

Una Aventura Corta para Warhammer El Juego de Rol



Por Sebastian Hickey

¡Lo Que Lleva a la Locura! es una Aventura corta diseñada para personajes en su primera o segunda profesión. La ubicación inicial de la aventura es intencionadamente vago y los

rudimentos directos: Uno de los personajes debería estar moderadamente herido de batalla y con ganas de tratamiento.

- RESUMEN PARA EL DJ -

La historia comienza mientras los personajes se apresuran al destartado pueblo de Klimgart en busca de atención médica. Un médico austero advierte al personaje afectado que sus heridas son graves. Ha sido contaminado por una horrible enfermedad; una que le condenará antes de finalizar la semana. No hay mucho que él pueda hacer, susurra, solo ralentizar los efectos.

Dirige a los personajes a la Casa Wolvingwut, un hospital aislado y con buena reputación a poco más de un día hacia el Este. En el corto trayecto tienen un extraño encuentro y llegan pasada la noche a la entusiasta aldea de Wolvingdorf.

Bajo el arco de guardia, en la entrada a la empalizada de la aldea, los personajes reciben una amigable bienvenida y son dirigidos a una posada Enana no lejos de la calle.

En medio del jolgorio de esponsales del pueblo, el propietario de la taberna presenta a los jugadores a la Sra. Avery, esposa de uno de los trabajadores del "sanatorio". Estimulada por la nostalgia pide a los jugadores que entreguen un recuerdo sin valor a su marido en la fortaleza, un recuerdo de su una vez feliz matrimonio.

Preguntar por las medicinas que buscan les conduce a la Casa Wolvingwut. Es un lugar triste y opresivo. Durante la búsqueda de la medicina, los jugadores tienen oportunidad de descubrir un extraño cambio.

Los médicos del sanatorio ya no están al cargo.

Los pacientes, sufriendo años de terribles experimentos, se rebelaron contra sus verdugos hace varias semanas. Aunque encarcelaron a sus amos tras el golpe sangriento, los pacientes supervivientes simulan un pretexto médico para mantener vigilados a sus cautivos. Y en consecuencia deberían.

Hace mucho tiempo, la Casa Wolvingwut se volvió devota al dios oscuro Tzeentch. Sus crueles paredes han albergado la Orden del Gusano durante generaciones. En el manicomio, los terribles doctores acechan, esperan y rezan a su amo infernal.

Los pacientes temen represalias y se muerden las uñas en las sombras de las puertas, esperando a que los personajes actúen. ¿Malinterpretarán los jugadores la revolución de los pacientes y Lo Que

Lleva a la Locura?. ¿Liberarán a los siervos del Caos? ¿O descubrirán la verdad más profunda?

¿Qué camino lleva a la locura?

TRASFONDO

La Casa Wolvingwut está situada en la cima de una colina en lo profundo del Wolvingwut, un denso follaje que toma su nombre de los inquietantes aullidos del vendaval local. La gente suponía que estaba destinado como hospital para la Iglesia de Shallya. Sin embargo, fue completado por un mecenas de las ciencias un centenar de años después. Ahora sirve como sanatorio para la locura peligrosa.

En épocas de guerra la enfermería estaba atestada y pronto se extendió una reputación por su misericordia y eficiencia. Su lejanía, íntima privacidad y posición defendible lo expuso a los deseos de una siniestra secta, conocida por algunos como la Orden del Gusano. Se llevaron a cabo experimentos terribles bajo falso engaño.

Las cosas cambiaron el año pasado con la llegada de un nuevo paciente, el indomable Antonius Reik, antiguo cazador de brujas del Imperio de la Orden del Martillo Blanco. Testigo de los horrores de los dioses Oscuros se internó voluntariamente para tratar su estado menguante, una furia terrible que hasta entonces reservaba solo a los esbirros del Caos. Su misteriosa desaparición

había provocado un escándalo en la iglesia y aún hoy el clero se pregunta sobre su paradero.

Reik sufrió intensamente en la Casa Wolvingwut. Los doctores inventaron formas nuevas y más crueles de satisfacer sus impulsos. Sin embargo, sería Reik quién ganara la batalla final. Había observado a este tipo de gente incontables veces antes y conocía bien sus motivos. Percatándose de la marchita lealtad del Dr. Falkenheim, un incompetente hechicero caído en desgracia en su orden, susurró arrepentimientos y falsas promesas. Lentamente el gusano se convirtió y Falkenheim estuvo de su lado. El mes pasado llegó a un momento decisivo. Se liberaron los pacientes y le siguió un sangriento golpe. El personal superviviente fue encerrado en la torre mientras se apilaban los muertos en los almacenes de cocina.

Los pacientes brindaron por su libertad pero su jolgorio iba a durar poco. La Orden del Gusano, encerrada en el interior del sanatorio, comenzó un ritual profano. Bajo la sombra del Wolvingwut se reunieron manadas de Hombres Bestia, atraídos a la fortaleza como un faro, sedientos de la presencia de sus maestros encarcelados. Todas las noches desde la victoria en la Casa Wolvingwut, los pacientes han sufrido el asedio de los Hombres Bestia. Reik y Falkenheim creen que pueden romper el vínculo exorcizando a su antiguo doctor y arrasando el sanatorio.

- COMENZANDO LA AVENTURA -

La acción de la aventura comienza en el pueblo de Klimgart, una aldea de casitas y rechonchos molinos, arropada al meandro de un río de corriente rápida. Por versatilidad, la aldea puede situarse en cualquier lugar del Imperio, por lo que está poco colocada en caminos provinciales.

Un personaje, aún herido de batalla, ha desarrollado síntomas como de gripe con inquietantes marcas moradas en sus manos y muñecas. Los personajes con Sanar y una tirada **Muy Difícil (-30%) de Inteligencia** pueden diagnosticar la dolencia como Viruela Hemorrágica (Ver **Diagnóstico**).

Si esta primera parte de la aventura estás jugando con tus PJs, necesitarás meterlos en una pelea. Quizás los jugadores estén viajando de Middenheim a Altdorf, buscando oportunidades tras la Tormenta del Caos. Podrías emboscarles en la carretera por un par de hambrientos Hombres Bestia. Independientemente de cómo desarrolles las heridas, asegúrate de focalizar la hoja que las hace. Podrías destacar su inequívoco olor, su grumoso acabado aceitoso o las hebras y trozos de cosas carnosas que cuelgan de ella. Sé explícito con la inmundicia.

- UNA DOLENCIA ESPANTOSA -

Los PJs deberían llegar a Klimgart alrededor del mediodía para encontrar el pueblo rebotante de actividad. Un jinete con librea Middenlandesa aporrea fuera de la puerta con un ímpetu terrible, dejando una nube de polvo por varios minutos. Si los personajes pierden el tiempo en todo, serán abordados por ciudadanos comunes,

algunos de ellos llevando cestas de pan o telas de punto, todos haciendo las mismas preguntas; "¿Alguna noticia de la Ciudad del Lobo Blanco?", "¿Qué se oye de Middenheim?", "Es cierto que el asedio fracasó?". Todos quieren saber si las cosas han vuelto a la normalidad y cuando.

DIAGNÓSTICO

Si los PJs piden atención médica serán derivados al Dr. Hirtzel, el galeno del pueblo. La casa del doctor está en el centro del pueblo, subiendo una pequeña pendiente adoquinada. Las lisas paredes blancas y los cuidadosamente colocados tiestos de flores están cercados con una alta barandilla negra hasta la cintura. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Mientras levantáis la mano para llamar a la puerta, aparece un hombre canoso con una sonrisa gris, y la abre rápidamente. "No se queden ahí todo el día, ¡adelante!" pide, señalando dentro. Algunos momentos más tardes estáis de pie en un abarrotado consultorio, con suelo cubierto por paja fresca.

El Dr. Hirtzel pedirá 3 co por su atención aunque aceptará 2 co con una tirada **Difícil (-20%) de Regatear**. Con preguntas repetitivas, una conversación insulsa y una sala llena de suspiros, el Dr. Hirtzel completa su diagnóstico.

"El doctor se rasca detrás de la oreja y sube la mirada. Me temo que sus heridas son gravísimas. Se le han infectado con una terrible enfermedad, una que le condenará antes de terminar la semana. No hay mucho que pueda hacer salvo retrasar los efectos". Tose, se rasca la oreja otra vez y mira al suelo. "¿Habrá algo más?"

El PJ herido puede curarse 1d10 heridas en este momento. Además, el personaje probablemente quiera alguna aclaración por parte del doctor. Una tirada **Fácil (+20%) de Intimidar** o quizás una tirada **Rutinaria (+10%) de Carisma** hará la estratagema. Si tiene éxito, puedes leer en voz alta lo siguiente:

"Como ves, es la Viruela Hemorrágica, una afección rara y diabólica de curar. Deberías sentirte bien algunos días, aunque es probable que los esfuerzos pesados aceleren el inicio. Después notarás algún picazón, junto con la aparición de duras ampollas rojas del tamaño de ojos alrededor de las muñecas y garganta. Tras un día por lo general, se expandirán a la mayor parte del cuerpo seguidas de expectoración con sangre. Con todo respeto, no voy a iluminar más allá. Es un tema odioso".

Se gira hacia vosotros con expresión preocupada, "Os recomiendo que llevéis a vuestro amigo a la Casa Wolvingwut, un hospital aislado y de buena reputación a menos de un día de cabalgata hacia el Este. Pueden tener reservas de ingredientes Orientales. Tomad un carro de las Cuatro Estaciones esta tarde. No puedo hacer más. Buenos días".

El Dr. Hirtzel tiene una cola de pacientes en la puerta delantera por lo que está ansioso de regresar a sus tareas.

VIRUELA HEMORRÁGICA

Descripción: Según lo descrito por el Dr. Hirtzel, la enfermedad se contrae por una herida infectada, aunque es excepcionalmente rara en el Viejo Mundo. La víctima sufre síntomas de gripe que pasan rápidamente mientras se forman lesiones púrpuras en sus manos y muñecas. Varios días después, surgen duras ampollas rojas por todo el cuerpo acompañadas de una tos cada vez más volátil. Habrá sangrado por la nariz y la garganta seguido de dolorosas convulsiones y la muerte.

Duración: 1 semana

Efectos. El primer día, el afectado pierde un 10% a todas las características como síntomas de la gripe. Se recuperan con una noche de descanso. Tras **1 + BR** días más la víctima notará las pústulas y debe hacer una tirada de **Resistencia** cada 2 horas para evitar la tos. Tras cuatro intentos fallidos, el personaje tose sangre y pierde un 10% de todas sus estadísticas cada hora durante **1d10 – BR** horas. Si la Resistencia llega a 0 el personaje muere.

EN EL CARRO

El personaje herido debería estar ansioso por reservar sus energías y tomar el carro. Sin embargo, algunos PJs podrían no tener dinero o disposición a pagar por un pasaje. Si es el caso, permite que se pueda viajar montado o a pie, pero obliga al personaje enfermo a realizar una tirada **Difícil (-20%) de Resistencia** (o **Desafiante (-10%)** si es llevado) tres veces durante el viaje, perdiendo **1 H** por cada fallo debido a que sus heridas se agravan. En este caso, describe brevemente el lluvioso y agotador viaje y pasa a **Wolvingdorf** a continuación.

CARROS LAS CUATRO ESTACIONES

Un viejo cochero desaliñado, Lars Hipfler, hace la ruta Wolvingwut. Evalúa las armas y armaduras de los PJs y sonríe con admiración. Es raro que consiga gente hábil en un viaje. Su precio es de 7 co por todo el carro pero lo reducirá a 5 co con una tirada exitosa de **Regatear**.

Con una tirada **Fácil (+20%) de Percepción** los PJs pueden notar que su carro negro está medianamente dañado por combate. Lars

contesta como resultado "algunas fieras son autóctonas de por aquí" y si siente que está perdiendo sus clientes bajará los pasajes a 5 co (si no lo ha hecho ya). Una vez en el carro:

Retumban los truenos, los vientos cambian y no pasa mucho antes de que golpee una tormenta. Entornando las persianas os protegéis de la mayor parte de la lluvia, pero aún se filtran gotitas por el techo. El carro rebota hacia adelante suavemente durante unas horas antes de que el silencio llegue para una parada.

CONDUCTOR EN APUROS

Lars ha visto un amigo suyo en apuros. Salta del carro y aterriza sobre otro carro que se tambalea sobre una zanja. Los PJs pueden escuchar a los dos saludándose y darse las manos. Lars y su amigo Hemel intentarán devolver el carro a la carretera. Cualquier ayuda de los PJs será bienvenida, Hemel comentará con un guiño "¡tienes suerte de tener a ese equipo a mano!" Tres o cuatro hombres competentes son suficientes para completar el trabajo en un par de minutos. Los jugadores que participen en el trabajo escucharán exclamaciones de dentro. Una vez hecho, la puerta se abre de golpe y se

asoma un hombre desaliñado con túnicas blancas, mirando fijamente a un PJ:

"¡Tú! ¿Has oído eso? Dicen que es el Wolvingwut. ¡Bah! ¡Esos son los cuernos de los malignos! ¡Vienen por la noche y se comen a vuestros bebés! ¡Se comen a vuestros bebés! ¡Se comen a vuestros...!" sus salvajes gritos se detienen mientras una figura en el carro pone su mano sobre su hombro. "Por favor, disculpar a mi primo. Ha pasado por momentos difíciles. Conductor, ¡Circule!"

