

El Enemigo Interior: Vol. 1

Sombras sobre Bögenhafen



WARHAMMER
FANTASIA
JUEGO DE ROL

El Enemigo Interior: Vol. 1

Sombras sobre Bogenhafen

CRÉDITOS

Escritor del guión y director del film: Guillermo del Toro

Diseñador de producción: Juan G. Sánchez

Productor de producción: Guillermo del Toro

Productor de producción: Juan G. Sánchez

Productor de producción: Guillermo del Toro

Productor de producción: Juan G. Sánchez

Productor de producción: Guillermo del Toro

Productor de producción: Juan G. Sánchez

Productor de producción: Guillermo del Toro

Productor de producción: Juan G. Sánchez

Productor de producción: Guillermo del Toro

CRÉDITOS TÉCNICOS

Productor de producción: Juan G. Sánchez

Productor de producción: Guillermo del Toro

Productor de producción: Juan G. Sánchez

Productor de producción: Guillermo del Toro

Productor de producción: Juan G. Sánchez

Productor de producción: Guillermo del Toro

Productor de producción: Juan G. Sánchez

Productor de producción: Guillermo del Toro

Productor de producción: Juan G. Sánchez

Productor de producción: Guillermo del Toro

Productor de producción: Juan G. Sánchez

Productor de producción: Guillermo del Toro

Productor de producción: Juan G. Sánchez

Productor de producción: Guillermo del Toro

Productor de producción: Juan G. Sánchez

Productor de producción: Guillermo del Toro

Productor de producción: Juan G. Sánchez

Productor de producción: Guillermo del Toro



ISBN: 84-95024-78-0

Depósito Legal: M. 23.993-1998

Este producto contiene dibujos, imágenes y personajes cuyos derechos son propiedad de GAMES WORKSHOP Ltd.

Bajo licencia de GAMES WORKSHOP Ltd. © 1997 GAMES WORKSHOP. Todos los derechos reservados.

GAMES WORKSHOP y Warhammer son marcas registradas de GAMES WORKSHOP Ltd y están usadas con permiso.

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida bajo cualquier formato o por cualquier razón sin el consentimiento expreso de los editores del juego.

Todos los personajes son ficticios y cualquier semejanza con la realidad es mera coincidencia.

Warhammer Fantasía: El juego de rol es una publicación de La Factoría de Ideas s.l.

La Factoría de Ideas

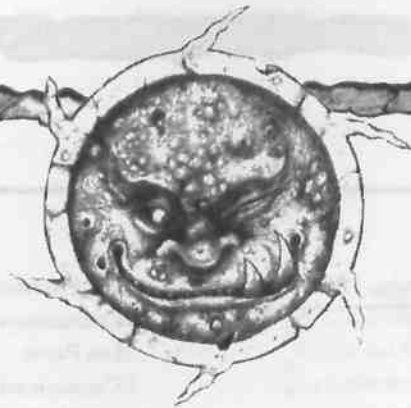
C/Plaza 15

28043 Madrid.

www.distrimagen.es

factoria@distrimagen.es





Bienvenido a la campaña "El Enemigo Interior", la primera parte de una aventura clásica para el juego de rol Warhammer Fantasía.

Este libro te proporciona todo lo que necesitas para comenzar una campaña épica en el Imperio del Viejo Mundo de Warhammer. Aquí encontrarás toda la política, la geografía, la religión, anécdotas históricas, detalladas notas para el DJ, una multitud de mapas y documentos, más gran cantidad de notas para jugadores y DJs. Esta espeluznante aventura combina intriga y acción para lanzar luego a los jugadores en una desesperada misión contra las fuerzas del Caos que amenazan su hogar.

¡Y no acaba aquí!. La campaña "El Enemigo Interior" continua en el segundo volumen: Muerte en el Reik y futuros libros.

• CRÉDITOS •

Diseño del juego y desarrollo: Phil Gallagher, Graeme Davis y Jim Bambra.

Ilustración de portada: John Blanche.

Diseño de portada: Rob Silk.

Maquetación de portada: Rob Silk.

Mapas y Documentos: Dave Andrews y Charles Elliot.

Ilustraciones interiores: Wil Rees, Ian Miller, Martin McKenna, Tim Sell, Euan Smith, Dave Andrews, Tony Ackland, John Blanche.

Mapas adicionales: Amanda Glass-Watson.

Playtesters: Matt Connell, Helen Freeman, Tracy Shaw, Steve Waters, Pat Whitehead y el equipo de diseño de Games Workshop.

• CRÉDITOS EDICIÓN ESPAÑOLA •

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez.

Traducción: Natacha Pulcina.

Coordinador de la traducción (línea Warhammer): David Alabort.

Maquetación: Natacha Pulcina.

Agradecimientos especiales a: Oscar, Esmeralda, Iván "Tusi", Iván "Dios", Juanjo, Luiso y a Marta. Otra y más.

— Y muy especialmente a Oscar, Javi, Johnny. A los "sandwich de brazo de gitano y manzana para tres".

Impresión: Grafi 5

Filmación: Autopublish.

SUMARIO

EL ENEMIGO INTERIOR

Introducción	6
La Población del Imperio	6
El Imperio	7
¿Qué es una Campaña?	7
Personajes Jugadores	7
Dirigir una Campaña	8
Los Viajes en El Imperio	10
Desplazamientos Diarios	10
Marcha Forzada	10
Desarrollo de los Viajes	11
Viajes por Carretera	11
Postas	11
Viajes por el Río	11
Breve Historia del Imperio	12
La Leyenda de Sigmar Heldenhammer	12
Los Electores	12
La Edad de las Guerras	13
La Edad de los Tres Emperadores	14
Las Edades Oscuras	14
Las Incursiones del Caos	14
Renacimiento del Imperio	14
Cronología del Imperio	15
Estructura Política del Imperio	18
Los Emperadores y sus Consejeros	18
Los Electores	18
El Primer Estado	19
Las Provincias	19
Las Ciudades	19
Los Gremios	21
Impuestos y Cargos	21
La Ley en el Imperio	22
Población	22
Casas Nobles	22
El Pueblo	22
Títulos	22
Las Familias	23
La Religión en el Imperio	23
El Culto a Sigmar	23
Veneración de otras Deidades	25
Cultos Proscritos en El Imperio	26
Geografía del Imperio	28
Los Bosques	28

Las Provincias	28
Comunicaciones	28
Los Faros	28
Comunicaciones Mágicas	28
Los Soldados del Imperio	31
La Guardia Imperial	31
Ejércitos Constituidos en El Imperio	32
Vestimentas Típicas del Imperio	34
El Imperio, tu Patria	36
El Imperio	36
Notas Acerca del Calendario	36
Calendario Imperial	37
Los Mutantes en El Imperio	38
Las Plantas y su Utilización	40
Adquisición de las Plantas	40
Notas en Relación con la Descripción de las Plantas	40
Descripción de las Plantas	40
PNJs Pregenerados para la Aventura	43

IDENTIDAD CONFUNDIDA

La Corrupción del Caos	48
La Mano Púrpura	48
Kastor Kieberung	48
El Doble	49
La Aventura	49
Inicio de la Aventura	49
Caballos	49
Reparto de Experiencia	49
Posta La Diligencia	50
La Diligencia	50
En el Interior de las Postas	51
Rumores	51
Personajes no Jugadores	52
El Viaje	54
La Emboscada	55
El Doble	57
El Viaje Continúa	57
Altdorf (mapa 3)	58
Un Viejo Amigo	59
La Taberna del "Barquero" (mapa 4)	59
El Hombre de Negro	60
¡A tu Salud, Valiente!	61
Proyectiles en la Noche	61

Asesinato en la Noche	62
El Viaje hacia Weissbruck	62
Weissbruck (mapa 6)	62
Hacia Bögenhafen	65

SOMBRAS SOBRE BÖGENHAFEN

La Sombra se Extiende	67
Cómo Utilizar este Módulo	67
La Ordo Septenarius	68
La Aventura	68
La Entrada en Escena de los Aventureros	68
El Shaffenfest	68
La Sombra se va Espesando	69
La Hora H	69
El Principio de la Aventura	69
La Aventura en Bögenhafen	70
PNJs Secundarios	70
Los Servicios en Bögenhafen	70
Posadas	70
Bögenhafen	70
Una Guía Socio-Política	70
Economía	70
Estructura Política	70
Impuestos y Contribuciones	72
Bienvenidos a Bögenhafen	73
Un Paseo por la Fiesta	73
La visita a los Abogados	73
¡Que Empiece la Fiesta!	73
El Shaffenfest	73
Emplazamientos Fijos	73
Encuentros Opcionales	76
El Médico Ambulante	76
El Fugitivo	79
Bajo la Ciudad	79
Las Cloacas	79
Encuentros Opcionales	80
Emplazamientos Fijos	82
Aquí Hay Algo Podrido...	85
Las Reacciones Frente a las Nuevas Noticias	85
Localización de los Emplazamientos	85
Vigilancia	85
Acontecimientos	85
El Primer Día	85

El Segundo Día	85
El Día Anterior al Ritual	86
El Día del Ritual	88
Conocimientos Generales sobre Bögenhafen	88
Haagen, Ruggbroder, Steinhäger y Teugen	88
Al Aire Libre	88
Un Rincón para Dormir	88
Un Trabajo Bien Hecho	89
Al Día Siguiente	90
Principales Lugares	91
A. Las Lanzas Cruzadas (mapa 6)	91
B. Las Oficinas de Steinhäger (mapa 7)	93
C-G. Adel Ring	94
E. La Propiedad de Teugen (mapa 8)	94
F. La Propiedad Ruggbroder	95
H. El Almacén de Steinhäger	95
5-9. El Shaffefest	95
10 y 11. Los Cuarteles de la Guardia	95
Templos y Gremios	96
16. El Templo Bögenauer	96
17. El Templo de Verena	96
19. El Templo de Shallya	96
29. El Gremio de Estibadores	96
32. El Gremio de Ferreteros	97
34. El Gremio de Físicos	97
37. El Gremio de Mercaderes	97
38. El Gremio de Penitentes	98
La Hora Fatídica	98
Un Crimen Infame	99
Un Ardiente Incidente	101
Almacén 17	101
Almacén 13 (mapa 10)	101
El Ritual	102
Las Repercusiones	104
Convencer a las Autoridades	104
Dejar la Ciudad	104
Excursión por el Reik	105
Atribución de Puntos de Experiencia	105
Apocalipsis	105
Johannes Teugen	107
Gideón	108
Franz Steinhäger	108
La Guardia	108
Repertorio Geográfico de Bögenhafen	114

EL ENEMIGO INTERIOR

"Y cuando llegue el momento, tendremos que abandonar nuestros refugios secretos y atacar las ciudades del Imperio. Nuestros hermanos dejarán los bosques en masa y propagarán el fuego y la destrucción. El Caos cubrirá todo el país y nosotros, sus servidores elegidos, conoceremos la exaltación en SUS ojos.

Te adoramos, Tzeentch, Gran Señor de la Transformación
— Njawrr'thakh 'Izimbar Tzeentch "

Extracto de *El Libro de Transmutaciones*.

El Imperio, el país más grande del Viejo Mundo, es atacado, no por enemigos concentrados en sus fronteras sino desde el interior. En las oscuras profundidades de sus grandes bosques se esconden Mutantes, Hombres Bestia e incluso terribles Guerreros del Caos. De vez en cuando, en un arranque de frenesí, atacan y siembran el fuego y la destrucción hasta saciar su apetito bestial con la sangre y el sufrimiento de sus víctimas. Sin embargo, la mayoría de las veces esperan pacientemente a que llegue el día en que podrán quemar las ciudades para reivindicar el Imperio en el nombre del Caos. Si hacemos caso de las distintas maldiciones, puede que ese día no esté muy lejos; las Puertas Interdimensionales se abrirán de nuevo y los Dioses recompensarán a sus elegidos con la sangre y los dones del Caos. Por eso esperan en el bosque, atacando tan sólo a aquellos que se aventuran más allá de los caminos, pero combatiendo entre ellos la mayoría de las veces, ¿de qué otra forma sino podría prevalecer la ley del más fuerte?

Pero por muy peligrosas que sean estas bandas, jamás constituirán una amenaza tan grande como la de los servidores humanos del Caos, refugiados en el corazón de las ciudades. Conspiran para la caída del Imperio y veneran a los Dioses del Caos, escondidos tras las resistentes ventanas de sus casas. Nada les distingue de los ciudadanos corrientes, pero gobiernan ciudades, dirigen Gremios y su influencia se extiende hasta la Corte Imperial. Así es como los cultistas del Caos, integrados en el seno del Imperio, van minando sus cimientos y preparando el camino para la ascensión de sus dioses dementes. La mayoría de los cultistas son pobres de espíritu o locos, cegados por falsas promesas de poder y riqueza. En los actos de estas adoraciones malsanas no ven más que su propio beneficio y la satisfacción de sus más viles y depravados deseos. Es este deseo el que les impide ver la verdadera naturaleza de los cultos y sus superiores no tienen ninguna dificultad para manipularlos. Otros no cuen-

tan con el beneficio de la irresponsabilidad. Éstos saben por qué existen los cultos y hacen todo lo posible para sostener su poder. El Caos brinda su poder y los que son investidos en él son capaces de destruir el Imperio y de glorificarse bajo el poder de los Dioses del Caos.

Es así como en oscuras cavernas subterráneas, tras las fastuosas fachadas de sus casas, traman sus planes demenciales. Si el Caos representara una fuerza unificada, hace tiempo que habría establecido su reino, pero pierden el tiempo en luchas interiores entre los distintos grupos de cultistas, destrozándose mutuamente en la búsqueda de sus propios objetivos. Los adoradores de Tzeentch persiguen y destruyen infatigablemente a los de Nurgle, bajo el pretexto de que sus actividades son demasiado flagrantes y que golpean sin discriminación con sus innobles enfermedades. En cuanto a los adoradores de Slaanesh, se complacen en orgías repletas de drogas que enloquecen; despreocupados de las consecuencias, no viven más que para satisfacer su placer.

Los conflictos no se limitan a los cultos de dioses distintos. Numerosos grupos se oponen con vehemencia a pesar de venerar a la misma deidad. Mientras tanto, los Dioses del Caos se deleitan con los actos de sus adoradores. Y por encima de todo esto se cierne la sombra de la Rata Cornuda acompañada por sus servidores, los Guerreros Skaven, horribles Hombres Rata que van royendo las raíces del Imperio, llevando hasta él la podredumbre y sus propias prácticas dementes.

• LA POBLACIÓN DEL IMPERIO •

Aunque muestran cierta aversión por el Caos, la población del Imperio ignora hasta que punto éste se ha ido abriendo camino a través de todas las capas de la sociedad imperial. Si los ciudadanos del Imperio estuvieran al corriente de esto, nadie duda que tomarían medidas para

refrenar la expansión del Caos, y los Cazadores de Brujas tendrían mucho más apoyo del que tienen ahora. Pero la vida sigue su ritmo normal en el Imperio. Las autoridades se contentan con los procesos que pueden intentar ocasionalmente contra los Demonólogos y con la destrucción de pueblos que amparan a secuaces del Caos.

Mientras éste crece poderosamente, los nobles del Imperio se complacen en recepciones y otros "eventos sociales" de carácter superficial, las clases medias viven su vida alegremente, intentando enriquecerse de manera a alcanzar los rangos de la nobleza. En lo bajo de la escala, el pueblo se las apaña lo mejor que puede, venerando a sus dioses y rezando para que las cosechas sean buenas ese año. Pero es una época de cambios. Cada vez más gente se incorpora a las filas del Caos y los nacimientos anormales cada año son más numerosos.

Es en este contexto en medio del cual empieza **El Enemigo Interior**. Tus aventureros están a punto de embarcarse en una espantosa campaña para salvar del Caos al Imperio. La campaña se inicia de un modo bastante inocente y evoluciona poco a poco en un combate desesperado para acabar con las fuerzas del Caos.

Este enfrentamiento se centra al principio en los distintos cultos caóticos existentes. A medida que irán descubriendo los planes, comprenderán que el Imperio está amenazado y que nadie escuchará sus advertencias.

Estallarán guerras en el seno del Imperio, cuando antiguos y nuevos reproches sean sacados a la luz bajo la influencia del Caos. Será entonces cuando los aventureros, ya experimentados, deberán sobrevivir a las luchas interiores que destruirán al Imperio y crear un nuevo comienzo.

Pero todo esto pertenece al futuro, por ahora los PJs no están más que al principio del camino que les llevará a la vida que han elegido. Les esperan varios cambios de carrera y numerosas aventuras. La primera de ellas empieza en la página 48. Les sumerge en la vida del Imperio y los confronta a la maquinación de un culto caótico y a sus enemigos. Esta aventura está presentada de manera que te permita a ti y a los jugadores asimilar las reglas del juego y los detalles del entorno de la manera más fácil. Las aventuras siguientes serán menos rígidas y permitirán una mayor libertad de acción para los jugadores pero a la vez, apelarán más a tus capacidades como Director de Juego.

• EL IMPERIO •

Este escenario es mucho más que una simple aventura. Contiene información acerca de la historia, la política, la población y la geografía del Imperio. Todos estos elementos te proporcionarán un conocimiento detallado del país, y a lo largo del desarrollo de la aventura se convertirán en una información muy valiosa.

No es necesario que te leas esta sección "de cabo a rabo". No dudes en seleccionar sus artículos y lee los que más te interesen. Sin embargo, antes de jugar es necesario que lo hayas leído y considerarás sin duda que la lectura

de esta introducción puede ser muy útil. Las demás secciones podrán ser consultadas cuando hagamos referencia a ellas, o en cualquier momento que te parezca adecuado.

Puedes fotocopiar los Personajes Jugadores pregenerados y tenerlos a disposición de los jugadores. Los demás documentos, tal y como se explica en la introducción de los anexos, deben de estar disponibles para ser entregados a los jugadores a lo largo de la aventura. En cuanto al gran mapa en color del Oeste del Imperio, deberías enseñárselo a los jugadores y colgarlo de la pared si quieres.

• ¿QUÉ ES UNA CAMPAÑA? •

Una campaña es una serie de aventuras enlazadas que se desarrollan en una misma época y en una misma región (en el sentido amplio). Aunque algunas de las aventuras que la componen estén directamente ligadas a una intriga central, algunas otras pueden ser independientes. Éstas tienen como objetivo apartar a los jugadores de la intriga principal, darles la impresión de que el mundo que rodea a los personajes es real y que los acontecimientos siguen desarrollándose independientemente de sus acciones.

Las aventuras únicas o aisladas, tienen un objetivo propio, definido. No es el caso para las de una campaña; cada una consta de ciertos vínculos, hilos conductores, que enlazan con la siguiente. Cuando uno de esos hilos desaparece, aparece otro que prolonga el enlace y reaviva el interés de los jugadores por saber lo que va a ocurrir luego.

Las acciones de los aventureros sirven también para dirigir el transcurso de la campaña.

Tus jugadores tendrán que tomar a menudo, decisiones acerca de cómo van a tratar los problemas planteados por la intriga. A veces, estas decisiones van a afectar al desarrollo de la campaña de una manera radical, pero por lo general su influencia será mínima. Deberás esforzarte siempre en mostrar la influencia de los personajes. De este modo sentirán que sus decisiones afectan al desarrollo de los acontecimientos e incluso al mundo que rodea a los PJs.

• PERSONAJES JUGADORES •

Hemos preparado seis personajes pregenerados adecuados para jugadores que comienzan la campaña **El Enemigo Interior**. Recomendamos que se utilicen tal y como son o que sean estudiados cuidadosamente con el fin de inspirarse en ellos para crear nuevos personajes. Los diferentes escenarios que componen esta campaña han sido redactados pensando en las Características y Habilidades de estos personajes. Es más, elementos que aparecerán en el futuro harán intervenir a PNJs que podrán ser maestros en relación con alguna salida de las carreras de estos personajes. Si a pesar de todo decides no utilizarlos, tendrás que esforzarte en adaptar escenarios para tu grupo.

Tus jugadores deberían tener total libertad para cambiar las personalidades, el nombre y el sexo de los PJs propuestos. Fíjate que sólo se han definido los *Perfiles Iniciales*. Tú y tus jugadores deberéis rellenar una hoja de personaje



para cada uno de ellos y seleccionar el avance *Gratuito* que deberá tomar cada uno. Las habilidades marcadas con un *asterisco* ya han sido incluidas en el perfil de los personajes.

Si tienes menos de seis personajes, utilízalos en el orden en el que figuran. Puede que creas necesario ajustar los perfiles de algunas de las criaturas y PNJ encontrados, sobre todo si ves que tu grupo corre el riesgo de toparse con serias dificultades. Puedes reducir el número de encuentros o reducir una o varias características de las criaturas. Otra solución consiste en adjudicar dos personajes a uno o varios jugadores. Esto se recomienda sobre todo si no tienes más que dos o tres jugadores. En tal caso, para evitarles una esquizofrenia, déjales considerar a uno de los dos PJs como personaje principal y no utilizar el otro más que para proporcionar músculos o Habilidades adicionales. Podrías entonces interpretar la personalidad del personaje secundario como si se tratara de un PNJ común. Está claro que a partir de entonces podrás decidir como último recurso, los actos de este personaje adicional. Además, este sistema constituye un truco de DJ muy útil puesto que te permite transmitir consejos a tus jugadores a través de aventureros secundarios.

• DIRIGIR UNA CAMPAÑA •

Dirigir una campaña con éxito requiere cierta preparación, pero tus esfuerzos serán bien recompensados. Tus jugadores apreciarán muchísimo las sesiones de juego y, a medida que vayas adquiriendo experiencia y cierta confianza tí mismo, descubrirás que las partidas son cada vez más fáciles de presentar y cada vez te gustará más dirigir las.

Mientras vayas leyendo la aventura, ve pensando en cómo vas a presentar la información a tus jugadores. ¿Cómo va a reaccionar este personaje? ¿Cómo representar lo mejor posible esta escena de combate? No tengas miedo de repetir los roles de los PNJs, piensa en su personalidad, en el mejor modo de describirlos, de manera que les guste a tus jugadores. Si es posible, entrégales sus personajes y los detalles de su trasfondo antes de la primera sesión de juego. Puedes fotocopiar sus hojas si lo deseas. Este método te permitirá lanzar la aventura rápidamente; no tendrás más que contestar a las cuantas preguntas que te puedan formular. Evita prolongarte demasiado en la historia y en el decorado antes de empezar. A menudo resulta más interesante descubrir esos detalles en el transcurso de la aventura.

Al principio deberás echarle una mano a los jugadores cuando se queden bloqueados en los artificios de la intriga. Más adelante, cuando sean más experimentados, *no tendrás que hacerlo muy a menudo. De todos modos* tienes que asegurarte de que la acción no se estanque demasiado. Algunos indicios bien colocados pueden marcar una gran diferencia cuando los personajes estén perdidos. También es muy útil tomar por costumbre pedirles que te indiquen sus acciones según el orden de los resultados de *Iniciativa* de sus personajes.

El saber quién lleva el primer golpe en combate y actuar en orden decreciente, acelerará mucho el desarrollo de las acciones.

• ¡USA EL HUMOR! •

El mundo de Warhammer es sombrío y siniestro pero tus partidas no tienen por qué parecer velatorios. Las situaciones humorísticas abundan en *El Enemigo Interior*; sácales partido, júégales y divierte a tus jugadores. Añadirá placer al juego y realizará también los aspectos horribles y macabros de la campaña, poniéndolos en relieve. Al final de una sesión, tus jugadores deberían esperar impacientes su próximo viaje al mundo de Warhammer.

Pero tampoco tienes que caer en el exceso. Algunas escenas requieren cierto ambiente y deben ser espantosas: *si en esos momentos, todos están distraídos por una broma*, todo el impacto dramático del juego se perderá.

• PRESENTACIÓN •

Cuando describas la aventura a tus jugadores, diles lo que sus personajes pueden ver y prepárate para precisar toda descripción que proporcionen. Tienen derecho a saber exactamente qué es lo que ven, sienten u oyen sus personajes, y tú eres la única persona que les puede dar esa información. En cuanto no tengas nada más que añadir, diles que es lo único que perciben y sigue adelante. La precisión acerca de lo que pueden descubrir, varía según las situaciones. No es lo mismo si tienen total libertad para descubrir cantidad de cosas, explorando una ciudad en detalle y con tiempo que si son atacados por un *Ogro rabioso*. En este caso no podrán dedicarle mucho tiempo a otra cosa que no sea concentrarse en su defensa.

Cuando presentes una escena, sé teatral, evita las descripciones en términos de reglas de juego. Si interpretas a un PNJ, sé tan animado como puedas; añade gestos a tus palabras y adopta distintos acentos y entonaciones. Recurriendo a los efectos de voz, aumentarás el atractivo del juego y ayudarás a tus jugadores a identificar a los PNJs más fácilmente. Si, por su parte, tus jugadores hacen lo mismo, tus partidas serán, sin duda, más amenas.

Cada vez que te sea posible, utiliza un lenguaje expresivo. En vez de "El Mutante tiene una piel podrida y avanza para atacar" di más bien: "una criatura horrible avanza hacia vosotros. Su epidermis putrefacta cuelga hecha jirones alrededor de su cuerpo deforme, la cosa pega horribles aullidos". Esto atraerá más la atención de tus jugadores. Del mismo modo, evita siempre los términos en relación con la mecánica del juego durante los combates. Es preferible decir "la criatura salta sobre vosotros cortando el aire con un golpe de daga y os escapáis por los pelos" en vez de: "Bueno, tiene un 32% de posibilidades de daros pero saca un 76 y no os pasa nada". Un puñetazo en la mesa en el momento adecuado también puede ser efectivo pero no abuses o tus jugadores se acostumbrarán y ya no les sorprenderá.

Los elementos visuales también pueden ayudar a crear ambiente. Muéstrale a tus jugadores ilustraciones de la aventura cuando la situación te lo permita. Pero asegúrate de no enseñarle más información de la precisa. Tienes la posibilidad de fotocopiar los dibujos (para tu uso personal, claro) para poder mostrarlos a tus jugadores sin correr ningún riesgo.

• IMPROVISACIÓN •

Es responsabilidad tuya que los jugadores no se desvíen de la intriga, guiándoles sutilmente en el transcurso de la aventura. Se presentarán ocasiones en las cuales no te encuentres preparado, bien porque los jugadores han elegido una alternativa totalmente inesperada, bien porque se han perdido en una mala dirección. Si esto ocurre, ¡QUE NO CUNDA EL PÁNICO!

Intenta parecer confiado e improvisa todas las informaciones que necesites. Al principio puede parecerte difícil pero después de cierto tiempo de práctica será pan comido. Además, estarás rodeado de amigos que (espéremos!) te perdonarán cualquier fallo (deja que los más quejicas se dirijan sus propias partidas...). Por medio de algún que otro indicio sutil, deberías poder llevar de nuevo a tus jugadores por el buen camino sin demasiados problemas. Para las informaciones de orden general sobre los edificios y los pueblos, consulta el libro de reglas a partir de la

página 326. Basta con que las utilices como base e improvises los detalles complementarios. Puedes hacer lo mismo en lo concerniente a las ciudades y los pueblos. A menos que dirijas una aventura urbana muy detallada, las descripciones generales deberían bastarte. Cuando una aventura se desarrolle en un medio urbano, la ciudad o el pueblo en cuestión serán debidamente detallados y dispondrás de toda la información necesaria. El estilo de presentación de estas aventuras varía considerablemente.

Altdorf, por ejemplo, se describe muy brevemente en las páginas 43 a 47. Se describen en detalle los lugares que sirven de marco a la aventura principal; para las demás, puedes improvisar con la ayuda del mapa de la página 282 del libro de reglas básico. En la segunda aventura, **Sombras sobre Bögenhafen**, la ciudad es descrita más en detalle, pero incluso en este caso no figuran todos los edificios únicamente aquellos que guardan relación con la historia.

• ROL Y COMBATE •

Los personajes están preparados para afrontar una aventura en la que se combina rol y combates, algunos juegos de rol se centran principalmente en ellos, descartando en algunas ocasiones, todo lo demás. Aunque la campaña del **Enemigo Interior** ofrece muchas oportunidades para el combate, no todos los problemas que surgen en ella se pueden solucionar de este modo. A menudo, los aventureros tendrán que hablar, sobornar o incluso engañar a los PNJs para sacarles información importante. Puede que conversar con un portazguero muerto no tenga mucho interés, pero es posible que atraiga la atención de algunos representantes de la guardia local o incluso a un par de cazadores de brujas.

Es preferible que los aventureros hablen con los PNJs antes que atacarlos. En alguna ocasión no les quedará más remedio —por ejemplo, si se cruzan con un Mutante enloquecido y sediento de sangre— pero en la mayoría de los casos, el combate no debe de ser la primera alternativa. Los aventureros que desenvainan sus armas instintivamente, cada vez que se cruzan con alguien, no tendrán una Carrera muy larga. El hecho de recurrir a la violencia creará inevitablemente un conflicto con las autoridades —que no aprecian demasiado las matanzas indiscriminadas— o acarreará en muchas ocasiones, la muerte de los PJs que corren el peligro de enfrentarse a alguien mucho más fuerte que ellos.

• PERSONAJES NO JUGADORES •

Los PNJs son muy importantes en esta campaña. Algunos sólo son una fuente de información, otros son amigos o enemigos, y los hay que sólo se usan para añadir diversión o dramatismo. Los PNJs que desempeñan un papel importante son descritos detalladamente en la aventura: su personalidad, su apariencia, sus habilidades e incluso algunas directrices para usarlos correctamente. Pero la mayoría de los PNJs que se cruzan en el camino de los aventureros sólo aparecen para darle vida a los lugares visitados, algo así como extras de cine. No se incluyen las características de estos PNJs, pero si el algún momento las necesitas, puedes consultar la hoja de PNJs pregenerados incluida en la ayuda de juego. La mayoría de las veces, estos PNJs sólo forman parte del decorado y no desempeñan ningún rol en la aventura.

Puede que durante el juego tengas que improvisar algún PNJ. En tal caso, no olvides apuntarlo en un folio por si lo vuelves a necesitar más tarde. De todos modos, siempre puedes recurrir a un PNJ principal cambiando su nombre y personalidad. Por ejemplo, puedes usar la descripción básica de Max Ernst, en la página 46, si necesitas otro Matón.

Ocasionalmente, los aventureros pueden preguntarle a un PNJ menor dónde pueden encontrar una posada o un templo, por ejemplo. Lo único que tienes que hacer es adoptar el papel del PNJ, contestar o no a la pregunta o enviarles en una dirección errónea. Normalmente, los PNJs menores sólo tienen información de orden general. A veces, un escenario puede indicar que poseen información específica. Puedes usarlos para proporcionar a los jugadores algún dato importante que se les haya podido escapar anteriormente.

• CAMBIOS DE CARRERA •

Durante una campaña, los cambios de Carrera pueden desempeñarse de distintas maneras. Es fácil acceder a Carreras de Guardaespaldas o Cazarrecompensas. Lo único que necesitan los personajes son las características adecuadas y alguien a quien proteger o cazar. En lo que se refiere a los personajes más especializados —Druidas o Hechiceros— será mucho más interesante y divertido que tengan que encontrar antes a un profesor. Para los Mercenarios, Soldados o Ingenieros de asedio, puede que sea necesario un período de servicio militar. En momentos concretos del **Enemigo Interior** aparecerán oportunidades y profesores adecuados.

Por ejemplo, Werner Murman, el personaje prediseñado que aparece en esta sección, podrá convertirse en cualquier momento en guardaespaldas de Josef o de cualquier otro personaje en cuanto haya conseguido 100 PEs. Este cambio se insertará perfectamente en la intriga de la campaña. En relación con Harbull Piedfourrus, que como Halfing no puede optar a la única salida de la Carrera de Herborista (Druida), aparecerá un PNJ Boticario que le proporcionará la posibilidad de entrar en esta Carrera. No estás obligado a permitirle a un personaje entrar en una Carrera si no lo deseas. Los personajes deberán de estar atentos a las oportunidades que se les presentan y no dejarlas escapar.

Las Carreras pueden servir para enlazar aventuras: “acabas de matar al primer magistrado de la ciudad y has huido por el campo. La única salida a la que puedes optar es la de Proscrito.”

Adquisición de Nuevas Habilidades

Una vez que el personaje ha accedido a una nueva Carrera, no tendrá que pagar sus nuevos avances hasta que los obtenga pero ¿Qué ocurre con las habilidades?

Puede considerarse que se las enseña su profesor, pero sólo de manera rudimentaria, o que las va desarrollando a medida que va adquiriendo práctica en su nueva Carrera.

En el primer caso, un personaje que se convierte en Guardaespaldas puede usar habilidades como *Desarmar* o *Golpe Poderoso* hasta que adquiera la confianza necesaria para usarlas con eficacia, es decir, cuando haya gastado los Puntos de Experiencia necesarios para adquirirlos definitivamente. Para las habilidades que requieren trabajar con algunos materiales —como por ejemplo *Preparar Venenos* o *Construir Embarcaciones*— los personajes deberán disponer de un lugar adecuado y de todo el equipo necesario para desarrollar estas actividades.

Puede que prefieras que tus personajes le dediquen más tiempo al aprendizaje de cada habilidad, tal vez bajo la supervisión de un profesor, pero a veces podría obstaculizar la continuidad de la campaña. El sistema propuesto anteriormente es más flexible.

• MUERTE DE LOS PERSONAJES JUGADORES •

La muerte es algo que le llega a todo el mundo y no se puede posponer indefinidamente. Los aventureros se enfrentan a ella más a menudo que la gente normal, y a veces,



ella es la que gana, ya que nadie acumula un número indefinido de Puntos de Destino. Cuando muere un Personaje Jugador, hay que reemplazarlo. El nuevo PJ puede ser creado siguiendo las reglas normales, pero tal vez encuentres necesario que se una al grupo de aventureros un personaje con características particulares (un Iniciado por ejemplo). En ese caso, indícale a los jugadores cuál debería ser su Carrera. De todos modos, antes tienes que asegurarte de que el jugador acepta jugar ese tipo de personaje.

Más adelante, durante la campaña, cuando los personajes sean muy experimentados, podrás concederle a un nuevo personaje, algunos Avances Automáticos adicionales antes de que empiece a jugar.

Cuando introduzcas un nuevo personaje, será necesario prepararle unos antecedentes como los que le son atribuidos a los PJ al inicio de la campaña. Créale un trasfondo con la ayuda de los jugadores. El personaje debe de ser introducido en la partida en un momento y con un motivo adecuados. Todos son válidos mientras tengan sentido. Pueden aparecer en muchísimos sitios, como prisionero, como obrero, como posadero, etc.

• BUSCANDO A UN FÍSICO •

La muerte por hemorragia es algo bastante habitual entre los aventureros. Frente a una hemorragia y sin ayuda médica es más que probable que se pongan a buscar a un médico con la habilidad *Cirugía*. Es más difícil encontrar a un Cirujano que a un Médico, además, es considerado poco común en las tablas de la *Guía del Consumidor* (Warhammer Fantasía: El Juego de Rol, pág. 292).

• LOS VIAJES EN EL IMPERIO •

El imperio es una comarca muy grande; es probable que durante la aventura, los personajes tengan que realizar numerosos viajes tanto por tierra como por agua. Esta sección se centra en los viajes y en el modo de convertirlos en apasionantes para los aventureros.

• DESPLAZAMIENTOS DIARIOS •

Cuando los personajes tengan que recorrer largas distancias, es mejor que los viajes se dividan en días más que en otra cosa. Los recorridos indicados aquí abajo son medias diarias en kilómetros, considerando 8 horas de viaje y teniendo en cuenta los altos en el camino necesarios para que descansen los animales. Las distancias recorridas dependen del tipo de terreno por el cual se realicen.

	Camino	Campo a través	Colinas	Montañas
Diligencia o Carreta	50	nulo	nulo	nulo
Caballo de tiro	50	30	15	7
Caballo de monta	65	50	30	15
Poni/Mula	60	40	30	15
Carro	25	15	7	np

Embarcaciones*

Barca de remos 30
Barca de vela 50
Barcaza mercante 30
Barco 65

*En el caso de transporte acuático, moverse a favor o en contra de las corrientes afectará a la velocidad, así como la dirección del viento en el caso de los barcos de vela. Aumenta la velocidad de la embarcación en un 25% si va a favor de la corriente, y otro tanto si va viento en popa (vela). Reduce la velocidad en la misma proporción en los casos contrarios (navegando contra corriente o contra el viento).

"Marcha" forzada

Es posible que haya días durante los cuales, los PJs recorran más distancia. Si así lo desean, los jinetes pueden forzar sus monturas más allá de la resistencia normal, pero si lo



hacen, es posible que los animales acaben cojeando o incluso muriendo. Por regla general, las capacidades de los animales que fueren su Resistencia, se irán deteriorando hasta que paren para descansar. Para calcular las consecuencias de un esfuerzo excesivo y determinar hasta dónde puede forzar antes de caer, se recurrirá a la Resistencia del animal. Cada 10% más de recorrido se realizará una prueba de Resistencia para el animal (la primera prueba con una modificación de +20 y la segunda de +10). Los personajes que tengan las habilidades de *Equitación* o *Conducir Carro* harán la prueba con una bonificación de +10. Si la prueba es exitosa, el animal no sufrirá ningún daño, si fracasa, perderá 1 punto de R. Si fracasa en un 50%, la montura empezará a cojear se moverá a $\frac{1}{4}$ de la velocidad normal. Si la Resistencia de un animal se reduce a 0, cae y muere; el jinete también se cae y sufre un golpe de F3 salvo si pasa con éxito una prueba de *Iniciativa*.

Las pruebas de Resistencia deben de estar repartidas a lo largo del día; no deben efectuarse todas al mismo tiempo. Para añadir dramatismo, procura que la última se realice casi al final de la jornada.

Los personajes pueden optar por "caminar" durante más de 8 horas por día. En ese caso, deberán pasar una prueba de R por cada hora adicional. Los animales recuperan 1 punto de R cada 12 horas de descanso.

Ejemplo: Hans Wurtbad se encuentra a poco menos de 100 kilómetros de Altdorf y quiere llegar a la capital esa misma noche. Su caballo sólo puede recorrer 65 kilómetros en ocho horas. Para llegar hasta Altdorf en ocho horas, Hans tiene que aumentar la velocidad de su caballo en un 50%. El DJ decide repartir las 5 pruebas de Resistencia a lo largo del trayecto. La primera se realiza después de 1H30 y con un modificador de +30 (+20 por ser la primera prueba y +10 por la habilidad *Equitación* de Hans). Hans saca un 89 y su caballo pierde un punto de R. La segunda prueba se realiza 1H30 más tarde, ahora la Resistencia del caballo es de 2 pero tiene una bonificación de +20 (+10 por la *Equitación* y +10 por ser la segunda prueba). Hans tiene que sacar un 40 o menos, saca un 23 y a su caballo no le ocurre nada. La tercera prueba se realiza, con el modificador correspondiente a la habilidad de *Equitación* y es exitosa. En la cuarta prueba, Hans debe sacar un 30 o menos, saca un 35 y su caballo pierde 1 punto de R. La última prueba se realiza cuando Hans está a punto de llegar a la ciudad, pero falla la prueba con un 55 y su caballo cae muerto. El jinete consigue una prueba de *Iniciativa* y no sufre ningún daño.

Si Hans no hubiera tenido tanta prisa, podría haber intentado llegar hasta Altdorf en 12 horas, efectuando pruebas de Resistencia para su caballo cada hora a partir de la 9ª.

• DESARROLLO DE LOS VIAJES •

Cuando tus personajes tienen que recorrer largas distancias y no tienes ninguna aventura o ningún acontecimiento en mente, puedes limitarte a informales de que el viaje en diligencia desde Middenheim hasta Altdorf tarda 15 días, o que tardarán 12 días en ir desde Nuln hasta Altdorf en barcaza mercante (o 20 días en el sentido contrario ya que se efectúa a contracorriente).

Sin embargo, cuando los personajes vayan tras la pista de un grupo de bandidos, a través de un camino o de un río, podrás describir el viaje con todo lujo de detalles, describiendo los puentes, las granjas y los senderos.

Los dos métodos son válidos según las circunstancias pero, por regla general, se aconseja un nivel intermedio entre los dos extremos. Hará que el viaje resulte más ameno a la vez que aportará más flexibilidad. Consiste en describir de una manera general la topografía de las tierras que cruzan los PJs a través de bosques o valles, colinas o montañas.

No se insistirá demasiado sobre las características individuales, a menos que el DJ desee atraer la atención de los personajes; sobre una granja abandonada. De este modo se consigue que los largos viajes no resulten insípidos. Como DJ siempre puedes improvisar un acontecimiento interesante en cualquier momento del viaje; ya sea para mantener en vilo a los personajes o para aumentar prolongar la campaña.

Puedes decir que los personajes encuentran unas Postas en el camino, sin necesidad de dar muchos detalles. Si los personajes deciden entrar en alguna de ellas y encontrarse con algún PNj, lo único que tienes que hacer es jugar de una manera más detallada.

• VIAJES POR CARRETERA •

Así es como se desplazan las poblaciones que viven alejadas de los ríos. Las carreteras próximas a una ciudad son bastante seguras; pero en cuanto se alejan del centro urbano, los viajeros pueden toparse con Salteadores, bandidos, o terribles Hombres-Beastia del Caos que frecuentan las profundidades de los bosques.

• POSTAS •

Las carreteras del Imperio están sobradamente comunicadas por Postas. Las más famosas son las de la compañía de Diligencias de Las Cuatro Estaciones. Esta compañía ha extendido muy rápidamente su red desde Altdorf. Todas las carreteras principales están comunicadas por medio de las Cuatro Estaciones y actualmente están desarrollando una cadena de Postas exclusivas en todas las carreteras principales a las afueras de Altdorf. En los caminos menos importantes se encuentran otras Postas independientes, pero sólo es cuestión de tiempo que las Cuatro Estaciones abran sus propios establecimientos, poniendo en peligro la existencia de las demás.

Entre las otras Postas del Imperio destacan:

- La compañía Cartak de Altdorf
- La compañía Ratchett de Altdorf
- Las diligencias de la Flecha Roja de Averheim
- Las diligencias de la Torre de Roca de Middenheim
- El expreso Bala de Cañón de Nuln
- El expreso Imperial de Nuln
- Las diligencias del Túnel de Talabheim

Existen además de éstas, cientos de compañías diseminadas entre las ciudades y las aldeas del Imperio.



• VIAJES POR EL RÍO •

Los viajes a través de los ríos no están monopolizados por una única compañía tal y como ocurre en las carreteras. Numerosas compañías de comerciantes y, literalmente, cientos de pequeños explotadores prestan sus servicios en los ríos del Imperio. Se pueden encontrar tierras yermas a lo largo del Reik y sus afluentes incluso hasta Kislev o en el sur de Averland.

BREVE HISTORIA DEL IMPERIO

• LA LEYENDA DE SIGMAR HELDENHAMMER •

Hará unos 2500 años, las tierras del noreste del Viejo Mundo estaban habitadas por numerosos grupos tribales bárbaros y pendencieros. El desarrollo de estos primeros humanos fue muy rápido aunque más tarde se ralentizó por culpa de sus rivalidades internas tribales y los asaltos de las omnipresentes hordas de Goblins; las mismas que estaban enzarzadas en una guerra secular contra los Enanos de las Montañas Del Fin Del Mundo.

Cuenta la leyenda que el nacimiento de Sigmar —el primer hijo del jefe de la tribu de los Unberogens— fue anunciado por terribles tormentas y por un cometa con dos colas. Ciertamente, lo que sí es seguro es que el que más tarde sería conocido con el nombre de Heldenhammer (literalmente: "El que empuña el Martillo") había sido marcado por el destino. A los 15 años demostró su valor como guerrero aniquilando él solo a una tropa de Goblins. El destino hizo que esa tropa escoltara a un grupo de prisioneros Enanos hasta las profundidades del Gran Bosque donde se encontraba el refugio de la horda. Entre los prisioneros se encontraba un tal Kurgan Barbadehierro, rey reconocido en aquella época por la mayoría de los Enanos del Viejo Mundo. Ya de vuelta a su fortaleza, organizó una gran fiesta en honor a Sigmar, y como muestra de gratitud por haberle salvado la vida, le entregó su propio martillo de guerra, Ghal-Maraz (La Rompecráneos). Sus poderes mágicos incrementaron los prodigiosos talentos de guerrero de Sigmar más allá de lo que cualquier humano podía llegar a imaginar. A medida que iba creciendo su reputación, también aumentaba su número de discípulos por la llegada de varios reclutas, ansiosos por compartir su gloria.

