOS

Los goblins dejan inconscientes a los PJ que son capturados y llevan todas sus posesiones (excepto las armaduras) a la improvisada sala del trono de Renkoroza. Sin embargo, los pieles verdes no son muy cuidadosos al registrar a los PJ, así que si estos llevan algún objeto bien disimulado, como un cuchillo dentro de la bota, los goblins no lo encuentran.

La primera vez que los PJ son capturados, los arrastran hasta la bodega de la granja. Durante todo este encuentro, dos goblins borrachos están dormidos detrás de los barriles de cerveza. Los aventureros se despiertan en medio de la más completa negrura. Sienten unos dolorosos latidos en sus cabezas. Están tendidos sobre un frío suelo de piedra, atados de pies y manos y el aire huele a cerrado y a humedad. Si se han hecho amigos de Pulga, ella no está allí (logró escapar y esconderse, afortunadamente).

Uno de los PJ se percató de que un par de crueles ojos brillan en la oscuridad. A medida que se acercan, la hediondez de los goblins inunda su nariz. Oye una tenue risa similar a un cacareo y siente una hoja que se posa sobre su yugular. Si el PJ tiene Visión nocturna, ve cómo un goblin encapuchado le sonríe mientras sostiene un cuchillo a la altura de su cuello. El metal se hunde en su carne. El goblin cacarea de nuevo, y entonces hay un destello de luz que ilumina el hueco de la escalera que desciende hasta la bodega.

El goblin chilla y suelta el cuchillo, que resuena estrepitoso al caer; se protege los ojos de la claridad. Siete grandes goblins, los guardaespaldas personales de Renkoroza, bajan escandalosamente las escaleras. Cuatro de ellos portan unas trémulas antorchas. Renkoroza es transportado con torpeza escaleras abajo sobre sus andas de piedra, con los dos porteadores haciéndose a duras penas con el peso. El chamán mira furioso a los cautivos.

## EL INTERROGATORIO

Renkoroza ordena a sus guardaespaldas que se acerquen al PJ de aspecto más débil. Los portadores bajan un poco la piedra para que Renkoroza quede a la misma altura que el prisionero. El chamán se saca de la nariz un hueso afilado decorado con símbolos esotéricos y se lo clava al PJ al tiempo que grita alegremente “¡Pincho!”. El pinchazo provoca un daño intenso. El hueso está labrado con símbolos de dolor e inflige 1 de Fatiga cada vez que se clava.

Renkoroza se dirige a los cautivos chapurreando un reikspiel bastante tosco; su voz es chillona y aguda:

—A ver, mierdozoz, ¿ké azéiz akí, ké andáiz uzmeando? Ya podéiz dezembuchar. ¡Rapidíto, kotillaz, o Renkoroza oz enzartará y oz chupará loz tuétanoz!

Los aventureros enfurecen al chamán le digan lo que le digan. Pincha a su víctima de nuevo mientras grita “¡Pincho! ¡Pincho!” a cada agujonazo. Si la víctima cae inconsciente, Renkoroza bosteza descaradamente y devuelve el hueso a su nariz.

—Zoiz aburríoz, mierdozoz. Renkoroza oz entregará a loz Enfermíoz y echaremoz al troll loz trozoz ke keden de vozotroz. Vamo, chikoz, dejémoz ke zufran un poko.

Tras decir esto, Renkoroza y sus guardaespaldas se van. El vigilante que se queda refunfuña en un rincón de la bodega y de cuando en cuando echa un trago de cerveza de los barriles.

## A LA SEGUNDA VA LA VENCIDA

Si los PJ han sido capturados más de una vez, los echan a la despensa para alimentar al troll, si es que éste aún vive. Recuperan la consciencia al golpearse contra el suelo. En caso de que el troll esté muerto, les echan a la despensa igualmente; han vuelto a atrancar la puerta con el armario, si es que fue retirado en algún momento.

## ESCAPAR

Los aventureros cuentan con varias bazas para escapar.

### PULGA

Si se hicieron amigos de Pulga, una vez que Renkoroza se aleje, la niña sale sigilosamente de su escondite y reptar por la rampa de los barriles de la pared norte. Se arrastra hasta su PJ preferido y le susurra al oído “Chist... Soy Pulga. Vengo a rescatarte”.

Usa un cuchillo de la herrería para cortar las ataduras de los aventureros.

### GENIOS DEL ESCAPISMO O FORZUDOS

Un PJ puede desembarazarse de sus ataduras superando una **tirada Desalentadora (4d) de Coordinación**. Los aventureros con mucho músculo pueden intentar romperlas **superando una tirada Desalentadora (4d) de Fuerza**. El DJ puede otorgar dados de Fortuna adicionales si los PJ tienen ideas inteligentes que les ayuden a escapar de la situación.

### EL CUCHILLO DEL GOBLIN

Si algún PJ se acuerda del cuchillo que soltó el goblin, puede acercarse con disimulo hacia el lugar donde lo oyó caer, encontrarlo y recogerlo. Si ningún PJ se acuerda de ello y si han fallado el resto de posibilidades, el DJ puede permitir que uno de los PJ gaste 1 punto de Fortuna para recordarlo todo al ver el cuchillo allí cerca.



## REDES Y GARROTES

Las redes y los garrotes son las armas predilectas de los goblins nocturnos. Usándolas de forma coordinada, un grupo de goblins puede neutralizar rápidamente a sus enemigos, dejándolos inconscientes con una combinación muy efectiva.

**Redes:** En el primer asalto de combate, un goblin con red efectúa un ataque a distancia al que deben aplicarse los siguientes efectos. Tras lanzar su red, el goblin saca una daga larga.

- ♣ El objetivo adquiere el estado Desequilibrado durante 3 asaltos.
- ♣ El objetivo adquiere el estado Desprotegido durante 3 asaltos.
- ♣ El objetivo es derribado.

**Garrotes:** Otros goblins usan abultados garrotes de madera a dos manos (armas grandes) que tienen los siguientes efectos.

- ♣ El objetivo sufre 1 de Fatiga.
- ♣♣ El objetivo sufre 1 de Fatiga.
- ♣♣ El objetivo es derribado.

## EL VIGILANTE

El vigilante está borracho. Los PJ imaginativos pueden aprovecharse de ello...

## LIBRARSE DE LOS PIELS VERDES

Sin duda, los aventureros elaborarán toda clase de planes audaces para desalojar a los goblins ocupantes. Algunos ejemplos:

### LA VÍA DIFÍCIL

Los aventureros con poco tacto querrán masacrar a los goblins usando filos, proyectiles y magia. A no ser que los aventureros ataquen cuando la mayoría de goblins hayan salido de incursión, se verán ampliamente superados en número. Si los PJ se decantan por esta vía, el DJ puede usar un medidor de Progresión de 12 casillas para medir la moral general de los goblins durante todo el capítulo, con un marcador de moral en primer espacio. Cada vez que los PJ acaben con una peña de esbirros goblins o con uno de los guardaespaldas de Renkoroza, el marcador de moral avanza 1 casilla. Si Renkoroza o Bulto mueren, avanza 2 casillas. Si el marcador de moral llega al final del medidor, habrán muerto tantos goblins que los supervivientes empiezan a temer por sus vidas. En cualquier momento en que los goblins no superen en número a sus oponentes durante una interacción, todos los goblins que participen en ella huyen inmediatamente. Se desperdigan, dejan atrás la empalizada y no regresan. Sin embargo, Renkoroza y sus guardaespaldas no huirán nunca y habrá que tratar con ellos de manera independiente.

### VENENO

Los aventureros pueden equilibrar la balanza emponzoñando la cerveza de los goblins (quizá con el matarratas que hay en uno de los establos). Tras 10 minutos trasegando cerveza envenenada, los goblins nocturnos empiezan a echar espuma blanca por la boca antes de caer muertos. Por desgracia, Renkoroza y sus guardaespaldas no beben cerveza y el troll es inmune al veneno.

## LA CÓLERA DE RENKOROZA

Es muy probable que en algún momento los aventureros irrumpen en la "sala del trono" para desafiar a Renkoroza. Si vencen a sus guardaespaldas, el chamán saldrá disparado hacia la chimenea; los aventureros tendrán que ingeniárselas de alguna manera para bajarle del tejado (o subir a por él).

### ACTO 1: EL ASALTO

La pesada puerta de roble que da paso a la sala del trono está cerrada por dentro. Los PJ pueden oír al otro lado una furiosa y aguda voz de goblin que ladra órdenes y el sonido de algo pesado arrastrándose por la habitación. Mientras los aventureros se afanan por echar abajo la puerta, los seguidores de Renkoroza están al otro lado apilando muebles rotos contra esta.

La puerta de roble es resistente; tiene una Protección de 3 y puede soportar 15 Heridas. Si los PJ no consiguen franquear la puerta en dos asaltos, los goblins logran afianzar la barricada, incrementando su Protección a 5. Una vez que la puerta cede, los aventureros pueden emplear el Interludio de este acto para aprestarse a la acción.

#### ¿QUÉ ESTÁN HACIENDO LOS GOBLINS?

Renkoroza entra en frenesí en cada asalto, haciendo acopio de la energía ¡Waagh! de Gorko y Morko para alimentar su magia chamánica. Los PJ oyen una jerigonza chirriante que proviene de la habitación. Los guardaespaldas que están en el rellano o en cualquier otro lugar de la casa intentarán trabar combate con los PJ, quizá tratando de retenerles en la escalera, entre la puerta de la sala del trono y el piso de abajo.

### ACTO 2: LA SALA DEL TRONO

Cuando la puerta cae, cuatro goblins encapuchados acuden a bloquear la entrada armados con cimitarras y escudos. Tras ellos, haciendo equilibrios sobre un orinal puesto boca abajo en lo alto de una pila de muebles rotos en el centro de la habitación, un chamán vestido con túnicas negras y con un trozo de mármol blanco atado a la cabeza mira furioso a los PJ con unos

ojos amarillos preñados de odio irracional. Aúlla cánticos y el trozo de piedra que lleva atado a la cabeza chisporrotea y crepita con una extraña energía azul. Si los goblins lograron reforzar la puerta, por toda la habitación hay esparcidas partes de muebles rotos. En el centro de la misma está el trono improvisado de Renkoroza. En la pared norte hay una gran chimenea. Las dos ventanas de esa misma pared están cegadas. El trozo más grande de la piedra brillante reposa contra la pared, junto con las demás pertenencias que los goblins han quitado a los aventureros.

### DETERMINAR LA INICIATIVA

Si los aventureros franquean la puerta mientras los guardaespaldas goblins están preparando la barricada, dejarán caer los trastos que tienen en la mano y echarán mano de sus cimitarras y escudos. Al no estar listos, cada guardaespaldas añade 1 dado de desafío ♦ a su tirada de iniciativa. Si la puerta ya está reforzada, los PJ se verán obstaculizados por los cachivaches que hay ante la puerta rota. Cada PJ debe añadir 1 dado de desafío ♦ a su tirada de iniciativa.

Sea como sea, los guardaespaldas se apresuran en atacar a los PJ. Renkoroza los eligió por su tenacidad: luchan hasta la muerte.

### LA GRAN RETIRADA DE RENKOROZA

Renkoroza intenta volar a los PJ con magia ¡Waagh! No le importa si uno de sus hechizos alcanza o afecta a sus guardaespaldas. El chamán se cubre tras su trono; los PJ que efectúan *Ataques a distancia* contra él añaden 1 dado de desafío ♦ a sus acciones. En cuanto Renkoroza usa el hechizo explosivo *Mirada de Morko*, se da la voz de alarma.

Si Renkoroza resulta herido con cualquier ataque, a distancia o cuerpo a cuerpo, huye hacia el tejado. Si los PJ lo incapacitan antes de que logre escapar, usa el hechizo ¡Pa'tráz! para liberarse y dirigirse al tejado. Cuando esto ocurre, empieza el Acto 3.

Los guardaespaldas supervivientes, al ver que su señor les está dejando en la estacada, dudan. Esto permite a los PJ evaluar la situación durante el Interludio de este acto.

### ACTO 3: POR LA CHIMENEA

El chamán salta desde su trono hacia la chimenea, agitando los brazos y chillando un hechizo mientras está en el aire. Lleva la cuenta de los asaltos usando para ello un medidor de Progresión de cinco casillas. A continuación se detallan las acciones que Renkoroza y sus esbirros llevarán a cabo en cada asalto... ¡suponiendo que vivan lo suficiente!

- ✓ **Asalto 1:** Renkoroza lanza ¡Pa'tráz!: mientras huye. Intenta escapar trepando por el interior de la chimenea; el conducto es lo suficientemente estrecho como para que la mayoría de PJ se queden atorados en él, a no ser que superen una **tirada Difícil (3d) de Coordinación** para retorcerse y lograr avanzar.
- ✓ **Asalto 2:** Ya a salvo en el techo de paja, Renkoroza insulta con su voz de pito a los PJ: se mofa de ellos a través de la chimenea. "¡Vueztraz mamáz komen mierda de zerdo y vueztraz papáz apeztan a elfo! ¡Venid a por mí, zoketez! ¿Oz kreéiz máz liztoz ke el gran Renkoroza Tripapocha?"
- ✓ **Asalto 3:** Renkoroza da órdenes a cualquier peña de goblins que pueda quedar en la explanada. Si el troll está vivo, les ordena que lo suelten: entran temblorosos en el edificio principal. Si el troll murió, deja de contar asaltos. Las peñas restantes se lanzan escaleras arriba contra los PJ.
- ✓ **Asalto 4:** Los goblins retiran en armario que bloquea la puerta de la despensa y la abren de golpe. El troll sale torpemente de su encierro, se come a los goblins que lo han liberado y olfatea en busca de más comida. Los PJ oyen los gritos de los goblins; luego la escalera cruje como si algo pesado se dirigiera lentamente hacia ellos.
- ✓ **Asalto 5:** El troll llega y trata de comerse a los PJ.

## ¡EL TEJADO SE INCENDIA!

El tejado empieza a arder si más de un rayo cae sobre él durante el encuentro. Para ver la evolución del fuego, construye **medidor de Progresión de 12 casillas** con eventos en la cuarta, la octava y la duodécima. Coloca un marcador en la primera para representar el fuego. Adelántalo una casilla durante cada asalto en que el fuego esté activo. Retrasa el marcador una casilla cada vez que un personaje tenga éxito luchando contra el fuego. Si los PJ logran sacar el marcador de fuego del medidor, las llamas se extinguirán con éxito. Sin embargo, esto ya no será posible cuando el marcador alcance la primera casilla de evento.

Los personajes que están sobre el tejado en llamas (o en el edificio, si las llamas se extienden) deben hacer **una tirada de Aguante**. La tirada es **Trivial (0d)** mientras el marcador de fuego no haya llegado a la primera casilla de evento, y se incrementa en una categoría por cada casilla de evento a la que llegue el marcador. Los personajes sufren Fatiga o Heridas dependiendo del resultado obtenido en la tirada, tal y como se muestra a continuación:

- ☠ Sufre 1 de Fatiga por la inhalación de humo.
- ✂ Sufre 1 Herida por las quemaduras.
- ✧ Una de las Heridas sufridas se convierte en crítica.

Si el marcador de fuego alcanza la primera casilla de evento, el tejado se hunde. Quienes están sobre él deben hacer una **tirada Difícil (3d) de Aguante** o de **Coordinación** y probablemente sufrirá Heridas o Fatiga como se detalla más arriba. Si el marcador de fuego alcanza la segunda casilla de evento, el fuego se extiende a todo el edificio. Si alcanza la tercera casilla de evento, el edificio arde por los cuatro costados y todo el que esté dentro muere incinerado.



### DUELO EN EL TEJADO

Los aventureros deben trepar hasta el tejado si quieren acabar con el chamán. Un PJ puede trepar desde una ventana y arrastrarse hasta el tejado; para ello son necesarias dos maniobras y superar una **tirada Difícil (3d) de Brío** o de **Coordinación**. Un personaje adquiere el estado Desprotegido mientras está trepando. Cualquiera que se mueve por el tejado y no tenga entrenada la habilidad Coordinación debe añadir 1 dado de Infortunio ■ a todas las acciones físicas. Si algún personaje obtiene 3 detrimentos ☠☠☠ o una única estrella del Caos ✧ en una misma tirada, se cae del tejado.

El cobarde chamán intenta evitar el combate, cubriéndose detrás de las chimeneas mientras hace acopio de magia ¡Waagh!

### ¡HAN DADO LA ALARMA!

Los ruidos de combate que salen del edificio principal puede llamar la atención de los goblins que están fuera (consulta **Orejas inquietas**, en la página 52). Si los goblins oyen algo inusual que proviene de allí, dan la voz de alarma inmediatamente. ¡Su chamán está en peligro!

Los goblins entran a montones en el edificio; la explanada queda a largo alcance desde la primera planta del mismo. Sólo una peña de esbirros goblins puede luchar a la vez contra los PJ en el rellano o en la sala del trono, mientras que los demás se apelotonan fuera.

¡No te olvides de medir su moral para ver si se vienen abajo!

### CAE UN RELÁMPAGO

Es un buen momento para que un rayo añada más confusión. Al final de cada asalto, tira un dado de desafío. Si obtienes un detrimento ☠, cae un rayo en el tejado. Si sacas una estrella del Caos ✧, el rayo cae justo sobre el fragmento de piedra brillante que Renkoroza lleva en la cabeza. Renkoroza queda hecho fosfatina y se precipita desde el tejado sobre un montón de excrementos de goblin.