FIN DEL VIAJE

Los PJs que hagan una tirada **Rutinaria (+10%) de Sabiduría popular (El Imperio)** han oído hablar del Wolvingwut: un misterioso follaje que toma su nombre de los inquietantes aullidos del vendaval local.

El carro sigue rodando pasada la oscuridad. Más adelante, empezáis a ver una aldea escondida en los pies de la colina arbolada. En lo alto ruge una tormenta. Un relámpago descubre una gran fortaleza, que se cierne sobre el bosque en cascada como un despiadado centinela. El carro tira hacia una empalizada de madera y Lars dice en alto "aldea de Wolvingdorf. Desembarcar todos en la aldea de Wolvingdorf".

-WOLINGDORF-

Dos guardias están de palique bajo el arco de guardia de la entrada de la empalizada. Estos dos, uno encorvado y el otro cojo, no eran de utilidad para los militares por lo que fueron destinados aquí durante la Tormenta del Caos. Están partidos de risa.

Mientras camináis a la empalizada el más joven de los dos guardias os saluda "Bienvenidos a Wolvingdorf viajeros..." el compañero más viejo interrumpe "¡Perdón, forasteros!, Tengo un chiste. Ji, ji. ¿Por qué Archaon no bebe whisky?... ¡Porque le hace mezquino!" El viejo resopla con carcajadas y el joven suspira. "Siento esto, Geoff intenta relajar los ánimos. Acabamos de tener aquí un Stirlandés, loco de remate, tan arisco como podía serlo, pidió al viejo Grunlock el Enano por su cerveza para calentarse! Pobre viejo Grunlock. No sabía qué hacer con él".

Nat Steiner, el guardia joven, dirigirá a los PJs a la "Posada Golgundson" diciéndoles que eviten "El Imperio", "sucio y caro". Si los PJs solicitan información sobre el hospital aclarará su garganta y les dirá nervioso que "lo mismo queman sus camas, que abren la fortaleza cuando cae la noche".

POSADA GOLGUNDSON

La Posada Golgundson no es fácil de encontrar. Es un edificio de una planta sin ventanas ni identificación, escondido en un callejón lateral. Sin embargo, los PJs oyen ruido de juerga tras una corta búsqueda. Además, los que parezcan perdidos en Wolvingdorf llamarán la atención de un vigilante borracho en su camino a la taberna.

Dentro, hay cánticos al unísono. La puerta se abre a una multitud exultante y al olor del lúpulo. Una pareja de viejos baila en la esquina, rodeada de alegres aplausos. Mientras los PJs entran y se apiñan en la barra, la multitud de delante parece empujarse y apartarse, dando paso al rechonchísimo Grunlock Golgundson, propietario de la posada (ver descripción en **Reparto**). Con una encantadora sonrisa y una cortés reverencia, conduce a los PJs a la esquina del fuego y desliza una cortina gastada para revelar una confortable cabina. Las cervezas las sirve una rolliza pero bonita sirvienta y Grunlock, retorciendo su trenza pregunta "¿no les importa que estén frías aún?" Sonríe alegremente si ellos no lo hacen.

Por cada nivel de éxito en una tirada de **Cotilleo** Grunlock revelará algo de lo siguiente:

- Archie el sastre anunció su compromiso de boda la noche anterior, por lo que hay un gran jaleo.
- El lugar donde se alza la Posada Grunlock es el único lugar de piedra en la aldea (lo anunciará con gran orgullo)
- La Casa Wolvingwut no ha tenido visitas en un tiempo.

Grunlock ofrecerá habitación privada y comida por 10 c. Incluye carne de conejo y pastel de manzana, servido con zanahorias horneadas y puré de nabo. Una tirada con éxito **Desafiante (-10%) de Regatear** reducirá el precio a 8 c pero cobrará otros 2 c en la mañana por el desayuno para recuperar la diferencia (cuando normalmente está incluido).

Grunlock preguntará a los PJs dónde están destinados. Mencionar la Casa Wolvingwut atraerá unas cuantas miradas y susurros pero Grunlock está encantado. "La Sra. Avery se emocionará. Conseguiré forraje y veré si puedo encontrarla".

SRA. AVERY

La Sra. Avery se acercará a los jugadores después (ver descripción en **Reperto**). Pregunta cortésmente sobre el historial de los PJs pero cambia rápidamente la conversación al amor y el romance. Señalando la causa de la celebración de la noche admite nostalgia por su matrimonio roto:

"Veo tan feliz a Archie ahora, aunque le llevé algún tiempo admitir su debilidad por la chica... ya veis, me recuerda mi propia juventud. Quizás esto os aburra. Disculpenme. Dejadme explicaros por qué quería hablar con vosotros. Solía trabajar en el sanatorio con mi marido. Realmente nunca me gustó. No sé. Es escalofriante. De todas formas, Adam se convirtió en un obseso del trabajo, yo regresé al pueblo y no hemos hablado en años. ¿Os importaría mucho llevarle un recuerdo sin importancia? Lo tendré aquí en la mañana. Quizás piense en mí y me acompañe aquí... quizás no. ¿Es grosero que lo pida?"

Si los PJs están buscando algún tipo de remuneración, en secreto haz que el personaje más inocente tire **Voluntad**. La Sra. Avery es una mujer muy encantadora y la mayoría de la gente confía en ella fácilmente. Un fallo en la tirada indica que el personaje quiere ayudarle desinteresadamente. De lo contrario la Sra. Avery menciona que hablará con Grunlock y cubrirá la noche de pensión como pago por el favor. La Sra. Avery está encantada de charlar con los PJs

hasta que se vuelvan demasiado escandalosos con alcohol.

Se trae comida de una bodega de piedra de abajo y realmente está bastante buena. La noche sigue y los jugadores deben ser alentados a interactuar con los lugareños, ya sea bailando, cantando o en juegos de bebidas. Cualquier personaje herido que participe en la acción recuperará **3 H** la mañana siguiente, soñando con dados y vino (Ranald envía una apacible bendición para los que apoyan su pícaro legado).

ÚLTIMOS PEDIDOS

Grunlock tocará su campana y pedirá a los clientes que salgan justo antes de medianoche. Si los jugadores mostraron respeto y se ofrecieron ayudar a la Sra. Avery, Grunlock les conducirá a la "Suite Corazón", una cámara privada de piedra bajo la posada con una chimenea, dos camas, algunos sacos de dormir y un lavabo. Una enorme pintura de Grunlock se cierne sobre el lugar; El Enano se sienta en una silla alta vistiendo los mejores adornos Imperiales con un perro de caza a sus pies. Grunlock sonríe orgulloso y da las buenas noches a los PJs.

Una tirada de **Tasar** indica que la pintura, aunque exquisitamente realizada, no vale nada. Ningún Enano ni Hombre podrían comprar una cosa así.

BAJO LA FRONDA

Si los PJs han accedido a ayudarla, la Sra. Avery llega a las 9 am, justo tras el desayuno. "Preguntad simplemente por Adam Avery", sugiere. Coloca un recuerdo de bronce sobre la mesa –una baratija que envuelve un tosco dibujo de una pareja joven- y agradece amablemente a los PJs su ayuda.

La ascensión por la ladera fangosa es torpe e incómoda; la tormenta de la última noche ha convertido la tierra en resbaladizos toboganes y zanja aguadas. Arriba, la Casa Wolvingwut, se alza de color carboncillo, asomándose sobre el bosque.

Bajo la oscuridad de la gruesa fronda, los PJs comienzan a oír un terrible chillido. Los PJs deben hacer tiradas de **Voluntad**. Lee en alto lo siguiente a los jugadores que fallen:

El Wolvingwut silba con el viento, pero además de eso empezáis a distinguir la llamada de un cuerno. Pronto otros cuernos contestan desde el Sur y el Oeste. ¿Y es eso el ruido de cascos aproximándose? ¿Y si el loco tenía razón? Debe haber malignos en estos bosques. ¿Y nosotros sin luz cuál cebo herido? ¡Debemos darnos prisa!

Estos personajes querrán correr el resto del trecho. A los que no hayan fallado su tirada de Voluntad se les debe permitir una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción** para ver si

detectan extrañas puntas de flechas clavadas en los troncos de los árboles. Una tirada de **Sentir magia** revela que fueron creadas por métodos antinaturales.

- EL SANATORIO -

La principal fortaleza de la Casa Wolingwut se alza alta y fuerte en una colina escarpada. En la parte delantera de la puerta principal como hilvanado sobre el fuerte principal más tarde por artesanos menos cualificados, frágiles y ruinosos muros rodean un patio en abandono, descuidado y en ruinas.

Hay una campana oxidada colgando de una puerta marrón inclinada, maltratada y ya remendada con trozos de cuerda buena. Cuando los PJs llegan a la puerta los cuervos graznan desde las almenas y revolotean en el aire. Tocar la campana no tiene efecto. La puerta puede ser empujada a un lado con facilidad.

El patio está flanqueado por un establo y una cochera. Todas las puertas y ventanas están tapiadas, por el suelo hay dispersas herramientas oxidadas y rotas, los techos están agujereados y hundidos, y el suelo está cubierto de paja. Cualquiera con un historial rural se dará cuenta de que la paja es fresca. Una inspección adicional (tirada **Fácil (+20%) de Buscar**) identifica manchas de sangre en la mayoría de la paja.

Frente a la puerta del muro principal, escalones de piedra conducen a un rastrillo aparentemente pesado que bloquea el acceso a una igualmente aparente pesada puerta de madera. Las almenas están coronadas con piedras piramidales y miran grotescas, goteando vieja lluvia.

UNA INOPORTUNA BIENVENIDA

Al golpear, un pequeño portal en la puerta principal traquetea y se abre lentamente. Un viejo enjuto y rugoso vestido con una sucia bata blanca gesticula a través de la abertura, con ojos inexpresivos. "¡No se puede entrar!" escupe antes de cerrarla de golpe. Los PJs tendrán que persuadir al guardia de su urgencia. Permite una tirada enfrentada de **Carisma contra Voluntad** (usa la Voluntad 32 de Guido Konig) con los bonos adecuados por la interpretación ingeniosa. Asumiendo que los jugadores convengan al guardia, murmura "Voy a ver al maestro", antes de escabullirse, dejando el portal entreabierto.

En el centro del patio de enfrente hay una hermosa pero poco cuidada fuente de agua

coronada con una magnífica estatua de la piadosa Shallya, llorando hacia los estanques inferiores. Grietas y pendientes en el viejo suelo adoquinado han recogido la lluvia de la última noche en tranquilos y plateados estanques, reflejando las nubes de tormenta de encima.

Si los PJs causaron una buena impresión, haz que Guido regrese en 15 minutos. Si no, podría tardar hasta una hora en llegar. Mientras tanto, otro hombre flacucho más allá del rastrillo pasa paseando, fumando en una frágil pipa. Canta en alto desafinando. Es algo parecido a "bloh blah, patas arriba sobre el blooh-blah, tee hee hee blooh blah". Si estás a la altura, trata de cantarlo lo más alocadamente que puedas. Realmente querrás mostrar los jugadores el tipo de personajes que encontrarán dentro...

Si los jugadores tratan de saludarle se gira de espaldas y canta un poco más fuerte. En este momento, si los PJs hablan algo, podrías querer tomar nota de lo que dicen. Ver el lateral **Loco Fumando** para más información.

Mientras esperan en la entrada, los jugadores deben hacer una tirada de Percepción para ver si se dan cuenta de extraños tallados de tiza en la base de la entrada. Una tirada **Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Magia)** las identifica como algún tipo de guarda.

PRIMERA IMPRESIÓN

Guido regresa sonriendo agradablemente, pide a los PJs que pasen las armas por el rastrillo y exige que se quiten los cascos (Antonius Reik ha pedido a Guido que se asegure que no son mutantes). Pone las armas en un saco, se va corriendo y regresa en cinco minutos. "El Sr. Reik les verá ahora".

Os lleva pasada la estatua de Shallya, bajo un arco alto y hacia la muralla exterior. A la izquierda, hay una casita destartada medio enterrada en madera talada y podéis oír música silbando del interior. La chimenea humea pero el olor de la madera quemada está mezclado con el de animales. De hecho, a la derecha hay un gallinero vallado donde los pollos graznan ruidosamente. Una cabra permanece pacientemente en lo alto de una casita con techo de paja, mirándoos y mascando paja.

LOCO FUMANDO

El personaje en el patio es Wolfram (Ver **Reparto**), aunque será difícil sonsacar su nombre. Durante la última década de su vida, consciente de que posiblemente estaba loco de remate, ha intentado todo lo posible por no decir ni hacer nada, no sea que suelte prenda sin querer. Tiene confianza y solo repite las palabras de otros, convencido de que eso es un ingenioso rodeo sobre el problema.