Al morir su padre, Sigmar se convirtió en el jefe de los Unberogens y cuando venció al jefe de los Teutognens —un viejo enemigo— su triunfo pareció completo. Sólo quedaban los Goblins que iban camino de convertirse en una nación unificada. Con el objetivo de destruirlos, reunió a todos los jefes de las tribus y se lanzó en una campaña destinada a liberar al país, de una vez por todas, de la presencia de los Goblins. Al principio no hubo demasiados voluntarios, pero victoria tras victoria, cada vez era mayor el número de tribus que se unían a la causa. Finalmente, tras una decisiva batalla en las llanuras de Stirlund, las hordas de Goblins huyeron, horrorizadas, y se refugiaron en los flancos escarpados de las Montañas Del Fin del Mundo.

• LA BATALLA DEL PASO DEL FUEGO NEGRO •

Pero la guerra aún no había acabado. Poco tiempo después, un Enano gravemente herido se arrastró hasta el campo de Sigmar, en la confluencia del Sol y la parte superior del Reik.

Había recorrido varias leguas desde la corte del rey Kurgan, en las estribaciones septentrionales de Las Montañas Del Fin Del Mundo, para pedir ayuda desesperadamente.

Los Enanos del Paso Del Fuego Negro habían sufrido recientemente una derrota humillante frente a los ejércitos coligados de Goblins, Hobgoblins y Orcos Negros. Los supervivientes se agrupaban en Karak-Varn, dejando en el terreno tan sólo a unos cuantos valientes, encargados de defender el Paso el mayor tiempo posible. Sin perder tiempo, Sigmar desplegó su estandarte y movilizó a

sus tropas. Con Sigmar al frente, el ejército de humanos no podía ser parado.

Enarbolando a Ghal-Maraz con las dos manos, mató Goblins como si llevara entre las manos la mismísima gadaña de la muerte. Cuando los Goblins empezaron a flaquear, los Enanos que habían sobrevivido cargaron desde sus ciudadelas y los Goblins se encontraron de pronto, *acorralados entre Sigmar y las hachas mortales de los Enanos*. Ese día, la masacre fue terrible y pocos fueron los Orcos y los Goblins que pudieron salvarse y hablar de la batalla del Paso Del Fuego Negro y del poder mortal de Sigmar. Desde ese día, Sigmar fue conocido bajo el apodo de "martillo mata-Goblins".

La victoria del Paso Del Fuego Negro puso fin a la guerra que había enfrentado durante más de 1500 años a Enanos y Goblins. La principal línea de refuerzo que mantenía a los ejércitos desde las Tierras Oscuras fue cortada y las bandas supervivientes, aisladas en los bosques del Viejo Mundo, podían ser cazadas fácilmente. Algunas, sin embargo, decidieron ampararse en las profundidades de los bosques y esperar la oportunidad de vengarse.

Al terminar las guerras contra los Goblins, Sigmar quiso realizar su gran sueño: fundar un Imperio poderoso. Ningún jefe de las tribus se negó a prestarle su ayuda y el Gran Sacerdote de Ulric lo coronó Emperador en una pequeña ciudad llamada Reikdorf, que más tarde pasaría a llamarse Altdorf.

• LA SUCESIÓN DE SIGMAR •

El reino de Sigmar no fue el más largo de la historia del Imperio pero, durante esos pocos años se establecieron muchos de los cimientos y tradiciones del Imperio. Los jefes de las tribus fueron encargados de vigilar regiones como Middenland, Talabecland y otras. Pero aunque gozaban de cierta autonomía, Sigmar no se cansaba de repetir hasta qué punto era importante la unidad; "la fuerza del Imperio recae en sus diversidades, no en sus divisiones" decía. "Juntos podremos preservar a nuestro país de los odiosos Goblins, pero si nos dividimos, será nuestro fin".

Durante este periodo se construyeron numerosas edificaciones. Grandes porciones de bosque fueron roturadas para dejar paso al cultivo y se construyeron varias ciudades. Entre ellas, las Ciudades Soberanas (Freistad) de Nuln, Talabheim y Middenheim.

Dicen que justo 50 años después de su coronación, Sigmar de repente se quitó la corona y declaró: "Ha llegado el momento de devolver la Rompecráneos a sus creadores, y es un camino que debo recorrer solo...". Tras estas palabras, dejó su palacio de Altdorf y partió en dirección de Karaz-a-Karak, la fortaleza de los Enanos. No dejó que nadie le acompañara más allá del Paso Del Fuego Negro. ¿Consiguió llegar hasta su destino? Los Enanos jamás hablaron del asunto y Sigmar Heldenhammer, el primer emperador jamás volvió con sus súbditos. Todavía se cree en el Imperio que Sigmar volverá cuando su nación más le necesite; y su llegada será anunciada por el paso de un cometa con dos colas.

• LOS ELECTORES •

Privados de su Emperador —que no había dejado herederos—, los señores de las provincias reunieron urgentemente un consejo de estado para encontrar una solución.





Tras algunas discusiones, se pusieron de acuerdo sobre la necesidad de elegir a un nuevo Emperador; sería nombrado en el seno de su asamblea por un voto leal. También acordaron que todos los futuros Emperadores serían elegidos del mismo modo y que cada provincia dispondría perpetuamente de un voto para la elección. El sistema de los Electores quedó establecido.

Pasaron los años y las ciudades crecían. Se edificaron nuevas ciudades y empezaron a aparecer pequeñas Provincias no-electoras a medida que los señores que reinaban en las provincias iban legando sus propios territorios. Los Emperadores se fueron sucediendo, las Provincias se independizaron cada vez más, intercambiando promesas de voto a cambio de exenciones de impuestos y cargas adicionales y otros privilegios.

El culto divino a Sigmar estaba muy establecido. Durante un solsticio de verano llegó a Altdorf un ermitaño que declaró que había tenido una visión de Sigmar junto a otras divinidades. Rápidamente se construyó un templo en honor a la más reciente divinidad. La leyenda estaba tan presente en todos los espíritus que el culto atrajo muy rápidamente a numerosos adoradores. Es evidente que su Gran Sacerdote (El Gran Teogonista- así fue como se le llamó-) adquirió una gran importancia, hasta fue nombrado Elector Imperial. Además se convirtió en el mayor consejero del Emperador, ante el gran desconcierto del Gran Sacerdote de Ulric.

Fue por esa época cuando el Emperador Ludwig-El Inmenso (que la historia volvería a bautizar con el nombre de Ludwig-El Gordo) le entregó una carta imperial a los Halflings del Imperio "... en reconocimiento por los grandes servicios prestados a su Majestad Imperial, Señor de las Alturas y las Profundidades... etc". Los Halflings recibieron una parte de Stirland -conocida más tarde como Territorio de la asamblea- con la autorización de administrarla de la manera que les pareciera más apropiada. Y más aún, recibieron un derecho al voto para las elecciones imperiales, a través de su jefe, el Antiguo. La carta había sido ostensiblemente acordada en gratitud por sus prestaciones en las cocinas imperiales, ya que antes de la lle-

gada de un cocinero Halfling, la intoxicación alimenticia era algo bastante común, incluso en el seno de la casa imperial. Además de esta excelente razón, había otro factor que había contribuido a la atribución del territorio a los Halflings. La creación del Territorio de la asamblea le arrebató una porción nada desdeñable al condado de Stirland y el Emperador Ludwig tenía varias razones para estar resentido con su Gran Condesa. Ésta no sólo había declinado su propuesta de matrimonio sino que acompañó su rechazo con un comentario muy ofensivo acerca de la excesiva corpulencia de su Majestad Imperial.

El control imperial se debilitó gradualmente. El Imperio vivió sus peores momentos bajo el reinado de Boris El Incompetente (1053-1115). La espantosa administración de su reino sufrió tal grado de corrupción que incluso el tesoro imperial sufrió las consecuencias de las actividades fraudulentas por parte de funcionarios sin escrúpulos. En las ciudades, las autoridades no consiguieron controlar el exceso de población, que acarrió una devastadora epidemia de Peste Negra en 1111. Poblaciones enteras fueron diezmadas por esta plaga virulenta que, cuatro años más tarde, acabó con la vida del Emperador.

• LA EDAD DE LAS GUERRAS •

Por aquella época, los Señores Provinciales se hartaron de los "Emperadores de débil voluntad que se limitan a recaudar nuestros impuestos" y las elecciones siguientes empezaron a ser muy "problemáticas". Algunos reclamaban una total independencia mientras que otros probaban a evocar el reino de Sigmar para intentar frenar la afluencia de privilegios, que según ellos, destruía hasta los mismísimos cimientos del Imperio.

Cuando el Consejo Electoral acabó en un callejón sin salida, el Gran Duque de Talabecland entró en su palacio y congregó a un ejército para entrar en guerra contra el Condado de Stirland. No les hizo falta más a los Electores. Durante más de 200 años, el Imperio fue destruido por una sucesión de guerras civiles y ningún Emperador consiguió conservar su corona durante más de 10 años.

• LA EDAD DE LOS TRES EMPERADORES •

En 1360, la situación al fin evolucionó, cuando Otila, Gran Duquesa de Stirland se declaró Emperatriz sin recurrir a las elecciones. Le apoyaba el Gran Sacerdote de Ulric que había sido nombrado Elector en un último intento por desbloquear la situación y contrarrestar el poder del Gran Teogonista de Sigmar. Las tensiones entre los dos cultos se habían reavivado desde hacía algún tiempo, precisamente desde que las rivalidades provinciales le habían dado una importancia preponderante al voto del Gran Teogonista durante las elecciones. Cuando el Gran Conde de Stirland –eterno rival de Otila– fue nombrado emperador, ésta se reunió en Talabheim con el Gran Sacerdote de Ulric y le dijo que había descubierto una prueba que demostraba que la religión de Sigmar había sido fundada sobre un error. Decía que durante todos esos años, la visión del viejo ermitaño había sido mal interpretada. Sigmar no había sido deificado, tal y como se creía, sino que su presencia junto a los dioses tan sólo indicaba que su reino había sido bendecido por Ulric. Esta interpretación encajaba perfectamente con las ambiciones políticas del Gran Sacerdote que inmediatamente declaró herejes a todos los adoradores de Sigmar. Otila prohibió el culto en Talabecland; sus templos fueron desacralizados y sus clérigos fueron perseguidos por los Cazadores de Brujas.

Mientras tanto, el Emperador elegido que tenía su corte en Nuln, intentó entrar en guerra con “la demonia blasfemadora” en Talabheim. Pero el mismo Emperador era atacado desde Middenland y los años de guerra civil habían dañado seriamente a los numerosos ejércitos del Imperio. El resultado fue un status quo que duró cerca de 200 años. Durante ese tiempo, Otila le había legado “su corona” a sus descendientes mientras que los “verdaderos” emperadores seguían siendo designados por elecciones.

Aún así, éstas no eran más que simples formalidades que no hacían otra cosa sino ratificar la elección del Gran Teogonista; Se convencía rápidamente de su error a los recalcitrantes por medio de argumentos difíciles de refutar: las espadas de los numerosos guardias del templo, encargados de velar por la seguridad de la elección.

En 1547, el Gran Duque de Middenland, al cual le habían hecho creer que saldría elegido Emperador, se encontró en el lado opuesto de una ballesta cuando intentó votar para sí mismo. Al volver a Middenheim, furioso, imprimió e hizo circular un panfleto en el cual denunciaba el escándalo de las elecciones y se declaró a sí mismo, emperador con pleno derecho.

Así pues, el Imperio soñado por Sigmar no tenía menos de tres Emperadores, todos enfrentados los unos a los otros. Los de Middenheim y los de Talabheim le transmitían su autoridad a sus descendientes, mientras que el Gran Teogonista seguía encargándose de las elecciones en Nuln.

• LAS EDADES OSCURAS •

La Edad de los Tres Emperadores continuó sin grandes cambios durante más de 400 años. Pero los años de guerra había acabado con su tributo y la corrupción del Caos por parte del Caos estaba manos a la obra. Progresivamente, las provincias en guerra comenzaron a fragmentarse y los que se habían otorgado el título de Emperador estaban monopolizados por diversos problemas y sublevaciones en el seno de sus propias fronteras. De repente empezó a incrementarse el número de Demonólogos y Nigromantes. Oratorios secretos eran dedicados a los dioses del Caos; eran edificadas en cavernas escondidas en las profundidades de los bosques del Imperio. Numerosos eran los muertos que no accedían al merecido descanso.

En 1979, después de la elección de la Emperatriz Margaritha, El Gran Teogonista decidió poner fin al simulacro de elecciones y no se realizó ninguna más hasta la primavera del 2303.

• LAS INCURSIONES DEL CAOS •

El Imperio seguía desintegrándose poco a poco. Hacia el año 200, ya no podía considerarse como una unidad coherente. Los Goblins se multiplicaban en los bosques y los Orcos emprendían incursiones, cada vez más numerosas sobre las fronteras exteriores. Era fácil suponer que no era más que cuestión de tiempo el que las fuerzas del Caos reivindicaran esa parte del Viejo Mundo en nombre de sus maestros.

Efectivamente, en el 2302, las antiguas puertas del Caos entraron en una fase de hiperactividad y las fronteras externas del dominio del Caos se extendieron hasta la Norsca y las Estepas Septentrionales. Empezaron a aparecer horribles mutaciones, tanto en Enanos como en humanos, mientras se rumoreaba que los bosques se seguían llenando de Hombres-Bestia y que guerreros del Caos caminaba derechos hacia el Imperio. Parecía que sus días estaban contados.

Fue entonces cuando apareció en Nuln, un joven noble cuyo blasón estaba adornado con un cometa de dos colas; era conocido como Magnus El Pío. Mientras que las fuerzas del Caos avanzaban sobre Kislev, lanzó una llamada a toda la población, hombres y mujeres, para que se unieran a su ejército. Cruzando Talabecland –donde los Cazadores de brujas seguían con sus actividades– les envió un mensaje lleno de buenas intenciones a todos los señores que reinaban en las provincias; invitaba a todos “los verdaderos hijos e hijas de Sigmar a unirse. “Tenemos que coger las armas como un gran pueblo unido. Si dejamos que nos invadan las hordas del Caos, las tinieblas caerán sobre el mundo entero” aclamaba.

• RENACIMIENTO DEL IMPERIO •

Cuando terminó la guerra, Magnus fue merecidamente nombrado Emperador y coronado en Nuln con la bendición del Gran Teogonista.

En 65 años de reinado, consiguió restablecer gran parte de la gloria perdida por el Imperio. Desgraciadamente, murió soltero y su hermano Gunthar– adorador de Ulric– que normalmente debería sucederle, cometió el grave error de oponerse al Gran Teogonista.

En aquellos momentos, el culto a Sigmar contaba con tres Electores en sus filas (en Nuln, Talabheim y Altdorf) y en consecuencia, el Conde Leopoldo de Stirland fue elegido en su lugar. Gunthar estuvo obligado a instalarse en Middenheim, donde todavía permanecen sus antepasados.

La familia del Emperador Leopoldo Von Krieglitz permaneció en el poder durante 60 años. En ese momento, gracias a las concesiones y privilegios obtenidos a cambio del acceso al puerto, los magistrados de Marienburg se encontraron en situación de declarar la independencia de su ciudad y del territorio de las Tierras Desoladas. Y fue lo que hicieron. Corrieron rumores de que Dieter IV –el nieto de Leopoldo– estaba confabulado con los magistrados de Marienburg. El Consejo Electoral estaba tan convencido de ello que estuvo a punto de acusarle de incompetente. Finalmente, por una pequeña mayoría, el Consejo decidió nombrar a un nuevo Emperador: Wilhelm II, Príncipe de Altdorf.

La sanción para Dieter fue quitarle el voto a su familia y enviarla a Talabheim, donde sólo quedaban algunos



adoradores reaccionarios de Ulric. Como estos aún consideraban herético el culto a Sigmar, se alegraron muchísimo de hacer suya la causa de Dieter.

Con el tiempo, la familia Von Krieglitz logró recuperar parte de su poder haciéndose conceder el título de Gran Duque de Talabecland.

Mientras tanto, el nuevo Emperador, Wilhelm Holswig-Schliestein que no deseaba instalarse en Nuln, decidió nombrar la que hoy sigue siendo la capital del Imperio: Altdorf.

Durante el reino de Wilhelm, bautizado posteriormente con el nombre de "El Sabio", se produjeron en el Imperio numerosas innovaciones tecnológicas que fueron aplicadas a los armamentos. También se desarrolló el comercio, así como las comunicaciones. Se estrecharon las relaciones con Kislev y se delegó una embajada en Bretonia.

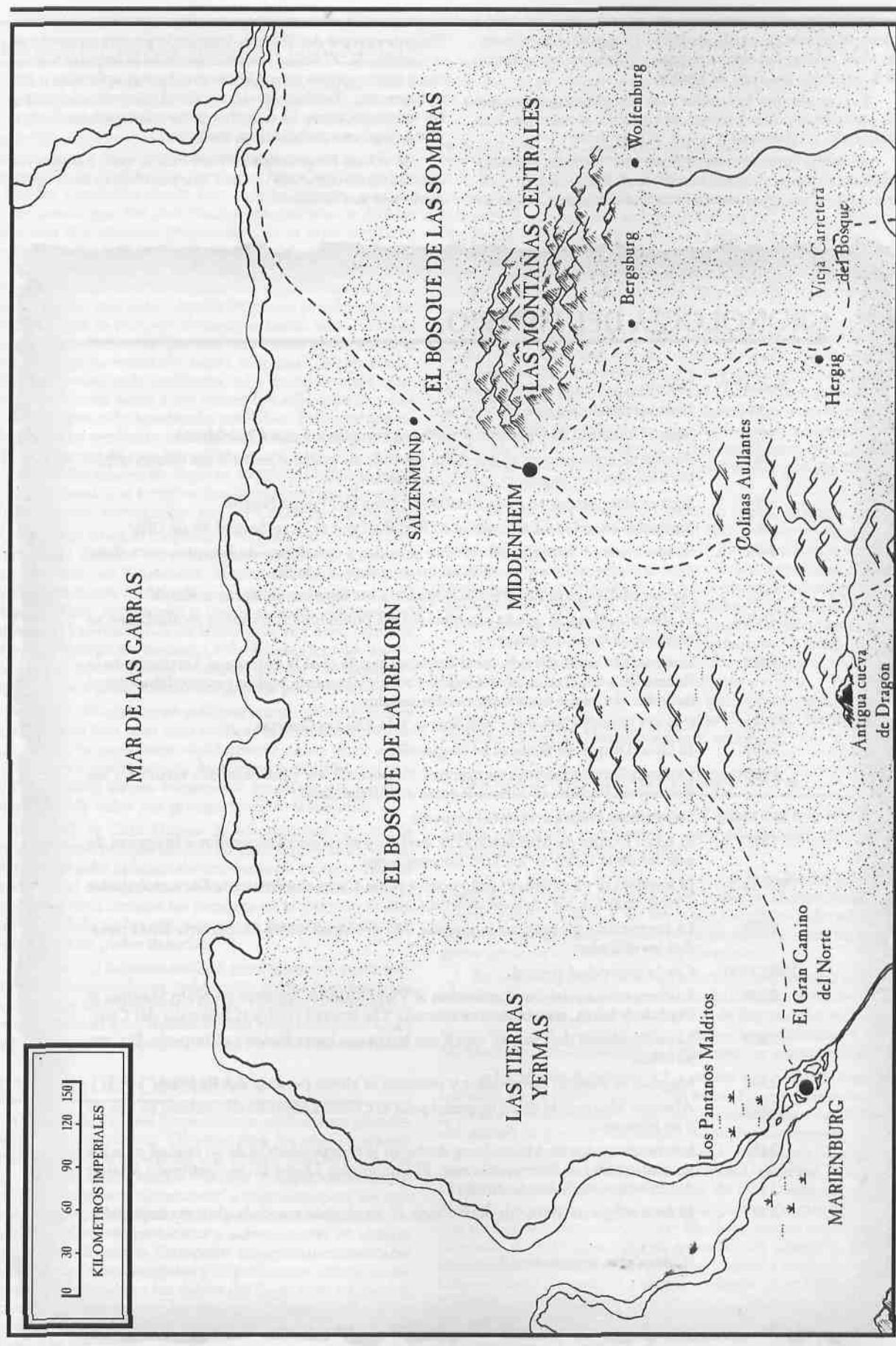
El actual Emperador es Karl-Franz, que, aunque no destaca tanto como sus ilustres antepasados, es muy apreciado por sus súbditos.

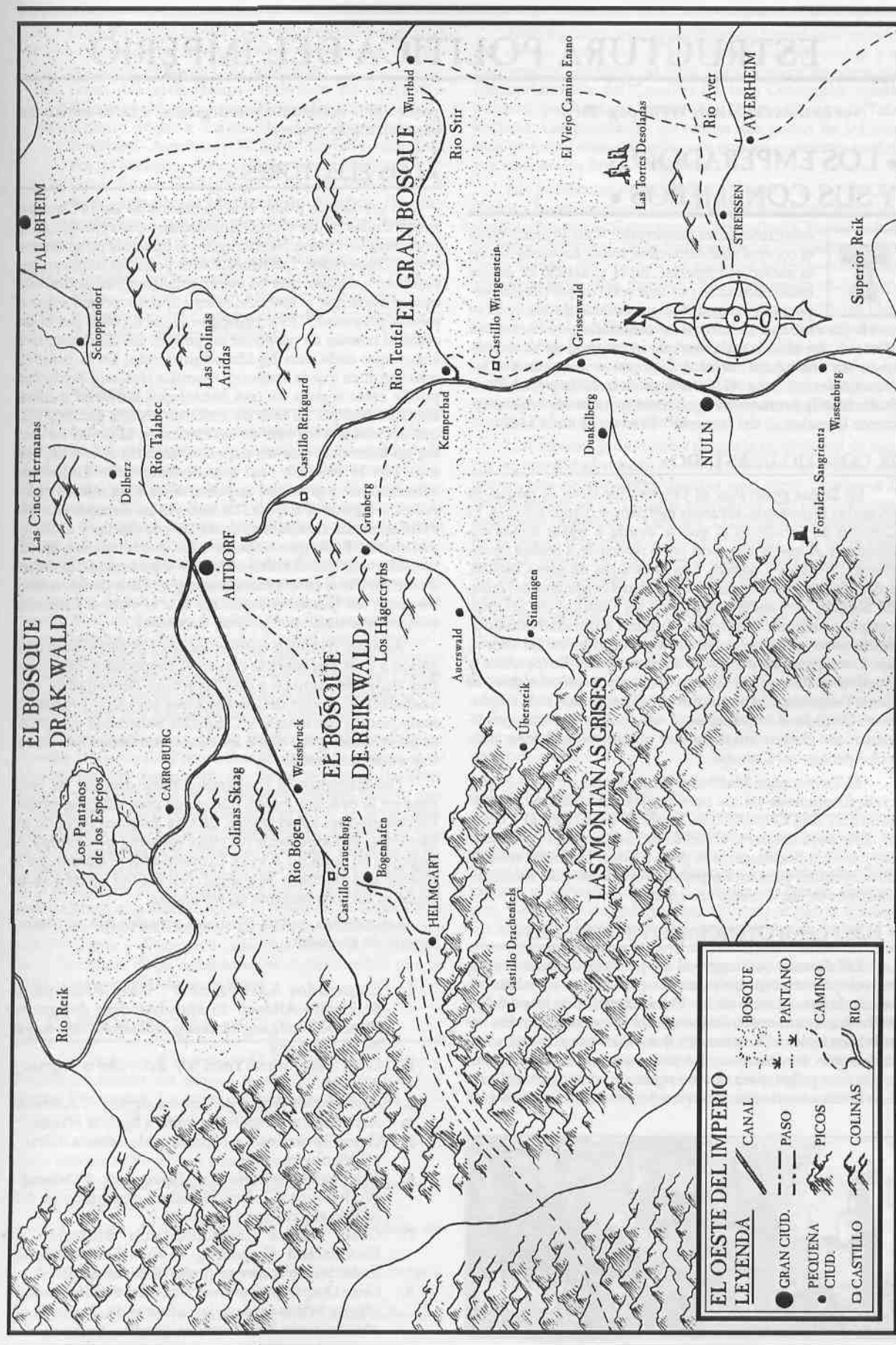
CRONOLOGÍA DEL IMPERIO

Fecha*	Evento
-30	Nacimiento de Sigmar
-15	Sigmar ayuda al Rey Kurgan y recibe el martillo mágico Ghal-Maraz
-8	Sigmar se convierte en el jefe de la tribu de su padre y reúne a las demás tribus para emprender la guerra contra los Goblins.
-1	Sigmar sale victorioso de la Batalla del Paso Del Fuego Negro.
0	Sigmar es coronado Emperador en Reikdorf por el Gran Sacerdote de Ulric.
0-49	Se establece el Imperio. Se roturan grandes extensiones de bosques para dejar paso a la agricultura y se edifican las primeras ciudades.
50	Sigmar abdica para llevarle Ghal-Maraz a los Enanos, en Karaz-a-Karak.
100-500	El sistema electoral queda establecido; los pueblos se convierten en ciudades; se extiende el culto a Sigmar.
1000	Ludwig El Gordo dicta la carta Imperial por la cual le entrega el Territorio de la Asamblea a los Halflings, dejándoles administrar esta región y concediéndoles el derecho al voto en las Elecciones Imperiales.
1152	Cae el Consejo Electoral y empieza la Edad de las Guerras.
1359	El Gran Duque de Stirlend es elegido Rey.
1360	La Gran Duquesa Otila se nombra Emperatriz en Tableheim sin recurrir a las elecciones. Prohíbe el culto a Sigmar en Talabecland.
1360-1547	Las guerras civiles arrasan el Imperio.
1547	El Gran Duque de Middenland se declara a sí mismo Emperador e inaugura de este modo la Edad de los Tres Emperadores.
1550-1978	El Imperio se va desintegrando poco a poco. Crece el número de Demonólogos y Nigromantes, así como el culto al Caos.
1979	La Emperatriz Margaritha es elegida. No sé elegirá a otra Emperatriz hasta pasados los 400 años.
1980-2300	Cae la autoridad central.
2302	Las incursiones del Caos avasallan al Viejo Mundo. Aparece en Nuln Magnus el Piadoso y lanza, con éxito, una llamada a la unidad contra la amenaza del Caos.
2303	Las incursiones del Caos se topan con la alianza entre Kislev y el Imperio. El Caos se retira.
2304	Magnus es elegido Emperador y restaura la gloria perdida del Imperio
2369	Al morir Magnus, el título imperial pasa al Conde Leopoldo de Stirlend en vez de a su hermano.
2429	Los magistrados de Marienburg declaran la independencia de su ciudad y de los territorios de Las Tierras Yermas. El Emperador Dieter IV es destituido a favor del Príncipe Wilhelm de Altdorf.
2502	El tataranieta de Wilhelm, Karl-Franz 1º, es elegido y accede al trono imperial.

[Calendario Imperial-(cl)]







ESTRUCTURA POLÍTICA DEL IMPERIO

(ver La Guía Del Mundo WFJR pág. 281)

• LOS EMPERADORES Y SUS CONSEJEROS •

Teóricamente, el Emperador Karl-Franz I tenía el control absoluto sobre todos los aspectos de la sociedad imperial. En la práctica, su poder estaba limitado por una serie de privilegios especiales concedidos por edictos de sus antecesores. En realidad la corona se mantiene por necesidad histórica. En efecto, cada vez que el Imperio se ha encontrado sin una figura nacional, éste casi es arrasado por las incursiones del Caos. Al sentarse en su trono imperial, Karl-Franz hizo la promesa de "gobernar y mantener constantemente la majestad del Imperio". Pero no es tarea fácil.

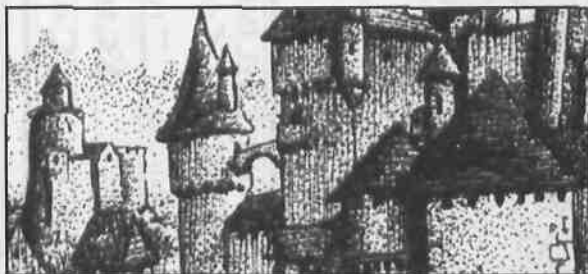
EL CONSEJO DE ESTADO

En líneas generales, el Emperador tiene el poder de recaudar impuestos, levantar ejércitos y firmar edictos. El Consejo de Estado es el que le ayuda a tratar temas corrientes y el que le aconseja en lo referente a temas financieros, militares y demás. Los miembros de este Consejo, entre los cuales siempre está el Gran Teogonista del culto de Sigmar, son reclutados entre las familias de las más antiguas estirpes. No tienen ninguna autoridad constituyente pero no por ello tienen menos poderes. En efecto, los Consejeros controlan la audiencia del Emperador y pueden ejercer sobre él una influencia considerable. El Gran Teogonista, que sin duda es el personaje más importante de todo el Imperio, es el que por lo general, condiciona en mayor medida las recomendaciones más vehementes del Consejo.

El Emperador Mattheus II, el abuelo de Karl-Franz, creía firmemente en los principios democráticos. Intentó instaurar una Constitución Imperial basada en el Consejo. Este paso despertó el recelo de los Electores Provinciales y la idea fue descartada poco a poco. De todos modos, es muy difícil para un Emperador oponerse a las recomendaciones de un Consejo tan unido.

• LOS PLENIPOTENCIARIOS IMPERIALES •

En algunas ocasiones, el Emperador designa a unos representantes especiales en las provincias e incluso en las ciudades. Se trata de los Plenipotenciarios Imperiales. Estos nombramientos tienen un doble interés. Pueden ser súbditos leales al Emperador que velan por sus intereses, o personas demasiado ambiciosas que son enviadas a lugares tranquilos para que no representen ningún peligro. Los Plenipotenciarios son considerados la mayoría de las



veces como cortesanos privilegiados, y raros son los que inspiran algún respeto.

• LOS ELECTORES •

El verdadero poder está en manos de los 14 Electores Provinciales (entre ellos el Emperador, para complicar un poco más las cosas). Se encargan de buscarle un sucesor al actual Emperador. Las necesidades políticas implican que busquen a alguien que no ejerza totalmente su poder; esto quiere decir que la elección normalmente recaerá sobre el menos preparado. Este principio viene dictado por la necesidad común de no poner en peligro los diversos privilegios que cada uno ha ido adquiriendo. En la práctica, esto significa que la excéntrica familia Holswig-Schliesten puede estar segura de que conservará su cargo durante bastante tiempo. Su falta de ambición es una garantía más que aceptable a los ojos de los Electores. El poder de elector no tiene más que un papel secundario si lo comparamos con la función real que desempeñan. Todos son soberanos de provincias importantes o altas esferas de los cultos a Sigmar o a Ulric. La historia ha demostrado que existían serias rivalidades entre las provincias y entre los dos cultos. En lo que respecta a las dos religiones, puede considerarse que el culto a Sigmar le ha tomado la delantera al de Ulric, consiguiendo integrar a dos de sus tenientes entre los Electores, mientras que el culto a Ulric sólo está representado por el Gran Sacerdote.

Aunque rivalicen entre ellos, los Electores están obligados a unir sus fuerzas contra el Emperador, las ciudades independientes y los Gremios (detallados mas adelante). El poder de los Electores les viene proporcionado por las provincias y Ciudades Soberanas y su título es hereditario, pero nadie les dice cómo tienen que designar a sus herederos.

Teóricamente, el Emperador tiene derecho de veto, pero en la práctica puede que le sea muy difícil ejercerlo. Efectivamente, sin el apoyo de una gran mayoría de los Electores, el Emperador no tiene ninguna posibilidad de imponer su derecho al veto. Leopoldo fue el último que lo intentó y la amenaza de guerra civil fue tan fuerte que no dudó ni un solo instante en renunciar.

Lista de los quince Electores actuales con su título y la sede de su poder.

1. Emperador Karl-Franz 1º, Gran Príncipe de Reikland -Altdorf- 35 años-heredero designado: Príncipe Wolfgang Holswig-Abenauer, hijo mayor de su hermana.
2. Gran Teogonista Yorri XV del culto a Sigmar -Altdorf.
3. Archi-lector Aglim del culto a sigmar -Talapheim.
4. Archi-lector Kaslain del culto a Sigmar -Nuln
5. Gran Sacerdote Ar-Ulric del culto a Ulric -Middenheim.
6. Gran príncipe Hals Von Tasseninck d'Ostland -Wolfenburg- 62 años- Heredero designado: su único hijo el Príncipe Hergard
7. Gran Duque Leopoldo von Bidhofen de Middenland -Carroburg- 46 años- heredero designado: Su hermano pequeño el Baron Siegfred.
8. Gran Duque Gustav von Krieglitz de Talablecland -Hertz Schloss (justo a las afueras de Hertzig) -22 años- ningún heredero designado.

9. Gran Baronesa Etelka Toppenheimer de Sudenland -Pfeildorf- 51 años- heredero designado: su hijo adoptivo, el Baron Olaf Sektliche.
10. Gran Alberich Haup-Anderssen de Stirland -Wurtbad- 15 años- ningún heredero designado.
11. Gran Condesa Ludmilla von Alptraum de Averland- Averheim- 77 años- Heredero designado: su hermana mayor, la Baronesa Marlene.
12. Graf Boris Todbringer de Middenheim -Middennpalaz en Middenheim- 57 años- Heredero designado: su hijo pequeño, el Baron Stefan.
13. La Duquesa Elise Krieklitz-Untermensh de Talabheim- 31 años- ningún heredero designado.
14. Condesa Emmanuelle von Liebwitz de Nuln -Nuln- 27 años- ningún heredero designado.
15. Antiguo Hisme Coeurvaillant del Territorio de la Asamblea -Elector Halfling.

• EL PRIMER ESTADO •

Cuando Boris el Incompetente intentó concederle a su caballo favorito el título de Duque, Los Electores decidieron unánimemente que era necesario mantener vigilada la capital para evitar otras locuras del estilo por parte del Imperio. Cada uno designó a un representante con el objetivo de crear un cuerpo de vigilancia que se llamaría Primer Estado. Esta institución ubicó su sede en un espléndido edificio de la capital, abierto ostensiblemente a toda persona noble, manteniendo apartados, eso sí, a los lacayos del Emperador. Ahora, el Primer estado se ha convertido en una especie de Corte Suprema, donde se examinan cuidadosamente todos los Edictos Imperiales ("por el bien del estado") bajo la supervisión de los Electores. Estos tienen el derecho de refutar cualquier edicto que no les convenga, el Primer Estado dispone de un derecho al veto casi completo sobre cualquier cosa que pueda decidir el Emperador.

El Emperador cada día se frustra más al contemplar el poder creciente del Primer Estado sobre sus edictos. Evidentemente, hay que admitir que El Primer Estado ha efectuado una labor loable en múltiples ocasiones puesto que a Karl-Franz -como cualquier Emperador- se le ocurren buenas ideas, pero otras muchas carecen de sentido. Entre los edictos más problemáticos podemos destacar la famosa proclama de la licencia de los Halflings en términos de la cual, nadie podía contratar a cocineros Halflings sin obtener antes una autorización. Si tenemos en cuenta que un 99% de la nobleza emplea a cocineros Halflings y que esta Proclama a desencadenado una lluvia de protestas en el Territorio de la Asamblea, es comprensible que el edicto no haya llegado muy lejos.

• LAS PROVINCIAS •

Las Ciudades Soberanas de Middenheim, Nuln y Talabheim actúan del mismo modo que las demás Provincias Electorales. La única diferencia radica en su índice mucho más elevado de población.

Las demás provincias que forman el Imperio están todas unidas a Provincias Electorales:

- El Condado de Wisseland (unido a la Ciudad Soberana de Nuln).
- El Condado de Sylvania (unido al Gran Condado de Stirland).
- La Liga de Ostermark (unido a la Ciudad Soberana de Talabheim).
- La Baronía de Nordland (unido a la Ciudad Soberana de Middenheim).

Esto significa que los soberanos tienen que responder de sus actos ante el Elector del cual dependen y el Emperador, es decir, si Karl-Franz quiere quejarse del comportamiento del Canciller Dachs d'Ostermark, tendrá primero que hablarlo con el Gran Duque Gustav de Talabecand. Las provincias no electorales gozan de las mismas inmunidades y exenciones que su provincia-madre, sea cual sea su nivel.

Las provincias más grandes se dividen en varios Condados y baronías cuyos gobernadores administrativos son designados por el Soberano de la provincia. Estos gobernadores regionales designan a su vez a los gobernadores de la ciudad. Pero esto no es común a todas las ciudades, algunas eligen ellas mismas a sus consejos municipales.

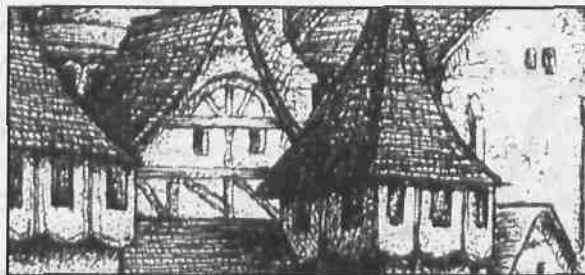
Existen grandes rivalidades entre las provincias Electorales. Sólo los Señores de Averland y de Sudenland pueden declarar honestamente no aspirar a la Corona Imperial, ni a la extensión de sus fronteras. De todos modos las ambiciones están por lo general, muy controladas puesto que aún está muy presente en todos los espíritus el recuerdo de las guerras civiles.

Los señores provinciales tienen la posibilidad de ejercer su autoridad dentro de los límites de sus feudos. Algunos son más independientes que otros gracias a la acumulación de privilegios acordados por los diferentes soberanos imperiales. Así pues, Talabheim y Middenheim no le pagan impuestos al tesoro imperial y no están obligadas a prestar sus tropas más que cuando se han agotado las posibilidades de otras provincias. A la inversa, el Condado de Wissenland apenas llega a ser una subdivisión administrativa de la ciudad soberana de Nuln.

El tipo de gobierno también varía considerablemente de una provincia a otra. Por ejemplo, Talabecand es totalmente autocrática, mientras que Sudenland dispone de varias instituciones democráticas. Por lo general, esto no influye demasiado en la vida del ciudadano, los ricos siguen siendo ricos mientras que los pobres son los que hacen todo el trabajo.

• LAS CIUDADES •

Para la mayoría de los habitantes, el gobierno está representado en la ciudad más cercana. Allí es donde van a pagar los impuestos, donde están los tribunales, donde se cumple el servicio militar y donde se venden las mercancías. La estructura gubernamental varía según la ciudad. En algunas, el gobernador designado por el señor de la provincia ejerce una autoridad autocrática, otras las dirige un Consejo elegido; las hay que disponen de Plenipotenciarios Imperiales y finalmente, otras parecen apañárselas sin ninguna estructura administrativa latente. Normalmente, las ciudades obtienen su carta del Emperador -Kemperbad, en Reikland es el mejor ejemplo- o adoptan la estructura política de su provincia. Sin embargo, algunas ciudades disponen de privilegios y exenciones que desafían a la corona y a cualquier otra autoridad.





Estas ciudades independientes pueden ser como puñales clavados en las entrañas de la autoridad regional que no puede ni recaudar impuestos ni reclutar a sus tropas entre sus habitantes. Algunas, han llegado a reunir el poder suficiente como para declararle la guerra a su soberano regional; todas disponen de tropas numerosas, agrupadas en torno a su guardia. A ningún soberano regional le agrada la existencia de ciudades independientes que disponen de su propia riqueza y nivel social; por esta razón no descuidan ninguna ocasión en la que puedan intervenir. Cuando, tras una cosecha desastrosa, Streissen sufrió numerosas sublevaciones populares (el año correspondiente a la llegada al poder de Karl-Franz), la condesa Ludmilla de Averland dio a entender claramente que no enviaría refuerzos hasta que el Consejo de la ciudad le entregara todo su poder y sus privilegios. La masacre que acompañó a esta apropiación de poder fue una de las más infames que ha conocido la historia reciente.

La autoridad de una ciudad, sea cual sea su estructura, no acaba en los límites establecidos por sus muros. En un radio de 15 a 30 kilómetros, todas las granjas dependen de la ciudad para su protección a cambio de la cual, están obligados a acatar sus leyes e imposiciones siempre con la posibilidad de que intervenga la autoridad superior para cambiar las cosas.

• LOS GREMIOS •

En la sociedad imperial, el cuarto poder está en manos de los Gremios. En toda ciudad, representan una de las instituciones más importantes. Normalmente tienen el monopolio del trabajo en el sector que les incumbe, cualquiera que desee instalarse para ejercer su actividad en la ciudad, deberá, imperativamente, adherirse al gremio adecuado.

A cambio, tendrán la posibilidad de que el Consejo de la ciudad tenga en cuenta su opinión. Cuando se planea un trabajo importante, le es asignado al gremio correspondiente en vez de a un trabajador independiente. Él es el que decide las tarifas y el que reparte el trabajo entre sus miembros

• VARIEDAD DE GREMIOS •

Existen Gremios para casi todas las Carreras existentes; desde Alquimistas hasta Artesanos; para Comerciantes y Marineros, para ladrones y para Abogados.

Los de las profesiones artesanales (como la de Carpintero, Herrero, Albañil, o Joyero) también controlan la calidad del trabajo. *Todos los aprendices son sometidos a un examen por un miembro del gremio para poder obtener el estatus de obrero o para poder abrir un taller.* A las personas que dicen haber seguido un aprendizaje, se les exige certificados y cartas de recomendación por parte del Gremio al que han servido.

Los de trabajadores (Peones, Carretero y demás) no exigen las mismas referencias ya que la calidad del trabajo no tiene tanta importancia como en el de los artesanos por ejemplo. Sin embargo, sí vigilan de cerca las actividades de sus miembros y velan ferozmente por su monopolio de trabajo.

Los de Comerciantes funcionan de un modo muy parecido al de los Artesanos, supervisando el aprendizaje, etc. Pero sus miembros son libres de ejercer como quieran. La mayoría de las operaciones comerciales se centran en la familia, fuera de ellas, los nuevos miembros no son muy bien recibidos. *En ocasiones, un Gremio puede intervenir si ve que las diferencias entre dos de sus miembros pueden poner en peligro la reputación de toda la profesión, pero por lo general, suele dejar a sus miembros llevar sus negocios como mejor les parezca.*

Todos los miembros de los Gremios pagan cotizaciones anuales para el mantenimiento de sus locales. Éstos pueden ser desde fastuosas casas urbanas hasta una caseta que pase por completo desapercibida o incluso una simple habitación en la parte trasera de un taller de artesano.

Además, los aprendices deben de pagar cierta suma cuando quieren presentarse ante un oficial del Gremio para pedir la autorización de ejercer en la ciudad. En algunos, los miembros tienen que proporcionar una jornada de trabajo no remunerada por año, en beneficio de la institución.

Los que cometan la locura de ejercer su profesión en una ciudad, sin la autorización del Gremio correspondiente pueden estar seguros de que tendrán serios problemas. *Empieza con un simple aviso verbal, seguido de amenazas físicas que rápidamente son ejecutadas si el recalcitrante se ciega en su empeño.*

• ESTRUCTURA DE LOS GREMIOS •

La estructura interna de cada Gremio varía mucho en el Imperio; en Reikland, la mayoría sigue el mismo esquema, con muy pocas variaciones. Un Consejo, formado por los doce miembros más antiguos elige al Maestro del Gremio. Éste preside los consejos ordinarios en los cuales se toman todas las decisiones de orden general, desde el importe de las cotizaciones anuales hasta el juicio de aquellos que transgredan el reglamento. Las plazas vacantes en el Consejo son bastante raras.

Esto sólo ocurre en caso de fallecimiento de algún miembro. El sustituto es elegido siguiendo la voluntad del resto de los miembros del Consejo. Algunos no tienen tantos miembros como para tener una organización tan formal y, en tal caso, lo más probable es que tome el control el Gremio de la ciudad más cercana.

