

WARHAMMER

FANTASY ROLEPLAY



LIBER MUTATIS

LOS VIENTOS DEL CAMBIO

**TRADUCCIÓN NO OFICIAL AL ESPAÑOL SIN ÁNIMO DE
LUCRO:**

A. D. R. M.

Nota: La numeración de las páginas corresponde a la original del
Liber Mutatis (El Libro del Cambio) donde se encuentra la aventura.

(*) Páginas no traducidas, hacen referencia a las reglas de
Corrupción. Puedes usar las reglas de corrupción de la versión que
estés jugando.

(**) Carta de objeto de la aventura. No se ha encontrado pero
tampoco debe ser determinante al ser un objeto maldito.



LIBER MUTATIS

EL LIBRO DEL CAMBIO

ÍNDICE DE CONTENIDOS

SECTARIOS DE LA RUEDA ROTA	28	EL VIEJO MUNDO DE LAS AVES	38
DEMONIOS EMPLUMADOS	30	CASA DE EMPEÑOS LA URRACA	40
BOBO ☠☠☠☠☠	30	LA PLUMA DEL BÚHO	41
CUESTIÓN DE ESCALA	32	BIENVENIDOS A LA SCHMUTZPLATZ	41
COMENZANDO	33	PREGUNTANDO POR GRATZ	42
INVOLUCRANDO A LOS PJ	33	PROVOCANDO PROBLEMAS	42
UN APRENDIZ DESAPARECIDO	33	DEMONIOS EMPLUMADOS	42
UN PEQUEÑO FAVOR	34	INVESTIGANDO AL MONSTRUO DE OGGASSE	43
LA RUEDA ROTA	34	UN AGUJERO HEDIONDO VIVIENTE Y RESPIRABLE	43
HUGBERT MUNKHAUS (SECTARIO)	34	INTERÉS LOCAL	44
BOBO (DEMONIO)	34	ACONTECIMIENTOS EN DESARROLLO	44
YURI POPOV (SECTARIO)	35	SEGUNDA PARTE: EL MOMENTO FINAL	45
LEO DUERR (SECTARIO)	35	LAS ALCANTARILLAS	45
ETHEL RAMMSTEIN (SECTARIA)	36	UNA RUTA HACIA EL CAOS	46
PRIMERA PARTE: GEHEIMNIS	36	TERCERA PARTE: CAMBIOS	46
OGGASSE	36	EL TEMPLO	46
LA SCHMUTZPLATZ	36	EL RITUAL	46
UBICACIONES CLAVE	37	CABOS SUELTOS	47
LA TORRE DEL RELOJ	37		
EL ÁGUILA DE LUCCINI	38		

SECTARIOS DE LA RUEDA ROTA



Trabajando en secreto desde las sombras durante muchos años, los discípulos de la secta de la Rueda Rota han buscado durante mucho tiempo la caída de los Colegios Imperiales de Magia. Adoradores de Tzeentch, el dios de la magia y el saber prohibido, los sectarios de la Rueda Rota consideran las prácticas de los ocho Colegios como una traición al arte de la hechicería, estructurando y controlando los vientos de la magia en lugar de deleitarse en la naturaleza caótica e indómita de sus artes oscuras.

Con esto en mente, no sorprende que el centro de sus actividades se encuentre en la propia Altdorf, donde se encuentran los magníficos y excéntricos edificios que conforman los Colegios, aunque otras células, o “radios”, como las llaman los sectarios, operan en muchas otras ciudades del Imperio, de forma muy similar a como lo hacen las extensiones de los propios Colegios. La Orden Dorada, por ejemplo, mantiene estrechos vínculos con las escuelas de artillería y fundiciones de Nuln, y gran parte de los sectarios de la Rueda Rota se asientan dentro de las murallas de la ciudad, interfiriendo y socavando los esfuerzos de los metalúrgicos alquímicos del Saber del Metal.

El supuesto fundador y magistrado de la secta, un hechicero descontento llamado Matthias Volker, fue expulsado de los Colegios por usar un hechizo prohibido y matar a un rival en una competición mágica. Fue esta ignominiosa humillación la que despertó en él la necesidad de vengarse de quienes lo habían avergonzado. Viendo la oportunidad de fomentar un nuevo recurso útil en el corazón del Imperio, Tzeentch habló con Volker en sueños y visiones, alimentando su odio y alimentando su ansia por el conocimiento de las artes oscuras.

No tardó mucho en que sus actividades ilícitas atrajeran a otros renegados de ideas afines del submundo de Altdorf, y pronto se ganó un poderoso

grupo de seguidores de todos los estratos sociales. En la auténtica naturaleza de una secta de Tzeentch, Volker mantenía a sus enemigos cerca, infiltrando con éxito numerosos espías y topes en los secretos Colegios de Magia, y utilizaba sus contactos para sembrar la discordia y la desconfianza entre los colegios. En muchas ocasiones, hechieros de colegios rivales casi llegaron a las manos como resultado directo de las mentiras y falsedades dichas por agitadores infiltrados a instancias de Volker, quien acumuló una colección de bastones mágicos robados que utilizaba para alimentar sus rituales arcanos en secreto. Se sabe poco de lo que finalmente le ocurrió al hechicero renegado, pero en el clímax de una poderosa invocación demoníaca, el vórtice de energías mágicas que había desatado fracasó, y Volker desapareció en un estallido de energía descontrolada, junto con muchos miembros de su aquelarre, y nunca más se supo de él.

Se desconoce cómo disgustó a Tzeentch, pero es indudable que de alguna manera lo hizo. Sin embargo, su legado perdura hasta el día de hoy, y sus leales seguidores trabajan incansablemente para cumplir su sueño y destruir los Colegios de Magia por su falta de visión. Nadie puede decir cuántos espías de la secta permanecen aún dentro de los muros de los Colegios, pero el conocimiento interno que pueden proporcionar es un recurso invaluable para las actividades de la secta.

A pesar de los numerosos complots frustrados a lo largo de los años, estos reveses no han debilitado la determinación de los miembros de la secta. Su mayor triunfo hasta la fecha es el asesinato del antiguo Patriarca del Colegio Amatista, Heinz Liebermann. Un agente de la Rueda Rota se hizo pasar por uno de sus sirvientes y mezcló los restos en polvo de una Piedra de la Anulación en sus gachas. Un fragmento encantado de obsidiana, usado para acallar los vientos de la magia en sus intermediaciones, cuyos efectos latentes fueron drenando lentamente los poderes del hechicero a lo largo del día, mientras su cuerpo digería el desayuno contaminado.

Temporalmente incapaz de invocar sus formidables habilidades mágicas, el anciano hechicero fue presa fácil, ya que su “leal” sirviente condujo su carruaje por el callejón equivocado de camino a la botica. Heinz fue emboscado y arrastrado al sótano de un edificio abandonado, antes de ser atado a una gran rueda de carruaje y golpeado brutalmente hasta la muerte. Los ataques fueron tan severos que la propia rueda de madera se rompió en el acto. Su cuerpo destrozado fue entrelazado entre los radios de la rueda rota y colgado de las paredes de uno de los edificios del Colegio en plena noche. Se cree que fue de este terrible acto que la secta tomó su nombre.

Los sectarios de Tzeentch son los más astutos y reservados de todos, y los miembros de la secta de la Rueda Rota no son la excepción. Y con razón, pues Tzeentch suele bendecir a sus seguidores con el don de la mutación, y sus secuaces deben hacer todo lo posible para evitar que se descubran estas flagrantes señales de herejía. Los miembros de la secta aparentan ser inofensivos comerciantes o sirvientes domésticos durante el día, pero en secreto, entre sus hermanos, sus mutaciones se revelan y se lucen abiertamente como señal del favor de su dios.

La piedra de disformidad es muy codiciada por los miembros de la secta y la utilizan a menudo para lograr sus objetivos, ya sea para envenenar a quienes buscan destruir o como parte de sus rituales arcanos. La proximidad frecuente a esta sustancia letal también puede provocar mutaciones y cambios, aunque, en lo que respecta a la Secta de la Rueda Rota, también estas son bendiciones de Tzeentch, y el fin justifica con creces los medios.

RECIÉN INICIADO Y MIEMBRO DE LA SECTA ☠☠

LÍDER DE LA RUEDA ROTA ☠☠☠

Planes dentro de planes: Los miembros de la secta de la Rueda Rota han recibido entrenamiento en Picaresca.



CRIATURA	FUE	RES	AGI	INT	VOL	EMP	A/A/P	HERIDAS	ACTITUD
RECIÉN INICIADO	3(5)	3(0)	3(1)	3	3	3	2/3/2	8	Gr
MIEMBRO DE LA SECTA	3(5)	4(1)	3(1)	4	3	3	3/4/1	10	Gr / Rr
LÍDER DE LA RUEDA ROTA	3(5)	4(1)	3(2)	5	5	5	3/6/3	12	Gr + Rr



GOLPE CIRCULAR

Básica, Sectario, Tzeentch

0

HABILIDAD DE ARMAS (FUE) CONTRA DEFENSA DEL OBJETIVO

Utilizada por: Sectarios de la Rueda Rota

Interacción con el objetivo.



POR LA GLORIA DE TZEENTCH

Sectario, Tzeentch

3

LIDERAZGO (EMP) CONTRA DISCIPLINA (VOL)

Utilizada por: Líder de la Rueda Rota

Interacción con el objetivo

Especial: Si otro miembro de la Secta de la Rueda Rota está en combate con el objetivo, ignora el modificador de dificultad.

Efecto: Los sectarios se mueven, se balancean y se retuercen de forma extraña, buscando desequilibrar a sus enemigos antes de atacar.

☞ El objetivo recibe daño normal.

☞☞ El objetivo recibe daño normal y sufre 1 punto de estrés.

☞☞ El objetivo sufre el Estado de Expuesto durante 2 asaltos.

☠ El atacante sufre 1 herida.

Especial: Si otro miembro de la Secta de la Rueda Rota está en combate con el objetivo, añade ☐ a la reserva de dados.

Efecto: El Líder de la Rueda Rota reúne a sus seguidores para atacar a los enemigos de la secta.

☞ El ataque inflige daño normal.

☞☞ Como el anterior, y todos los enemigos en combate con uno o más miembros de la Secta de la Rueda Rota sufren 1 herida.

☞ Todos los enemigos en combate con uno o más miembros de la Secta de la Rueda Rota sufren 1 punto de estrés.

☠ El atacante sufre 1 herida.

☼ Todos los miembros de la Secta de la Rueda Rota a corta distancia (incluido el atacante) sufren 1 herida.



EL PRECIO DEL CONOCIMIENTO

Sectarios, Fuerzas Malignas, Tzeentch

3

PICARESCA (EMP) CONTRA DISCIPLINA (VOL)

Utilizada por: Sectarios de la Rueda Rota

Objetivo a corto alcance.

Especial: Si un miembro de la Secta de la Rueda Rota está en combate con el objetivo, reduce el modificador de dificultad a ■.

Efecto: Los miembros de la secta usan su insondable perspicacia para confundir, desconcertar y perjudicar a sus oponentes.

☞ El objetivo se mueve 1 casilla hacia una posición neutral, y siempre que se retire una ficha de recarga de este poder, el DJ la coloca en una de las acciones del objetivo.

☞☞ Igual que el anterior, y añade 2 fichas de recarga a esta acción.

☞ Añade 1 ficha de recarga a esta acción.

☠ El objetivo puede realizar una maniobra inmediatamente después de que el atacante complete esta acción.

☼ El atacante sufre 1 herida.



ROMPIENDO LA RUEDA

Sectarios, Tzeentch

4

PICARESCA (EMP) CONTRA DEFENSA DEL OBJETIVO

Utilizada por: Líder de la Rueda Rota

Objetivo a medio alcance

Efecto: El Líder de la Rueda Rota invoca a Tzeentch para corromper a sus enemigos.

☞ Una herida normal aleatoria que afecte al objetivo se convierte en una herida crítica.

☞☞ Como se indicó anteriormente, y el objetivo sufre una corrupción igual a la gravedad de la herida crítica.

☞ Los enemigos enfrentados al Líder de la Rueda Rota sufren 1 punto de corrupción.

☠ El atacante sufre 1 herida.

☼ Todos los miembros de la Secta de la Rueda Rota a corta distancia (incluido el atacante) sufren 1 herida.

DEMONIOS ENPLUMADOS



La aventura incluida, *Los Vientos de Cambio*, presenta un nuevo tipo de criatura llamado Demonios Emplumados. Son mutaciones retorcidas generadas por la influencia de Tzeentch. Los Demonios Emplumados son criaturas con forma de pájaro creadas cuando un humano ingiere comida contaminada con polvo de piedra de disformidad e infectada ritualmente por la secta de la Rueda Rota.

Si ese humano es un hechicero, los efectos son más severos y variados, dando como resultado un Demonio de Color: un demonio emplumado conectado con uno de los colores de la magia. Cada demonio de color se ve y se comporta de forma diferente. Son parodias de hechiceros de los Colegios y, a primera vista, parecen similares a un hechicero de esa orden, solo que extrañamente exagerados.

REGLAS ESPECIALES PARA DEMONIOS ENPLUMADOS

Ligado por el Color: A diferencia de otros esbirros de Tzeentch, un Demonio de Color solo puede acceder a hechizos de Rango 1 con el rasgo de Tzeentch o vinculados a su viento mágico asociado. Dependen de la magia salvaje de Tzeentch para alimentar sus hechizos, sin necesidad de canalizar poder.

DEMONIOS DE COLOR ÁMBAR ☠☠☠

El demonio ámbar aparece como una enorme bestia peluda con forma de hombre, aparentemente vestida con pieles harapientas. Sus ojos son salvajes, sus dientes como colmillos y sus dedos como largas garras. Ataca lanzándose sobre sus víctimas como un animal salvaje y desgarrando su carne en un frenesí sangriento. Un demonio ámbar puede usar hechizos de la Orden Ámbar.

DEMONIOS DE COLOR AZUL ☠☠☠

El demonio azul aparece como una figura desgarrada con largas y ondulantes túnicas, cubierta de estrellas brillantes. Su cuerpo es insustancial; no se puede distinguir su carne. Las estrellas flotan alrededor de la figura como si fueran independientes de ella. Un demonio azul puede usar hechizos de la Orden Celestial.

DEMONIOS DE COLOR VERDE ☠☠☠

El demonio verde parece un humano grande y musculoso con cabello desgredado y cubierto con un manto de hojas y espinas. Donde pisa, la ciudad se pierde repentinamente en la naturaleza. Los adoquines y ladrillos se desmoronan y se convierten en arena. La maleza y los arbustos crecen de repente. Un demonio verde puede usar hechizos de la Orden de Jade.

DEMONIOS DE COLOR GRIS ☠☠☠

El demonio gris es casi una sombra viviente, apenas perceptible, excepto por sus brillantes ojos rojos. Deja largos zarcillos de oscuridad a su paso, como una capa. En combate, prefiere emerger de la oscuridad para estrangular a sus víctimas con manos ilusorias. Un demonio gris puede usar hechizos de la Orden Gris.

DEMONIOS DE COLOR PÚRPURA ☠☠☠

El demonio púrpura se viste aparentemente de la misma oscuridad, dejando tras de sí un aire de vacío e incluso de muerte. Flota sobre el suelo y su mirada vacía y negra infunde terror a cualquiera que lo mire. Un demonio púrpura puede usar hechizos de la Orden Amatista.