Cuando habla con los PJs puedes ayudarte a retratar su locura hablando de forma entrecortada. O diciendo frases que ellos hayan dicho en su presencia. Aquí hay un ejemplo de las exclamaciones habituales de Wolfram.

Puedes usar el siguiente espacio para tomar notas si los PJs hablan entre ellos.

"¡Por el martillo de Sigmar! Debéis aprenderlos bien, de lo contrario para el circo"

"¡Saludos forasteros! ¿Habéis visto a mi chico?"

"El deber es más pesado que una montaña. Los Enanos saben que por sangre".

"Si no hablas nos llevaremos tu lengua".

"No queremos que pasen hambre, ¿verdad?"

"¡Si no fuera por mi estaríais lanceados por un Hombre Bestia!"

Notas:

La meseta redondeada conduce a una especie de altar con vista a una gran panorámica continua del Wollingwut. Más a la derecha, en un recoveco redondo, se asienta un impresionante santuario a Sigmar de dos pisos. El guardia señala a la izquierda a una enorme torre gris carbón salpicada de oscuros y estrechos respiraderos. Os pide que esperéis en la entrada, entra un momento y luego os llama para que entréis.

Guido se encuentra delante de una larga cortina roja y dirige a los PJs por el pasillo. Son conducidos a un luminoso estudio con enormes ventanas con vistas al bosque. Está abarrotado con libros y parafernalia médica. Antonius Reik espera por los PJs (ver **Reparto** para una descripción completa). Es un hombre grande vestido con varias túnicas blancas con un corazón de oro bordado en el pectoral izquierdo (una tirada de **Sabiduría popular (El Imperio)** lo identifica como el emblema de Shallya). Su pelo blanco está rasurado, luce una grisácea barba irregular y sus ojos penetran como hielo azul. Tiene la cara y el cuello grabado de cicatrices. Se presenta como Antonius Reik.

Los que tengan **historial militar** notarán la yuxtaposición de contraste de cicatrices y las túnicas Shallyanas. Por otra parte, los que tengan Sanar pueden hacer una tirada de **Percepción** para descubrir que algunas de dichas cicatrices tienen menos de una semana. Una tirada **Desafiante (-10%) de Sabiduría popular (El Imperio)** revelará que su nombre suena familiar. Antonius Reik era un temido cazador de brujas desaparecido el año pasado en una larga cruzada en las provincias del Norte.

Reik sonríe "Guido me ha dicho que tenéis un herido. Nuestro doctor le tratará. Llévalos a la enfermería y muéstrale los alojamientos de invitados". Dicho eso agita su dedo imperiosamente y Guido sigue sus órdenes. Cualquier PJ que quiera quedarse para hacer a Antonius Reik algunas preguntas debe hacer una tirada enfrentada de **Voluntad contra Intimidar** (ver **Reparto** para estadísticas de Reik) o reprimirse. En cualquier caso, Reik profesa estar demasiado ocupado con el cuidado de los pacientes para ayudar a los PJs por ahora.

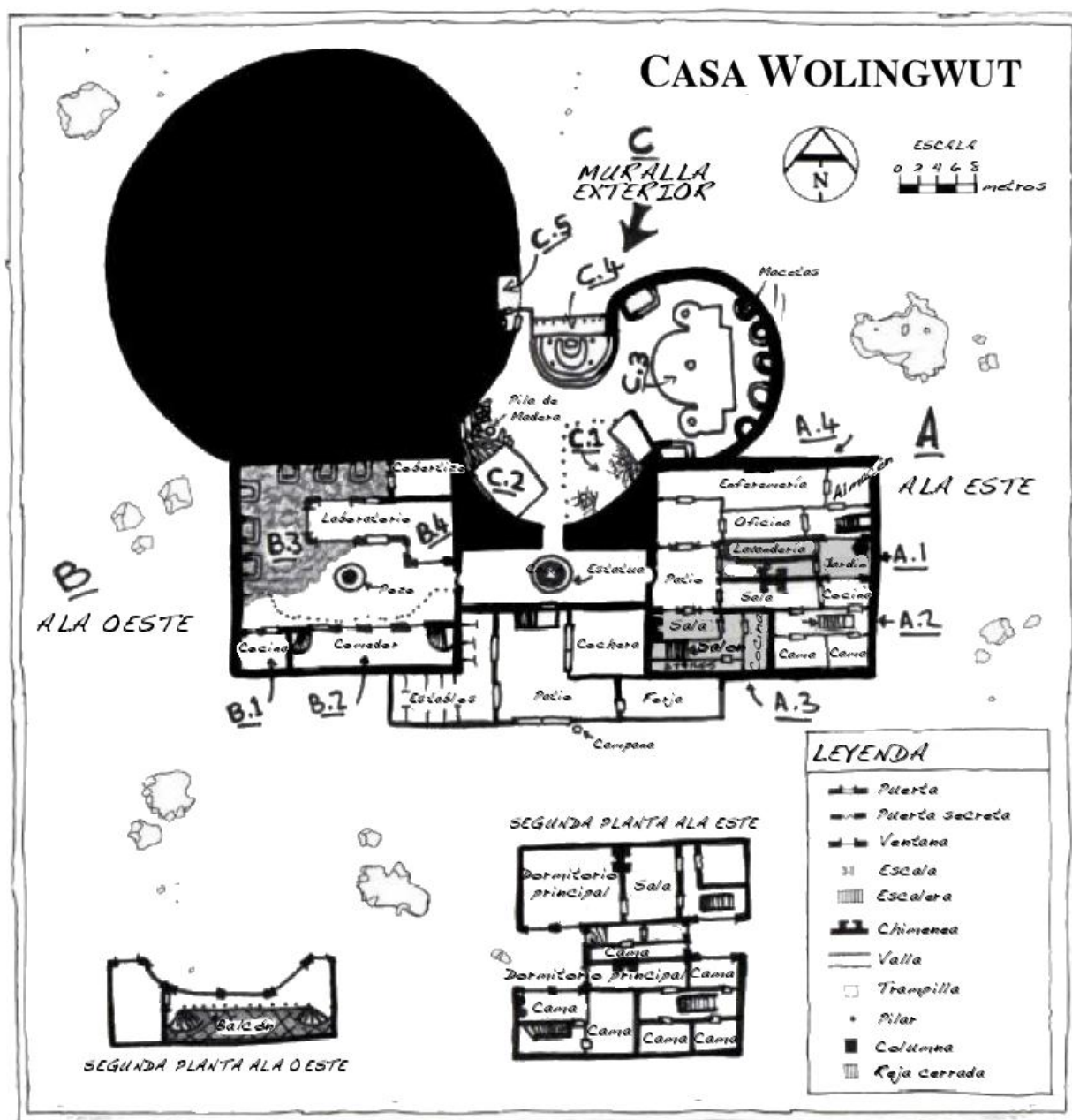
Guido conduce a los jugadores fuera, les da una llave y les indica cómo encontrar la enfermería. Será tan servicial como pueda pero no dejará su lugar en la puerta y cualquier pregunta respecto Al Sr. Avery provocará una respuesta ensayada (que articulará mucho más elocuentemente de lo que normalmente lo haría): "Me temo que no sé de quién está hablando. Debe estar confundido".

- LA CASA WOLINGWUT -

A continuación se presentan las diversas ubicaciones dentro de la Casa Wolingwut. El objetivo es plantear en las mentes de los jugadores una simple dicotomía: Algo no va bien pero hay verdadera amabilidad en las personas involucradas. Para ayudar a evocar esa dicotomía, en cada ubicación o personaje relevante verás un sub encabezado titulado: "Algo No va Bien". Aquí tendrás la oportunidad de demostrar algo extraño para que los jugadores digieran.

Será muy tentador retratar al personal lunático de una manera siniestra. Trata de evitarlo y dejar que la ubicación lo haga por ti. Si es posible, demuestra amabilidad y comparte características en todos los PNJs que los PJs encuentren, con las siguientes excepciones específicas: Antonius Reik, el Dr. Falkenheim y Jander Reichert. Estos personajes tienen motivos específicos que a veces involucran a los PJs por lo que sus actitudes podría generar sospecha.

Puede ser útil consultar las secciones de **Reparto** y **Sucesos** mientras lees este material.



A. Ala Este

Descripción

El claustrofóbico patio está rodeado por los muros de cuatro edificios conectados. Recovecos góticos albergan ventanas con contraventanas, puntiagudas chimeneas sobresaliendo de los techos, humeando perezosamente, dentada sonrisa grotesca de los bajantes, medios cubiertos de musgo, y los tendedores se entrecruzan por el patio como una loca telaraña, obligando al mismo tiempo tanto a agacharse por debajo de los hilos como a superarlos.

Algo No va Bien

Una vez Irmine sabe de los PJs en las siguientes visitas al Ala Este la encontrarán sacudiendo la colada para el resto del "personal" para guardar las buenas apariencias. Parecerá nerviosa si la pillan haciéndolo.

A.1 LAVANDERÍA & JARDÍN

Descripción

Estrecho y sin luz, cubierto de suelo a techo con colada mezclada. Es la vivienda de Muller e Irmine (ver **Reparto**).

Algo No va Bien

Una tirada **Rutinaria (+10%) de Percepción** revelará sangre en un montón de ropa sucia. Además, cuando hablan con Ranulf y su "esposa" un jugador que haga con éxito una tirada de **Percepción** notará que ella no lleva anillo de bodas. Por último, debido a una leve enfermedad mental, Ranulf es demasiado halagador con su insensible y ceñuda señora, a pesar de su grotesco rostro. La sigue llamando la "perla de Wolingwut" y cosas así, siempre respondido con una mirada furiosa o un empujón en las costillas.

A.2. CUARTOS DEL PERSONAL

Descripción

Es un lugar oscuro y cerrado lleno de libros y montoncitos de ceniza de tabaco. En el tranquilo y rancio aire hay suspendida una nube de humo. Normalmente puede encontrarse aquí a Wolfram, excitado con una u otra cosa (ver **Reparto**).

Algo No va Bien

Si se trae cualquier tipo de fuente de luz al interior, los PJs notarán que todas las pinturas que cubren la pared han sido quemadas o estropeadas de otro modo por lo que su tema original sigue siendo un misterio.

A.3. CASA DE INVITADOS

Descripción

Bastante bien cuidada si se le compara con el resto del sanatorio, aunque aún con suficiente polvo para provocar estornudos. Además, parece que hay demasiadas arañas. Cada vez que un PJ recoja algo o use los muebles, molestará a un par de arañas que huyen nerviosamente a otro lugar oscuro.

Algo No va Bien

Hay un libro de visitas en el vestíbulo de abajo. Da el **Documento 1** a quién lo lea. El libro de visitas fue usado por los sectarios visitantes para dejarse mensajes crípticos e inquietantes de unos a otros en el período previo a un gran ritual que nunca se realizó (gracias a la intervención de Antonius Reik y el Dr. Falkenheim)

A.4. ENFERMERÍA

Descripción

Una de las zonas mejor usadas del complejo, el Dr. Falkenheim ha mantenido sus cuartos como estaban antes del golpe. La oficina está suficientemente ordenada, aunque con un torrente de libros viejos. Es el paradero normal del Dr. Falkenheim y Jander Reichert, aunque ambos desocuparon el edificio durante la preparación del remedio contra la Viruela Hemorrágica y durante la preparación de la operación (ver **Reparto** y **Sucesos**)

La primera vez que llegan los PJs, el Dr. Falkenheim les llamará dentro tras un golpe en la puerta de la sala de espera (identificada claramente por una placa de madera), pensando que es uno de sus empleados. Si quieres puedes leer lo siguiente en voz alta:

Es un hombre enjuto con pelo negro lacio, gafas y sucias ropas grises cubiertas por tinta en las mangas. Un chico rubio cerca de la madurez se sienta en un pequeño escritorio detrás de él, vestido con ropas igual de sucias. "No puedo encontrar la solución aquí pero tengo..." el doctor interrumpe su frase cuando nota que sois vosotros y cierra de golpe su libro. "¿Puedo ayudaros?"

El Dr. Falkenheim es un hombre ocupado pero está decidido a hacer lo correcto. Tan pronto se entera de la Viruela Hemorrágica se levanta y comienza a llevar a los PJs a la enfermería, asegurándose de que el resto de PJs abandonan su oficina... durante este ajeteo, el chico abre la boca "Dr. Falkenheim olvida un..." a lo que él responde violentamente "¡SIÉNTATE y CÁLLATE, CHICO!", escupiendo saliva de sus labios. Tose, notando las reacciones de los PJs y murmura "no tienen disciplina a esa edad. ¡Un hombre debe tener disciplina!".

Depende de ti si es útil representar la mera violencia del doctor en ese momento. ¡En función de su entorno, por supuesto, gritar podría no ser apropiado!

La enfermería es cálida –un fuego arde en una enorme chimenea- y está iluminada agradablemente por una docena de linternas. Dos camas están ocupadas por hombres con ojos como platos, temblando y retorciéndose con sus propias pesadillas interiores. El doctor examina a su nuevo paciente rápidamente, diagnosticando la dolencia y pidiendo a los PJs que salgan, prometiendo una cura en un par de horas. Cree que tiene todo lo que necesita en el laboratorio.