## LA MUERTE DE RENKOROZO

Si Renkoroza muere o si le alcanza un rayo, cae gritando desde el tejado y se zambulle en un montón de excrementos goblins que le cubren por completo. Cuando la hueste de Renkoroza se da cuenta de que su jefe ha muerto, se dispersa.

Sin un líder fuerte, las peñas de goblins acaban disgregándose. Si entre los goblins se corre la voz de que Renkoroza ha muerto, el miedo les supera y abandonan la granja.

Si quieren recuperar el cadáver, uno de los PJ deberá extraer el cuerpo de Renkoroza de entre los excrementos. La peste se le pegará durante días por mucho que se bañe, y deberá añadir un dado de desafío a todas las tiradas *Sociales* que haga en las dos próximas semanas (o incluso más tiempo si no se baña a diario).

Con los goblins desperdigados, los aventureros pueden regresar a Stromdorf. Si se olvidan de recoger la piedra brillante, recuérdales que quizá a Schulmann podría resultarle de interés.

## INTERMEDIO

# ¿UNA BIENVENIDA DIGNA DE UN HÉROE?

Los PJ dejan la granja (quizá con Pulga, si la rescataron) y regresan a Stromdorf siguiendo el mismo camino por el que vinieron. Si tienen en su poder los pedazos de la piedra brilloza, recuerda que ésta atrae los rayos; esperemos que a estas alturas los PJ ya hayan ideado algún sistema para transportar las piedras.

### LOS ACKERLAND

A su regreso, el grupo puede hacer una parada en la propiedad de los Ackerland. Si les informan de su éxito, los Ackerland se muestran extremadamente agradecidos. No son una familia rica, pero Gubo Ackerland les obsequia con una vaca viva: una peliaguda muestra de agradecimiento.

Los Ackerland lamentan enterarse de que todos los Baumer han perecido. No tenían mucho trato con ellos, pues vivían allá en las colinas, pero una vez coincidieron de camino al mercado de Stromdorf. Los Ackerland están dispuestos a adoptar amablemente a Pulga, es lo menos que pueden hacer por la pobre niña, aunque ésta prefiere quedarse con sus nuevos amigos y convertirse en aventurera, como ellos.

### LOS FRAGMENTOS QUE FALTAN

Llegados a este punto, se da por hecho que los PJ han recuperado los cuatro fragmentos del mapa de piedra antes de encarar el final de la aventura. Sin embargo, si a los PJ les faltan uno o varios de ellos, no todo está perdido.

Es casi seguro que habrán recuperado el primer fragmento del Oberslecht, pero quizá no hayan recuperado la lápida funeraria o la piedra brilloza. Si acabaron con los enemigos del cementerio o de la granja, no es difícil regresar a esos lugares para recuperar los fragmentos olvidados. Schulmann les instará a ello, pero si le ignoran será el lector Gottschalk quien, fundándose en las perturbadoras visiones que padece, trate de convencerles para reunirlos. Tanto Gottschalk como Schulmann ofrecerán algo de dinero a los PJ que se muestren interesados, pero ninguno de ellos es rico.

Si no te importa desviarte de los hechos que aquí se detallan, hay unas cuantas opciones más para hacer que los PJ se interesen por los fragmentos de piedra. Quizá los hombres bestia decidan infiltrarse en el pueblo para recuperar su piedra del rayo y, ya que están en ello, desenterrar la piedra del augurio del templo. Si Mourn sigue “vivo” puede que llegue a comprender la naturaleza de los fragmentos y sea él quien decida reunirlos. Tal vez los PJ empiecen a tener las mismas visiones que atormentan a Schulmann y Gottschalk.

O puede que sea el propio Schulmann quien decida reunir los fragmentos del mapa de piedra; una tarea sencilla, ahora que los goblins y los no muertos ya no son un obstáculo.

### EL REGRESO A STROMDORF

En toda la población se habla de la misión de los aventureros y ahora son famosos. A su regreso, una multitud acude para escuchar el relato de su aventura en las colinas. Los vecinos vitorean a los PJ si describen su victoria sobre los goblins. Quizá un par de personajes estén empezando a atraer admiradores del sexo opuesto, que empezarán a seguir todos sus pasos.

Kessler acude para rescatar al grupo de la multitud y les acompaña hasta el ayuntamiento, donde se reúnen con el burgomaestre. Adler parece mucho más digno que cuando los PJ le vieron por última vez (está pulcramente afeitado, su pelo está cuidadosamente cortado y su indumentaria está impecable). Su pose es orgullosa y en sus ojos hay un brillo de autoridad que se suaviza al tiempo que recibe a los aventureros. Han barrido y limpiado el polvo de su despacho y los papeles que hay sobre el escritorio forman ordenados montones.

Adler escucha la historia de los aventureros y les paga el resto de lo acordado. Si le traen la cabeza de Renkoroza, les pedirá que se la dejen. “*La mantendré expuesta en el vestíbulo para perpetuo recuerdo de vuestro éxito*”, dirá con una sonrisa. Adler estrecha la mano a cada PJ antes de que se vayan. “*Habéis rendido un gran servicio a esta ciudad. Ha sido un honor conoceros. Sin duda hablaré de vosotros a mi señor, Lord von Jungfreud*”.

### LA PIEDRA BRILLOZA

Cuando los PJ salen del ayuntamiento, Schulmann sale a su paso, inquieto. —*Y bien, ¿encontrasteis el último fragmento de piedra?*— les pregunta.

Si los PJ no le entregan los fragmentos de la piedra brilloza, Schulmann maldice furioso y se retira a sus aposentos dando grandes zancadas. En caso contrario, da palmadas de alegría y se lleva las piedras a sus estancias.

—*Estoy a punto de comprender el significado del texto*— dice a los PJ—. *Estos fragmentos deberían resolver el rompecabezas.*



## CAPÍTULO 5

# LA JUGADA DE SCHULMANN

### LA HABITACIÓN DE SCHULMANN

El mago permite a los PJ que le acompañen a su habitación en la posada Agua de Trueno. Bien pudiera ser ésta la primera vez que les deja entrar en ella. La cama está deshecha y sus mudas están amontonadas en un cofre de viaje abierto. Desperdigados por el suelo y clavados en todas las paredes hay pliegos de pergamino con símbolos esotéricos garabateados. Las ventanas están cerradas y las velas que hay sobre el pequeño escritorio apenas alumbran.

Si hay tormenta, los rayos caen una y otra vez justo frente a la ventana con un estruendo terrible. Uno de ellos alcanza el artilugio de latón de Schulmann: recorre la varilla sin provocar daño alguno y sigue hasta el suelo de la parte baja de la posada.

En el centro de la habitación, formando un semicírculo, están todos los fragmentos del mapa de piedra que el hechicero tiene en su poder. Schulmann coloca los pedazos de la piedra brilloza junto con los demás, pero grita frustrado cuando comprueba que aún falta una cuarta parte del círculo. La rabia se apodera de él. Patea las piedras, aporrea las paredes, escupe y maldice. Cuando recuerda que los aventureros están allí, se calma y parece avergonzarse.

Schulmann acompaña a los PJ hasta la puerta.

—Ejem, perdonadme, es que este trabajo es, hum, muy importante para mí. Oh, y también para los Colegios de la Magia, claro. Bueno, respiremos hondo... Si, así está mejor. Bien, parece que, hum, parece que hemos llegado a un callejón sin salida. Sin la última pieza, no tengo ni idea de lo que significa este texto. Algo sobre no sé qué... Por los ojos de Sigmar, no hay manera de entenderlo.

Os mira con un brillo enfermizo en sus ojos.

—Estamos tan cerca, maldita sea. Mirad, os daré todo lo que tengo si encontráis el último fragmento. Hablaré con mis superiores; os darán un dineral. Oro, conocimiento, artefactos mágicos, cualquier cosa que deseéis. Después de todo, hum, el futuro del Imperio pende de un hilo y este misterio es la clave de todo. ¡Sí! Ahora, dejadme; necesito tranquilidad para estudiar esta nueva piedra.

## JUEGO DE MANOS

Los PJ podrían estar interesados en los papeles de Schulmann. Si se lo preguntan, él murmura algo sobre su tesis, pero no está dispuesto a dar más detalles. Cualquiera que tenga Hechicería o supere una **tirada Difícil (3d) de Educación**, reconocerá los símbolos como un cifrado arcano usado por los magos como una forma de taquigrafía secreta. Los magos suelen escribir notas importantes en un cifrado único y personal.

Un jugador con dedos inquietos puede querer robar un manojito de papeles. Si supera una **tirada Normal (2d) de Maña**, lo consigue sin que Schulmann se dé cuenta. Consulta **El revoltijo de notas de Schulmann** en la página 64 para más detalles sobre cómo pueden los PJ descifrar estos papeles. Si Schulmann nota el robo, agarra los papeles y espeta: “¡No son para tus ojos!”

## EN BUSCA DE LA PIEDRA DEL AUGURIO

Varios indicios apuntan hacia la ubicación del último fragmento. Estos se resumen a continuación. Si los jugadores poseen algunas de las pistas pero no logran interpretarlas, haz que cada PJ realice una **tirada Normal (2d) de Intuición**, y destaca las pistas según los resultados:

- ✓ Los PJ descubrieron la piedra del rayo a unos pocos kilómetros al este de las ruinas élficas en el Cerro de la Tempestad. Se encontraron con Renkoroza justo al sur de las ruinas. La piedra conmemorativa estaba situada en el Jardín de Morr, pero había sido trasladada desde su ubicación original en el Vado de la Espuma, unos pocos kilómetros al oeste de las ruinas. A la misma distancia al norte de las ruinas está Stromdorf, por lo tanto, lógicamente, ahí podría encontrarse el fragmento final del mapa.
- ✓ Los PJ reciben visiones del futuro cuanto más tiempo pasan cerca de una piedra del mapa. Esto también le ocurre a Schulmann. Cuando los PJ encuentran por primera vez al lector Gottschalk, este les cuenta sobre unas recientes visiones que ha tenido. Aunque las atribuye a Sigmar, los jugadores pueden deducir correctamente que se deben a la proximidad de la cuarta piedra.
- ✓ Los rayos son atraídos por las piedras del mapa. El templo de Sigmar atrae muchos rayos, lo que puede llevarles a deducir que deben investigar allí.
- ✓ Si los PJ se encuentran con el Profesor Köpfchen (ver más abajo), aprenderán sobre la historia de Stromdorf y la piedra del augurio.

## EL PROFESOR KÖPFCHEN

Los PJ pueden decidir que quieren ayuda del profesor Köpfchen. Tal vez se toparon con este erudito anciano durante el Capítulo 3, cuando les rogó que destruyeran el esqueleto animado de su estudio. Si los jugadores no lo recuerdan y crees que podrían beneficiarse de su consejo, recuérdales sutilmente su existencia.

## LA CASA DEL PROFESOR

El profesor vive en una estrecha casa de dos plantas situada junto a la Sumpfstrasse. Las cortinas de todas las ventanas están corridas. La puerta principal tiene un llamador dorado con forma de gárgola. Si los PJ llaman, escuchan desde dentro un enfadado “¡Fuera! ¡Aquí no hay nadie!”. La puerta no está cerrada con llave.

En el interior, un pasillo flanqueado por varias puertas conduce a una escalera. Una de las puertas está entreabierta, y desde dentro emana el resplandor de una vela y el sonido de alguien escribiendo. Los PJ que hayan estado antes allí saben que esa puerta conduce al estudio del profesor.

El profesor está sentado en su escritorio, tomando notas con una pluma de pavo real en los márgenes de un enorme tomo encuadernado en cuero titulado *Historium Stromdorfensis*, a la luz de las velas. Del suelo al techo, las estanterías rebosan de libros apilados.

Si los PJ ayudaron al profesor durante el Capítulo 3, él estará encantado de ayudarles. De lo contrario, les costará convencer a este viejo erudito de que los asista. Un PJ astuto puede intentar superar una **tirada Normal (2d) de Educación** para ganárselo con un comentario erudito.

### ¿EN QUÉ PUEDO AYUDAR?

El profesor es un experto en élfico antiguo, y puede traducir rápidamente el texto de un fragmento de piedra del mapa. También puede ayudar a descifrar las notas de Schulmann, o a localizar el último fragmento del mapa si los PJ comparten sus pistas con él.

Si le hablan de las piedras, hojea el gran libro de la mesa. “*Un pequeño glosario que estoy recopilando sobre la larga e interesante historia de esta pintoresca ciudad. Esas piedras vuestras me recuerdan a la antigua piedra vidente que solía estar donde ahora se alza el templo de Sigmar. Una historia fascinante...*”

Köpfchen empieza a relatar a los PJ un monólogo tedioso sobre la fundación de Stromdorf. El DJ debe resumir la información relevante sobre la piedra del augurio de la página 5.

“*Claro está, ahora no hay rastro de esa piedra. Sería fascinante organizar una expedición arqueológica en las criptas del templo para descubrir esa reliquia ancestral del glorioso pasado de nuestros antepasados, pero me temo que ese fanático del sacerdote Gottschalk no lo permitirá.*”

Si se le pregunta sobre las ruinas del Cerro de la Tempestad, Köpfchen resopla.

“*¡Bah! Estos aldeanos medio idiotas creen que el lugar está encantado. La verdad es mucho más mundana. El difunto Profesor Thule del departamento de antigüedades de la Universidad de Altdorf escribió un magnífico tratado sobre esas ruinas por todo el Reikland, y concluyó que no eran más que los restos de vanidosas construcciones erigidas por los principillos élficos, cuyos patéticos intentos de civilización precedieron a nuestro magnífico Imperio. Nada de interés en absoluto.*”

## LA CRIPTA DEL TEMPLO

La única forma de que los PJ recuperen la piedra del augurio es extraerla de la cripta del templo. Si piden permiso a Gottschalk, este tiembla de furia. “*¡Profanar un lugar sagrado en busca de un ídolo pagano! ¡Eso es blasfemia!*”. Los PJ tendrán que soportar una larga perorata sobre la santidad del templo de Sigmar. Convencerlo requiere una **tirada Desalentadora (4d) de Presencia**. Si fallan, se ganan su enemistad por siquiera sugerirlo.

Es probable que los PJ tengan que excavar en secreto. Schulmann los animará a hacerlo. “*Ese tonto de Gottschalk tiene la mente embotada por el incienso. Déjeme a mí encargarme del viejo burro.*”

Schulmann conjura un aura de colores brillantes como un arcoíris que ilumina el cielo, y la mantiene hasta que los PJ le indiquen que han terminado en la cripta. Una multitud de habitantes de Stromdorf se reúne en la plaza del mercado, a pesar de la lluvia, maravillados por el espectáculo. Cuando Gottschalk se entera, lo interpreta como un presagio de desgracia y deja su templo para instar a la gente a rezar a Sigmar. Cuando los PJ encuentran la piedra, el acólito disipa la luz, la multitud se dispersa y Gottschalk vuelve al templo.

## ARQUEOLOGÍA AMATEUR

Los PJ, idealmente equipados con palas, se adentran furtivamente en el templo para excavar bajo la cripta. Tendrán que levantar las losas de piedra del suelo antes de poder empezar a cavar la tierra amarilla que hay debajo. Después de unos diez minutos, si los PJ no tienen permiso para excavar allí, el iniciado regresa al templo (ver más abajo).

Tras otros diez o veinte minutos de trabajo, una pala golpea una piedra. Rebuscando en la base del pozo, uno de los PJ descubre una losa triangular de mármol blanco de unos sesenta centímetros de alto, con runas plateadas de altos elfos grabadas en ella. Centellea y chispea con una leve electricidad azul. Para los personajes con vista mágica, una vívida serpiente azul de luz acaricia la piedra.

Entrega a los PJ la carta de la piedra del augurio.

## EL INICIADO

Desafortunadamente, Schulmann se olvidó del acólito, Chlodwig Fromm (ver página 22). Gottschalk le había ordenado vigilar el templo en su ausencia. Sin embargo, no está en el templo cuando los PJ llegan por primera vez, ya que salió a escondidas para maravillarse con la aurora. Pronto se siente culpable y regresa sigilosamente.

Fromm escuchará a los PJ trabajando y se acercará a investigar. Los PJ podrían tener que intimidarlo, hacerse sus amigos o reducirlo por la fuerza para evitar que el iniciado se vaya de la lengua con Gottschalk o a la guardia.

## RETRIBUCIÓN DIVINA

Cuando Gottschalk regresa al templo, reza en el altar durante unas horas. Finalmente descubre el gran agujero en la cripta y busca a Fromm para pedirle explicaciones. El sacerdote, furioso, informa de inmediato al Capitán Kessler y al Burgomaestre Adler sobre la profanación. Es posible que espere a los PJ una recepción poco amistosa si regresan a Stromdorf después de tratar con Schulmann (ver página 68).

## EL ROMPECABEZAS COMPLETADO

En cuanto Schulmann recibe el fragmento final, insta a los PJ a llevarlo a su habitación. Lo añade a los otros fragmentos y toma una pluma y un mapa de la región. Se arrodilla para examinar la piedra del mapa ya ensamblada.

Sosteniendo una lámpara de aceite cerca del mármol, Schulmann murmura para sí mientras lee el texto élfico completo. Mientras examina el texto, toma notas en el mapa, dibujando símbolos y líneas, murmurando la traducción entre dientes. Un PJ que supere una **tirada Difícil (3d) de Observación** oye a Schulmann mencionar algo sobre “el nexo” y que algo es “aún más poderoso de lo que imaginaba”.