El poder de estas instituciones es sutil pero eficaz. Como representantes de los que poseen la capacidad de trabajo- y la riqueza monetaria- en ocasiones se han permitido alterar la voluntad del Emperador, de los soberanos provinciales y de las autoridades municipales.

En algunas ocasiones han sido el origen de motines, sublevaciones y huelgas. Éstas podrían ser las manifestaciones más representativas de su poder. Se sabe que existe una lucha de influencias para el poder supremo entre los intereses de los propietarios de tierras- representados de algún modo por la nobleza, y en cierta medida por la Corona, las oligarquías urbanas que dirigen las ciudades y los Gremios. Es tanto más evidente que éstos últimos han sido excluidos de los cargos y privilegios que los dos anteriores han recibido.

• IMPUESTOS Y CARGOS •

Los impuestos pueden ser percibidos en diferentes niveles. El Emperador los recauda para el mantenimiento de su corte y su ejército; los soberanos provinciales lo hacen por la misma razón pero además para el mantenimiento y la creación de carreteras, canales, etc. Los consejos municipales perciben cargos para financiar a los Guardias, las patrullas rurales así como los muros de sus ciudades, los edificios y los servicios municipales, etc.

No es de extrañar que las lista de cosas sobre las cuales se puede imponer una carga sea interminable. Los ciudadanos pagan un impuesto de una corona de Oro por persona; los peages incluyen un impuesto por la utilización de puentes, carreteras y canales; los que no habitan en una ciudad tienen que pagar para entrar o salir de ella. La venta de mercancías por parte de los comerciantes sigue el mismo sistema, etc.



Como es de suponer, sólo las clases trabajadoras, sin propiedades y no pertenecientes a un Gremio son las que tienen que pagar todos los impuestos, lo cual supone una pesada carga para los pobres. Los nobles no los pagan casi y las exenciones liberan a numerosas ciudades y Gremios de impuestos específicos. Esta es la razón principal por la cual el Emperador está obligado a crear nuevos impuestos tan a menudo.

En realidad, existen tantas provincias, ciudades e individuos que se benefician de una exención de pago de impuestos y de proporcionar tropas que ha habido largas temporadas durante las cuales, la seguridad del reino no estaba asegurada. Karl-Franz, como muchos de sus predecesores, ha tenido que ordenar a sus agentes del tesoro que creasen nuevos impuestos (sobre la imprenta, la pólvora, la prostitución, las apuestas en La Arena, etc.). Esto es debido a que ha tenido que concedere diversas exenciones a varios grupos de interés que se han unificado para desafiarlo. Todos los meses se crean cargas nuevas y existe una corporación de estafadores que viajan de un lado para otro con el fin de recaudar, por su cuenta, impuestos que el Emperador aún no ha pensado en crear.

• LA LEY EN EL IMPERIO •

Los distintos cuerpos de representantes de la ley (Patrullas Rurales, Guardias de Ciudad, etc.) tienen más que suficiente para no aburrirse, y a menudo actúan siguiendo el principio de que un sospechoso es culpable a menos que se pruebe su inocencia (el perfil de algunos de estos personajes figura en la hoja de PNJs pregenerados). Los aventureros tendrán que actuar prudentemente ante un representante de la ley. Aunque sean inocentes les conviene adoptar un comportamiento arrogante o condescendiente para no correr el peligro de ser arrestados.

Los personajes culpables tendrán que ser más prudentes aún. Si el delito no es muy grave, el soborno puede ser la solución —por ejemplo, pagar una “multa” al instante—, pero si se rehusa esta oferta, las cosas pueden ir muy mal. Los delitos más graves (robo, efracción, etc.), la mayoría de las veces se tienen que solucionar ante el magistrado más próximo. Si el personaje decide resistirse al arresto, es probable que los representantes de la ley hagan justicia allí mismo. Tal es el odio por los crímenes como el robo de caballos, asesinatos y demás. Por lo general esta situación suele acabar con el entierro del culpable en una tumba anónima.

Los personajes arrestados pueden ser sometidos a juicio o no. A menudo depende de su condición social y de las pruebas reunidas en su contra. A menos que las pruebas sean irrefutables, es muy raro que se juzgue a nobles o ricos comerciantes; unas cuantas Coronas ofrecidas en el momento y lugar adecuados pueden bastar para que se abandone el proceso.

Los pobres tampoco son presentados ante un tribunal; o se pudren en prisión durante años, o son enviados a colonias penitenciarias para picar piedra o reparar carreteras. En alguna ocasión puede que un pobre se encuentre en esta situación, pero será para defenderse de acusaciones en lugar de un noble que ha podido, gracias a unas cuantas copas de vino, convencer a la justicia para que encuentre a otro culpable. Es bastante común ver a gente de clase media respondiendo ante un tribunal por una acusación precisa, además de otras muchas. En efecto, es costumbre atribuirle al acusado todo tipo de cargos con el fin de justificar crímenes no resueltos hasta entonces.

Es muy probable que los personajes llevados ante un tribunal tengan que hacer frente a procedimientos lar-

gos y muy costosos. Dejando aparte el tema de las pruebas, es muy posible que los personajes que no disponen de fondos suficientes o de una sólida reputación pública sean declarados culpables, a menos que haya otro sospechoso, preferentemente de clase más baja. Según la naturaleza del crimen, normalmente el veredicto será la ejecución, o un largo período de encarcelamiento. A veces, los pobres inocentes pueden ser puestos en libertad, pero por lo general acaban siendo acusados de crímenes que no han cometido.

• POBLACIÓN •

• CASAS NOBLES •

La nobleza del Imperio se escalona desde la poderosa familia de los Holswig-Schliestein hasta numerosos Baronets y caballeros de diversas regiones. La importancia que se concede a cada título varía mucho. La Condesa de Averland, por ejemplo, reina sobre una amplia región situada entre el Aver, el Reik Superior hasta Las Montañas Negras, mientras que la Condesa de Sylvania dirige un territorio que le correspondería más bien a un Baronet del oeste del Imperio.

Estas diversidades son muy aparentes en la riqueza exhibida por las familias más importantes; especialmente entre los que tienen un estatus electoral. Los miembros de las familias más ricas se distinguen por sus opulentos ropajes y sus deslumbrantes joyas. En el pueblo se suele decir que la Corte Imperial de Altdorf se puede ver desde Nuln en las noches sin luna.

Contrastando, están los nobles de las regiones orientales del Imperio, que en ocasiones tienen serias dificultades para convencer a sus huéspedes de que son las personas más acomodadas del lugar.

• EL PUEBLO •

Tampoco hay que pensar que el Imperio sólo está habitado por ricos aristócratas cubiertos de oro. La gran mayoría de la población— incluidos los personajes— está formada por gentes sencillas y pobres. Aunque en las ciudades cada vez cobra más importancia la clase media formada por artesanos y comerciantes, los que llevan el peso de los impuestos y mueren en masa durante la guerra son, ahora y siempre, los campesinos.

• TÍTULOS •

El Emperador es designado bajo el título de Su Majestad Imperial El Emperador Karl-Franz I. Los Príncipes y Princesas reinan en los principados, los Duques y las Duquesas en los ducados. El prefijo “Gran” indica que el portador del título es, además, Elector. Así, el Emperador Karl-Franz es también Gran Príncipe de Reikland. En los condados reinan Condes y Condesas mientras que las Ciudades Soberanas son dirigidas por Grandes Duques o Grafs. El título de Barón o Baronesa pertenece a los señores de las Baronías pero también se le concede a herederos de Condados y Ducados.

A los herederos de Baronías se les llama Baronets y a los de principados, Príncipes de la Corona. El soberano de la Liga de Ostermark recibe el título de Canciller.

• ORDENES DE CABALLERÍA •

Los nobles considerados lo suficientemente valerosos, o aquellos que están al servicio del Emperador o de uno de

los Electores, pueden ser admitidos en una de las órdenes de caballería existentes. Es un gran honor y sólo los personajes más destacados pueden acceder a esa posición.

Las órdenes más famosas son:

Los Caballeros Pantera

Una orden dedicada a la erradicación de los Mutantes y a la pureza del Imperio. Sus miembros forman la élite del ejército permanente en Talabheim.

Orden del Corazón Ardiente

Es una unidad de caballería de élite de los templos de Sigmar, dedicada a la destrucción de todos los Goblindes. Tiene una larga y gloriosa historia que parte de la guerra civil, cuando el culto a Sigmar estaba fuera de la ley en Talabheim.

Orden del Lobo Blanco

Está formada por templarios de Ulric y forma la unidad de élite del ejército permanente de Middenheim. Los miembros de esta orden son los guerreros más feroces y agresivos del Imperio. Desgraciadamente, su tendencia a atacar frenéticamente, en detrimento de la estrategia y la táctica, suele tener sus inconvenientes.

Orden de los Grandes Yelmos

Es una orden nueva, creada por el Emperador con el fin de crear una unidad de caballería de élite formada por caballeros muy resistentes y muy grandes. Los miembros se eligen según sus características físicas (altura mínima: 1m95) y últimamente se encuentran en Altdorf.

• LAS FAMILIAS •

He aquí unas breves indicaciones sobre las familias más destacadas del Imperio.

Los Todbringer de Middenheim

Son parientes lejanos de la familia von Bildhofen; actualmente, su jefe es el Graf Boris- Elector y Señor provincial de la Ciudad Soberana de Middenheim.

Los Krieglitz-Unter menschen de Talabheim

Descendientes del Emperador Dieter von Krieglitz (sucesor de los Wasterlanders y de la Gran Duquesa Ottila Untermensch (que se declaró Emperatriz sin elecciones en 1360). Actualmente, su jefe es la Duquesa Elisa- Electora que reina en la ciudad soberana de Talabheim.



La familia von Krieglitz de Talabheim

También desciende del Emperador Dieter von Krieglitz. Actualmente, su jefe es el Gran Duque Gustav- Elector y soberano provincial de Talabheim.

Los von Tasseninck de Ostland

Soberanos de Ostland. El jefe de la familia es el Gran Príncipe Hals. Su hijo, Hergard reside actualmente en Altdorf y está buscando a un grupo de aventureros. Señores del Este, los von Tasseninck no son considerados ni muchísimo menos como campesinos por sus primos occidentales, más sofisticados.

Los von Bildhofen de Middenland

Descendientes del Gran Duque Gunthar von Bildhofen (el hermano más joven del Emperador Magnus el Pío). El jefe actual de la familia es el Gran Duque Leopold- Elector y soberano provincial de Middenland.

LA RELIGIÓN EN EL IMPERIO

• EL CULTO A SIGMAR •

Es evidente que, dado el tamaño del Imperio, las prácticas religiosas varían mucho de un lugar a otro. Pero existe una excepción: el culto a Sigmar; está muy extendido por todo el Imperio y sobrepasa con creces a los demás. El culto está organizado según una línea jerárquica muy estricta, cuyo jefe, asentado en Altdorf, es el Gran Teogonista.

Bajando en la escala jerárquica de poder, están los dos Archi-lectores asentados en Nuln y Talabheim seguidos por dieciocho Lectores ordinarios- uno por cada región exceptuando al Territorio de la Asamblea. Es el Gran Teogonista el que nombra personalmente a los lectores, y al morir éste, ellos son los que reúnen un cónclave secreto bajo la catedral de Altdorf para elegir a su sucesor. Debido al gran papel que desempeñan en la leyenda de Sigmar (ver historia en las páginas anteriores), es habitual que al

tomar posesión de su cargo, el Gran Teogonista y los Lectores se atribuyan nombres de Enanos.

• LAS ORDENES CULTISTAS •

Los sacerdotes que sirven a Sigmar pertenecen a tres órdenes distintas dentro del culto. El hecho de pertenecer a una u otra define la función que tendrá cada miembro en el seno del culto. Los clérigos PJs pertenecerán a la Orden del Martillo de Plata cuyos miembros van recorriendo todo el Imperio para promover el culto entre sus habitantes, exterminar a los herejes y mantener la gloria de Sigmar. Los clérigos aventureros tienen que pagar un 25% de sus ingresos al culto y están obligados a pasar una semana al año en la guardia de un templo, o en el cuerpo de guardia personal de algún dignatario de la religión. Sólo pueden officiar servicios religiosos y escuchar confesiones en la ausencia de un representante de la orden eclesiástica (ver más adelante).



Las otras órdenes son la de la Antorcha- a la que pertenecen los administradores de los templos y los sacerdotes que ofician las ceremonias religiosas- y la orden del Yunque, una orden monástica cuyos miembros viven aislados del resto del mundo y dedican su existencia a la meditación y a la oración.

La orden de la Antorcha es la parte más importante del culto a la cual están sometidos los otros dos.

Sus miembros son asignados a templos provinciales con Iniciados, o adeptos laicos formados parcialmente, que actúan como sacerdotes del pueblo.

Mientras tanto, en las ciudades, los templos acogen normalmente a un clérigo de nivel 1 o más elevado- la función principal de la Orden del Yunque consiste en interpretar las palabras de Sigmar en las que se basan las leyes del Imperio. Algunos miembros de esta orden se encuentran a menudo en escuelas de derecho y los mejores cualificados se convierten en consejeros legales del Gran Teogonista y del Emperador. Existe una gran diferencia entre la orden del Yunque y el culto de Verena: el primero se interesa por las letras de la ley mientras que los adeptos de Verena se interesan por la justicia.

El culto también se beneficia de una orden de Templarios: la de los caballeros del Corazón Ardiente cuyos miembros no tienen por qué ser Clérigos. Esta rama militar y fanática combate junto con el ejército imperial en tiempos de guerra (ver Los Soldados del Imperio).

• SIGMAR HELDENHAMMER DEIDAD PATRONAL DEL IMPERIO •

Sigmar es el fundador deificado del Imperio (ver Historia del Imperio). Es venerado por su poder militar así como por el símbolo de unificación que representa; la síntesis de todos los intereses conflictivos y los distintos grupos de poder en el seno del Imperio. Las estatuas y los cuadros le representan generalmente como un hombre gigantesco, musculoso y barbudo de largos cabellos rubios. Siempre sostiene un Martillo tosco e indudablemente fabricado por Enanos. A menudo se representa sentado en un trono con un montón de cabezas de Goblins bajo sus pies.



• Alineamiento: Neutral

• **Símbolos:** generalmente el culto a Sigmar se asocia a un Martillo de Guerra de Enanos y a una figura octogonal formada por dos cuadrados cuyos ángulos han sido juntados. El primer símbolo se refiere claro está, al martillo mágico de Sigmar mientras que el otro representa la unificación de las ocho tribus, los primeros habitantes de esta parte del Viejo Mundo.

• **Zona de influencia:** aunque teológicamente no se trata más que de una Deidad menor, Sigmar es venerado en todo el Imperio. Sólo en la Ciudad Soberana de Middenheim, feudo del culto a Ulric, hay más templos dedicados a otra deidad. No existe un sólo pueblo, y menos una ciudad donde no haya un templo o al menos un oratorio dedicado a Sigmar. Sin embargo, fuera del Imperio, el culto se limita a un puñado de exiliados e inmigrados.

• **Templos:** los templos de Sigmar varían mucho tanto al nivel de construcción como de ornamentación. Depende principalmente de la personalidad del bienhechor que haya presidido su creación. Sin embargo, el modelo más seguido es el que tiende a reproducir la forma de la alta catedral de Altdorf. Se compone de una sala octogonal cubierta por una cúpula dorada sostenida por arbotantes. El interior está fastuosamente decorado con frescos de luminosos colores, una estatua gigantesca y un altar dorado. Todos los templos de Sigmar tienen dos características comunes: la primera es la ausencia de asientos para la congregación que tiene que estar de pie o arrodillada sobre el frío suelo de piedra; la segunda es la orientación: todos se giran hacia Karaz-a-Karak, la ciudadela de los Enanos hacia la cual se dice que Sigmar emprendió su último viaje como mortal.

• **Amigos y enemigos:** se sostienen relaciones amistosas con el culto a Grungni y neutrales con todos los demás (exceptuando, claro, a los de los Dioses del Caos y los proscritos en el Imperio, contra estos últimos siente una violenta hostilidad).

La rivalidad existente entre el culto a Sigmar y el de Ulric viene detallada en la Historia del Imperio. Actualmente sólo existe en relación con la forma y en los aspectos seculares; la antigua disputa acerca de la legitimidad del culto a Sigmar ha quedado enterrada para siempre.

Sin embargo, aún queda un grupo de fanáticos adoradores de Ulric que intentan restablecer el aspecto herético del Culto a Sigmar. Argumentan que este culto no es más que la apoteosis de un conjunto de ideales sobre la unidad, el poder y la supremacía del Imperio. Según ellos, los clérigos de Sigmar son Demonólogos. Estos fanáticos están obligados, debido al clima político y al poder del Gran Teogonista, a disimular su identidad y a reunirse en secreto. Se rumorea que miembros de alto nivel del culto a Ulric forman parte de este grupo.

• **Días Sagrados:** La festividad principal de Sigmar está fijada en el primer día del verano, el 18 de Sigmarzeit. Esta fecha conmemora tanto su acceso al trono como el día de su abdicación; o como dice el Geistbuch- obra sagrada del culto- "el día que abandonó el mundo de los mortales para aumentar el Reino de los Dioses". La festividad se celebra con grandes fiestas y por todo lo alto, en la totalidad del Imperio. En Altdorf se organiza una gran procesión alrededor de los muros de la ciudad, dirigida por el Gran Teogonista.

• **Condiciones requeridas por el culto:** cualquiera que pretenda ser Iniciado tiene que tener un Alineamiento Neutral o Bueno, no tener sangre Goblin en las venas y ninguna mutación que denote la marca del Caos.

• **Mandamientos:** todos los Iniciados y Clérigos de Sigmar tienen que seguir estos mandamientos:

1. Obedecer las ordenes de sus superiores sin hacer preguntas.
2. No negarle su ayuda a un Enano (excepto si es de alineamiento Malvado o Caótico).
3. Obrar con el fin de promover la unidad del Imperio aunque suponga perder su libertad individual.
4. Jurar fidelidad a Su majestad el Emperador.
5. Acorralar y destruir a Goblinoideos y servidores del Caos allá donde se escondan.

• **Utilización de los hechizos:** los Clérigos de Sigmar sólo pueden acceder a los hechizos de Magia de Batalla y contrariamente con lo que ocurre con las otras deidades reciben los hechizos por medio de sus superiores ya que sólo el Gran Teogonista puede molestar a la Deidad con cuestiones tan triviales. Cuando un Clérigo desea obtener un hechizo, primero tiene que pasar por el ritual habitual, descrito en **Warhammer Fantasía: El Juego de Rol** pero también tiene que pedirle a otro Clérigo del culto que le transmita el hechizo. Si ningún Clérigo PNJ está disponible o si no conoce el hechizo, no podrá obtenerlo. Es igualmente posible que un Clérigo PNJ se niegue a transmitir el hechizo si considera una razón adecuada para no hacerlo. El hechizo especial, descrito a continuación está estrictamente reservado a los adoradores de Sigmar y puede ser adquirido en cualquier momento, en cuanto el Clérigo llegue al nivel 1 (sólo si reúne las condiciones expuestas anteriormente, claro).

PODER DE UNIÓN (PODER UNIFICADOR)

Nivel del hechizo: 1

Puntos de Magia: 1 por Clérigo y por turno (ver más bajo)

Alcance: 1 grupo

Duración: 1+turnos

Ingredientes: una cadena de cobre puro lo suficientemente larga como para rodear a todos los participantes.

Este hechizo puede ser lanzado sobre un grupo de 3 Clérigos, o más, y cada uno se gasta 1 Punto de Magia por cada turno que dure el hechizo. Al lanzarlo, se pueden reunir todos los Puntos de magia de los Clérigos participantes y pueden ser canalizados hacia uno de ellos que actúa como focalizador. Éste no debe alejarse del grupo más de cuatro metros, pero dentro de este límite puede moverse, luchar o invocar hechizos.

Los demás Clérigos no tendrán que moverse hasta que acabe el hechizo. Todos los Hechizos invocados por el clérigo que focaliza los poderes unidos, son tratados como si fueran lanzados por un Clérigo con un nivel igual a la suma del nivel de cada participante (hasta un total equivalente al nivel 4 como máximo). El focalizador sólo puede lanzar los que haya aprendido anteriormente.

Ejemplo: Tres Clérigos de nivel 1 (cuyo total en puntos de Magia es de 4, 5 y 6) lanzan un hechizo de Poder de Unión. Dos de ellos tienen que permanecer quietos mientras que el tercero acumula 12 Puntos de Magia. Si este Clérigo lanza en ese momento un hechizo de Bola de Fuego, podrá enviar hasta 3 bolas de fuego en el mismo asalto; exactamente como si se tratará de un clérigo de nivel 3. Hay que recordar que si el grupo estuviera compuesto por ocho Clérigos de Nivel 1, no podría lanzar el hechizo como un Clérigo de nivel 8 puesto que el límite está fijado en el 4º nivel.

• **Capacidades especiales:** Cuando lleguen al nivel 1, los Clérigos de Sigmar pueden entrenarse en la utilización del martillo de Sigmar. Este entrenamiento se obtie-

ne del mismo modo que una habilidad y cuesta 100 PES. Tal y como ocurre con los hechizos, los Clérigos PNJ de Sigmar pueden prohibir este entrenamiento si encuentran una buena razón para ello. El martillo de Sigmar es una capacidad especial que no puede ser utilizada más que con Martillos de Guerra. Le permite al Clérigo Atacar una vez con una F efectiva de 10 (ver WFJR pág 184) y puede ser empleada cada día un número de veces igual al nivel del Clérigo (esto significa que un Clérigo de Nivel 3 puede usarlo tres veces al día)

• **Habilidades:** las habilidades a las que puede acceder un Clérigo de Sigmar dependen de la Orden a la que pertenezca. En cada Nivel, los Clérigos de Sigmar pueden adquirir una de las siguientes habilidades:

Orden del Martillo	Orden de la Antorcha	Orden del Yunque
Desarmar	Patología	Astronomía
Esquivar Golpe	Etiqueta	Saber demoniaco
Mangual	Heraldica	Historia
Arma articulada	Legislación	Cirugía
Golpe Poderoso		

• **Pruebas:** son pruebas impuestas por la jerarquía del culto en vez de instrucciones directas de la deidad, la mayoría de las veces están en relación con la defensa del Imperio- ya sea espiritual o materialmente. Entre las más típicas figura el descubrimiento y destrucción de una guarida de Goblins, u Hombres-Bestia en el Bosque de Las Sombras. También puede tratarse de llevar un mensaje hasta una retirada fortaleza de Enanos, o puede consistir en permanecer durante un tiempo en la orden monástica (que equivale a retirar del juego al Clérigo PJ)

• **Gracias Divinas:** las habilidades favorecidas por Sigmar son:

Visión Excelente, Encanto, Muy Fuerte, Hipnotismo, Lucha, Reflejos Rápidos y Muy resistente. Para las pruebas: *Fuerza, Miedo, Reacción, Interrogación y Terror.*

• VENERACIÓN DE OTRAS DEIDADES •

Junto a los numerosos templo dedicados a los dioses descritos en WFJR, las poblaciones del Imperio reconocen a otras muchas Deidades menores. No son realmente cultos en el sentido pleno de término y su autoridad puede estar limitada a un sitio o dominio particular. El ejemplo más ilustrativo es el de Bögenauer, la deidad de Bögenhafen, o Handrich, divinidad de vendedores y comerciantes. Estos dioses no tienen a Clérigos a su servicio pero apelan a sacerdotes de cultos relacionados, o a predicadores laicos; consejeros municipales en el caso de Bögenauer y miembros de los Gremios de comerciantes en el caso de Handrich.

• CULTOS MENORES •

Muchas de las deidades mayores son veneradas bajo distintos nombres, en distintos lugares y de distinta forma. Algunos cultos menores veneran a una deidad mayor bajo un nombre distinto. Existen numerosos cultos menores y a menudo tienen serias diferencias con las religiones mayores aunque procedan de ellas. En algunos casos, los Clérigos de un culto menor pueden ignorar totalmente que su deidad y la de otro culto son en realidad la misma identidad, hasta es posible que los Clérigos de ese culto se consideren herejes el uno al otro. Pasamos a describir a continuación algunos cultos y deidades menores.



• **Manann** -Dios de los Mares- es venerado por los Elfos bajo el nombre de Mathlann- Dios de las Tempestades- y como Stromfels- Dios de los Arrecifes y Corrientes- por algunos naufragos y otros piratas de las costas septentrionales del Imperio. El culto a Stromfels es ilegal en el Imperio. Manann es adorado bajo otros muchos nombres y títulos por barqueros y gentes que atraviesan ríos y mareas.

• **Mórr**-Dios de la Muerte y de los Sueños- es venerado por algunos ilusionistas (como viene indicado en **WEJR**) pero también se conoce como Sarriel- Dios de los Sueños- por los Elfos y como Gazul- Señor de las tierras de abajo- por los enanos. Algunos predicadores lo llaman Forsaghdios de la Profecía.

• **Taal** -Dios de la naturaleza y Los lugares Salvajes- para los Elfos es, Torothal- Diosa de la Lluvia y de Los Ríos. Para algunos pescadores es Karog- Dios de los Ríos. En algunas regiones de Middenland y Talabecland, cazadores y tramperos le llaman Karnos- Señor de las Bestias.

• **Rhya** -La Diosa Madre- también es llamada Haleth- diosa de la caza -en las regiones salvajes del norte del Imperio y Dyrath- Diosa de la fertilidad- en las regiones agrícolas y pastorales de Reikland.

Estos no son más que unos cuantos ejemplos, la mayoría de las deidades del viejo mundo son veneradas de diferentes maneras en los distintos lugares del Imperio.

• CULTOS PROSCRITOS EN EL IMPERIO •

KHAINE

La veneración a Khaine está prohibida en todo el Imperio y los asesinos y Cortagargantas sólo pueden adorarlo en secreto. Hay cultos secretos que veneran al dios del asesinato en casi todas las grandes ciudades y pueblos del Imperio, pero rara vez lo hacen públicamente y si lo hacen son severamente castigados por las autoridades.

Sería conveniente precisar que algunas autoridades que han actuado de una manera demasiado enfurecida en la supresión de estos cultos a veces han sido encontradas muertas en su propio lecho, al lado de sus esposas, sin que por ello éstas hayan sido despertadas por la operación.

Los colores de Khaine son el negro y el rojo que simbolizan la noche, la muerte y la sangre. Sus símbolos son el escorpión y la daga ondulada pero no los muestran abiertamente. Sin embargo, a veces se pueden descubrir, en los más fervientes adoradores, sutilmente integrados en el diseño de una joya o en la ornamentación de un arma.

• LOS DIOSES DEL CAOS •

Aunque los cultos a los dioses del Caos están oficialmente prohibidos dentro de las fronteras del Imperio, no por ello se practican menos en secreto. La humanidad se ha desarrollado bajo la influencia del Caos y algunos de sus aspectos están irremediamente unidos a la naturaleza humana. Evidentemente, los cultos del Caos son extremadamente secretos y es muy difícil infiltrarse en ellos pero exilar a los Mutantes a las profundidades de los bosques llenos de Hombres-Bestia y hasta de Guerreros del Caos no hace más que aumentar su número de adoradores. Incluso en las regiones más civilizadas existen "sociedades secretas" dirigidas a lo mejor por algún Demonologista o algún Nigromante.

Tarde o temprano, toda persona que ponga al poder y a la dominación terrestre por encima de los valores de

libertad y fraternidad (y hay muchas) es atraída irremediablemente hacia el Caos. El poder de los dioses caóticos está extendiéndose lenta pero inexorablemente a través del Imperio como si se tratara de las raíces de un odioso hongo venenoso y demencial; su crecimiento y la podredumbre que trae son asquerosas.

He aquí algunos detalles de los detalles más interesantes concernientes a cada uno de los Dioses del Caos. Como es de esperar, la adoración de los Dioses del Caos puede tomar distintas formas y los grupos de cultistas pueden tener hostilidades internas y entre ellos aunque veneren a la misma deidad.

LA RATA CORNUDA

La rata Cornuda es la terrorífica deidad de los Skavens. Este poderoso Dios del Caos roe el edificio del universo y es adorado por los Skavens. Pero no son los únicos, algunos humanos también le ofrecen plegarias y sacrificios. Éstos están convencidos que sus actos les librarán de la maldición que le caerá a sus congéneres. Pero no se dan cuenta de que para el Sembrador de Corrupción todos los humanos son iguales y que ninguno logrará escapar cuando las ciudades y los pueblos se derriben bajo la influencia de los Skavens.

La organización de los cultos varía mucho. Algunos son dirigidos por un Skaven que organiza extraños rituales en lo más profundo de las catacumbas bajo las ciudades y los pueblos. Otros son dirigidos por humanos que siguen los consejos de algún Skaven acerca de la mejor forma de servir a la Rata Cornuda. Los cultistas que desempeñan funciones importantes hacen lo posible para entorpecer las mejoras aportadas a las zonas urbanas y las operaciones relacionadas con el mantenimiento de las cloacas y demás obras relacionadas con el interés público.

Hasta ahora la Rata Cornuda no ha manifestado muy a menudo su presencia en el Imperio. Aparte de los cultistas, pocas son las personas que creen en la existencia de los Skavens, y los que sí creen en ellos, tratan de olvidarlo.

KHORNE

La sutileza nunca ha sido el punto fuerte de los adoradores de Khorne. Tienden a complacerse en masacres con todas las de la ley. No es sorprendente que los adoradores del Dios de la Sangre no pasen desapercibidos y los que —y son pocos— han conseguido integrarse en el Imperio no han sobrevivido lo suficiente como para establecer un culto poderoso. Sin embargo, muchos de los mutantes y Hombres-Beastia que habitan las profundidades de los bosques del Imperio, son adoradores de Khorne y organizan orgías y masacres cuando les apetece.

NURGLE

Existen pocos adoradores del Dios de la Peste en el Imperio, pero hay algunos que practican inmundos rituales en las profundidades de las cloacas de las ciudades importantes. Estos grupos, que pocas veces cuentan con más de cincuenta cultistas, están muy aislados de los grupos de otras ciudades.

De vez en cuando, las autoridades de algunas ciudades o provincias organizan expediciones destinadas a exterminar a los adoradores depravados de Nurgle, pero como tienen que parar sus esfuerzos antes de incendiar toda la ciudad, siempre hay alguno que puede escapar y volver a formar otro grupo.

Los colores de Nurgle son los marrones, verdes y amarillos pálidos, llevados por lo general bajo formas geométricas simples. Consideran poco apropiado llevar cualquier símbolo, incluso el broche representando la silueta de una mosca, pero la mayoría usan capucha. La llevan para disimular los estigmas de la Podredumbre de Nurgle (ver WFJR, pág. 316), y no inspirar ninguna inquietud o sospecha.

SLAANESH

Los adoradores del Dios bisexual y sibarita son conocidos por su atracción hacia cualquier forma de perversión por sus excesos hedonistas. Más que el poder, lo que realmente les atrae son las orgías en las cuales consumen todo tipo de drogas. No obstante es un culto muy floreciente, sobre todo entre las clases nobles, la mayoría de las grandes ciudades están habitadas por al menos uno de estos grupos. Éstos se componen normalmente por unos veinte cultistas que se reúnen de modo irregular en el sótano de ricas y respetables casas nobles por ejemplo. Ocasionalmente, puede ocurrir que todos los grupos se reúnan en algún claro apartado del bosque y organicen una depravada orgía que dure toda la noche. Cuando se visten de gala, los adoradores de Slaanesh llevan vestidos del color del arco iris en los cuales el seno derecho queda al descubierto. A menudo llevan la cara maquillada de blanco, con los labios rojos y los ojos marcados con colores luminosos.

Por razones evidentes, los seguidores de Slaanesh nunca llevan el símbolo de su Dios al descubierto, los más atrevidos lo suplen con algún broche o adorno que represente escenas eróticas.

TZEENTCH

Tzeentch es el más enigmático de los Dioses del Caos. Está estrechamente unido a las fuerzas del Caos tal y como aparecen en la distorsión de las leyes naturales por medio de las mutaciones y la magia. Es el culto más extendido en todo el Imperio. Está particularmente presente entre los Mutantes pero también es relativamente común también en las ciudades, los pueblos y los bosques. Los grupos de cultistas de Tzeentch encaminan todos sus esfuerzos hacia la subversión del Imperio y disponen de una amplia red de informadores y espías— algunos tienen cargos muy importantes. Las actividades de los adoradores de Tzeentch se esconden tras su hostilidad hacia los seguidores de Nurgle. ¿Quién podría sospechar que los más fervientes perseguidores de este culto son también adoradores del Caos? El número de integrantes de un grupo depende del lugar. Los más importantes se encuentran en las ciudades y en las profundidades de los bosques. Se reúnen cuando y donde les es posible y son mucho más discretos y prudentes que los adoradores de Slaanesh.

Los colores de Tzeentch son el rosa, el color pardo y/o el púrpura. Son utilizados en sutiles combinaciones de colores en las vestimentas cotidianas. Para los rituales usan ropas mucho más llamativas y coloreadas.

GEOGRAFÍA DEL IMPERIO



Las principales características figuran en la sección 7 del libro de reglas. La información presentada a continuación está destinada a proporcionarte algunos detalles acerca de los paisajes del Imperio.

• LOS BOSQUES •

La principal característica del Imperio reside en los bosques que cubren grandes regiones de su territorio, lugares, en gran parte, salvajes e inexplorados. Las profundidades de los bosques ofrecen asilo a bandidos, Mutantes y Hombres-Bestia; por esta razón, no es de extrañar que la mayoría de la gente se niegue a ir más allá de los límites. Numerosas regiones han sido deforestadas a favor de la agricultura y de la civilización, especialmente por los alrededores de los pueblos y las ciudades. Los mismos bosques tienen características propias y muy distintas las unas de las otras.

El **Reikwald** (o **Bosque del Reik**) se encuentra entre el Reik y Las Montañas Grises. Se extiende desde Nuln, en el sur, hasta más allá de Carroburg, donde el río corre prácticamente al pie de las montañas. Está compuesta principalmente por coníferas, sobre todo en las altas tierras, pero también se pueden encontrar árboles de hojas caducas a lo largo de las corrientes de agua.

Al **Gran Bosque** lo bordean por tres de sus lados el Talabec, el Stir y el Reik. Es un bosque de robles y a juzgar por el tamaño de algunos de ellos, tienen mucha antigüedad. El Gran bosque está dominado por Robles "imperiales" y sauces centenarios cubiertos de moho.

En el **Bosque de Laurelorn** se encuentra una de las más conocidas colonias de Elfos Silvanos del Imperio. Está situado entre las Montañas Centrales y las Tierras Desoladas. Está formado por árboles de hoja caduca pero son más pequeños y están más espaciados los unos de los otros, por lo tanto, este bosque no tiene un ambiente tan opresivo como el anterior. Es en este bosque donde se encuentra el **Lornalim** gigante, el árbol con el tronco recto, la corteza plateada y las hojas amarillas, tan apreciado por los Elfos.

El **Drakwald** (o **Bosque del Dragón**) está bordeado por el Talabec, el Reik y las Montañas Centrales. Está formado por oscuras extensiones de especies de hoja caduca y por zonas de coníferos en las colinas y las cuestas montañosas. En el corazón del bosque, en los claros donde jamás se aventuran los hombres, se encuentran los Lornalims.

El **Bosque de las Sombras** cubre la mayor parte del Gran Principado de Ostland. Está limitado por el Talabec, las Montañas Centrales y las costas septentrionales. Es totalmente sobrenatural y sus árboles no se parecen a ningún otro. Crecen con formas tortuosas, grotescas y sus ramas aguantan espesas cortinas de moho y líquenes. Es un verdadero criadero de hongos ampulosos, luminosos y venenosos, entre otros: enormes bejines biliosos, junto a los árboles que albergan la excrecencia de enormes hongos negros y púrpuras.

• LAS PROVINCIAS •

A modo de referencia he aquí una lista de las distintas provincias del Imperio junto con sus capitales administrativas:

Provincia	Capital
Averland (Gran Condado de)	Averheim
Hochland (Baronía de)	Bergsburg
Middenheim (Ciudad Soberana de)	Middenheim

Middenland (Gran Ducado de)	Carroburg
Territorio de la Asamblea	No tiene
Nordland (Baronía de)	Salzenmund
Nuln (Ciudad Soberana de)	Nuln
Ostermark (Liga de)	Bechafen
Ostland (Gran Principado de)	Wolfenburg
Reikland (Gran Principado de)	Altdorf
Stirland (Gran Condado de)	Wurtbad
Sudenland (Gran Baronía de)	Pfeildorf
Sylvania (Condado de)	Waldenhof
Talabecland (Gran Ducado de)	Hertz Schloß
Talabheim (Ciudad Soberana de)	Talabheim
Wissenland (Condado de)	Wissenburg

• COMUNICACIONES •

Las corrientes de agua representan sin duda el medio de comunicación más utilizado entre los centros de la población. En algunos lugares, el trayecto ha sido acortado con canales. El canal de Weissbruck (mapa 1) es el primer ejemplo. Ha sido construido por Ingenieros Enanos, hará unos cincuenta años. Sin embargo, la extensión del Imperio y la reducida velocidad de los barcos fluviales crea serios retrasos en el envío de noticias y otras informaciones. En tiempo de guerra esto puede crear serias dificultades. Es por ello que en 2453, el Emperador Wilhem el Sabio instauró un cuerpo de mensajeros imperiales. Estos jinetes pueden cabalgar desde cualquier frontera hasta la capital sin apenas pararse. Cambian de caballos en las postas, pero sí no puede ser así, no dudan en requisárselos a cualquier cochero o viajero que se cruce en su camino.

Los Faros

Los jinetes solitarios pueden viajar velozmente, pero son una presa fácil para salteadores y bandidos de los grandes caminos.

Por esta razón, el Emperador Karl-Franz ha decidido establecer una compleja red de máquinas de señales. Actualmente están en proceso de instalación en zonas lo suficientemente altas, surcando líneas que parten de la capital. Se supone que llegará hasta los lugares más recónditos del Imperio. Construidos por los Ingenieros Enanos, estas máquinas se componen de una torre de piedra y de un pilar de madera. En lo más alto de este último hay una pequeña cabaña donde se instalan los sirvientes y donde también se encuentra el mecanismo que pone en funcionamiento el faro así como un telescopio para la observación.

El funcionamiento de estos faros se basa en dos cortinas de madera que se accionan por medio de un complejo mecanismo de cadenas, poleas y rodillos. Por la noche, se enciende un fuego en la torre y las cortinas van obturando la luz del faro de manera que se puedan enviar señales.

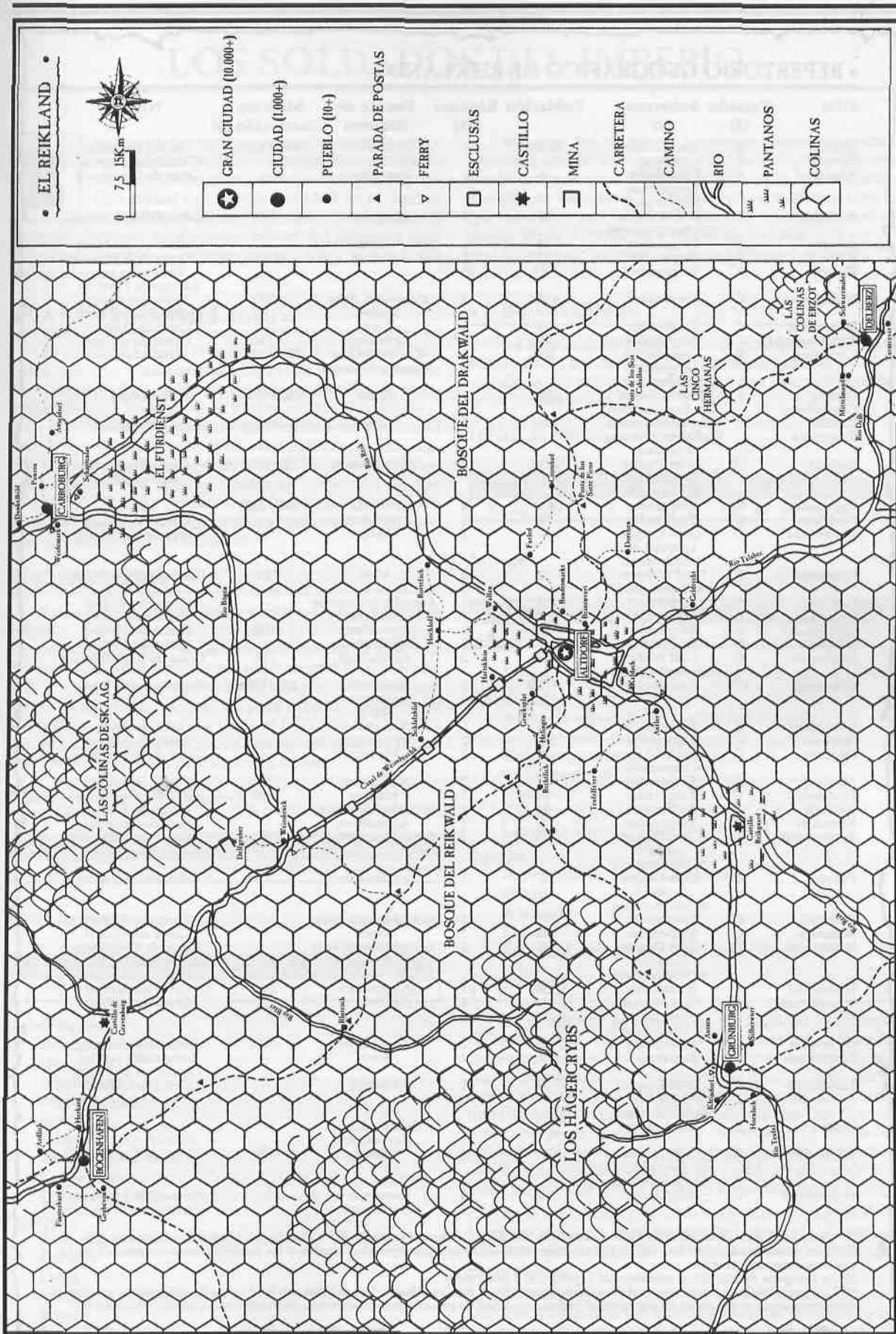
Los faros están colocados a la distancia precisa para que siempre le sea posible a un observador con telescopio, leer las señales de las torres más cercanas.

Comunicaciones Mágicas

Los templos de Venera siempre están comunicadas para transmitirse información y son capaces de enviar mensajes por medio de la magia.

Algunos brujos disponen de bolas de cristal y de otros medios similares. Sin embargo, estos vehículos no son usados casi nunca por las autoridades imperiales puesto que les cuesta fiarse de aquello que encierra secretos desconocidos para ellos.