Algo No va Bien

Si los PJs regresan cuando el Dr. Falkenheim está ocupado en otro lado encontrarán pruebas incriminatorias en la oficina. Jander ha distribuido los ficheros y libros más adecuados para inspirar sospechas. De hecho, aquellos con un **historial clerical** (Escriba, etc.) o con **Sexto Sentido** pueden intentar una tirada secreta **Difícil (-20%) de Inteligencia** para reconocer la disposición inusual de estos documentos...

Las dos pruebas son el Liber Advocandi y los registros de pacientes (**Documento 2**). Como podrán notar, algunos de los miembros del personal que los PJs han conocido están en la lista de registros de pacientes.

En la enfermería residen dos guerreros, los cuales han entrado en catatonia por miedo. Registrar sus pertenencias revela uniformes militares del ejército de Reikland.

B. Ala Oeste

Descripción

La maleza descuidada gobierna el jardín, desparramándose desde un arco en la parte trasera del patio, cayendo sobre orgullosas estatuas y trepando por la fachada del laboratorio para encajarse a través de las

ventanas tapiadas. A la izquierda, una nave curvada de ventanas sobresale de una arcada oscura. El vapor ondula y ruge allí y el aire está cubierto de los olores del hinojo en cocción y la tierra húmeda. En el centro del recinto hay un vistoso pozo, esculpido en relieve por delicada hiedra. Entre la hierba alta y la maleza parece haber crecido de la piedra.

Algo No va Bien

Un personaje con **Sentir Magia** advertirá un fuerte resplandor Amatista, el viento de la magia de la muerte, que emana de la cocina al final de la galería.

EL LIBER ADVOCANDI

Este texto prohibido documenta la invocación y control de criaturas Demoníacas. Está escrito en Clásico aunque requerirá una tirada exitosa **Desafiante (-10%) de Inteligencia** por un personaje con las habilidades de Leer/Escribir y Hablar idioma (Clásico), junto con 48 horas de estudio antes de poder obtener y usar todo el conocimiento que alberga. Al final de este tiempo, el personaje debe hacer una segunda tirada de **Inteligencia**. Un fallo indica que los conceptos son demasiado complicados de comprender y el libro debe ser estudiado otras 48 horas antes de que se pueda repetir la tirada. Un éxito por el personaje deriva en una inquietante comprensión de las realidades de la magia. Debe superar una tirada de **Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura. Sin embargo, el personaje puede a partir de entonces obtener la habilidad de Sabiduría Académica (Magia) por 100 PE independientemente de su profesión actual.

B.I. COCINA

Descripción

La puerta de la cocina está sellada con madera y clavos recientes. Justo delante y bajo la galería oscura, un fuerte olor a guiso burbujea de una gran olla de hierro. Hasta la preparación de la operación, se encuentra aquí el cocinero residente Ortolf Fleischer, apoyado con tristeza en su bastón (ver **Sucesos y Reparto**).

Para entrar en la cocina los jugadores necesitarán romper las tablas que bloquean la entrada. Los personajes con un historial en la industria de la carpintería y las herramientas adecuadas consiguen entrar sin ruidos en cuestión de minutos. Alternativamente los PJs van a tener que hacer un montón de ruido al

reventarla. A menos que los preparativos de la operación se encuentren en las etapas finales, el Dr. Falkenheim escuchará el estruendo desde su laboratorio y vendrá a investigar. Hará todo lo posible por impedir la entrada, anunciando una terrible plaga dentro y llamando a sus compañeros por ayuda si las cosas llegan a las manos.

Si los PJs logran entrar serán colapsados por un terrible hedor. Está oscuro y desordenado. Una pesada cortina separa el atrio de una zona interior más grande. Más allá de la cortina yacen los cadáveres de los caídos por el golpe, doctores y pacientes incluidos. Los testigos de la terrible escena deben hacer una tirada exitosa de **Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura.

Tendrán tiempo suficiente para las náuseas antes de escuchar un débil ruido de gruñido de algo espantoso del interior. La cocina se ha vuelto el territorio de caza del antes agradable Scrappy, un terrier mutado de 2 metros de largo, 7 ojos y una larga cola de rata. Scrappy no atacará a menos que los PJs traten de traspasar la cortina y retrocederá tan pronto los PJs dejen la cocina.

Scrappy, Perro Mutante

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41	0	42	48	50	25	58	0
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	18	4	4	6	0	0	0

Habilidades: Rastrear, Percepción +20%, Nadar

Talentos: Sentidos desarrollados, Armas naturales, Golpe poderoso

Reglas Especiales: Veneno Inmundo: Si Scrappy daña a su objetivo el personaje debe hacer una tirada de **Resistencia** o perder 2 **H** adicionales por veneno el asalto siguiente.

Armadura: Ninguna

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

Armas: Mordisco

Algo No va Bien

Una tirada exitosa de **Percepción** revela un collar de perro vacío unido a uno de los pilares de piedra de la galería por una larga cadena. Mencionárselo a Ortolf le producirá lágrimas silenciosas y un pequeño estremecimiento. Por otra parte, si algún personaje intenta entrar en la cocina mientras Ortolf está cerca, se interpondrá en el camino y les dirá "hay una terrible plaga de ratas. Nadie tiene permitido entrar".

B.2. COMEDOR

Descripción

Es un gran salón. Grandes columnas llegan al techo abovedado decorado con ricos frescos religiosos. Una escalera de caracol conduce a unas terrazas en ambos extremos del salón. Un gran piano posa en un escenario lejano y dos pulidas mesas de comedor de caoba se extienden a lo largo de la habitación, rodeadas de sillas acolchadas y respaldo alto. De las mesas cuelgan manteles blancos suspendidos con cuerdas invisibles, y agitándose suavemente al viento.

Algo No va Bien

Ver **Sopa de Pollo** para futuros sucesos sospechosos del día.

B.3. JARDÍN DE HIERBA Y COBERTIZO

Descripción

Antiguo lugar bonito, plácido y apacible que no ha disfrutado de las atenciones de un jardinero durante décadas. Para entrar, los PJs deben abrirse camino a machetazos por la maleza y aún así necesitarán horas para limpiar el camino.

Algo No va Bien

Si los PJs usan el laboratorio para entrar al jardín llamarán la atención de un mutante aprisionado muy bajo la superficie. Usando largos tentáculos que contornean por la antigua ventilación, se ha alimentado de pájaros y otros animales de nidos durante años. Un PJ al azar deberá superar una tirada de **Agilidad** o ser apresado por un par de extremidades viscosas. Cada asalto el personaje debe hacer una tirada de **Resistencia** o sufrir 1 **H** mientras es arrastrado por la espinosa maleza. Una tirada enfrentada de **Fuerza contra 35%** libera al personaje. Alternativamente un golpe que provoque 3 Heridas o más (contra BR 3) incentivará la liberación.

B.4. LABORATORIO

Descripción

Un cálido olor clínico flota desde la puerta oxidada. Las estanterías y mesas están llenas de frascos de líquidos burbujeantes, tubos rizados y torres de destilación. Plantas de vivos colores amenazan con estallar fuera de delicadas vitrinas de cristal, apoyadas por grandes jaulas llenas de ratas chillando. El aire es húmedo y cálido, el techo gotea de condensación.

Algo No va Bien

Si el Dr. Falkenheim no ha comenzado a prepararse para la operación, estará aquí tratando de trabajar en la cura de la Viruela Hemorrágica. Está ansioso porque hay un ingrediente que debe recuperar la torre del sanatorio, un lugar en el que procura no entrar. Con una tirada exitosa de **Percepción** los PJs pueden notar sangre en su manga, lo que achaca a la "falta de cuidado" si se le pregunta. En verdad sufrió la herida en el jardín luchando con el tentáculo del mutante (ver **Jardín de Hierba y Cobertizo**)

C. MURALLA EXTERIOR

Descripción

Ver **Primera Impresión** para una descripción detallada.

Algo No va Bien

Ver abajo las ubicaciones específicas.

C.I. CORRAL

Descripción

La cabra sigue sobre el tejado de la casita, mascando la paja del techo y mirando a los PJs de la manera en la que lo hacen las cabras. Mientras los pollos están excesivamente enérgicos, saltando y agitando sus alas. Dentro del corral, cuelga carne salada en la oscuridad.

Algo No va Bien

Cualquier PJ que se acerque al corral atraerá la atención de los pollos salvajes. Estos pollos han sufrido alguna malignidad de los experimentos de sus antiguos amos y ahora tienen sed de sangre. Los pollos se precipitan en un gran conjunto, lanzándose a la valla, estridentes y excitados. Si los PJs entran en el corral serán atacados y deben hacer una tirada de **Agilidad** cada asalto o sufrir **D - 3** golpes (mínimo 1 H). Si los jugadores quieren matar a los pollos usa las siguientes estadísticas.

Pollos Salvajes (12):

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
-	-	10	10	35	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	4	1	1	-	-	-	-

Reglas Especiales: Mientras los pollos sobrepasen en número a su objetivo en 4.1, el personaje debe hacer una tirada de **Agilidad** cada asalto o sufrir D-3 golpes (mínimo 1 H). Por debajo de eso, los pollos no tienen suficiente número para herir a su objetivo.

C.2. ALMACÉN

Descripción

Está lleno a reventar con variedad de basura, con igual veneración a lo inútil y lo viejo: Una estantería contiene una pala oxidada, una urna lacada, una jaula de pájaros de bronce y una selección de calcetines andrajosos. Extraños tapices y cortinas sobresalen enrollados atrás, enterrados bajo barriles de aceite de lámpara.

Si se vendiera a los compradores adecuados, el valor de la mercancía del lugar podría (a tu discreción) alcanzar entre 50-500 co. Si tienes intención de jugar Cenizas de Middenheim, de la campaña Los Senderos de los Condenados y estás buscando la manera de enganchar a los jugadores, podrías colocar la reliquia de Sigmar que se presenta al comienzo de la primera aventura en estas tiendas.

Algo No va Bien

No hay nada fuera de lo común.

C.3. CAPILLA

Descripción

La capilla de dos pisos a Sigmar está construida con el clásico diseño con techos abovedados y una somera arcada soportada por gruesas columnas. Tanto el exterior como el interior tienen relieves de batalla describiendo a Enanos y Hombres aliados contra la horda de Pielres verdes bajo la sombra del Paso de Fuego Negro. El interior es fresco, centelleando por la luz de las velas.

Algo No va Bien

Cuando los PJs se acercan a la capilla, Albrecht Drauwolf (ver **Reparto**) surgirá, sonriendo ampliamente y gritando "¡Gloria a Sigmar! ¡Tenemos visita!" Viste túnicas del color de la yema de huevo (una tirada de **Sabiduría académica (Teología)** revelará que tienen más de 50 años), su pelo está malamente cortado y de su frente cuelga un pequeño fajo de papeles de una correa de cuero. Viene corriendo llevando

un parasol sobre su cabeza y guantes blancos sucios en sus manos por lo que nada de su piel está expuesta al sol. Tan pronto deja los escalones de la capilla se tropieza hacia el suelo, cayendo el parasol por el patio.

Albrecht está aterrorizado de la luz solar y este tropiezo le provoca un ataque de pánico. Se arrastrará hacia su parasol, sollozando. Entra Jander Reichert. El chico coloca una cuerda trampa en los escalones con la esperanza de lograr este resultado. Correrá por el patio a buscar el parasol para el "sacerdote", consolándole tiernamente. Esta es una buena oportunidad para sembrar las semillas de la duda en las mentes de los PJs. Tras realizar esta "amabilidad" lanzará una mirada asustada hacia la enfermería, dice una excusa titubeante y corre lejos.

A un PJ entrando en la capilla que tenga experiencia con trampas y hacer trampas debería permitírsele una tirada secreta de **Percepción** para ver si advierte la cuerda trampa rota.

C.4. BALCÓN

Descripción

Escalones bajos suben a un estrado semicircular sobre el que delgadas varas soportan un techo de lona. Abajo, en la sombra, una tosca silla de piedra yace frente al final abierto de un altar con forma de herradura.

La segunda vez que los PJs entren al patio, Gizmar Thorvald (ver **Reperto**) estará atando lonas amortiguadoras de viento en los laterales y posterior de las varas del altar.

Algo No va Bien

Gizmar, un compañero práctico y cansado de luchar, sabe por la actitud de los PJs que no son una amenaza y no tiene mucho tiempo para politiquería. Cualquier pregunta que los PJs hagan del lugar la responderá con un leve intento de engaño, a menudo remilgando sus palabras. De Gizmar los PJs pueden descubrir que Mr. Adam Avery fue asesinado y "adiós muy buenas", pero no dirá cómo ni por qué. También revelará, señalando todo el sanatorio, "todos esos médicos. Hombres débiles con corazones endebles".

Después de que haya comenzado la preparación para la operación, una investigación del altar revelará sangre seca y extrañas marcas de tiza. Una tirada exitosa de **Sabiduría popular (Magia)** reconocerá las marcas como un tipo de símbolo raro de invocación.