DEMONIOS DE COLOR ROJO ☠☠☠

El demonio rojo simplemente pasea por la ciudad en una nube de humo furioso, prendiendo fuego a su paso, dejando tierra quemada y brasas a su paso. Adopta la forma de una pira ardiente con forma humana, con sus dos ojos ardiendo aún más intensamente que el resto. Un demonio rojo puede usar hechizos de la Orden Brillante.

DEMONIOS DE COLOR BLANCO ☠☠☠

El demonio blanco aparece como una aparición fantasmal y resplandeciente, adornado con plata y blanco. Flota serenamente por el aire justo sobre el suelo. Dondequiera que dirige su mirada arde bajo la luz más brillante y, cuando es atacado, resplandece y se vuelve repentinamente etéreo. Un demonio blanco puede usar hechizos de la Orden de la Luz.

DEMONIOS DE COLOR AMARILLO ☠☠☠

El demonio amarillo aparece como una brillante estatua de oro puro, que cobra vida. Empuña una espada y un escudo, y está engalanado con una armadura dorada, con una larga capa dorada que se extiende tras él. Un demonio amarillo puede usar hechizos de la Orden Dorada.

BoBo ☠☠☠☠☠

La aventura también incluye un pájaro demoníaco sirviente de Tzeentch llamado Bobo. Su disfraz en la aventura es el de un periquito. Su verdadera forma es mucho más aterradora, lo que se refleja en las estadísticas presentadas aquí.

¿Quién es un Niño Bueno? Bobo puede transformarse de su forma de periquito a su verdadera forma demoníaca como maniobra. Presenciar la transformación de Bobo por primera vez causa Terror 2. Tras completarse la transformación, causa Miedo 2.

Caprichos Erráticos de Bobo: Bobo adopta la misma postura que el objetivo de sus acciones. Si realiza una acción sin objetivo, la Actitud de Bobo se considera **Cr** + **R2**.

	CRIATURA	FUE	RES	AGI	INT	VOL	EMP	A/A/P	HERIDAS	ACTITUD
	DEMONIO ENPLUMADO	3(5)	3(1)	4(1)	3	4	2	2/3/0	12	Cr / Rr
	DEMONIO DE COLOR	3(5)	4(2)	4(2)	4	4	2	2/4/1	14	Cr + Pr
	BOBO	5(6)	6(2)	5(2)	4	5	3	4/5/2	16	Especial

FRENESÍ ENPLUMADO

Demoníaca, Tzeentch

0

HABILIDAD DE ARMAS (FUE) CONTRA DEFENSA DEL OBJETIVO

Utilizada por: Demonios emplumados, Demonios de color, Bobo

Interacción con el objetivo.

Efecto: En una explosión de picos afilados, plumas de colores brillantes y garras cortantes, el demonio se lanza contra su objetivo.

☞ El ataque inflige daño normal.

☞☞ El ataque inflige daño normal, más daño adicional igual a la profundidad de la actitud del objetivo.

☞☞ Añade 1 dado a la reserva de Agresión del atacante.

☠ Resta 1 dado a la reserva de Agresión del atacante.

☼ El atacante sufre 1 herida.

DESENTAÑAR REALIDAD

Demoníaca, Tzeentch

3

DISCIPLINA (VOL) CONTRA DISCIPLINA (VOL)

Utilizada por: Demonios de color, Bobo

Objetivo a corto alcance.

Especial: Si el objetivo sufre corrupción, suma ☐ a esta tirada.

Efecto: La esencia demoníaca del demonio de color contamina el área circundante, difuminando los límites entre lo real y lo irreal.

☞ El objetivo sufre 1 punto de estrés.

☞☞ El objetivo sufre un estrés igual a su profundidad de postura.

☞☞☞ Como se mencionó anteriormente, y el objetivo sufre 1 punto de locura temporal con el rasgo *Sobrenatural* o *Caos*.

☞☞ El objetivo debe realizar una **tirada Difícil (3d) de Aguante** para evitar la corrupción (ver *Capítulo 3: Reglas de Corrupción*).

☠ El objetivo puede retirar una ficha de recarga de cualquiera de sus cartas.

☠☠ El demonio pierde 1 dado de su reserva de Astucia.

☼ El demonio pierde 1 dado de su reserva de Astucia.

EL FAVOR DE TZEENTCH

Demoníaca, Tzeentch

3

DISCIPLINA (VOL) CONTRA AGUANTE (RES)

Utilizada por: Demonios de color, Bobo

Sin interacción con el objetivo, objetivo a corto alcance

Efecto: El demonio intenta otorgar los dones oscuros de Tzeentch al objetivo.

☞ El ataque inflige 1 herida, el objetivo sufre 1 punto de corrupción y el atacante sufre 1 herida.

☞☞☞ El ataque inflige 1 herida crítica, el objetivo sufre una corrupción igual a su profundidad de actitud y el atacante sufre 1 herida.

☞☞ El objetivo sufre 1 punto de estrés.

☠ Añade 2 fichas de recarga adicionales a esta acción.

☼ El demonio sufre 1 herida crítica.

DARDO DE PLUMA

Demoníaca, Tzeentch

2

HABILIDAD DE PROYECTILES (AGI) CONTRA DEFENSA DEL OBJETIVO

Utilizada por: Demonios emplumados, Demonios de color, Bobo

Sin interacción con el objetivo, objetivo a medio alcance

Especial: Si el objetivo sufre corrupción, suma ☐ a esta tirada.

Efecto: Una de las plumas de colores brillantes del demonio vuela hacia el objetivo, y su pluma se alarga y afila a medida que se acerca.

☞ El ataque inflige daño normal.

☞☞ Igual que el anterior, y el objetivo sufre 1 punto de fatiga.

☞ Añade 1 ficha de recarga a una de las Defensas Activas del objetivo.

☞☞ Añade 1 ficha de recarga a una de las Defensas Activas del objetivo.

☠ El objetivo puede realizar una maniobra libre.

☠☠ El atacante sufre 1 herida.

☼ El atacante sufre 1 herida crítica.



LOS VIENTOS DEL CAMBIO

¡ALTO! Este capítulo presenta una aventura titulada “Los Vientos del Cambio”. Si eres jugador, deja de leer ahora o arruinarás las sorpresas que tu DJ te tiene reservadas.

El cambio se avecina en Altdorf. La Rueda Rota, una secta de Tzeentch, trabaja para socavar la esencia misma de la sociedad de Altdorf. Si se permite que los planes que ha urdido en los barrios bajos de Altdorf se hagan realidad, podría incluso significar el fin de los Colegios mágicos. Y entonces, los ejércitos del Imperio se verán gravemente, incluso desastrosamente, debilitados.

Hugbert Munkhaus, miembro de la Rueda Rota, ha recibido un regalo de su amo, Tzeentch. Se trata de un pájaro rosa, parecido a un periquito, llamado Bobo, que siempre mantiene cerca en una pequeña jaula de latón. El modesto pájaro es en realidad un sirviente demoníaco del dios del cambio y está dirigiendo a Hugbert en un plan para arruinar los Colegios de Altdorf.

El plan es bastante complejo, pero Hugbert es un seguidor fiel y cuenta con la ayuda de varios otros miembros de la secta. Debe secuestrar a ocho aprendices de hechicero, uno de cada Colegio. Esa parte del plan ya está en marcha y varios aprendices están prisioneros en un templo de Tzeentch bajo el distrito de Oggasse en Altdorf. Los aprendices están destinados a ser sacrificados a Tzeentch en un terrible ritual a la medianoche de la Noche de los Muertos.

Antes de que eso suceda, la secta debe crear ocho recipientes vivientes aptos para recibir los sacrificios. Esta parte del plan también está en marcha. Una cocina de hospicio en Oggasse reparte huevos demoníacos con su comida habitual. Quienes frecuentan la cocina del hospicio y tienen la mala suerte de consumir uno de estos huevos pueden sucumbir a la corrupción de Tzeentch. Tras una transformación agonizante y terrible, se convierten en Demonios Emplumados: horribles y desesperados mutantes. Peones voluntarios en el juego de Tzeentch, que son los receptáculos necesarios del poder demoníaco para las últimas etapas de la trama.

Este escenario implica que el grupo investigue Oggasse, donde encontrarán pistas sobre la trama de Hugbert. Esto debería conducirlos a las alcantarillas bajo la Schmutzplatz. Allí descubren el templo de Tzeentch e intentan impedir el ritual.

CUESTIÓN DE ESCALA

Esta aventura está diseñada para un grupo de PJ de rango 1. Si los PJ están en su segunda carrera, podrían necesitar un poco más de desafío durante el combate. Dado que la aventura trata sobre una carrera contrarreloj, la rapidez mental y el ingenio son las armas más útiles, pero los encuentros de combate pueden ajustarse para adaptarse a un grupo más hábil. A pesar de su temible aspecto y reputación, los demonios emplumados no son enemigos poderosos, y el DJ puede usarlos en grupos más grandes contra PJ experimentados. Se detallan en las páginas 30-31.

Yuri Popov (página 35) debería juntarse con una banda formidable, para tener suficientes seguidores como para que los PJ se lo piensen dos veces antes de oponerse directamente. Sin embargo, no es necesario que las bandas de asaltantes y otros lugareños sean más poderosas. Si los PJ han llegado al punto en que un asesino o un matón de paso ya no les asusta, esa es su ventaja, ganada con esfuerzo (lo que podría ser su perdición si se toman los encuentros a la ligera).

Si el grupo es grande, adelantar el tiempo podría ser una forma útil de desafiarlos, especialmente si se separan mucho y logran varias cosas a la vez.

El clímax de la aventura probablemente incluya una gran pelea, y es aquí donde el DJ debe ser más cuidadoso. Es bastante fácil añadir más demonios emplumados que protejan el templo. Los demonios de color son oponentes más capaces y están diseñados para enfrentarse al grupo solos o en parejas. Si tres o más se reúnen, podría suponer un reto incluso para un grupo experimentado de Rango 2. Por supuesto, cuanto más tarde llegue el grupo al templo, más de estas cosas se liberarán por el mundo.

COMENZANDO

Debido a la temática de la aventura y su naturaleza mágica, se recomienda jugar a *Los Vientos de Cambio* con al menos uno de los PJ como aprendiz o acólito de uno de los Colegios de Altdorf. El escenario asume que este es el caso. El aprendiz recibirá instrucciones únicamente de su Colegio, pero se asume que conoce a personas que le ayudarán: el resto de los PJ. Su experiencia mágica será vital para la aventura.

Habrà varias pistas circulando. Cuáles sigan los PJ dependerá de ellos, pero deberían converger en el meollo del asunto. Dado que las localizaciones de la aventura se centran en un área pequeña, investigar un hilo conductor probablemente lleve al descubrimiento de otras pistas (aparentemente no relacionadas). El factor principal del éxito de un grupo será la velocidad con la que puedan seguir los diversos hilos; trabajan con una fecha límite clara. Por lo tanto, el DJ puede influir en la velocidad de su investigación mediante las pistas y los obstáculos que les presenta.

Recursos del DJ: El DJ puede usar las hojas de seguimiento de Investigación y Torre del Reloj para gestionar el ritmo de esta aventura. Estos y otros recursos se describen con más detalle en la página 48.

INVOLUCRANDO A LOS PJ

Afortunadamente, el DJ no tiene que preocuparse por involucrar intrincadamente a los demás PJ en esta aventura. Una vez que el PJ hechicero haya recibido instrucciones para investigar, será su responsabilidad reunir al grupo. Si son personajes nuevos, los jugadores pueden acordar entre ellos cómo se conocen y qué influencia puede ejercer el aprendiz. Si forman parte de un grupo establecido, al PJ hechicero le resultará más fácil convencer a sus amigos para que le ayuden. El DJ debería otorgar puntos de fortuna y ajustar la tensión del grupo según el desempeño del hechicero y lo bien que se divierte el grupo reuniéndose para la investigación.

UN APRENDIZ DESAPARECIDO

El PJ hechicero es convocado a los aposentos de Macarius Vant, un hechicero veterano de su colegio. Es conocido por el PJ como una figura respetada e importante. Macarius Vant viste las ostentosas túnicas propias de su rango y su habitación está llena de artefactos y parafernalia asociados con su orden. Es erudito y despistado.

GEHEIMNIS Y EL VIEJO MUNDO

El Geheimnistag (día del misterio) y la Geheimnisnacht (noche del misterio) son fechas importantes en el calendario de El Viejo Mundo. A pesar del insondable recorrido de Morrslieb por los cielos, siempre aparece llena, junto con una Mannslieb llena, solo en esta noche y en la Hexensnacht.

Es el momento en que se dice que este mundo y el siguiente convergen, trayendo vida a los muertos y poder al Aethyr, un tiempo en el que la magia es más potente y menos predecible. Es una época de maldad en la que el mundo es visitado por extraños espíritus y demonios. La gente lo celebra disfrazándose y celebrando, pero al anochecer, se aseguran de estar a salvo en sus casas.

En los días previos al clímax de la aventura, los PJ verán cómo Morrslieb se llena gradualmente, con el vago indicio de un rostro lascivo que los observa desde arriba. Esta es claramente una señal portentosa que debería dejar al grupo aprensivo y también aumentar la tensión. Debería ser evidente para los PJ y los jugadores que, a medida que se acerca la Geheimnisnacht, también se acerca el desenlace de la aventura. Si esto no está claro, como DJ, tendrás que dar muchas pistas.

Tiempos extraños: Para simular el extraño efecto que el Geheimnis tiene en los vientos de la magia, un DJ podría añadir un dado de Pericia  y un dado de Desafío  adicionales a todas las tiradas de Canalización y Conocimiento de conjuros.

El diálogo de ejemplo presentado en la sección *Un pequeño favor* de la página 34 puede adaptarse al Colegio correspondiente. El hechicero explica que Hermann Gratz se encontraba en una misión para descubrir el origen de los extraños vientos que emanaban de los alrededores de la Schmutzplatz. También advierte al aprendiz que el Geheimnistag se acerca, y si los vientos provienen de una fuente maligna, seguramente alcanzarán su punto más potente y peligroso a medianoche en la Geheimnisnacht.

El hechicero puede ser tan impreciso como desee en cuanto al origen de los informes. Macarius explica que el aprendiz Gratz había sido enviado a la zona debido a diversos informes y augurios que apuntaban a un uso de magia extraña e ilícita. La naturaleza de los informes varía según el Colegio.

Quizás los contactos del Colegio se enteraron de la actividad de una secta en la zona. Aquellos con una vista mágica fuerte notaron una extraña mancha en los vientos que fluían por la zona. El Colegio Celestial ha predicho la situación mediante portentos y señales, mientras que el Colegio Gris ha escuchado rumores de sus agentes por toda la ciudad. El Colegio de la Luz ha percibido el origen mismo de los vientos en algún lugar lejano, mientras que el Colegio de Jade percibe perturbaciones en las líneas ley que cruzan esa zona. Otras fuentes de información podrían ser el avistamiento de un extraño monstruo en la zona y la desaparición de aprendices de otros Colegios.

Los Colegios tienen métodos misteriosos, y les conviene mantenerlos en el misterio, incluso para los aprendices. El DJ debería proporcionar al PJ la información que considere pertinente para su Colegio y que le guiará en la dirección correcta. Aunque encontrar al Aprendiz Gratz es una prioridad, continuar investigando su misión original es igualmente importante a medida que se acerca la Geheimnisnacht.