• REPERTORIO GEOGRÁFICO DE REIKLAND •

Sitio	Tamaño (1)	Soberano (2)	Población	Riqueza (3)	Fuente de Riqueza	Milicias/ Guarnición (4)	Notas
Altdorf	B	Emperador	15.000	5	Comercio	500a/8.000	Capital Imperial; Catedral de Sigmar Cerca de Carroburg
Ansel Dorf	P	Gran duque Leopold de Middenland	56	1	Agricultura	-	
Ardlich	P	Graf Wilhelm von Saponatheim	72	2	Agricultura	-/5c	Cerca de Bögenhafen
Aussen	P	Emperador	43	1	Autoabastecimiento	-	Cerca de Grunbuerg
Autler	P	Emperador	81	2	Madera	-/10c	Cerca de Altdorf
Blutroch	PC	Emperador	0	0	-	-	Destruída por La viruela Púrpura Ver Sombras sobre Bögenhafen
Bögenhafen	C	Emperador	4.500	3	Comercio, Vino, Madera	-/500c	Cerca de Altdorf
Brawnwurf	C	Emperador	52	1	Textil	-	Cerca de Altdorf
Bundersmarkt	C	Emperador	77	1	Agricultura	-/5c	Cerca de Altdorf
Carroburg	B	Gran duque Leopold de Middenland	200	4	Comercio; Gbno Cristal y Cerámica	200b/1250c	Capital ducal
Castillo Grauenberg	F	Graf Wilhelm von Saponatheim	200	4	Gbno	50a, 100 b/-	Fortaleza
Castillo Reikguard	F	Príncipe de la corona Wolfgang Holswig- Abenauer	300	4	Gbno	200c/-	Fortaleza
Delberz	CP	Gran Duque Leopold de Middenland	2.000	3	Vino; Madera	20b/75c	Ciudad natal de algunos PNJs
Delfgruber	M	Emperador	650	4	Carbón; Hierro	50b/200b	Minas
Dorchen	C	Emperador	75	2	Agricultura	-	Cerca de Altdorf
Dunkelbild	C	Gran Duque Leopold de Middenland	67	2	Madera	-/5b	Cerca de Carroburg
Finstertad	C	Graf Wilhelm von Saponatheim	82	3	Vino	-/10c	Cerca de Bögenhafen
Furtild	C	Emperador	53	1	Autoabastecimiento	-	Cerca de Altdorf
Geldrecht	C	Emperador	49	1	Madera	-	Cerca de Altdorf
Gluckshalt	C	Emperador	72	2	Agricultura	-/10c	Cerca de Altdorf
Großbad	C	Emperador	69	2	Agricultura	-	Cerca de Altdorf
Grubevon	C	Graf Wilhelm von Saponatheim	57	2	Agricultura	-/5c	Cerca de Bögenhafen
Grünburg	CP	Emperador	1.200	2	Comercio, Construcción Naval	25b/100c	Ferry sobre el Teufel
Hartsklein	C	Emperador	65	1	Cerámica	-	Cerca de Altdorf
Heiligen	C	Emperador	58	2	Agricultura	-	Cerca de Altdorf
Herzhald	C	Graf Wilhelm von Saponatheim	73	2	Madera	-	Cerca de Bögenhafen
Hochloff	C	Emperador	81	2	Agricultura	-/10b	Cerca de Altdorf
Hornlach	C	Emperador	74	2	Madera	-/5b	Cerca de Grünburg
Kaldach	C	Emperador	52	1	Autoabastecimiento	-	Cerca de Altdorf
Kleindorf	C	Emperador	35	1	Agricultura	-	Cerca de Grünburg
Mittelmund	C	Gran Duque Leopold de Middenland	35	2	Agricultura	-	Cerca de Delberz
Punzen	C	Gran Duque Leopold de Middenland	57	1	Agricultura	-	Cerca de Carroburg
Rechtlich	C	Emperador	42	1	Autoabastecimiento	-	Cerca de Altdorf
Rottefach	C	Emperador	88	2	Vinos	-	Cerca de Altdorf
Schattenlas	C	Gran Duque Leopold de Middenland	5	2	Autoabastecimiento	-	Cerca de Carroburg Ferry sobre el Reik
Schlafebild	C	Emperador	38	1	Agricultura	-	Cerca de Altdorf
Schwartmarkt	C	Gran Duque Leopold de Middenland	61	2	Agricultura	-/5c	Cerca de Delberz
Silberwurf	C	Emperador	85	2	Agricultura	-/10c	Cerca de Grünburg
Teufelfeuer	C	Emperador	0	2	Vinos	-	Incendiada por los Cazadores de brujas Cerca de Delberz
Turmgever	C	Gran Duque Leopold de Middenland	53	1	Madera	-	
Walfen	C	Emperador	52	2	Construcciones con ladrillos	-	Cerca de Altdorf
Weidemark	C	Gran Duque Leopold de Middenland	61	2	Vinos	-/5c	Cerca de Carroburg
Weissbruck	C	Emperador	72	2	Comercio y Transporte	-	Comunidad minera; Ferry sobre el Bögen

- (1) Los lugares son clasificados en: Gran Ciudad (B), Ciudad (C), Ciudad Pequeña (CP), Pueblo (P), Mina (M) y Fortaleza (F)
 (2) Hace referencia al Señor Provincial. Las ciudades también tienen Consejos Municipales, y los pueblos tienen consejos de ancianos más o menos formales.
 (3) La categoría de riqueza se escala del 1 (pobre) al 5 (muy rico)
 (4) La guarnición hace referencia total de soldados con carrera, fijos en el lugar. Las milicias son las fuerzas de voluntarios y reclutas que normalmente se encargan de mantener el orden. la calidad de estas tropas es calificada de Excelente (a), media (b) o Baja (c).



LOS SOLDADOS DEL IMPERIO

Existen varios tipos de soldados en el Imperio. Los que se describen a continuación son ejemplos representativos de aquellos que se pueden cruzar con mayor facilidad en el camino de los aventureros, por ejemplo en postas o posadas. No tiene por qué representar una amenaza pero su presencia ayuda a recrear el ambiente y el decorado de las aventuras.

• LA GUARDIA IMPERIAL •

Esta Guardia forma el cuerpo de guardia personal del Emperador. Le acompaña allá donde va y es responsable de la seguridad de todos los palacios y castillos de la familia imperial. En tiempo de guerra se une al combate al lado del Soberano, formando una unidad de elite en el seno de los ejércitos imperiales. Actualmente, el Emperador está reclutando y equipando a la Orden de los Grandes Yelmos: una unidad de "gigantes" (hombres de más de 1,95 m). Esto ha creado rivalidades en el seno de la Guardia donde se rumorea que los "gigantes" no poseen más que un cerebro para cuatro.

• 1- CABALLERÍA •

Cada escuadrón está liderado por un noble que generalmente recluta a sus hombres en su provincia de origen. Un cargo de liderazgo en la Caballería Imperial está considerado como una ocupación sana y aceptable para el hijo más joven de una familia noble del Imperio. Muchos son los que aprovechan la ocasión para eclipsar la gloria de sus hermanos mayores que están al frente de los ejércitos y milicias de su provincia natal. Existe una gran rivalidad entre los escuadrones de diferentes nobles.

Oficial de Caballería Imperial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	65	50	5	5	13	50	3	49	69	36	69	40	50

Jinete Imperial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	50	38	4	4	11	50	3	39	39	29	40	29	30

Habilidades

Armas de Especialista
Desarmar
Equitación
Esquivar Golpe
Etiqueta
Golpear para Aturdir
Golpear para herir
Golpe Poderoso
Lenguaje Secreto - lengua de batalla

Equipo

Armadura de placas completa
Escudo
Daga
Martillo o espada
Lanza
Lanza de caballería

Sea cual sea su rango, los jinetes llevan un escudo decorado con un cráneo y las iniciales del Emperador reinante (actualmente: KF). Son comunes la extravagantes cimbras en los cascos y varían de un escuadrón a otro ya que normalmente derivan de los de la familia del comandante. En la ilustración, el jinete representado es un oficial del escuadrón del Graf Alberich Haup Anderssen, "El Halcón de Wurtbad"

• 2- INFANTERÍA •

La Infantería Imperial es la segunda arma de la Guardia. Aunque no cuentan con la imagen halagadora de la caballería, los infantes representan una fuerza de combate de primer orden.

Oficial de Infantería Imperial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	60	45	5	5	13	60	3	49	69	40	60	40	50

Infante

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	50	40*	4	4	11	50	2	39	39	29	40	29	30

*Los Arqueros de la Guardia Imperial tienen HP 60

Habilidades

Arma de especialista, arma a dos manos
Golpear para aturdir
Golpear para herir
Golpe poderoso
Desarmar
Esquivar golpe
Lenguaje secreto- lengua de batalla

Equipo

Armadura de placas completa
Escudo
Alabarda
Espada
Espada a dos manos (sólo los oficiales)

• 3 & 4- MERCENARIOS •

En el Imperio se recurre muy a menudo a las tropas de mercenarios. Algunos de sus miembros son nativos del Imperio pero también los hay que son extranjeros. Las unidades de mercenarios se diferencian mucho, tanto por su entrenamiento como por su equipo. Algunas no son más que bandas de salteadores organizados, pero las hay que están altamente disciplinadas y entrenadas. El empleo de unidades de mercenarios en el Imperio se ha convertido casi en una institución; ya se les pudo ver en acción durante las guerras civiles de la era de los tres emperadores.

En la ilustración podemos ver (nº3) a un capitán de la Legión Grifo, un regimiento de Caballería de origen Kislevita que ha servido a la familia real durante varias generaciones.

El Soldado (nº4) pertenece a los Montaraces Libres de Stirland. La Unidad fue movilizada en un principio, para combatir una incursión del Caos hace 200 años y en vez



de dispersarse o pasarse al bando de los salteadores, eligió convertirse en una unidad mercenaria. Ha luchado en numerosos conflictos fronterizos entre pequeños nobles del Imperio; también la hemos visto actuar en los principados fronterizos y en Tilea.

El perfil que facilitamos a continuación describe a una media dentro de las unidades mercenarias; conviene ajustarlo más o menos, según la calidad de la unidad.

Capitán Mercenario

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	55	45	4	4	11	55	2	39	55	39	50	35	45

Soldado Mercenario

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	35	3	4	8	45	2	29	39	29	35	25	30

Habilidades

Golpear para aturdir
Golpe poderoso
Desarmar
Equitación (si es de caballería)
Esquivar
Lenguaje secreto— lengua de batalla

Dotación

Armadura variable, desde cuero hasta placas
Armas- varios tipos

• 5- TEMPLARIOS •

Existen Ordenes militares de Templarios vinculados a muchos de los principales cultos del Imperio, en particular a los de Ulric, Myrmidia y Sigmar. Además de la ayuda que deben prestar a los ejércitos imperiales, los Templarios tienen el deber de servir en la guardia de los templos y de figurar en primera línea en las guerras santas.

Son unos guerreros extraordinarios, entrenados y equipados siguiendo los más altos criterios, y cuyo fervor es temido universalmente. En la ilustración podemos ver a un Templario de la Orden Del Corazón Ardiente, una de las numerosas órdenes marciales al servicio de Sigmar.

Templario

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	70	55	5	5	15	70	3	59	59	50	65	60	59

Habilidades

Golpear para aturdir
Golpear para herir
Golpe poderoso
Desarmar
Esquivar Golpe
Equitación
Lenguaje Secreto - lengua de batalla
Señales Secretas - Templarios

Dotación

Armadura de placas y Escudo
Lanza
Arma de mano y Lanza

• 6- INFANTERÍA HALFLING •

Los Halflings del Territorio de la Asamblea son más conocidos por sus habilidades culinarias que por sus ha-

bilidades de luchadores, incluso cuando acompañan al ejército imperial. No obstante, los halflings pueden luchar cuando es necesario. En la ilustración podemos ver al Trompeta del Cuerpo Imperial de Intendencia.

Infante Halfling

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	38	45	3	3	8	60	2	49	30	29	34	55	53

Habilidades

Golpe poderoso
Cocina
Desarmar
Esquivar golpe

Equipo

Camisa de mallas
Escudo
Arma de mano

• EJÉRCITOS CONSTITUIDOS EN EL IMPERIO •

Además de la Guardia Imperial, del séquito de los nobles y de las numerosas milicias provinciales y urbanas, el Imperio dispone de ejércitos constituidos. Están establecidos principalmente en las ciudades de Altdorf, Nuln, Talabheim y Middenheim. La mayoría tiene su origen en la Edad de los Tres Emperadores. Cada ciudad tiene su propio ejército, dirigido por el Elector local (o el Emperador para la Infantería de Altdorf). El equipamiento varía de un ejército a otro, pero por lo general se compone de una camisa de mallas, un casco abierto y un arma de asta, y para los oficiales, una armadura de placas, un yelmo, un escudo y un arma.

• 1- 3 LOS EJÉRCITOS DE ALTDORF •

La ilustración representa a un Portaestandarte del regimiento de la Infantería de Altdorf que lleva el Estandarte Imperial en señal de que el Regimiento está bajo el control del Emperador.

La divisa "Pontifex Maximum", inscrita bajo el blasón indica que la campaña ha sido bendecida por el Gran Teogonista.

El Portaestandarte es elegido entre los sargentos con más años de servicio. Su tarea consiste en llevar el estandarte en primera línea para incitar a los hombres a avanzar y a protegerle. El personaje de la ilustración lleva como trofeo la piel de un Hombre Bestia del Caos sobre su armadura.

Sobre la túnica del sargento Altdorfiano (nº2) podemos ver la figura del dragón. El soldado (nº3) lleva a la mascota de la campaña; esta responsabilidad recae sobre el soldado de la primera compañía del primer regimiento, con más años de servicio.

La mascota ha sido elegida y enjaezada para simbolizar el insulto según el cual, el líder de la fuerza enemiga es un perro y un idiota. Esto es bastante corriente en el seno de regimientos de infantería y de los ejércitos imperiales constituidos.

Sargento

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	50	30	4	4	11	50	2	39	55	40	50	35	40

Soldado

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	30	3	3	7	40	1	29	39	29	29	25	30

Habilidades

Golpear para aturdir
Golpe poderoso
Desarmar
Esquivar Golpe
Lenguaje secreto- lengua de batalla

Equipo

Armaduras variables, desde el cuero hasta las placas
Armas variables, desde sencillas hasta las de a dos manos

• 4-6 LOS EJÉRCITOS DE NULN •

Tradicionalmente, los ejércitos de Nuln han sido las principales fuerzas defensivas de Averland y Stirland. Estas regiones son famosas por sus piqueros; uno de ellos viene representado en la ilustración (nº4). Lleva botas altas y calzas a rayas características del 17º regimiento de infantería del Barón Olaf, en Pfeildorf.

Los mercenarios originarios de Stirland o de Averland forman el núcleo de numerosos ejércitos de las ciudades guerreras de Tilea, pero de vez en cuando se unen a los ejércitos del Imperio.

Piquero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	30	3	3	7	40	1	29	40	29	30	26	29

Habilidades

Golpear para aturdir
Golpe poderoso
Desarmar
Esquivar Golpe
Lenguaje secreto- lengua de batalla
Arma de especialista- pica

Equipo

Camisa de mallas (I+10 sólo en el primer asalto, +20 si el adversario va montado a caballo, -20 en los demás casos)

El "comercio" de mercenarios va en doble sentido y los ejércitos de Nuln hacen un uso masivo de los mercenarios originarios de los países meridionales del Viejo Mundo; es el

caso del ballestero representado en la ilustración (nº5). Aparte de la insignia de Nuln en su manga, toda su indumentaria es Tileana; una capa corta y una espada a large garde, típicas de los ejércitos de Miragliano y de Remas.

Ballestero Mercenario

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	30	3	3	7	40	1	29	40	29	30	26	29

Habilidades

Golpear para aturdir
Golpear para herir

Equipo

Camisa y mangas de mallas
Ballesta
Espada corta

Los ejércitos de Nuln fueron los primeros en usar bombardas y la Escuela Imperial de Artillería fue creada en Nuln, poco después de la reunificación.

Aparte de pequeñas unidades de bombardas, instaladas en Altdorf, y empleadas sólo durante las ceremonias, todo el cuerpo imperial de Artillería está asentado en Nuln.

En la ilustración, aparece un Capitán- Instructor de la Escuela Imperial de Artillería. Su grado, viene marcado por su espada- los grados inferiores, por lo general, sólo llevan una daga. En el libro que lleva entre las manos, figuran las tablas y las referencias balísticas que consulta para calcular los alcances y las trayectorias.

Capitán Artillero

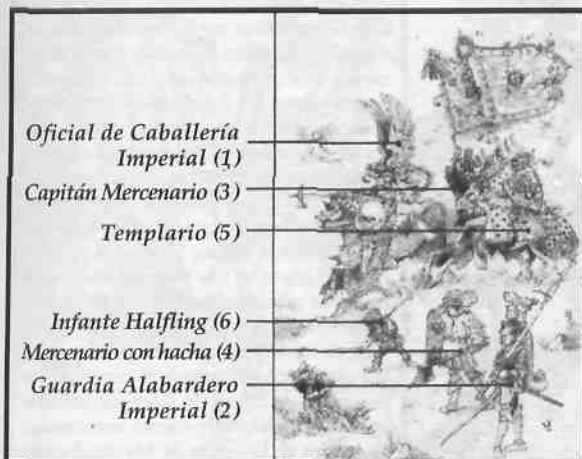
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	54	30	3	3	9	45	1	29	50	29	30	26	32

Habilidades

Conducir carro
Ingeniería
Arma de especialista- Trabuco
Arma de especialista- Bombarda
Arma de especialista- Pistola
Arma de especialista- Bombas

Equipo

Tablas y referencias balísticas
Pistola



VESTIMENTAS TÍPICAS DEL IMPERIO



Clérigos

Sólo los clérigos pertenecientes a las órdenes más militares llevan armadura. Incluso los Sacerdotes de Ulric y de Myrmidia llevan vestimentas protectoras sólo cuando se preparan para una batalla. La mayoría de los sacerdotes llevan vestidos sencillos- de lana, de lino, o de seda, según su posición- ornamentados con los símbolos de su culto. De izquierda a derecha, en la ilustración: un Clérigo de Manann, tal y como los que se pueden encontrar en las ciudades soberanas de Tilea; un miembro de la orden monástica de Taal; un sacerdote viajero de Verena y una sacerdotisa de Shallya que lleva la cofia de los Iniciados.

Hechiceros

Es poco probable que los magos lleven armadura. La mayoría eligen vestimentas en relación con su temperamento o su profesión. Los Elfos se decantan por vestidos sencillos, sin adornos (a la izquierda), mientras que los ilusionistas usan ricas y coloridas sedas (el segundo partiendo de la izquierda). Los Elementalistas usan prácticas ropas de viaje, mientras que los Nigromantes y los Demonologistas (a la derecha), cuando no disimulan su apariencia corrompida bajo pesadas vestimentas, se inclinan por el uso de vestidos elaborados, sombríos y cubiertos de símbolos mágicos. Hay tantas indumentarias de mago como magos distintos.



Guerreros

Los guerreros tienden a sentirse medio desnudos si no llevan sus cotas de malla o sus placas de metal. Llevarán al menos una chaqueta de cuero reforzada para soportar los golpes leves. Esto es común entre los mercenarios y demás soldados de profesión. Es evidente que sus vestimentas no guardan durante mucho tiempo este aspecto saludable. Basta con que reciban unos cuantos golpes para que se abollen sus placas, las mallas se rompan y el cuero se raje y se agujeree hasta necesitar grandes parches. De izquierda a derecha: Mercenario bretoniano con camisa de malla y perneras de placas; guardia estaliano con armadura completa de placas; jinete ligero de Tilea con cota de malla y pantalón de cuero; mercenario stirlandés de la legión de Myrmidia con armadura de placas y escudo.



Ropa de calle (clases bajas y medias)

La ropa de calle habitual entre los hombres consiste en una camisa, un jubón de colores vivos, calzas y botas o zapatos de cuero. El jubón se cierra con un fajín o un cinturón de cuero del cual penden una daga o una espada pequeña, así como una bolsa de cuero. Las camisas suelen tener mangas de farol y amplios cuellos que pueden estar bordados o adornados con encajes. Los jubones pueden ir decorados o calados. Los sombreros son de fieltro. La vestimenta femenina está compuesta de una pesada falda sobre varias capas de enaguas y una blusa de encaje sobre otra de algodón. Se puede completar la vestimenta con un chal o un chaleco. Algunas mujeres, por razones prácticas, pueden adoptar indumentarias masculinas, si su profesión y su estilo de vida lo requieren.

Montaraces

Los tres imperativos indumentarios para la vida al aire libre son: un sombrero de ala ancha para protegerse del sol y de la lluvia, un abrigo impermeable y un sólido par de botas. Los sombreros son de cuero o de fieltro, los abrigos están hechos de cuero o de una tela gruesa resistente al agua. El cuero es el material más apreciado; aunque es más caro es más impermeable. Las botas son de cuero grueso. Se emplean colores apagados, ya que los montaraces no se preocupan en absoluto por la colorida moda de los ciudadanos. La única decoración que admiten es un borde de piel o de plumas. Las montaraces eligen indumentarias masculinas en detrimento de las pesadas faldas y capas de enaguas llevadas por las campesinas.



Ropa de calle (clases altas)

Las vestimentas que llevan los ciudadanos de las clases más altas son similares a las de las clases más bajas, pero son de mejor fabricación y están hechas con tejidos más costosos; son modificadas constantemente debido a los cambios de moda. Las camisas, blusas y sombreros son de seda o de raso, los jubones son de piel de ternero o de terciopelo. Se usan más los zapatos de cuero o de terciopelo que las botas. Las ropas van bordadas con hilos de oro o de plata, con finas puntillas, y a menudo son adornadas con perlas o diminutas joyas. Las heviyas, botones son de oro o de plata, y a menudo van realizadas con piedras preciosas. No es usual que una mujer de la alta sociedad adopte indumentaria masculina. Su estilo de vida no lo requiere y, además, no estaría bien visto por la sociedad.



EL IMPERIO, TU PATRIA

• EL IMPERIO •

La más grande y poderosa de las naciones, el Imperio, es tu patria. Su historia se remonta hasta hace dos milenios y medio, a los primeros días del desarrollo del Hombre. Su fundador fue el legendario guerrero Sigmar Heldenhammer, el Martillo Mata Goblins que unificó a las guerreras tribus humanas y se alió con los Enanos del Viejo Mundo para acabar con los Goblins en las Tierras Oscuras, más allá de las Montañas del Fin del Mundo. Cuenta la leyenda que después de esta hazaña fue acogido en el reino de los dioses, conquistando el rango divino. Ahora su religión es la más poderosa de los numerosos cultos del Viejo Mundo. Su gran Sacerdote, el Gran Teogonista, es el consejero más cercano al Emperador.

El Emperador reinante, Karl- Franz I fue elegido (por los Señores Provinciales que tienen el título de Elector) hace 10 años y coronado en Altdorf por el Gran Teogonista. Aún es muy joven y el pueblo tiene puestas todas sus esperanzas en su condescendiente reinado. El Imperio está a punto de entrar en una nueva Edad de Oro.

Por alguna razón, tu grupo se ha reunido delante de una posada de la compañía "La Diligencia", cerca de la ciudad de Delberz. Cada uno de vosotros tiene sus propias razones para haber elegido una vida aventurera, pero ninguno tiene alguna experiencia de la que hablar. La capital sólo está a dos días de viaje ¿Hay algún lugar mejor para iniciar una vida de aventurero?

• GUÍA PARA LA AVENTURA EN EL IMPERIO •

El Imperio es un país gigantesco y con multitud de gente, sitios y criaturas. La mayoría de esta gente son sencillos campesinos; también hay artesanos o comerciantes, os venden el equipo que necesitáis, os atienden en las posadas... Otros son ricos aventureros o nobles, estos últimos no tienen tiempo para prestarle atención a unos pordioseros como vosotros. Sin embargo, y si vivís lo suficiente para hacerlo, tendréis que entablar conversación con ellos e incluso trabar amistad. Pero tenéis que ser prudentes ya que las ciudades cosmopolitas del Imperio atraen a lo más vil de la sociedad tanto como a "la crème de la crème". Habrá ladrones para meterle la mano en los bolsillos y bandidos para desvalijarte en el camino. Por otra parte, si tratas a todo el mundo como si fueran tus enemigos podrás perder contactos interesantes que podrían haberte proporcionado información muy valiosa.

Como puedes observar en el mapa, el rasgo geográfico más característico del Imperio es sin duda los muchos bosques que puedes encontrar en él. Son tenebrosos y peligrosos y sólo los locos o los suicidas se aventurarían en ellos sin tener alguna razón de peso.

Aunque no lo creas, los viajes también pueden resultar muy peligrosos, y lo serían aún más si no fuera por las Paradas de Postas que le ofrecen seguridad a intervalos regulares al viajero.

Algunos miembros del ejército y los vigilantes de caminos hacen lo que pueden para defenderle de bandidos y otros predadores, pero están muy ocupados y no pueden estar en todos los sitios a la vez. Como tienen demasiado trabajo como para perder el tiempo en procesos formales contra cada malhechor se decantan por aplicar su ley al instante.

• UTILIZACIÓN DEL CALENDARIO •

Aquí tienes el calendario imperial del año 2512. Es muy importante que seáis conscientes del transcurso del tiempo de manera que no se os escapen detalles como la cantidad de víveres que os quedan, por ejemplo. También os ayudará a saber cuando debe acabarse un viaje. Si marcáis el día después de cada noche de reposo, no tendréis ningún problema.

• ALGUNOS CONSEJOS DE TÁCTICA •

Como aventureros novatos que sois, enseguida sentiréis la necesidad de unir vuestras fuerzas para incrementar vuestras probabilidades de supervivencia. En esta cooperación está la clave del éxito y es más fácil de conseguir si los jugadores experimentados se esfuerzan por colaborar con los novatos en vez de dejarlos al margen. Tampoco te aconsejamos que les des puñaladas por la espalda a tus compañeros, aunque consideres que es apropiado al temperamento de tu personaje. Los demás jugadores podrían no querer volver jugar contigo, aunque otra opción puede ser que decidan simplemente devolverte el golpe. Cada uno tiene la responsabilidad de comunicarse con los demás, de hablar, de hacer planes y de compartir la información, sin que esto degeneren en un caos de gritos, risas y escándalo.

También es importante que le prestéis mucha atención al Director de Juego, al fin y al cabo él o ella es vuestra principal fuente de información acerca de la aventura y el marco en el que se desarrolla. Si dejas que se te escape algún dato, no podrás echarle la culpa al DJ si tu personaje muere.

Consideramos que tampoco es buena idea dispersar al grupo al menos que sea realmente necesario. No sólo se debilitan sus defensas sino que además, dificulta la labor del DJ y ralentiza el juego.

Convendría que evitarais los combates inútiles puesto que tu personaje está más preparado para defenderse hablando que combatiendo. Las heridas se curan muy lentamente y tu personaje se quedaría inactivo durante mucho tiempo. Más vale que guardes tus fuerzas para otras ocasiones más desesperadas, para enfrentarte a las fuerzas del Caos por ejemplo. Del mismo modo, te aconsejamos que no le des excesiva importancia al dinero, en un combate no te sacará de apuros y además no conviene que lleves mucho peso en tus bolsillos. En cuanto a los objetos mágicos, pueden estar malditos; más vale que te tomes el tiempo de examinarlos detenidamente; además, algunos necesitan técnicas especiales para poder utilizarlos.

• NOTAS ACERCA DEL CALENDARIO •

El Mundo tarda 400 días en girar alrededor del sol, una estrella algo más grande y caliente que la nuestra. Dos lunas giran alrededor del mundo. La más grande de las dos es conocida en el Imperio con el nombre de Mannslieb ("la amada de Manann"). Tiene un ciclo de 25 días y no se parece en nada a la nuestra. La segunda es denominada Mórrslieb ("la amada de Mórr"). Su recorrido es más errante, a veces aparece cerca de la otra y otras, más lejos.

Existen dos leyendas acerca de Mórrslieb. La primera cuenta que antaño fue una puerta en el cielo por la que salieron demonios que exterminaron a los habitantes del Mundo Conocido. Mórr le concedió una muerte horrible a estos demonios y con sus restos creó la segunda luna para que los mortales no olvidasen nunca el favor que les

había hecho. La segunda leyenda cuenta que cuando el Caos cayó por primera vez en el mundo, una gigantesca Piedra de Disformidad fue proyectada en el cielo y empezó a dibujar círculos sin parar, propagando el Caos por los sitios que sobrevolaba. Esta leyenda está profundamente anclada entre los adoradores del Caos que celebran grandes fiestas cuando Mórrslieb está llena.

• LOS MESES Y LAS FIESTAS •

En el Mundo Conocido existen tantas fiestas como razas y países. El que te presentamos es el calendario estándar del Imperio. Divide el año en 12 meses de 32 ó 33 días y le añade 6 días que se intercalan entre los meses y no están numerados como los demás.

Cuatro de estos días son fiestas en relación con eventos estacionales -solsticios y equinoccios- y los otros dos marcan las lunas llenas.

Estas últimas son especialmente angustiosas y hasta los más cínicos temen la llegada de las noches sobrenaturales de Hexensnacht ("La noche de las brujas") y Geheimnacht ("La noche de los misterios").

Los nombres de los meses podrían traducirse de un modo aproximado por (en el mismo orden):

El Después de las Brujas; El Giro del Año; Tiempo de Labor; Tiempo de Sigmar; El Tiempo de Verano; El Antes de los Misterios; El Después de los Misterios; Tiempo de Cosechas; El Mes de los Cerveceros; El Mes Glacial; Tiempo de Ulric; El Antes de las Brujas.

Las principales fiestas religiosas -las mencionadas en Religión y Creencias de **Warhammer Fantasía: El Juego De Rol-** son las siguientes:

• CALENDARIO IMPERIAL •

Hexenstag

(Día de Año Nuevo)

1. Nachexen

Wellentag 1 9 *17 25
Aubentag 2 10 18 26
Markttag 3 11 19 27
Backertag 4 12 20 28
Bezahltag 5 13 21 29
Konistag 6 14 22 30
Angestag 7 15 23 31
Festag 8 16 24 32

*Primer día de primavera

2. Jahdrung

Wellentag 1 9 17 25 33
Aubentag 2 10 18 26
Markttag 3 11 19 27
Backertag 4 12 20 28
Bezahltag 5 13 21 29
Konistag 6 14 22 30
Angestag 7 15 23 31
Festag 8 16 24 32

Mitterfruhl

(equinoccio de primavera)

3. Pflugzeit

Wellentag - 8 16 24 32
Aubentag 1 9 17 25 33
Markttag 2 10 18 26
Backertag 3 11 19 27
Bezahltag 4 12 20 28
Konistag 5 13 21 29
Angestag 6 14 22 30
Festag 7 15 23 31

4. Sigmarzeit

Wellentag - 7 15 23 31
Aubentag - 8 16 24 32
Markttag 1 9 17 25 33
Backertag 2 10 18 26
Bezahltag 3 11 19 27
Konistag 4 12 20 28
Angestag 5 13 21 29
Festag 6 14 22 30

5. Sommerzeit

Wellentag - 6 14 22 30
Aubentag - 7 15 23 31
Markttag - 8 16 24 32
Backertag 1 9 17 25 33
Bezahltag 2 10 18 26
Konistag 3 11 19 27
Angestag 4 12 20 28
Festag 5 13 21 29

6. Vorgeheim

Wellentag - 5 13 21 29
Aubentag - 6 14 22 30
Markttag - 7 15 23 31
Backertag - 8 16 24 32
Bezahltag 1 9 *17 25 33
Konistag 2 10 18 26
Angestag 3 11 19 27
Festag 4 12 20 28

Geheimnacht

(Día de los misterios)

Fecha

Hexenstag
1- Nachexen
Mitterfruhl
33- Pflugzeit
18- Sigmarzeit
Sonnstille
33- Vorgeheim
Geheimnacht
1-8- Erntezeit
Mitterherbst
33- Brauzeit
Mondstille
33- Vorhexen

Deidad

Vieja Fe, Liadrel
Venera
Mannan, Taal, Ulric, Vieja Fe
Grungni
Sigmar
Vieja Fe
Grungni
Antigua Fe, Liadrel
Esmeralda ("Semana de las tartas")
Ulric, Antigua Fe
Grungni
Ulric, Antigua Fe
Grungni

• LOS DÍAS DE LA SEMANA •

La semana imperial tiene ocho días cuyos nombres se remontan al período anterior al Imperio. En orden se podrían traducir aproximadamente por:

Día del Trabajo; Día de las Contribuciones; Día del Mercado; Día de Pago; Día del Rey; Principio de la Semana y Día de Fiesta.

Los criterios seguidos en la elección de estos nombres han sido ya olvidados por la mayoría de los habitantes del Viejo Mundo y ya no tienen ninguna relación con la civilización del Imperio. De este modo, el día de mercado puede ser cualquiera. Del mismo modo, el día de fiesta depende según a qué deidad se venera en la localidad. Los jugadores podrán utilizar este calendario para anotar el paso del tiempo.

Nota: La campaña del Enemigo Interior comienza en la noche del 24 Jahrdrung.

7. Nachgeheim

Wellentag - 4 12 20 28
Aubentag - 5 13 21 29
Markttag - 6 14 22 30
Backertag - 7 15 23 31
Bezahltag - 8 16 24 32
Konistag 1 9 17 25 33
Angestag 2 10 18 26
Festag 3 11 19 27

*Primer día de otoño

8. Erntezeit

Wellentag - 4 12 20 28
Aubentag - 5 13 21 29
Markttag - 6 14 22 30
Backertag - 7 15 23 31
Bezahltag - 8 16 24 32
Konistag 1 9 17 25
Angestag 2 10 18 26
Festag 3 11 19 27

Mitterherbst

(equinoccio de otoño)

9. Brauzeit

Wellentag - 3 11 19 27
Aubentag - 4 12 20 28
Markttag - 5 13 21 29
Backertag - 6 14 22 30
Bezahltag - 7 15 23 31
Konistag - 8 16 24 32
Angestag 1 9 17 25 33
Festag 2 10 18 26

10. Kaldezeit

Wellentag - 2 10 18 26
Aubentag - 3 11 19 27
Markttag - 4 12 20 28
Backertag - 5 13 21 29
Bezahltag - 6 14 22 30
Konistag - 7 15 23 31
Angestag - 8 16 24 32
Festag 1 9 17 25 33

11. Ulriczeit

Wellentag 1 9 17 25 33
Aubentag 2 10 18 26
Markttag 3 11 19 27
Backertag 4 12 20 28
Bezahltag 5 13 21 29
Konistag 6 14 22 30
Angestag 7 15 23 31
Festag 8 16 24 32

Mondstille

(solsticio de invierno)

12. Vorhexen

Wellentag - 8 16 24 32
Aubentag 1 9 17 25 33
Markttag 2 10 18 26
Backertag 3 11 19 27
Bezahltag 4 12 20 28
Konistag 5 13 21 29
Angestag 6 14 22 30
Festag 7 15 23 31

LOS MUTANTES EN EL IMPERIO

Cuando se derrumbaron los Portales Polares de los Antiguos Slann y el Caos cayó sobre el mundo, corrompió a la Humanidad brindándoles un espíritu vibrante y un profundo deseo de cambio y progreso. Aunque la mayoría de esta especie sacó un gran provecho de este aspecto del Caos, algunos fueron corrompidos tanto mental como físicamente. Así fue como nacieron nuevas razas de criaturas: Los Hombres bestia, y otras aún más odiosas incluso. A pesar de todo hay que reconocer que la gran mayoría podían eran humanos y siguieron prosperando. Los Hombres Bestia fueron expulsados o muertos y el Imperio se fue desarrollando. Pero de un modo u otro, la influencia del Caos siempre ha estado presente en la humanidad y cada año aparecen nuevas mutaciones en el seno de la raza humana.

Tanto en ciudades como en pueblos, nacen niños con mutaciones que los colocan al margen de la humanidad. Algunos muestran aberraciones tan repulsivas que se les quita la vida inmediatamente. Hay muchos padres que carecen de sangre fría o no reúnen la fuerza suficiente para llevar a cabo tales acciones y esconden a sus hijos o simplemente los abandonan en los bosques. Estos últimos se convierten en presas de animales salvajes o de Hombres Bestia, pero no es éste el único destino de estos niños. Algunos Hombres bestia reconocen en estos jóvenes mutantes las marcas del Caos y los educan ellos mismos. A su vez, estos niños recogen a otros muchos en el bosque y los esconden en campamentos secretos. Los bosques están ampliamente poblados por bandas de mutantes. Llevan una existencia bestial, compitiendo continuamente con los animales y demás monstruos que comparten los bosques con ellos.

La corrupción del Caos no siempre es visible desde la infancia. A menudo va brotando poco a poco, y sólo se vuelve aparente en la adolescencia o incluso más tarde. Muchos humanos crecen maldiciendo al Caos, descubriendo más tarde que ellos mismos lucen sus marcas. Algunos disimulan su mutación e intentan llevar una existencia normal, pero la mayoría se esconden en los bosques. Allí, un Mutante fuerte e inteligente puede imponer su supremacía sobre los demás e incluso sobre algunos Hombres Bestia. También los hay que se unen a los Guerreros del Caos, preparando el corazón de los bosques del Imperio, y preparándose para arrasar en una orgía de violencia y llamas.

Sin embargo, no todos los Mutantes son unos ineptos, los hay que disimulan perfectamente sus mutaciones, llegando incluso a ocupar cargos importantes y poderosos en el interior del Imperio. Odian a la sociedad que les rodea y hacen todo lo posible por destruirla, ayudando

así a las fuerzas del Caos. Estos grupos están muy unidos y esconden a varias generaciones de Mutantes.

Físico: los Mutantes tienen apariencias extremadamente variadas. Algunos no se diferencian casi de la gente normal, mientras que otros son tan horribles que cuesta creer que en algún momento de su vida lucieran una apariencia completamente humana.

Mutaciones: varían mucho de un Mutante a otro. Algunos no sufren más que una mutación parcial -su cuerpo puede estar cubierto de plumas, pero no sus miembros por ejemplo. Otros sufren tal grado de mutación que no queda en su cuerpo el más mínimo rasgo humano.

Cuando le asignas mutaciones a una criatura, tienes que considerar hasta qué punto esto va a afectar a la aventura. Por ejemplo, un consejero municipal no podría engañar a nadie si tiene la apariencia de una araña plateada, pero esta forma podría ser la adecuada para un mutante escondido en lo más recóndito de un bosque.

Cada mutante tiene 1D4 mutaciones. Cuando vayas a crear uno, podrás elegir las mutaciones al azar, o tirando 1D4 seguido de 1D10. Te proporcionamos unas notas acerca de los efectos de las distintas generaciones, pero puedes modificarlas para adaptarlas a tu aventura.

Perfil básico

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	16

Alineamiento: el alineamiento de los mutantes puede ser: Caótico, Malvado o Neutral. La mayoría suelen ser Neutrales o Malvados, pero los que asumen por completo sus mutaciones suelen ser de alineamiento Caótico y adoradores de los Dioses del Caos.

Rasgos psicológicos: las mutaciones marcadas con un asterisco * inspiran Miedo y las que llevan dos ** inspiran Terror en las personas que las ven.

Reglas especiales: El objetivo de la mayoría de los mutantes consiste en sobrevivir, y ocasionalmente en vengarse de la sociedad. A los que han sido víctimas tardías de las mutaciones, se les puede hacer muy difícil asumir este hecho; su vida normal ha sido destruida por el cambio que ha sufrido. Como consecuencia, algunos mutantes están completamente locos y actúan de una manera extraña e imprevisible. La locura también se ha cegado sobre algunos parientes mientras trataban de esconder de los Cazadores de Brujas a su hermano o a su hermana.

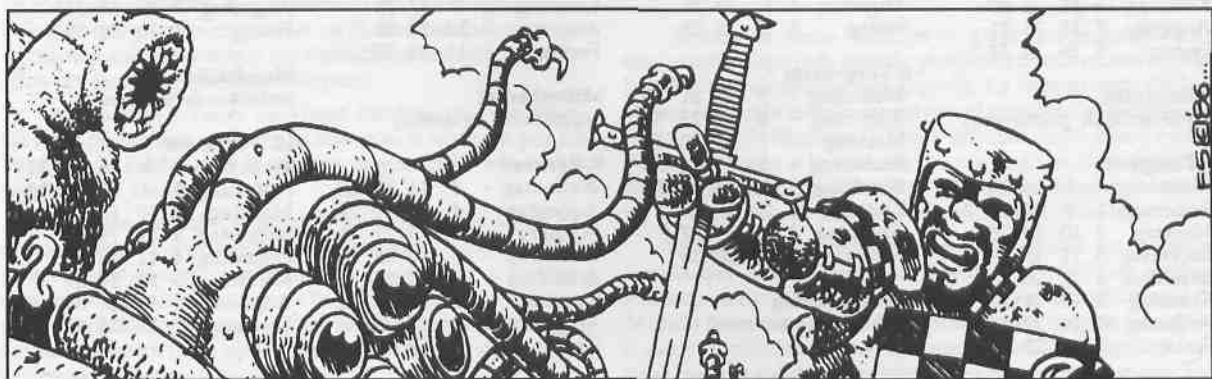


TABLA DE MUTACIONES

D10 Mutación para D4=1

- 1 anormalmente delgado
- 2 apariencia animal
- 3 pico
- 4 rostro de bestia
- 5 orejas desmesuradas
- 6 pies de pájaro
- 7 protuberancias en los ojos
- 8 caparazón (elige la(s) parte(s) del cuerpo cubiertas. 2 PA)
- 9 garras- manos y/o pies- permite el combate sin armas con *Garras*
- 10 pies de bestia.

D10 Mutación para D4=2

- 1 cresta en la cabeza
- 2 apariencia demoníaca **
- 3 ojos pedunculados
- 4 articulaciones adicionales
- 5 extrema gordura (1PA en todo el cuerpo)
- 6 olor nauseabundo- reduce 1D10 la FV de los adversarios
- 7 piel (parcial o total)
- 8 apariencia repugnante * (araña, insecto, etc.)
- 9 patas de saltamontes (M reducido a 2)
- 10 piel de acero (elige la(s) parte(s) del cuerpo cubiertas. 2 PA)

D10 Mutación para D4=3

- 1 apariencia de lagarto
- 2 cuello largo
- 3 cretinismo- tendencia a la estupidez
- 4 miembros múltiples (3 piernas, 4 brazos, etc.), pueden aumentar el M o A
- 5 sin cuello
- 6 "cabeza de aguja"- tendencia a la estupidez
- 7 cabeza puntiaguda
- 8 carne podrida *
- 9 escamas (elige la(s) parte(s) del cuerpo cubiertas. 1 PA)
- 10 piernas cortas (M reducido a 2)

D10 Mutación para D4=4

- 1 cabeza de esqueleto
- 2 ventosas en las manos y los pies (da la habilidad *Escalar paredes lisas*)
- 3 cola- peluda, de reptil, puntiaguda, etc. (da la habilidad de *Escalar paredes lisas*)
- 4 tentáculos (en el lugar de uno o varios miembros adicionales)
- 5 tres ojos
- 6 epidermis transparente*
- 7 cuerpo torcido
- 8 color de piel inusual (dorada, plateada, púrpura, con franjas amarillas, etc.)
- 9 numerosas verrugas
- 10 alas- permite el vuelo como voladores



LAS PLANTAS Y SU UTILIZACIÓN



Algunas de las plantas que vamos a describir a continuación pueden ser identificadas y recogidas por los personajes dotados de las habilidades *Conocer Plantas* e *Identificar plantas*. Si el personaje sólo tiene la segunda habilidad, se aplicará una penalización de -10 a todas las pruebas relacionadas con esta actividad. Además, algunas plantas no podrán ser administradas sin la ayuda de otras habilidades especializadas. Esto se detallará en la descripción.

• ADQUISICIÓN DE LAS PLANTAS •

Cada planta tiene un grado de disponibilidad, al igual que los demás productos (ver *guía del consumidor* en el libro de reglas). Su época favorable también viene indicada al igual que el entorno en el cual se puede encontrar.

Si un personaje busca una planta en particular, fuera de época, su grado de disponibilidad pierde dos niveles (ejemplo: de ser corriente pasa a ser rara, poco habitual se convierte en muy raro y las dos últimas categorías desaparecen).

Es conveniente consultar la tabla donde se muestra el porcentaje de probabilidad de dar con la planta si el entorno en el cual se busca es: Ideal (el que figura en la descripción), similar, o inadaptado.

Existen dos métodos para adquirir plantas: pueden ser compradas a un herbolario o encontradas y cogidas por cualquier PJ que tenga las habilidades *Identificar* y *Conocer plantas*. En el primer caso, basta con que conozcas la disponibilidad de la planta y su precio y consultar la *Guía del Consumidor* (Warhammer Fantasía: Juego de Rol, pág. 291). En el segundo caso, el personaje que busca la planta tiene que pasar un a prueba de Int -si es exitosa, puede observarla y comprobar si se encuentra en el entorno adecuado.

Una vez que empieza la búsqueda, consulta la tabla (más abajo) para ver las probabilidades de conseguirlo, con 1D100 -si la tirada es inferior o igual al número indicado, el personaje habrá descubierto la cantidad necesaria para preparar 1D4 dosis del producto que desea obtener. La búsqueda durará el número de turnos igual al resultado del D100 multiplicado por el modificador de tiempo indicado en la tabla.

Si el personaje falla la tirada por 40 puntos o más, puedes decir que ha confundido la planta con otra y tú decides lo que puede o no pasar si decide usarla.