Cuando el acólito termina, se pone de pie y mira alrededor distraídamente. “Oh, aún estáis aquí”, sonríe. “Parece que he perdido algunas de mis notas sobre la traducción. Creo que las dejé abajo en la posada, ¡ahora vuelvo!”.

Con eso, Schulmann agarra su bastón y baja al salón común... o al menos eso espera que crean los personajes. Una vez abajo, sale de la posada y se dirige al lugar del nexo que ha descubierto gracias a su traducción de la piedra del mapa completa.

Permite que un PJ intente notar algo extraño en Schulmann si supera una **tirada Desafiante (4d) de Intuición**. Si no, Schulmann no regresa a su habitación y los PJ pueden quedarse esperando sin hacer nada hasta que se cansen. Mientras esperan, si los PJ examinan durante un rato la pared de notas u otros aspectos de la habitación de Schulmann, podrían descubrir

algunas pistas con una **tirada Normal (2d) de Observación**. Hechicería o Educación, uniendo fragmentos de comentarios escritos por Schulmann por toda la sala.

## POSIBLES COMPLICACIONES

Los PJ pueden haber empezado a sospechar de Schulmann, o pueden no estar dispuestos a entregar el fragmento final de la piedra sin más información. A continuación se detallan algunas formas posibles de resolver esto.

## EN UNA MISIÓN DE SIGMAR

Si Schulmann no logra hacerse amigo de los PJ o estos lo miran con desconfianza, podrían decidir quedarse con la piedra. En lugar de que el argumento introduzca a Schulmann para hablarles de sus sueños, usa a Gottschalk.

Él habla febrilmente de sus sueños, diciendo a los PJ que en cada visión aparece una piedra blanca resplandeciente con fantasmas azules girando a su alrededor. Los hombres bestia salvajes danzan a su alrededor, los muertos se levantan cerca de ella, y los demonios verdes que alimentan la gran boca se inclinan ante ella. Gottschalk cree que sus sueños están inspirados divinamente y que las piedras protegerán a Stromdorf de una condena acuática. Ha visto a los aventureros en sus visiones y los insta a ayudarlo en su misión.

De hecho, si Gottschalk aprueba la búsqueda de las piedras, no tendrá problema en permitir que los PJ excaven la cripta.

Si los PJ conservan las piedras del mapa, recuerda que ellos también tendrán visiones si pasan mucho tiempo cerca de ellas. Dale más pistas sobre la importancia de las piedras.

## ALLANAMIENTO DE MORADA

Si Schulmann no consigue convencer a los PJ de entregar las piedras, esperará pacientemente hasta que los PJ hayan reunido todos los fragmentos. Esa noche, usa su magia para lanzar un rayo sobre el techo de la cervecería de los Brenner (o sobre un edificio próximo al lugar donde se alojen los PJ si no están en la posada Agua de Trueno).



## LA TRADUCCIÓN DE LAS PIEDRAS

En vez de dar las piedras a Schulmann para que las traduzca, el grupo puede tratar de hacerlo por sus propios medios. Si son capaces de entender lo que dicen los fragmentos, resúmeles la ayuda de juego de las notas de Schulmann.

Un alto elfo entrenado en la habilidad Educación, o un personaje especializado en élfico ancestral, puede intentar una **tirada Difícil (3d) de Educación** para descifrar cada fragmento. Si alguien falla esta tirada, no podrá intentarlo de nuevo: el texto está más allá de su entendimiento.

Si los PJ no se fían de Schulmann también pueden pedir ayuda al profesor Köpfchen (ver página 62).

### EL ASALTO

Si Schulmann no logra convencer a los PJ para que se deshagan de las piedras, aguarda el momento oportuno, es decir, cuando los PJ han recuperado todos los fragmentos. Esa noche usará su magia para lanzar rayos sobre el tejado de la cervecería Brenner (u otro edificio cercano donde se alojen los PC, si no se hospedan en la posada Agua de Trueno).

Si los PJ participan con los lugareños en la investigación o extinción del incendio, Schulmann fuerza la puerta de su habitación y hace un calco del texto de las piedras usando para ello carbón y pergamino. Se desliza de vuelta a sus aposentos para examinar el texto que ha conseguido de esta manera.

### UN INTRUSO

Más tarde, cuando los PJ regresan a su habitación, podrán hallar indicios de que alguien ha estado allí; para deducir cada uno de ellos basta con superar una **tirada Fácil (1d) de Observación**.

- ✓ Si dejaron la puerta cerrada con llave, ahora está abierta.
- ✓ Los personajes dotados de vista mágica pueden ver cómo alrededor de la cerradura se disipan unos retazos azules de magia de *Azyr*.
- ✓ Salta a la vista que alguien ha movido los fragmentos del mapa de piedra.
- ✓ Schulmann no fue muy cuidadoso: se le cayó un trozo de carbón al lado de las piedras.
- ✓ En la puerta, por la parte que da a la habitación, hay una mancha de carbón con la forma de la huella de una mano.

Varias pistas apuntan a Schulmann.

- ✓ Si los investigadores se alojan en la posada Agua de Trueno no recordaran haber visto a Schulmann participando en la extinción del incendio. Todos los demás huéspedes de la posada lo hicieron, excepto Lukas Kaltenbach, que estaba demasiado borracho como para dejar el taburete en que se sentaba al lado de las escaleras. Si le preguntan, Lukas jura que no vio a nadie entrar o salir, ni por las escaleras ni por la puerta principal. Las demás salidas de la posada están cerradas con llave y atrancadas por dentro, y no hay ninguna ventana abierta o forzada, así que el intruso ha debido de ser alguien que ya estaba en la posada.
- ✓ Si los PJ se alojan en otro establecimiento, una camarera vio cómo Schulmann salía de la posada después de que todos fueran a ayudar en el incendio. Llevaba un fajo de grandes pliegos de pergamino.
- ✓ Hay manchas de carbón con forma de dedos en el picaporte de la puerta de Schulmann, y el propio Schulmann tiene manchas de carbón en sus dedos (es necesaria una **tirada Fácil (1d) de Observación** para percatarse).

## CARA A CARA CON SCHULMANN

Schulmann está en su habitación, regocijándose en la contemplación de los calcos del texto élfico. No tarda mucho en descifrar, leer y comprender lo que dice la inscripción.

Si se le planta cara, Schulmann intenta inventar una excusa para salir al paso con una **tirada enfrentada de Picaresca contra Intuición**, diciendo que los PJ están equivocados, o que simplemente estaba comprobando sus artilugios y notas con el fin de evitar que ocurran nuevas desgracias.

Si teme que puedan desenmascararle o atacarle, Schulmann sale disparado, lanzando **Premura celeste** para acelerar su escapada.

### EL REVOLTIO DE NOTAS DE SCHULMANN

Entre el amasijo de notas con desvaríos inconexos de Schulmann, en la habitación hay varias pistas desperdigadas que los PJ pueden encontrar, incluyendo un mapa y la traducción de las runas.

En el mapa que Schulmann ha empleado para trazar sus cálculos aparece el Fleischschussel, y hay varias líneas y símbolos arcanos dibujados sobre él. Los trazos convergen en una curva del río Tranig, unos pocos kilómetros al sudoeste de Stromdorf.

Para descifrar las notas simbólicas y apretujadas, un PJ debe superar una **tirada Desalentadora (4d) de Educación**. Si lo consigue, da a ese personaje la ayuda de juego con la traducción. Si falla, no puede volver a intentarlo más tarde: no es capaz de descifrar el código.

## SE DESATA LA TORMENTA

Ahora que Schulmann sabe dónde se encuentra el nexo, pretende llegar allí tan rápido como le sea posible, lanzar los hechizos necesarios para romper las antiguas protecciones élficas y acceder a la energía de *Azyr* puro que allí se guarda... convirtiéndose así en el hechicero celestial más poderoso que el mundo haya conocido nunca.

### MEDIR EL ÉXITO DE SCHULMANN

Para calcular cuán cerca está Schulmann de romper las protecciones élficas, usa un medidor de Progresión de 12 casillas con eventos en la octava y la duodécima. Coloca en la tercera casilla un marcador que representará a Schulmann (ya que tiene una pequeña ventaja inicial) y otro que represente a los PJ en la primera casilla. Si alguno de los PJ decide adelantarse a sus compañeros, usa varios marcadores para representar los diferentes grupos de PJ.

## ACTO I: LA HUIDA DE SCHULMANN

Esta escena de persecución está dividida en una serie de pequeños eventos. Una vez que los PJ decidan perseguir a Schulmann, resuelve los acontecimientos en el siguiente orden.

### EVENTO I: UN ACTO DE FE

Una vez que Schulmann abandona la posada y los aventureros van tras él, ya sea escapando disimuladamente en las narices de los ingenuos PJ o huyendo con ellos pisándole los talones, lanza **Premura celeste** tan pronto como puede. Los testigos ven cómo Schulmann se transforma en mitad del aire en un rayo de luz azul que emborriona los tejados de Stromdorf en dirección a la Puerta de Wissenland.

## POSPONER LA PERSECUCIÓN

Puede que los PJ decidan no emprender la persecución inmediatamente (quizá quieran recoger algunas de las posesiones de Schulmann, como por ejemplo sus anotaciones o el mapa). Si nadie sigue a Schulmann desde el primer momento, los PJ tienen que confiar en los testigos que hayan visto al borrón azul de Schulmann para averiguar la dirección que ha seguido. Si tienen el mapa, las indicaciones les harán suponer que se dirige hacia el nexo. Otra posibilidad es que los PJ puedan seguir el rastro de Schulmann hasta la ribera del Tranig. El nexo está a unos pocos kilómetros de Stromdorf; una media hora de ruta a caballo bajo la lluvia y por caminos enfangados, o una hora si se va a pie.

- ✓ Si los PJ no salen inmediatamente tras Schulmann, el marcador de este último avanza 1 casilla en el medidor de Progresión.

## EVENTO 2: CONSEGUIRSE UNA MONTURA

Schulmann vuelve a materializarse cerca de la Puerta Wissenland. Roba un caballo que hay amarrado cerca de esta y ataca al vigilante que está allí con el hechizo **Estrella fugaz** para, a continuación, emprender el galope hacia el sur de Stromdorf, hacia el nexo. El vigilante está gravemente herido. Cuando los PJ salen a la calle tras Schulmann, oyen un relincho que sale del establo de la posada. Allí hay caballos más que de sobra para todos los PJ, pero los tres trabajadores del establo (PNJ aldeanos; consulta la página 100 de la Guía de Criaturas) intentarán detenerlos.

- ✓ Si los PJ pierden más que unos pocos minutos con los palafreneros (ya sea peleando o dialogando con ellos), el marcador de Schulmann avanza 1 casilla en el medidor de Progresión.

Cuando los PJ se acercan a la Puerta de Wissenland, el guardia se está recuperando y cuenta lo que ha ocurrido:

—¡Ese maldito hechicero ladrón intentó matarme!

Si preguntan al vigía que hay sobre la garita, contará a los PJ que vio cómo un hombre ataviado con una capa azul “galopaba como si le persiguiera un demonio”; se fue por el camino del sur.

## EVENTO 3: LA PERSECUCIÓN

Schulmann cabalga por el camino del sur a través del Fleuchtschussel. Con un poco de suerte, los PJ le están pisando los talones. La tormenta ruge sobre las cabezas de los jinetes a medida que se adentran al galope en la noche.

- ✓ El marcador de Schulmann avanza 1 casilla.
- ✓ El marcador de los PJ avanza 1 casilla si van a pie, 2 si van a caballo. Si intentan forzar sus monturas, los PJ pueden intentar una **tirada Normal (2d) de Montar** para avanzar su marcador una casilla adicional. Sin embargo, si alguno de ellos obtiene una estrella del Caos ✨, su caballo se habrá lastimado y no podrá seguir adelante.

## EVENTO 4: TOMAR PRESTADO UN BOTE

Tras unos pocos kilómetros, Schulmann guía su caballo fuera del camino, por campo abierto. Pronto llega al río Tranig, muy cerca del lugar donde está el nexo. El tiempo empeora cada vez más: los rayos estremecen el cielo.

- ✓ El marcador de Schulmann avanza 1 casilla.

Schulmann intenta robar un bote de pesca que está atado a una choza, pero un pescador sale de la casucha para encararse con el ladrón. Schulmann lo mata con otra **Estrella fugaz**. Si el marcador de los PJ está a 1 casilla del de Schulmann cuando esto sucede, serán testigos de lo que ocurre desde alcance extremo. Si el marcador de los PJ está 2 casillas detrás de él, lo único que verán ahí delante es un destello de luz azul brillante.

## LA CHOZA DEL PESCADOR

Esta destartalada casucha de madera se alza en la orilla del Tranig. Un hombre de larga barba gris, de ropas y rostro envejecidos, está tumbado en el suelo, boca arriba. Sus ojos, aún abiertos, miran hacia el cielo gris con expresión de sorpresa. En su pecho hay un boquete, aún humeante si murió en los últimos 15 minutos. Los PJ con vista mágica ven restos de magia de *Azyr* alrededor de la herida. Al lado de la choza, cubierto con una lona, hay un bote boca abajo. Los remos están apoyados contra la casucha; dentro de esta sólo hay una cama baja y las cañas y redes del pescador. Cualquiera que supere con éxito una **tirada Fácil (1d) de Observación** se da cuenta de que en la arena cercana al río hay un surco y varias pisadas, como si hace muy poco alguien hubiera empujado una barca hacia el agua.

## EL BOTE

Al examinar el bote se aprecia un agujero en la popa que ha sido reparado toscamente con trozos de madera y clavos. Si los PJ deciden reparar el agujero por completo, deben hacer una **tirada Difícil (3d) de Oficio**. El bote es suficientemente grande como para albergar a seis personas; como mucho pueden remar dos de ellas.

- ✓ Cuando los PJ echen el bote al agua, avanza su marcador 1 casilla, pues habrán retomado su camino.
- ✓ Si los PJ se entretuvieron reparando el bote, avanza 1 casilla el marcador de Schulmann.
- ✓ Si no repararon el bote, deberán hacer una **tirada Normal (2d) de Brío** para remar y achicar agua con la suficiente rapidez para poder avanzar.

Schulmann ha llegado al nexo y está intentando romper las protecciones élficas proyectando violentamente contra estas la magia *Azyr*. Los PJ pueden ver el destello y el chisporroteo de la magia brillando río arriba, iluminando toda la noche. Tardarán varios minutos en remar hasta la luz; una oportunidad estupenda para un Interludio.

- ✓ Haz una **tirada Normal (2d) de Hechicería** por Schulmann, que empieza a debilitar la protección. Si tiene éxito, el marcador de Schulmann avanza 1 casilla.

## ACTO 2: EL ENFRENTAMIENTO

Schulmann está de pie en el bote, en el centro del Tranig, golpeando las aguas oscuras con los rayos que surgen de sus brazos extendidos y su bastón. Un crujido hace temblar la tierra, como si una montaña se partiera en dos. Las aguas alrededor del bote espumean cuando las ondas de pura energía azul rompen la superficie, iluminando a Schulmann con un brillo como de otro mundo. Los truenos retumban en el cielo y los rayos parten las nubes en dos. Lluvea a mares.

Los personajes dotados de vista mágica ven cómo un aura llameante de energía azul de *Azyr* envuelve a Schulmann, avivándose cada vez que éste lanza un nuevo hechizo contra el agua. Sienten una fuente de poder contenido agitándose bajo las aguas.

## ENTABLANDO COMBATE

Pon sobre la mesa la carta de Lugar Vórtice mágico. Cuando los PJ lleguen y vean a Schulmann a través de la lluvia y los destellos de los rayos, su posición inicial dependerá de las posiciones relativas de su marcador y la de Schulmann en el medidor de Progresión:

- ✓ Si están en la misma casilla, el encuentro comienza a alcance medio.
- ✓ Si están a una casilla de distancia, el encuentro comienza a largo alcance.

- ✓ Si están a dos casillas de distancia, el encuentro comienza a alcance extremo.
- ✓ Si están a tres casillas o más, el marcador de los PJ avanza una casilla y permite que Schulmann lance un hechizo contra las protecciones (consulta el apartado **Debilitando las protecciones** a continuación). Repite este paso hasta que los marcadores de los PJ estén a dos casillas de distancia del marcador de Schulmann; en ese momento empieza el encuentro a alcance extremo.

## DEBILITANDO LAS PROTECCIONES

Schulmann sigue lanzando hechizos contra las protecciones hasta que los PJ le hacen objetivo de sus ataques a distancia o mágicos, o bien llegan a corto alcance de su bote. Cuando se percata de la presencia de los PJ, dirigirá sus ataques contra ellos. Si le disparan, usa el hechizo **Escudo cerúleo** para protegerse.

Durante este encuentro, cada vez que Schulmann lanza un hechizo ofensivo contra las protecciones, avanza su marcador una casilla por cada herida crítica infligida.

### LAS PROTECCIONES SE DEBILITAN

Cuando el marcador de Schulmann alcance el evento de la octava casilla del medidor, las protecciones se debilitarán considerablemente, imbuyendo el grabado de una oleada de poder del *Azyr*: Schulmann recibe 1 dado de Pericia ■ aplicable a todos los hechizos del Colegio Celestial que lance a partir de ese momento. Sin embargo, por cada estrella del Caos ✨ que saque, Schulmann sufre 1 Herida.