En realidad, la burocracia enrevesada en la que se han convertido algunos Colegios hace que este tipo de misiones a menudo se repartan entre diferentes hechiceros. En lo que respecta al Colegio, esto no es algo particularmente importante ni se percibe como peligroso. Es simplemente una función habitual en la vida diaria de la institución. Después de todo, si pensarán que fuera realmente importante, seguramente enviarían a alguien con más experiencia que el PJ... ¿verdad? Poco sospechan que la trama que envían al PJ a investigar podría desmoronar los Colegios de Magia.

UN PEQUEÑO FAVOR

Si tu grupo tiene un PJ hechicero, puedes leer o parafrasear la siguiente conversación con un hechicero superior de la orden del PJ para poner las cosas en marcha:

Bueno, escuchen. Necesitamos un pequeño favor. El asunto es bastante sencillo. Hemos ... perdido ... a un aprendiz. Bastante vergonzoso; si se supiera ... Así que confiamos en que lo encuentren, discretamente. El aprendiz, Hermann Gratz, no era de los que se vuelven renegados y descubren las alegrías de Dhar. Eh... creo que no. Estaba haciendo un simple recado para el Colegio y simplemente desapareció.

Fue a la Schmutzplatz en Oggasse, al sur de la ciudad, solo para echar un vistazo. Fue una simple investigación. Y nunca regresó. Así que te agradeceríamos que fueras allí a buscarlo.

Por supuesto, busca a quien necesites para que te ayude, siempre que puedas confiar en ellos. Pero estarás solo en lo que respecta al Colegio. Ahora debes confiar en tus propias facultades, como un pajarillo que deja el nido para volar por primera vez.

LA RUEDA ROTA

La secta local —o “filial”— de la secta de la Rueda Rota (véanse las páginas 28-29) está dirigida aparentemente por **Hugbert Munkhaus**, dueño de una tienda de pájaros en la Schmutzplatz de Oggasse. El verdadero líder de la trama y el poder tras sus planes es **Bobo**, el periquito de Hugbert. Bobo es un regalo enviado por Tzeentch para supervisar la operación. Bobo instruye a Hugbert en cada detalle del plan, y Hugbert, a su vez, da órdenes a sus compañeros sectarios. Los sectarios desconocen la verdadera naturaleza de Bobo, pero intuyen que Hugbert ha sido elegido especialmente por el dios del cambio.

Entre los otros sectarios se encuentra **Yuri Popov**, un inmigrante de Kislev, quien es el músculo del grupo. Está encargado de secuestrar a los aprendices y mantener a una banda de matones locales a su entera disposición. **Leo Duerr** es un soldado veterano mutante que se hace pasar por un mendigo sin piernas. Cuida de los aprendices prisioneros en el Templo del Caos. **Ethel Rammstein** se ha infiltrado en la cocina del hospicio Shallyano y ha estado introduciendo los huevos demoníacos de Bobo en las comidas que sirven allí.

La Rueda Rota se enfrenta a su propia carrera contrarreloj. Los sectarios deben reunir a los ocho aprendices del Colegio antes del fin del Geheimnistag. Capturar a Hermann Gratz era probablemente la última (o penúltima) pieza del rompecabezas. Si necesitan otro aprendiz, esto les da a los PJ la oportunidad de descubrir un secuestro en curso. Los aprendices son vitales para el plan de la Rueda. Si los PJ logran evitar que los sectarios se apoderen de los ocho aprendices en el momento crítico, frustrarán el plan. A discreción del DJ, podría ser posible llevar a cabo el ritual con solo unos

pocos aprendices presentes; en este caso, los sectarios podrían crear demonios de seis o siete colores sin completar un círculo en el ritual.

HUGBERT MUNKHAUS (SECTARIO)

Hugbert es un comerciante afable y de voz suave que nunca alza la voz. Tiene un rostro delgado con mechones de pelo gris peinados sobre una calva brillante y viste un atuendo pasado de moda y ligeramente descolorido. Como líder de una conspiración del Caos potencialmente devastadora, es difícil imaginar una figura menos probable.

Hugbert es agradable y servicial en la conversación, y no hace nada que levante sospechas. Si los PJ se ponen agresivos, Hugbert lo niega todo. Tiene excusas plausibles para despistar a los PJ y ganar tiempo. Si el escrutinio se intensifica demasiado, Hugbert se lleva a Bobo y desaparece en las alcantarillas hasta el ritual. Leo Duerr puede encontrarlo allí y seguir sus instrucciones. Hugbert lleva consigo la llave de las jaulas del templo en todo momento.

Hugbert es un líder de la secta de la Rueda Rota con entrenamiento en Encanto.

BOBO (DEMONIO)

Bobo es un demonio de Tzeentch, disfrazado de un pequeño pájaro rosa parecido a un periquito. Pia de vez en cuando y también repite alguna palabra que Hugbert le dice como tapadera, aunque esto le resulta extremadamente degradante. Si alguien pregunta, Hugbert dice que obtuvo a Bobo de un marinero que lo trajo de un viaje al Nuevo Mundo. Consulta las páginas 30-31 para ver las estadísticas de Bobo.

Bobo habla con Hugbert y lo mantiene informado de los planes de Tzeentch. El demonio también puede hablar con otras aves y obligarlas. Consciente del poder de Urraca en la zona, Bobo se las ingenió para que Hugbert le regalara, apropiadamente, una urraca llamada Magnus. Magnus tiene libertad para recorrer la casa de empeños de Urraca, vigila los asuntos de Bobo e informa al demonio.

Además, Bobo ha condicionado a una paloma, Harry, para que vigile los alrededores de la plaza. Sin duda, los PJ pronto atraerán la atención de Harry, quien le contará a Bobo sobre ellos.

VISTA MÁGICA Y TZEENTCH

Cuando los vientos de la magia son manipulados por los poderes de Tzeentch, se distorsionan y modifican de una manera inconfundible, dejando rastros y patrones perceptibles para quienes poseen vista mágica. La magia de Tzeentch deja tras de sí vientos rápidamente cambiantes, de tono e intensidad inestables. Esto puede resultar repulsivo para un hechicero del Colegio, pero al mismo tiempo, encierra un atractivo, una especie de promesa tentadora.

Los vientos que ondean tras la estela de un hechicero de Tzeentch resultan extraños para quien no los ha percibido antes, como un aprendiz en una tarea para su colegio. Pero una cosa es segura: una vez percibidos, permanecen en el hechicero, y los reconocerá cada vez que los vuelva a percibir.

La Magia de Tzeentch puede ofrecerse como una especialización de la habilidad Vista Mágica. Esto otorgará una bonificación a un hechicero experimentado que intente detectar incluso las más tenues influencias del dios oscuro del cambio.

ENTONCES ¿QUIÉN ES UN NIÑO BUENO?

Bobo puede transformarse en una forma demoníaca aún más impresionante: una criatura de múltiples extremidades y plumas rosas, con fauces abiertas llenas de afilados dientes azules y brillantes ojos azul pálido. Esta transformación causa Terror 2. Bobo se resiste a realizar tal transformación, ya que desharía la artimaña del demonio y destrozaría el cuerpo de su anfitrión. La jaula de Bobo nunca está bien cerrada; tiene un pestillo que Bobo es lo suficientemente diestro como para abrir y cerrar cuando quiere.

Bobo produce varios huevos demoníacos al día. A pesar de su pequeño tamaño, el demonio consigue poner huevos grandes, indistinguibles de los huevos de gallina, salvo por su ligero tono rosado.

Una vez finalizado el ritual, Bobo emerge de su jaula, transformándose en su forma demoníaca rosa y aprovecha al máximo su libertad aquí en el mundo, matando indiscriminadamente y sembrando el caos mientras tiene la oportunidad.

Dado que Bobo es fundamental en la trama, el DJ debe ser cuidadoso de revelar su verdadera naturaleza delante de los PJ. La estrategia preferida de Bobo es permanecer disfrazado de pajarito. Como demonio, Bobo es mucho más fuerte y resistente de lo que su pequeña forma de pájaro sugeriría, por lo que podría sobrevivir fácilmente a encuentros destinados a eliminar a un pájaro normal. Si los PJ capturan o matan a Hugbert, el plan de Tzeentch sigue adelante. Bobo elige a Ethel para ocupar el lugar de Hugbert, si es que aún está presente. Pero incluso podría elegir a un lugareño previamente desconocido e incauto para continuar la trama. Sin embargo, el ritual probablemente se estancará sin Bobo.

YURI POPOV (SECTARIO)

Yuri es una de las figuras más conocidas y temidas de la Schmutzplatz. Desde las tierras salvajes de Kislev, sin duda parece un feroz saqueador con su cabeza rapada, su larga cola de caballo y su espeso bigote kisleveno. Luce una serie de tatuajes por todo el cuerpo y la cara. Tampoco le gusta llevar demasiada ropa. Incluso el invierno del Imperio le resulta cálido. Llegó a Altdorf buscando las legendarias calles pavimentadas con oro, y se decepcionó al encontrar que la pobreza allí era peor que en sus estepas natales. Desde entonces, ha recaído en la adoración de los mismos dioses oscuros con los que lo crió su familia corrupta.

Yuri tiene ojos de loco y un comportamiento feroz, lo que significa que muy poca gente se atreve a confrontarlo o interponerse en su camino. A menudo finge no entender el Reikspiel y se lanza a largas diatribas en su dialecto kisleveno.

Yuri encaja bien con los demás marginados que merodean la Schmutzplatz, salvo que es mucho más fiero y la mayoría le teme. También tiene fama de conseguir dinero con facilidad y de pagar a sus compañeros por servicios que los llevarían a la horca si la guardia los atrapa. Últimamente, ha estado secuestrando aprendices. Yuri cree saber en quién confiar, y como la pobreza abunda en Oggasse, no tiene ningún problema en reclutar a quien necesite para trabajos esporádicos y odiosos para la Rueda Rota.

Yuri y su pandilla comen a menudo en la Paloma del Amor. Sabe lo suficiente como para evitar los huevos, aunque anima a su pandilla a comérselos: “¡Para que sean grandes y fuertes, como Yuri!”. Yuri tiene un mapa aproximado del sistema de alcantarillado que muestra el camino al templo.

Yuri Popov es miembro de la secta de la Rueda Rota, con Fuerza 4 y Agresividad 6.



LEO DUERR (SECTARIO)

Leo es un viejo soldado con cicatrices de guerra, con largo cabello gris y barba descuidada. No tiene piernas, las cuales, según él, perdió luchando por el Imperio contra los pieles verdes en las montañas. Esto es completamente cierto. Es un sectario de la Rueda Rota y un visitante habitual de la Schmutzplatz, mendigando y vigilando en nombre de la secta. Se sienta en un carrito con ruedas y usa sus muletas para empujarla.

Leo puede parecer un indigente como muchos otros en la Schmutzplatz, y esa es una impresión que le encanta dar. El efecto se acentúa porque apesta. En realidad, esto se debe a sus frecuentes visitas a las alcantarillas, pero podría atribuirse fácilmente a una mala higiene personal.

Leo ahora tiene cuatro largos tentáculos prensiles donde solían estar sus piernas. Los tentáculos son delgados y notablemente fuertes. Es capaz de ocultarlos con bastante facilidad, envolviéndolos bajo y alrededor de su cuerpo. Cuando nadie lo ve, camina sobre ellos y es extremadamente rápido y ágil. Los tentáculos le permiten escalar superficies escarpadas con relativa facilidad y manipular objetos con casi la misma destreza que con sus propias manos. El veterano está sumamente agradecido a Tzeentch por estos dones, incluso si tiene que ocultarlos la mayor parte del tiempo. Leo es un ferviente seguidor del dios oscuro.

Leo cuida de los aprendices capturados. Y con “cuidar”, Hugbert le ordenó mantenerlos apenas con vida hasta que llegue el momento del ritual. Leo los mantiene drogados para que no puedan escapar. Es la elección perfecta para este trabajo, ya que su mutación le permite atravesar las alcantarillas hasta el templo con extrema rapidez. Leo tiene una llave de las jaulas de los aprendices.

Leo Duerr es un miembro de la secta de la Rueda Rota, con la mutación *Locomoción Exótica* y Agilidad 4.

ETHEL RAMMSTEIN (SECTARIA)

Aparentemente joven y atractiva, Ethel Rammstein es una maquinadora con una vena malvada. Es indudablemente hermosa, con una larga melena pelirroja y una complexión delgada, con una aparente vulnerable fragilidad. Ha seguido a Tzeentch por toda la ciudad de Altdorf, colaborando con varios miembros de la Rueda Rota. Incluso cuando se han descubierto las conspiraciones y otros miembros fueron llevados ante la justicia, Ethel ha evadido la captura y cree que Tzeentch tiene planes a largo plazo para ella.

Ethel piensa con rapidez y sabe cómo sacarle provecho a la situación. Si la conspiración requiere que alguien acuda a los PJ con información errónea para despistarlos o para culpar a inocentes, Ethel está lista. Parece inocente y devota, y sus túnicas shallyanas sin duda lo agravan. Aunque sabe poco sobre las religiones imperiales, es lo suficientemente astuta e ingeniosa como para inventar mentiras extravagantes, pero creíbles. Diga lo que diga Ethel, resulta totalmente creíble.

Ethel también sabe cuidarse. Guarda dos cuchillas afiladas escondidas en su corpiño, que maneja con destreza, y su sencillo collar (con el emblema de una paloma) puede usarse como garrote. Ethel también tiene un mapa del alcantarillado local y del templo.

Ethel ha sufrido una mutación grave. Tiene más de cien años, y su cuerpo es un espantoso y retorcido amasijo de sinuosa carne rosa y azul. Por suerte para ella, Tzeentch ha decidido mantener su rostro como cuando cumplió 18 años. Por eso Ethel usa guantes y ropa que solo le deja el cuello y la cabeza al descubierto; las túnicas shallyanas son perfectas para este disfraz. Lleva más de un siglo sirviendo a los caprichos de Tzeentch en la ciudad.

Ethel Rammstein es miembro de la secta de la Rueda Rota, con la mutación de *Forma Eternay* Empatía 4.



PRIMERA PARTE: GEHEIMNIS

Probablemente, los PJ lleguen a la Schmutzplatz preguntándose qué hacer. La vista mágica por sí sola no les resolverá el problema. No pueden centrarse en los vientos mágicos y ser dirigidos directamente al templo o al ático de Hugbert. Cualquier remolino que quede en esta etapa debe ser inspeccionado con mucha más atención que simplemente permaneciendo en la plaza.

Como los PJ pueden hacer lo que quieran, y como esta parte de la aventura es abierta, pueden ocurrir diversas cosas. Es probable que los PJ empiecen a preguntar por los alrededores, a conocer a los lugareños y a revisar los lugares clave de la plaza. Puede que se enteren de los recientes avistamientos del “Monstruo de Oggasse” y deseen cazarlo. El DJ puede dirigir *Bienvenidos a la Schmutzplatz* de la página 41, que sirve de introducción a muchos de los personajes y características de la Schmutzplatz.