• NOTAS EN RELACIÓN CON LA DESCRIPCIÓN DE LAS PLANTAS •

Precio: figuran dos precios para una dosis de cada planta (en el caso de que sean compradas a un herborista), el primero corresponde a la época alta y el segundo a la baja.

Modo de administrar: Existen cuatro métodos para administrar las plantas:

Infusión: se hierve la planta en agua y se traga el líquido.

Ingestión: se come la planta.

Inhalación: se hierve la planta y se inhalan los vapores.

Aplicación: Se prepara un ungüento o una cataplasma con la planta y se aplica a la zona dañada.

Preparación: es el tiempo requerido para secar, o preparar la planta de cualquier otro modo, hasta que se pueda utilizar. Sólo se necesita un mortero. Una vez lista, la planta está activa durante un tiempo igual al de su preparación. Más allá de este período, se va acumulando un 10% de riesgo por semana de que pierda su eficacia.

Dosis: es el tiempo mínimo que tiene que transcurrir antes de administrar otra dosis. Si no se cumple esta condición, ésta no tendrá ningún efecto y se tendrá que esperar el doble de tiempo. Este retraso se va acumulando.

Habilidades: El personaje tiene que tener todas las habilidades citadas en esta sección además de *Identificar* y *Herbolaria*.

Pruebas: todas las pruebas deben de ser exitosas para el personaje que administra la planta de manera que tenga algún efecto.

• DESCRIPCIÓN DE LAS PLANTAS •

• ALFUNAS •

Disponibilidad: poco habitual; verano y otoño; bosques de coníferas (Reikwald y Drak Wald)

Precio: 1 CO o 10 CO

Modo de administrar: aplicación

Preparación: 2 semanas

Dosis: 1 semana

Habilidades: Curar Heridas

Pruebas: Int

Efectos: Reduce a la mitad el tiempo de recuperación en caso de fractura o dislocación.

• RAÍZ DE TIERRA •

Disponibilidad: corriente; verano; herbaje(pastos) (Stirland, Territorio de la Asamblea, etc.)

Precio: 1 CO o 10 CO

Modo de administrar: ingestión

Preparación: 2 semanas

Dosis: 1 día

Habilidades: Curar Enfermedades

Pruebas: Int

Probabilidades de encontrar una planta particular

El entorno en el que se busca es:

Disponibilidad	Ideal/modificador de tiempo	similar/mod. tpo	inadaptado/mod. tpo
Muy raro	5%/x30	1%/x100	-
Raro	15%/x20	3%/x50	-
Escaso	30%/x10	6%/x30	1%/x100
Medio	50%/x5	15%/x20	5%/x50
Común	70%/x2	30%/x10	10%/x20
Corriente	95%/x2	60%/x5	20%/x100

Efectos: Esta planta constituye un tratamiento eficaz contra la Peste Negra (ver WFJR p.82). durante el período activo de la enfermedad, cada día durante el cual el paciente reciba una dosis, tendrá una bonificación de +10 a todas las pruebas que deberá efectuar para determinar los efectos de la enfermedad. La administración de esta planta al principio del período de convalecencia da una bonificación de +20 a las dos pruebas de Riesgo.

• **FAXTORYLL** •

Disponibilidad: muy rara; primavera; montañas

Precio: 5 CO o 20 CO

Modo de administrar: aplicación

Preparación: 4 semanas

Dosis: 3 días

Habilidades: Curar Herdas

Pruebas: ninguna

Efectos: la aplicación de esta planta corta automáticamente cualquier hemorragia y si el paciente necesita una intervención quirúrgica, se mantendrá estable durante 48 horas.

• **GESUNDHEIT** •

Disponibilidad: poco habitual; del verano al otoño; bosques de especies diversificadas (Reikwal, El Gran Bosque, DarkWald)

Precio: 15/- o 3 CO

Modo de administrar: aplicación

Preparación: 2 semanas

Dosis: 1 día

Habilidades: Curar Enfermedades

Pruebas: Int

Efectos: cuando se aplica sobre una herida infectada (ver enfermedades en WFJR p.82), para los efectos de la infección y restaura los puntos de Des perdidos en 1D6 por 10 turnos de juego. No cura la herida.

• **BELLA DAMA** •

Disponibilidad: rara; otoño; bosque de coníferas (Reikwald, DrakWald)

Precio: 2 CO o 8 CO

Modo de administrar: ingestión

Preparación: 4 semanas

Dosis: 1 semana

Habilidades: ninguna

Pruebas: ninguna

Efectos: 1D4 horas después de haber ingerido una dosis, un personaje tiene que pasar una prueba de Venenos o caer en un profundo sueño durante 1D6 + 6 horas.

• **SALICEA** •

Disponibilidad: banal; otoño e invierno; bosques de especies diversificadas (Reikwal, El Gran Bosque, DarkWald)

Precio: 5/- o 1 CO

Modo de administrar: inhalación

Preparación: 2 semanas

Dosis: 12 horas

Habilidades: ninguna



Pruebas: Resistencia del paciente

Efectos: colocar una ramita seca de esta planta bajo la nariz de un personaje Aturdido, le restablecerá en 1D4 turnos si pasa una prueba de Resistencia.

• **SIGMAFOIL** •

Disponibilidad: frecuente; verano; pantanos, ciénaga

Precio: 5/- o 1 CO

Modo de administrar: inhalación

Preparación: 2 semanas

Dosis: 1 día

Habilidades: Curar Heridas

Pruebas: ninguna

Efectos: los personajes con heridas leves que son tratados con esta preparación recuperan 1 punto de H por día sea cual sea su actividad. Con la condición de que no pierdan más puntos de H.

• **TIZÓN MOTEADO** •

Disponibilidad: rara; primavera; colinas

Precio: 2 CO o 8 CO

Modo de administrar: ingestión

Preparación: 2 semanas

Dosis: 1 día

Habilidades: Curar Enfermedades

Pruebas: Int

Efectos: esta planta puede ser utilizada en caso de viruela púrpura (WFJR p. 83). Si el paciente recibe una dosis por día a lo largo de toda la enfermedad, la duración será reducida a la mitad.

• **HOJA DE ARAÑA** •

Disponibilidad: frecuente; otoño; bosques de coníferas (Reikwald, Drak Wald)



Precio: 15/- o 5 CO

Modo de administrar: aplicación (externa) o ingestión (interna)

Preparación: 3 semanas

Dosis: 1 semana

Habilidades: Curar Heridas

Pruebas: Int (ver más abajo)

Efectos: los personajes que hayan sufrido un Golpe Crítico pueden evitar la prolongación de la pérdida de puntos de H ocasionada por la hemorragia (interna o externa). Si el personaje que administra la dosis consigue una prueba de Int, cualquier hemorragia cesa automáticamente, o después de 1D4 + 1 turnos si no es exitosa.

• **TARRABETH** •

Disponibilidad: corriente; verano; bosques de especies diversificadas (Reikwald, El Gran Bosque, Dark Wald)

Precio: 10/- o 5 CO

Modo de administrar: aplicación

Preparación: 3 semanas

Dosis: 1 semana

Habilidades: Curar Heridas

Pruebas: Int

Efectos: Los personajes con Heridas Graves o Mortales (ver WFJR p.129) caerán dormidos durante 24 horas y recuperarán 1 (Heridas Graves) o 1D3 (Heridas Mortales) puntos de H al despertar. Después podrán ser curados como si tuvieran Heridas Leves (siempre y cuando el paciente no tenga una fractura u otro traumatismo del estílo, sobre los cuales la planta no tiene efectos).

• **VALERIANA** •

Disponibilidad: frecuente; primavera; bosques de especies diversificadas (Reikwald, El Gran Bosque, Dark Wald)

Precio: 5/- o 1 CO

Modo de administrar: infusión

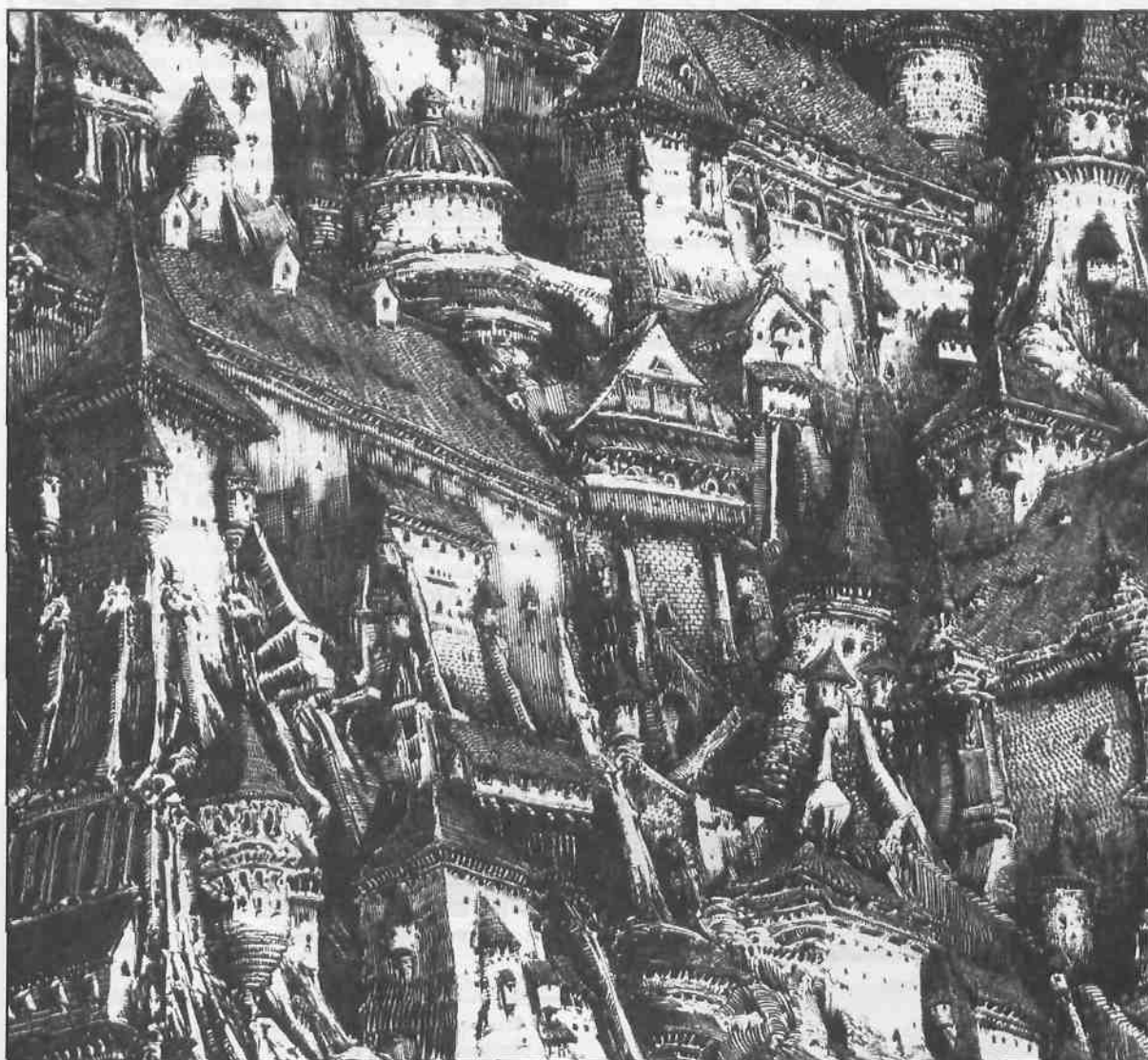
Preparación: 1 semana

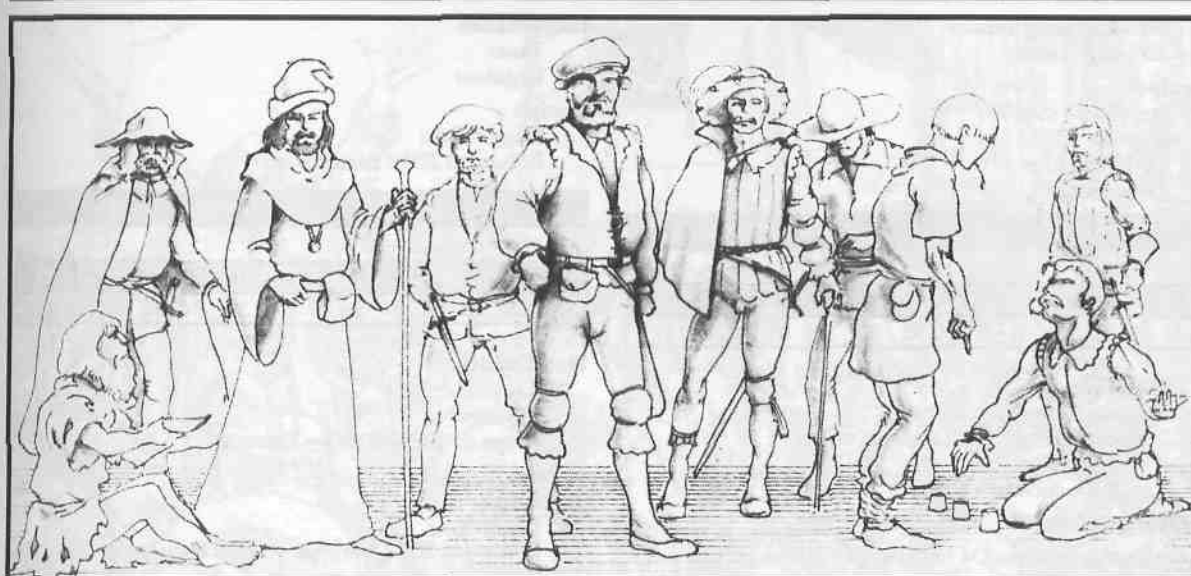
Dosis: 1 día

Habilidades: Curar Heridas

Pruebas: Int

Efectos: restaura 1 punto de H en un personaje con Heridas leves.





• PNJs PREGENERADOS PARA SOMBRAS SOBRE BÖGENHAFEN •

Mendigo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	35	3	4	7	30	1	30	28	24	32	30	30

Habilidades

Mendigar
Escondarse (Urbano)
Lenguaje Secreto - Ladrones
Movimiento silencioso (Urbano)
25% de Consumir Alcohol

Equipo

Cuenco
Ropa Andrajosa
Palo
Pulgas
3D6 Peniques

Trilero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	43	25	3	3	7	30	1	39	29	29	29	29	40

Habilidades

Charlatanería
Juegos de manos

Equipo

Tres Tazones de Madera
Tres Bolitas
Paquete de Cartas

Guardaespaldas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	53	25	4	3	8	45	2	32	25	33	30	32	30

Habilidades

Arma de Especialista - Arma de Puño
Pelea callejera

Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
50% Muy Fuerte

Equipo

Jubón de cuero
Nudillera
Daga o Porra
2D6 Escudos

Charlatán

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	43	35	3	4	9	40	1	59	39	43	38	40	59

Habilidades

Charlatanería
Encanto
Disfraz
Tasar
Juegos de manos
Oratoria
Leer/Escribir
Ingenio

Equipo

Referencias Universitarias (falsificadas)
Garantías (falsificadas)
3D10 Botellas de Agua Coloreada
Túnicas - al estilo de un orador, físico o académico

Soldado

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	43	35	3	3	8	40	1	29	39	29	29	29	29

Habilidades

Desarmar
Esquivar golpe
Lenguaje secreto - lengua de batalla
Pelea callejera
Golpe poderoso

50% Cuidar animales
25% Equitación

Equipo

Justillo de cuero
Espada
3D10 Escudos
D6 Coronas

Hechicero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	23	25	3	3	5	30	1	29	29	39	29	29	29

Habilidades

Idioma Arcano - Mágico
Lanzar hechizos - sólo magia vulgar
Leer/Escribir
Lenguaje secreto - Clásico

Puntos mágicos: 5

Hechizos: selecciona D4 hechizos de magia vulgar

Equipo

Túnica
Vara
Cuchillo
Bolsa con D6 Coronas

Ladrón

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	43	35	3	3	7	30	1	39	29	29	29	29	39

Habilidades

Escondarse (urbano)
Lenguaje secreto - Ladrones
Señas secretas - Ladrones
Movimiento silencioso (urbano)
25% Tasar

Equipo

Daga o Espada Corta
D6 Pañuelo de Seda
2D10 Escudos

Carterista

Ladrón más Huida, Juegos de manos y Vaciar Bolsas.

Secuaces - Carreteros o Estibadores

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	25	3	4	8	30	1	34	28	33	30	32	29

Habilidades

25% de Pelea Callejera
25% de Golpe Poderoso

Equipo

Jubón de Cuero
Daga o Porra
2D6 Escudos

Ciudadano - Pobre

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	23	25	3	3	5	30	1	30	29	28	32	30	30

Habilidades

Tasar
Regatear

Equipo

Daga o Palo
Bolsa con 2D10 Escudos

Ciudadano - Rico

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	23	25	3	3	5	30	1	30	34	36	32	30	39

Habilidades

Tasar
Regatear
Arma de Especialista - Estoque

Equipo

Daga
Estoque
Bolsa con 2D10 Coronas y 2D10 Escudos

Canadem

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	25	3	3	7	30	1	30	30	32	28	26	30

Habilidades

Cuidar Animales
Conducir Carro
25% de Pelea Callejera

Equipo

Daga o Porra
D10 Escudos

Animales

Jabalí

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
7	33	0	3	3	11	30	1	-	10	14	14	14	-

Reglas Especiales

Ataque de Embestida, sujeto a Frenesí cuando el personaje está herido.

Ganado

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
7	33	0	5	5	17	30	1	-	18	10	14	14	-

Reglas Especiales

3 Puntos de Armadura sólo en la Cabeza
Ataque de Embestida

Carnero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
7	25	0	2	3	6	30	1	-	14	10	10	10	-

Reglas Especiales

Ataque de Embestida





• PNJs PREGENERADOS PARA EL ENEMIGO INTERIOR •

Durante el curso de la campaña **El Enemigo Interior** los aventureros se encontrarán y relacionarán con una gran variedad de Personajes no Jugadores por lo general de poca importancia. Los esquemas que tienes a continuación abarcan una gran variedad de PNJs con los que se pueden encontrar y que pueden ser utilizados cuando te hagan falta.

Aprendiz de artesano

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	25	3	3	6	40	1	39	29	29	29	29	29

Habilidades

Conducir carro
25% posibilidades de Muy Resistente
25% posibilidades de Muy Fuerte
Otras habilidades de acuerdo con la especialidad

Equipo

Cuchillo
Arma de mano
Instrumentos de especialidad

Mendigo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	35	3	4	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades

Mendigar
Escondarse (Urbano)
Lenguaje secreto: ladrones
Señales secretas: ladrones
Movimiento silencioso (Urbano)

Equipo

Cuenco de mendigar
Ropas raídas
Palo
Pulgas
Cuchillo

Barquero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	35	3	3	7	40	1	29	29	29	39	29	29

Habilidades

Pesca
Orientación
Pericia fluvial
Remo
50% posibilidades de Muy Fuerte
25% posibilidades de Construir embarcaciones
25% posibilidades de Consumir alcohol

Equipo

Justillo de cuero
Arma de mano

Guardaespalda

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	25	4	3	8	40	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades

Arma de especialista - arma de puño
Pelea callejera
Golpe poderoso
Golpe para aturdir

Equipo

Jubón de cuero
Puño
Daga o garrote

Cochero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	42	42	3	3	6	40	1	29	29	29	40	30	32

Habilidades

Cuidar animales



Conducir carro
Música: cuerno
Equitación: caballo
Arma de especialista - armas de fuego

Equipo

Cuerno
Trabuco
Arma de mano
Cota de malla corta sin mangas

Cocinero (Humano)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	39	29

Cocinero (Halfling)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades

Cocina

Equipo

Cuchillo de cocina
Otros utensilios a discreción del DJ

Herbolario

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades

Idioma arcano: druídico
Curar enfermedades
Curar heridas
Identificar plantas

Equipo

Mortero y almirez
Bolsa de hierbas secas
Cuchillo

Noble

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	25	3	3	6	30	1	29	39	29	39	29	39

Habilidades

Encanto
Suerte
Arma de especialista - estoque

Equipo

Ropas caras
Estoque
10D6 COs en joyas

Físico

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	25	3	4	8	40	1	49	39	49	39	39	29

Habilidades

Curar enfermedades
Curar heridas
Elaborar drogas

Preparar venenos
Leer/ Escribir
Saber de pergaminos
Idioma secreto: clásico
Cirugía*

*no todos los Físicos poseen esta habilidad (ver página XXX)

Equipo

Bolso con instrumentos médicos
Arma de mano
Frasco con D6 sanguijuelas

Vigilante de caminos

Los Vigilantes de caminos frecuentemente viajan en grupos de cuatro más un sargento

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	25	4	3	8	40	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades

Equitación

Equipo

Arco o ballesta
Caballo
Alforjas y arnés
Cota de malla cota sin mangas
Cuerda (10 metros)
Escudo
Espada
Casco

Sargento vigilante de caminos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	51	45	4	4	9	40	2	29	39	29	39	29	29

Habilidades

Equitación
Pelea callejera
Golpe poderoso
Golpe para aturdir

Equipo

Arco o ballesta
Caballo
Alforjas y arnés
Cuerda (10 metros)
Escudo
Cota de malla corta con mangas
Espada
Casco

Sirviente

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades

A discreción del DJ

Equipo

A discreción del DJ

Bandido

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	25	3	4	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades

- 25% posibilidades de Pelea callejera
- 25% posibilidades de Golpe poderoso

Equipo

- Justillo de cuero
- Daga o porra

Portazguero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades

- Tasar
- Regatear

Equipo

- Arco o ballesta
- Cota de malla corta sin mangas
- Escudo
- Espada
- Casco

Guardia

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	25	4	3	7	40	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades

- Golpe poderoso
- Golpe para aturdir
- Arma de especialista – arma a dos manos

Equipo

- Justillo de cuero
- Alabarda o porra
- Daga
- Linterna y ástil (noche, 1 linterna por 4 hombres)

Sargento de la guardia

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	51	35	4	3	8	40	2	29	39	29	29	29	29

Habilidades

- Desarmar
- Esquivar golpe
- Golpe poderoso
- Golpe para aturdir

Equipo

- Cota de malla con brazos
- Casco
- Espada
- Daga

Pueblerino

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	25	4	4	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades

- Cuidar animales
- Conducir carro
- 25% posibilidades de Pelea callejera

Equipo

- Daga o porra

Armas de mano

- Daga o cuchillo (I +10; D -2; P -20)
- Estoque (I +20; D -1)
- Alabarda (I -10/ o +10 en el primer asalto o si el personaje atacante va ganando/ +20 contra oponentes que van montados a caballo)

- Arma de mano
- Nudillera

Armas de proyectil

- Trabuco (Alc 24/ 48/ 250; FE 3; Ca 3)
- Arco (Alc 24/ 48/ 250, FE 3; Ca 0)
- Ballesta (Alc 32/ 64/ 300; FE 4; Ca 1)

Armadura

- Casco (1 PA Cabeza)
- Jubón de cuero (1 PA Cuerpo/ Brazos)
- Justillo de cuero (1 PA Cuerpo)
- Cota de malla corta (1 PA Cuerpo)
- Cota de malla corta con mangas (1 PA Cuerpo/ Brazos)
- Escudo (1 PA en todo el cuerpo)



IDENTIDAD CONFUNDIDA

• LA CORRUPCIÓN DEL CAOS •

Esta primera aventura está destinada a facilitar el aprendizaje del juego y dar a conocer el decorado en el cual se desarrolla *El Enemigo Interior*. La campaña empieza cuando los personajes están intentando encontrar un medio de transporte para llegar hasta la capital, Altdorf y para embarcarse en una expedición organizada por el Príncipe de Tasseninck. En el camino, se encontrarán atrapados entre las redes que el Caos está extendiendo lentamente. Todo empezará con el descubrimiento del cadáver de un cultista con rasgos idénticos a los de uno de los aventureros. El cadáver tendrá entre las manos un pergamino en el que se le declara heredero de un dominio cerca de Bögenhafen. Es probable que los aventureros intenten apropiarse de la herencia al tomar la identidad del muerto. Aunque no lo hagan, se verán envueltos en una sucesión de extraños acontecimientos. El cuerpo descubierto es el de Kastor Lieberung, un cultista de alto rango conocido bajo el título de *Magister Impedimentae* (maestro de las trampas) de la Mano Púrpura.

• LA MANO PÚRPURA •

La Mano Púrpura es uno de los cultos al Caos, existentes en el Imperio. Está formado por adoradores de Tzennch, que tratan de someter al Imperio, infiltrando a sus miembros en puestos de gran importancia. Muchos de ellos han conseguido infiltrarse en los cultos de Sigmar y de Ulric y están tratando de reavivar el tema de la herejía del culto a Sigmar (ver *La religión en el Imperio*, pág. 23), de manera que los dos vuelvan a enfrentarse. Pero aún falta mucho para que esto ocurra. Por ahora, la Mano Púrpura

pura tiene que centrarse en los cultos que están buscando el modo de promover al Caos en el interior del Imperio.

• KASTOR LIEBERUNG •

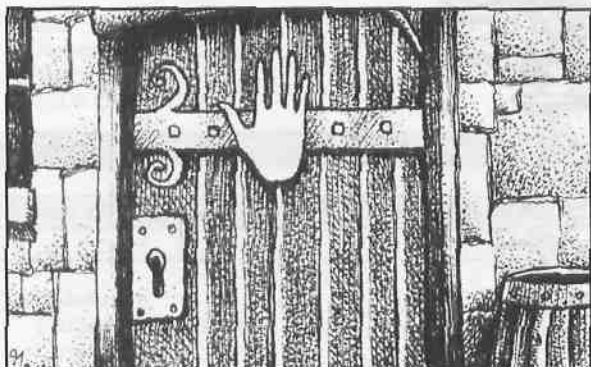
Lieberung ha sido miembro de la Mano Púrpura durante la mayor parte de su corrupta y malhechora existencia. Gracias a sus capacidades, alcanzó una posición importante en Nuln, la de *Magister Impedimentae*. Lieberung se encargaba de organizar raptos de niños que eran sacrificados durante los ritos del culto. En un intento por raptar a la hija de un vendedor, uno de los cultistas fue capturado y obligado a hablar. Por suerte, no conocía a Lieberung más que por su título. Aun así, y temiendo por su seguridad, dejó Nuln para dirigirse hacia Middenheim donde se integró en otro grupo, persiguiendo como siempre, los objetivos del culto.

Las autoridades de Nuln iniciaron algunas investigaciones, sin demasiado afán, para conocer la verdadera identidad del *Magister Impedimentae*, pero abandonaron la búsqueda rápidamente. Aun así, en Nuln había mucha gente a la que le disgustó que se cerrara el caso con tanta rapidez. Se puso precio a la cabeza del misterioso *Magister*, lo que complació sin duda, a muchos *Cazarrecompensas*. Algunos de ellos se inmiscuyeron demasiado en los asuntos del Caos y acabaron desapareciendo. Otros, que perdieron la esperanza de capturar a lo que más bien, parecía una sombra, se dedicaron a perseguir presas más fáciles. Sin embargo, uno de los *Cazarrecompensas*, Adolphus Kuftos (ver pág. 63) no abandonó y logró infiltrarse en el nivel jerárquico más bajo de la Mano Púrpura. Así fue como se enteró de que el *Magister* había dejado Nuln para ir a Altdorf.

Yendo tras sus pasos, llegó hasta Altdorf y se puso en contacto con Quintus Fassbinder, un profesor de la Universidad. Muchas de sus investigaciones le habían llevado hasta la Mano Púrpura y se mostró encantado con la idea de ayudar a Adolphus a encontrar a Lieberung. El plan de Quintus consistía en atrapar al *Magister*, llevándolo hasta Bögenhafen por medio de una falsa herencia. Quintus sabía de buena tinta que el *Magister Impedimentae* era un tal Kastor Lieberung, un artesano establecido en Middenheim desde hacía poco tiempo. Ya podían pues, poner su plan en marcha.

• LA HERENCIA •

La carta dirigida a Lieberung fue mandada a su antigua dirección de Nuln. Inmediatamente, un cultista la llevó hasta Middenheim y allí se la entregó al Consejo Interno de la Mano Púrpura. El asunto les pareció una ganga y le



ordenaron a Lieberung que fuera hasta Bögenhafen para tomar posesión de su herencia. Si Kastor pasaba a formar parte de la nobleza, sin duda tendría más facilidad para conseguir los objetivos del culto. Kastor se puso de camino después de recibir la instrucción de ponerse en contacto con la facción altdorfiana del culto ya que ésta podría brindarle su ayuda en caso de necesidad.

• EL DOBLE •

Pero Kastor jamás llegó a su destino. Lo mataron unos Mutantes que atacaron fortuitamente su carreta. Su cadáver está esperando para ser descubierto por los aventureros.

El PJ doble va a heredar los problemas de Lieberung. Adolphus le está esperando en Altdorf para capturarlo y matarlo en cuanto saiga de la ciudad. Cuando el culto de Altdorf se de cuenta de que Lieberung no se pone en contacto con ellos, los cultistas empezarán a pensar que lleva la intención de traicionarlos y quedarse con el dinero. Mientras tanto, Quintus seguirá buscándolo, así como las gentes de Nuln que han puesto precio a su cabeza.

• LA AVENTURA •

No se trata de una aventura aislada. Algunos de los elementos que irán apareciendo no serán revelados hasta más tarde y aunque figuren en segundo plano, volverán a aparecer en otras aventuras. Seguramente, cuando los personajes lleguen al final de este escenario, habrán descubierto que Kastor Lieberung no era realmente quien parecía ser y que hay gente que lo está buscando para matarlo. La identidad de esas personas, así como las razones de su empeño no se esclarecerán aún, pero esperemos que de aquí a entonces, los personajes hayan salido ilesos de su encuentro con Adolphus y que sepan ya que la herencia era un engaño.

Sombras Sobre Bögenhafen, la segunda parte de la campaña aportará nuevas intrigas a la historia. Una vez que se acaben las aventuras en Bögenhafen, los jugadores podrán sumergirse de nuevo en el misterio que rodea a Kastor Lieberung en: **Muerte en el Reik**.

• INICIO DE LA AVENTURA •

La aventura empieza cuando los PJs están intentando encontrar un medio de transporte para ir hasta Altdorf. Al principio de la partida entrégale a los jugadores las hojas de personaje y asegúrate de que lean el *documento 1*. También tienes que darles el calendario y la Guía del Ciudadano Imperial.

En esta misma página tienes una copia del *documento 1*.

Las plazas para esta expedición estarán cubiertas cuando los personajes lleguen a la residencia del Príncipe Hergard pero los PJs no lo sabrán hasta que lleguen a Altdorf.

Al comenzar la aventura, los PJs pueden ver la posta pero aún no han llegado hasta ella. Hasta entonces no se conocían, así que es una buena ocasión para que se vayan presentando unos a otros. Anima a tus jugadores a que interpreten a sus personajes, sirviéndose del trasfondo que aparece en sus hojas. Una vez hechas las presentaciones, la aventura puede comenzar.

• CABALLOS •

Es necesario que los PJs no tengan caballos y que no puedan conseguirlos hasta que lleguen a Bögenhafen. De todos modos, es probable que ninguno de ellos disponga de dinero suficiente para comprarse uno, pero en el caso

V. Mülheim



¡Se buscan aventureros valientes!

Su Excelencia el Príncipe de la Corona Hergard von Tasseninck, del Gran Principado de Ostland, hace saber que actualmente está viviendo en Altdorf, donde desea contratar los servicios de un grupo de aventureros experimentados. La integración será inmediata y por un periodo indefinido.

Se advierte a los candidatos que se les podrá pedir que emprendan una misión especialmente peligrosa en una región inexplorada de las Montañas Grises. El objetivo de dicha misión es muy delicado y requiere la más alta discreción con respecto a sus motivos.

La remuneración será negociable (y dependerá de la experiencia de los candidatos), pero se asegura un mínimo de 20 Coronas de Oro por persona y por día. Además se concederán generosas primas cuando la misión haya sido completada con éxito. Se ruega se abstengan cobardes, rezagados y Enanos.

Firmado

Escribano personal de Su Excelencia

de que así fuera, no permitas que consigan un caballo. Si tus jugadores planean alguna acción ilegal con este fin, recuérdales el peligro que puede acarrear ese tipo de robo (ver la *Ley en el Imperio* pág. 22).

• REPARTO DE EXPERIENCIA •

Los siguientes puntos de Experiencia deben ser atribuidos en momentos adecuados de la aventura: normalmente al final de una partida y cuando los PJs estén en un lugar seguro.

Puntos de Experiencia

50-70 puntos cada uno por interpretar a su personaje de acuerdo con su alineamiento, perfil y carrera en la posta y durante el viaje.

30 puntos cada uno por descubrir la carta de la herencia.

50-70 puntos cada uno por interpretar a su personaje de acuerdo con su alineamiento, perfil y carrera en Altdorf y durante el viaje por el río

50 puntos cada uno por vencer a Adolphus.

Esta atribución de PES es válida para todos los miembros del grupo y no sólo para los implicados. Por ejemplo, los 30 puntos por descubrir la carta se le entregan a todos los personajes, no sólo al que la haya descubierto.



ABREVIACIONES

A	Número de ataques con un arma de contacto o sin arma
CO	Corona de Oro
Des	Destreza
DJ	Director de Juego
D	Daño
Em	Empatía
F	Fuerza
FE	Fuerza Efectiva del Arma
Fr	Frialdad
Fv	Fuerza de voluntad
H	Heridas
HA	Habilidad de Armas
HP	Habilidad de proyectiles
I	Iniciativa
Int	Inteligencia
Ipto	Impacto
Ld	Liderazgo
M	Movimiento
P	Parada
PJ	Personaje Jugador
PM	Puntos de Magia
PNJ	Personaje No Jugador
R	Resistencia
Tcd	Tiempo de Carga y Disparo

Nota: Cuando sea aplicable las armas incluidas en el Equipo de un PNJ son seguidas por los detalles modificadores de *Iniciativa*, *Daño* y *Parada*. Observa que las *Armas de Mano* (hachas de una mano, espadas, porras, mazas y martillos) no tienen modificadores.

Un asterisco (*) después de las características en el esquema de un PNJ significa que los efectos de una habilidad como *Muy Fuerte* han sido incluidas en el total de la característica.

• POSTA "LA DILIGENCIA" •

Es idéntica a otras muchas (unas cien) repartidas en todo en Imperio. Su situación no es realmente importante. La hemos colocado en el borde de una carretera que une la ciudad de Delberz con Altdorf (ver mapa 1) porque es el camino que toman los personajes, pero si así lo deseas, puedes colocarla en otro lugar con la condición de que se encuentre por lo menos a dos días de viaje de Altdorf. Puedes consultar el esquema de la posta en la página 327 *Warhammer Fantasía: El Juego de Rol*, a lo largo de la aventura.

Aunque probablemente los personajes sepan lo que es una *posta*, es posible que algunos de ellos están en una por primera vez, por lo tanto, sería interesante que describiesen el lugar y las gentes.

• PERSONAJES NO JUGADORES •

Los PNJs secundarios de esta posada (cocineros, etc.) no tienen un papel importante en esta aventura. De todos modos, si en algún momento necesitas más detalles acerca de ellos, puedes consultar el perfil de los Personajes No Jugadores secundarios en la hoja de PNJ estándar. Los PNJs principales con los que se van a encontrar los personajes están detallados en la página 52.

• PRECIOS •

Los precios aplicados en este establecimiento corresponden a los precios establecidos (ver *Guía del Consumidor* en *Warhammer Fantasía: El Juego de Rol*, pág.291). Una comida cuesta de 2 a 5 peniques y se compone de sopas, caza, asado de ternera, pollo o cerdo, tartas, legum-

bres, etc. 2 peniques corresponden a una comida sencilla compuesta por pan y queso, y las de 5 peniques son platos copiosos y suculentos.

• HABITACIONES •

Las habitaciones cuestan 30 chelines por noche. Aunque son para cuatro personas, Gustav permite que se compartan con más gente al precio de 5 chelines por persona adicional. Éstos deberán dormir en el suelo puesto que las habitaciones sólo tienen dos camas cada una. Una noche en un dormitorio común cuesta 3 chelines o sólo 2 si no se usa cama.

Cuatro habitaciones están ocupadas por pasajeros de la diligencia. Lady Isolda comparte habitación con su señorita de compañía, Janna, mientras que su guardaespaldas, Marie, duerme en la habitación contigua. Phillippe, el jugador, y Ernst, el estudiante, tienen cada uno una habitación. Sólo quedan dos disponibles para los PJs, a menos que prefieran pasar la noche en la sala común junto a los dos cocheros.

Todas las puertas tienen cerradura, las llaves las tienen los ocupantes o Gustav- las cerraduras son normales (DS 5%).

Llegando a la Posta

Los personajes llegan a la posada al anochecer. Si tus personajes llegan antes, haz los cambios necesarios en las descripciones siguientes.

Justo cuando están llegando, una diligencia está saliendo por el portal. Lleva el emblema de las Cuatro Estaciones y se dirige hacia Middenheim. La diligencia se había parado para arreglar una rueda y el cochero apresura la partida para recuperar el tiempo perdido. En cuanto cruza el portal, le atiza a los caballos y la diligencia emprende la marcha al galope.

El conductor no parece tener intención de pararse bajo ninguna circunstancia y si uno de los PJs se pone en medio de su camino, lo apartará con un latigazo. Si los personajes insisten en parar la diligencia, el guardia levantará su trabuco, gritando que se aparten de su camino. Si aún así, persisten en su intento, no dudará en disparar (HP ajustada al movimiento del vehículo- FE 3). El conductor tirará a cualquiera que esté lo suficientemente loco como para ponerse delante de los caballos. A menos que consiga una tirada de *Iniciativa* para escapar al peligro, el personaje perderá 1D6 + 4 puntos de H (modificado por la R, no por la armadura)

El patio

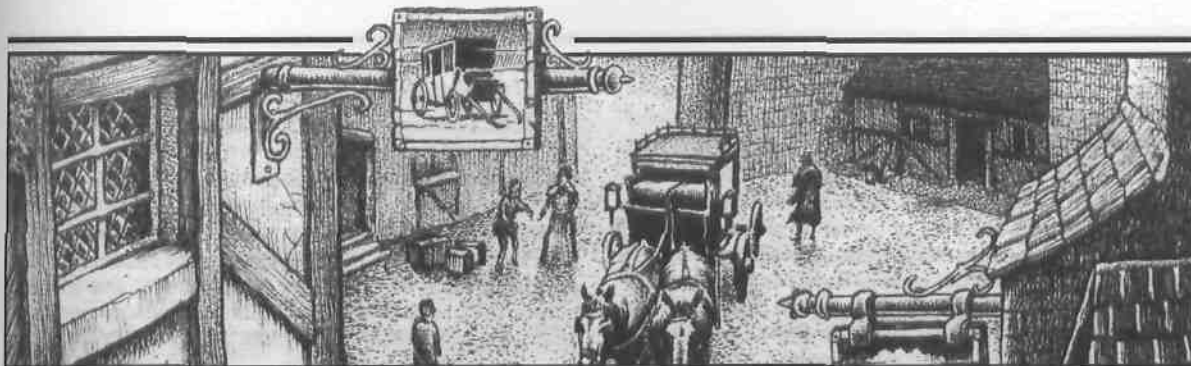
El patio de la posta está muy animado cuando entran los PJs. El olor del estiércol fresco pesa en el aire. Dos palafreneros, delante de los establos, intentan guardar cuatro caballos. Desde la posada llegan risas y un delicioso olor a comida.

• LA DILIGENCIA •

Cerca del cobertizo, más allá de los palafreneros, hay una diligencia del Rochet de Altdorf, una pequeña compañía que lucha por hacerse un hueco en medio del monopolio creciente las diligencias de las Cuatro Estaciones. Ha llegado esa misma noche y tiene que partir para Altdorf a la mañana siguiente. Los pasajeros y los cocheros están descansando en la posada.

A primera vista, la diligencia parece estar en buenas condiciones pero un examen más exhaustivo revela que ya está muy vieja y algo destartada. Bajo la capa de pintura la madera de está quebrando y pudriendo.





• EN EL INTERIOR DE LA PARADA DE POSTAS •

Este apartado concierne a todas las relaciones que establezcan los PJs con todos los PNJs. Será fácil puesto que sólo hablarán cuando se les dirija la palabra; tal vez con dos excepciones: el propietario y el jugador que suelen tomar la iniciativa.

Gustav, el dueño, es el animador de la posada. Es el que atiende a los PJs. Es muy hablador, les pregunta qué tal van de salud, cuál es su destino, cuantas habitaciones desean, etc. Gustav sólo se calla para escuchar las respuestas y enseguida vuelve a tomar la palabra.

La presencia del bretoniano ofrece dos posibilidades: una partida de cartas o un combate si los PJs le descubren haciendo trampas. Interpretalo con un marcado acento francés y gestos muy exagerados.

Los demás PNJs pueden aparecer en escena según lo requiera la situación, o según el criterio del DJ. Por ejemplo si un PJ le pide a un cochero que le lleve hasta Altdorf, tendrás que interpretar el papel de este último. Otra opción es atraer la atención de los personajes hacia su forma de beber, reír o cantar.

Los detalles acerca de todos estos personajes figuran en la pág 52; puedes desarrollarlos cuanto quieras o según te lo permita la situación.

Siempre cabe la posibilidad de que tus personajes hagan algo que no hayas previsto. Podrían intentar desvalijar a un PNJ durante la noche, o intentar convertirse en Guardaespaldas de Lady Isolda por ejemplo. Toda la información que te proporcionamos acerca de ellos debería bastarte para resolver de la mejor manera posible, todo tipo de situaciones no previstas. Recurre al libro de reglas para tratar los acontecimientos, y a tu imaginación para decidir cual va a ser la reacción de los PNJs.

• RUMORES •

Los rumores pueden llegar hasta los personajes en cualquier momento de la aventura. No se han puesto en boca de un solo PNJ para darle mayor flexibilidad al juego. Entre las fuentes de rumores se encuentran Phillippe y Gustav. Están destinados a proporcionar a los jugadores información acerca del entorno, pero los aventureros también podrán conocerlos en cualquier otro sitio que no sea la posta. Tú decides cuándo y cómo hacen correr estos rumores los PNJs, si quieres puedes imponer una prueba de *Chismo*. Los rumores son elementos del juego que le permite a los jugadores, ser conscientes de que a su alrededor existe un mundo que sigue evolucionando independientemente de sus acciones.

Tal y como ocurre en la vida real, no todos los rumores son ciertos al 100%, como tampoco son totalmente falsos. Se trata en su mayoría, de deformaciones y exageraciones de la realidad. El Viejo Mundo está lleno de supersticiones y creencias. La persona que difunde un rumor, seguramen-

te está convencida de que es cierto, por muy improbable que parezca. Por lo tanto no es de extrañar si se ofende ante los oídos escépticos.

El pueblo de Blutrod ha sido devastado por una misteriosa enfermedad que hace que a la gente le broten manchas rojas en la piel. Es conveniente mantenerse lo más alejado posible de esas personas.

El camino hasta Aldorf está lleno de bandidos. Hace apenas una semana, casi atacan a un cochero. Ya va siendo hora de que el Emperador haga algo por esa pobre gente.

El pueblo de Tenfelfeur ha sido incendiado recientemente por Fabergus Heizdork, El Cazador de Brujas. Había descubierto que sus habitantes adoraban a demonios al parecer, comían carne cruda.

Las carreteras cada día están en peor estado, el Emperador se ha despreocupado por completo de estos asuntos, está demasiado ocupando, gastando dinero para sus ejércitos.

Una mujer de Silberwurt ha dado a luz a un niño cornudo y con los pies hendidos. El sacerdote de la localidad ha ordenado quemar al niño.

El tiempo va a empeorar, mañana lloverá.

No os desviéis del camino para adentraros en el bosque. Los que lo han hecho no han vuelto jamás, han sido devorados por Hombres Bestia, o quizás por algo peor.

El alcalde de Grunburg ha sido quemado en la hoguera hace dos meses. Se dice que era un vástago del Caos. Le han oído hablar con su gato, dicen que le añadía sangre a la leche y le decía: "ven y bébete tu sangre de leche".

En el cielo se han visto unas luces extrañas por el este. Parecían demonios de fuego bailando entre las estrellas.