### LAS PROTECCIONES CAEN

Si el marcador de Schulmann alcanza la casilla 12 del medidor, las protecciones son destruidas y el acto termina inmediatamente. Continúa con el **Acto 3: ¿Una tumba acuática?**

## ALCANZAR A SCHULMANN

Dependiendo de cómo llevaran a cabo la persecución, los PJ pueden llegar a enfrentarse a Schulmann de diferentes maneras.

### CON EL BOTE

Durante su turno, un PJ puede remar para reducir el alcance en un incremento. Para ello hace falta una **tirada Normal (2d) de Brío**, que será la acción del personaje durante ese turno. Remar es una tarea dura, así que sufrirá 1 de Fatiga por cada detrimento ☠ que saque en la tirada. Si falla la tirada, el PJ lucha contra la corriente pero no logra que el bote avance en este asalto.

Si no repararon el bote, al obtener una estrella del Caos ✨ en cualquier tirada para remar o maniobrar con el bote, éste empezará a hacer aguas. Esto añade 1 dado de Infortunio ■ a las siguientes tiradas para remar. Este efecto es acumulativo. Una vez que el bote empiece a hacer aguas, a no ser que logren repararlo o achiquen suficiente agua como para mantenerlo a flote, cuando se obtenga la siguiente estrella del Caos ✨ en una tirada el bote se hundirá y todos los que estén a bordo deberán nadar. Schulmann dirigirá sus hechizos contra los PJ que se encuentran en el bote, que tiene un valor de Protección de 3 y se hunde si recibe 8 Heridas.

### A NADO

Si los PJ intentan nadar, o se ven forzados a hacerlo, pon en juego la carta de Lugar Río profundo. Si un nadador obtiene una estrella del Caos ✨ en una tirada de Nadar, le muerde una anguila del Reik y sufre 1 Herida.

Los rayos electrocutan a quienes están en el agua. Si uno de ellos cae sobre un objetivo que está dentro del río, todas las criaturas que también están en el agua y a corto alcance del objetivo sufren el mismo daño.

## ATACAR DESDE LA ORILLA

Los personajes que están en la orilla del río se consideran a alcance medio del bote de Schulmann. Hay arbustos tras los que esconderse para imponer 1 dado de Infortunio ■ a los intentos de Schulmann de alcanzar con sus hechizos a un PJ que esté escondido. Debido a la lluvia torrencial, añade 1 dado de Infortunio ■ como penalización a cualquier ataque a distancia o con proyectiles efectuado contra un objetivo que esté a alcance medio o superior. Las armas de pólvora añaden 1 dado de desafío ♦ adicional; si al usarlas se obtiene una estrella del Caos ✨, la pólvora se habrá mojado y no será posible disparar el arma sin antes limpiarla y secarla.

## ABORDAR EL BOTE DE SCHULMANN

Si un personaje se sitúa junto al bote de Schulmann, puede subir a bordo realizando una maniobra de movimiento si lo hace desde otra embarcación, o realizando dos maniobras si intenta encaramarse al bote desde el agua.

El bote de Schulmann es pequeño; solo dos personajes pueden acceder al mismo para participar en una interacción con él. Los PJ que luchan con él abarloando su bote al de Schulmann, añaden 1 dado de Infortunio ■ a sus ataques. Si un personaje lucha cuerpo a cuerpo sobre un bote y obtiene una estrella del Caos ✨, cae al río al final de su turno.

## VICTORIA Y DERROTA

Si Schulmann sufre 12 Heridas o más, grita de dolor y cae al agua. Los PJ tienen apenas unos instantes para recuperarse durante un breve Interludio.

## ACTO 3: ¿UNA TUMBA ACUÁTICA?

Este acto se resuelve de diferente manera, dependiendo de si Schulmann fue derrotado (en ese caso, usa el **Final 1: El cometa**) o si logró destruir las protecciones (si fue así, usa el **Final 2: Desolación**).

### FINAL 1: EL COMETA

Schulmann impacta contra el agua; su rostro se retuerce de dolor y su pesada túnica de hechicero le arrastra hacia el fondo. Se hunde bajo las aguas mientras la corriente agita su bastón. De pronto, el hechicero resurge en la superficie con una mueca de ira en el rostro. Aferra con su mano uno de los muchos amuletos que lleva colgados del cuello: un cometa dorado.

—¡Lo habéis echado todo a perder! —grita—. ¡Nos habéis condenado a todos, como predije, ¡y vosotros moriréis conmigo!

El símbolo con forma de cometa brilla con una luz escarlata. Schulmann se sumerge de nuevo y el refulgente amuleto se hunde lentamente hacia lo más profundo del río, desapareciendo como si fuera una brasa que se apaga. Uno de los PJ ve cómo una luz brillante se abre paso desde las nubes oscuras que encapotan el cielo: una enorme roca ardiente cae hacia la tierra y se hace más y más grande a cada segundo que pasa.

### ESCAPAR DEL COMETA

Prepara un medidor de Progresión de 6 casillas. Coloca un marcador en la primera casilla; representa el tiempo que le falta al cometa para chocar contra el suelo.

Al final de cada asalto, tira tantos dados de Infortunio ■ como casillas haya recorrido el marcador en el medidor de Progresión. Si se obtiene al menos 1 detrimento ☠, el cometa impacta. Si el marcador alcanza la última casilla del medidor, el cometa se estrella automáticamente. Si el cometa no choca durante este asalto, su marcador avanza 1 casilla.

## SOBREVIVIR AL DILUVIO

Cuando el cometa impacta lo hace en el río, provocando una ola que asola las orillas del río y amenaza con despedazar a todo aquél que sea alcanzado por la corriente. El cometa explota tras estrellarse, proyectando fragmentos de roca en todas direcciones. De la explosión surge un parpadeo de energía azul que se convierte en un cegador destello de luz azul celeste.

El cometa inflige a cualquier cosa que esté a corto alcance del nexo un daño igual a 10 más el número de casillas recorridas por su marcador en el medidor de Progresión (es decir, un daño entre 11 y 15). Sin embargo, si el cometa impacta automáticamente tras alcanzar el último espacio del medidor, todo lo que esté a corto alcance sufre 20 de daño, y los objetivos que estén a alcance medio sufren 15 de daño.

Cualquiera que está cerca del cometa cuando éste impacta debe hacer una **tirada de Aguante**. La dificultad es **Desalentadora (4d)** si el objetivo está a corto alcance del lugar donde se encuentra el nexo; **Difícil (3d)** si está a alcance medio; y **Normal (2d)** si está a largo alcance. Si falla la tirada, adquiere el estado Fulminado. También sufre 1 de Fatiga por cada detrimento ☠ y, si falla la tirada, sufre 1 Herida crítica por cada estrella del Caos ✨ obtenida.

### EL NEXO

Un efecto secundario del cometa es que, cuando impacta, no sólo destruye por completo el monolito élfico, sino que también hace que se desvanezca el nexo de *Azyr* que bullía bajo él. Cuando se asienta la consecuente nube de polvo y se calma la ola destructiva, los supervivientes se percatan de que la tormenta ha cesado. ¡Ya no llueve! El cielo empieza a aclararse y las estrellas y las dos lunas, *Morrslieb* y *Mannslieb*, refulgen tras la cortina de nubes, que empieza a disiparse. Parece como si en el rostro picado de viruela de la más pequeña de las lunas, *Morrslieb*, se dibujara una expresión ciertamente malhumorada...

En fin, Schulmann está muerto y la lluvia ha cesado. Sin duda, los PJ querrán regresar a Stromdorf y contar su heroica gesta a sus múltiples seguidores...

## FINAL 2: DESOLACIÓN

Bajo el bote de Schulmann se oye un profundo estruendo, como si el mundo se hubiera quebrado hasta la propia médula. De pronto todo queda en silencio. Los truenos se alejan y los rayos cesan. Incluso la lluvia da paso a una suave niebla.

Schulmann permanece de pie, expectante, sobre su bote, con los brazos alzados hacia el cielo, mirando impaciente arriba y abajo, a izquierda y derecha. De pronto, un rugiente rayo de luz azul surge del agua hacia el cielo oscuro, impregnando las nubes que se abren para engullirlo con un vívido azul celeste. El rayo envuelve por completo a Schulmann, que extiende sus brazos; la electricidad brota de sus ojos y de su boca mientras cacarea.

— ¡Mío es el poder! ¡ Todo mío, tal como predije!

Sus gritos de júbilo se transforman de repente en aullidos de agonía. Su cuerpo empieza a... deshilacharse... y su figura se disuelve formando una niebla fina que flota durante un instante parodiando la silueta humana antes de desvanecerse. Su aullido perdura, como una risa enloquecida. El cielo parece beberse el rayo de luz, las nubes lo absorben hacia los cielos; las nubes, que crujen por la electricidad azul, vuelven a lanzar un torrente de lluvia, casi como si una enorme cascada cayera sobre la tierra. Los rayos hienden el cielo y revientan alrededor de los PJ. El río se abre de repente ante la violencia del aguacero y desborda sus orillas; el agua fangosa ya llega por los tobillos a aquellos que están en tierra.

Incluso aunque los botes hayan sido destruidos, los PJ deberían poder agarrarse a algún trozo de tabla o a la rama de un árbol. La lluvia es tan fuerte que los PJ que estén en un bote tienen que abandonarlo apresuradamente antes de que se hunda. Agitándose arriba y abajo en el agua, los PJ ven cómo la creciente riada engulle la tierra en cuestión de minutos. Pronto acaban flotando a la altura de las copas de los árboles, rodeados de aguas embravecidas. Poco después pasan a su lado cadáveres de vacas y ovejas. Quizá también vean algunos cuerpos humanos flotando a su alrededor. Es posible que encuentren algún superviviente que grita pidiendo ayuda.

La inundación avanza tan rápido que no tarda en anegar todo el Fleuchtschussel, Stromdorf incluido. Cientos de personas mueren al verse sorprendidas por la riada mientras duermen. Muchos cientos más flotan sobre balsas improvisadas e intentan remar hacia un lugar seguro. El Oberslecht también queda completamente inundado, lo que ha hecho huir de allí a los hombres bestia: un pequeño consuelo. Los personajes que siguen en Stromdorf pueden intentar organizar una apresurada evacuación y salvar vidas inocentes para así redimirse.

Desde este momento, el Teufel, el Tranig y el Ober fluyen desde las Montañas Grises hasta un gran lago que rodea una pequeña isla en la que perduran unas antiguas ruinas: es el Cerro de la Tempestad, el único lugar de las tierras bajas que ha escapado de la inundación.

Este lago se ve asolado por unas tormentas mucho peores que las anteriores. En pocos meses se extiende una leyenda según la cual aquellos que surcan esta agua pueden oír el lúgubre tañido de una campana bajo las aguas; se dice que es la campana del templo de Sigmar que había en Stromdorf, que dobla por la condenación de la ciudad.

### EL "FANTASMA" DE SCHULMANN

La carne de Schulmann se desintegró cuando la energía pura del *Azyr* recorrió su cuerpo. Sin embargo, aún está vivo. Ahora es una entidad incorpórea capaz de pensar, sentir y odiar, pero carece de cualquier tipo de poder. Se manifiesta como una brisa que parece cálida cuando toca la piel, y su voz susurra como el viento suave entre las copas de los árboles.

El DJ puede decidir que Schulmann se venga de los PJ siguiéndolos a todas partes. Puedes usarlo para molestar y acosar a los PJ. Sin embargo, el espíritu incorpóreo de Schulmann sólo puede interactuar físicamente con las cosas que una ligera brisa podría mover. No obstante, el fantasma sigue siendo capaz de volver locos a los PJ con sus susurros rencorosos, sarcásticos y envenenados. Cuando son incordiados de esta manera, cada noche los PJ recuperan 1 menos de Ansiedad, Fatiga y Heridas. Tras cada capítulo o pausa en la historia, el DJ debe tirar 1 dado de Desafío ♦. Si obtienen una estrella del Caos ✨, la forma etérea de Schulmann acaba disipándose por completo y el viento del *Azyr* lo barre definitivamente: jamás se le vuelve a ver u oír.

## ¿HÉROES O VILLANOS?

Si los PJ logran derrotar a Schulmann, probablemente querrán regresar a Stromdorf, y quizá esperen recibir justas alabanzas y agradecimientos.

Los lugareños han contemplado la caída del cometa y se habla sin parar del regreso de Sigmar, aunque algunos aguafiestas señalan que el cometa sólo tenía una cola. Hay quienes están más preocupados por un destino funesto y ven el cometa como una señal de que el fin de los tiempos se acerca, que hordas gimoteantes de locos y monstruos pronto vendrán del norte haciendo rechinar sus dientes y trayendo consigo el fin del Imperio.

## HABÉIS... ¿FRACASADO?

El recibimiento de los PJ será ligeramente diferente si fue Gottschalk quien les conminó a recuperar los fragmentos del mapa de piedra.

Cuando regresan a Stromdorf, el viejo sacerdote guerrero está entre los primeros en saludarles.

—*¡Vaya tiempo raro que estamos teniendo, ¿eh? Bien, ¿tenéis las piedras?*

Cuando se las ofrecen, Gottschalk las coloca en el altar de Sigmar y espera una señal. Dado que la magia del *Azyr* se ha disipado tras la caída del cometa, no ocurre nada.

—*¡Habéis condenado a Stromdorf, insensatos! ¡Las piedras ya no están benditas. ¡Habéis fracasado! ¡Os impongo un castigo inmediato!*

No es posible convencer a Gottschalk para que cambie de idea. Es una buena excusa para que el sacerdote, a modo de penitencia, envíe a los PJ a una peligrosa aventura que tú hayas concebido. El principio de una nueva aventura.

El hecho de que la lluvia haya parado en realidad molesta a la gente. Como uno de ellos afirma apenado, “*¡Stromdorf ya no será famosa por nada! ¡Estamos arruinados!*”.

Nadie se cree la historia de los PJ. ¿Cómo podría ese tonto de Schulmann suponer una amenaza para alguien, aparte de sí mismo? Si los aventureros esgrimen las anotaciones cifradas del hechicero como prueba, les miran de hito en hito, como si se hubieran vuelto locos. “*¿Estáis seguros de que ese cometa no os dio en la cabeza?*”

### UN RECIBIMIENTO POCO AMISTOSO

En cuanto se corre la voz de que los aventureros han regresado, el lector Gottschalk estará deseoso de hacerles pagar por la profanación de su templo (si es que no lo ha hecho ya). Por lo que a él respecta, los PJ son herejes de la peor calaña y habría que quemarlos en la hoguera. Convoca al capitán Kessler y su guardia y se dispone a enfrentarse a los personajes.

Cuando los ve, Gottschalk ruge y la guardia tiene que sujetarle para evitar que les destroce con sus propias manos.

—*¡Infieles! ¡Echasteis a perder mi cripta y yo os voy a echar al fuego! ¡Herejes!*

Si hay testigos presenciando las acusaciones del sacerdote, pronto una muchedumbre empieza a mostrarse bastante enfadada con los aventureros. Ser acusado de blasfemia por un sacerdote de Sigmar es algo muy serio.

El capitán Kessler, sin embargo, no tiene intención de arrestar a los PJ, pero la masa es tozuda y no quiere soliviantarla. También ha de respetar la

voluntad del sacerdote. Habla con voz tranquila a los PJ mientras sus hombres intentan calmar a Gottschalk y contener a la multitud.

—*Mis manos están atadas. Este pueblo os debe mucho, pero habéis cometido un delito; y contra Sigmar, nada menos. No quiero que me deis explicaciones, sólo deseo mantener la paz. Por eso os pido que os marchéis de inmediato. Haced exactamente lo que os digo si no queréis que os linchen...*

Cuando los PJ acceden, Kessler intercambia en voz queda unas pocas palabras con el sacerdote que, con la cara roja de ira, da su aprobación asintiendo secamente con la cabeza. Kessler se dirige a los PJ en voz alta:

—*Hemos contemplado la profanación del gran templo de Sigmar en Stromdorf. No podemos tolerar la presencia de estos paganos entre nosotros, por lo que los sentencio a ser expulsados a golpe de látigo hasta las puertas y a ser desterrados de esta ciudad —Kessler os observa disculpándose con la mirada mientras uno de sus lacayos le pasa un látigo—. ¡Moveos, sabandijas! —grita con poca convicción mientras chasquea el aire sobre vuestras cabezas con su látigo.*

Si los PJ acceden y permiten que les expulsen a latigazos, cada uno de ellos sufre 1 Herida; resulta evidente que Kessler está siendo muy magnánimo con ellos. Si no, los PJ tendrán que encontrar la manera de lidiar con un sacerdote guerrero furioso, un capitán de la guardia veterano y con todo un pueblo convencido de su condición de herejes.

Así pues, la aventura acaba con nuestros valientes aventureros expulsados del mismo pueblo que acaban de salvar.

Como suele decirse, nunca llueve a gusto de todos.

## LA JUSTA RECOMPENSA

Si llegan vivos hasta aquí, los PJ habrán adquirido una buena cantidad de puntos de experiencia y mejoras, y puede que estén preparados para aprender una nueva profesión. Por jugar la campaña completa, el DJ debería recompensarles con 1 punto de experiencia adicional.