Mientras los PJ exploran los alrededores, ocurren varios sucesos. Estos sucesos deberían dirigir a los PJ al meollo del asunto, pero también a una visión de la vida en la plaza. Cuantos más detalles se anticipen en la preparación para la Geheimnisnacht, más sentido tendrán los sucesos en el templo para los jugadores. Mientras los PJ se esfuerzan por hacer preguntas e investigar, una pista debería llevar a otra, y los PJ finalmente serán dirigidos hacia la Rueda Rota y las alcantarillas.

OGGASSE

Oggasse es el nombre de un barrio informal en el sur de Altdorf, al este de la carretera de Nuln. Está apartado y se considera poco importante. Las viviendas baratas de la zona atraen a trabajadores de otras provincias y a los lugareños más pobres. Adentrándose en el distrito desde la Schmutzplatz, la zona rápidamente se vuelve desagradable. Las viviendas aquí fueron en su día respetables, pero ahora están deterioradas.

Durante el día, Oggasse es un lugar colorido, lleno de gente que se dedica a sus quehaceres diarios, ganando y gastando dinero. Los lugareños suelen sobrevivir bastante bien, aunque la mayoría no tiene mucho dinero disponible, y hay cierto sentido de comunidad. Al acercarse la noche, el distrito resuena con el sonido de la bebida y las conversaciones animadas. La noche es oscura y silenciosa. Bandas de salteadores y matones dominan las calles y los lugareños respetuosos de la ley se mantienen a puerta cerrada. La guardia generalmente prefiere ignorar el lugar tanto como puede.

LA SCHMUTZPLATZ

La Schmutzplatz fue en su día una plaza agradable y elegante, el centro de mucha actividad en este rincón de Oggasse. Ha tenido mejores días, pero es una zona funcional y relativamente segura de la ciudad. Los viejos edificios con entramado de madera bordean la pequeña plaza con vistas al mercado informal de vendedores ambulantes oportunistas que se reúnen allí.

Cerca del centro de la plaza hay un pequeño puesto de vigilancia. Es poco más que un cobertizo adornado con el águila imperial y pintado con blasones militares. La pintura está descolorida y la madera podrida. La zona ya no es un foco de actividad de vigilancia, pero para cumplir con una obligación legal, un vigilante acude dos horas todos los días y se sienta dentro del puesto si llueve, o se relaja afuera si el tiempo lo permite.

El tema que está en boca de todos estos días es “el Monstruo de Oggasse”. Mucha gente parece haberlo visto, aunque existen descripciones variadas. Los ciudadanos aún no se dan cuenta de que hay más de una criatura.

UBICACIONES CLAVE

Aquí se detallan varios lugares importantes de la Schmutzplatz. Después de cada ubicación, se presentan varios posibles encuentros con PNJ, si el DJ desea presentar a algunos lugareños, usar un PNJ para dar pistas o ayudar a dar más vida a la Schmutzplatz.

LA TORRE DEL RELOJ

El centro de la plaza Schmutzplatz está marcado por una alta torre del reloj. Antaño imponente, fue legada por comerciantes locales hace muchos años, cuando la zona era más próspera. La torre del reloj ha caído en ruinas desde hace mucho tiempo, testimonio del profundo deterioro del barrio. La planta baja es de piedra y las cuatro plantas siguientes tienen entramado de madera. Se estrechan precariamente hacia arriba. La estructura parece a punto de derrumbarse si alguien estornuda.

Las esferas del reloj en la parte superior apuntan hacia los puntos cardinales, pero están todas rotas y destrozadas, al igual que el mecanismo. El reloj representa a Mannslieb y Morrslieb en diferentes configuraciones, lo que le da un cierto matiz astrológico o sobrenatural a la estructura.

En la base de la torre del reloj hay una fuente de piedra, ahora poco más que un abrevadero. La pieza central de la fuente solía ser una talla en piedra de un Grifo. Solo se conservan el torso del Grifo y sus garras. El agua dejó de fluir hace mucho tiempo. Ahora, recoge el agua de lluvia, suficiente para convertirla en un punto de parada habitual para los animales de la zona, especialmente las aves. Hay una dedicatoria a Taal tallada en la base del abrevadero, que ahora está cubierto de mugre, pero se puede leer: “*Bebe profundamente de mis riquezas, porque trae vida*”. Basta decir que algún tipo de rica vida flota en el abrevadero, pero nadie querría beber profundamente de ella.

PNJ QUE SE ENCUENTRAN CERCA DE LA TORRE DEL RELOJ

- ✓ **Capitán Steik:** Un capitán de guardia alto e inescrutable. Si los PJ quieren cobrar o discutir la recompensa por el Monstruo de Oggasse, tendrán que hablar con el capitán. La caseta de vigilancia en Klammeringstrasse está a pocos minutos a pie de la Schmutzplatz, aunque el capitán rara vez visita la plaza.
- ✓ **Kaspar Knapp:** El cazador de ratas local, mugriento y grosero. Knapp tiene información sobre el sistema de alcantarillado, si alguien puede soportar hablar con él. Si se le muestra, reconoce los mapas del alcantarillado por lo que son. Ha visto a Leo deslizándose por los túneles en un par de ocasiones, creyendo que era el Monstruo de Oggasse, y ahora evita las alcantarillas bajo la Schmutzplatz.

PALOMA DEL AMOR

Una cosa que atrae a la gente a la plaza es la cocina de la Paloma del Amor, dirigida por las hermanas de Shallya. Dos veces al día reparten comida a las personas sin hogar y hambrientas de la zona. Una larga fila de indeseables se forma ante la mesa de ayuda, y la plaza se ha convertido en un lugar de reunión para un gran número de desempleados. Con el Águila de Luccini convenientemente al lado, los borrachos pueden ahorrar dinero en comida y gastarlo en el bar.



La cocina está a cargo de la Hermana Lena Marks, una pequeña y atractiva iniciada que parece demasiado tímida para dirigir un lugar como este en el corazón de un barrio degradado. Sin embargo, es dura como una mula y no se deja intimidar por nadie. Los desamparados que comen la comida gratis la adoran con locura.

Lena es una devota y trabajadora Shallyana que siempre antepone el bien de los demás a sí misma y trabaja para ayudar a los menos afortunados. Realiza un breve servicio a Shallya antes de la distribución diaria de alimentos. Cualquiera que no respete a la diosa de la misericordia es enviado al final de la cola. La comida no siempre es sopa. Es una comida de lo que Lena pueda conseguir.

Ahora mismo, la cocina sirve un guiso de col, puerros y patata con un huevo duro. Es sorprendentemente comestible, aunque nadie lo describiría como bueno. Recientemente, Hugbert Munkhaus ha estado donando ruedas de queso a la cocina del hospicio, por lo que ahora todos reciben un pequeño trozo de Grubentreich con su comida.

La cocina está en la planta baja de un estrecho edificio donado al culto de Shallya por un piadoso propietario de un barrio marginal. La comida se cocina en una chimenea en un extremo y se guarda en una despensa. El resto de la habitación está llena de hileras de mesas de tablones y bancos. La cocina abre unas horas alrededor de la hora del almuerzo y algunas horas por la noche, todos los días del año. Como parte de su noviciado, Lena recibió el encargo de dirigir el lugar durante seis meses, pero lo ha hecho durante más de tres años y no se marcha.

Ethel Rammstein no es una Shallyana de verdad, solo es una voluntaria que le preguntó a Lena si podía ayudarla hace aproximadamente un mes. Le dijo que necesitaba una forma práctica de agradecer su vida relativamente cómoda, y que ayudar en un lugar así era perfecto. Ethel afirma ser una Shallyana devota. A Lena no le interesa mucho la historia de Ethel, ya que agradece la ayuda. Si se le presiona, Lena admite que hay algo extraño en la actitud de Ethel, pero la consideraría una amiga. Ethel viste túnicas largas que le cubren todo el cuerpo, muy similares a las túnicas Shallyanas que usa



Lena, lo que hace que sea fácil confundirla con una verdadera hermana Shallyana.

Como miembro de la Rueda Rota y participante en la conspiración de Hugbert, durante las últimas tres o cuatro semanas, Ethel ha estado colando los huevos demoníacos de Bobo en la huevería de la cocina.

PNJ QUE SE ENCUENTRAN CERCA DE LA PALOMA DEL AMOR

- ✓ **Joseph Hoppe:** Un asiduo de la Paloma del Amor que se ha quedado sin blanca. Si Hoppe ve a alguien dirigiéndose a la Paloma, le advertirá que no vaya. Las últimas dos veces que intentó comer allí, vomitó todo poco después. Así que ahora cree que está envenenado y ha desistido del lugar. *“Por cierto, ¿podrías prestarme lo que cuesta una comida, Sigmar te bendiga?”*
- ✓ **Verena Mollers:** Una pobre mendiga miope. El esposo de Verena, Jute, lleva varios días desaparecido. Ella no tiene ni idea de dónde puede estar, y no es propio de él desaparecer. Verena sospecha que su marido ha sido secuestrado por el Monstruo de Oggasse. En realidad, el pobre hombre se ha convertido en un demonio emplumado. Solían comer a menudo en la Paloma.

EL ÁGUILA DE LUCCINI

Este fue en su día un imponente edificio de piedra con intrincadas tallas y ornamentación en su fachada almenada. Ahora se está derrumbando, con grandes grietas en sus muros de piedra y un anexo desmoronado y abandonado. El letrero, un águila verde sobre un campo de rayas rojas y blancas, está descolorido y ahora parece más bien un pollo. Los lugareños suelen llamar al lugar “el pollo tileano”, nombre que recibe un estofado de pollo especiado que se sirve allí, además de ser un insulto para los tileanos en general.

El lugar es todo un cuchitril sin pretensiones de calidad. El dueño, Mauric Wissen, apila una gran cantidad de cerveza y la vende barata. Tiene cerveza de mala calidad y sin nombre, y vino barato, que finge ser tileano. Hay un cartel de Cerveza Agua de Trueno en el escaparate, pero la última que quedó se vendió hace años. Se respira un aire de silenciosa degeneración, como si toda la clientela se hubiera resignado a que todo empeore. Hay algún que otro estallido de excitación, sobre todo tras los recientes avistamientos de monstruos, y de vez en cuando estalla alguna pelea.

Yuri Popov bebe aquí, al igual que muchos de los marginados que comen en la Paloma del Amor de al lado. Siempre que Yuri necesita una banda de matones para secuestrar a un aprendiz de hechiero o apalea a algún PJ figoneador, los recluta en el Águila de Luccini. Tres de los matones más confiables de Yuri son Klaus Reitner, Anders Schlamm y Johann Winkelmann. Estos tres le ayudaron a secuestrar a Hermann Gratz. No sería nada fácil, pero si los PJ logran que uno de ellos hable, tendría muchas cosas interesantes que decir sobre Yuri y sus nefastas acciones.

El propietario Mauric Wissen es grasiento, regordete y peludo. Ha renunciado a ejercer el más mínimo control sobre lo que ocurre en su taberna. Sirve la cerveza y se lleva el dinero. Si algo ocurre, se esconde detrás de la barra o se escabulle por la parte de atrás hasta que se calma el alboroto. Sabe que no vale la pena traicionar a ninguno de sus clientes, especialmente a Yuri, y por eso responde a cualquier conversación, salvo sobre el tiempo, con un encogimiento de hombros desinteresado.

PNJ QUE SE ENCUENTRAN CERCA DE EL ÁGUILA DE LUCCINI

- ✓ **Thomas Bratchen:** Un joven vendedor de pasteles que lleva pasteles de carne (por solo 4 peniques de bronce cada uno) en una bandeja grande, vendiéndolos para su madre. El dueño de El Águila de Luccini ahuyenta a Thomas de sus clientes. Thomas está al tanto de todo y sabe algo sorprendente de lo que ocurre en la Schmutzplatz para un niño de diez años. Thomas conoce a varias personas que afirman haber visto al monstruo y puede guiar a los PJ hacia ellos.
- ✓ **Gerfried Breschler:** Un afilador de cuchillos errante con tres dedos en una mano. Vio a Leo Duerr escabulléndose el otro día y cree que era el monstruo. Describe lo que vio a los PJ si aceptan afilar sus espadas: 2 peniques de bronce por una daga, hasta 6 por una espada.

EL VIEJO MUNDO DE LAS AVES

Esta es la tienda de animales de Hugbert Munkhaus. La ha regentado con cierto éxito durante 20 años, y cada vez es más popular tener pájaros pequeños como mascotas en varios pueblos de Reikland. Incluso algunas de las personas más pobres ahorran para comprar un ave de compañía. Hugbert vende aves y productos relacionados, como alpiste y jaulas. El escaparate está al fondo de una gran jaula llena de pájaros de aspecto triste que luchan por una percha decente. Cuando compran las aves, Hugbert las enjaula con destreza.

En el resto de la tienda hay varias jaulas con aves solitarias o parejas reproductoras. Los animales más caros tienen jaulas para ellos solos. Hugbert tiene a Bobo detrás del mostrador mientras están en la tienda. A veces se le puede ver hablando con el ave o conversando con ella. En la trastienda hay suministros y jaulas de repuesto. También hay un escritorio tallado con la forma de un pájaro, con las alas extendidas, donde Hugbert realiza sus trámites.

Si los PJ visitan a Hugbert y El Viejo Mundo de las Aves, quizá deseen explorar el lugar un poco más, sobre todo cuando encuentren pistas que puedan implicar a Hugbert en los misteriosos sucesos.

Hay escaleras que conducen a las salas de estar de Hugbert. Encima de estas, a las que se accede por una escalera a través de una trampilla, se encuentra el ático donde Hugbert y Bobo han construido un santuario a Tzeentch, con una distintiva estrella del Caos de ocho puntas grabada en el suelo. También hay una trampilla que conduce a unos escalones de piedra que bajan al sótano del edificio.

También hay una rueda de queso Grubentreich cortada, de la que Hugbert ha extraído el veneno que le proporciona a Leo Duerr (que está escondido en la rueda hueca). Una vez que recupera la droga, dona el queso a la Paloma del Amor.

SÓTANO DE HUGBERT

El sótano tiene las provisiones habituales: comida y bebida para Hugbert, junto con sacos de alpiste y otros artículos. También hay otras herramientas y suministros, como pintura y una escalera. Aquí abajo hay una gran jaula de hierro para pájaros, lo suficientemente grande como para que quepa un hombre. Debe ser para un pájaro grande y exótico. Su mecanismo de cierre parece dañado, como si alguien hubiera intentado doblarlo. Oculta bajo unos sacos de alpiste hay una trampilla de madera, que requiere una **tirada Desalentadora (4d) de Observación** para descubrirla, a menos que alguien aparte el alpiste, en cuyo caso la puerta se detecta automáticamente. Esta trampilla no tiene escalones y conduce directamente a las alcantarillas. Entre los sacos de alpiste hay unas cuantas bolsas de cuero que contienen el sedante.

La jaula se usa para encerrar a los aprendices secuestrados durante un breve periodo mientras Hugbert espera a que Leo los recoja. Esto significa que habrá algún rastro del viento en cuestión en la jaula si alguien con vista mágica la inspecciona. Con una **tirada Normal (2d) de Observación**, los PJ también encontrarán algún trozo de tela de un color distintivo enganchado a la jaula, y algunas gotas de sangre.