Todos los vigilantes de caminos están corruptos, no se puede confiar en ellos (este rumor no podrá ponerse en boca de Gustav).

• EL BAR •

Es una estancia muy iluminada y agradable. En cuanto abren la puerta, a los PJs les invade el olor a comida y el intercambio de risas y bromas de los cocheros. Desde el otro lado de la habitación, perciben la fría mirada de una joven mujer ostentosamente vestida (Lady Isolda von Strudeldorf). Está en una mesa en compañía de otras dos mujeres. Una de ellas es alta y robusta (Marie, su Guardaespaldas), mientras que la otra es pequeña y delegada (Janna, su sirvienta). En otra mesa ven a un joven que parece completamente inmerso en su lectura (Ernst Heidemann). Apoyado en la barra del bar, un hombre de exagerada elegancia (Phillippe Destrés) echa una ojeada a los recién llegados y se gira, fijando de nuevo la vista en el bar. Detrás de la barra, un camarero más bien delgado contrasta con el propietario que junto a él, luce un sobrepeso importante.

Antes de que a los PJs les dé tiempo a hacer nada, el corpulento y grasiento propietario se les acercará balanceándose. Recibe a los personajes con una sonrisa acoge-

dora y su habitual exuberancia: "¡Buenas noches! Sean ustedes bienvenidos a la Diligencia. Siéntense, siéntense, acerquen más las sillas al fuego, así estarán más calentitos. ¿Quieren beber? ¿Comer? ¿Sí? ¡Oh! Querrán beber, pues claro que quieren beber ¡Seré tonto!"

Al sentarse a la mesa, los PJs son conscientes de que Phillippe Destrées los está observando detenidamente. Cuando nota que le han descubierto, enseguida desvía su mirada hacia su vaso. Los demás viajeros no prestan demasiada atención a los PJs. Isolda picotea delicadamente su comida mientras que su sirvienta parece estar en las nubes. María se bebe el vino con un aire taciturno. En cuanto a Ernst Heidelmann, sigue absorto en su libro y se quedará estudiando durante el resto de la noche.

Los cocheros, Gunnar y Hultz, siguen en su empeño por emborracharse, aprovechando esta oportunidad para divertirse, antes de emprender de nuevo su viaje a la mañana siguiente.

¿Una partida de cartas?

Phillippe Destrées fija su mirada en los personajes desde el momento en que estos aparecen, y siempre que no se sienten observados, aprovecha la ocasión para mirarlos. Si se le dirige la palabra se mostrará simpático aunque algo reservado. Si los aventureros lo ignoran, acabará por acercarse a su mesa al cabo de una 1/2 hora. Toqueteándose la nariz (una fastidiosa costumbre que ha tomado), tratará de invitarles a una copa.

Tras intentar inmiscuirse de un modo educado, en sus asuntos, les propondrá jugar una partida de cartas para matar el tiempo. Cada personaje que se integre en la partida tira 1D100, el que haya sacado la tirada más alta gana la ronda. Aunque Phillippe acepta todas las apuestas, considera que las de menos de 10/- son una pérdida de tiempo. Deliberadamente perderá las dos primeras rondas (ignora los resultados de sus tiradas). Después, empezará a jugar en serio utilizando su habilidad *Juego* para aumentar en un 10% (la mitad de su INT) sus posibilidades de ganar. También usa su habilidad *Suerte* para alterar en su favor el resultado de los dados hasta un 10%. Sólo podrá hacerlo 3 veces antes de que cese su suerte. Intentará subir las apuestas cuando le convenga.

Si Phillippe no consigue ganar durante tres turnos seguidos, hará trampas sacándose ases de la manga. Esta técnica le permite doblar su bonus y llevarlo hasta un 34%, pero corre el riesgo de ser descubierto. En secreto, podrá hacer una tirada de *Iniciativa* para cada personaje presente, aplicando un malus de -10. Si es exitosa, el tramposo será descubierto. Si esto no ocurre, Phillippe irá a acostarse en cuanto le gane a los jugadores lo que han querido jugar.

Si fuera acusado de tramposo, Phillippe lo negaría violentamente, mostrándose furioso con la idea de que se le considere como tal. De este modo intentará librarse de las acusaciones, pero si la situación no se arregla, sacará su pistola y le disparará al personaje que esté más cerca, antes de huir hacia las escaleras para dirigirse al tejado.

Una oleada de plomo

Los personajes que se lancen a perseguir a Phillippe por las escaleras, se enfrentarán a un Gustav, nervioso, algo desorientado y gritando que paren, sujetando su trabuco con las dos manos. Le dispara a todo el que se mueva, cayendo al suelo por el retroceso de su arma. Evidentemente, en cuanto conozca la verdad, se disculpará efusivamente.

En lo alto de la escalera, el jugador saltará por la ventana hasta el tejado de los establos: una distancia de 4

metros (tira 1D6 y réstale 4: si el resultado es positivo, ese será el número de Heridas que reciba Phillippe).

Si está acorralado, se dará la vuelta y luchará. Preferirá *Desarmar* antes que herir, pero si tiene que enfrentarse con más de dos personas, intentará matar. Si sus puntos de H se quedan en 0 ó en 1, se rendirá y devolverá todo el dinero ganado en el juego.

Si no consiguen cogerle, huirá hacia Altdorf con uno de los caballos de Gustav. Los personajes que intenten perseguirlo deberán tener la habilidad *Equitación*, en el caso contrario, rápidamente perderán de vista a Phillippe.

Bienvenido a la jaula

Si los PJs consiguen capturarlo, podrán hacer con él lo que quieran. Gustav no tiene ni pizca de ganas de tenerlo en la posada y lo liberará en cuanto los PJs se hayan ido. Cabe la posibilidad de que los personajes piensen en llevar el asunto ante la justicia pero esto supondría un retraso bastante largo (1D3 semanas) y unos pleitos muy costoso (70-100 CO por semana) en Altdorf por un asunto que no están seguros de poder ganar. Phillippe podría alegar defensa propia y además, lo único que pudieron ver los dos cocheros y los viajeros, es a los aventureros amenazando a Phillippe. Si es puesto en libertad, no sentirá ningún rencor hacia ellos; después de todo, sabía que corría el riesgo de ser descubierto, está acostumbrado. Si ocurre lo contrario y se reconoce como culpable, montará en cólera e intentará vengarse de los PJs en la primera ocasión que se le presente. El tipo de venganza lo dejamos en tus manos al igual que el momento y el lugar en que se lleve a cabo. Podría contratar a una banda de salteadores por ejemplo para que ataquen a los aventureros, o intentar asesinarlos por separado.

PERSONAJES NO JUGADORES.



Gustav Fandleburger - Posadero

Gustav es un hombre muy corpulento y extremadamente jovial. Siempre tiene un montón de cosas que decir, aunque su interlocutor no demuestre mucho interés. La mayoría de sus conversaciones muestran una constante preocupación por que sus clientes estén a gusto. Otras veces giran en torno al tiempo que hace, al estado de las carreteras y todo lo que se le pueda pasar por la cabeza. Si se le da pie, puede hablar durante horas y horas, puede ser una fuente de información importante (ver *Rumores* en la pág. 51).

Gustav tiene que ser interpretado de manera que abuse un poco a los jugadores, pero siempre con modales de "bon vivant". Acogerá todos los pedidos de alimentos, bebidas o habitaciones con charlas desenfadadas acerca de sus temas favoritos. No se ofende con facilidad pero montará en cólera ante amenazas físicas y ordenará a los aventureros que salgan de su establecimiento si no son capaces de comportarse como gente civilizada.

Gustav esconde un trabuco cargado detrás de su mostrador para los casos de "emergencia".

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	EM
3	28	42	3	4	5	24	1	29	29	29	29	29	52

Habilidades

Leer y Escribir
Arma de especialista- Trabuco
Tasar
Elaborar bebidas
Consumir alcohol

Edad: 56

Equipo

Trabuco (alcance 24/48/250; FE 3; Tcd 3)

Schwartzie- Urraca

Schwartzie suele estar encaramado en una viga encima del mostrador. Siempre está imitando a Gustav, aunque sólo sean necedades como por ejemplo: "bien bienvenido, vais ya, tan contento de verles, se van o acaban de llegar, se tomarán una copita ¿no?, etc."

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FVEM
7	20	0	0	1	1	25	1	-	2	2	2	2



Herpin Stihherwurt- Camarero

Herpin es una persona completamente opuesta a Gustav. Es alto, delgado y taciturno. A menos que la posta esté llena de clientes, Herpin siempre estará detrás del mostrador o en el sótano, sirviendo los vasos de vino que le va pidiendo Gustav. Si los aventureros piden que se les sirva en la mesa, nunca será Herpin quien lo haga sino Gustav, y a menos que sean muy diestros, no podrán librarse de sus interminables charlas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FVEM
4	35	32	3	3	4	36	1	36	20	20	18	24

Habilidades

Elaborar bebidas

• LA DILIGENCIA •

Para los detalles acerca de la diligencia, ver **Warhammer Fantasía: El Juego De Rol** pág. 294.



Gunnar y Hultz- Cocheros

Los dos cocheros no tienen gran cosa que decirle a los personajes. Cuando llegan los PJs a la posta ya están bastante borrachos. Aunque apenas queda sitio en la diligencia, aceptan llevar a los aventureros hasta la próxima parada (a unos 40 kilómetros) donde podrán coger otra diligencia hasta Altdorf. Piden 7 CO por persona pero un *Regateo* adecuado puede hacer que se quede en 2 CO. Pedirán el pago por adelantado, y se apresurarán en gastarse el dinero en bebida.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FVEM
3	28	42	3	4	5	24	1	29	29	29	29	52



Habilidades

Edad: 27 y 32

Arma de especialista -Trabuco
Conducir carro
Equitación
Música- Cuerno de Cochero
Cuidar animales

Equipo

Cuerno de Cochero
Trabuco (alcance 24/48/250; FE 3; Tcd 3)
Espada
Cota de malla corta (1 PA en el tronco)



Lady Isolda von Strudeldorf- Joven Noble

Isolda es una joven dama pretenciosa y testaruda. Se viste con ropas de gran calidad y dispone de una gran variedad de sombreros originales y elegantes (sus capas ocupan una buena parte del techo de la diligencia). No le dirigirá la palabra a los PJs pues considera que encanallarse no va de acuerdo con su dignidad. Si los personajes insisten en hablarle, se mostrará contrariada y su Guardaespaldas mostrará una actitud amenazadora. Si alguien se le acerca en la posta, ella y su séquito se retirarán a sus habitaciones.

Durante el viaje, permanecerá sentada, con el estuche de su laúd encima de las rodillas. Si los PJs intentan de nuevo hablar con ella, mostrará una gran oposición hasta el punto de amenazarlos con las represalias por parte de los miembros influyentes de su familia en Altdorf.

Todas las pruebas de *Empatía* en relación con Lady Isolda tienen una penalización de -20

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FVEM
4	36	32	3	3	5	35	1	43	42	30	28	38

Habilidades

Edad: 21

Leer y escribir
Suerte
Encanto
Equitación
Etiqueta
Heráldica
Música- Laúd
Ingenio

Equipo

32 Coronas de Oro
Un cofre en su habitación con una cerradura de PC 30%. Contiene vestimentas muy caras y joyas por un valor de 250 CO.



Janna- Sirvienta

Janna habla muy poco e Isolda jamás le dejará que hable con los personajes. Si aún así se consigue hablar con ella, no tendrá nada interesante que decir. Tiene el mismo perfil de características que los Sirvientes que figuran en la hoja de PNJ Estándar.



Marie- Guardaespaldas

Es una mujer inusualmente alta y aparentemente musculosa. Siempre lleva ropa muy oscura y jamás se dibuja una sonrisa en su boca. Lleva 15 años al servicio de la familia von Strudeldorf y es absolutamente capaz de asumir el cargo que le han asignado. Habla muy poco y por lo general sólo se dirige a la gente para decir: "Dejen de molestar a mi ama".

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	55	32	5	4	8	45	2	43	42	30	28	33	28

Habilidades

Pelea callejera
Golpear para aturdir
Desarmar
Muy Fuerte

Edad: 33

Equipo

Espada
Jubón de cuero (2 PA tronco y brazos)
Puñetazo



Ernst Heidlemann- Estudiante de Medicina (Aprendiz de Hechicero)

Ernst es un Aprendiz de Hechicero, y miembro de bajo nivel de la Corona Roja- un culto del Caos dedicado a Tzeentch y hostil a la Mano Púrpura- (se proporcionarán más detalles acerca de la Corona Roja en Muerte en el Reik). Heidlemann dice ser un Estudiante de Medicina que va a Aldorf para seguir con sus estudios. En realidad va hasta allí para entregarle unas pociones vitales a un demonologista y para seguir con sus estudios de Hechicero.

Contesta a las preguntas de un modo muy distraído e intenta evitar las conversaciones. Ernst debería ser presentado como un individuo sin ningún interés y del que no se podrá sacar ninguna información. Si algún personaje insiste en entablar una conversación con él, le pedirá que le deje tranquilo porque aún tiene mucho que estudiar para su examen de acceso a la Universidad.

Si los PJs descubrieran su verdadera identidad y sus objetivos, haría todo lo posible por eliminarlos, ya sea con sus propias manos o contratando a gente para que lo haga.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FVEM	
3	30	32	3	2	6	31	1	44	28	33	27	30	29

Habilidades

Leer y escribir
Idioma Arcano: Mágico
Lanzar Hechizos: Magia Vulgar
Lenguaje secreto: Clásico

Edad: 22

Hechizos

Puntos de Magia: 7
Maldición: 1PM
Don de lenguas: 1PM por turno

Equipo

Espada
Bolsa de viaje
14 CO

Un libro con una falsa portada titulado: Las Sanguijuelas y sus propiedades curativas. En realidad, este libro se titula La Vida secreta de los demonios. Está redactado en Clásico y todo el que lo lea adquirirá un conocimiento básico sobre los Demonios Menores, descritos en el Bestiario de **Warhammer Fantasía: El Juego De Rol**.

En su bolsa de viaje guardada su dinero, sus efectos personales y las pociones para el Demonologista: seis frascos con líquido verde burbujeante, con polvos coloreados, etc. Ni tan siquiera Ernst conoce su utilidad, sólo sabe que tienen que ser entregadas al Doctor Schmid, en la Universidad. Son pociones de *Alivio de la Parálisis* y de *Restauración de la Fuerza*. Si los PJs se apropiaran de ellas, no podrían usarlas y correrían el riesgo de envenenarse. El consumo de cualquiera de estas dos pociones tiene los mismos efectos que una dosis de *Perdición del*

Hombre (**Warhammer Fantasía: El Juego De Rol - Venenos**, pág. 80).



Philippe Destrées- Tahúr (ex Sargento Mercenario)

Philippe es de Parravon, Bretonia. Está viajando por el Imperio desde hace seis meses. Era Sargento Mercenario en el ejército de un Duque antes de desertar en la frontera e introducirse en el Imperio. Declara ir a Aldorf para encontrarse con un viejo amigo; en realidad lo único que hace es recorrer las carreteras del Imperio para ejercer su arte en las posadas. Philippe luce una elegancia exagerada. Se viste cuidadosamente, siempre con camisas con encajes y chaquetas bordadas. Sus cabellos son largos y rizados y lleva un falso lunar en la mejilla izquierda. A pesar de su cuidada y delicada apariencia, es sobradamente capaz de defenderse y no le teme al peligro.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	48	45	4	3	9	40	2	30	38	34	28	30	24

Habilidades

Arma de especialista: Pistola
Pelea Callejera
Suerte
Golpear para aturdir
Golpe poderoso
Desarmar
Equitación Caballo
Juego de manos
Esquivar golpe
Juego
Lenguaje secreto: Batalla

Edad: 43

Equipo

Pistola (alcance 8/16/50; FE 3; Tcd 2)
Espada
Baraja de cartas marcadas (incluyendo ases de más)
Un par de dados
Un para de dados cargados
29 CO

• EL VIAJE •

• UNOS PREPARATIVOS DIFÍCILES •

La mañana siguiente es brumosa y el cielo está cubierto. Los pasajeros (Lady Isolda, Janna, Marie, Ernst y tal vez Philippe) se reúnen en la sala principal de la posada, hacia las 8:00. Gustav les sirve el desayuno. Los dos cocheros todavía no han bajado (aún están en la cama intentando reponerse de la borrachera de la noche anterior). A las nueve aún no han aparecido y no parecen tener intención de hacerlo hasta mucho más tarde. Está claro que la diligencia no ha sido preparada para el viaje. No resulta muy difícil despertar a los cocheros aunque conversar con ellos de un modo inteligible parece imposible. Tienen una resaca espantosa y solo pueden mascullar frases incomprensibles. Mientras van preparando la diligencia, se tambalean y se quejan, sujetándose la cabeza con las dos manos.

La diligencia al fin está lista, pero aparecen nuevos problemas puesto que sólo caben seis pasajeros. Isolda se niega en rotundo a viajar incómodamente junto a unos plebeyos: "ya es bastante fastidioso viajar con plebeyos como para aguantar rodillazos y codazos en la cara". Los cocheros no se meten en este asunto. Están sentados en su sitio y esperan, sujetándose las sienes. No parece que tengan mucha prisa por irse.

Los PJs pueden optar por viajar en el techo, aunque eso sí, ningún PNJ aceptará hacerlo. Intentar apilarse en el interior de la diligencia acarreará una lluvia de protestas por parte de la dama que los amenazará con las posibles represalias de sus importantísimos parientes y es inútil intentar que los cocheros les devuelvan el dinero puesto que se lo gastaron en bebida la noche anterior.

Esta situación puede tener varias salidas: una bonita canción, bien elegida por un personaje juglar podría suavizar a la dama (sólo si se consigue una tirada de *Empatía* y de *Encanto*). Recuerda que todos los intentos por comunicarse con la noble llevan una penalización de -20). Si los personajes no consiguen convencerle, deberán viajar en el techo.

Los PJs podrían esperar a que pasara otra diligencia pero Gustav les dice que la próxima no llega hasta dentro de dos días y que lo más probable es que vaya tan llena como esta. En el caso (poco probable) de que Lady Isolda acepte que se apretujen en la diligencia, tarde o temprano acabará arrepintiéndose de su flaqueza y les dirá que se bajen. Si se bajan no pasa nada, pero si se quedan, Isolda estará de un humor de perros durante todo el viaje no abriendo la boca más que para soltar algún insulto.

Breve intermedio

Cuando al fin todos los pasajeros están listos, los cocheros no lo están. Uno de ellos ha ido al lavabo y se quedará ahí metido durante más de veinte minutos, negándose a abrir la puerta mientras que el otro se queda dormido y empieza a roncar. Si los aventureros deciden robar la diligencia, primero tendrán que deshacerse de los pasajeros, pero luego serán perseguidos por los vigilantes de caminos lo cual puede causarles varios problemas (ver *Ley en el Imperio*, pág. 22)

• EMPIEZA EL VIAJE •

Al fin los cocheros están listos para partir, van a una velocidad muy moderada- ¡unos 3 kilómetros por hora! Si se les pide que vayan más deprisa, le pegan unos cuantos latigazos a los caballos pero enseguida vuelven a la velocidad inicial. Está claro que a este paso no llegarán a la próxima Parada de postas hasta bien entrada la noche.

Si un PJ quiere coger las riendas, los cocheros no pondrán ninguna resistencia, al contrario, aprovecharán la ocasión para dormir, acurrucados en un rincón. Con un PJ llevando las riendas, la diligencia va a más velocidad pero pasada una hora empiezan los problemas. Una rueda se sale y cae colina abajo mientras el vehículo se inclina hacia el lado opuesto. Hay un 25% de posibilidades de que la diligencia se vuelque, causando un Golpe de F3 (modificado por la R) a todos los personajes. Los PJs que están en el techo podrán librarse del golpe si consiguen una tirada de *Iniciativa*. Si la fallan, el golpe será de F2. Serán necesarios 12 puntos de F combinados (4 personajes con F3 por ejemplo para volver a estabilizar a la diligencia y tardarán 10 minutos en volver a colocar la rueda).

• SIGUE LLOVIENDO •

La diligencia se pone en marcha de nuevo y veinte minutos más tarde empieza a llover. Los personajes que viajan en el techo están completamente empapados pero Isolda se opone con vehemencia a que se suban a la diligencia. Su guardaespaldas hará todo lo posible para que se respeten los deseos de su señora. Intentar entrar en la diligencia cuando ésta está en marcha requiere una prueba de *Iniciativa* para deslizarse a un lado y una prueba de *Fuerza* para abrir la portezuela. Si se falla la primera, el personaje cae a la carretera y sufre un golpe de F3 y el cochero parará la montura.

Se puede intentar varias veces abrir la portezuela pero cada intento le dará a Marie ocasión de propinarle un golpe (con el pie) al personaje que deberá pasar una prueba de F para no caerse. Si consigue abrir la puerta, se considerará el personaje está en el interior del coche. Desde ese momento puede iniciarse un combate normal aunque en un espacio muy reducido. Todos los PNJs harán lo posible por echar al intruso. Si se intenta luchar con otra cosa que no sean los puños o una daga, la HA tendrá una penalización de -20. El combate se da por terminado cuando todos los PJs se han acomodado en el interior (entonces sí que no habrá sitio para combatir), o cuando, resignados, vayan a sentarse bajo la lluvia.

• ENCRUCIJADA EN EL CAMINO •

Después de unas dos horas, cesa de llover y la diligencia llega a la encrucijada de la carretera principal que va desde Altdorf hasta Middenheim. Un panel indica claramente que la capital se encuentra a 72 kilómetros. Hay una parada de Postas en el cruce. Pertenece a la compañía de Las Cuatro Estaciones pero la Diligencia sigue su camino sin pararse. Si los PJs insisten en bajarse, tendrá que esperar dos horas hasta que pase la siguiente diligencia que no sólo irá igual de llena sino que además, no parará; la siguiente tardará cuatro horas en pasar y sólo quedarán sitios en el techo por los que tendrán que pagar 3 CO por persona.

• LA EMBOSCADA •

Una Banda de Mutantes hambrientos (ver *Mutantes en el Imperio*, pág. 38) ha llegado recientemente a esta región en una búsqueda desesperada por encontrar algo con que saciar su voraz apetito. Al frente de la banda está Knud Cratnix, un antiguo ladrón de ganado. Desde, hace poco tiempo, luce las marcas del Caos bajo la forma de escamas que ya han empezado a cubrir su piel. Knud y sus congéneres le han tendido una emboscada a una diligencia de Las Cuatro Estaciones y están haciendo una verdadera carnicería con los cuerpos de los ocupantes. Durante este encuentro, los personajes descubrirán el cuerpo de Kastor Lieberung y se verán atrapados entre las redes de una maquinación del Caos con vistas a destruir el Imperio (ver pág. 66). Uno de los aventureros (preferentemente Kristen o cualquier otro personaje Ladrón si no utilizas los personajes pregenerados) se encontrará con un viejo conocido, presa de la atroz Mutación del Caos. Será una manera de recordar que el Caos está omnipresente en toda la humanidad.

• SANGRE EN EL CAMINO (MAPA 2) •

Este acontecimiento tiene lugar unas dos horas después de pasar el cruce. Al salir de una curva, los pasajeros son testigos de una escena escalofriante. Una figura humana, de espaldas a la carretera, está inclinada sobre el cadáver de un cochero de Las Cuatro Estaciones. Cuando se gira, los aventureros descubren horrorizados, una mano humana desgarrada, colgando de la repulsiva boca de la criatura. Indudablemente es humano pero su apariencia es repugnante. Su piel cuelga hecha jirones sobre su rostro y sus manos mientras que de sus ojos va goteando una especie de mucosidad verde.

Tras escupir la mano, se abalanza hacia la diligencia para atacar y matar con su daga ensangrentada.

Kristen o cualquier otro personaje que hayas elegido se encuentra en estado de shock tras descubrir que este Mutante no es ni más ni menos que Rolf Hurtsis, un ladrón de Delberz (o de la ciudad natal del PJ) y antiguo amigo suyo. Entrégale a tus jugadores el documento nº 2.



El rostro de la criatura que se precipita hacia tí te resulta extrañamente familiar. Ves destellos de demencia en sus ojos. De repente, lo reconoces, es Rolf Hutsis de Delberz, uno de tus viejos compañeros de fechorías. Pero Rolf está muy cambiado. Su piel cuelga hecha jirones por su cuerpo mientras la sangre cae de su boca entreabierta. Hace un año, Hutsis comenzó a sufrir una extraña afección en la piel y a comportarse de manera extraña. Para disimular su enfermedad, escondía su cabeza bajo una bolsa pero llamaba demasiado la atención de la guardia, y cada vez le resultaba más difícil seguir con sus actividades. Fue arrestado y arrojado en prisión. Lo último que supiste de él fue hace 6 meses, se había escapado y huido de la ciudad.

Rolf sufre una mutación del Caos llamada Podredumbre de la Tumba (ver pág 38) que causa *Miedo*. Todos los que alcancen a verle tienen que hacer una tirada de *Frialidad*, si no la pasan, no serán capaces de hacer otra cosa que no sea Parar. Los que no la hayan pasado podrán intentarlo de nuevo en cada asalto. Ahora Rolf es como un animal salvaje. Ataca la diligencia sin preocuparse por su seguridad lanzándose sobre el vehículo y saltando sobre el cochero que para él sólo representa una presa comestible y succulenta. Para pararlo habrá que matarlo; ignora los efectos de los Golpes críticos que deberían hacerle huir. Si de pronto se queda desarmado seguirá luchando con sus manos o su cabeza (penalización de -20 a la HA y -2 al daño)



Rolf Hutsis

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	32	25	2	2	4	40	1	39	29	29	29	25	10

En el instante en que Rolf se apresura hacia la diligencia, los caballos se asustan y empiezan a relinchar, mordiendo sus riendas para cortarlas. Hultz, que está sujetándolas, cae al suelo, detrás de los caballos. Gunnar intenta por todos los medios tirar del freno para impedir que el vehículo se estampe contra los árboles. Consigue pararlo pero se queda paralizado por el terror de ver a Rolf abalanzándose sobre él. Los aventureros tienen que salvarlo. Si no lo hacen Gunnar será atacado por el mutante y el cochero será incapaz de defenderse hasta el siguiente asalto.

Los pasajeros no harán nada a menos que sean amenazados directamente. Si Phillippe aún está en la diligencia, será el único que ayude a los aventureros, usará su espada en vez de la pistola para no herir a los adversarios de Rolf.

Al examinar el cadáver del cochero de la mano amputada, los aventureros descubrirán que ha muerto a consecuencia de una saeta de ballesta en la garganta. Lleva una camisa de mallas (adecuada a una talla humana). Las huellas de su diligencia siguen por la carretera desde ahí.

• AULLIDOS EN EL VIENTO •

Mientras los aventureros piensan en lo que van a hacer, un grito bestial atraviesa el aire desde detrás de la curva. Algo se está dirigiendo velozmente hacia ellos. La situación es tan tensa que no sería de extrañar que le dispararan a la silueta que aparece de entre la frondosidad. Es Hultz que corre hacia la diligencia gritando: "¡No me disparéis, soy yo, Hultz!". Si un aventurero demasiado impetuoso le dispara, es muy posible que le mate puesto que no le quedan más que 2 puntos de H.

Aunque Hultz muera o no, a los aventureros aún les quedan muchos problemas por resolver. El primero es el de los caballos que se han escapado y el segundo es el del grito que han oído. Deberías incitar a tus personajes a que vayan a investigar el origen de esos gritos. Si no lo hacen por iniciativa propia, Lady Isolda se lo ordenará. Bajo ningún pretexto, ni ella ni los que le rodean se alejarán de la diligencia. Los cocheros, si siguen vivos, se propondrán voluntarios para ir a buscar a los caballos pero será fácil convencerles para que esperen un poco. No se acercarán hasta el lugar de donde provienen los gritos. Ernst hará lo mismo, alegando que siente una profunda aversión por la violencia.

• VISITA AL LUGAR DE LA MASACRE •

Tanto como si han seguido por la carretera como si se han adentrado en el bosque, los aventureros serán testigos de una escena horrible. Hay una diligencia volcada en la carretera, dos de sus caballos están intentando liberarse desesperadamente mientras que una criatura con un cuerpo enorme y una cabeza grotescamente pequeña se ensaña y lo machaca todo a golpes de hacha. Cerca de la diligencia, yace en el suelo un humano con cabeza de perro, pegando gritos. La sangre sale disparada de una herida que tiene en el brazo mientras que un mutante con la cabeza puntiaguda intenta colocarle una venda. Otro, con los pies hendidos está haciendo un festín con el cuerpo de un niño. Un hombre con la piel cubierta de escamas está inspeccionando los cuerpos esparcidos. Lleva una ballesta cargada.

Los aventureros han cogido por sorpresa a los mutantes y éstos no se darán cuenta de su presencia hasta el ataque. Los aventureros podrán lanzar dos oleadas de proyectiles antes de que los mutantes reaccionen. En ese momento los degenerados se lanzarán al ataque. Knud se quedará atrás lanzando saetas de ballesta hacia los aventureros. En cuanto muera un mutante, los demás huirán. Se podrá seguir su rastro hasta 800 metros, luego desaparecerán sin que ninguna búsqueda les pueda llevar hasta ellos. Si los PJs se aventuran en el bosque, intenta transmitirles el malestar que sienten sus personajes, describiéndoles los extraños zumbidos, y las formas tortuosas que entrevén en el límite de su campo de visión. Por ahora, los aventureros no tienen nada que temer, pero ellos no lo saben.

Los Mutantes

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FVEM
4	30	-	3	3	*	30	1	29	29	29	29	25 10

*Exceptuando a Knud, los mutantes han sido heridos en el combate anterior, les quedan los puntos de H y las armas siguientes:

Cabeza de alfiler: B3; va armado con una hacha; *propenso a Estupidez* (ver *Warhammer Fantasía: El Juego De Rol*, pág.68)

Pies hendidos: B2, va armado con una lanza

Cabeza puntiaguda: B4, va armado con una espada

Cabeza de perro: Herida crítica, morirá pasados dos asaltos; a su lado hay una espada

Knud

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FV	EM
4	36	38	3	3	6	33	1	29	34	33	32	35	20

Va armado con una ballesta (Alcance: 32/64/300; FE 4; Tcd 1) y una espada. Su piel escamosa le da 1 PA en el torso, los brazos y la cabeza.

Los cadáveres son de un cochero, de un niño pequeño y sus padres (artesanos los dos), de un Iniciado de Sigmar y de un Peón. El cochero aún lleva su camisa de malla con mangas y un trabuco con proyectiles yace a su lado. Los demás ya no llevan el más mínimo objeto de valor, Knud lo ha recogido todo. Si Knud muere, se podrá encontrar al cachearlo 43 CO, una sortija por valor de 40 CO, y un medallón de plata (8 CO) con una miniatura que representa a uno de los artesanos muertos, en su interior.

• EL DOBLE •

Al echar un vistazo a la escena de la masacre, los aventureros descubrirán el cuerpo de un hombre entre los matorrales, es vital para la aventura que le presten atención, asegúrate de que no pasan de largo. Tiene dos saetas de ballesta clavadas en la espalda, por sus vestimentas, parece un ciudadano, tal vez un artesano.

El cadáver es el de un tal Kastor Lieberung, un habitante de Middenheim (es un miembro del culto de la Mano Púrpura- para más detalles ver en la pág. 48) que iba camino de Bögenhafen para tomar posesión de una herencia. Cuando la diligencia fue atacada, aterrado, intentó huir. Su carrera fue parada por dos saetas de ballesta lanzadas por Knud.

Oficina de los señores
Lock, Stöck y Barl
Notarios
Garten Weg
Bögenhafen

Querido herr Lieberung,

Tras unas largas investigaciones, tenemos razones para pensar que es usted el último pariente vivo del Saronet Lieberung, de Übersreitk.

Si esto es cierto y no intervienen otros elementos que desconozcamos, soy el encargado de comunicarle que es usted el único beneficiario del testamento y últimas voluntades de Manseñor el Saronet difunto.

El que suscribe, Dietrich Barl, en calidad de ejecutor legal del testamento del Saronet Lieberung, le invita a que se presente lo antes posible en mi despacho, en la ciudad de Bögenhafen.

Desde ese momento, y siempre que usted pueda probar su identidad con un certificado firmado por dos testigos de alto cargo, tendré el placer de entregarle los documentos que testifiquen su propiedad del título de Saronet, de la mansión y todo lo que hay en ella (incluida una bodega en el sótano de gran valor), de sus dependencias y de una suma de veinte mil Coronas de Oro.

Siempre a su disposición:

Dietrich Barl, K.C., LL.B. (Alt)

Escrito por mi mano en este décimo día de Machezen del Año Dos Mil Quinientos Dora del Imperio.

Imprenta Shultz, Bögenhafen.

Al dar la vuelta al cuerpo, los PJs sufrirán un terrible impacto al descubrir que es idéntico a uno de ellos. Tú decides de quien es el doble pero tiene que ser humano. Lo ideal sería que eligieses al más decidido a tomar el lugar de su doble para apropiarse de la herencia, (aunque no es indispensable). Del bolsillo de su chaqueta sobresale un pergamino manchado de sangre. Se trata de una carta que le declara heredero de una gran fortuna (Documento 4). Las manchas de sangre esconden algunos detalles. Después de leer el pergamino, es de suponer que los aventureros se dirigirán hacia Bögenhafen para reclamar la herencia. En otro bolsillo hay una segunda carta, esta vez sin manchas (doc 4). Tienes una copia en esta misma página.

Los que suscribimos, juramos solemnemente que el portador del presente documento tiene por nombre Kastor Lieberung.

[Firma]

[Firma]
Oggar Helmut
Maestro del gremio
de los comerciantes

Ingrid Zieherman
Sacerdotisa de Sigmar

• LA LLEGADA DE LA LEY •

Unos instantes después de inspeccionar el lugar, los aventureros se dan cuenta de la llegada de un grupo de jinetes provenientes de Altdorf que se dirigen hacia ellos. Se trata de cinco Vigilantes de Caminos liderados por Magnus Athrecht (ver su perfil en la hoja de PNJ Estándar) se muestran algo desconfiados frente a los aventureros y se quedan en guardia. Les exigen respuestas acerca de lo ocurrido en el lugar mientras examinan la escena con una mirada recelosa. Si los aventureros se toman la molestia de contarles todo lo que saben acerca de los mutantes, y se muestran educados, los vigilantes no les causarán problemas, pero si se niegan a hacerlo los llevarán hasta la posta más cercana para interrogarlos más tranquilamente.

Antes de dejar el sitio, los vigilantes amontonan los cuerpos en la diligencia y la llevan hasta la posta más cercana, donde inhumarán los cadáveres.

• EL VIAJE CONTINUA •

Los caballos de la diligencia en la que viajaban los PJs están en un claro bastante cercano. Si los personajes que se acercan a ellos no tienen la habilidad *Equitación*, *Cuidar animales* o *Encanto* con los animales, se pondrán nerviosos y no les dejarán acercarse. El (los) Personaje(s) tienen que pasar una prueba de *Iniciativa* para poder acercarse lo suficiente, calmarlos y coger lo que queda de las riendas. Este será el único problema que los aventureros tengan con los caballos. Si los PJs son arrestados, la diligencia partirá gracias a los cocheros o los pasajeros y se reunirán con ellos en la siguiente posta.

El resto del viaje se desarrolla sin incidentes. La diligencia se cruzará con otras dos en el camino de Nuln y con un destacamento de caballería de la Guardia Imperial (ver pág. 31). Al caer la noche, la diligencia llega a la última posta antes de llegar a Altdorf.



• LA POSTA DE LOS SIETE RAYOS •

Esta parada tiene una construcción similar a la de "La Diligencia" pero está más concurrida. Actualmente hay tres diligencias aparcadas. Será una etapa tranquila a menos que los aventureros entablen conversación con la gente que se aloja en ella, pero ningún cliente parece interesante. Sin embargo, si los PJs necesitan los servicios de un cirujano, encontrarán a uno que estará dispuesto a ayudarles por 4 CO por persona que cure. Si conversan con algún cliente, podrán enterarse de alguno de los rumores comentados en la pág. 51. Quitando esto, la noche transcurre sin problemas al igual que el viaje al día siguiente si los cocheros no vuelven a las andadas de la noche anterior.

En la Posta, Lady Isolda, Janna y Marie dejan la diligencia para proseguir su viaje en una de Las Cuatro Estaciones que parte para la capital a la mañana siguiente. Si los PJs también desean cambiar de vehículo, no tendrán problemas para hacerlo.

• LLEGANDO A ALTDORF •

La última parte del viaje transcurre sin incidentes, puedes aprovechar para introducir más rumores, para organizar un encuentro con una unidad de caballería o con una caravana de bohemios.

• ALTDORF (MAPA 3) •

Altdorf es, además de la capital del Imperio, la ciudad más rica. Desde la periferia se puede ver el palacio imperial por encima del Reik, dominando la ciudad. Durante todo el año, Altdorf es como un patio de recreo para la nobleza. Muchos son los jóvenes nobles que dejan su hogar para vivir en la ciudad. Una vez ahí, se dedican a beber y a lucir su riqueza por sus calles. En numerosos casos se supone que van a la Universidad, aunque en realidad no lo hacen. El hecho de que no asistan a clase supone un gran alivio para los profesores puesto que les permite prestar más atención los estudiantes serios o dedicarle más tiempo a sus investigaciones, a menos que sigan el estilo de vida de sus alumnos nobles, gracias a sus elevados sueldos.

En una ciudad tan grande se puede acceder a todo tipo de servicios y productos- si se puede pagar el precio, claro. Cuando tengas de definir la disponibilidad de un producto en Altdorf, tienes que añadirle un 10% a la disponibilidad que figura en la *Guía del Consumidor* de *Warhammer Fantasía: El Juego De Rol*, pág. 291. Para los que están dispuestos a pagar el doble del precio, puedes aumentar la disponibilidad de una categoría (un objeto poco habitual se convertirá entonces en corriente)

• LA AVENTURA EN ALTDORF •

El mapa esquemático de Altdorf, indica los barrios principales de la ciudad y sus edificios más importantes. A menos que desees dedicarle más tiempo a su descripción, te recomendamos que incites a tus jugadores a que sigan su camino hacia Bögenhafen lo antes posible; por ahora no te detengas en esta ciudad.

• LA LLEGADA A ALTDORF •

La diligencia llega a la Königsplatz (la Plaza del Rey) al caer la noche. En cuanto se bajan del vehículo, los aventureros se ven rodeados por numerosos ganchos de distintas posadas que alaban los méritos de los establecimientos, al igual que su precio accesible. Es un buen lugar para encontrarse con nuevos o viejos amigos.

Al bajar de la diligencia los PJs son asaltados por numeroso gritos: "¡Angelino! La mejor posada de la ciudad";

"¡vengan a la posada del Gato Violinista, la mejor comida, las mejores camas!". Los ganchos no paran de gritar, a la vez que le quitan de las manos el equipaje a los viajeros para atraerles hacia el establecimiento para el que trabajan. Mientras se lanzan sobre los aventureros, estallan violentas discusiones entre ellos. Entre el grupo de ganchos se han infiltrado algunos ladrones. Su táctica consiste en coger algunas bolsas y perderse entre la multitud. Si lo deseas, puedes arreglártelas para que le roben el equipaje a algún PJ o PNJ de la diligencia. (sin que ellos no se den cuenta, claro). Si un ladrón consigue robarle alguien, no podrá recuperar su equipaje puesto es casi imposible abrirse paso entre tanta gente.

El Príncipe von Tasseninck

Es de suponer que los jugadores querrán antes de nada, ir hasta la residencia del Príncipe von Tasseninck. Vive en un edificio imponente, a la orilla del río; los aventureros no tendrán ningún problema en encontrarlo puesto que todo el mundo en Altdorf sabe dónde se encuentra. Si se lo preguntan a alguien y aclaran el motivo de su visita, les dirán que están perdiendo el tiempo puesto que el Príncipe ha dejado la ciudad. Al llegar al palacio, los guardias les confirmarán que han llegado demasiado tarde. El Príncipe partió ayer por la mañana en dirección a las Montañas Grises.

• BIENVENIDO A ALTDORF, HERR LIEBERUNG •

En medio de la confusión reinante en la plaza, los aventureros se dan cuenta de que dos hombres avanzan hacia ellos. Parecen dos altdorfianos normales y corrientes, sin embargo, su actitud parece bastante extraña. Mientras uno simula observar al gentío, el otro se rasca la oreja izquierda con el meñique derecho. Sin borrar este gesto, mira fijamente a la persona a la que cree reconocer como Kastor Lieberung. Repite el gesto varias veces, y cada vez de un modo más pronunciado. Deberías representar esta escena alrededor de la mesa puesto que a medida que los dos hombres comprueban perturbados que no obtienen ninguna respuesta, el gesto se vuelve cada vez más exagerado dando pie a una escena realmente cómica. La respuesta esperada te la describimos a continuación (aunque es poco probable que sea la adoptada por los personajes).

En realidad, esos dos hombres son miembros del culto de la mano Púrpura que están al corriente de la misión de Kastor. Se les ha ordenado que se pongan en contacto con él en nombre de la facción altdorfiana del culto. Disponen de la descripción física de Lieberung pero jamás lo han visto. Para identificarse, usan uno de los códigos de reconocimiento del culto: rascarse la oreja izquierda con el meñique derecho; el interpelado debería responder frunciendo ligeramente el ceño mientras se pasa la mano por el pelo, peinándolo hacia atrás. Los dos hombres se extrañan al no obtener respuesta y van acentuando el gesto para asegurarse de que el otro individuo se percata de ello. Si se intenta hablar con ellos se mostrarán confusos y no contestarán. Sienten que algo va mal y temen no haber contactado con la persona adecuada.

Un instante más tarde, con una expresión de alivio en el rostro, se dirigen hacia un hombre de gran corpulencia que se encuentra junto a la puerta de una casa cercana. Los tres entran en el interior, cerrando la puerta tras ellos. Hay demasiado gentío para que los PJs puedan seguirlos. Ese hombre es Adolphus Kuftsos, el Cazarrecompensas (ver *La Corrupción del Caos*, pág. 63). Es importante que los aventureros lo vean en ese momento. Aparece en escena tanto como si han hablado con los dos hombres, como si no. Adolphus estaba vigilando la plaza por si llegaba Kastor Lieberung y ha visto como los dos hombres se han intentado poner en



contacto con el Magister. Adolphus, gracias a sus conocimientos acerca del culto les ha proporcionado un código de reconocimiento erróneo y han caído en la trampa. La descripción de Adolphus Kuftsos figura en la pág. 63, aunque es poco probable que la necesites ahora.

• UN VIEJO AMIGO •

Tú decides cuándo exactamente se produce este encuentro, pero tendrá que ser al caer la tarde o entrada la noche. Si los aventureros han expresado deseos de efectuar algunas compras, déjales que primero se vayan de tiendas. Si han seguido al gancho de una posada, puedes introducir la escena del encuentro durante el trayecto o una vez que hayan acabado de comprar. También puede hacer que Josef esté en la Königsplatz en el momento en que desaparecen los dos cultistas.

Sean cual sean las circunstancias, los aventureros se encuentran con un barquero, viejo amigo de Johan. Si no está usando a PJs pregenerados, o si Johan está muerto, será preciso introducir a Josef de otro modo. Cualquier argumento puede ser válido pero es imprescindible que los aventureros confíen plenamente en él y estén seguros de que este hombre no los va a meter en ningún lío.

“¡Vaya hombre! Esto sí que es una sorpresa, ¡Soy yo! ¡Josef!” Al girarse, los PJs descubren a un hombre robusto con una barba muy larga que se dirige hacia ellos. Es Josef Quartjin, un barquero itinerante del Reik y viejo amigo de un PJ.



Josef Quartjin- Barquero

¡Al fin una cara amiga! Nunca podrías confundir esa barba y la barriga que disimula, sin duda, es tu viejo amigo Josef Quartjin. Lo conoces desde hace diez años y juntos habéis pasado un sinfín de horas en las tabernas que bordean el río. Es un bebedor extraordinario y tiene un talento increíble para descubrir los mejores bares, allá donde se encuentren.