C.5. OFICINA DEL GALENO

Descripción

Guido y Antonius Reik no permitirán la entrada a la torre del sanatorio, ni para visitar la oficina del galeno, bajo ningún pretexto. Aquí es donde Reik almacena tanto al personal como las **armas de los PJs**.

Algo No va Bien

Si de alguna manera los PJs logran entrar, no encontrarán nada de gran importancia dentro excepto las **armas de los PJs**. Antonius Reik ha sido cuidadoso en destruir cualquier prueba incriminatoria de sus cámaras.

- SUCECOS —

A continuación se enumeran las actividades del día y servirá como una guía útil de dónde estará el personal mientras los PJs están investigando. Si los PJs pueden encontrar a Jander ellos mismos como resultado de su espionaje, ver **La Traición de Jander** para resolver el encuentro. Nota también que el suceso Las Pústulas será una útil estimulación para que los jugadores se concentren si empiezan a ir a la deriva.

Hora aproximada	Actividad	Movimiento	Notas
9 am	Los PJs dejan Wolingdorf		
11 am	Los PJs llegan a la Casa Wolingwut		
12 pm	Jander comienza a seguir a los PJs	Jander ya no está en la enfermería	Tirada de Percepción durante el paso a través del patio interior para notar a alguien siguiendo al grupo.
12:30 pm	Preparación para la operación	Antonius, Ortolf y Gizmar entran a la torre del sanatorio para recuperar a su antiguo médico para usarlo en el ritual del exilio	
1 pm	Las Pústulas		Los PJs afectados comienzan a notar la viruela roja en sus muñecas y gargantas
1:30 pm	Preparación del Dr. Falkenheim	El Dr. Falkenheim deja el laboratorio para preparar el altar para la operación	Gizmar y Ortolf salen de la torre del sanatorio y echan a los PJs de la muralla exterior hasta que la "zona de la operación esté preparada"
2 pm	Inicio de la operación	Todo el personal va al balcón para escuchar el discurso de Reik.	Jander visita a los PJs
2:15 pm	Operación		
2:30 pm	Sopa de Pollo	Todo el personal va al comedor excepto el Dr. Falkenheim quién continua su trabajo sobre la cura en su laboratorio.	
3: pm	El Portal Negro		
Anocheecer	Asedio		

- LA TRAICIÓN DE JANDER -

Jander Albrecht (ver **Reparto**) está tratando de persuadir a los PJs de que liberar al personal de la torre del sanatorio sería un favor para el mundo. Ya ha tratado de incitarles a esa conclusión exponiendo el libro de registros de pacientes y el Liber Advocandi. Además, es posible que ya haya tratado de demostrar su inocencia provocando la ira del Dr. Falkenheim y salvando el parasol de Albrecht Drauwolf.

Ahora Jander espera usar las sospechas de los PJs en su propio beneficio. Si se encuentra con los PJs por su cuenta, se apresurará a susurrar el terrible complot sobre él:

El chico mira ansioso, con mirada esquiva. Parece temblar, haciéndolos señas. "Señores", susurra, "p-p-por favor ayudadnos..." Señala la torre "vinieron de dentro. Por la noche. Mataron a la mayoría de nosotros. Pusieron los cuerpos... los metieron en la cocina. El resto del personal está encerrado en la torre aún... Hacen

experimentos con ellos... P-por favor... debéis..." sus ojos se mueven sobre vuestros hombros, "tengo que ir..." jadea y corre hacia las sombras.

Incluso si no puede hablar directamente con los PJs les enviará una nota durante la operación (ver **Operación** abajo)

OPERACIÓN

Si los PJs no están en la muralla exterior cuando comienza el discurso de la operación, se enviará a Jander para reclamar su presencia. Él usará esta oportunidad para tratar de engañar a los aventureros (ver **La Traición de Jander** arriba) y les da el **Documento 3**, diciendo "Iba a darles esto más tarde", antes de salir corriendo.

El patio cuenta con taburetes de madera alineados frente al balcón. Si Jander no ha dado aún la nota a los PJs, usará este momento para pasársela mientras se sientan. Podrías querer leer lo siguiente en voz alta:

Todo el personal susurra entre sí, aunque hay poco entusiasmo en el ambiente. Ocasionalmente el compañero que fuma en pipa grita "¡Os saludamos! ¡Manzanas y uvas! ¡Cuatro un chelín!", saltando en un círculo y aspirando profundamente de las brasas de su tabaco. La puerta de la torre se abre en silencio. Un hombre alto con abundante cabello cano es llevado a la silla del balcón. Guido le amarra por los brazos y cabezas con tiras de cuero. Al terminar se pone a un lado. El hombre en la silla se estremece de vez en cuando y articula una palabra silenciosa una y otra vez, perdida dentro de su mente.

Los PJs con **Leer Labios** entiende la palabra como "Adelante".

Antonius Reik baja las escaleras en sus túnicas blancas y se pone directamente frente a su audiencia, con las manos tras la espalda. Notáis que las túnicas, en realidad las de todos los presentes, están limpias de esta mañana. Toma un profundo aliento, "Aquí, en Wolvingwut, nos orgullecemos de la justicia, valentía y piedad. ¿No es así? Bajo la autoridad de la Corte Imperial se nos ha encargado curar lo incurable, remediar lo condenado. Yo, Antonius Reik", sonríe amablemente, "demostraré el poder curativo de la ciencia y de una vez por todas termino el... tormento de este paciente". Desenrolla un paño de cuero sobre el altar. El acero brilla con impaciencia desde el interior.

En este punto, los PJs pueden interrumpir. Es probable que no quieran a nadie "curado" hasta que no se aseguren de la situación. Si los PJs

hacen algo para la protección del paciente, lee o parafrasea lo siguiente:

Con vuestra interrupción, algunos de los otros murmuran que están de acuerdo. Hay una pausa. "¿Y si no funciona?" vocea alguno. "¡Digo, que no es necesario!" grita otro. Pronto, una gran cantidad de ellos están de pie, con los puños en alto. "¡No somos tan malos como ellos, nunca!". Antonius levanta sus manos para calmar. "Muy bien. No es necesario tanta alarma", suspira bajando los ojos, "pero espero que podáis cargar con las consecuencias". Con una pausa se aleja a zancadas, encontrándose al Dr. Falkenheim en los escalones. Guido comienza a desatar al hombre en la silla, gritando "¡Almuerzo en el Comedor, gente! ¡Almuerzo en el Comedor".

Si los PJs permiten que se lleve a cabo la operación, te corresponde evocar el horror del procedimiento adecuándolo a tu estilo de DJ. En cualquier caso, Reik administra la operación al estilo de la Iglesia, usando, entre otras cosas, un martillo y un cincel. Cualquiera viendo la operación debe hacer una tirada de **Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura. Después, Reik y el Dr. Falkenheim hablan entre sí. Cualquiera que pueda escuchar (haciendo una tirada exitosa de **Percepción** o los que tengan **Leer Labios**) descubrirán la siguiente conversación antes de que las cosas se pongan feas:

"No funcionó", sisea el Dr. Falkenheim.

Reik mira estupefacto. "¿No funcionó? Por supuesto que no funcionó. ¡Reventé su cráneo abierto!"

El Dr. Falkenheim le mira con impaciencia. "No, Antonius... No funcionó". Reik palidece y se va a la torre del sanatorio.

SOPA DE POLLO

Poco después de la operación, tanto si sigue como si no, todos excepto el Dr. Falkenheim llegan al comedor. Ortolf está sirviendo su sopa de pollo e hinojo, sonriendo felizmente. A menos que los PJs anuncien su intención de no tomar la sopa, diles que sabe mejor lo que huele. Si los PJs ponen reparos a comer el guiso en este momento, anota quién está comiendo y quién no.

Un PJ al azar tendrá la desgracia de estar sentado al lado de Wolfram. Habla totalmente sin sentido, para diversión del resto de ellos y se debe usar el lateral **Loco Fumando** (Ver **Una Inoportuna Bienvenida**) para el tipo de cosas que puede decir.

La atmósfera debe ser alegre. Todos están encantados con la objeción moral de llevar a cabo la operación, o si se hizo, se sienten aliviados pensando que cesarán los ataques de los Hombres bestia.

Ranulf Muller se sienta al piano y comienza a tocar una lasciva cancioncilla Reiklandesa llamada "Un poco por encima de sus rodillas". Una tirada **Rutinaria (+10%) de Sabiduría popular (El Imperio)** indica si los personajes conocen la canción. Los pies empiezan a dar golpecitos; la gente se sonríe el uno al otro y comienzan a corear a medio entusiasmo. Si algún jugador se une al coro, los lunáticos de la Casa Wolvingwut gritarán y bailarán sobre las mesas.

Momentos más tarde, Antonius Reik cae inconsciente. Uno a uno caen al suelo hasta que finalmente se derrumba Ranulf, rebotando su cabeza sobre el piano con un sonido metálico. Hay silencio.

Cualquiera de los PJs que tomara la sopa debe hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** o caer dormido. Pueden ser despertados, pero todas las tiradas deben hacerse como si fueran **Muy Difícil (-30%)**.

EL PORTAL NEGRO

Jander está esperando por el portal, que se encuentra detrás de la cortina roja justo dentro de la torre del sanatorio. Cuando los PJs llegan estará sonriendo ansiosamente. Su plan está cerca de fructificar.

"Hace bastantes semanas los pacientes escaparon y hubo un montón de peleas. El Dr. Falkenheim estaba detrás de todo. Creo que es un adorador de los dioses Oscuros. Se despertarán dentro de un rato así que no tenemos mucho tiempo".

La puerta está cerrada (**Difícil (-20%) de Forzar cerraduras**) y es resistente (**Muy Difícil (-30%) de Fuerza**). Los jugadores ingeniosos podrían buscar en la Oficina del Galeno o en el cuerpo dormido de Antonius Reik para encontrar una llave. Mientras los PJs se dedican a abrir esta terrible puerta, describe lo siguiente si procede.

- La puerta está cubierta de extrañas y perturbadoras runas
- Si la apertura de la puerta crea algún tipo de alboroto, el Dr. Falkenheim saldrá de su laboratorio para ver qué está pasando. Al ver a Jander en el portal, se volverá furioso:

El Dr. Falkenheim se tambalea hacia el patio y grita, añadiendo odio a cada palabra. "¡Para! ¡Traidor! ¿Cómo has podido, inmundo?". Se

balancea aturdido, "¡todo lo que diga es mentira! ¡Yo soy el Dr. Falkenheim!" El chico pisa detrás vuestro, "¡P-por favor, despertarán pronto. Me echarán allí con los demás".

El Dr. Falkenheim pierde el equilibrio y se cae al suelo. Más o menos cada minuto rogará a los PJs que paren, llamando al chico mentiroso y traidor.

Desde aquí, los PJs tienen diversas opciones. Si abren la puerta negra, ver **Bote de Gusanos** debajo. Si no, Jander se volverá más ansioso. Cuanto más se alejen de su solicitud, más errático y acusado será su comportamiento, hasta que empieza a silbar y gruñir con rabia. Tarde o temprano los PJs sabrán que algo va mal. En este caso, ver **Llamada a las Armas** en la sección siguiente.

Los PJs pueden querer tomarse tiempo en esta decisión, o involucrar al resto del personal de alguna manera. Casi cualquier retraso empeorará al chico. Sin embargo, también existe la desgarradora posibilidad de que los PJs quieran cortar las gargantas del personal mientras duermen, engañados por Jander. De hecho, esta es la única condición aparte de la apertura del portal que evitará que Jander revele su naturaleza. Los PJs tendrán fáciles las ejecuciones. Sin embargo, cuando finalmente se revele la trama, los PJs probablemente tendrán que huir de la Casa Wolvingwut antes del Asedio. Además, cada PJ involucrado en el asesinato debe hacer una tirada de **Voluntad** o ganar 1d10/2 Puntos de Locura.

BOTE DE GUSANOS

La entrada hace clic al abrir. Hay un magnífico BUM como si el cielo fuera golpeado como una campana. Desde el Wolvingwut hay una respuesta a la llamada. Un estruendo terrible, metálico y carnal. A la vez, el bosque se estremece mientras miles de pájaros levantan apresuradamente el vuelo, oscureciendo el cielo. Os tambaleáis en silencio, entumecidos. El chico os sonríe, lamiendo sus dientes y con un chillido se precipita al lado de la torre del sanatorio, como un cangrejo diabólico.

Una figura gris y magullada, cojea desde la oscuridad. Tentáculos enroscados brotan y se retuercen desde su espalda. Le reconocéis de la silla del altar, solo que ahora lleva una gran y terrible mueca.

Los PJs que sean testigos de estos sucesos deben hacer una tirada **Rutinaria (+10%) de Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura. Los jugadores tienen 10 asaltos para cerrar de nuevo el portal o se liberará al resto del "personal".

Tras este encuentro ve a **Despertar a las Tropas** a continuación.

Dr. Breitenbach, sectario del Caos

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
50	40	45	50	35	50	50	15
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	4	4	4	0	15	0

Habilidades: Esquivar

Talentos: Armas Naturales, Golpe poderoso, Aterrador

Reglas especiales: Ráfaga: los tentáculos que brotan del espinazo del Dr. Breitenbach terminan en afiladas garras. Llegan a un radio de 2 metros. Cualquiera que entre en ese rango debe hacer una tirada exitosa de Agilidad cada ronda o recibir un golpe de Fuerza 0.