A lo largo de la aventura, puede que los objetivos, ideales y personalidad del grupo hayan cambiado también. Ahora los jugadores tienen la oportunidad de cambiar su hoja de grupo de aventureros por otra distinta, reflejando así la evolución en la dinámica e identidad del grupo.



## CAPÍTULO 6

# ADVERSARIOS NOTABLES

A lo largo de esta campaña, los PJ probablemente se encuentren con todo tipo de personajes no jugadores interesantes. Para algunos de los individuos más significativos de Stromdorf (especialmente los que pueden acudir en ayuda de los aventureros) se proporciona un mayor nivel de detalle que el incluido en las descripciones de PNJ de la *Guía de Criaturas*.

Una vez que los PJ se aventuren más allá de Stromdorf descubrirán con rapidez que la región está repleta de todo tipo de criaturas desagradables y enemigos peligrosos. Cada uno de los capítulos de la campaña cuenta con su propia sección en la que se destacan los adversarios más importantes del mismo.

La sección del **Capítulo 2: El mal menor** incluye al chamán del rebaño Carhunco, a Izka Dienteloco, el líder de la manada de hombres bestia, y a los gors de la manada de los Dienteloco con los que se pueden encontrar los PJ.

La sección del **Capítulo 3: Tiempo de luto** incluye al cadáver poseído de Madriga Brenner, al esquelético Olaus Stichelmy a los zombis alzados que se pueden encontrar en el cercano Jardín de Morr.

La sección del **Capítulo 4: Cuando cae la noche** incluye al enloquecido chamán goblin Renkorozo, a sus (más o menos) leales secuaces goblins y al avieso garrapato de la horda.

Por último, el fracasado hechicero celestial Niklas Schulmann se describe en la sección del **Capítulo 5: La jugada de Schulmann**, en el que los PJ se enfrentarán finalmente con el desquiciado hechicero en un intento por tratar de evitar que destruya Stromdorf y sus alrededores.

### REVISIÓN DE LA *GUÍA DE CRIATURAS* Y LA *GUÍA DEL DJ*

Para repasar el funcionamiento de los enemigos y la forma de leer las características y capacidades de las criaturas, es posible que desees releer el **Capítulo 6: Enemigos y adversarios** de la Guía del DJ (página 44) y el **Capítulo 2: Encuentros de combate** de la Guía de Criaturas (página 9).

### UNA CUESTIÓN DE EQUILIBRIO

El DJ tiene total libertad para ajustar o modificar los encuentros o las características de cualquiera de los PNJ o criaturas involucradas para adaptarse a las necesidades de la historia y a la composición del grupo de personajes de los jugadores. Añadir o eliminar algunos esbirros, o incrementar o reducir los valores de A/A/P de una criatura puede ayudar al DJ a ajustar con facilidad un encuentro para adaptarse al nivel de desafío requerido.

# CIUDADANOS DE STROMDORF

## FRANZ BIEBER

Este hombrecillo menudo viste ropas ásperas de montaraz con distintos tonos verdes y marrones. Es mucho más duro de lo que parece, curtido por los años que ha pasado cazando en la espesura. Va prácticamente afeitado, con el pelo rubio muy corto y unos ariscos ojos azules a los que no se les escapa ningún detalle, como si estuviese aguardando en cualquier momento una emboscada repentina.

Bieber es el mejor cazador de los alrededores, y con diferencia el mejor tirador de Stromdorf. Posee un conocimiento enciclopédico del Oberslecht lo que le adelanta menudo en la marisma para cazar (gamos por la carne, visones por la piel y cazadores gigas por la timidez, los rabos, un manjar entre nobles). Hay veces que desaparece durante semanas, y cuando por fin emerge del pantano lo hace tirando de un trineo improvisado sobre el que apila todas sus piezas. Nunca habla de sus experiencias en el Oberslecht.

### CAZADOR EXPERTO

Franz Bieber tiene 1 rango de entrenamiento en Habilidad de proyectiles y en Supervivencia.

### ODIO A LOS HOMBRES BESTIA

Bieber gana 1 dado de Fortuna  para todos los *Ataques a cuerpo a cuerpo* efectuados contra hombres bestia.

Cuando se ve involucrado en un encuentro con hombres bestia, la furia de Bieber se impone a su raciocinio. Bieber debe gastar al menos 1 dado de Agresividad en cada ataque que tenga a un hombre bestia como objetivo, hasta que ya no le queden dados de Agresividad.

**Enseres:** Arco largo y carcaj con 20 flechas, daga, sombrero y prendas de exterior resistentes (cuentan como armadura de cuero – Protección 2), collar de pata de hurón de la suerte, mochila de cuero, yesca y pedernal, saco de dormir, puchero y cantimplora.

## LECTOR MAGNUS GOTTSCHALK

Este veterano sacerdote guerrero se ha encargado del templo de Sigmar del pueblo durante más de veinte años. Los lugareños se congregan en él para escuchar sus apasionantes sermones, que los inspiran confianza en estos tiempos de incertidumbre.

Su cuello es fuerte como el de un toro y sus músculos son de acero. Ceñida a su calva cabeza lleva una diadema de hierro decorada con símbolos de Sigmar. Sus ojos arden con fervor religioso bajo su protuberante cejo, y el gran anillo de plata que atraviesa el tabique de su nariz le confiere el aspecto de un buey enfurecido. Su rostro está surcado de viejas cicatrices de batalla, y se ha grabado a fuego el cometa de doble cola de Sigmar en la frente.

Gottschalk siempre lleva puesta su coraza pesada de acero que le protege desde el cuello hasta la cintura, con la cruz de Reikland esmaltada en la placa pectoral y el extremo de su túnica de color carmesí ondeando entre las piernas.

### HIGO DE SIGMAR

Magnus Gottschalk está entrenado en Devoción e Invocación. Como líder espiritual de Stromdorf, Magnus gana 1 dado de Fortuna  para todas las tiradas de Empatía relacionadas con los ciudadanos de Stromdorf.

Las acciones Sociales negativas que tengan como objetivo a Magnus Gottschalk sufren 2 dados de Infortunio  contra él, a menos que vea a la persona que trata de influenciarle como una persona justa y recta motivada por la devoción hacia Sigmar.

### VOLUNTAD DE HIERRO

Magnus Gottschalk no sufre Ansiedad.

**Enseres:** Túnica sigmarita y símbolos sagrados, armadura de coraza y malla (Defensa 1, Protección 4), arma grande (martillo).

## EDUARDO CASTILLO RODRIGUES

Eduardo es oriundo de la ciudad de Magritta, en la lejana Estalia. Su voz es grave y llena de matices, pero a menudo se le traba la lengua debido al alcohol. Luce un elegante mostacho encerado y barbita de chivo, pero su holgada camisa que una vez fue blanca y sus ajustados pantalones de cuero están muy desgastados, y las suelas de sus botas baten medio sueltas cuando camina.

Cada vez que una dama pasa junto a él, se quita su emplumado sombrero estaliano de ala ancha a modo de saludo teatral. Su más preciada posesión es su espada Vilaro, un arma de factura excelente heredada de su padre (o eso dice él). Tiene tez morena, facciones agraciadas y una larga cabellera de rizos negros. Su ingenio es agudo aun cuando el resto de su cuerpo está embotado por la embriaguez.

### BRAVUCALERÍA ESTALIANA

Eduardo gana 1 dado de Fortuna  para todas las tiradas si la dificultad es **Difícil (3d)** o superior.

### ESPADACHÍN CONSUMADO

Eduardo Castillo Rodrigues está entrenado en Habilidad de armas y está equipado con una ropera de calidad superior. Añade 1 dado de Pericia  y 1 dado de Fortuna  a todos sus *Ataques cuerpo a cuerpo*.

Mientras esté armado con Vilaro, se considera que Eduardo intenta parar todos los Ataques cuerpo a cuerpo que se efectúen contra él, lo cual se ve reflejado en su valor de Defensa. Si no está equipado con Vilaro, reduce su valor de Defensa en 2.

Una vez por asalto durante su turno, Eduardo Castillo Rodrigues puede envainar o desenvainar a Vilaro de forma gratuita. No necesita efectuar una maniobra para hacerlo.

### PEGADO A LA BOTELLA

Siempre que no se vea amenazado de forma directa y cuente con un suministro abundante de alcohol, Eduardo Castillo Rodrigues debe superar una **tirada Difícil (3d) de Disciplina** para no quedar Embriagado durante varias horas. Mientras se encuentre Embriagado se añaden 2 dados de Infortunio  y 1 dado de Fortuna  a todas sus tiradas de Disciplina, y 1 dado de Infortunio  a todas sus demás tiradas.

Mientras no esté borracho sufre los estados Abrumado y Perplejo al sumergirse en un ensueño abatido.

**Enseres:** Ropas andrajosas y apestosas, una excelente espada ropera estaliana (artesanía superior), un sombrero blando emplumado y un monedero vacío.

CRIATURA	FUE	RES	AGI	INT	VOL	EMP	A/A/P	HERIDAS	ACTITUD
FRANZ BIEBER	3(5)	4(2)	4■(1)	3■	3	2	4/3/2	15	T1
MAGNUS GOTTSCHALK	4(7)	5(4)	3(1)	3	4■	4■■	5/4/2	15	T2
EDUARDO RODRIGUES	3■(5)	3■(0)	5■(2)	3	3	4■	4/1/3	14	P2

**ATAQUE EXPEDITIVO**  
*Básica*

HABILIDAD DE ARMAS (AGI) CONTRA DEFENSA DEL OBJETIVO  
Utilizada por: Franz Bieber, Eduardo Rodrigues  
Interacción con el objetivo; arma de combate cuerpo a cuerpo equipada.

**Efecto:** Un ataque que depende más de la astucia y la agilidad que de la fuerza bruta. Franz puede utilizar este ataque con su daga o con su arco (en cuyo caso será un Ataque a distancia).

- El ataque inflige daño normal.
- +1 al daño.
- Infliges 1 punto de daño crítico adicional.
- El atacante puede llevar a cabo una maniobra gratuita.
- El atacante sufre 1 Herida.

**DEMOSTRACIÓN ESPECTACULAR**  
*Espadachín*

HABILIDAD DE ARMAS (FUE) CONTRA DEFENSA DEL OBJETIVO  
Utilizada por: Eduardo Rodrigues  
Interacción con el objetivo; arma de combate cuerpo a cuerpo equipada.

**Efecto:** Una espectacular demostración de esgrima, ideada tanto para intimidar al contrincante como para herirle).

- 1 al daño.
- +1 al daño.
- El objetivo sufre el estado Desprotegido durante 3 asaltos.
- El objetivo sufre 1 de Fatiga.
- El atacante sufre 1 Herida.

**YO SOY EL MARTILLO**  
*Básica*

HABILIDAD DE ARMAS (AGI) CONTRA DEFENSA DEL OBJETIVO  
Utilizada por: Magnus Gottschalk  
Interacción con el objetivo; arma de combate cuerpo a cuerpo equipada.

**Especial:** Los dados de Agresividad utilizados en este ataque añaden un □ adicional a la reserva de dados.

**Efecto:** El lector Gottschalk insufla el poder de Sigmar en su arma, janiquilando al infiel!

- El ataque inflige daño normal.
- +2 al daño, daño crítico.
- El objetivo sufre el estado Desequilibrado durante 2 asaltos.
- El atacante pierde 1 dado de su provisión de Agresividad.

**MANO SANADORA DE SIGMAR**  
*Persistente, Sagrada, Sigmar*

INVOCACIÓN (EMP)  
Utilizada por: Magnus Gottschalk  
Interacción con el objetivo. Debe encontrarse en una escena de combate.

**Especial:** Esta acción gana □ si el objetivo es un sigmarita devoto.

**Efecto:** Un halo de luz sagrada rodea al objetivo, curándole y protegiéndole.

- El objetivo se cura 1 Herida.
- El objetivo se cura 3 Heridas, o 1 Herida crítica de gravedad 3 o inferior se convierte en una Herida normal.
- Mientras esta acción esté recargándose, la Protección del objetivo se incrementa en 1.
- Duplica el efecto de cualquiera curación proporcionada por esta bendición (doble de Heridas sanadas o de Heridas críticas convertidas).
- El lector Gottschalk pierde 1 dado de Astucia de su provisión.

## EL MAL MENOR



Los hombres bestia, retorcidas criaturas del Caos, fueron engendrados en el pasado distante, cuando una poderosa emisión de energía del Caos liberada en el norte fusionó a humanos y animales hasta convertirlos en aberraciones de pesadilla. De formas tan variadas como abundantes en número, los brutales hombres bestia habitan en muchos lugares del mundo, pero son más comunes en las zonas boscosas del Imperio, especialmente en el bosque de Reikwald y en el bosque de Drakwald, en Middenland.

### LA MANADA DE DIENTELOCO

La manada de hombres bestia de Dienteloco habita en las profundidades del Oberslecht, y son capaces de moverse con facilidad por los pantanos, ríos y oscuros bosques de la zona de la misma forma que otros hombres bestia se mueven a través de bosques. Los Dienteloco no tienen miedo de meterse en el barro y el cieno de su hogar y a menudo acechan sumergidos justo bajo la superficie de un estanque encharcado, a la espera de presas incautas.

Al igual que otros hombres bestia, los Dienteloco son criaturas mutadas por el Caos. Son un grupo irregular y variado, que combina una retorcida parodia de la humanidad con los rasgos de bestias y características anatómicas aún más aberrantes. Si los Dienteloco tienen algún rasgo distintivo unificador es que sus dientes son algo más grandes y amarillentos que los de la mayoría de los demás hombres bestia, pero como es de esperar en una manada de hombres bestia, este rasgo dista mucho de ser universal.

Gracias a la influencia de Carbunco y a los sacrificios de las familias Holtz y Eigel, la manada de Dienteloco no ha arrasado las granjas locales, sino que se conforma con lanzar incursiones ocasionales y cazar goblins y ganado por deporte. Sin embargo, los viajeros que se adentran en el Oberslecht siguen poniendo sus vidas en peligro, ya que la manada es una banda feroz y peligrosa de hombres bestia.

### REGLAS ESPECIALES PARA HOMBRES BESTIA

**Emboscada:** Al hacer tiradas de iniciativa, cada grupo de hombres bestia añade 1 dado de Pericia ■ a su tirada. Cuando un hombre bestia actúa durante un encuentro, añade 1 dado de Fortuna □ a todas las acciones de combate que realicen contra oponentes que aún no hayan actuado durante ese encuentro.

**Indisciplinado:** Cuando tienen heridas críticas, los hombres bestia pierden su disciplina. Siempre que un hombre bestia se encuentre gravemente herido (es decir, tenga Heridas críticas), quita 1 dado de Agresividad, 1 de Astucia y 1 de Pericia de la provisión de su grupo.

### GUERRERO UNGOR ☠☠

Los ungors de la manada de Dienteloco son idénticos a los descritos en la página 34 de la *Guía de Criaturas*.

### GOR DIENTELOCO ☠☠☠

Los gors Dienteloco, ligeramente más enjutos y rápidos que los gors comunes, no son menos musculosos ni temibles en combate. A menudo están salpicados de barro y arcilla, a veces como decoración y otras veces como camuflaje.

### CARBUNCO ☠☠☠☠

Carbunco, un chamán ungol astuto, peligroso y torturador, es el impulso de buena parte de la trama del capítulo **El mal menor**. Vestido con una túnica andrajosa y adornado con fetiches y talismanes primitivos, en ocasiones puede hacerse pasar por humano si es capaz de ocultar sus pezuñas hendidas y su rostro deformado.

Las motivaciones de Carbunco son complejas, y se describen de forma detallada en la página 28. Al ser el chamán de la manada, es un personaje muy respetado y cuenta con bastante poder. Ha sido gracias en gran medida a su influencia que se ha permitido a los humanos vivir tan cerca del Oberslecht.

**Antagonista:** Carbunco tiene un medidor de Actitud (Temeridad 1, Prudencia 3) y puede ajustar su actitud de la misma forma que un personaje jugador. También sufre Ansiedad y Fatiga exactamente igual que un PJ.

**Chamán del Caos:** Además de las acciones indicadas en la siguiente página, Carbunco tiene acceso a las cartas de acción **Aullido del Caos**, **Canalizar poder**, **Caos crepitante**, **Dominio del Oberslecht** y **Nube de mosquitos**. Acumula y utiliza Poder de la misma forma que un hechicero.

### IZKA DIENTELOCO ☠☠☠☠

Izka Dienteloco, enorme y de poderosa musculatura, es el líder de la manada de Dienteloco. Los más altos de los demás hombres bestia de la manada apenas le llegan a la altura de los hombros, y ha matado y devorado a todos los hombres bestia que se han atrevido a desafiarle. Enloquecido y vigorizado por la ferocidad de la piedra del rayo, Izka se muestra ansioso por destruir las obras de la humanidad.

Izka está armado con un hacha a dos manos y lleva como armadura restos robados y recuperados de cuero y metal.

**Temible:** Izka Dienteloco causa Miedo 2.

CRIATURA	FUE	RES	AGI	INT	VOL	EMP	A/A/P	HERIDAS	ACTITUD
GOR DIENTELOCO	5(4)	5■(2)	4■(1)	3	3	2	4/3/1	12	T1
CARBUNCO	4■(4)	5(1)	4(1)	5	4■	3■■	5/6/3	14	T1/P3
IZKA DIENTELOCO	6■(7)	6(3)	4(2)	3	3	2	6/2/2	18	T2



### GOLPE SALVAJE

*Básica, Hombre bestia*

HABILIDAD DE ARMAS (AGI) CONTRA DEFENSA DEL OBJETIVO

Utilizada por: Hombre bestia

Interacción con el objetivo.