Josef es un hombre alto y musculoso cuya impresionante barba baja por debajo de su barriga prominente. Tiene un temperamento jovial y le gusta disfrutar de buena compañía.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FVEM
3	48	38	4*	4	8	42	1	29	32	30	41	24 38

Habilidades

Remo
Construir Embarcaciones
Muy Fuerte*
Orientación
Pesca
Pericia Fluvial
Consumir Alcohol

Edad: 40

Posesiones

34 CO
Hacha
Ballesta (alcance 32/64/300; FE 4; Tcd 1)
Jubón de cuero (0/1 PA en el torso y en los brazos)
Capucha de cuero (0/1 PA en la cabeza)
Barco de río: **El Berebeli**

El barco de Josef, el Berebeli, es un barco fluvial como tantos otros en el Imperio (ver **Warhammer Fantasía: El Juego De Rol**, pág. 294 y mapa 5). En el Berebeli también están Wolmar, Gilda y su bebé, Elsa. Hace dos años que Wolmar y Gilda trabajan para Josef. Le otorgan toda su

lealtad al barquero desde que éste los recatara de un naufragio. Si necesitas sus perfiles, puedes recurrir al de los barqueros en la hoja de PNJ estándar.

Los PJs deberían acompañar a Josef. Puede servirles de guía y apoyo en Altdorf puesto que no están acostumbrados al bullicio de las grandes metrópolis. Si no lo hacen, tendrán que buscarse otro medio para conseguir un barco para dejar Altdorf (ver *El viaje a Weiâbruch*, pág. 62).

Josef recorre el Reik desde un extremo a otro desde hace 20 años, está muy contento de haberse encontrado con su viejo amigo e inmediatamente propone ir a celebrarlo descorchando una o dos botellas de vino. Algún aventurero puede objetar que dos botellas de vino no darán para mucho, tras lo cual, Josef se apresurará a aclarar, que se refería a una o dos botellas por persona. Dicho esto, coge del brazo a su amigo y se lleva al grupo lo largo del río. Los amigos de sus amigos son sus amigos y está deseando que le pongan al corriente de las últimas novedades.

Si se le comenta el incidente con los dos hombres, contestará: “sabeis, en el río solemos decir que la gente de la ciudad está completamente chalada y a mí no me extraña, si ya se sabe que viviendo en tierra y rodeado por cuatro muros...”.

Josef tiene en mente algunos rumores que irá desvelando a lo largo de toda la noche.

Rumores

- Todos los nobles están locos, el Caos ha llegado hasta todos ellos.

- En la Universidad han ocurrido unas cosas muy extrañas. Aquello está lleno de Nigromantes y Demónólogos que se meten en asuntos que mejor deberían dejar como están. En realidad, Josef no sabe exactamente lo que está pasando pero les relata las últimas noticias sensacionalistas como por ejemplo, historias de figuras escondidas bajo pesadas túnicas que cuando cae la noche recorren los pasillos en medio de lúgubres cánticos y gritos.

- Las mutaciones pueden aparecer a cualquier edad. Un barquero que navegaba en el río desde hacía 20 años, de repente vio cómo su piel empezaba a volverse grisenta y amarillenta y cómo sus ojos se volvían protuberantes.

• LA TABERNA DEL “BARQUERO”- MAPA 4 •

Josef conduce a los aventureros hasta el Río. A lo largo de la orilla hay todo tipo de barcos amarrados. La taberna del Barquero es un establecimiento entre los muchos instalados a lo largo de los muelles. Es un lugar alegre y acogedor.

Los clientes son básicamente gente del río, barqueros en su mayoría aunque también se puede encontrar algún que otro marinero. Reina un ambiente de cordialidad y simpatía, las bebidas y las comidas son buenas y baratas. Josef pide las botellas de vino, dos por persona (decididamente está dispuesto a festejar el reencuentro por todo lo alto) y los lleva hasta una mesa.

Nadie se fija en ellos y la velada empieza de un modo agradable. Josef les comenta algunos rumores y les dice que está buscando peones para ir hasta Bögenhafen. Quiere vender vino del Reikland en la feria que pronto va a tener lugar allí: El Shaffenfest, les muestra un cartel. (Dale a los jugadores el documento 6) Josef está dispuesto a pagar 10/- por día a cuatro trabajadores y se compromete a llevar a sus acompañantes hasta allí gratuitamente. Tiene pensado partir al día siguiente y le propone a los aventureros que pasen la noche en su barco y que partan mañana por la mañana por el canal de Weiâbruch. (ver mapa 1)





el consejo y los ciudadanos de
Bøgenhafen
les invitan a la inauguración del
schaffenfest



Que tendrá lugar en el prado comunal en
el día de Mitterfrühl.

La feria durará tres días y abrirá desde el amanecer hasta
la puesta de sol

Con la gentil autorización de Su Excelencia el
Graf Wilhelm von Saponatheim
Y Su Gracia el
Gran Duque Leopold de Middenland

Tendrá lugar una gran justa entre caballeros de
diversas casas.

Esto como suplemento a las habituales distracciones de
La feria ambulante más grande del Reikland



• EL HOMBRE DE NEGRO •

En ese preciso instante, cuando los PJs se están relajando en la taberna, la puerta se abre brutalmente y entra un individuo con paso decidido. Es alto, delgado y su rostro de rasgos aguileños está marcado por una profunda cicatriz en la mejilla izquierda. Todos los clientes giran sus miradas hacia él, a las que responde con una sonrisa sarcástica. Es Max Ernst, el asesino. Mientras se dirige al bar, la luz tenue de la taberna se va reflejando en el negro cuero de sus vestimentas. Algunos clientes se estremecen a su paso. Ernst le pide una botella de alcohol al propietario y tira un puñado de monedas de oro sobre el mostrador. Después, se dirige hacia una mesa en un rincón de la sala. Los clientes que la ocupan se apresuran en dejarla libre y Max se instala y empieza a beber.

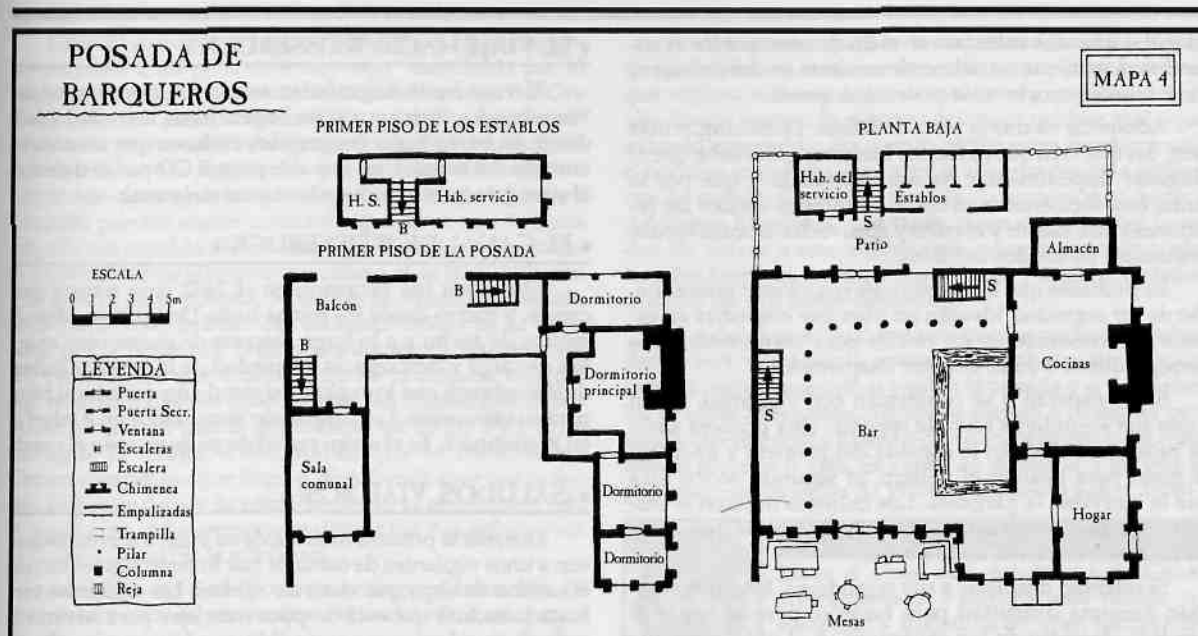
Sin duda ésta es su noche. Dos nobles (ver ¡A tu Salud, Valiente!) empiezan a acosar a algunos plebeyos y acabarán en manos de Max. El asesino a sueldo tiene que crear cierta inquietud en los PJs. Por ahora no ha amenazado a nadie, pero los sitios a su alrededor se van quedando vacíos. Le responderá con una mirada glacial a todo aquél que consiga reunir el valor suficiente para hablarle, sin dejar que se escape algún sonido de su boca.



Max Ernst- Asesino

En Altdorf y en sus alrededores, Ernst es conocido por ser un asesino a sueldo muy hábil y al que es mejor evitar. Tiene la apariencia despreciable de un sádico con una tremenda sangre fría. Jamás luce prendas de color, sus vestimentas siempre son negras y rara es la vez que abre la boca para decir algo que no sea un insulto. Los que le conocen hacen lo posible por no cruzarse en su camino. Josef ha oído hablar de él y lo describe como "un asesino brutal y sin corazón"





M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FV	EM
3	42	23	4	3	8	45	2	24	26	34	56	30	24

Habilidades

Desarmar
Esquivar Golpe
Equitación: Caballo
Pelea Callejera
Golpe Poderoso
Golpear para Herir
Golpear para Aturdir

Posesiones

50 CO
Armadura de cuero negro (o/1 PA por todo el cuerpo salvo en la cabeza)
Estoque

• ¡A TU SALUD, VALIENTE! •

Poco tiempo después de la llegada de Max, hacen su aparición en la taberna, dos jóvenes nobles y sus cuatro guardaespaldas con aspecto de gorilas. "Oh, vaya, ¿has visto esto amigo mío? ¡Qué lugar tan pintoresco!", dicen con un tono aristocrático, riéndose estúpidamente. Uno de ellos se dirige hacia la barra con aire arrogante: "¡Dos de tus mejores brebajes, tabernero!"

Los dos aristócratas ya están borrachos y se burlan indiscriminadamente de todos los clientes. Se muestran odiosos e insultantes, los tratan de "sucios plebeyos" y de "tipos apestosos". Poco después inician un concurso de bebidas que consiste en beber una cierta cantidad de cerveza para luego escupirla sobre cualquiera que se encuentre cerca de ellos. Desgraciadamente, le toca a uno de los PJs (elegido al azar). A los dos nobles les parece de lo más gracioso y uno de ellos se dispone a repetir la hazaña con otro PJ que esté a su alcance. Si un aventurero decide recurrir a la violencia, tendrá que enfrentarse a los Guardaespaldas que están muy sobrios y en plena capacidad para asumir su función. (utiliza el perfil de Marie, pág. 53)

Josef intenta calmar a los aventureros diciéndoles que no es bueno enemistarse con una familia noble, especialmente si sus guardaespaldas parecen tener tantas ganas de pelea como estos.

Si lo aventureros consiguen calmarse y muestran la más mínima intención de atacar, Max Ernst echará para atrás su silla y avanzará hasta ellos para decirles: "en vuestro lugar no haría eso, cabezas de chorlito. ¿Por qué no se sientan y se divierten como todo el mundo?" En ese momento se calla toda la taberna en espera de una respuesta. Los nobles se deslizan por detrás de sus guardaespaldas, riéndose, satisfechos del numerito que han montado. Mientras tanto, Max intenta retener en su silla a todo aquel que intente levantarse por medio de insultos como: "¡Pandilla de fangosos! ¿Por qué no os sacudís el estiércol antes de entrar en un lugar civilizado?"

Max seguirá insultando a los personajes hasta que éstos reaccionen físicamente, o hasta que lo considere necesario. En el primer caso, atacará para *Desarmar* o *Aturdir* se trata de un combate en toda regla. Si se enfrenta con varios adversarios, hará comentarios como por ejemplo: "hacen falta muchos paletos de pueblo para poder conmigo" y empezará a luchar seriamente. Usará sus habilidades *Golpe Poderoso* y *Golpear para Herir* para acabar el combate lo antes posible. No tiene intención de matar, pero no dudará en hacerlo si el número de adversarios es demasiado elevado. Ni los nobles ni sus guardaespaldas moverán un dedo para ayudarlo, encuentran esta situación muy graciosa.

Después del combate, si lo hay, los nobles dejarán la taberna y se irán a otro establecimiento. Cualquiera que pretenda seguirles tendrá que vérselas con sus guardaespaldas.

Si los aventureros consiguen derrotar a Max, serán tratados como héroes, si por el contrario, son vencidos se les compadecerá sinceramente. Max no se queda por los alrededores. Si perece, su cadáver será tirado al río por la gente de la taberna.

• PROYECTILES EN LA NOCHE •

Al dejar la taberna, Josef lleva a los aventureros hacia el barco. Durante el trayecto, los PJs se dan cuenta de que alguien les está siguiendo. Todo personaje con la habilidad *Sexto Sentido* lo notará mucho antes, pero de todos modos, todos acabarán oyendo los pasos tras ellos. Los aventureros son seguidos por los dos hombres de la plaza, y a estos a su vez, les sigue Adolphus Kuftos. En este episodio no están implicados los PJs. Adolphus ha decidi-

do matar a los dos cultistas con el fin de asustar a los aventureros puesto que actualmente se siente en desventaja al considerarlos mucho más poderosos que él.

Adolphus va tras la pista de Kastor Lieberung, o más bien, del que cree que es Kastor Lieberung. No sabe que el Magister Impedimentae ha sido asesinado y que por lo tanto, está siguiendo a su doble. Adolphus conoce las relaciones entre Kastor y el culto y aprovecha la ocasión para deshacerse de los dos cultistas.

Es probable que los personajes reaccionen ante el hecho de ser seguidos. Idearán un plan que consistirá en esperar o esconderse en un rincón para sorprender a los perseguidores, o bien, intentar despistarlos.

Si los esperan o se conforman con vigilarlos, verán como sus seguidores caen de repente. Una primera saeta de ballesta se clava en la espalda del primero y mientras se giran para evaluar el peligro, el segundo recibe otra que le atraviesa la garganta. Los cultistas mueren al instante. Las dos saetas las ha lanzado Adolphus que, tranquilamente, se pierde en la noche.

Si intentan despistar a sus seguidores, los PJs no tendrán ninguna dificultad para hacerlo, pero al llegar al Berebeli, descubrirán los cadáveres en el puente, ambos atravesados por saetas de ballesta.

Cacheando los cuerpos, los aventureros encontrarán dos dagas, 10 CO y 18/-. Ninguno de ellos lleva algún documento que les pueda identificar, salvo un pequeño tatuaje en el pecho que representa una mano púrpura. Los PJs sólo lo podrán descubrir después de una búsqueda detallada y bastante desagradable ya que la higiene de los dos hombres dejaba mucho que desear.



• ASESINATO EN LA NOCHE •

Después de dejar la taberna del Barquero, los dos aristócratas siguieron sus andanzas en las tabernas, forjándose la ira de varias personas hasta que se organizó un gran combate. Los guardaespaldas huyeron y uno de los nobles fue asesinado. Desde primera hora de la mañana, los alrededores del río están efervescentes. Josef acaba de enterarse de que la guardia está buscando a los PJs. A menos que sientan unas ganas irreprimibles de meter la pata, los aventureros, comprenderán enseguida que lo mejor que pueden hacer es partir para Bögenhafen lo antes posible.

Más tarde, cuando vuelvan a Altdorf, se enterarán de que los verdaderos culpables han sido desenmascarados y que el caso ha sido cerrado. Pero de aquí a entonces sugiéreles que se vayan sin perder tiempo para evitar a toda costa un pleito rápido y una probable ejecución.

• EL VIAJE HACIA WEISSBRUCK •

El viaje hasta Bögenhafen se efectúa por el canal de Weissbruck y luego por el río Bögen, hasta la ciudad. Josef dirige su barco hacia las grandes esclusas que marcan la entrada del canal. Una vez ahí, paga 5 CO por el derecho al paso y la barca entra en las aguas del canal.

• EL CANAL DE WEISSBRUCK •

Este canal fue excavado en el 2462 para transportar carbón y hierro desde las minas hasta Delfgrüber. Mide 8 metros de ancho y a lo largo dispone de numerosos muelles de carga y descarga, es propiedad de la familia Grüber de Weissbruck que lo explota exigiendo un derecho al paso para su utilización. Los cargos son recaudados en Altdorf o en Weissbruck. Es el único punto de peaje en todo el canal.

• ¡SALUDOS, VIAJEROS! •

Durante la primera mañana de su viaje, los aventureros ven a unos vigilantes de caminos que lo están siguiendo por el camino de sirga que viene de Altdorf. Los vigilantes van hasta la esclusa que está un poco más lejos para advertir a todo el mundo de que es posible que haya una banda de salteadores por los alrededores. No están buscando a los PJs, pero éstos lo ignoran. Los vigilantes se colocan a la altura del barco y van trotando a la misma velocidad. El jefe se ha levantado esta mañana con ganas de hablar y está dispuesto a conversar con toda persona que se encuentre en el puente, informándole de la presencia de los salteadores y de la muerte de un noble y dos artesanos. Los vigilantes no sospechan en absoluto de los ocupantes del barco y al cabo de un rato, se alejan a mayor velocidad.

Este encuentro tiene como objetivo poner un poco nerviosos a los PJs e incitarles a esconderse o a intentar camelarse a los vigilantes. Josef, si es necesario les aconsejará que eviten la violencia ya que les puede acarrear problemas aún más graves, tanto a ellos como a él.

Si aún así, los PJs atacan a los vigilantes, éstos se defenderán y se retirarán hasta Altdorf para pedir refuerzos si ven que las cosas se ponen feas. A partir de ese momento, los PJs serían buscados por todo el Reikland (ver la Ley en el Imperio)

• HACIA WEISSBRUCK •

El viaje por el canal dura unos tres días y normalmente se desarrolla sin ningún incidente, a menos que decidas lo contrario. Por la noche, el barco puede amarrar cerca de una de las posadas de las esclusas y los personajes podrán descansar, lejos de búsquedas y problemas.

• WEISSBRUCK (MAPA 6) •

Weissbruck es un pueblo de 272 habitantes. Pertenece y es dirigido por la familia Grüber. Antes no era más que un pequeño pueblo sin importancia, pero con la apertura de las minas vecinas y la puesta en servicio de los canales, ha conocido una rápida expansión. Ahora es una etapa importante en todo viaje hacia Bögenhafen. Hay almacenes a lo largo del canal y en las orillas donde se guarda carbón, mineral de hierro, lana, vino de Bögenhafen y todo tipo de mercancía procedente de Altdorf.

• LA LLEGADA A WEISSBRUCK •

La entrada se efectúa por la esclusa, como el Berebeli ya ha pagado su impuesto, sólo es sometido a las formalidades de pasaje de la esclusa y se le permite acceder al río Bögen. Hay numerosas barcas amarradas en los muelles. Su llegada a este lugar debería efectuarse al caer la noche.

Cuando se disponen a amarrar la barca, los aventureros perciben a un personaje con ropa manchada por el viaje, quieto en la sombra en el marco de la puerta del Oro Negro (A), una posada cercana. Es Adolphus que ha seguido a los personajes, cabalgando hasta Weißbrück. Puedes decirle a tus jugadores que se trata del hombre corpulento que vieron en la Königsplatz al llegar a Altdorf. También pueden darse cuenta de que lleva una ballesta colgada a la espalda. Es evidente que los está observando. Si los aventureros intentan acercarse a él, se dará la vuelta y se meterá en la posada. Si los PJs le siguen, no podrán encontrarlo en el interior del establecimiento, se ha escapado por la puerta de atrás. Para conseguir información por parte de los que están dentro de la posada, tendrán que recurrir a *Chismorreo* o *Soborno* (en lo referente al Soborno, considera que la gente tiene un 33 en FV). Si se consigue la tirada, averiguarán que se trata de un Cazarrecompensas que llegó a Weissbrück ayer por la noche. Depende de ti y de cómo encauzar la aventura el que le digan o no a los personajes dónde fue Adolphus. (ver *El Cazador Cazado* más adelante).

Adolphus no tiene por ahora ninguna intención de encontrarse con los personajes. Ha reclutado a un grupo de secuaces locales y planea atacar a su presa, de noche, por sorpresa. Después de ver a Adolphus, nuestros héroes tienen varias opciones: buscarlo, ir hasta Bögenhafen o seguir haciendo lo que habían previsto. La sección siguiente está dividida en dos partes. La primera trata de los acontecimientos que tienen lugar en el caso de que los personajes vayan tras su búsqueda, y la segunda describe lo que ocurre si los planes del Cazarrecompensas llegan a su término.

• EL CAZADOR CAZADO •

Adolphus ha ido a la posada de La Trompeta (B). Esta información la obtienen a través de la gente de la posada. La mayoría de los habitantes del pueblo están al corriente de su llegada y pueden proporcionarle una pista a los personajes si éstos consiguen una tirada de *Chismorreo*, *Carisma* o *Soborno*; por ejemplo. Si se consiguen tiradas muy malas, puedes hacer que la persona interrogada reaccione de una manera violenta e insulte, o incluso, ataque al PJ. Si tiene lugar un combate, utiliza el perfil de secuaz en la hoja de PNJ estándar.

Según el tiempo que quieras dedicarle a esta búsqueda, los personajes conseguirán información enseguida o tendrán que ir en busca de Adolphus a otra posada. En el primer caso, oirán decir que el Cazarrecompensas se aloja en la posada de La Trompeta; en el segundo caso, le dirán que lo han visto dirigirse hacia El Hombre Feliz (C). Si deciden ir allí, antes de saber que está en La Trompeta, tendrán que intentar hablar con varios de los ocupantes del Hombre Feliz.

Posada La Trompeta

Si los aventureros van directamente a esta posada al salir del Oro Negro, verán al Cazarrecompensas que está conversando con tres personas (los tres secuaces) en el bar de la posada. Los PJs no podrán enterarse de lo que dicen salvo si hacen una tirada de *Oído Agudo* o de *Leer Labios*. También es posible que un personaje consiga llegar hasta allí pasando una prueba de *Seguir* y escuchar la conversación sin que se den cuenta. Si la prueba no es exitosa, tú decides la reacción de Adolphus y los secuaces según las acciones del Personaje. Seguramente dejarán de hablar pero sólo recurrirán a la violencia si son atacados. Se limitarán a mirar al PJ, dispuestos a defenderse pero esperando a que sea él el que dé el primer paso.

Si consiguen escuchar la conversación, descubrirán que Adolphus le estaba ordenando a uno de los hombres que vigilase el barco de los aventureros y que los siguiera allá donde fuesen. Si el barco dejaba el pueblo, tenía que avisarlo enseguida. En cuanto recibe estas instrucciones, el hombre se marcha para vigilar al barco desde la orilla y con la mayor discreción posible. Los otros dos dejan a Adolphus 5 minutos más tarde, después de recibir la orden de volver a este mismo sitio, unas horas más tarde. Los dos hombres se van a una taberna y se ponen a beber durante las dos horas siguientes.

Si Adolphus se da cuenta de que los personajes saben donde está, se irá por la puerta de atrás hasta otra posada. Los PJs podrán seguirlo si vigilan la posada y si consiguen las pruebas adecuadas. Adolphus matará a cualquier personaje que esté sólo y lo esté siguiendo, pero evitará el combate si son dos o más. Es capaz de despistar a los que le persiguen en las calles de Weissbrück (éxito automático)



Adolphus Kuffsos- Cazarrecompensas

Hace 6 años que Adolphus es Cazarrecompensas, y durante este tiempo ha atrapado y matado a un gran número de criminales. Es un cazador decidido y cuando está sobre la pista de su presa, utilizará todos los medios para llevarle ante la justicia o para propinarle un final rápido. Persigue infatigablemente a su víctima y al contrario de muchos de sus colegas, no descansa hasta que lo consigue. Ha seguido a Kastor Lieberung, o mejor dicho, a su doble desde Altdorf hasta Weissbrück, lugar en el cual tiene pensado enfrentarse a él. Intentará capturarlo o matarlo, así como a todo aquel que se interponga en su camino.

Adolphus es de altura media pero es bastante corpulento. Tiene una gran cicatriz alrededor del cuello que le hicieron un grupo de bandidos que casi le linchan a muerte. Este incidente le ha dañado la garganta y a veces tiene serios problemas para respirar normalmente. De ahí su voz asmática y su lentitud al hablar que provocan una sensación siniestra en sus interlocutores.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FVEM
5	38	58*	4	3	8	45	1	35	29	30	47	34 27

Habilidades

Puntería*
Golpe Poderoso
Movimiento Silencioso: Rural
Movimiento Silencioso: Urbano
Seguir
Rastrear

Equipo

Ballesta con 50 saetas
Espada
Cota de malla corta con mangas (1 PA en el torso y los brazos)
Cuerda de 20 metros
3 pares de esposas de acero con las llaves
Caballo de monta

Los tres secuaces

Beng, Gurt y Willie, los tres secuaces empleados por Adolphus, efectúan ocasionalmente algunos trabajos en el puerto como peones. No son especialmente brillantes, ni leales. Si son capturados por los personajes no dudarán ni un instante en revelar los planes del Cazarrecompensas. En todos los combates en los que estén implicado Adol-



phus y uno de estos hombres, tendrás que efectuar una tirada de Liderazgo para Adolphus en el caso de que uno de sus secuaces sea herido. Si la prueba no es exitosa, el herido huye, en el caso contrario se queda.



M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FVEM
3	28	-	3	3/4	6	32	1	32	22	23	32	28 29

Habilidades

- Escalar
- Consumir alcohol
- Dos de ellos son Muy Resistentes

Equipo

- Espada
- Jubón de cuero (0/1 PA en el torso y en los brazos)
- Bolsa con el desayuno
- Cantimplora de té de hierbas
- 1-6 CO cada uno



• EL PLAN DE ADOLPHUS •

Adolphus tiene previsto atacar el barco esta noche. Si los aventureros han decidido ir hacia Bögenhafen lo más rápido posible, los seguirá y llevará a cabo el ataque en el momento oportuno.

Si el barco no está vigilado, Adolphus y sus hombres entrarán en él para esperar a los personajes. A su regreso los atacarán con la ventaja de pillarlos por sorpresa lo que les proporcionará un asalto de combate antes de que los PJs puedan reaccionar.

• HUMO EN LOS OJOS •

Si los PJs se han quedado en el barco y no lo están vigilando, Adolphus y sus hombres conseguirán subirse a él sin que se den cuenta. Si hay humo en la chimenea, taparán el conducto para ahumar a los tripulantes o tirarán paños empapados en alcohol por la chimenea. Sea cual sea el modo empleado, ante esta situación, los personajes tendrán que pasar una prueba de *Resistencia* en cada turno o serán penalizados con -10 en **HA**, **HP**, **I** y **DES**, y -1 en **F** y **R**. Estas penalizaciones se eliminarán al ritmo de 1 ó 10 puntos por turno una vez que puedan respirar aire fresco. Por ejemplo un personaje que haya fallado dos pruebas de **R** se recuperará totalmente al pasar dos turnos al aire libre.

Los personajes que intenten abrir las ventanillas verán cómo les cae un chorro de aceite en llamas lanzado por los secuaces a través de la apertura. Sin embargo, existe un 50 % de probabilidades que el que lo lance se lo tire encima y en tal caso habrá un 50 % de posibilidades que aún esté en llamas. Los PJs a los que les caiga un chorro de aceite encima tienen un 50 % de probabilidades de que se apague y siempre les queda la posibilidad de esquivarlo consiguiendo una prueba de *Iniciativa*. El aceite en llamas hace 2D4 puntos de **H** por asalto (ver *Warhammer Fantasía: Juego De Rol*, pág. 77).

Los personajes que se aventuren en el puente serán atacados por Adolphus y sus hombres.

Si los PJs han puesto a un guardia en el puente, Adolphus lo atacará con su ballesta, disparando desde una posición de emboscada mientras que sus hombres saltan desde otra posición, llevando los botes de aceite. El plan de ataque será el mismo, ahumar la barca y atrapar a los ocupantes cuando salgan, obstaculizados por el humo.

• EXTINCIÓN DEL FUEGO •

Mientras los aventureros se están enfrentando con Adolphus y sus hombres, Josef, Wolmar y Gilda intentarán apagar el fuego y/o, apartar la barca. El largamiento de las amarras tarda 20 turnos en efectuarse, pero este tiempo puede reducirse considerablemente si se cortan las cuerdas. La amarra tiene 6 puntos de **H** y *Resistencia* 4. Josef, Wolmar y Gilda deberían poder apagar el fuego rápidamente y el barco quedará relativamente intacto. Todos los daños causados al barco podrán ser reparados fácilmente al día siguiente gracias a la habilidad *Construir embarcaciones* de Josef.

Adolphus no se rendirá y es primordial que sea matado en este combate (manipulando la tabla de Impactos Críticos— *Warhammer Fantasía: El Juego De Rol*, página 122).

Cuando registren el cuerpo del cazarrecompensas, los PJs descubrirán una carta firmada Q.F. aconsejándole a Adolphus que busque a Kastor Lieberung. Entrégale a los jugadores el documento 7. El dibujo se parece mucho al PJ

doble de Kastor Lieberung. No hay ninguna indicación acerca del origen de la carta.

• HACIA BÖGENHAFEN •

Después de esta escapada, deberías incitar a los personajes a que fueran hasta Bögenhafen (donde vivirán la segunda aventura de la serie: **Sombras Sobre Bögenhafen**). Josef sigue con su idea de vender vino para sacarse algún beneficio, y los personajes deberían de estar lo suficientemente interesados en la herencia como para hacer el viaje. Si se muestran reticentes, deberías alentarlos para lo hagan diciéndoles por ejemplo que Bögenhafen es una ciudad mucho más segura para un grupo de gente que es sospechosa de asesinato, o incluso, que una patrulla de vigilantes rurales lo están buscando aquí, en Weissbruck.

• EL VIAJE •

El viaje hasta Bögenhafen dura 4 días y se desarrolla sin ningún incidente. Los trágicos acontecimientos que les esperan en la ciudad serán relatados en **Sombras sobre Bögenhafen**.

*A la atención personal de Herr Adolphus Kutsos
Al Nueve estrellas, camino de Middenheim- Altdorf.
Querido herr Kutsos.*

Seguramente recordará la conversación que mantuvimos en la posada del Crochet y del Rocket en Nula en este último Banzzeit. Usted mencionó su interés por cierta sociedad cuyo nombre no puedo mencionar, y en particular por las acciones de uno de sus miembros conocido bajo el nombre de Magister Impedimenta.

En este momento estoy en situación de confirmarle todas mis sospechas.

Desde que nos separamos hasta ahora, he efectuado algunas búsquedas y estoy seguro de que el hombre al que está buscando responde actualmente al nombre de Kastor Lieberung. De acuerdo con vuestros planes, Herr Lieberung irá a Altdorf por la carretera de Middenheim, al principio del mes de Jahnsdrung.

He tenido la suerte de conseguir un retrato de ese herr Lieberung, se lo adjunto en la carta.

Siempre a su disposición.

27





SOMBRAS SOBRE BÖGENHAFEN

• LA SOMBRA SE EXTIENDE... •

"Se va acercando tu hora Johannes".

El mercader levanta la vista y se cruza con la mirada burlona de su primo que lo está mirando fijamente. "Gideon", dice con un tono de impaciencia en su voz, "no pensarás en serio que lo he olvidado". Gideon coge con una mano lánguida el vaso de vino de su escritorio. "Siete años", murmura, mirando su reflejo sobre la superficie oscura del vino, "hemos recorrido un largo camino juntos, tú y yo. El otro cierra su libro con violencia. "¡Basta de sermones!", dice bruscamente, "prefiero no pensar en las veces que los he tenido que oír —no eras más que un segundo hijo olvidado cuando te conocí—. —imita la entonación cansina de Gideon con ironía mordaz—. "Ahora tienes riqueza, poder, todo lo que te había prometido—. Estoy cansado de oírlos, Gideon, ¡no sigas perdiendo tiempo y esfuerzo inútilmente! "En realidad, mi querido primo", dice riendo Gideon, "me parece que a medida que se acerca la hora de lo pactado va usted perdiendo su humor!". Emplea deliberadamente la entonación teatral que tanto molesta a Johannes. "Además", vuelve a decir, "no es como si tuvieras que pagarlo de tu propio bolsillo, ¿no?. A menos que te arrepientas. De verdad, Johannes, no pensaba que fueras un gallina", declama de nuevo a pesar de la exasperación de su interlocutor. "Admito que —y haz que la naturaleza humana sea de otra manera— tu situación podría haber sido más delicada, pero es reconfortante saber que siempre puede uno contar con la codicia de los hombres. Tu plan es sin duda, mi querido e ingenioso primo, pura poesía. ¿Qué es lo que podría salir mal? "Nada", dice entre dientes Johannes, "es la voluntad de Sigmar". "Johannes", dice Gideon con un tono medio reprochante, medio burlón "deberías mostrarte algo más seguro de ti mismo. Ahora él ya no puede ayudarte". Johannes no encuentra respuesta. Estos últimos años le han demostrado que no hay medios de decir la última palabra cuando Gideon está de este humor.

• CÓMO UTILIZAR ESTE MÓDULO •

Los terroríficos acontecimientos descritos en este escenario tienen como marco la ciudad de Reikland: Bögenhafen. Se han descrito detalladamente los emplazamientos principales, así como todos los que aparecen en esta aventura. Sin embargo, los personajes tienen total libertad para ha-

cer lo que deseen e ir a cualquier lugar de esta ciudad; será entonces inevitable que tengas que improvisar la descripción de al menos un lugar de menor importancia: una tienda, una posada, etc. Por esta razón, toda la información que puedas necesitar ha sido incluida en los anexos. Puedes recortar o fotocopiar estas hojas (para tu uso personal). Fíjate que se incluyen dos mapas de la ciudad. El mapa en color (mapa 1) es para los jugadores y muestra los lugares conocidos por todos los habitantes. El mapa del DJ (mapa 2) muestra emplazamientos adicionales (A-I) descritos en los párrafos correspondientes del texto. Como Director de Juego, antes de dirigir la aventura tienes que leerla en su totalidad y familiarizarte con la intriga general, sus diversos escenarios y los PNJs principales.

ABREVIACIONES

A	Número de ataques con un arma de contacto o sin arma
CO	Corona de Oro
Des	Destreza
DJ	Director de Juego
D	Daño
Em	Empatía
F	Fuerza
FE	Fuerza Efectiva del Arma
Fr	Frialdad
Fv	Fuerza de Voluntad
H	Heridas
HA	Habilidad de Armas
HP	Habilidad de Proyectiles
I	Iniciativa
Int	Inteligencia
Ipto	Impacto
Ld	Liderazgo
M	Movimiento
P	Parada
PJ	Personaje Jugador
PM	Puntos de Magia
PNJ	Personaje No Jugador
R	Resistencia
Tcd	Tiempo de Carga y Disparo

Nota: Cuando sea aplicable las armas incluidas en el Equipo de un PNJ son seguidas por los detalles modificadores de *Iniciativa*, *Daño* y *Parada*. Observa que las *Armas de Mano* (hachas de una mano, espadas, porras, mazas y martillos) no tienen modificadores.

Un asterisco (*) después de las características en el esquema de un PNJ significa que los efectos de una habilidad como *Muy Fuerte* han sido incluidas en el total de la característica.



• LA ORDO SEPTENARIUS •

Aún le queda una posibilidad a Teugen para escapar a su destino. Gideon le ha asegurado que si encuentra siete almas voluntarias para sustituir la suya, y si participa en una ceremonia especial, quedará totalmente libre. Con este objetivo ha fundado una sociedad secreta en Bögenhafen llamada Ordo Septenarius. A simple vista parece una organización totalmente inofensiva: recluta a sus miembros entre la clase burguesa de la ciudad; La Ordo Septenarius obra en secreto recolectando dinero para varias causas, todas muy honorables. También sirve de lugar de encuentro e intermediario para que sus miembros puedan solucionar sus problemas más confidenciales. La orden está dirigida por Teugen y Gideon, que interpreta el doble papel de primo lejano de Johannes y de mentor (ver pág. 107). Por debajo de ellos está el Consejo Interior, que está compuesto por 7 miembros y ninguno de ellos sospecha de la identidad de Gideon. Son las siete personas que Teugen quiere entregar en lugar de su alma. Los miembros más importantes de este Consejo son (por requerimiento del escenario) los consejeros Steinhäger (pág. 93) y Magirius (pág. 97). Todos los demás son ricos e influyentes ciudadanos de Bögenhafen, pero su identidad carece de importancia. Existen, además, 49 adeptos "ordinarios" —siete por cada miembro del Consejo Interior—. Ellos tampoco conocen la verdadera identidad de Gideon. Están convencidos de que este grupo facilita discretos encuentros entre hombres de negocios bienintencionados y que tiene un papel benéfico y honorable en la vida de su ciudad. Sólo los siete miembros del Consejo Interior conocen el verdadero objetivo de la organización —Teugen les ha dicho que tiene el poder de influir sobre las cotizaciones del mercado con métodos de brujería y que, si consienten en participar en una ceremonia con él, Bögenhafen se convertirá en el centro financiero y comercial de todo el Imperio; todos ellos serán entonces inmensamente ricos—. Ninguno de ellos sospecha que Teugen tiene la intención de sacrificar sus almas para salvar la suya. Pero él también

ha sido engañado. Gideon, su demonio protector, es un servidor del Dios del Caos, Tzeench, y en lugar de preservar el alma de Johannes, el ritual que le ha enseñado tiene como verdadero objetivo sacrificar a la población entera. De este modo creará un Portal Caótico menor a través del cual nuevas hordas del Caos podrán invadir el Viejo Mundo. El Imperio se verá entonces atrapado entre las hordas del Caos que amenazan Kislev, al norte, y las que entrarán por este nuevo portal, en Bögenhafen.

• LA AVENTURA •

La aventura comienza durante el Schaffenfest—la fiesta anual de la ciudad que empieza el día de Mitterfrühl y termina el segundo día de Pflugzeit—. Justo en este momento, Johannes acaba de conseguir el último componente para el ritual—una antiguo pergamino robado de una tumba de la lejana Arabia— y puede empezar ya con los preparativos. Pero una serie de coincidencias lleva a los aventureros recién llegados hasta el templo secreto donde tiene que efectuarse la ceremonia, y Teugen tiene que cambiar de planes a la vez que intenta eludir sus preguntas indiscretas.

• LA ENTRADA EN
ESCENA DE LOS AVENTUREROS •

La información que pasamos a exponerte a continuación tiene como objetivo describir la aventura a grandes rasgos. Evidentemente, todo dependerá de lo que decidan hacer los personajes; Teugen y el Consejo Interior reaccionarán según las acciones de los PJs y pondrán todo su empeño en seguir adelante con los preparativos de la ceremonia. La fecha exacta del ritual la decides tú. Los aventureros sólo irán comprendiendo poco a poco las implicaciones de los planes de Teugen; el día de la ceremonia tendrá que coincidir con el encuentro entre los aventureros y el consejero Magirius, cuyo ardor se ha enfriado repentinamente en el último momento (ver pág. X). Los datos siguientes te ayudarán a determinar lo que ocurre a espaldas de los personajes y, seguramente, te será útil conservarlos durante el desarrollo de la aventura.

• EL SHAFFENFEST •

Teugen consigue el pergamino justo antes de que los personajes lleguen a la ciudad (ver *¡Qué empiece la fiesta!*, pág. 73). Gottri, un Enano Alcohólico que no está al corriente de nada es recogido de la picota en la que se estaba pudriendo (emplazamiento 7) por un servidor de Teugen. Es llevado al templo secreto de la Orden (ver las cloacas, emplazamiento E7) para ser sacrificado. Su corazón servirá para lanzar un hechizo de Invocación de un Guardián, y el Demonio recibirá la orden de vigilar el templo. Un Goblin mutante con tres piernas se escapa de la Exhibición de Monstruos (emplazamiento 8) y se refugia en las cloacas de la ciudad. Llega hasta el templo secreto y es devorado por el Demonio Guardián. Los aventureros son contratados para penetrar en las cloacas en busca del Goblin (ver *Bajo la Ciudad*, pág. 79). No lo encuentran, pero descubren el templo secreto y una indicación que les hace sospechar de un tal Franz Steinhäger (un mercader local muy rico, miembro del Consejo Interior de la Ordo Septenarius). Cuando los PJs salen de las cloacas se les dice que el Goblin ha sido encontrado muerto en un almacén, en el barrio de los estibadores. Se les niega la recompensa y nadie parece interesado por su historia acerca de un misterioso templo subterráneo. Tras saber que el templo ha sido descubierto, Teugen toma las medidas necesarias para instalar otro en un almacén abandonado



(emplazamiento 1). En el transcurso de sus investigaciones, el consejero Magirius (otro miembro del Consejo Interior) sale al encuentro de los aventureros. Teugen le ha encargado que tranquilice a todos los inoportunos que la hagan preguntas acerca de la sociedad y que se deshaga de ellos. Con tal fin, Magirius invita a los personajes a comer en la Trucha de Oro e intenta convencerles del carácter inofensivo de la organización.

• LA SOMBRA SE VA ESPESANDO •

La noche anterior al ritual, Teugen, Steinhäger, Magirius y los demás miembros del Consejo Interior se reúnen en la morada de Johannes y éste les anuncia el cambio de lugar para la celebración de la ceremonia. Durante esta reunión, Magirius se entera de que el ritual exige un sacrificio humano y, preso de un ataque de pánico, se pone en contacto con los aventureros y les cuenta todo lo que sabe acerca de la Orden. Al mismo tiempo promete ayudarles para que los planes de Teugen fracasen. Esto nos lleva hasta la última serie de acontecimientos. Los aventureros reciben un mensaje de Magirius pidiéndoles que se reúnan con él en su casa, donde les proporcionará información adicional. Al llegar, los PJs descubren el cadáver de Magirius —asesinado por Gideon—, pero todas las pruebas parecen señalarlos a ellos como únicos culpables. Los personajes consiguen huir justo antes de que la Guardia les arreste. Durante las horas siguientes, el grupo es buscado por las autoridades con dos cargos: el asesinato de Magirius y el incendio de una casa —perpetrado también por Gideon bajo la apariencia de uno de los PJs—.

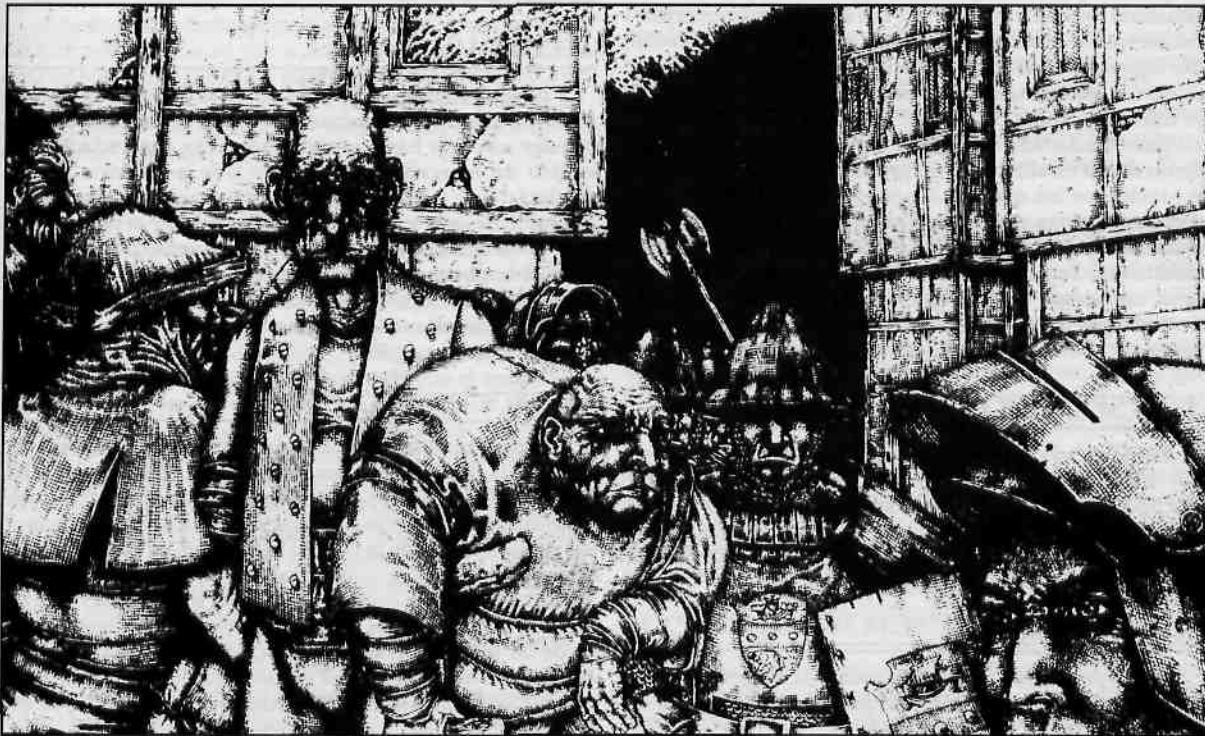
• LA HORA H •

A menos que los aventureros consigan intervenir, el ritual tendrá lugar a la hora prevista. Teugen y todos los miembros del Consejo Interno serán destruidos por la apertura brutal del Portal Caótico que se expandirá hasta engullir a la ciudad entera. Si los personajes consiguen interrumpir el ritual un Demonio del Caos se llevará a

Johannes al dar la medianoche, mientras los miembros restantes intentarán huir arrastrándose; el almacén en el que iba a tener lugar la ceremonia arderá hasta la última viga.