Armadura: Ninguna

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

Armas: Garras

- EL ASEDIO -

LLAMADA A LAS ARMAS

Jander, incapaz de liberar a sus amos, se enfurece. Estaba muy cerca de oler la gloria, pero finalmente se la han arrebatado. Su sangre hierve de rabia. Después de que los PJs empiecen a sentir algo malo con Jander, lee o parafrasea lo siguiente:

El chico se acucilla y se encoge de hombros en el suelo, con los ojos fijos en los vuestros. Hay algo inquietante en su movimiento al escabullirse. Tan bajo que apenas se le puede oír por encima del viento, susurra, "Cobardes... ¡Burros titubeantes que deben ser dirigidos!", se escabulle más atrás, con sus piernas moviéndose de forma imposible, "¡No conocéis la gloria y nunca lo haréis! ¿Y me miráis, indignados? ¿Juzgando? ¿Sin ninguna vergüenza? ¡Bah!". Su cuerpo parece inclinarse groseramente y hay un rechino y un crujido, como una brusca rotura de huesos, "¡Ahora, El Wolvingwut se levantará contra el opresor! ¡Esta noche marcharemos contra vosotros, rebuznando nuestra piedad a los cielos! Y Wolvingwut será Cambiado. Y vosotros... ¡Os arrodillaréis ante El Que Cambia Las Cosas!". Con un grito se precipita al lateral de la torre del sanatorio, como un cangrejo diabólico y el aire se llena de ruido. Desde el Wolvingwut hay una respuesta a la llamada. Un estruendo terrible, metálico y carnal. A la vez, el bosque se estremece mientras miles de pájaros levantan apresuradamente el vuelo, oscureciendo el cielo.

A tu discreción, puedes pedir a los PJs presentes hacer una tirada **Rutinaria (+10%) de Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura.

INCITAR A LAS TROPAS

La Casa Wolvingwut es sitiada al anochecer. Los jugadores tienen la oportunidad de montar defensas y probablemente mirarán a Antonius

Reik en busca de apoyo. Por desgracia, Reik y su equipo estarán drogados por otra hora antes de que puedan comprender la situación. Los PJs pueden usar este tiempo para planear una defensa o huir de la fortaleza.

Habitantes de la Torre

Si los PJs abrieron el portal y no lo cerraron de nuevo, los habitantes de la Casa Wolvingwut se habrán arrastrado fuera de la oscuridad. Aunque entre personal y sectarios de dentro suman más de una docena, hay monstruosidades mayores y más poderosas allí en suficiente número para que cualquier enfrentamiento produzca una rápida muerte de los PJs. Para estimular su supervivencia, debes describir a los PJs el gran torrente de criaturas que surgen y permitir tiradas de **Inteligencia** para evaluar la total inutilidad de luchar. Los PJs deben escapar de la fortaleza con criaturas pisándoles los talones. Sin embargo, una vez en El Wolvingwut, las criaturas renuncian a la persecución y regresan al sanatorio.

Levanta Levanta

Suponiendo que Antonius Reik y su personal aún vivan, pueden ser despertados una hora después de que los PJs resuelvan el enfrentamiento en el portal negro. Permite a los PJs que expliquen la situación y hagan preguntas. Reik responderá como sigue:

Antonius Reik parpadea lentamente, con los ojos enrojecidos, "no puede decir si fueron años o meses, ya sabéis, pues estaba fuera de Wolvingwut. Triste ¿eh? Cuando me encerraron en sus mazmorras sabía que había sido para probar mi fe. Es un dios duro, así me enseñó una dura lección. Pasó el tiempo. Como dije, no puedo deciros cuánto. Pero luego vi en el Dr. Falkenheim un atisbo de duda. Con Sigmar como guía, le conduje de vuelta a la luz y así fue

posible para nosotros escapar. Cada noche desde entonces, hemos estado bajo asedio.

Hoy, usando algún abracadabra, esperábamos romper los cercos. Ese era el motivo de la operación esta tarde. Por supuesto, no iba a funcionar. ¡Bah!” se tambalea levemente, “¿Tenéis algo de beber? ¿Agua?”

“No podíamos huir de la fortaleza, no hasta saber que el bosque estaba a salvo. Y no podíamos avisar al pueblo tampoco, ¿para que creyeran a un grupo de locos? Tuvimos que aparentar. Y teníamos miedo de que los demás regresaran. Los otros brujos. De hecho”, sonríe, “al principio pensé que erais brujos! ¡Creéroslo! En cualquier caso, Sigmar estaba con vosotros y hemos sobrevivido a una terrible traición. El Dr. Falkenheim estaba tan entusiasmado con redimir a ese chico”. Se levanta y respira profundamente. “La Manada de Guerra vendrá firme y agresiva. Hay al menos dos puntos de entrada y tienen Despellejadores con ellos. Yo mismo, Gizmar, Ortolf, Guido... un excelente arquero por cierto, y Gernig... lamento que la conocieran como Irmine”, dice sonriendo, “todos tienen conceptos de batalla. No soy un gran estratega por lo que os lo dejo a vosotros. Haced con nosotros lo que deseéis y por el Martillo de Sigmar les plantaremos batalla”.

Irmine se despoja de sus túnicas revelando un duro guerrero de espalda curvada. Este es Gernig, que sufrió la selección de Ranulf como su esposa muerta hace tiempo. Tan pronto como Gernig se revela marcha sobre Ranulf y señala a su pecho, “me vuelves a llamar la perla del deber y te aporreo en la cabeza... ¿entiendes?”

MECÁNICA DE ASEDIO

No es recomendable hacer el asedio asalto por asalto debido al número de involucrados. La mejor manera de hacerlo es o bien preguntar a los jugadores sus intenciones y describir el resultado de los sucesos como creas adecuado, o crear un método para resolver el conflicto, centrándote principalmente en las actividades de los PJs. He incluido un sistema debajo.

Reglas

El asedio va por rondas, cada una consta de 3 fases:

Fase 1 – Determina la fuerza de ataque y defensa

Fase 2 – Resolver la muerte/heridas de los PNJ

Fase 3 – Permitir a los PJs interactuar con el entorno durante 3 asaltos de combate

Fase 1

Determinar la Fuerza de Ataque: El enemigo ha establecido rutas, según el **Mapa de Asedio**, de cómo intentarán entrar. Si hay Aliados defendiendo este punto de entrada, la Fuerza de Ataque para ese encuentro es igual a la Fuerza de Ataque de esa ruta. Ejemplo: La Fuerza de Ataque del Enemigo en el Ala Este es 8.

Determinar la Fuerza de Defensa: Total de la Fuerza de Defensa de los **PNJ no heridos** defendiendo una zona particular en una ruta de ataque. Consulta el **Gráfico de Tropas** para la Fuerza de Defensa. Solo puedes contar una Fuerza de Defensa de tropa una vez por ronda (ver **Refuerzos** a continuación). Ejemplo: Si Antonius Reik y Gizmar defendían el Jardín Lavandería, su Fuerza de Defensa sería 6 (3 por Reik y 3 por Gizmar)

Zonas: Consulta el Mapa de Asedio para la división de zonas. Cada zona tiene una puntuación de defensa. Si se resuelve un encuentro en esa zona, los aliados reciben un bono igual a esa cantidad a su defensa. Ejemplo: Si Reik y Gizmar defendían el Jardín Lavandería (una zona de +3) su Fuerza de Defensa se debe incrementar en 3.

Trampas: Si los PJs ponen una trampa al enemigo a lo largo de su ruta de ataque, incrementa la Fuerza de Defensa de los aliados en 1-3 dependiendo de la letalidad. Ejemplo: 1 para una trampa de lanza, 2 para una trampa de pozo con pinchos o 3 para una trampa de pólvora.

Flanqueando: Si el Enemigo logra proceder a través de su ruta de ataque sin enfrentamiento y terminan flanqueando a un grupo de defensores, añade un +3 a la Fuerza de Ataque. Ejemplo: si no hay defensores en el Ala Este, el Enemigo podría ser capaz de flanquear a cualquier defensor en la zona del patio interior, aumentando así su Fuerza de Ataque en +3 para ese enfrentamiento.

Gráfico de Tropas			
Nombre	Fuerza de Defensa	Nombre	Fuerza de Defensa
Guido Konig	2	Gernig Schaffer	2
Wolfram	0	Ortolf Fleischer	2
Antonius Reik	3	Gizmar Thorvald	3
Dr. Falkenheim	1	Albrecht Drauwolf	1
Ranulf Muller	2		

Fase 2

Habr  un m ximo de 3 enfrentamientos a resolver en esta fase ya que el Enemigo asaltar  solo desde 3 direcciones. Compara la Fuerza de Ataque y la Fuerza de Defensa.

Defensa > Ataque: Si la Defensa es mayor, los defensores no sufrir n bajas y derrotan al enemigo en esa ruta de ataque. Esa ruta de ataque se considera ahora cerrada.

Ataque > 2 x Defensa: Si el Ataque es mayor que el doble de la puntuaci n de Defensa, los defensores mueren. La Fuerza de Ataque del Enemigo continua completa su ruta.

Ataque > Defensa: Si el Ataque es mayor, los defensores son obligados a **retirarse** a menos que tengan refuerzos. Tan pronto ocurra esta situaci n, se nal zase a los PJs.

Refuerzos: Los PJs en una situaci n de Ataque > Defensa pueden enviar cualquier n mero de tropas para ayudar, siempre que no hayan sido ya incluidos en la Fuerza de Defensa de alguna zona esta ronda. Ya no se considera m s que est n en la zona de la que han sido tomados. Si los refuerzos a n no son suficientes para vencer al Enemigo, los defensores se Retiran. De lo contrario defienden el territorio: La Fuerza de Ataque del Enemigo en esta ruta es igual a la diferencia entre la Fuerza de Ataque y la Fuerza de Defensa.

Retirada: El defensor m s d bil (o uno al azar con empate) es herido y no puede tomarse m s en cuenta para la Fuerza de Defensa de ninguna zona. Los defensores son obligados a retroceder una zona. La Fuerza de Ataque del Enemigo en esta ruta es igual a la diferencia entre la Fuerza de Ataque y la Fuerza de Defensa.

Fase 3

Los jugadores tienen tres asaltos de combate para actuar. Si est n en una zona que es victoriosa, puedes describir la gloria como desees. Si est n en una zona derrotada, deber  permitirse a los PJs hacer una tirada de **HA/HP** por asalto. Cada  xito reduce la Fuerza de Ataque del Enemigo en 1 (y mata a un Hombre bestia de una manera espantosa). Si los defensores a n son derrotados, se retiran de forma normal. Sin embargo, cada uno de los PJs

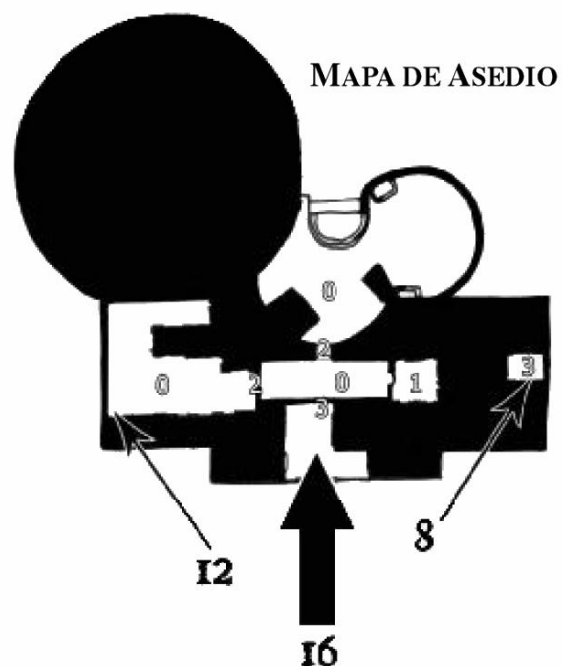
deber  sufrir **1d10 – 3 Heridas** modificada solamente por su armadura. Al final de las 3 fases, los PJs pueden reagrupar sus tropas para la siguiente ronda.

Una vez que la Fuerza de Ataque combinada del Enemigo cae por debajo de la Fuerza de Defensa combinada sin modificar de los defensores (ignorando a los PJs), los Hombres bestia huyen.

Si los PJs son obligados a retirarse a la Muralla Exterior, haz que el grupo se enfrente a un Hombre bestia (para las estad sticas consulta la p gina 230 del libro de reglas) por cada PJ y resuelva el conflicto de forma normal, describiendo el frenes  de la batalla alrededor de todos ellos.

 HUIDA!

Si los PJs se ven condenados, Antonius Reik les llamar  para retirarse al Ala Oeste si es posible. En la cocina hay una ventana que conduce por una rampa a la meseta. Aqu  los supervivientes pueden huir de la Casa Wolingwut y escapar por el bosque.