**Efecto:** Este es el ataque más usual de los hombres bestia. Se lanzan contra su enemigo con puños, cuernos, zarpas o armas.

- ☞ El objetivo sufre un impacto que inflige daño normal.
- ☞☞ Como arriba, y además se inflige 1 punto de daño crítico adicional.
- ☞☞ +2 al daño..
- ☠ El atacante sufre 1 Herida.
- ☼ El atacante sufre 1 Herida.



### TAJO BERSÉRKER

*Monstruosa*

HABILIDAD DE ARMAS (FUE) CONTRA DEFENSA DEL OBJETIVO

Utilizada por: Izka Dienteloco

Interacción con el objetivo: arma de combate cuerpo a cuerpo equipada.

**Especial:** Izka Dienteloco debe gastar al menos 1 dado de Agresividad para utilizar esta acción.

**Efecto:** Izka asesta un tajo con su hacha, echando espumarajos como un animal salvaje y rugiendo de furia.

- ☞ El objetivo sufre un impacto con un +1 al daño.
- ☞☞☞ +4 al daño y el objetivo sufre 1 de Ansiedad.
- ☞☞ Infliges 1 punto de daño crítico adicional.
- ☞ El ataque impacta a un segundo oponente que participe en la misma interacción.
- ♠ Izka sufre 1 Herida, pero si el ataque tiene éxito recibe un +1 al daño.
- ☠ Izka sufre 1 Herida.



### CARGA TEMIBLE

*Hombre bestia*

HABILIDAD DE ARMAS (FUE) CONTRA DEFENSA DEL OBJETIVO

Utilizada por: Gor Dienteloco, Izka dienteloco


Arma de combate cuerpo a cuerpo:

Sin interacción con el objetivo; objetivo a corto alcance.

**Especial:** Llevas a cabo una maniobra gratuita como parte de la acción para iniciar una interacción con el objetivo.

**Efecto:** El hombre bestia baja sus afilados cuernos y carga al combate, tratando de empalar al objetivo.

- ☞ El objetivo sufre un impacto con un +1 al daño.
- ☞☞☞ El objetivo sufre un impacto con un +3 al daño.
- ☞☞ El objetivo debe superar una **tirada Normal (2d) de Disciplina (Vol)** para no sufrir el estado Agitado durante 2 asaltos.
- ☠ El objetivo puede efectuar una acción *Básica* de *Ataque cuerpo a cuerpo* contra el hombre bestia de forma inmediata y gratuita.



### ESTERTOR DE FURIA

*Reacción*

HABILIDAD DE ARMAS (FUE) CONTRA DEFENSA DEL OBJETIVO

Utilizada por: Izka Dienteloco

Arma de combate cuerpo a cuerpo:

Sin interacción con el objetivo; recibir un golpe mortal.

**Especial:** Esta acción se realiza inmediatamente después de resolver el ataque que asestó el golpe mortal, antes de cualquiera otra maniobra o efecto. Interrumpe el turno del jugador activo hasta que se resuelva esta acción.

**Efecto:** Tras recibir un golpe mortal, la criatura lanza un último ataque contra un oponente cercano.

- ☞ El objetivo sufre un impacto que causa daño normal.
- ☞☞ El objetivo sufre un impacto con un +2 al daño, daño crítico.
- ☞☞ Infliges 1 punto de daño crítico adicional
- ☼ Un relámpago impacta sobre la interacción, causando 2 Heridas y el estado Fulminado durante 2 asaltos a todos los personajes que estuviesen participando en la interacción.

## TIEMPO DE LUTO



A lo largo del capítulo **Tiempo de luto**, es posible que los héroes se encuentren con todo tipo de monstruosidades no muertas. En las páginas 36 a 39 de la *Guía de Criaturas* puedes encontrar una selección de criaturas no muertas, y el encuentro con los zombis del clan Holtz después del juicio debería utilizar los zombis normales de la *Guía de Criaturas*.

### NO MUERTOS DE MOURN

Los no muertos descritos a continuación han sido animados por el siniestro ritual de Lazarus Mourn, con la excepción del propio Mourn y su cuerpo huésped, Madriga Brenner. Destruir a Mourn o interrumpir su vínculo con el cuerpo de Madriga Brenner incapacitará o destruirá a todos los no muertos reanimados por su magia.

### REGLAS ESPECIALES PARA NO MUERTOS

**Miedo a la no muerte:** A menos que se indique lo contrario, los no muertos causan Miedo 1. Esto se convertirá en Miedo 2 si los no muertos superan en número a sus enemigos.

#### ZOMBIS ALZADOS ☠

Estos monstruos blasfemos se alzan desde el suelo, entre gimoteos, con hambre de cerebros y de la carne de los vivos. La mayoría de estos zombis fueron embalsamados cuidadosamente por sacerdotes de Morr, y como consecuencia de ello siguen teniendo buena parte de su carne, ahora gris y calcárea. Sin embargo, el proceso de liberarse de sus ataúdes y de excavar hasta la superficie del cementerio ha causado graves daños a estas criaturas, especialmente en las manos, y ahora de su carne putrefacta sobresalen afilados fragmentos de hueso que forman zarpas desagradables.

Todos los zombis alzados se consideran esbirros. Su valor de Heridas refleja este hecho.

**Descompuesto:** Los zombis alzados no pueden añadir más de 2 dados de Agresividad a una misma tirada.

#### ESQUELETO DE STICHELM ☠☠☠

Este guerrero esquelético fue en otro tiempo el mítico héroe de Stromdorf, el protector del pueblo. Lazarus Mourn es perfectamente consciente de este hecho, y disfruta de la ironía de utilizar el cadáver de Stichelm como lugarteniente en su cruzada para destruir Stromdorf.

Hace mucho tiempo que la carne se separó de los huesos de Stichelm, y ahora sólo se mantiene de una pieza gracias a la malévola fuerza de voluntad de Mourn. Olaus Stichelm aún viste la armadura de placas, grabada con su símbolo del dragón, que vistió cuando derrotó al malvado conde vampiro siglos atrás, pero los años la han dejado picada y verdosa.

En su esquelética mano derecha aferra su poderosa espada de doble puño, una espada para la que en vida necesitó utilizar ambas manos. Atada a su mano izquierda lleva la lápida de su tumba, una losa de mármol blanco grabada con su nombre y sus hazañas. Esta piedra parece crepitar y palpitar con energía, y si se la mira con vista mágica arde con el brillo azul del Azyr.

**Escudo de mármol:** La losa mágica que Stichelm utiliza como escudo crepita con poder arcano. Si es golpeado por un *Ataque cuerpo a cuerpo* después de un **Bloqueo**, el atacante sufre 1 Herida con un resultado de ☠. Si se obtiene ✨, el atacante sufre 1 Herida tanto si ha logrado golpearle como si no.

**Espada de héroe:** La espada de Stichelm es de calidad superior. Añade 1 dado de Fortuna □ a todos sus *Ataques cuerpo a cuerpo*.

**Guardián esquelético:** Stichelm tiene acceso y hace un uso liberal de las acciones de **Bloqueo**, **Parada** y **Postura defensiva**. Tiene la Habilidad de armas entrenada.

#### LAZARUS MOURN ☠☠☠☠

El espíritu del nigromante habita en el cadáver de Madriga Brenner. El cadáver andante está vestido con un vestido largo púrpura sucio y harapiento. Sus mejillas están hundidas, las cuencas de sus ojos vacías y su pálida piel putrefacta y retorcida por gusanos. Su largo cabello negro cuelga lacio sobre sus hombros. Su boca parece estar fija en una sonrisa torcida donde sus labios han desaparecido. Un colgante de plata cuelga alrededor de su marchito cuello, con una gran gema negra engastada (es el Colgante de Nectanubis, que alberga el espíritu imperecedero de Mourn).

**Antagonista:** Lazarus Mourn tiene un medidor de Actitud (Temeridad 1, Prudencia 3) y puede ajustar su actitud de la misma forma que un personaje jugador. En lugar de sufrir Ansiedad o Fatiga, Mourn pierde Compostura, tal y como se detalla en la página 45.

**Poder nigromántico:** Lazarus Mourn tiene acceso a las cartas de acción **Absorber vida**, **Maldición de la no muerte**, **Mano de polvo** y **Mortificación**.

CRIATURA	FUE	RES	AGI	INT	VOL	EMP	A/A/P	HERIDAS	ACTITUD
ZOMBI ALZADO	4(4)	4(0)	2(0)	1	3	1	4/0/0	4	P1
ESQUELETO DE STICHELM	5(7)	4(5)	2(1)	2	3■	1	5/0/2	15	P2
LAZARUS MOURN	4(4)	4(0)	2(0)	4■	4■	3	3/8/2	14	T1/P3

**SIN ESCAPATORIA, SIN ESPERANZA** 3  
*Básica, No muerto, Persistente*

HABILIDAD DE ARMAS (FUE) CONTRA DEFENSA DEL OBJETIVO  
 Utilizada por: Zombis alzados  
 Interacción con el objetivo.

**Especial:** Si se realiza el ataque con éxito, el objetivo no obtendrá una maniobra gratuita durante su turno mientras esta acción se esté recargando.  
**Efecto:** La criatura no muerta apresada férreamente a su víctima.

- ☠ El objetivo sufre 1 de Ansiedad y 1 de Fatiga.
- ☠☠☠ El objetivo sufre 1 de Ansiedad y 1 de Fatiga adicionales por cada no muerto que esté interactuando con él.
- ☠ El objetivo sufre el estado Agitado durante 2 asaltos.
- ☠☠ Añade 1 ficha de Recarga adicional a esta acción.
- ☠ El atacante sufre 1 Herida.
- ☠ El objetivo puede contraatacar de inmediato con una acción *Básica* de *Ataque cuerpo a cuerpo* después de que el atacante complete esta acción.

**HOJA DEL SEPULCRO** 0  
*Básica, No muerto*

HABILIDAD DE ARMAS (FUE) CONTRA DEFENSA DEL OBJETIVO  
 Utilizada por: Esqueletos de Stichelm  
 Arma de combate cuerpo a cuerpo equipada; objetivo a corto alcance.

**Especial:** Si el objetivo no está interactuando con el atacante añade ■■ a la reserva de dados.

**Efecto:** Un feroz ataque con una temible espada ancestral que deja una crepitante estela de energía oscura y maligna a su paso.

- ☠ El ataque inflige daño normal.
- ☠☠ +2 al daño y el objetivo sufre 1 de Ansiedad.
- ☠ El objetivo sufre 1 de Ansiedad.
- ☠☠ +3 al daño.
- ☠ El atacante sufre 1 Herida.

**PRESENCIA SEPULCRAL** 4  
*No muerto, Persistente*

INTIMIDAR (FUE) CONTRA DISCIPLINA (VOL) DEL OBJETIVO  
 Utilizada por: Esqueleto de Stichelm, Lazarus Mourn  
 Objetivo a alcance medio o inferior.

**Especial:** Mientras se esté recargando esta acción, los no muertos de este encuentro causan Terror en lugar de Miedo.

**Efecto:** Un viento gélido parece recorrer la zona.

- ☠ El objetivo sufre 1 de Ansiedad.
- ☠☠☠ El objetivo sufre 2 de Ansiedad.
- ☠☠ El objetivo sufre contrae 1 Locura con el rasgo *Sobrenatural* o *Trauma*.
- ☠ Todos los PJ situados a corto alcance pueden quitar 1 ficha de Recarga de una de sus acciones.

**¡DELICIOSOS CEREEEBROS!** 0  
*No muerto*

HABILIDAD DE ARMAS (FUE) CONTRA DEFENSA DEL OBJETIVO  
 Utilizada por: Zombis alzados, Lazarus Mourn  
 Interacción con el objetivo.

**Efecto:** El zombi muerde a su objetivo, intentando alimentarse de su sabroso cerebro.

- ☠ El ataque inflige daño normal.
- ☠☠ +1 al daño, daño crítico.
- ☠ El objetivo sufre 2 de Ansiedad.
- ☠☠ El objetivo puede retirarse inmediatamente de la interacción con una maniobra gratuita.
- ☠ El objetivo puede contraatacar de inmediato con una acción *Básica* de *Ataque cuerpo a cuerpo* después de que el atacante complete esta acción.

## CUANDO CAE LA NOCHE



Los goblins son criaturas inmundas, crueles e indisciplinadas. Lo único que les gusta más que atormentar a cualquier cosa más débil que ellos es atormentar a algo más fuerte que ellos... preferiblemente después de atarlo o dejarlo indefenso.

### LA PEÑA DE LOS GOBLINS ENFERMIZO

Los goblins Enfermizo son una peña de lunáticos malignos y apuestos. Al igual que la mayoría de los goblins nocturnos visten pesadas túnicas con capucha, y a menudo decoran las puntas de sus capuchas con huesos y otros trofeos. Muchos Enfermizo llevan sobre sus rostros jirones de ropa raída como una especie de máscara, especialmente los que están armados con bombaz de ongoz peztosoz (consulta la carta de Objeto *Bombaz de ongoz peztosoz*). Hacen esto para evitar que las esporas y el desagradable olor del ongoz peztosoz les llegue a la boca y los pulmones; aunque no sufren los efectos adversos de sus venenos fúngicos, respirar las esporas hace que un goblin tosa y estornude.

No son valerosos ni especialmente astutos, y obedecen a Renkoro casi enteramente por el miedo que les provocan sus poderes divinos. Si se les da la oportunidad de escoger entre combatir y huir a un lugar seguro, los goblins Enfermizo normalmente tomarán la misma decisión que tomaría cualquier otro goblin, y saldrán pitando para las colinas (¡literalmente!). Sin embargo, le tienen más miedo a Renkoro que a cualquier otra cosa (incluso más que a Bulto, el troll) y correrán muchos riesgos con tal de evitar su enfado.

#### REGLAS ESPECIALES PARA GOBLINS NOCTURNOS

**Loz orejotaz dan miedo:** Siempre que los goblins Enfermizo se vean superados en número por elfos en una interacción, añaden ■ a todas sus tiradas. Si los elfos les doblan en número, añaden ◆ en su lugar.

**Ojos nocturnos:** Los goblins nocturnos ignoran los dados de Infortunio ■ de los efectos de la oscuridad no mágica. Tienen una vista increíblemente aguda. Sin embargo soportan muy mal la luz brillante. Añaden al menos un dado de Infortunio ■ a las tiradas de Observación y Habilidad de

proyectiles hechas en zonas iluminadas, y puede que deban añadir más si sufren los efectos de luces inusualmente brillantes. Durante el desarrollo de *Tormenta Inminente*, el clima será tan plomizo y tormentoso que incluso a plena luz del día los goblins nocturnos sólo sufrirán un único dado de Infortunio ■ de penalización.

#### GOBLINS ENFERMIZOZ ☠☠

Estos son los soldados rasos de la peña de los goblins Enfermizo. La mayoría están armados con espadas curvas o lanzas, pero unos pocos blanden armas exóticas de goblins nocturnos como redes y garrotes. Los grupos de forrajeros Enfermizo están armados con bombaz de ongoz peztosoz.

#### RENKOROZO ☠☠☠☠

Renkorozo es el líder indiscutible de la peña de los goblins Enfermizo gracias a sus formidables poderes mágicos.

**Antagonista:** Renkorozo tiene un medidor de Actitud (Temeridad 3, Prudencia 1) y puede ajustar su actitud de la misma forma que un personaje jugador. También sufre Ansiedad y Fatiga exactamente igual que un personaje jugador.

**Chamán del ¡Waaagh!:** Renkorozo tiene acceso a las cartas de acción **Canalizar poder**, **Deja de ladrar**, **Explotazerebro**, **Mirada de Morko** y **¡Pa'traz!** A efectos de reglas, acumula y utiliza Poder de la misma forma que lo hace un PJ hechicero.

#### GARRAPATO ☠☠☠

Los garrapatos son básicamente enormes fauces dentadas con patas. La cola regordeta, los ojos pequeños y brillantes y la piel roja y llena de verrugas no son más que detalles menores: lo importante es la boca. Y los dientes. Especialmente los dientes.

**Pelota saltarina de la muerte:** Si el garrapato lleva a cabo una maniobra de movimiento durante su turno, recibe un +2 a su Defensa hasta su siguiente acción.

### LOS GOBLINS Y EL HUMOR

Los goblins son ¿graciosos? En el oscuro y peligroso mundo de Warhammer el peligro acecha detrás de cada esquina, e incluso los enemigos más pequeños pueden resultar letales... pero eso no cambia el hecho de que los goblins son graciosos. Dicen cosas ridículas y hablan con voces estúpidas. Son cómicamente cobardes y a menudo ineptos.

Tal y como se describe en el capítulo **Cuando cae la noche**, los goblins nocturnos son a partes iguales divertidos y escalofriantes. No hay problema en resaltar este hecho: si a los PJ se les ocurre un plan para engañar a los goblins y resulta divertido que se la den con queso, ¡déjales que lo hagan! Pero el humor goblin es enfermizo, retorcido y se basa en hacer daño a los demás, y también deberías dejarlo claro. Los Enfermizo no tienen ningún problema en matar gente para dar de comer al troll; eso es escalofriante. Pero tampoco tienen reparos en matarse mutuamente para dar de comer al troll si no hay nada en la despensa o si no se caen bien; eso es gracioso.