Si el DJ desea acelerar el ritmo del escenario, puede haber un aprendiz encerrado en la jaula cuando los PJ la descubran. Está bajo sedación para mantenerlo tranquilo y dócil mientras espera la llegada de Leo. Cuando Leo llega, abre la jaula y lleva al aprendiz drogado a las alcantarillas, al templo, donde lo encerrará de nuevo en una de las jaulas.

EL ÁTICO DE HUGBERT

Esta es una pequeña habitación en lo alto de la casa de Hugbert, en la Schmutzplatz. Bajo las órdenes de Bobo, Hugbert la ha convertido en un santuario a Tzeentch, y también en un lugar tranquilo donde el pájaro puede poner sus huevos demoníacos en paz. Las vigas que rodean el nido han sido pintadas con sangre con extraños símbolos (un lenguaje oscuro y mágico que Bobo conoce). Además, cuelgan por el lugar cuatro túnicas multicolores, bordadas con símbolos similares y adornadas con plumas, que los sectarios deben usar durante el ritual.

El suelo está cubierto de plumas, extraídas de demonios emplumados y de las aves de la planta baja. Numerosos cadáveres de aves están clavados a las vigas. En un extremo del ático hay un cuenco de madera convertido en nido. Está forrado con plumas y retazos de ropa. Hay media docena de huevos demoníacos en el nido, esperando a ser recogidos y llevados a la Paloma del Amor. Sobre el nido cuelga un enorme cráneo y pico de pájaro, inidentificable. (En realidad, es de un demonio emplumado muerto).

Colocado cuidadosamente sobre la pequeña mesa del nido hay un hueso largo y afilado, decorado con docenas de plumas multicolores e iridiscentes. Esta es la Varita de Plumas, un artefacto mágico poderoso pero corrupto (este objeto tiene su propia tarjeta, incluida en *Vientos de la Magia*). Si ya

casi es la hora del ritual, Hugbert habrá llevado las túnicas y la varita al templo.

Hay una ventana al otro lado de la habitación, con vistas a la plaza. También hay una pequeña abertura bajo el alero que permite el acceso a los pájaros. Bobo la usa si necesita entrar o salir, y los pájaros Magnus y Harry usan esta entrada regularmente para llevarle sus informes a Bobo.

Una vez que un lote de huevos está listo para ser recogido, Hugbert cuelga una tela azul distintiva en la ventana. Esta es la señal para que Ethel los recoja. Cuando la tela no está colgada en la ventana, se coloca en el alféizar. Al ver la señal, Ethel rodea la parte trasera de El Viejo Mundo de las Aves y llama a la puerta trasera con un toque codificado de “*despacio-rápido-rápido-despacio*”. Hugbert entrega entonces una pequeña cesta de huevos, que Ethel esconde en su túnica, y devuelve una cesta vacía de la entrega anterior. Esto ha estado ocurriendo cada pocos días durante las últimas tres o cuatro semanas y continuará hasta el Geheimnistag; al fin y al cabo, nunca se tienen suficientes mutantes demoníacamente corrompidos vagando por los barrios bajos y las alcantarillas.

Ver todos los adornos profanos y demoníacos genera Miedo 2.

PNJ QUE SE ENCUENTRAN EN EL VIEJO MUNDO DE LAS AVES

- ✓ **Ada Grauthoffel:** Una anciana aturdida con la espalda encorvada y una jaula de pájaros vacía. Su última mascota, Polly, murió después de solo una semana (en realidad fueron dos años, pero se le olvidan las cosas) y se dirige a El Viejo Mundo de las Aves para exigir un reemplazo. Los PJ podrían verla discutiendo con Hugbert fuera de su tienda, mientras elige una nueva mascota del escaparate.
- ✓ **Dorthe Koch:** Adivina y vendedora de amuletos. Sus amuletos son inútiles, pero podría ofrecer alguna pista. Si un PJ busca al monstruo, puede decirle el nombre de una calle donde se pueda encontrar uno... quizás.



CASA DE EMPEÑOS LA URRACA

Urraca es un halfling que regenta esta casa de empeños en la Schmutzplatz como si fuera una especie de modisto de la nobleza. Es sofisticado y cortés, un personaje muy inesperado en Oggasse, especialmente al frente de un establecimiento así. Habla con mucha precisión y emplea el vocabulario que cabría esperar de un Hechicero Maestro de Colegio, en lugar de un perista de los bajos fondos.

La presencia de esta tienda es una de las razones por las que la Schmutzplatz es relativamente segura, y los marcos de las ventanas pintados de vivos colores, las jardineras impecables y la fachada bien cuidada le dan a este rincón de la plaza un ambiente elegante. Incluso los borrachos que salen ruidosamente del Águila después de una noche de copas son lo suficientemente respetuosos como para susurrar al pasar junto al escaparate de La Urraca.

La casa de empeños es una tapadera, como muchas casas de empeños, para la actividad delictiva. A pesar de ello, Urraca no cree en dejar que los estándares se desvanezcan; la tienda está limpia y ordenada, y contiene una gran cantidad de artículos interesantes y poco conocidos. Los mejores artículos se exhiben en vitrinas con frente de cristal, mientras que otros se colocan en grandes cajones con bandejas que se pueden inspeccionar rápida y fácilmente. El lugar está tan lleno que se necesitarían días para recorrerlo todo. Urraca conoce a la perfección su inventario, y si un cliente lo impresiona, le ofrece toda la ayuda posible. Si un cliente es zafio, desagradable o grosero, no se molesta en ayudarlo.

Urraca también se dedica a prestar y comprar deudas. Por lo tanto, es una figura poderosa, con muchos enemigos. Por eso, el enorme guardaespaldas está en su puerta, vigilando a cualquiera que intente entrar. Urraca se preocupa tanto de que sus clientes estén limpios y ordenados, y demuestren cierto decoro, como de que puedan ser asesinos enviados a ajustar cuentas.

Con una tirada **Normal (2d) de Observación**, los PJ que recorren la tienda observan varios expositores con insignias y distintivos, similares a los que usan los hechiceros o con los que adornan sus túnicas y sombreros. Por

ejemplo, hay varias estrellas de latón y una luna creciente a juego de un aprendiz Celestial, y unas llaves decorativas de hierro con una cadena con un llavero con motivo de llama, sin duda de un aprendiz Brillante, etc. Están ahí porque Yuri Popov se las arrebató a los aprendices secuestrados y se las vendió a Urraca para recaudar fondos para financiar el plan de Bobo.

Urraca sabe perfectamente quién las vendió; tiene muy buena memoria para ese tipo de cosas. Pero es un consumado hombre de negocios y quiere un precio decente por impartir este conocimiento. El DJ debería dejar que el halfling consiga el mejor trato posible con los PJ. Urraca es así de bueno regateando. Si los PJ dejan la tienda con alguna deuda con Urraca, mucho mejor.

A elección del DJ, alguien que el PJ conozca bien (quizás incluso Macarius) podría estar en deuda con Urraca. Esto le da cierta oportunidad a los PJ de negociar con el Halfling y también de ganarse el favor de sus contactos. Además, si los PJ necesitan dinero urgentemente, Urraca es una buena persona, aunque los PJ deben saber que cobra intereses altos y no tolera a los morosos.

Sin duda, los PJ notarán que una urraca vuela libremente dentro de la tienda. Los observa fijamente y luego vuela a otra parte de la tienda para posarse en una vitrina, aparentemente observando todo lo que está sucediendo. El pájaro fue un regalo de Hugbert a Urraca; el vendedor de pájaros le dijo al halfling: "Vi esta urraca y pensé en ti". Urraca se divirtió mucho y lo llamó Magnus. Sin que el halfling lo sepa, Magnus es un agente de Bobo e informa al demonio con regularidad. Cada noche, se escabulle de la tienda por un pequeño agujero cerca del techo. Por lo tanto, cualquier cosa que los PJ descubran en La Urraca acabará llegando a Bobo y Hugbert.

Si un jugador está interesado en un objeto particularmente inusual o imprevisto, especialmente si es de esos que normalmente no se encuentran a la venta, existe la posibilidad de que haya algo comparable disponible en La Urraca. El jugador debería realizar una tirada de **Carisma (Em)** con una dificultad elegida por el DJ (según la rareza/oscuridad del objeto) para ver si el extraño y maravilloso objeto está casualmente en la tienda. Si falla la tirada pero genera ✱, significa que el objeto no está disponible, pero Urraca conoce a alguien que puede conseguirlo.

Aunque Urraca es un halfling de aspecto curioso y peculiar, los PJ no deberían subestimarla. Es el perista de la mitad de las bandas criminales de Oggasse y amigo personal de muchos jefes del crimen. Tiene un portero corpulento y competente en la entrada de su tienda, y hay tres más en la trastienda jugando. Los jugadores deben ser conscientes de que es un individuo poderoso, incluso si sus personajes tienen muchas razones para burlarse de él a sus espaldas.

PNJ QUE SE ENCUENTRAN EN LA URRACA

- ✓ **Emmerich Los:** Un viejo tallador que mantiene los ojos y oídos bien abiertos. Emmerich fabrica y vende artículos sencillos de madera en la plaza. Se pasa el día tallando y observa mucho de lo que sucede. Ha visto a Hugbert y Yuri conversando conspirativamente con frecuencia, y se pregunta por qué un comerciante respetable tendría tratos con un matón. Sospecha que Yuri roba pájaros y luego se los vende a Hugbert, quien a su vez los vende a los clientes, que Yuri robará de vuelta. Si Emmerich está en la Urraca después de que los PJ abandonen la tienda del halfling, los matones de la Urraca ahuyentan al tallador por "molestar a la clientela".
- ✓ **Anina Kniss:** Una vendedora de amuletos con la cara llena de cicatrices. Anina vende amuletos de la suerte y remedios tradicionales. Mantiene su rostro cubierto con un grueso chal negro para ocultar las horribles cicatrices que sufrió el mes pasado cuando discutió con Ethel



Rammstein. Ethel la llevó a un callejón oscuro y la golpeó hasta dejarla inconsciente. Anina intentó contárselo a Lena Marks, pero Ethel fue tan ingeniosa que la hizo quedar fácilmente como una mentirosa sin sentido.

LA PLUMA DEL BÚHO

Rudo Rudsson, el propietario de La Pluma del Búho, es un enano anciano de cabello llameante, rostro surcado de arrugas y porte estudioso. Lleva un monóculo grueso que le ha dado una expresión asimétrica de sorpresa. Lleva una pluma de tinta escondida detrás de una oreja, lo que ha teñido de azul oscuro una zona de su barba.

Rudo bajó de las Montañas Grises hace muchos años para comenzar una nueva vida en Altdorf. Desafortunadamente, el enano nunca logró deshacerse de su marcado acento enano ni aprender los puntos más finos del Reikspiel. Así que, aunque su caligrafía es impecable, le cuesta ganarse la vida como escriba. Un letrero que cuelga con orgullo en la ventana dice: *“Parablas leídas y escritas. Ninguna parábola es demasiado larga”*.

Rudo es agradable, para ser un enano, y un chismoso. Sin embargo, su acento es tan marcado que apenas se entiende como Reikspiel. Está interesado en el monstruo que ha aparecido en el distrito y tiene varias teorías sobre su naturaleza. A los pocos momentos de iniciar una conversación al respecto, Rudo explica su última teoría en detalle, y si los PJ se quedan, explica otra, y otra más.

- ✓ **Teoría Descabellada 1:** Rudo cree que el monstruo es en realidad el grifo del Emperador, Garra Sanguinaria. Se ha escapado del zoológico, o de donde sea que se encuentre, y vaga por los tejados en busca de comida. Quizás haya resultado herido en una justa. Los guardias del palacio lo buscan por todas partes. Y están demasiado asustados para decirle al Emperador que lo han perdido.
- ✓ **Teoría Descabellada 2:** Podría ser un mono gigante de las Tierras del Sur que estaba siendo llevado de contrabando a Kislev para unirse al regimiento de monos gigantes de la zarina. Obviamente logró escapar mientras su barco pasaba por Altdorf y ha llegado a Oggasse porque, más o menos, va de camino a casa.
- ✓ **Teoría Descabellada 3:** Quizás sea un espíritu de elfo del bosque, enviado a Altdorf para espiar el Palacio Imperial. Un árbol mágico al que se le ha concedido el poder de volar al sacrificar niños reiklandeses a alguna diosa elfa del bosque. El monstruo probablemente se perdió en Oggasse porque los elfos del bosque no son muy buenos en la gran ciudad, y desde la distancia, la torre del reloj probablemente se parece a una de las torres del palacio.

Rudo atiende a los habitantes de Oggasse que necesitan documentos escritos. También lee a los analfabetos de la zona, lo que a menudo los deja sin enterarse. Claramente, el negocio no va bien. La tienda está deteriorada y hay muy poca clientela. En cualquier caso, pasa demasiado tiempo en el Águila de Luccini o leyendo panfletos sensacionalistas y bestiarios fantásticos. Rudo se gana la vida principalmente con su trabajo secundario, la falsificación. Fabrica documentos falsos para muchas de las bandas menores de delincuentes de Oggasse. Huelga decir que sus falsificaciones probablemente solo sirven para engañar a los analfabetos y desesperados. Urraca no lo utiliza.

Casualmente, la trastienda de Rudo está construida justo encima de la boca del pozo tapado de la cisterna enana que la Rueda Rota usa como templo de Tzeentch. Rudo ha oído el extraño ruido de abajo, normalmente de noche. La aparición del Monstruo de Oggasse, que ha causado revuelo en la Schmutzplatz, le hace pensar que el ruido se debe a eso. Le dice a cualquiera

que le pregunte que a menudo oye al monstruo por la noche, pero que nunca lo ha visto. Supone que los ruidos provienen del exterior y de encima de su edificio.

Si alguien usa vista mágica en la habitación trasera de la Pluma del Búho, percibe una mezcla inusual e intensa de los diversos vientos de los aprendices capturados hasta el momento y una influencia penetrante de Tzeentch. El DJ puede usar esto como medio para que los PJ encuentren el templo, si es necesario, evitando un largo paseo por las alcantarillas, si investigan y le dan a Rudo una buena razón para permitirles acceder a su habitación trasera.

PNJ QUE SE ENCUENTRAN EN LA PLUMA DEL BÚHO

- ✓ **El Gran Gunter:** Un jornalero enorme, apacible y mudo. Gunter no sabe hablar ni leer, pero el otro día vio de primera mano a un demonio emplumado. Le ha traído una copia del aviso del Monstruo de Oggasse (ver folleto) a Rudo con la esperanza de que el enano se lo lea.
- ✓ **Oswald Wysen:** Un borracho golpeado por Yuri Popov. Una noche, Wysen estaba bebiendo con Yuri y algunos de sus hombres y escuchó hablar de secuestros de hechiceros. Wysen se tomó la libertad de pedir unas monedas de plata para callarse. Yuri y sus hombres lo golpearon brutalmente. Wysen captó la indirecta y será cauteloso al contar su historia. Por otro lado, si hay dinero de por medio, podría ser persuadido.

BIENVENIDOS A LA SCHMUTZPLATZ

Esta escena es una buena manera de presentar la plaza a los PJ. Presenta un día típico en la vida de la Schmutzplatz con algunos personajes del escenario. Puede incluir o dar pie a muchos de los eventos aquí descritos y puede ajustarse y ampliarse al gusto utilizando las personas y los eventos sugeridos. Sumergir a los jugadores en los detalles ayudará a dar la impresión de un paisaje urbano vibrante, lleno de gente y con muchos acontecimientos. No importa si los PJ no pueden asimilarlo todo de una vez; las personas y los eventos se pueden describir más adelante, mientras se familiarizan con la zona.