- CONSECUENCIAS -

Hay diversos resultados de esta aventura. La Casa Wolvingwut podría ser invadida o no por el Caos. Antonius Reik y su personal podrían haber sobrevivido o no. La solución más probable es que los PJs hayan sido capaces de salir victoriosos del asedio. En este caso, puedes leer en alto o parafrasear lo siguiente:

Descansáis, jadeando y mareados durante algún tiempo antes de asentar vuestras mentes. Los Hombres bestia se han retirado a lamerse sus heridas. Es un día de victoria. Pero el sentido de calamidad y futilidad aún roda este lugar y no pasa mucho antes de que Antonius Reik se acerque. "Debéis salir de aquí esta noche. No queremos vuestros nombres arruinados junto a los nuestros. Nuestra intención es arrasar hasta los cimientos la Casa Wolvingwut". (Al personaje con Viruela Hemorrágica) Lanza un frasco de líquido amarillo a tu regazo, "ya era hora ¿eh?". Ayudándote a levantar, prepara los arreglos para tu partida.

Da la mano a los PJs y les desea lo mejor. Si los PJs quieren algo del Almacén, se los dará (los PJs pueden cargar tantas co de chatarra diversa como creas apropiado en tu campaña). Los supervivientes les señalan la colina. Cuando los

PJs vuelven a la carretera a Klimgart o cualquier otro lugar:

Sobre el horizonte, hacia el cielo enturbia una gruesa nube de humo. Se levanta viento, racheando por los árboles con chillidos y aullidos. Vuestras capas aletean entrometidamente y vuestros nudillos se entumescen. De repente, con una gran bocanada de fuego en el cielo, el viento cesa y hay silencio en el Wolvingwut.

RECOMPENSAS DE PUNTOS DE EXPERIENCIA

Aceptar la petición de Mrs. Avery:	5pe
Entrar sin pelear a la Casa Wolvingwut:	10 pe
Derrotar a Scrappy:	10 pe
Cada PNJ interrogado en la Casa Wolvingwut:	5 pe
Encontrar el libro de visitas:	5 pe
Encontrar el Liber Advocandi y el registro de pacientes:	10 pe
Detener la operación:	10 pe
Sellar el portal negro:	20 pe
Derrotar a los Hombres bestia en el asedio:	30 pe

- REPARTO -

Grunlock Golgundson

Profesiones: Gladiador, Burgués

Raza: Enano

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
52	37	32	47	29	38	39	33
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	4	3	0	4	0

Habilidades: Sabiduría popular (Enanos), Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Conducir, Tasar, Cotilleo, Regatear, Intimidar, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Bretón), Hablar idioma (Khazalid), Hablar idioma (Reikspiel) +20%, Oficio (Cantero)

Talentos: Negociador, Artesanía enana, Odio visceral, Visión nocturna, Desenvainado rápido, Resistencia a la magia, Especialista en armas (Mangual), Especialista en armas (Parada), Especialista en armas (Pólvora), Especialista en armas (A dos manos), Audaz, Golpe poderoso, Imperturbable, Robusto, Cortés, Lucha

Descripción: Su barba canosa siempre está trenzada con nudos ceremoniales, desde las delicadas trenzas "Sabiduría" sobre su bigote a las considerables trenzas "Deber" que cuelgan sobre su barriga hasta el suelo. Viste con las mejores florituras navales de Reikland y sus collares de encaje ancho y largos, y ajustados puños de camisa parecen un poco fuera de lugar. Da la bienvenida a sus invitados con una reverencia cortés y un carnavalesco y cordial gorjeo, ambos decorados con una buena sonrisa afable.

Carácter: Rescatado de una cueva goblin por un grupo de exploradores hace muchos años, Grunlock debe su vida y orgullo a los "Hombres del Imperio". Quedó fascinado por la impulsiva industria de los Humanos, arraigándose en su cultura y desde entonces se ha consagrado a la obtención de sus rarezas y peculiaridades. Honestamente, no está interesado en todo lo que encuentra pero cree que es su deber celebrar lo bueno y lo malo en honor a su deuda con el Imperio.

Sus formas prácticas y descaradas, sus duros relatos y su gentil corazón le han ganado una

gran cartera de respeto de la gente de Wolingdorf. Aunque no hay alcalde legal en la ciudad, cada vez que hay un problema es Grunlock quién normalmente lo arregla.

Grunlock tratará de ayudar a los jugadores pero no se aventurará a la Casa Wolingwut. Sabe que algo va mal allí hace tiempo y se ha prometido que no se meterá en sus asuntos. Además, tiene una boda que gestionar y que antepone a cualquier otra tarea.

Sra. Elise Avery

Profesiones: Burgués

Raza: Humana

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
28	25	28	31	32	45	30	44
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia), Carisma +20%, Sabiduría popular (El Imperio), Tasar, Cotilleo +10%, Regatear, Sanar, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Hablar idioma (Kisleviano, Reikspiel +10%)

Talentos: Oído aguzado, Negociador, Intelectual, Cortés

Descripción: La Sra. Avery, una dama limpia, elegante y con buena presencia, luce una compleja red de moños y trenzas, aderezándola con cuentas y perifollos a la moda Reiklandesa.

Carácter: Aunque no está en su mejor momento, es una pícara coqueta a la moda cara y le encanta hablar de historias con gente bien educada. Se pone con todas las tareas sabiendo ya el resultado, experta en insinuantes promesas para negociar sus deseos.

Guido Konig

Profesiones: Mercenario

Raza: Humana

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
35	45	33	33	30	25	35	25
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	7	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio, Tilea), Esquivar, Conducir, Cotilleo, Percepción, Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Reikspiel, Tileano)

Talentos: Sangre fría, Desarmar, Puntería, Recarga rápida, Certero

Armas: Arco, espada

Descripción: Un anciano enjuto y arrugado con sucias túnicas grises. Murmura con frecuencia, se limpia la nariz con el dorso de su mano y habla con fuerte acento campesino.

Carácter: Antiguo combatiente mercenario del reino fronterizo de Tilea, con mente perturbada por la guerra. Perdió la capacidad de hablar durante muchos años antes de que los sectarios de la Casa Wolingwut usaran sus herramientas sobre él.

PJs: Le gustan los PJs, aunque raramente lo demuestra. Sin embargo, si los PJs le hablan o hacen cualquier tipo de broma amigable, a menudo se le encontrará riendo con ellos, aunque nunca colabora.

¿Dónde está el Sr. Avery? Responderá "Me temo que no sé de quién habláis. Debéis estar equivocados".

Antonius Reik

Profesiones: Iniciado, Cazador de brujas

Raza: Humana

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
65	63	46	45	42	40	65	49
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	4	0	8	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia), Sabiduría académica (Magia), Sabiduría académica (Nigromancia), Sabiduría académica (Teología) +10%, Carisma +10%, Mando, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Sanar, Cotilleo, Intimidar +10%, Percepción +10%, Leer/Escribir, Montar, Buscar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel 10%)

Talentos: Parada veloz, Reflejos rápidos, Amenazador, Don de gentes, Sexto sentido, Especialista en armas (Ballesta, Presa, Arrojadiza), Audaz, Golpe poderoso

Armas: Ballesta, Martillo de guerra

Descripción: Hombre grande vestido con varias túnicas blancas con un corazón de oro bordado en el pectoral izquierdo (**Sabiduría popular (El Imperio)** para reconocer el emblema de Shallya). Su pelo blanco está casi afeitado, luce espesa barba gris y sus ojos penetran como el cielo azul. Tiene cicatrices en cuello y cara.

Carácter: Fue antiguamente un cazador de brujas de la Orden del Martillo Blanco. Testigo de todos los horrores de los dioses Oscuros se enterró voluntariamente para tratar su

menguante condición, una furia terrible que hasta entonces reservaba solo a los esbirros del Caos. Su misteriosa desaparición había provocado un escándalo en la iglesia y aún hoy el clero se pregunta por su paradero.

Reik sufrió intensamente en la Casa Wolvingwut. Los doctores inventaron formas nuevas y más crueles de satisfacer sus impulsos. Sin embargo, sería Reik quién ganara la batalla final. Había observado a este tipo de gente incontables veces antes y conocía bien sus motivos. Percatándose de la marchita lealtad del Dr. Falkenheim, un incompetente hechicero caído en desgracia en su orden, susurró arrepentimientos y falsas promesas. Lentamente el gusano se convirtió y Falkenheim estuvo de su lado.

PJs: Reik no confía en los PJs como para permitirles entrometerse en sus asuntos. Está acostumbrado a ser obedecido y se enfurecerá rápidamente ante la insolencia. Cualquiera que trate de resistírsele debe hacer una tirada enfrentada de Voluntad contra Intimidar.

¿Dónde está el Sr. Avery? Responderá "Me temo que no sé de quién habláis. Debéis estar equivocados".

Dr. Edmund Falkenheim

Profesiones: Galeno

Raza: Humana

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
23	35	36	33	46	65	51	35
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	3	4	1	4	0

Habilidades: Sabiduría académica (Magia, ciencias), Mando, Esquivar, Cotilleo, Sanar +20%, Intimidar +10%, Sentir magia, Percepción +20%, Preparar venenos, Leer/Escribir, Buscar, Hablar idioma (Clásico, Lengua oscura, Reikspiel), Tortura, Oficio (Boticario)

Talentos: Resistencia a enfermedades, Resistencia a venenos, Amenazador, Cirugía

Armas: Daga

Descripción: Hombre enjuto con pelo moreno y lacio, gafas y sucias túnicas grises cubiertas con tinta en las mangas. Habla con los dientes apretados, escupiendo sus palabras por una permanente sonrisa.

Carácter: La Orden del Gusano reclutó al Dr. Falkenheim en su infancia, el menor de tres

hijos, desilusionado y amargado. Escaló puestos y se ganó una reputación de cruel. Finalmente concedida una posición de liderazgo, desperdició su oportunidad, exponiendo a la secta al Norte del Imperio. Inmediatamente le despojaron de poder y fue enviado a la Casa Wolvingwut, avergonzado y olvidado.

Durante años ejerció bajo las órdenes del Dr. Breitenbach en la Casa Wolvingwut y aunque lo hizo bien, fue siempre el tonto del sanatorio, abandonado, despreciado y burlado. Cuando llegó Antonius Reik, iluminando su erróneo pasado y burlando su impotencia, el Dr. Falkenheim fue incitado a oponerse a la secta. Reik presentó al Dr. Falkenheim a Jander Reichert, con la esperanza de que se viera en el chico. La semana siguiente hubo una revolución.

PJs: El Dr. Falkenheim entiende que su alma está condenada. Aunque su historia está llena de sangre, quiere la redención. De esa forma, aunque su crueldad y furia le desgarran como una adicción, se enfrenta a los impulsos. Hará todo lo posible por crear la cura para la Viruela Hemorrágica. Y lo mejor, es obsesivo. Incluso arriesgará su pellejo por ayudar. Es su única oportunidad de salvación.

¿Dónde está el Sr. Avery? El Dr. Falkenheim sabe que Avery fue asesinado en el golpe. Fue Gizmar quién asestó el golpe mortal. El Dr. Falkenheim despreciaba a Avery como lo hacía con el resto del antiguo personal, pero siente algo de remordimiento por su esposa viva. Dirá a los PJs: "No recuerdo el nombre. Hum. ¿Seguro que era Avery? Lo siento, no ubico el nombre".

Jander Reichert

Profesiones: Noble

Raza: Humana

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
16	27	21	20	37	32	30	35
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	8	2	2	4 (8)	0	4	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Carisma +10%, Cotilleo, Leer/Escribir, Montar, Hablar idioma (Lengua oscura, Reikspiel +10%)

Talentos: Etiqueta, Don de gentes, Cortés

Especial: Jander es un mutante, aunque no lo muestra. Todas sus articulaciones pueden girar como la articulación del hombro, lo que le permite agacharse y moverse como un cangrejo.

Mientras está transformado así, es capaz de moverse increíblemente rápido, incluso en superficies verticales (el segundo valor de movimiento dado arriba).

Descripción: Adolescente de pelo leonado y proporciones desgarbadas vestido con sucias túnicas grises. Como muchos hombres de su edad, está maldito por el acné, una barba inoportuna y el tono de un niño. Habla con la mayor claridad, punteando cada palabra como la cuerda de un arpa. Su herencia es obvia.

Carácter: Jander Albrecht, antes solo el hijo bastardo de la nobleza lujuriosa, se ha convertido al Caos por la promesa de poder. Ha estado ansioso por liberar a sus viejos maestros desde su encarcelamiento pero la guarda del Dr. Falkenheim contra el Caos en la entrada de la torre del sanatorio se lo ha impedido por ahora. Ve una oportunidad en los PJs. Si es capaz de engañarlos haciéndoles creer que el personal está cautivo por un malvado grupo de lunáticos amotinados, luego quizás se le abra el portal.

PJs: Finge ansiedad y caridad en su presencia.

¿Dónde está el Sr. Avery? Si su maestro está con él, mirará asustado y no responderá. Sin embargo, si está solo dirá a los PJs, tras explicar su versión de los hechos: "El Sr. Avery fue asesinado a manos de los sectarios oscuros, luego escaparon del sanatorio. No puedo soportar pensar en su esposa en Wolvingdorf".