Los demás capítulos de *Tormenta Inminente* son serios, pero en Warhammer también hay sitio para humor negro y peligroso.

CRATURA	FUE	RES	AGI	INT	VOL	EMP	A/A/P	HERIDAS	ACTITUD
GOBLINS ENFERMIZOZ	3(4)	3(1)	4(0)	3 ■	2	3	3/2/1	10	Pr
RENKOROZO	3(3)	3 ■ (1)	3(1)	4 ■ ■	4	4	3/6/2	12	T <sub>1</sub> /Pr
GARRAPATO	4 (5)	4 ■ (0)	5 (0/2*)	2	2	1	6/2/0	15	T <sub>2</sub>

### PÉGALEZ KON EL LAO KE PINCHA

*Básica, Piel verde*

HABILIDAD DE ARMAS (FUE) CONTRA DEFENSA DEL OBJETIVO

Utilizada por: Goblins Enfermizoz, Renkorozo

Interacción con el objetivo.

**Especial:** Quita ■ de la reserva de dados por cada goblin Enfermizoz adicional que participe en la interacción.

**Efecto:** La técnica más básica de las aprendidas por los usuarios de armas con punta: clavarle el lado que pincha al objetivo.

☞ El ataque inflige daño normal.

☞☞☞ +1 al daño.

☞ El valor de Protección del objetivo se reduce en 1 por cada goblin Enfermizoz adicional que participe en la interacción.

☞☞ +1 al daño por cada goblin Enfermizoz adicional que participe en la interacción.

☠ El atacante sufre 1 Herida.

### PULLA Y PINCHO

*Piel verde*

HABILIDAD DE ARMAS (FUE) CONTRA DEFENSA DEL OBJETIVO

Utilizada por: Goblins Enfermizoz, Renkorozo

Interacción con el objetivo.

**Efecto:** El goblin ataca de forma simultánea con su arma y con pullas y risas crueles, totalmente retorcidas por el extraño dialecto goblin.

☞ El impacto inflige daño normal y el objetivo sufre 1 de Ansiedad.

☞☞☞ El ataque inflige daño normal, y el objetivo sufre tanta Ansiedad y Fatiga como la cantidad de Heridas críticas que tenga.

☞☞ Infliges 1 punto de daño crítico adicional.

☠ El objetivo efectuar inmediatamente una maniobra después de que el atacante complete esta acción.

✧ Todos los Piel Verde que participen en esta interacción sufren 1 Herida.

### ¡MUERDE KE TE MUERDE!

*Monstruosa*

HABILIDAD DE ARMAS (FUE) CONTRA DEFENSA DEL OBJETIVO

Utilizada por: Garrapato

Interacción con el objetivo.

**Efecto:** El garrapato le da un buen uzo a eza boka toa llena de dientez.

☞ El ataque inflige daño normal.

☞☞ +3 al daño e inflige 1 punto de daño crítico adicional.

☞☞ +2 al daño.

☠ El garrapato no puede llevar a cabo ninguna maniobra después de resolver esta acción, hasta su siguiente activación.

✧ Repite esta acción contra un nuevo objetivo que participe en la misma interacción, sea amigo o enemigo. El garrapato no puede utilizar esta acción para atacarse a sí mismo.

### ZALTO Y BOKADO

*Monstruosa*

HABILIDAD DE ARMAS (FUE) CONTRA DEFENSA DEL OBJETIVO

Utilizada por: Garrapato

Objetivo a corto alcance.

**Especial:** El garrapato se mueve para iniciar una interacción con el objetivo como parte de esta acción. No sufre ninguna penalización por retirarse de una interacción en la que ya estuviera participando.

**Efecto:** El garrapato pega un salto, aterriza sobre su objetivo y le da un buen bocado.

☞ El impacto inflige daño normal +1.

☞☞ +1 al daño, daño crítico.

☞☞☞ Como arriba, y el objetivo queda tumbado y sufre 1 de Fatiga.

☞☞ Todos los enemigos que participen en la interacción sufren 1 de Fatiga y 1 de Ansiedad.

☠ El atacante sufre 2 Heridas.

☞☞ +3 al daño e infliges 1 punto de daño crítico adicional.

# NIKLAS SCHULMANN



El joven hechicero viste una llamativa túnica azul medianoche de cuello muy alto, un casquete de tela y un manto ondeante decorado con símbolos esotéricos dorados. De su cinturón cuelgan un pequeño telescopio, una daga elegante y varios pergaminos, y su bastón está coronado con un mecanismo de relojería que representa varios planetas y lunas orbitando alrededor de un sol dorado.

Schulmann tiene un rostro agraciado de barba negra partida en dos. Sus intensos ojos marrones miran con aire altanero. Se comporta con una atildada confianza en sí mismo, como si fuera un eminente hechicero, un prodigio del Colegio Celestial.

Llegó a Stromdorf hace algunas semanas y desde entonces se aloja en la posada Agua de Trueno. Afirma haberse tomado un periodo sabático en sus estudios para estudiar las insólitas condiciones meteorológicas de Stromdorf, el tema de la tesis que dice estar preparando.

Al principio los lugareños no se fiaban de él, pero se los ha metido en el bolsillo ofreciéndose a redactar cartas y leer documentos para los analfabetos stromdorfeños. Cada wellentag enseña a leer a los niños del pueblo en la sala común de la posada Agua de Trueno, donde tiene alquilada una habitación.

## LOS OBJETIVOS DE SCHULMANN

Ávido de poder y reconocimiento, Schulmann sospecha su propia incompetencia (aunque odia reconocerlo). Es dolorosamente consciente del desprecio que sienten hacia él sus superiores en el Colegio Celestial, algo que no casa muy bien con la imagen que tiene de sí mismo. Schulmann siempre ha deseado para sí la vida aparentemente cómoda de un gran hechicero, respetado y temido por la comunidad y con alumnos y sirvientes que atiendan sus más mínimas necesidades. Pero carece del dinamismo, de la energía y desgraciadamente del talento para hacer el trabajo necesario para alcanzar este rango. Por este motivo ha diseñado su elaborado plan de aprovechar el nexo.

Las intenciones de Schulmann son nada más y nada menos que absorber las energías del nexo en su cuerpo. Con tal cantidad de poder a su disposición, supone que su relativa falta de experiencia y conocimiento resultarán irrelevantes. ¡Podrá hacer cualquier cosa! El Colegio Celestial no tendrá más remedio que aceptarle como hechicero maestro y por fin dará comienzo su vida de lujos.

## SECRETOS DENTRO DE SECRETOS

En realidad, la filantropía de Schulmann no es más que un engaño para congraciarse con los habitantes del pueblo. En realidad es un acólito incompetente que ha descubierto una forma de volverse poderoso rápidamente. Descubrió la existencia del nexo en unos manuscritos élficos ancestrales y fue hasta Stromdorf en busca de los fragmentos del mapa de piedra que indican su localización.

Hace apenas unas semanas, cuando se encontraba en las antiguas ruinas de los altos elfos, cometió un fallo catastrófico al intentar ejecutar un ritual para localizar los fragmentos del mapa de piedra. La violenta reacción resultante le provocó tremendas cicatrices. Ha pasado la última semana tratando desesperadamente de encontrar otra forma de encontrar los fragmentos.

Es muy posible que los PJ lleguen a la conclusión de que Schulmann les oculta algo. Si se encaran con él, Schulmann confesará pecados menores si le presionan o le hacen las preguntas adecuadas.

Sí, es cierto, no es un hechicero poderoso, pero es mucho más sencillo mantener a raya a los cazadores de brujas excesivamente puntillosos si pretendes ser más poderoso de lo que eres en realidad. No, no está trabajando en una tesis sobre el clima. La auténtica razón por la que está aquí es por el mapa de piedra, pero una vez más, los cazadores de brujas pueden ser tan cerrados de entendederas que... Sí, Schulmann ha caído en desgracia ante el Colegio Celestial, ¡pero esto sólo hace que sea aún más urgente encontrar el depósito Alto Elfo descrito en los fragmentos del mapa de piedra! ¡El conocimiento que puede contener una colección así es justo lo que necesita para volver a congraciarse con el Colegio Celestial!

Sin embargo, Schulmann no divulgará los secretos del nexo por nada del mundo. El nexo y su objetivo último de utilizar su poder son su jugada ganadora.

## EL VIEJO TRUCO DEL CAMBIAZO

Dependiendo de cómo se desarrollen los acontecimientos durante las postrimerías de la campaña, cabe la posibilidad de que los jugadores comiencen a sospechar de Schulmann. Si desconfían demasiado de él, o si creen que no planea nada bueno, es posible que se encaren con él o incluso que le hagan desaparecer de una vez por todas.

Si te da la sensación de que las cosas se encaminan en una dirección que preferirías no seguir (eliminando demasiado pronto a Schulmann) tienes varias opciones:

En primer lugar, encuentra otro chivo expiatorio. Tal vez algún otro habitante de Stromdorf atraiga una atención no deseada, o se atribuyan sucesos y coincidencias extrañas a alguna otra persona.

Por otro lado, también podrías modificar ligeramente el papel de Schulmann. Tal vez esté de verdad en el pueblo para poner fin a la situación y evitar la catástrofe, mientras que la auténtica persona detrás de la búsqueda de los fragmentos sea un insospechado habitante de Stromdorf (como el profesor Köpfchen o Marcel Gerber).

CRATURA	FUE	RES	AGI	INT	VOL	EMP	A/A/P	HERIDAS	ACTITUD
NIKLAS SCHULMANN	3(3)	3(1)	3 ■ (1)	4 ■	5	3 ■■	2/8/3	15	T <sub>2</sub> / P <sub>4</sub>

## CÓMO HACER AMIGOS E INFLUENCIAR A LA GENTE

Schulmann necesita que los PJ cumplan sus objetivos, y es perfectamente consciente de ello. Hará cuanto le resulte posible para mantenerse en buenos términos con los PJ. Pero no son solo los PJ con los que tienes que tener cuidado... también son los jugadores.

Schulmann es una rata confabuladora con una imagen exagerada de su valía, pero no hay ninguna razón para que no se muestre absolutamente educado con los PJ. Al menos, no mientras le resulten útiles. Les adulará, les hablará de los grandes futuros que ve para ellos, escritos en las estrellas. Utilizará su sentimiento de culpa, hablando del tiempo cada vez más inclemente como una crisis que sólo podrán resolver los fragmentos del mapa de piedra de los altos elfos. Utilizará cualquier truco o técnica que crea que va a funcionar.

Si con todo y con ello los jugadores siguen creyendo que Schulmann es algún tipo de espía, plantéate dejar que “falle” con su truco de magia de disfraz. Es un secreto bastante inocente, después de todo (el equivalente mágico de teñirse el pelo), pero puede explicar un cierto secretismo o actitud prudente por su parte. Lo relativamente reciente de sus heridas también es una pista...

## CAPACIDADES DEPENDIENTES DE LA TRAMA

Tal y como se detalla en la *Guía del Jugador*, los hechiceros pueden utilizar la magia para diversas tareas. Schulmann es capaz de hacer varias cosas que no aparecen específicamente detalladas en las reglas, pero que resultan altamente relevantes para la trama de la historia, como el ritual que llevó a cabo sobre el Cerro de la Tempestat.

En especial, Schulmann ha perfeccionado el arte de espiar a otras personas con su magia, siendo capaz de ver personas y lugares muy alejados de él. Utiliza estas capacidades para seguir el rastro a los PJ, y puede estar tan informado de sus actividades hasta el grado que necesites. Schulmann no es el hechicero más competente que jamás haya pasado por el Colegio Celestial, pero con todo y con ello es un acólito hechicero.

**Antagonista:** Niklas Schulmann tiene un medidor de Actitud (Temeridad 2, Prudencia 4) y puede ajustar su actitud de la misma forma que un personaje jugador. Schulmann ha dejado que su ansia de poder le nubla el juicio, y normalmente actuará en una actitud Temeraria. También sufre Ansiedad y Fatiga exactamente igual que un PJ.


**Truco de magia:** Cada mañana Schulmann utiliza un truco de magia para ocultar sus heridas. Se desvanece al dormirse, lo cual desvela sus horribles cicatrices. Cualquiera que se encuentre con Schulmann y supere una **tirada Difícil (3d) de Vista mágica** se percatará del truco mágico. Cualquiera que supere una **tirada Normal (2d) de Hechicería**, reducida a **Fácil (1d)** para hechiceros celestiales, será capaz de ver a través del truco. Tratará de evitar cualquier confrontación por medio del engaño.

**Habilidades entrenadas:** Canalización (Colegio Celestial), Educación (Élfico ancestral), Hechicería, Vista mágica

**Talentos:** Firmeza

**Cartas de acción:** Todas las acciones *Básicas* más **Canalizar poder**, **Escudo cerúleo**, **Estrella fugaz**, **Magia pueril** (todas), **Maldición**, **Premura celeste** y **Relámpago**.

**Enseres:** Túnica de hechicero celestial, bastón (Foco 1 de *Azyr*, Defensiva), daga, pergaminos y símbolos (falsos).



### MANTO TORMENTOSO

*Colegio Celestial, Persistente*

4

HECHICERÍA (INT)

Utilizada por: Niklas Schulmann  
4 de Poder; +1 de Poder por cada enemigo que esté interactuando con Schulmann.

**Especial:** Reduce el modificador por dificultad en tantos dados de Infortunio ■ como la etapa en la que se encuentre el medidor de Tormenta en Stromdorf.

**Efecto:** El viento se arremolina alrededor de Schulmann protegiéndolo y manteniendo a raya a sus enemigos.


☩ Mientras se esté recargando esta acción, los valores de Defensa y Protección de Schulmann se incrementan en una cantidad igual a la etapa en la que se encuentre el medidor de Tormenta en Stromdorf.

☩☩☩ Como arriba, y añade 2 fichas de Recarga adicionales a esta acción.

☩☩ Todos los enemigos que participen en la interacción sufren 1 de Fatiga y 1 de Ansiedad.

☩ Los enemigos que estén interactuando con Schulmann sufren 1 de Fatiga.

☠ Schulmann sufre 1 Herida.



### CONDUCTA APREMIANTE

*Social*

2

VOLUNTAD CONTRA DISCIPLINA (VOL) DEL OBJETIVO

Utilizada por: Niklas Schulmann  
Objetivo a alcance medio o inferior; el objetivo debe poder entender lo que dices.

**Efecto:** Schulmann utiliza su exagerado ego y su estatus superior ya sea real o imaginario, para poner en su lugar al objetivo. Esto puede consistir en un comentario despreciativo, o simplemente una ceja enarcada de forma teatral.

☩ Coloca 1 ficha de Recarga sobre todas las acciones *Sociales* que el objetivo tenga recargándose. Mientras se esté recargando esta acción, las tiradas de habilidad que tengan a Schulmann como objetivo añaden ♦.

☩☩☩ Como arriba, y el objetivo sufre 2 de Ansiedad.

☩ Schulmann recupera 1 de Ansiedad y gana 1 de Poder.

☠ Schulmann sufre 1 de Ansiedad.

# ANEXO: MAPAS, AYUDAS Y OBJETOS DE TORMENTA INMINENTE

En un rincón del Reikland azotado por la lluvia, cerca de la remota ciudad de Stromdorf, un antiguo secreto yace dormido, preñado de devastación. Su redescubrimiento accidental desata tres enemigos mortales contra la gente de Stromdorf, pero estos solo anuncian la destrucción definitiva que amenaza la región, la cual podría entregar potencialmente a cientos de almas inocentes a las frías garras de Morr. Sin embargo, incluso en la oscuridad más absoluta hay un destello de esperanza, ya que el destino ha guiado a un grupo de héroes desprevenidos a Stromdorf. Solo sus acciones se interponen en el camino de la catástrofe total.

*Tormenta Inminente* presenta una emocionante serie de aventuras y eventos misteriosos centrados en la aldea de Stromdorf y sus alrededores. Para ayudar al Director de Juego a que la campaña cobre vida para sus jugadores, la campaña incluye una serie de folletos a todo color, incluyendo varios mapas de ubicaciones clave. Para facilitar aún más la dirección de *Tormenta Inminente*, proporcionamos aquí copias de los mapas incluidos, en un formato más grande para referencia.

## NOTAS DE SCHULMANN (VERSIÓN ALTERNATIVA PARA AYUDAS DE JUEGO)

### FRAGMENTOS DE DIARIO

- ✓ “He llegado a Stromdorf con la certeza de que aquí se ocultan secretos olvidados. Los campesinos no comprenden, pero las piedras... las piedras susurran bajo la lluvia.”
- ✓ “El cielo se niega a ajustarse a mis cálculos. Anoche, el cometa que debía alzarse en el este apareció más al norte. ¿Error mío o una señal de los dioses?”
- ✓ “Debo encontrar la tercera piedra. Sin ella, la alineación carece de sentido, y el ritual será incompleto.”

### BOCETOS ASTROLÓGICOS

En varias hojas aparecen diagramas:

- ✓ Círculos concéntricos representando órbitas.
- ✓ Conexiones entre estrellas y piedras marcadas en un mapa rudimentario de Stromdorf.
- ✓ Símbolos improvisados (rayos, lunas, cruces) junto a comentarios como “demasiado pronto” o “la tormenta acelera el proceso”.