Idealmente, el grupo llega el día antes del Geheimnstag (tiempo suficiente para investigar, pero no para perder el tiempo). Al llegar, los PJ encuentran el mercado en pleno apogeo. No hay puestos permanentes, sino varias docenas de puestos alineados en filas irregulares. Cada túmulo tiene un dosel, antaño de colores brillantes, para protegerse del mal tiempo. Los lugareños cuidan sus compras; aquí el dinero no fluye libremente.

Se forma una fila frente a la Paloma del Amor, esperando a que les sirvan la primera comida del día. De vez en cuando, uno o dos hambrientos de alguna calle cercana se unen a la fila, o tal vez salen del Águila de Luccini, esperando su comida. Yuri llega con tres o cuatro secuaces y se abre paso hasta el frente de la fila. Nadie intenta detenerlo (a menos que Lena lo vea).

La puerta de la Casa de Empeños de la Urraca se abre y un hombre de aspecto desaliñado sale despedido de cabeza, cayendo en el barro de la plaza. El guardaespaldas grita: “Urraca dice que no vuelvas hasta que te hayas lavado”. El hombre expulsado responde con algunos insultos antes de escabullirse hacia el Águila de Luccini.

Los PJ podrían ver un cartel de recompensa clavado en la puerta del puesto de vigilancia, en cuyo caso, proporciónales el folleto del Monstruo de Oggasse. El enano Rudo Rudsson lee el aviso a unos jóvenes de la localidad, con un acento enano terriblemente marcado, casi impenetrable. Los jóvenes

intercambian bromas sobre quién de ellos encontrará primero al monstruo y cobrará la recompensa. Esto degenera en unos cuantos empujones, pero no va más allá. Está bastante claro que ninguno de los implicados va a cumplir su bravuconería. Rudo se dirige entonces hacia el Águila de Luccini.

Dos carretas chocan en un camino estrecho junto a la plaza. Un granjero que entrega heno se topa con Julius Florentz camino a El Viejo Mundo de las Aves. Ambas carretas vuelcan, derramando su mercancía por la calle. A Florentz solo le interesa recuperar rápidamente sus quesos (sobre todo los marcados en secreto que contienen las drogas que le entrega a Hugbert), mientras el tráfico se atasca tras ellos. Quienes esperan a ponerse en marcha no pueden resistirse a contribuir al debate, y pronto media calle queda involucrada.

En otra parte de la plaza, varios niños deciden que Leo Duerr, el mendigo, debe ser un mutante porque no tiene piernas. Empiezan a corear lemas sigmaritas y a lanzarle piedras. Él les grita que es un veterano de guerra que luchó por el Imperio, y que deberían mostrar más respeto. Probablemente podría solucionarlo fácilmente, pero si un PJ interviene en su nombre, sería una buena manera de que el grupo lo conozca.

En unos instantes, Lena y Ethel abren la puerta de la Paloma del Amor y la multitud avanza con vítores. La gente de atrás se inquieta y estalla una pelea. Dos marginados intercambian un par de golpes antes de que Lena los detecte y se acerque para llamarlos al orden. En unos instantes, los avergonzados combatientes se dan la mano tímidamente y son enviados al final de la cola. Si los PJ intentan ayudar, se les dice con cortesía y firmeza que el asunto está bajo control.

PREGUNTANDO POR GRATZ

Si los PJ preguntan a alguien por el aprendiz Hermann Gratz y lo describen, nadie parece poder ayudar. Nadie lo ha visto. Nadie recuerda a nadie que se le parezca. Como aprendiz de la Universidad, Gratz sin duda destacaría. Esto debería añadir un aire de misterio a los procedimientos y sentar las bases para que los lugareños no cooperen, hasta que los PJ se esfuercen por congraciarse.



Nota del DJ: Para que conste, Gratz sigue vivo, capturado por la Rueda Rota incluso antes de llegar a Schmutzplatz. Actualmente se encuentra encerrado en una jaula gigante en las profundidades de las alcantarillas, bajo la Schmutzplatz, esperando ser sacrificado a Tzeentch. Nadie vio su secuestro, y quienes lo secuestraron no lo admitirán ante los PJ, por supuesto, al menos no sin una coerción bien dirigida.

PROVOCANDO PROBLEMAS

Construye un marcador de progreso de ocho casillas con un evento en la quinta y octava casilla. Coloca una ficha de seguimiento de Problemas en la primera casilla. Este marcador de progreso de “Provocando Problemas” se usa para determinar cuándo la Rueda Rota se ha cansado de los PJ husmeando y decide encargarse de ellos.

Una tirada que genere una o más ✨ más mientras los PJ interactúan con los lugareños en la Schmutzplatz y sus alrededores avanza la ficha de Problemas una casilla. Si los PJ estropean una situación social o llaman la atención de alguna otra forma, el DJ puede avanzar la ficha de Problemas a su discreción.

ESPÍAS EN EL CIELO

Harry, la paloma, es un sirviente de Bobo. Parece una paloma común y sucia, sin dar ninguna pista de su naturaleza antinatural, salvo por la extraña forma en que parece seguir a los PJ. Los PJ podrían intuir que los están observando. Y podrían notar que cada vez que miran al cielo, el ave siempre está ahí. Si los PJ hacen algo interesante, Harry desciende en picado y se posa en una repisa, observándolos. Si entran en un interior, al salir, ven a Harry esperándolos, solo para volver a volar y continuar sobrevolándolos.

Los PJ podrían decidir disparar al ave. Si alcanzan a Harry (que requiere una **tirada Difícil (3d) de Habilidad de proyectiles**), la matan. Bobo no estará contento; Avanza la ficha de Problemas una casilla.

ATENCIÓN DE YURI

Cuando la ficha de Problemas llega a la quinta casilla, Yuri decide confrontar a los PJ y decirles que se ocupen de sus propios asuntos. Yuri se enfrenta a los PJ en un lugar público, si es posible, y cualquier transeúnte puede ser intimidado para que lo respalde. No atacará directamente a los PJ a menos que él y sus matones sean atacados primero.

Si la ficha de Problemas llega a la octava casilla, Yuri y sus matones emboscan y asaltan a los PJ. Si los PJ deciden retirarse o huir, los matones no los persiguen, conformándose con propinarles una paliza y pensando que los PJ han aprendido cuál es su lugar y se marcharán. Hay un matón por PJ. Los matones usan el perfil de Soldado de la página 66 del *Tomo de Aventuras*.

Recuerda que Yuri y su banda tienen la ventaja de conocer el lugar y saber elegir el momento oportuno, lo que les proporciona ☐☐ en sus tiradas de iniciativa para el combate. Se esfuerzan al máximo para que el ataque sea rápido y decisivo. Yuri lleva toda su vida intimidando, acosando y peleando con gente y sabe lo que hace.

DEMONIOS EMPLUMADOS

Cualquiera que haya comido uno de los huevos demoníacos de la Paloma del Amor puede mutar en un demonio emplumado. Su cuerpo se convulsiona por el dolor y se retuerce con el poder mutante de Tzeentch. Le brotan plumas multicolores en la cara y los brazos, que se extienden por todo el cuerpo. Al mismo tiempo, su estructura ósea cambiante hace que su ropa se rasgue y se caiga. Sus manos y pies se convierten en garras afiladas, y sus brazos se alargan hasta convertirse en extremidades con forma de alas. De su cabeza brota un largo pico y sus ojos se agrandan y se salen de sus órbitas. Ver la transformación provoca Terror 2.

La víctima se sintoniza con los deseos de Tzeentch y escucha sus instrucciones. El engendro intenta encontrar un lugar seguro donde esconderse hasta el Geheimnis. Se esconde en tejados y otros lugares altos, alimentándose de ratas y palomas. Ocasionalmente, puede atacar a un perro o a un niño pequeño. Usa sus garras para trepar y sus alas para planear distancias cortas. Cuando llega el momento, desciende a las alcantarillas hacia el templo oculto.

Mientras esperan el momento oportuno, los demonios emplumados inevitablemente llaman la atención y, ocasionalmente, dan el espectáculo. Esto ya ha atraído la atención del público y también atraerá a los PJ. Dado que gran parte de su investigación se centrará en la plaza, los PJ tienen muchas posibilidades de encontrarse de cerca con uno o más demonios emplumados. Si matan a los mutantes, esto no frustra los planes de la Rueda Rota, ya que se están creando muchos más engendros de los necesarios para el ritual. Es posible que las alcantarillas estén repletas de ellos durante un tiempo después del Geheimnistag.

Los PJ podrían pensar que los demonios son el foco principal de su investigación. El gancho podría, en su forma más simple, ser que los PJ detecten a uno de los demonios e intenten rastrearlo, creyendo que tiene la clave del destino de Hermann Gratz, lo cual, en cierto modo, es cierto. En cualquier caso, es claramente una criatura de los dioses oscuros y debe ser eliminada o capturada, aunque solo sea para proteger a los lugareños.

Los demonios emplumados, aunque terribles y perturbadores, técnicamente no son demonios. En esta etapa son mutantes, mutados específicamente según el diseño de Tzeentch. No será hasta el ritual que un demonio pueda ser invocado al mundo y entrar en el cuerpo del demonio.

INVESTIGANDO AL MONSTRUO DE OGGASSE

Con la cantidad de avistamientos de estos extraños seres en los alrededores de la Schmutzplatz, los lugareños han inventado el “Monstruo de Oggasse”. De hecho, ya hay muchos demonios emplumados por la zona, pero nadie ha pensado que pueda haber más de uno, hasta ahora. Debería ser fácil enterarse de la existencia de un testigo ocular. Si los PJ encuentran a un testigo, si aún no han adquirido el **Documento El Monstruo de Oggasse**, ahora es el momento perfecto para que un testigo ocular les proporcione una copia.

Jürgen Kraft afirma haber visto al monstruo anoche. Está en el Águila, contándole a cualquiera que le invite a una copa cómo fue. A medida que avanza el día, su relato se vuelve cada vez más extravagante; la gente lo prefiere así, pero aún tiene algo de verdad.

Kraft es un trabajador flacucho e indolente. No es muy pensador, pero ha decidido aprovechar su buena suerte al ver al monstruo consiguiendo bebidas gratis. No tiene la inteligencia suficiente para darse cuenta de que su historia podría ser más valiosa. Si los PJ le invitan a una copa, les cuenta la última versión. Si insisten en pedirle la versión “real”, accede, aunque sigue fingiendo valentía, ya que no quiere que nadie sepa que salió corriendo gritando en cuanto vio la cosa.

Se pueden escuchar otros relatos ligeramente diferentes de varias personas de la zona si los PJ se toman el tiempo de buscar otros testigos.

INTERACCIONES SOCIALES EN LA SCHMUTZPLATZ

Los rasgos que aparecen en las tarjetas de profesión o de grupo pueden dar una indicación de cómo ciertos personajes se adaptan o responden en la Schmutzplatz y cómo podrían llevarse con los lugareños. El lugar está deteriorado y es pobre. Hay muchos desempleados, obreros y mendigos por los alrededores. Por ejemplo, un personaje con el rasgo *Servil* tiene más probabilidades de ser aceptado entre los lugareños. Un personaje con el rasgo *Urbano* no será visto como fuera de lugar, y un personaje con *Combate* tiene muchas menos probabilidades de ser asaltado.

De igual forma, Urraca aspira a la gentileza, y Lena es una discípula culta, por lo que es más probable que confíen en un personaje con rasgos *Académico* o *Religioso*. En esencia, cuantos más rasgos profesionales se relacionen con un personaje, más probable será que se lleve bien con ese PJ, y los dados de fortuna u otras bonificaciones deberían otorgarse en consecuencia.

Los PJ podrían enterarse de la desaparición de residentes de Oggasse. Se rumorea que fueron devorados por el Monstruo de Oggasse. Los desaparecidos han estado comiendo en la cocina del hospicio Shallyan por necesidad, así que es poco probable que alguien tenga dinero para ofrecerles a los PJ por su ayuda en su búsqueda.

UN AGUJERO HEDIONDO VIVIENTE Y RESPIRABLE

Mientras los PJ investigan, el DJ debe recordar que todos los que ven y conocen están ahí por una razón y que todos siguen con su rutina diaria. Aunque los PJ puedan ser atípicos e inusuales, la mayoría de la ciudadanía no se desviará de su camino por ellos; ¿por qué deberían? Los PJ pueden ser el centro del juego, pero no son el centro de la vida en la Schmutzplatz.

La florista a la que preguntan por direcciones tiene mejores cosas que hacer que charlar con los PJ. Tiene flores que vender, chismes que intercambiar y juanetes dolorosos. El vigilante al que reportan actividades sospechosas lleva 20 años recibiendo reportes de personas; cuanto más descabellado es el informe, generalmente menos fiable es.

También vale la pena describir la configuración del terreno. Oggasse es un barrio antiguo que ha conocido tiempos mejores. Las casas habrían sido deseables en su día, pero muchas ahora están divididas en varias viviendas por caseros sin escrúpulos, abarrotadas y en ruinas. Muchas tienen 4 o 5 plantas, con aleros que bloquean la luz solar de la calle. La planta baja suele ser de piedra, y los pisos superiores con entramado de madera se vuelven cada vez más precarios a medida que se elevan sobre las calles abarrotadas. Las calles son irregulares y a menudo sucias, aunque el sistema de alcantarillado hace su trabajo para drenar la peor parte.

Las zonas marginales alrededor de la plaza son un laberinto de calles estrechas y sinuosas. Los lugareños conocen la zona como la palma de su mano, y los PJ se desorientarán y perderán fácilmente, sobre todo si entran en case de emergencia o a toda velocidad. Si se ven envueltos en una pelea o persecución, estarán en clara desventaja.



INTERÉS LOCAL

La actitud de los lugareños hacia el grupo puede variar mucho según su apariencia y el comportamiento de los personajes. Un grupo de aprendices de hechero llamará la atención, y los lugareños no los verán con buenos ojos, especialmente si se vuelven insistentes y exigentes. Un grupo de mercenarios bien armados y con armadura también destaca, pero nadie querrá pelear con ellos. Los civiles no llamarán mucho la atención, a menos que parezcan adinerados.

Los enanos suelen atraer una segunda mirada. Los elfos, en cambio, atraerán una tercera, y quizás una cuarta, y son vistos con miedo y sospecha por casi todo el mundo. Pero probablemente el grupo más destacable, uno del que todos tendrán algún motivo para desconfiar, y el que más destacará, es una amplia mezcla de razas y profesiones que se reúnen y trabajan como si fueran una sola. Sí, un grupo típico de PJ.

ACONTECIMIENTOS EN DESARROLLO

Mientras los PJ investigan alrededor de la Schmutzplatz, la zona rebosa de actividad, con muchos PNJ con los que hablar e interactuar. Los PJ deberían tener suficiente para mantenerse ocupados durante un tiempo. Si se necesita aumentar el ritmo, el DJ puede dirigir uno o dos de los eventos descritos a continuación. El DJ debe decidir qué escenas funcionan mejor según el progreso de los PJ o las necesidades actuales de la historia para avanzar. Si los PJ pasan mucho tiempo rondando por la Schmutzplatz, es posible que tengan varios de estos encuentros.