Ranulf Muller

Profesiones: Artista

Raza: Humana

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
33	38	32	31	42	28	32	38
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	0	5	0

Habilidades: Criar animales, Carisma, Consumir alcohol +10%, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Cotilleo, Percepción, Actuar (Músico, Cantante), Hablar idioma (Reikspiel), Prestidigitación

Talentos: Imitador, Lucha

Armas: Puño de hierro, Porra

Descripción: Hombre enérgico con fuerte acento campesino, Ranulf está siempre moviéndose o brincando, incluso cuando se detiene. Su nariz está bien rota, una cicatriz recorre su oreja derecha y solo le quedan en la

boca un puñado de dientes. Lleva una larga cola de pony que tiene atada con cuero enrojecido.

Carácter: Antiguo artista ambulante, perdió a su mujer en un ataque de Pielas verdes y al mismo momento, su cordura. Creyendo que todas las chicas son su querida Irmine, escapó de un montón de problemas, pasando finalmente a Wolvingdorf. La Orden del Gusano pensó que era perfecto para sus experimentos y fue capturado.

Tras la rebelión, Ranulf seleccionó a Gernig como su esposa perdida, llamándola la "Perla de Wolvingdorf" y cosas así. Se da cuenta de que esto no puede ser, pero sin embargo no puede evitarlo. Ranulf es aficionado a la bebida, encontrando que ello le ayuda a poner todo en perspectiva. Los jugadores pueden hacer una tirada de Percepción para percibir una "jocosidad" permanente en su conducta.

PJs: Para los PJs Ranulf siempre parece un tipo feliz. Les ofrecerá en secreto una parte de su brandi cuando Irmine no esté mirando. No hay nada que le guste más que empinar el codo.

¿Qué le pasó al Sr. Avery? Con esta pregunta se volverá blanco por un momento, recordando los horrores del golpe. Luego responderá con una expresión plana "Me temo que no sé de quién habláis. Debéis estar equivocados".

"Irmine", como Gernig Schaffer

Profesiones: Marinero

Raza: Humana

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
33	32	40	35	29	25	30	28
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	4	3	4	0	2	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio, Las Tierras Desoladas), Consumir alcohol, Esquivar, Cotilleo, Percepción, Remar, Navegar, Escalar, Hablar idioma (Bretón, Reikspiel), Nadar

Talentos: Pelea callejera, Viajero curtido, Golpe poderoso, Guerrero nato, Muy resistente

Armas: Alfanje, Arco

Descripción: Como Irmine, ella va jorobada y encapuchada con una gran físico y un labio peludo. Parece muda, respondiendo solo con gestos y rara vez más que con el ceño fruncido.

Sin embargo debajo de la túnica, Gernig es un oso de hombre con la arrogancia de un marinero.

Su largo pelo está suelto y anudado. Las cicatrices recorren su pecho y espalda.

Carácter: Gernig nació en un gran Trirreme de la costa de Marienburgo de la esposa de un Capitán. Conocía poco la tierra hasta que fue capturado por piratas Bretonianos. Escapó tras un mes pero su paso en solitario por las Montañas Grises le turbó su mente. Desarrolló una obsesión por la limpieza y fue encontrado cerca de Bogenhafen limpiándose las uñas de los dedos. La Orden del Gusano se lanzó sobre él y le pasó a la Casa Wolingwut. Aborrece la suciedad y a menudo quitará la suciedad de las ropas de otros, si se lo permiten.

PJs: No hablará con los PJs en absoluto en su aspecto de Irmine. Sin embargo, los PJs, con una tirada exitosa de **Percepción** notarán que no lleva anillo de bodas. Además, si están sucios, pueden ser objeto de su acicalamiento ya que recoge la suciedad de los dobladillos de sus ropas.

¿Qué le pasó al Sr. Avery? Irmine no responderá la pregunta.

Wolfram

Profesiones: Campesino

Raza: Humana

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
25	25	28	37	31	29	37	33
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	3	4	0	11	0

Habilidades: Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Escondarse, Conducir, Cotilleo, Supervivencia, Remar, Hablar idioma (Reikspiel), Nadar

Talentos: Oído aguzado, ¡A correr!, Recio, Resistencia a enfermedades

Armas: Ninguna

Descripción: Hombre flaco con enormes mechones de pelo chorreando a los lados, siempre está fumando en una delicada pipa y dando vueltas distraídamente con ropas de gran tamaño.

Carácter: Nacido "tocado", Wolfram no tiene recuerdos de su familia ni niñez. Fue arrojado a Wolingwut tras causar algún alboroto en Klimgart tratando de quemar un manzano.

PJs: Para más información sobre cómo interpretar a Wolfram, consulta el lateral Loco Fumando dado anteriormente en la aventura. Por

otra parte, si los PJs deciden visitarlo en sus humeantes cuartos, estará encantado. Irá a por té y mantendrá apariencia de normalidad por muchos minutos. Finalmente, por supuesto, gritará "¡Si quiera hay suficiente queso para el té! ¡Nunca hay suficiente queso! ¿Qué es eso? ¿Hum?"

¿Qué le pasó al Sr. Avery? Responderá sin vacilar que "murió a causa... bwahaha.. a causa, ¿lo pillas? ¡Bwahaaaha!" Tras este momento de claridad vuelve a su rutina normal. Los PJs no podrán deducir nada más sobre este asunto.

Ortolf Fleischer

Profesiones: Forajido

Raza: Humana

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
39	32	45	46	35	30	28	25
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	3	4	0	1	0

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (El Imperio), Escondarse, Conducir, Esquivar, Cotilleo, Percepción, Escalar, Poner trampas, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Cocinero)

Talentos: Recio, Reflejos rápidos, Errante, Certero, Golpe poderoso

Armas: Báculo

Descripción: Encorvado sobre su bastón, parece un hombre gigante. Tiene una lasciva franja calva en la parte superior de su cabeza, flanqueada por rizado pelo castaño. Manchas multicolor de sangre y salsa se derraman delante de sus túnicas arpilleras.

Carácter: Tras matar a dos alguaciles en su juventud su vida fue dura. Huyó a los bosques y sobrevivió durante años, perdiendo lentamente la esperanza para el mundo. Se volvió triste, depresivo y sensiblero. Su líder le vendió a la Orden del Gusano para sacarlo del campo. Ha permanecido dentro de la Casa Wolingwut desde entonces.

PJs: Es un tipo triste, lleno de problemas sencillos. Con Ortolf tienes la oportunidad de demostrar el carácter diario normal del personal del sanatorio. Se queja de que el tomillo no crece bien junto al resto de plantas que abusan de la luz, que no ha visto a un artista en años pues nadie alegre llega nunca allí, que tiene torticolis en el cuello de tener que inclinarse bajo la arcada y que su madre tenía razón diciendo que sería

demasiado alto si seguía comiendo tanta raíz de hinojo. Los PJs deberían confiar en Ortolf.

¿Qué le pasó al Sr. Avery? Ortolf susurrará que lo siente "pero no debería hablar de ello. Sería un mal presagio". Una tirada enfrentada exitosa de **Carisma** contra **Voluntad** obligará a Ortolf a revelar "bueno, está bien... os diré que, preguntéis a Gizmar. Él no cree en los malos presagios".

Gizmar Thorvald

Profesiones: Kossar Kislevita

Raza: Humana

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
42	43	40	46	31	26	41	28
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	4	4	0	3	0

Habilidades: Sabiduría popular (Kislev), Consumir alcohol, Esquivar, Jugar, Supervivencia, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Kisleviano, El Imperio)

Talentos: Especialista en armas (A dos manos), Golpe letal, Muy fuerte

Armas: Gran hacha

Descripción: Macizo como un gorila tiene la cara alargada con pelo revuelto y tiene un hacha gigante atada a su espalda. Habla con fuerte inclinación Kisleviana, a menudo torpe por su gramática.

Carácter: Cansado de combatir sin parar, Gizmar dejó Kislev para encontrar paz en el Imperio. Irónicamente terminó sirviendo con una legión Enana en las Montañas Negras. Sobreviviendo a una masacre escondiéndose bajo los cuerpos de sus aliados, salió empapado de deshonor. Con la mente perdida fue encontrado cerca de Klimgart y traído a la Casa Wolingwut. Se despertó de sus pensamientos dentro de los calabozos del sanatorio y creyó que había llegado al infierno. Gizmar, creyendo que está ahora en la otra vida, no teme a la muerte y no tiene tiempo para la politiquería.

PJs: Se refiere a los PJs como mensajeros del mundo mortal. Cuando habla con ellos, les referirá como "benditos mortales". También preguntará cosas del tipo como va "en la tierra de los hombres".

¿Qué le pasó al Sr. Avery? Cualquier pregunta que los PJs hagan del lugar, responderá con el más débil intento de engaño, a menudo con

rodeos. Cree que Reik es su redentor y por ello intenta tristemente seguir sus órdenes. De Gizmar, los PJs pueden aprender que Mr. Adam Avery fue asesinado y "adiós muy buenas", pero no dirá cómo ni por qué. También revelará, señalando todo el sanatorio, "todos esos médicos. Hombres débiles con corazones endebles".

Albrecht Drauwolf

Profesiones: Osamentero

Raza: Humana

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
31	29	36	40	33	27	36	35
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	4	0	7	0

Habilidades: Criar animales, Carisma, Conducir, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Tasar, Regatear, Percepción, Buscar

Talentos: Resistencia a enfermedades

Descripción: Viste túnicas del color de la yema de huevo (una tirada de **Sabiduría académica (Teología)** revelará que tienen más de 50 años), su pelo está malamente cortado y de su frente cuelga un pequeño fajo de papeles de una correa de cuero. Siempre lleva un parasol sobre su cabeza y guantes blancos sucios en sus manos por lo que nada de su piel está expuesta al sol.

Carácter: Albrecht nació loco. Su locura ha evolucionado y madurado, por supuesto, pero siempre hubo algo allí. Lugareño de Wolingdorf, su destino estaba claro. Tras escapar de la torre del sanatorio, se sintió tocado por Sigmar. No encontrarás seguidor más devoto en el Imperio. A Albrecht le aterroriza la luz solar. Si se expone directamente a la luz solar solo puede arrastrarse lentamente –satisfaciendo sus propias ansiedades– y entrará en pánico y llorará hasta que regrese a la sombra.

PJs: Se refiere a la llegada de los PJs como una bendición y alabará a Sigmar casi tras cada frase, con los ojos llenos de pasión.

¿Qué le pasó al Sr. Avery? Responderá "Me temo que no sé de quién habláis. Debéis estar equivocados".

- DOCUMENTOS -

DOCUMENTO I – LIBRO DE INVITADOS

ENTRADA		FECHA
Rudolf, debemos reunirnos.	B	Hace 8 meses
Beatrice, ¿puedes hacer que tu compañero deje ese marco con Heinz?	R	Hace 6 ½ meses
Considéralo hecho, Te has perdido una fiesta fabulosa.	B	Hace 6 meses
Heinz ha hecho algunos cambios. Volveré la próxima semana. Quedate si puedes.	R	Hace 4 meses
Está casi completo, Nos veremos el uno al otro en el momento de la exaltación.	B	Hace 3 ½ meses
Heinz proporciona un entretenimiento fabuloso. ¡Saludos al Cambiador!	K. S.	Hace 3 meses
Hay una reunión en la luna llena. Busca a Norrslieb en el cielo.	L. R.	Hace 2 meses
LA ASAMBLEA COMIENZA, MAÑANA HABRÁ UN NUEVO AMANECER PARA TODOS LOS DEVOTOS.	H. B.	Hace 9 semanas

DOCUMENTO 2— REGISTROS DE PACIENTES

REIK, ANTONIUS

FURIA BLASFEMA, PUÑALES DEL RECUERDO

REIK HA PROVOCADO PROBLEMAS DESDE SU LLEGADA. TENEMOS LA INTENCIÓN DE ENTREVISTAR AL SUJETO MÁS A FONDO. H. B.

CON POSTERIORIDAD A LA ENTREVISTA DE ANOCHE, LAS COSAS SÓLO HAN EMPEORADO. AGREDIÓ A UN MIEMBRO DEL PERSONAL, CAUSÁNDOLE GRAN DOLOR Y ANGUSTIA HASTA QUE FINALMENTE PUDO SER REDUCIDO. REIK ES PELIGROSO Y DEBE SER MANEJADO CON GRAN CUIDADO. H. B.

ALGUNOS DE LOS OTROS PACIENTES ESTÁN REUNIDOS CON REIK DENTRO DE LA TORRE DEL SANATORIO. SOSPECHO QUE HAY UN PLAN EN MARCHA. OIGO RUIDOS EN LA NOCHE. HE PEDIDO AL DR. FALKENHEIM QUE CONTINUE SU TRATAMIENTO. QUE SEA EL FIN DE ESTO. H.B.

DOCUMENTO 3—NOTA DE JANDER

No hay mucho tiempo. Debéis ayudarnos. No comáis en el almuerzo. Reúnanse conmigo después en la torre del sanatorio.
Tened cuidado.