### CÁLCULOS APRESURADOS

Tablas con sumas y divisiones inacabadas, acompañadas de frases:

- ✓ “El tiempo se acorta, debo corregir el desfase.”
- ✓ “Una desviación de un día podría abrir la grieta antes de que esté preparado.”

### NOTAS MARGINALES

Escritas con letra más temblorosa, en los bordes de los pergaminos:

- ✓ “No puedo permitir que otros lo descubran primero.”
- ✓ “¿Guardiana o carcelera? La ruina oculta su verdadera función.”
- ✓ “Que la tormenta no me traicione.”

PUEBLO DE STROMDORF – SIN ETIQUETAS

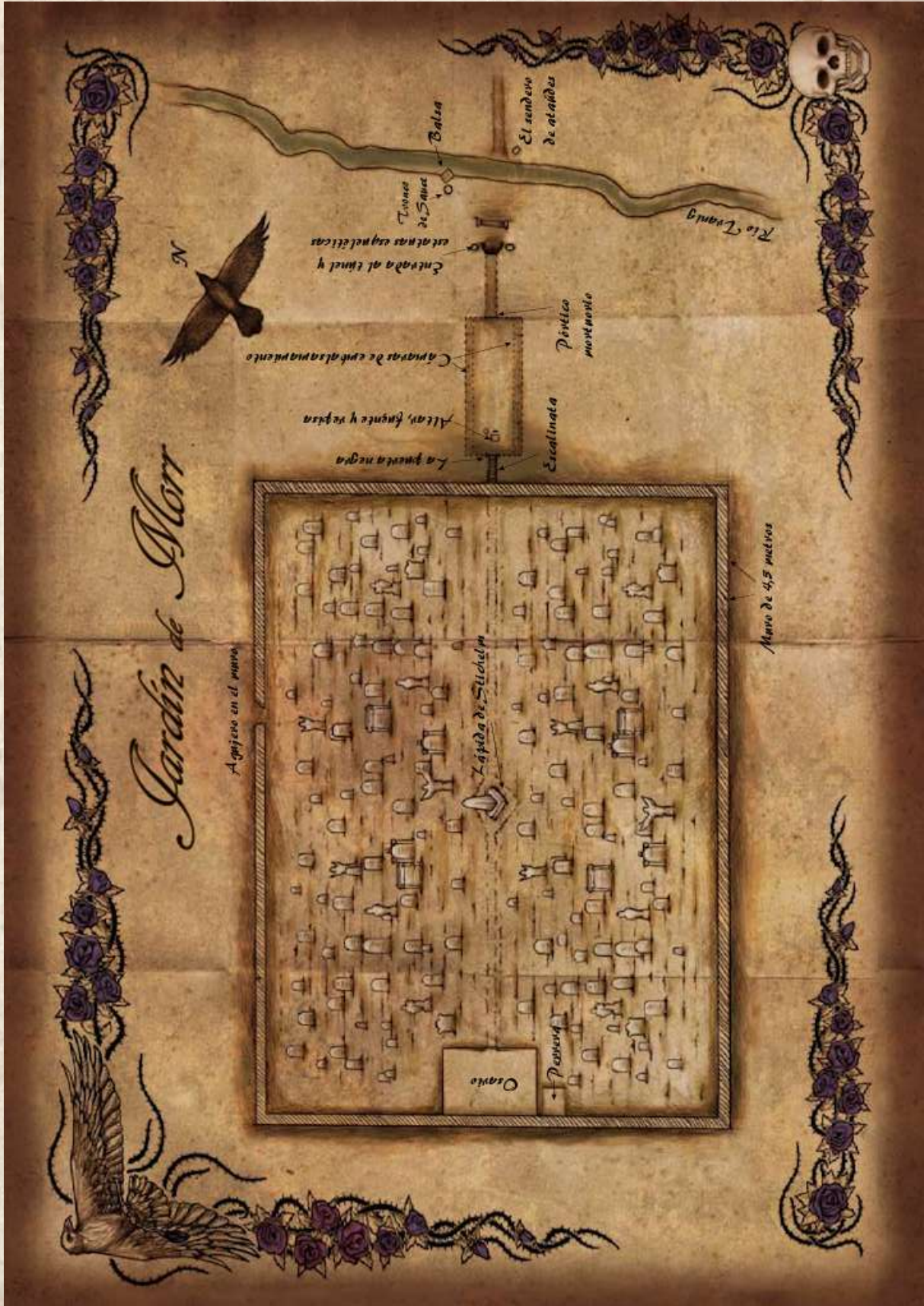




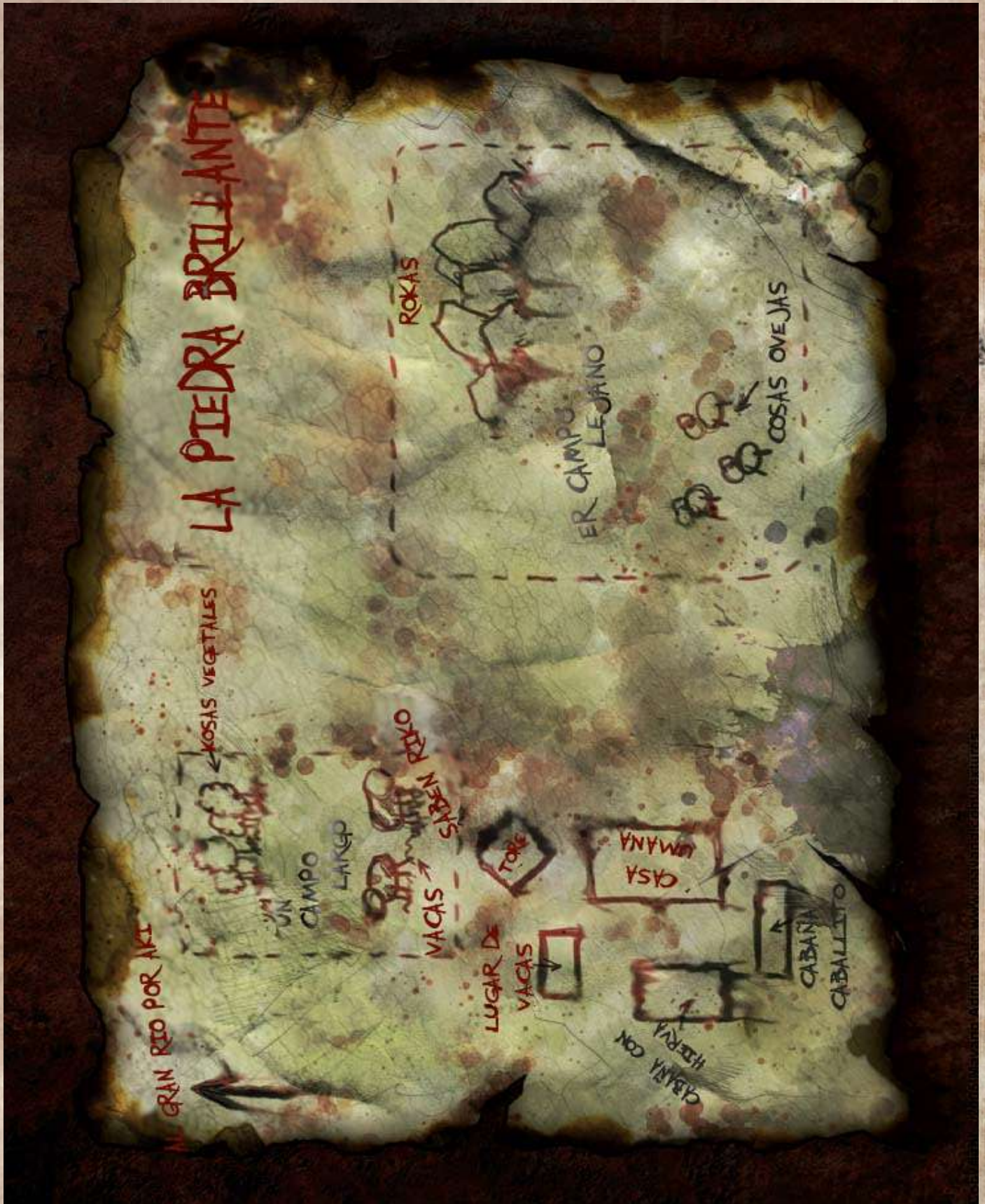
# EL JARDÍN DE MORR – SIN ETIQUETAS

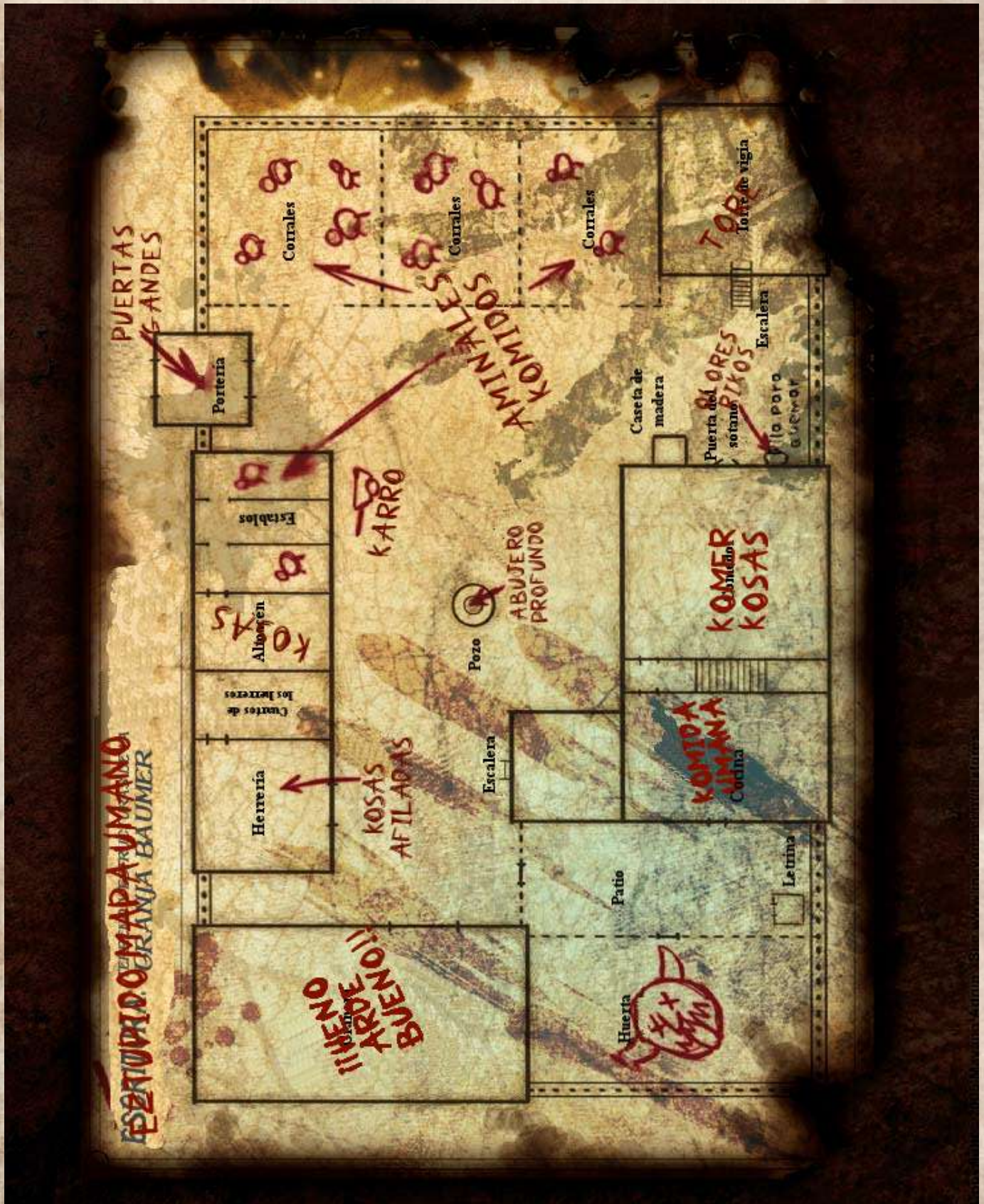


# EL JARDÍN DE MORR – CON ETIQUETAS

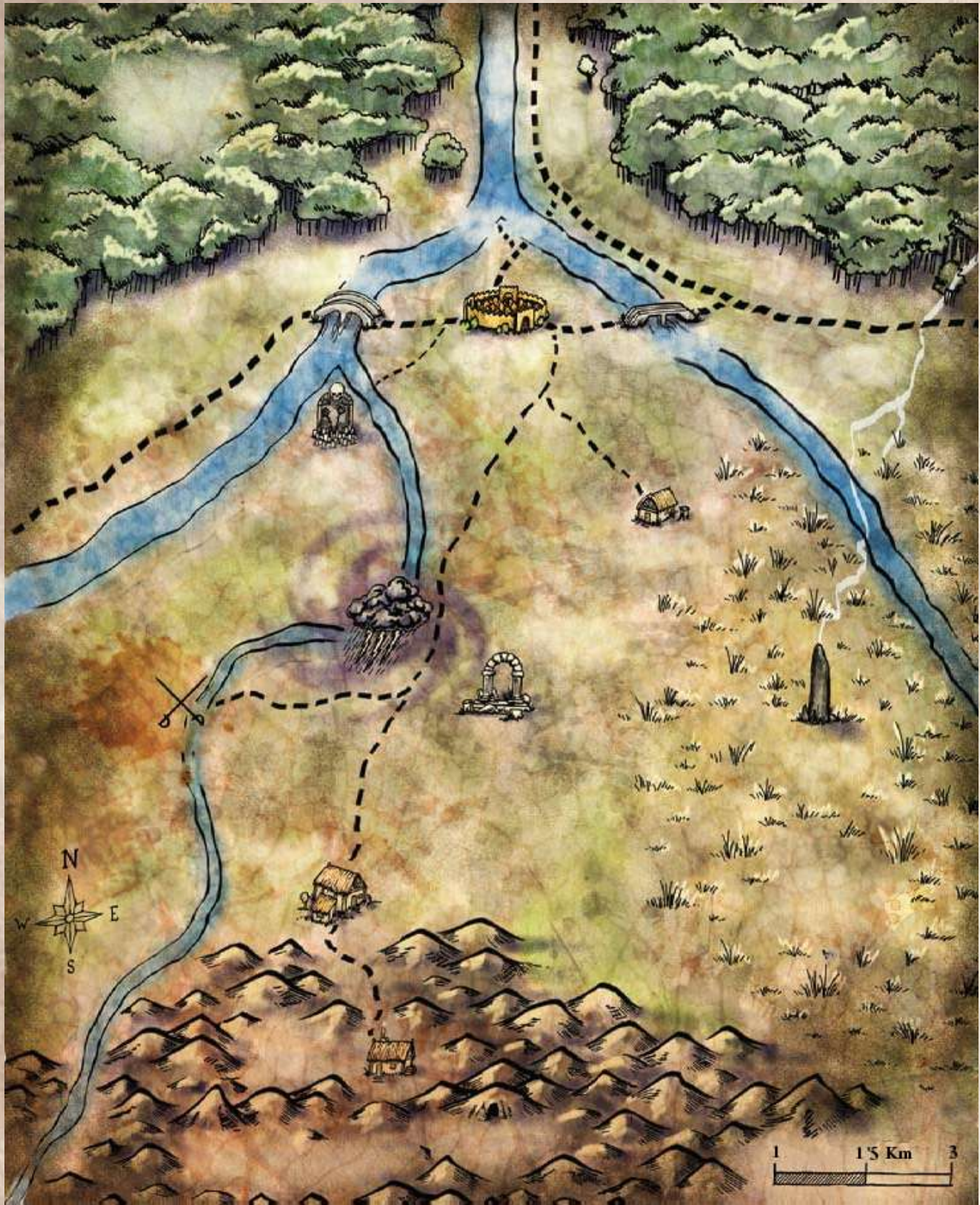


# LA GRANJA Y LAS TIERRAS CIRCUNDANTES





# REGIÓN DE STROMDORF – SIN ETIQUETAS



# MAPA DE PIEDRA COMPLETO

---



**PIEDRA DEL RAYO**



**PIEDRA BRILLOZA**

---



**LÁPIDA DE MÁRMOL**

---



**PIEDRA DEL AUGURIO**

---



## ACITUS



Esta espada es tanto antigua como Tileana, lo que le otorga una apariencia exótica. Está decorada con la Lanza de Myrmidia y una única palabra en Tileano arcaico: Acitus.

Acitus siente un odio especial por los goblins. Si no se utiliza para matar goblins cuando se presenta la oportunidad, el portador se muestra irritable y molesto, lo que hace que tenga algo de ansiedad. Si sus compañeros evitan que mate goblins, es posible que aumente la tensión.

## PIEDRA ZEREBRO DE RENKOROZO

Este pequeño fragmento de mármol de color blanco fantasmal ha sido enganchado a una tosca correa de cuero, ideal para atarla a la frente como una cinta para la cabeza. El fragmento de piedra aún contiene una runa o dos de escritura ancestral élfica, grabada en plata.

El portador de la Piedra Zerebro recibe destellos ocasionales de comprensión y sabiduría, y es capaz de ver el futuro. Aunque esto puede resultar muy confuso. Además este objeto es un foco para el viento de Azyr, ayudando a canalizar el poder para el lanzamiento de hechizos.





**GAMES  
WORKSHOP**