Si los PJ tienen sus propios planes y se concentran en diferentes aspectos del escenario, el DJ puede improvisar sus propias escenas en consecuencia, especialmente para recompensar a los jugadores por su juego activo, su buen razonamiento y sus sólidas intuiciones. Por ejemplo, si los PJ sospechan de

Lena o Ethel y vigilan la puerta trasera de la Paloma del Amor, deberían ser recompensados al ver a Ethel escabullirse y recorrer los callejones para llegar a El Viejo Mundo de las Aves, donde la ven reunirse con Hugbert. Si sospechan de Leo y lo siguen en secreto, deberían ser recompensados al verlo escabullirse por una alcantarilla, dejando su carro y muletas escondidos tras un barril. Si vigilan a Yuri, el DJ podría ejecutar *Secuestro en Curso* con los PJ observando el desarrollo de la situación desde una perspectiva mucho más ventajosa.

SECUESTRO EN CURSO

En este suceso, la Rueda Rota requiere un aprendiz más. Esto es especialmente relevante si los PJ ya han liberado a uno de los aprendices. La escena funciona mejor de noche, pero si la Rueda está desesperada, podrían tener que actuar durante el día.

Yuri y su pandilla de matones han encontrado una aprendiz apropiada en otra parte de la ciudad. Yuri ha usado una espada venenosa contra la desventurada hechicera Agneta Rinkl. Luego la subieron a una carreta y la cubrieron con una lona sucia. Yuri planea llevarla de vuelta a la Schmutzplatz.

Yuri paga a sus matones y los envía al Águila, antes de ir solo a la parte trasera de la casa de Hugbert. Llama a la puerta y espera a que Hugbert abra. La pareja lleva a la aprendiz adentro y la baja al sótano, donde la encierran en la jaula gigante. Yuri se va y se reúne con sus colegas en el Águila. Agneta será recogida más tarde por Leo y llevada al templo, usando la entrada de la alcantarilla del sótano de Hugbert.

Si los PJ han vigilado la casa de Hugbert, o la zona de la Schmutzplatz en general, entonces ven lo que está sucediendo, aunque puede que no sea evidente qué está sucediendo exactamente. De lo contrario, los PJ podrían encontrarse con esta banda sospechosa que lleva su carro por las calles y algo inusual los alertará. Podrían notar sangre goteando del carro, o ver una extremidad caer bajo la lona, o vislumbrar una túnica de color distintivo, o simplemente considerar a la banda demasiado sigilosa como para pasar desapercibida.

Si se desata una pelea, la prioridad de Yuri será atrapar a la aprendiz (Agneta es, por suerte, pequeña y delgada) e intentar despistar a los perseguidores abriéndose paso por las calles y callejones, que conoce bien. Mientras tanto, los matones oponen resistencia, retrasando a los PJ durante unos asaltos, o hasta darse cuenta de que son superados, momento en que se dan a la fuga.

CONTRARRELOJ

Uno de los PJ, o un PNJ con el que tratan, nota movimiento y un alboroto en lo alto de la torre del reloj. ¡Bien podría ser el Monstruo de Oggasse! Salvo medidas drásticas, como quemar toda la estructura, parece que tendrán que subir para comprobarlo.

La torre del reloj está desvencijada y es evidentemente inestable. Se balancea con la brisa y cruje de forma ominosa. Una vieja puerta cerrada (el reloj tuvo la llave una vez, pero la perdió hace años) puede desbloquearse fácilmente para permitir el acceso o forzarse: una **tirada Fácil (1d)** para la habilidad correspondiente. Cada uno de los pisos es una simple caja con una trampilla en el techo, accesible por una escalera destartada que recorre la pared interior.

Los PJ tendrán que pasar un rato emocionante subiendo a la cima en la oscuridad, sin saber qué esperar, con la torre en peligro de derrumbarse. Quizás solo haya un águila anidando allí arriba. Quizás un demonio planea en cuanto lleguen los PJ, para desaparecer sobre los lejanos tejados de Oggasse. Quizás un demonio esté ahí arriba y luche hasta la muerte, o al menos hasta resultar gravemente herido.

El DJ debería advertir con suficiente antelación que la estructura no es segura y que los PJ correrán un gran riesgo. Es bastante fácil subir y bajar del edificio sin que se derrumbe, pero si se desata una pelea allí arriba, con varios PJ, las probabilidades de derrumbe aumentan drásticamente. A medida que se generan ✨ en las tiradas en la torre, el DJ debería describir la torre balanceándose y crujiendo siniestramente, con la madera agrietándose y el yeso rompiéndose para generar tensión.

UN ENGENDRO

Este suceso funciona bien cuando ocurre de repente, interrumpiendo lo que los PJ estén haciendo en ese momento, y lo suficientemente cerca como para que puedan ver bien lo que está sucediendo. ¡Uno de los clientes habituales de la cocina del hospicio se transforma en un demonio ante sus ojos!

El desafortunado PNJ está ocupado con sus asuntos, haciendo un trabajo esporádico, bebiendo en el Águila o incluso comiendo en la Paloma. Quizás sea un miembro de la banda de Yuri. Grita de dolor y se mira las manos y los brazos con desconcierto. Luego grita mientras todo su cuerpo muta. Cualquiera que esté cerca se queda mirando conmocionado o corre para salvar su vida, atrayendo a los PJ a la escena. Recuerda que presenciar la horrible transformación causa Terror 2.

Una vez completada la transformación, el demonio mira a su alrededor como si estuviera orientándose y se aleja contoneándose buscando un lugar oscuro y seguro donde esconderse. Si es atacado, asesta algunos golpes con sus garras antes de retirarse. Si es acorralado, lucha a muerte.

Si los PJ derrotan al mutante, incluso mientras los lugareños huyen a su alrededor, la noticia de sus hazañas se extiende rápidamente. A partir de entonces, todos los tratarán mucho mejor, obteniendo □ en todas sus futuras interacciones sociales. Además, los lugareños con información relevante sobre los demonios podrían acercarse a los PJ y compartir sus pistas.

DETENIENDO EL SUBSIDIO

Si los PJ descubren que la comida de la Paloma del Amor está creando demonios emplumados, podrían intentar detenerla. Si sabotean la comida mientras la cocina está cerrada, funcionará a corto plazo, pero Lena estará decidida a no dejarse desanimar por un pequeño contratiempo y es lo suficientemente ingeniosa como para encontrar la manera de volver a poner en marcha su cocina lo antes posible, y Ethel estará lista con huevos demoníacos adicionales.

Si los PJ intentan impedir que la hermana Lena reparta la sopa, las cosas se pondrán feas rápidamente. No hace falta ser Balthasar Gelt para darse cuenta de que impedir que jóvenes atractivas den comida gratis a hombres hambrientos y empedernidos no puede acabar bien.

Incluso si los PJ se explican impecablemente a las hermanas y logran que entiendan al menos un poco de lo que sospechan, la clientela de la cocina del hospicio no lo entenderá. Y Ethel será astuta al animarlos sutilmente a luchar contra los PJ o a ahuyentarlos. También intentará poner a Lena en contra de los PJ.

Si los PJ apelan a los comensales, tendrán que ofrecer algo más que simples palabras. Tirarles dinero sin duda ayudaría. De lo contrario, los PJ tendrán dificultades para evitar una pelea. Ten en cuenta que Yuri y Leo están en las inmediaciones y llegarán a la conclusión de que la mejor manera de resolver esto es provocar disturbios entre los lugareños y atacar a los PJ. Sea cual sea el resultado, es probable que la noticia llegue al Culto de Shallya en la ciudad, y los PJ podrían tener mala reputación durante mucho tiempo.

Una buena manera de acabar con un disturbio en la cola del subsidio sería que uno de los marginados mutara en un demonio emplumado en medio de toda la agitación, como se describe en *Un Engendro* más arriba.

PERSIGUIENDO A UN DEMONIO POR LAS ALCANTARILLAS

Si los PJ no han descubierto las alcantarillas y el tiempo apremia (sobre todo si intentan rastrear a un demonio), podrían encontrarlo bajando hacia el templo, pasando por las alcantarillas. La escena podría incluir una persecución intensa por los tejados y las estrechas calles de Oggasse para añadir tensión.

Si los PJ ganan la persecución, cortan el paso al demonio justo cuando llega a la alcantarilla, dejando claro hacia dónde se dirige, pero sin privar a los PJ de su presa. Sin embargo, podría ser ventajoso para el grupo perseguir al demonio por las alcantarillas de camino al templo. Si ganan la persecución, se les podría permitir seguirla bajo tierra sin ser detectados. Si el demonio gana la persecución, el DJ debería decidir si los PJ encuentran la entrada de la alcantarilla, pero pronto pierden al demonio en la oscuridad, o si no logran ni rastro de las alcantarillas.

Si encuentran la entrada, los PJ se topan con el carro y las muletas de Leo Duerr escondidos tras un barril cerca del desagüe. Leo los ha escondido allí mientras baja a las alcantarillas para ver cómo están los aprendices o prepararse para el ritual. Los PJ podrían preguntarse por qué los ha dejado atrás y adónde podría haber ido.

SEGUNDA PARTE: EL MOMENTO FINAL

Finalmente, los PJ descubren que la Rueda Rota trama algo, o sienten curiosidad por saber adónde se están escabullendo todos estos mutantes emplumados. En ese momento, pueden descender a las alcantarillas e intentar encontrar el Templo del Caos.

El objetivo de esta parte de la aventura es que los PJ lleguen al templo justo a tiempo para detener el ritual (y luego pasar a la Parte Tres: Cambios). Dependiendo de las necesidades y deseos del grupo, esta parte de la aventura puede omitirse por completo o puede ser una serie prolongada de batallas continuas a través de los túneles de las alcantarillas, una persecución desgarradora o un mar de trampas repugnantes.

LAS ALCANTARILLAS

Las alcantarillas bajo Altdorf son un vasto y enrevesado sistema construido a lo largo de muchas generaciones. Algunas secciones son estructuras impresionantes en buen estado, mientras que otras son estrechas ruinas derruidas. Algunas tienen aguas de corriente rápida, mientras que otras son asquerosos lodazales estancados de indescriptible suciedad. Todo el sistema está infestado de ratas y otras criaturas mucho más terribles.

Varios de los túneles están contruidos con pasarelas elevadas, lo que permite a los PJ caminar por el borde de los canales de aguas residuales. En otras ocasiones, se verán obligados a vadear el lodo. En algunos lugares, las aguas residuales tienen solo unos cinco centímetros de profundidad, en otros, varios metros ... o más. Es imposible ver la profundidad de las aguas residuales.

El templo y los demonios emplumados tienen una presencia distintiva, visible para aquellos con vista mágica, por lo que los personajes con esa habilidad serán útiles para navegar por las alcantarillas.

COMER UN HUEVO CONTAMINADO

Si los PJ comen en la Paloma del Amor o revisan su reserva de huevos al azar, existe la posibilidad de que acaben con uno de los huevos demoníacos de Bobo. El DJ tira ♦. Con un resultado ✱ el huevo en cuestión es, de hecho, un huevo demoníaco.

Comer un huevo contaminado expone al PJ a una fuente importante de corrupción, lo que requiere una **tirada Desalentadora (4d) de Aguante**, como se detalla en las páginas 16-20 (*). Si esta exposición provoca una mutación en el personaje, debe intentar una **tirada de Difícil (3d) de Aguante**. Si falla esta tirada, en lugar de obtener una mutación al azar, se transforma en un demonio emplumado. Esta transformación somete la voluntad del personaje a la de Tzeentch: su carrera aventurera ha terminado y ahora es un devoto (y prescindible) sirviente de Tzeentch para siempre. Si el PJ era un hechicero, podría convertirse en un demonio de color del tipo apropiado.

UNA RUTA HACIA EL CAOS

A continuación se describe un método para gestionar esta parte de la aventura. Puedes modificarlo para adaptarlo al ritmo de tu historia.

Crea un marcador de progreso de nueve casillas, con casillas de evento en la quinta y la novena, para gestionar la exploración de las alcantarillas. Si los PJ siguen a un sectario o demonio, se pueden usar **tiradas opuestas de Sigilo, Observación, Vista Mágica** o incluso **Intuición** para avanzar en el marcador. Si los PJ navegan por las alcantarillas solos, se pueden usar tiradas de **Observación, Intuición, Vista Mágica** y quizás **Sabiduría de dificultad Normal (2d)**.

Si los PJ siguen un mapa (quizás obtenido de Yuri Popov), estas son tiradas **Fáciles (1d)**. Los fallos, o los resultados ⚰ o ✱ resultan en una serie de contratiempos: caídas en aguas residuales, aire viciado, ratas malhumoradas y similares. Como regla general, los resultados ⚰ deberían infligir fatiga o estrés, mientras que los resultados ✱ pueden infligir heridas.

Cuando la ficha llega a la primera casilla de evento, los PJ se encuentran con una bandada de demonios emplumados igual en número al grupo. Estos monstruos son superfluos para el ritual y han sido enviados por Bobo para custodiar el templo. Luchan hasta que queda uno, y entonces el último demonio emplumado huye a las alcantarillas al azar, intentando llevar a los PJ a una búsqueda inútil. Cuando la ficha llega a la última casilla de evento, los PJ han encontrado el templo.

TERCERA PARTE: CAMBIOS

En este capítulo, los PJ se encuentran con un templo a Tzeentch. Con suerte, lo harán cuando esté listo para un ritual, lleno de aprendices, demonios y sectarios. Esto da como resultado un clímax espectacular donde el grupo lucha contra los sectarios y demonios en un esfuerzo por evitar que invoquen demonios que se desaten sobre la ciudad.

EL TEMPLO

Cuando los PJ lleguen al templo, verán que una sección del muro del alcantarillado se ha derrumbado, bloqueando el flujo de efluentes y formando un charco que se ha inundado, cubriendo los pasillos con aguas residuales de treinta centímetros de profundidad. El agua del alcantarillado finalmente alcanza la altura de los escombros y continúa su camino. Pero el derrumbe ha dejado al descubierto una zona que nunca formó parte del

sistema de alcantarillado: una antigua cisterna enana que ahora utiliza la Rueda Rota como templo de Tzeentch.

El suministro de agua de la cisterna se secó hace mucho tiempo y la zona está completamente seca. Fue construida por los enanos para una estructura ahora perdida por los estragos del tiempo. La Pluma del Búho es el edificio más reciente construido en el antiguo sitio enano, aprovechando sus sólidos cimientos. Hay una abertura semicubierta en la parte superior de la cisterna, que antes era la boca del pozo. Ahora está bajo las tablas del suelo de la Pluma del Búho, pero no costará mucho moverlas. Si el ritual tiene éxito, los demonios de colores recién creados volarán o se arrastrarán por la boca del pozo, atravesarán las tablas del suelo y llegarán a la trastienda de Rudo, desde donde procederán a devastar Oggase.

El templo circular mide unos 12 metros de ancho y unos 6 metros de alto. Su construcción es mucho mejor que la del alcantarillado. Las paredes son lisas, mostrando la destreza de una época pasada. Se inclinan hacia adentro a medida que se elevan, recordando a un horno de botellas. Hay una escalera de caracol de piedra que bordea la pared y permite acceder a la boca del pozo, aunque cualquier persona de tamaño superior al de un enano debe agacharse o arrastrarse durante las últimas etapas. El sonido resuena por todo el templo, e incluso el más leve susurro parece llegar a cada rincón de la estructura.

El templo está decorado con velas y lámparas. Si está vacío cuando llegan los PJ, aún no están encendidas. El suelo del templo está pintado con extrañas runas y signos en sangre. El símbolo de la rueda de ocho radios domina el diseño. Al final de cada radio de la rueda hay una gran jaula de hierro para pájaros. Estas están ocupadas por aprendices de hechicero secuestrados. Los hechiceros permanecen en un estado de semiconsciencia perpetua, bajo la influencia de drogas, para que no puedan desplegar su habilidad mágica. Uno de los aprendices es Hermann Gratz.

Dependiendo del progreso de los PJ y de la secta, todas las jaulas pueden estar llenas, listas para el inicio del ritual. Si llega el momento del ritual, los sectarios estarán presentes, junto con ocho demonios emplumados. Al comenzar el ritual, los PJ tendrán mucho trabajo por delante para detener las maquinaciones que están en marcha.

LLEGANDO A TIEMPO

Si los PJ han realizado una investigación competente y rápida, merecen llegar a tiempo al templo. Se encuentran con la cisterna oscura con ocho jaulas dispuestas alrededor, y en cada una hay un aprendiz drogado. Las jaulas tienen candados pesados, que requieren una **tirada Difícil (3d) de Maña** o una **tirada Desalentadora (4d) de Brío** para romperlos. Leo y Hugbert tienen llaves.

Llegar a tiempo, liberar a los aprendices y guiarlos a la superficie sería una victoria rotunda para los PJ. Habrían frustrado la Rueda Rota, pero podría no ser el desenlace ideal para quienes desean una gran pelea y un final heroico.

EL RITUAL

El ritual es un rito de Tzeentch susurrado por su agente, Bobo, al oído de Hugbert Munkhaus. No está escrito. El demonio-pájaro le indica a Hugbert qué hacer a medida que avanza el ritual, susurrando la invocación para que la repita en voz alta. Es una forma extraña de hacer las cosas, y los PJ podrían notar lo que está sucediendo. Esto debería proporcionar una pista sobre cómo detener el ritual.

Hugbert se sitúa en el centro del círculo, vestido con su túnica, sosteniendo la Vara de Plumas (**), invocando el ritual. Una vez que el ritual comienza,

los demonios permanecen obedientemente junto a sus jaulas asignadas, a menos que Bobo o Hugbert les indiquen lo contrario. El resto de los sectarios observan con asombro. El ritual tarda varios minutos en completarse. A medida que avanza, las runas y los símbolos comienzan a brillar con colores siempre cambiantes que iluminan todo el templo.

Hugbert, bañado por la luz del arcoíris, se gira hacia uno de los aprendices. Apunta con la Vara de Plumas al aprendiz mientras canta. Se extrae color del aprendiz, el color de su viento mágico. Esto lo mata. El aura que rodea a Hugbert se tiñe de ese color y el templo se baña en ese único matiz. Tras manipular y realzar el color, Hugbert lo devuelve, como un chorro de fuego, hacia el demonio junto al aprendiz muerto. A medida que el demonio absorbe el color mágico, el ritual invoca un demonio en su cuerpo. El diablillo y el demonio se fusionan en un demonio coloreado, una parodia salvaje de un hechicero del Colegio.

TEMPORIZACIÓN

El proceso de invocar cada demonio lleva su tiempo, por lo que el momento de la llegada de los PJ puede marcar una gran diferencia. Si llegan antes de que algún demonio se coloree, podrían impedir su creación. Incluso si llegan después de que comience el ritual, tendrán tiempo de detener las invocaciones.

Los demonios de colores ya creados podrían ser un gancho para futuras aventuras. Los PJ podrían sentirse obligados a intentar localizarlos y poner fin a su caos.

Si los PJ interrumpen el ritual, los sectarios (excepto Hugbert) intervienen. Leo es especialmente ágil en combate, trepando por los muros para atacar desde ángulos inesperados. Bobo envía demonios emplumados adicionales para luchar, pero necesita algunos para usarlos en el ritual. El ritual no puede retrasarse mucho. El poder que Hugbert manipula debe encontrar un foco o lo consumirá, por lo que siempre será necesario tener un demonio emplumado a mano.

Mientras el ritual avanza, Hugbert está envuelto en los fuegos protectores de Tzeentch. Obtiene +4 de Valor de Absorción gracias al ritual. Si el ritual se detiene por cualquier motivo, el poder se disipa rápidamente y el escudo mágico que lo protege se disipa, disminuyendo en 1 cada asalto hasta agotarse.

EL MAPA DE LAS ALCANTARILLAS

Los mapas que Yuri y Ethel llevan fueron dibujados por Hugbert para mostrarles el camino al templo. No tiene ninguna característica de la superficie, excepto la entrada a una alcantarilla pluvial, ubicada justo al lado de la Schmutzplatz.

Hay un buen número de alcantarillas por toda la zona, así que sin saber cuál está marcada, el mapa podría no ser de mucha utilidad. La única otra característica significativa es el templo. El resto son solo un montón de líneas.

Tener el mapa de las alcantarillas debería facilitarles mucho la tarea de encontrar el templo del Caos que adentrarse en las alcantarillas sin él. Dependiendo del ritmo de la aventura, el mapa de las alcantarillas podría ser la última pieza del rompecabezas que los PJ necesitan para llegar al final, o podría ser simplemente otra pista misteriosa.

Por supuesto, si los PJ aún no han deducido la existencia de una secta, el mapa no les dirá mucho... aun.

Si las cosas van mal para los sectarios, Ethel es la primera en huir. Una vez que Bobo decide que el ritual no puede crear más demonios de colores, asume su forma demoníaca y busca venganza.

DETENIENDO EL RITUAL

El ritual es estricto en sus requisitos. Necesita ocho aprendices, uno de cada Colegio. Y ocho receptáculos demoníacos, los demonios emplumados. Y necesita un mortal que lo invoque, que convoque a los demonios al mundo material. Y debe realizarse en el apogeo de la Geheimnisch. Las runas y el círculo pintados con sangre no son obligatorios, pero ayudan a concentrar el poder más rápidamente. La Vara de Plumas también ayuda a canalizar la energía mágica, pero no es obligatoria. Si falta, el proceso tarda un poco más.

Sin embargo, una vez iniciado, el ritual es flexible. Los demonios se invocan uno a uno. Si solo se invoca a algunos y el ritual se detiene, aún se puede reiniciar. Si uno de los aprendices o demonios emplumados muere, los demás demonios aún pueden ser invocados.

- ✓ Si Bobo muere, el ritual no puede continuar. Es el único que conoce las palabras. Sin embargo, no es fácil matar a Bobo.
- ✓ Si Hugbert muere, el ritual se detiene temporalmente hasta que Bobo encuentre un sustituto mortal para realizar el conjuro. Este puede ser uno de los otros sectarios o uno de los PJ, si se les puede obligar. Queda a discreción del DJ si uno de los aprendices drogados está en condiciones de realizar el ritual y puede ser obligado a hacerlo.
- ✓ Si los PJ matan a todos los aprendices, su fuerza vital no estará disponible para impulsar el ritual, por lo que debe terminar. Los PJ que consideren esta opción deben tener en cuenta que podrían tener un aprendiz en su grupo. Si matan a todos los demonios emplumados, también funcionará. Pero hay otros demonios en las alcantarillas que Bobo puede invocar para que ocupen su lugar.
- ✓ Si el ritual se detiene o se retrasa hasta el amanecer, no podrá volver a intentarse hasta el próximo Geheimnis. Y si los PJ logran frustrar los planes de Bobo, los perseguirá con venganza y no descansará hasta destruirlos.

CABOS SUELTOS

Si el grupo tiene éxito, habrán evitado la invocación del ritual y la gente de Altdorf podrá dormir durante la Geheimnisch sin darse cuenta de lo cerca que estuvieron del desastre. Deberían regresar e informar al Colegio que los envió, pero incluso este podría no apreciar (o comprender) lo logrado. No es propio de los Colegios celebrar tales triunfos a lo grande. Los hechiceros tomarán nota del éxito y compartirán unas palabras discretas sobre una buena perspectiva en las filas, y eso será todo.

Si una horrible parodia de un hechicero del Colegio emerge de la Schmutzplatz y arrasa una zona de la ciudad, bajo la supervisión del aprendiz PJ, esto no pasará desapercibido para su Colegio. Ha fallado en una tarea asignada por el Colegio. Cómo esto afectará al resto de su carrera debería ser decisión del DJ.

Si ocho horribles parodias emergen de la Schmutzplatz, los PJ han fracasado estrepitosamente y podrían estar en serios problemas. El Colegio podría enviar al aprendiz a una larga y peligrosa misión para enmendar el daño, y, por supuesto, como ellos tienen parte de culpa, tendría sentido que sus amigos se unieran a él.

SECTARIOS SUPERVIVIENTES Y REPERCUSIONES

Si Hugbert sobrevive, es llamado a Tzeentch para ser exaltado en su presencia. Bueno... en realidad, Bobo se lo come; la humillación que un demonio que finge ser un periquito puede soportar es limitada. Bobo sirve a Tzeentch una vez más, y pronto será visto en el estante de El Viejo Mundo de las Aves esperando a que el próximo dueño de la tienda la venda a algún cliente desprevenido.

Yuri sigue con su pandilla esperando que la Rueda Rota lo llame una vez más para hacer algún recado sospechoso, aunque podría mantenerse alejado de la Schmutzplatz durante unas semanas si se investiga más sobre el ritual o los secuestros.

Ethel desaparece sin esfuerzo en el lado más sórdido de la vida de Altdorf, pasando desapercibida por un tiempo. Tiene todo el tiempo del mundo para servir a su amo. Como es una asesina muy hábil, no tiene problemas para ganarse la vida hasta que la Rueda Rota la llame de nuevo. Leo ha disfrutado mucho de su tiempo en las alcantarillas, corriendo sin miedo a ser descubierto, y decide quedarse allí. Emerge de noche para recorrer las calles de Oggasse en busca de presas desprevenidas, disfrutando de una nueva reputación como el Monstruo de Oggasse.

HERRAMIENTAS DEL DJ & RECURSOS

Vientos de Cambio incluye varias herramientas para ayudar al DJ a gestionar diferentes aspectos de la aventura, como se muestra aquí:



El Rastreador de Tiempo debe dejar claro a los PJ que operan con un plazo ajustado. Mediante un avance medurado pero inexorable de este rastreador, el DJ puede mantener la presión sobre los jugadores, reforzar el realismo de la historia y acelerar gradualmente el ritmo hasta un final culminante. Si todo encaja a la perfección, el rastreador de tiempo puede usarse junto con el rastreador de investigación para lograr un final "justo a tiempo" para la aventura.

El propósito principal del Rastreador de Investigación es mantener la investigación (y la trama de la aventura) avanzando. Al avanzar la ficha cada vez que los PJ descubren una pista útil o avanzan en su investigación, puedes hacerles saber que van por buen camino. Si los PJ están investigando pero no consiguen atar cabos, el rastreador te pedirá que reveles las piezas clave del rompecabezas a medida que aparecen los marcadores de evento.



Este mapa de doble cara de la Schmutzplatz podría encontrarse grabado en una mesa en El Águila de Luccini, o simplemente estar disponible para los PJ al comienzo de su investigación como una forma de estructurar la aventura y sus acciones. Una cara etiqueta los lugares clave y puede mantenerse oculta a los PJ hasta que decidas que han explorado lo suficiente como para darle la vuelta al mapa.

El Monstruo de la Oggasse puede ser una pista falsa o una pista vital para el misterio de la Schmutzplatz, dependiendo de cómo sea presentado e interpretado por los PJ. Este panfleto podría encontrarse clavado en el puesto de vigilancia de la Schmutzplatz, o quizás ser leído en La Pluma del Búho. Incluso podría estar tirado y arrugado en El Águila de Luccini, o ser llevado por algún ciudadano en la calle con fines desconocidos.



RASTREADOR LA TORRE DEL RELOJ

LA TORRE DEL RELOJ

Aunque el gran reloj de la Schwarplatz ya no da las horas de manera audible, el paso del tiempo y la cuenta regresiva hacia la medianoche en Geheimnacht son de suma importancia durante esta aventura. Esta hoja de seguimiento representa el avance del tiempo de una forma abstracta, más que marcar la hora exacta. El marcador comienza en 0 y, cuando completa un círculo de regreso al 0, la medianoche ha llegado.

Avanza el marcador siempre que:

- + Se genere uno o más resultados de reloj durante los eventos de la historia.
- + Haya pasado una hora o más durante el día en eventos narrados de forma resumida.
- + Al final de cada encuentro.

Cuando la ficha llega al espacio 6, cae la noche. La oscuridad acecha la tierra, y el mal se desata sin freno. Las últimas notas de Mörslieb resuenan y la noche se vuelve negra.

Cuando la ficha llega al espacio 7, queda muy poco tiempo antes de la medianoche. Tu DJ (Director de Juego) puede adelantar el tiempo y aplicar los eventos finales que correspondan, independientemente de si la ficha acaba de dar la vuelta al círculo.



RASTREADOR DE INVESTIGACIÓN

LA INVESTIGACIÓN

Aunque los PJ (Personajes Jugadores) quizás no sean conscientes de ello, solo tienen un tiempo limitado para detener los planes de la Rueda Rota. Puedes usar este marcador para seguir el estado de su investigación y así ayudar a impulsar la trama. De manera general, representa el progreso de los PJ al seguir pistas y descubrir indicios importantes. Los PJ no fracasan por sí mismos; cada pista es una pieza que surge de su investigación, y completarán la última parte del misterio justo cuando se acerque la medianoche.

Avanza el marcador siempre que los PJ sigan una pista o descubran una pista clave, incluidas (pero no limitadas a):

- + La primera vez que interrogan a Magyr, Otto, el Viejo del Viejo Mundo, Karl, el Enano, Günther y el Águila de Luccini.

- + El primer encuentro con un engendro emplumado.
- + Descubrimiento de un amuleto de mago en casa de Magyr.
- + Descubrimiento de la jaula o laboratorio en casa de Hugbert.
- + Exposición de un mutante o sectario.

Cuando la ficha llega al espacio 8, los PJ deberían descubrir una pista importante que indique la ubicación final del escondite de la Rueda. Si los personajes no llegan a esta información mediante la interpretación, puedes hacer avanzar la trama. En este punto, los PJ deberían encontrar algo que los conduzca al enfrentamiento final.

Ten en cuenta que el marcador de progreso nunca debería estar en un número inferior al marcador del reloj. Si los PJ descubren las cosas antes de lo previsto por el marcador, mejor para ellos!



¡Recompensa!

Los burgueses de Oggasse notifican por la presente que, gracias a su devota confianza en la palabra de Sigmar y a su generosidad personal, han puesto a disposición de la persona (o personas) que puedan presentarse ante el oficial de guardia de la caseta de vigilancia de Oggasse en Klammeringstrasse, a su entera satisfacción, los restos de la horrible bestia apodada el “Monstruo de Oggasse”, que se sabe que aterroriza a este buen municipio, una recompensa de no menos de 20 (veinte) chelines de plata por sus esfuerzos.

Capitán Steik, guardia de Oggasse





**GAMES
WORKSHOP**