• EL PRINCIPIO DE LA AVENTURA •

Existen diversas maneras de integrar a los personajes en esta aventura. Lo más fácil y adecuado es hacerles jugar antes la aventura **Identidad Confundida**, que inicia la Campaña del **Enemigo Interior**. Después de jugar **Identidad Confundida** los aventureros deberían llegar a Bögenhafen en compañía de Josef Quartijn, que está descansando en el muelle Haagen (emplazamiento 24; mapas 1 y 2) durante el Shaffenfest. Sin duda, no tardarán en visitar a los señores Lock, Stöck y Barl, letrados de profesión, para descubrir los detalles de la herencia que les ha caído entre las manos (ver La visita a los abogados, pág. 73). Josef se encargará de vender su vino y se reunirá con ellos en la fiesta (ver Bienvenidos a Bögenhafen, pág. 73). Otra posibilidad es dirigirles esta aventura como continuación al Contrato de Holdenhall, el escenario de introducción incluido en **Warhammer Fantasía: el Juego de Rol**. Tal y como se precisa, al final de esta corta aventura, los personajes pueden tener varios motivos para dejar Nuln lo antes posible e ir hacia Bögenhafen por carretera o por río. En ese caso sólo tendrás que entregarles a tus jugadores el cartel sobre el Shaffenfest diciéndoles: "Bögenhafen es una ciudad muy bonita en esta época del año. Podeis llegar hasta allí por 77 Coronas de Oro por persona; el viaje dura 11 días ". Puedes idear un viaje desde Nuln hasta Bögenhafen con todos los incidentes que se te ocurran, o puedes decidir que los PJs lleguen a Bögenhafen sin ningún problema. Sea cual sea tu decisión, los aventureros llegan a la ciudad por la parte del Este y justo cuando van a dar las doce del día de Shaffenfest. **Sombras Sobre Bögenhafen** también puede ser dirigida como una aventura aislada con un grupo de aventureros recién creados. El Shaffenfest es una importante fiesta local a la que acuden numerosos personajes en busca de trabajo o



de un especialista. Muchos jóvenes de Reikland acuden a la fiesta para romper la monotonía de su aburrida existencia; los personajes no serán más que un grupo de aventureros entre tantos otros.

• LA AVENTURA EN BÖGENHAFEN •

Como todas las ciudades, Bögenhafen es un lugar animado y lleno de gente ocupada en sus quehaceres cotidianos; no sólo hay PNJs que tengan algo que ver en la intriga. Allá donde vayan durante el día, especialmente en lugar donde está puesta la feria, los aventureros estarán rodeados de plebeyos. A menos que los personajes expresen el deseo de ir a un lugar aislado tendrás que considerar que siempre estarán regodeados de gente. Estas personas reaccionarán ante las acciones de los PJs y pueden llegar a ser una fuente de información nada desdeñable. Sin embargo, cuando cae la noche las calles se vacían rápidamente. Una espesa bruma va subiendo desde el río Bögen dándole a la ciudad una apariencia sobrenatural y desagradable, con sus espirales de bruma que van girando e invadiendo las calles. Los barrios de la ciudad y los centros de interés están descritos en los anexos, así como algunas precisiones acerca de la Guardia de Bögenhafen. Puedes recurrir a esta información siempre que necesites determinar un tipo de PNj que se cruce en el camino de los personajes en un lugar y a una hora precisa.

• PNJS SECUNDARIOS •

También te proporcionamos una lista de perfiles y habilidades para cada tipo de encuentro en las hojas de referencia de documentos y mapas. Deberás improvisar la personalidad del PNj al que se encuentren y el de sus eventuales acompañantes. Ten cuidado de no desvelar a tus jugadores más información de la necesaria exceptuando a los guardias y a los artistas, la mayoría de los PNjs tienen más o menos la misma apariencia y su sexo y su posición social podrán adivinarse fácilmente. Puedes facilitar algunas indicaciones acerca de la Carrera de PNj interpretado pero a simple vista, el personaje parecerá un ciudadano normal y corriente. Podrás encontrar información acerca de los ciudadanos en *Conocimientos generales sobre Bögenhafen* en la página 88. Por regla general, y a menos que se especifique lo contrario en este módulo, puedes considerar que existe un 40 % de posibilidades de que cualquier ciudadano (no visitante) conozca el emplazamiento de un establecimiento preciso (armerías, posadas, etc.) incluidos los que has dispuesto tú. Si el lugar que están buscando es muy o muy poco conocido, puedes aumentar o disminuir en relación el porcentaje básico de probabilidades. También puedes hacer que tus personajes hagan una tirada de Chismorreos para obtener información pero puede ser demasiado abstracto, mientras que interpretar la discusión será seguramente más gratificante.

• LOS SERVICIOS EN BÖGENHAFEN •

Como es evidente tras la lectura de la lista de Gremios (incluida en los anexos), en Bögenhafen se practican todo tipo de profesiones y la disponibilidad de todos los productos incluidos en la *Guía del Consumidor (Warhammer Fantasía: El Juego de Rol, Pág. 291)* debería poder aplicarse sin ningún tipo de ajuste.

• POSADAS •

La disponibilidad de las posadas de Bögenhafen es abundante a pesar de que la calidad de la comida, de la bebida y del lugar varían dependiendo del barrio. Cada

vez que tu grupo decida entrar en una posada tendrás que definir la categoría del establecimiento según las indicaciones proporcionadas en el párrafo siguiente. También tendrás que darle un nombre y señalar su posición en tu mapa. Por lo general el horario es desde el mediodía hasta la media noche y cada posada tendrá 1D4 por 10 clientes en esta época. La carrera dominante entre los PNjs de una posada dependerá del barrio (ver anexos), con un simple vistazo al mapa se podrá comprobar cuál es el Gremio más cercano para saber si los clientes son en su mayoría Estibadores, Mercaderes, Carpinteros u otros. Cada vez que los personajes entren en uno de estos establecimientos, haz en secreto una tirada de Empatía para cualquiera que llame demasiado la atención para determinar la reacción de los clientes. La comida y la bebida están disponibles en todas las posadas y puedes definir la calidad general con una tirada de 2D4:

2D4	Calidad
2	Muy mala
3-4	Mala
5	Media
6-7	Buena
8	Excelente

Puedes modificar la tirada con ± 1 dependiendo del barrio (¡Está claro que será poco menos que imposible encontrar menús de gourmet en un barrio llamado "La fosa"!)

• BÖGENHAFEN •

• UNA GUÍA SOCIO-POLÍTICA •

Esta sección ha sido creada con vistas a proporcionarte una serie de información general acerca de Bögenhafen. Es posible que esta ciudad sirva de marco a tus propias aventuras o que utilices la información para describir otras ciudades imperiales de igual importancia. También te puede ser de utilidad en caso de que los aventureros intenten implicar a las autoridades de la ciudad en el desarrollo de la aventura.

• ECONOMÍA •

Bögenhafen está habitada por más de 5000 almas y se sitúa en el punto culminante del Río Bögen por el que pueden navegar hasta grandes barcazas. La ciudad es un centro de mercado regional: se trae mercancía desde Altdorf, Nuln y Marienburg por vía fluvial, y negociadas a cambio de lana y vino del país. El plomo y la plata de las montañas traídas hasta ahí para luego ser exportadas por todo el Imperio. El comercio es el motor de la economía, los intereses comerciales dominan la vida política y el poder está en manos de 4 grandes familias (ver Familias de mercaderes, pág 71)

• ESTRUCTURA POLÍTICA •

Esta ciudad se sitúa en el interior de las fronteras de la Baronía de Saponatheim y está bajo la jurisdicción del barón Wilhelm que reside en el castillo Grauenburg, a unos 40 kilómetros al Norte (ver mapa de Reikland). Los asuntos relacionados con la ciudad le traen sin cuidado, se conforma con convocar audiencias cuando no tiene asuntos más urgentes a los que atender como por ejemplo "cazar, justar y pescar". Si los PJs desean informar al Barón acerca de las últimas investigaciones, se les dirá que sus posibilidades de ser atendidos en un plazo de 3 a 4 semanas son nulas. Teóricamente, Bögenhafen está dirigida por un Consejo municipal, y los escasos desacuerdos que se tie-

nen que debatir son solucionados por un voto a la mayoría absoluta. El Consejo tiene 15 escaños pero la mayoría están controlados directa o indirectamente por las cuatro grandes familias y siempre suelen privilegiar al Gremio de Mercaderes. Los escaños del Consejo pertenecen a los siguientes dignatarios:

Cuatro representantes del Gremio de mercaderes; uno de ellos es Teugen, en calidad de jefe de este Gremio (*esta función siempre pertenece a un miembro de las cuatro familias*) tradicionalmente siempre hay un escaño que pertenece a la familia Magirius, la más influyente de las pequeñas empresas comerciales los dos escaños restantes pertenecen a las dos familias menores.

Un representante de cada una de las principales familias de mercaderes (ver más adelante); por lo general el cabeza de familia, pero también puede ser un representante de la misma.

El sacerdote local de Sigmar

Los jefes de los Gremios de Físicos, Sastres, Carreteros, Estibadores y Penitentes (el que tiene el último escaño ultimamente también es el sacerdote local de Mórr; se le suele consultar cuando la fosa común está saturada y hay que excavar otra).

Un representante de las corporaciones de artesanos, elegido entre los jefes de los Gremios de Carreteros, Joyeros, Carpinteros, Ferreteros y albañiles.

Otros individuos pueden ser llamados a participar al Consejo de vez en cuando, si el problema les concierne directamente pero sólo a título consultivo. Los más frecuentes suelen ser:

La sacerdotisa local de Verena, cuya imparcialidad, sabiduría y justicia son reconocidas hasta el punto de que a menudo el voto le es adjudicado automáticamente y por común acuerdo; el capitán de la Guardia suele ser llamado para los problemas concernientes a la ley y el orden; los sargentos de la Guardia como representantes de los barrios de la jurisdicción. Es difícil sostener una queja contra la Guardia, incluso si los Gremios representan a su miembro en tal caso.

Los demás sacerdotes participan en algunas sesiones del Consejo cuando se van a tratar cuestiones relacionadas con su templo o con los intereses de sus deidades. Por lo general sólo se les llama para consultarlos pero se les puede conceder el derecho al voto si todo el mundo se muestra de acuerdo.

• LOS GRUPOS DE PRESIÓN •

Los mercaderes de la ciudad forman el grupo más poderoso del Consejo. Al reunirse las cuatro grandes familias Haagen, Teugen, Steinhäger y Ruggbroder juntan un total de 8 votos, normalmente también cuentan con los votos de los Gremios de Físicos, Sastres y Tejedores, lo que les da un total de 10 votos. Sabiendo que el templo de Sigmar (por lo tanto los Penitentes) votarán de manera conformista y que los estibadores votarán sistemáticamente en contra de los carreteros, esto es más que suficiente para asegurarles la mayoría. El presidente del Consejo siempre suele pertenecer al Gremio de mercaderes. La postura política de los demás miembros varía constantemente, en función de las transacciones y alianzas llevadas a cabo casi a diario. El esquema general de las alianzas suele ser el siguiente:

Los Físicos, los Sastres y los Tejedores suelen votar siguiendo la línea del Gremio de Mercaderes. Los Penitentes suelen votar con el templo de Sigmar ya que representa a todo el barrio religioso y el sacerdote de Sigmar actúa como

representante de todo el clero de la ciudad. Los Carreteros votan con los gremios de artesanos. Los Estibadores y los Carreteros siempre votan el uno en contra del otro. Las familias de mercaderes suelen votar con el Gremio pero forman alianzas y oposiciones constantemente.

• LOS GREMIOS •

Al igual que los demás lugares del Reikland, los Gremios de Bögenhafen tienen un monopolio casi total sobre el mercado de trabajo en los oficios que representan. Toda la información concerniente al funcionamiento interno de los Gremios viene detallada en la introducción de la campaña. te basta con saber que toda persona que desee ejercer un oficio en la ciudad, primero tendrá que convertirse en miembro del gremio apropiado. Además de los gremios habituales que se pueden encontrar en todas las ciudades, existen tres casos particulares que merecen ser tratados en detalle.

El Gremio de Mercaderes

Destaca por ser el más poderoso de la ciudad, y no sólo porque son los mercaderes los que han contribuido (y los que aún controlan) la casi totalidad de las riquezas de la ciudad. Entre ellos se reclutan a los miembros de la Ordo Saeptenarius que ven a Teugen como una de las mayores ventajas tanto del Gremio como de la ciudad. Sin embargo, la familia Ruggbroder es una excepción puesto que su fortuna está en declive. Evidentemente, la competencia exterior no es tolerada, pero los miembros del Gremio tienen total libertad para llevar sus negocios de la manera que más les plazca. (emplazamiento 37)

El Gremio de Físicos

Sus principales funciones consisten en resolver quejas en relación con sus miembros (esto es muy raro puesto que sólo escuchan las quejas directamente de los pacientes) y en impedir que los charlatanes ejerzan en la ciudad. De vez en cuando emite edictos prohibiendo o recomendando un tratamiento. Cualquier trabajador que prescriba un tratamiento prohibido será sancionado. Toda persona que ejerza de Físico sin estar afiliado al gremio puede ser arrestado en cualquier momento e incluso se le puede llegar a acusar de intento de asesinato; en tal caso, el paciente no podrá hablar a favor del acusado, de hecho, El Gremio recompensará con 10 CO a cualquiera que testifique en su contra. Hay varios cirujanos en Bögenhafen y los aventureros pueden acudir a sus consultas por el precio de 3 CO.

El Gremio de los Penitentes

Es una sociedad religiosa dedicada al culto de Mórr (Ver *Warhammer Fantasía: El Juego de Rol*, pág. 197) y que se encarga de organizar los entierros y mantener en buen estado el cementerio (emplazamiento 20) sus gastos de mantenimiento son cubiertos por el dinero de los que les encargan su entierro. El gremio supervisa la construcción de tumbas y otros monumentos en el interior del cementerio, compartiendo los ingresos con el gremio de albañiles. Todo aquél que se encargue de un entierro o esté guardando un cuerpo y no pertenezca al gremio, será acusado de ladrón de cadáveres o de Nigromante. Al igual que el gremio de Físicos, los Penitentes ofrecen 10 CO a quien facilite el arresto de estas personas. (Emplazamiento 38)

• LAS FAMILIAS DE MERCADERES •

Existen cuatro familias de mercaderes en Bögenhafen: Los Haagen, los Teugen, los Steinhäger y los Ruggbroder. También existen pequeña empresas comerciales pero to-



dos los intercambios comerciales con el exterior son llevados a cabo por estas cuatro familias.

La familia Haagen

Es originaria de las Tierras Olvidadas y tiene numerosos contratos comerciales con Marienburg. Los Haagen son los principales abastecedores de productos de lujo de Bögenhafen. La mayor parte de sus mercancías es transportada por vía fluvial, los Haagen está estrechamente aliados con el gremio de estibadores y disponen de su propia flotilla de barcas mercantes. La familia es dirigida por Jochen Haagen y es dueña de un muelle de carga y descarga (emplazamiento 24 en el mapa 2), de 5 almacenes contiguos y de varias oficinas en la Bergstrasse. El domicilio familiar está situado en el emplazamiento G en el mapa 2.

La familia Ruggbroder

Proporciona principalmente cereales y otros productos de granja, los importa hasta Bögenhafen y los cambia por ropa y productos acabados de metal fabricados en la ciudad. Tenía establecido un gran monopolio con Helmgart y Bretonia pero ahora tiene que competir con la familia Teugen en este aspecto. Los Ruggbroder tienen varios almacenes a lo largo del Ostendamm, pero no posee ningún negocio de transporte fluvial, prefieren utilizar los barcos de sus abastecedores así como los servicios de barqueros independientes. Esta familia mantiene relaciones muy estrechas con el gremio de Carreteros por ser el mayor patrono de conductores de carros y muleros. De las cuatro familias es la menos importante pero la que mejor se lleva con los comerciantes. La dirige Hieronymus Ruggbroder, que lleva con disciplina las riendas del negocio familiar a pesar de tener más de setenta años. El domicilio familiar está situado en el emplazamiento F del mapa 2.

La familia Teugen

Es una de las familias más antiguas de Bögenhafen y es considerada como la nobleza de la ciudad. Los Teugen no tiene ningún título de nobleza pero mantienen estrechas relaciones con diversos feudos aristócratas de Reikland. Poseen muelles de carga y descarga en las dos riberas del río además de varios almacenes a lo largo del Ostendamm y varias oficinas en la pequeña plaza detrás del gremio de mercaderes. La fortuna familiar ha sufrido un pequeño declive en los últimos 20 años, un declive frenado por la llegada de Johannes Teugen tras dejar la universidad de Nuln. Johannes era el cadete de Karl, el cabeza de familia. Después de volver a su hogar para el entierro de su hermano mayor, decidió quedarse en Bögenhafen y ejercer de jefe de familia (ver *La intriga se complica*, pag. X). La familia Teugen está implicada en todos los negocios, por carretera, o por río de todo el Imperio. Los numerosos contactos de Johannes en Nuln le han dado acceso al mercado de madera y otros productos provenientes de Stirland y Averland, así como el mercado del Cognac y de metales a través de Helmgart y del Paso del Mordisco del Hacha hacia Bretonia. Además está mermando el monopolio comercial de la familia Haagen con Marienburg.

La familia Steinhäger

Esta familia tiene numerosos contactos con Enanos y las empresas mineras. Se dedica principalmente a distribuir productos provenientes de Altdorf, de Nuln y de Marienburg a las comunidades instaladas a lo largo de las Montañas Grises a cambio de pieles, minerales y otros productos. La familia es dirigida por Franz Steinhäger, con la ayuda de su hermano Heinrich son dueños de un muelle de carga y descarga, y de varios almacenes y unas oficinas (emplazamiento B, mapa 2) cercanas a las de Teugen,

detrás del gremio de mercaderes. Al igual que las otras familias de mercaderes, viven en medio de una ostentosa opulencia en Adel Ring (emplazamiento C, mapa 2)

• IMPUESTOS Y CONTRIBUCIONES •

El Consejo municipal, la Guardia y los muros, están exentos de cargas. Se recaudan varios impuestos en Bögenhafen; los principales son:

Derecho de Porte es un impuesto de 1 CO por bestia de carga o 2 CO por tiro de mercancía que entre o salga de la ciudad, se recauda en las puertas de la misma. Este impuesto es destinado a los gastos de mantenimiento de las murallas, de las puertas de la ciudad y para pagar a la Guardia. Los miembros del gremio de mercaderes no tienen que pagarlo.

Impuesto de amarre. Cada muelle de carga y descarga lleva un impuesto de 1 CO por metro (o por paso) de muelle ocupado y por año. El valor del impuesto imponible es controlado y medido por unos encargados, cada año durante el primer día de primavera y puede variar considerablemente; es habitual que el Consejo contrate a Halflings para que lleven a cabo esta tarea ya que, debido a su pequeña estatura, el número de pasos aumenta considerablemente así como el importe del impuesto. El dinero recaudado es destinado al mantenimiento de los templos de Bögenawer (emplazamiento 16) y de Handrich (emplazamiento 18), y a amortizar el coste de las Patrullas a lo largo del río. Los miembros del Gremio de mercaderes no pagan este impuesto.

Impuesto Mercantil. Un impuesto del 1% del volumen de las mercancías vendidas en el interior de los muros de la ciudad es recaudado para los gastos de mantenimiento del Ayuntamiento (emplazamiento 25) y para pagar a los consejeros. Los miembros del gremio de mercaderes no tienen que pagarlo.

Impuesto de almacenamiento. Cada almacén lleva un impuesto de 3 CO por metro de fachada cada año. Este impuesto funciona como el de amarre y se destina al pago del mantenimiento del Ostendamm y del Westendamm. Los miembros del Gremio de Mercaderes no tienen que pagarlo.

Impuesto territorial. El propietario de un edificio tiene que pagar todos los años, 3 CO por metro de fachada; los ingresos de este impuesto se destinan al mantenimiento de las calles adoquinadas (Nulner Weg, Bergstrasse, Hafenstrasse, Kaufmannstrasse, Mauer Weg, Platz Weg, Adel Ring, Götenplatz y Dreieckplatz) y al de la Guardia. Sobre los templos y los edificios de los gremios no se aplica este impuesto.

Impuesto sobre los barcos. Todo residente, propietario de un barco o un bote de remos tiene que pagar por año 3 Coronas por metro de longitud de la embarcación, más de tres chelines por año y por metro de altitud del mástil, en el caso de los veleros. El dinero recaudado con este impuesto es destinado a varias causas.



• BIENVENIDOS A BÖGENHAFEN •

Los aventureros harán su llegada bien por barco (al Muelle Haagen emplazamiento 24), bien por tierra. En tal caso la primera visión que tendrán de Bögenhafen será la feria llena de gente que se encuentra al exterior de los recintos de la ciudad. Deberías animar a tus jugadores a que vayan a verla. Los dos primeros acontecimientos de esta sección tienen por objetivo enlazar de dos maneras posibles con **Identidad Confundida**, y conduce a los aventureros desde los muelles hasta la fiesta. Si viajan por carretera puedes iniciar la aventura directamente desde el Shaffenfest (ver más abajo). Como el barco llega al muelle de los Haagen, la tripulación (incluido Josef Quartjin si has jugado **Identidad Confundida**) se encargará de amarrar el barco y pagar los impuestos correspondientes. En el barrio de los Estibadores reina la calma aunque desde ahí se pueden oír los gritos de alegría que provienen de la feria. Josef pagará a los personajes lo que les debía y les explica que tienen que ir hasta las oficinas de herr Ruggbroder (un mercader local ver pág. 95) para que le pague el vino que le ha vendido y negociar la descarga con los Estibadores del barrio. Les sugerirá a los personajes que vayan a echarle un vistazo al Shaffenfest puesto que considera que es algo que uno no se tiene que perder por nada del mundo. Si deseas que Josef siga con el grupo durante el resto de la aventura, arréglatelas para que se reúna con ellos en la fiesta o en el barco. En el caso contrario, puedes hacer que vuelva a Altdorf una vez que los aventureros hayan empezado sus andanzas en la ciudad. Si temes que los personajes deciden volverse con él, haz que se vaya sin avisarles; de todos modos, Josef es un itinerante algo inconstante.

• UN PASEO POR LA FIESTA •

Josef (o cualquier peatón) podrá indicarles cómo se va al Shaffenfest: Giren a la derecha en la Hafenstrasse, y sigan recto hasta la puerta Este. ¡No tiene pérdida! Las calles principales están llenas de adornos de todos los colores y la mayoría de la gente se dirige hacia el Este, en dirección de la feria. El grupo estará rodeado por una multitud alegre, escandalosa e impaciente por llegar hasta ahí. A menos que los PJs decidan ir a las oficinas de Lock, Stöck y barl, puedes anunciarles simplemente que ya han llegado al Shaffenfest sin problemas.

• LA VISITA A LOS ABOGADOS •

Si los aventureros le preguntan a la gente por estas oficinas, sufrirán una gran decepción: efectivamente, nadie ha oído hablar de una calle llamada Garten Weg. Tendrán más suerte si preguntan por la imprenta Schultz & Friedman, cuyo nombre aparece en el bajo de la carta de la herencia. Una prueba exitosa de *Chismorreo* en cualquier barrio de la ciudad, les orientará hacia el taller de imprenta situado en la Fuhrlohnstrasse (emplázala donde quieras). Si los aventureros no muestran una actitud agresiva o amenazadora, serán recibidos cordialmente. Si preguntan por los abogados les dirán que nunca han oído hablar de ellos. Esta carta la encargó un hombre. No parecía abogado pero pagó al contado y nadie le hizo preguntas. Si los PJs describen a Adolphus Kuftsos a los encargados de la imprenta les confirmarán que efectivamente él fue el que encargó el papel de cartas. Con todos estos datos, los jugadores deberían llegar a la conclusión de que la carta no era más que una trampa para atrapar al verdadero Kastor Lieberung. Ya no les queda mucho por hacer salvo pasar el resto del día en la feria, tal y como se lo recomienda el impresor.

• ¡QUE EMPIECE LA FIESTA! •

Esta parte de la aventura servirá para presentarle a los jugadores la gente de Bögenhafen. Es el primer eslabón de una cadena de acontecimientos que acabarán con una expedición a las cloacas de la ciudad en busca del fugitivo de una expedición de monstruos... Llegada la primavera, la gente viene a Bögenhafen desde todos los rincones del Reikland para asistir al Schaffenfest. No sólo hay mercados de ganado sino también numerosos puestos y espectáculos feriantes de todo tipo, convirtiendo a esta fiesta de tres días en una auténtica atracción y en una de las fechas más señaladas para la ciudad. Los exteriores de la ciudad entre la puerta Este y la Poterna (emplazamiento 3) son invadidos por recintos para el ganado, instalaciones diversas y espectáculos variados mientras que en aire retumban los gritos de los feriantes y los vendedores ambulantes. Es el lugar adecuado para encontrar todo tipo de cosas: productos exóticos, diversión, e incluso un empleo. Muchos jóvenes acuden cada año con la esperanza de ser contratados por mercaderes itinerantes o por gente del espectáculo y poder cambiar su triste y monótona existencia.

• EL SHAFFENFEST •

Los acontecimientos y los encuentros en el Shaffenfest no tienen por qué desarrollarse en un orden particular. Los aventureros son libres de pasearse tranquilamente y por donde quieran. El único acontecimiento primordial para la continuación de la aventura es que tienen que presenciar la evasión del Goblin mutante del Caos de la Exhibición de Monstruos (emplazamiento 8) y ver cómo se refugia en las cloacas (ver el Fugitivo, pág. 79). Además de los emplazamientos fijos indicados en el mapa y detallados más adelante, existen numerosos encuentros y lugares facultativos que podrás poner en funcionamiento si lo deseas. En esta parte de la aventura, tu tarea principal consiste en recrear el ambiente festivo de la Shaffenfest, describiéndole a los jugadores lo que sus personajes pueden ver y oír, el ambiente tiene que ser alegre, ruidoso y animado de manera que sientan ganas de pasearse por la feria. Infórmales que el lugar está a rebosar de gente desde mendigos harapientos pasando por artesanos vestidos de modo formal y artistas de delicadas y suaves vestimentas hasta los guardias con su oscura indumentaria; en este lugar está representada toda la sociedad de Bögenhafen. Hay peones que cantan horriblemente fuerte y mal, bebés que gritan, vendedores ambulantes alabando a voz en grito los méritos de sus productos. Todos estos sonidos se van entrelazando y van creando la atmósfera típica de una feria. No le des mucha importancia a la situación de los aventureros en el mapa es muy difícil situarse en una feria tan llena de gente, y mientras los emplazamientos fijos estén más o menos en el lugar adecuado, todo irá bien.

• EMPLAZAMIENTOS FIJOS •

• MERCADO DE GANADO •

Toda la parte Norte de la feria está dedicada a la venta de ganado y dividida en dos parcelas en las que se encuentran los recintos en los que se guarda a los animales que van a ser subastados. Tal y como indica su nombre, el Shaffenfest es ante todo un mercado de borregos; alrededor de los tres cuartos de los recintos están ocupados por estos encantadores animales, el resto está ocupado en partes iguales por bovinos y cerdos. Durante todo el día se traslada al ganado desde los recintos hasta las parcelas dedicadas a la venta donde desfilan ante el ojo crítico de los granjeros de la localidad antes de ser vendidos al que



proponga la mejor oferta. Los granjeros acuden desde toda la región para vender o comprar animales y también para encontrarse con viejas amistades con las que conversan de todo y de nada alrededor de una buena cerveza. Si los aventureros se paran y observan durante cierto tiempo, utiliza la tabla siguiente para determinar lo que ocurre.

D100	Venta	Cantidad	Primera subasta	Mejora
01-25	Ovino, oveja	6+1D6	2 Coronas	1D4 Chelines
26-70	Ovino, cordero	12+1D6	2 Coronas	1D4 Chelines
71-80	Ovino, carnero	1	3 Coronas	1D6 Chelines
81-84	Bovino, becerro	1D3	30 Coronas	1D4 Coronas
85	Bovino, toro	1	40 Coronas	1D10 Coronas
86-90	Bovino, buey	1D3	30 Coronas	1D6 Coronas
91-95	Porcino, cochinitillo	2D3	3 Coronas	1D3 Chelines
96-97	Porcino, cerda	1	3 Coronas	1D4 Chelines
98-100	Porcino, verraco	1	5 Coronas	1D6 Chelines

1- Lanza 1D100 para determinar la categoría de ganado que se va a subastar, y lanza el o los dados apropiados para definir la cantidad. El ganado es llevado hasta el terreno de venta y la subasta empieza con el precio indicado en la columna Primera Subasta.

2- Sigue la subasta consulta la columna Mejora y multiplica ese número de piezas incluidas en el lote y añádele el total a la subasta del momento.

3- En cada turno hay un 5% de posibilidades acumulativo que ya no haya más mejoras para el lote. Tira 1D100 al final de cada turno si la tirada es menor al número de turnos multiplicado por 5%, la subasta ha terminado.

Es poco probable que un personaje desee comparar algún animal, pero sería gracioso que el tasador de subasta interpretara un gesto de uno de los aventureros (como meterse el dedo en la nariz, rascarse la cabeza) como una mejora en la subasta. A menos que el personaje se de cuenta enseguida de lo que está pasando (haz en secreto una tirada de **Int** en su lugar), podría convertirse en el afortunado propietario de un carnero o de cualquier otro animal doméstico. Si el PJs se niega a pagarlo, se llamará a la Guardia (ver *Cuando se inmiscuye la Guardia...* en los anexos). Tienes que recordar que los aventureros que muestren ostensiblemente su dinero llamarán la atención de los ladrones que circulan entre la gente (ver *¡Al Ladrón!* Pág. 77).

• RING DE LUCHA •

En una parcela rodeada por cuerdas, un feriante vestido con colores chillones invita a los candidatos esperanzados a que luchan contra el campeón a cambio de una bolsa con 5 Coronas. Si así lo deseas, puedes hacer que se fije en uno de los PJs e intente convencerlo para que tome parte en el combate: "¡Vengan y ganen cinco Coronas! Sí, me han oído ustedes bien señores, cinco auténticas Coronas, y sólo por unos cuantos minutos de esfuerzo; ¿Cómo? ¿He dicho esfuerzo? En absoluto señores, ¡tan sólo unos instantes de diversión! Todo lo que tendrá que hacer será permanecer en el ring durante tres minutos con nuestro campeón aquí presente. Tres Coronas para usted si aguanta los tres minutos, ¡y 10 si consigue vencer a nuestro campeón en el mismo lapso de tiempo! Usted señor parece usted muy fuerte ¿Cree que podrá aguantar los tres minutos? Sólo son tres minutitos. Usted señor, ese de ahí sí, sí, usted ¿Por qué no le demuestra a su mujer el tipo de hombre que es? Sólo por cinco miserables peniques ¡y será todo suyo! ¡Vamos, venga ahora buen hombre! ¿Quién está dispuesto a aceptar el reto? Con sólo 5 peniques puede usted conseguir 20 ó 40 veces más, sólo por tres minu-

tos. Vamos, ¡aunque fuera usted un usurero, le prestaría esta cantidad de dinero a cualquiera sin dudarlo ni un instante! Si ninguno de los aventureros muestra interés por responder a la invitación, alguien entre el público empujará violentamente hacia delante a uno de los PJs gritando: "¡Yo señor, yo quiero intentarlo!" Naturalmente, el feriante se creará que el que ha gritado es el PJ y antes de que éste pueda replicar ¡estará en el ring!

Klaus Schattiger - Feriante ambulante

Schattiger es el típico feriante que viaja de feria en feria a través del Viejo Mundo. No parece tener una edad determinada, probablemente tenga entre 20 y 40 años, se viste con ropas vistosas con colores vivos y discordantes.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FV	EM
5	36	40	4	3	8	44	1	44	53	46	34	26	50

Habilidades

Leer/escribir
Charlatanería
Oratoria
Ingenio
Encanto

Edad: 35 años

Equipo

Daga (I+10; D-2; P-20)
Jubón de cuero (0/1 PA en tronco y brazos)
Bolsa con 4 CO, 15/10
Pequeño cofre con 27 CO y 54/-
Llave del cofre
Gran reloj de Arena

"Bruto" Braugen - Campeón de lucha

El campeón es "Bruto" Braugen, un coloso cercano a los cuarenta. Está con el torso al descubierto, esperando al próximo candidato en medio del ring. Respira ruidosamente y da la impresión de estar al borde del agotamiento. Cualquier personaje que consiga una prueba de **Int** se dará cuenta que de que esta actitud es parte del espectáculo; Si el campeón pareciera demasiado robusto no habría voluntarios.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FV	EM
4	53	28	5	4	9	34	1	31	28	31	22	27	32

Habilidades

Pelea callejera
Golpear para Aturdir
Golpe Poderoso
Lucha

Edad: 38 años

Equipo

Ninguno

Bruto combate utilizando una mezcla de lucha y combate callejero. Por lo general empieza rodeando prudentemente a su adversario durante los primeros asaltos y no usa sus habilidades en el primer tercio del combate (unos 10 asaltos). Siempre intentará parecer menos competente de lo que es realmente para no desalentar a los candidatos. Él y Schattiger están muy satisfechos del equipo que forman desde hace varios años, se complementan a la perfección. Schattiger se encarga de la multitud y de la caja y Bruto se encarga de los combates. Confían plenamente el uno en el otro y no les faltan ingenuos.

• EXHIBICIÓN DE MONSTRUOS •

La atención de los aventureros será atraída por la cantidad de curiosos y por la voz estentórea del feriante que

intenta enganchar a la gente. "Acérquense, acérquense", grita, "¡Dentro de una horita podrán asistir al más extraordinario y extraño espectáculo de curiosidades zoológicas jamás presentado bajo los cielos del Imperio! ¡El museo del Doctor Malthusius reunido para ustedes, para su educación y su diversión desde los rincones más alejados del Mundo Conocido a un precio incalculable! ¡Lo inhabitual! ¡Lo raro! ¡Sí, hasta lo repugnante! ¡Jamás volverán a ver algo parecido amigos míos, aunque vivan 100 años que así se lo deseo. ¡Se sorprenderán ante esta mirada de deformidad humana! Todos estos seres con dos cuernos cuya existencia desafía hasta las mismísimas leyes de la naturaleza! ¡Se sorprenderán amigos, no podrán creerlo, se lo garantizo! Una cuerda extendida en semicírculo forma un recinto contra la muralla de la ciudad. Al fondo, hay dos carros y uno lleva una bandera lateral sobre la que se puede leer: El museo zoológico del Doctor Malthusius las más extrañas criaturas desde todos los rincones del mundo! ¡Lo maravilloso! ¡Lo extraño, lo repugnante, reunido para ustedes! En el otro carro hay dispuestas unas sólidas cajas de madera. Si los PJs consiguen llegar hasta la primera fila, verán que todas las cajas están cubiertas por una lona salvo una. En hay una especie de criatura, parece un pequeño Goblin con tres piernas, está acurrucado miserablemente en un rincón, atado a la jaula con una cuerda enganchada a un collar de hierro. Mientras que el doctor Malthusius perora ante la multitud boquiabierta, un Enano mugriento con aire retorcido merodea alrededor de las jaulas para preparar el espectáculo.

Doctor Malthusius - feriante

El Doctor Malthusius es un hombre cercano a los cuarenta. Va vestido con ropas vistosas, como todos los demás feriantes, pero sus ropas parecen viejas y gastadas. Es un actor nato aunque su aspecto es un poco mísero, tienen un don seguro para la hipérbole.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FVEM	
3	43	37	3	3	6	36	1	25	52	44	41	32	51

Habilidades

Leer/Escribir
Charlatanería
Adiestrar animales
Juego de manos
Arma de Especialista Látigo
Oratoria

Edad: 37 años

Equipo

Látigo (D-1 + enredamiento; sin Parada)
Cofre con 16 CO
18/4 en pequeñas monedas
Llave del cofre

Grunni - ayudante Enano

Grunni está en un estado aún más lastimero que su dueño. Da vueltas alrededor de las jaulas, marmullando y mirando al gentío con aire de desprecio. Está lleno de rencor y exterioriza su malhumor pinchando con ahínco a las criaturas con un bastón punzante que siempre lleva en la mano.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FVEM	
3	47	38	4	3	8	32	1	17	43	23	51	52	25

Habilidades

Conducir carro
Adiestrar animales

Edad: 65 años

Arma de especialista - Cuchillo arrojado

Arma de especialista - Armas de puño

Equipo

2 Dagas (I+10; D-2; P-20; AI 4/8/20; FE4; Tcd 0)

Puñetazo (HA-10; D-1)

Bastón

Bolsa con 1CO, 4/10

Mientras que los personajes están observando la escena, el Goblin se escapa de su jaula después de haber cortado la cuerda con sus dientes y de haber torcido los barrotes. Éste es el signo precursor de *El Fugitivo* (Página 79). El Goblin corre derecho hacia los aventureros que pueden intentar atraparlo haciendo una tirada de Iniciativa. Los que la consiguen lo atraparán. Si no lo consiguen y el Goblin se escapa, será atrapado por alguien entre la multitud. En cualquier caso, el Doctor Malthusius le estará enormemente agradecido a los aventureros por intentar ayudarlo y le dará a cada uno (y a todo aquel que haya participado) 1 CO y les invita a que vuelvan para ver el espectáculo de aquí a una hora. (ver *El Fugitivo*, pág. 79)

• TRIBUNAL DE FIESTAS Y PICOTAS •

El Tribunal de fiestas es una gran carpa con las armaduras de ciudad colgadas en el exterior. Está instalada durante todo el Shaffenfest y su papel consiste en escuchar las denuncias de la gente acerca de la feria y de aplicar la justicia en el lugar (ver *En el tribunal* en los anexos). En la entrada hay dos Guardias armados con ballestas. Han recibido la orden de no dejar pasar más que a los que tengan relación con un proceso en particular generalmente el procesante, el defensor y los posibles testigos. En el interior de la carpa hay otros dos guardias (también con ballestas) y un juez el consejero Heinz Richter (ver *El Fugitivo*, pág. 79). Existen un 20 % de posibilidades de que se esté llevando a cabo un proceso cuando los PJs entren en el tribunal. Si es así tendrás que improvisar los detalles del juicio o usar los Encuentros opcionales (Página 76) como fuente de inspiración. Cuando el acusado pasa por



el Tribunal de fiestas, puede intentar una prueba de Engaño + un 10% si tienen la habilidad *Leyes*, además de los modificadores habituales de la habilidad. Los personajes que hayan mostrado alguna resistencia al ser arrestados tendrán una penalización de -10. Si la prueba es exitosa, los personajes son puestos en libertad; en el caso contrario serán condenados a pagar una multa por una suma comprendida entre 1 y 10 Coronas, según la importancia del delito y el resultado de la prueba. Los personajes que no puedan pagar la multa serán colocados en la picota hasta que caiga la noche o hasta que haya que dejar las picotas libres para otro inculcado al cabo de 1D4 horas. Cuando estén prisioneros en la picota, un pequeño grupo de niños traviesos les tirará frutas podridas y otras sustancias más desagradables, tendrán que hacer una prueba estándar de Riesgo a cada hora; por cada prueba que fallen se les quitará un punto de H. Hay dos picotas al exterior del tribunal. Uno está libre y el otro en estos momentos está ocupado por Gottri Gurnison, un Enano.

Gottri Gurnisson - Enano borracho

Gottri es un ser tan sucio y que huele tan mal que al verlo por primera vez, los personajes no pueden evitar sentir pena. Su barba y su ropa están llenos de pulpa de fruta podrida, el Enano apenas está consciente.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FV	EM
3	43	39	3	3	7	21	1	19	53	35	56	35	17

Habilidades

Escondarse (Urbano)
Movimiento Silencioso (Urbano)
Minería
Lenguaje secreto ladrones
Mendigar
Señales Secretas - Ladrones
Forja

Edad: 83 años

Equipo

Ninguno

Hay un pequeño grupo de niños enfrente de la picota insultando y lanzándole todo tipo de objetos al Enano. Si alguien se acerca lo suficiente, Gottri implorará patéticamente que alguien tenga la gentileza de dejarle 1 CO para pagar su multa. Si un personaje le da el dinero que pide, manifestará su gratitud como un borracho ante el gran desconcierto de su liberador, jurándole fidelidad para toda la vida y llamando a todos los que pasan por ahí para anunciarles el buen amigo que ha encontrado. Después de unos instantes volverá al tema de conversación que más le gusta la bebida, y sobre todo, su próxima copa. Interpreta esta escena hasta el exceso, insistiendo sobre el lado frustrante y embarazoso del Enano (al igual que su olor), de manera que los personajes se arrepientan de su buena acción. La única manera de deshacerse de Gottri es dándole suficiente dinero para que pueda ir a beber otro trago; si un personaje le da dinero, sin perder un instante se dirigirá al bar más cercano. Hay un 20% de posibilidades que Gottri esté en el bar que está en el camino de los aventureros después de liberarlo de la picota, y 10% de posibilidades de que esté de nuevo en la picota, todas las veces que pasen por delante del Tribunal de Fiestas. Seguramente los aventureros optarán por darle dinero a Gottri para que pueda irse a beber y les deje en paz. Si por la razón que sea deciden quedarse con Gottri, te las tendrás que apañar para que desaparezca de aquí al final del día puesto que aparecerá más adelante y en circunstancias muy distintas (ver Bajo la Ciudad, emplazamiento E3, pág. 66)

• JUSTAS •

En este lugar, donde se ha reunido lo más representativo y respetable de la ciudad, se han dispuesto toda una serie de elementos para dar lugar a una gran Justa. Hay diversos grupos de personas discutiendo puntos sutiles en relación con las justas y los torneos de caballería, de un modo muy sofisticado; los demás mortales (incluidos los personajes) serán acogidos con frialdad. Se ha instalado una pequeña tribuna ocupada por los nobles, contra la muralla, y dos grupos de carpas circulares dispuestas a cada extremo de una barrera de madera. Varios caballeros y escuderos se preparan y se apresuran entre las carpas, dos caballeros a caballo se están enfrentando. En la Justa se oponen los caballeros del Graf Wilhelm Von Saponatheim, El señor vasallo local de esta parte del Reikland, a los del Gran Duque Leopold del Mieddenland, que está de visita en el Reikland con todo su séquito. Más que una justa parece una exhibición y no está abierta a los candidatos libres. Los escuderos en busca de empleo no tendrán nada que hacer. Los personajes que no aparenten pertenecer a la alta sociedad serán echados por los guardias o insultados por los jóvenes nobles borrachos. Si los PJs responden a sus provocaciones, serán arrestados inmediatamente. (Ver *La Guardia* en los anexos)

• ENCUENTROS OPCIONALES •

Los acontecimientos y encuentros que te vamos a describir los podrás utilizar en cualquier momento para recrear el ambiente de la fiesta pero no es imprescindible que los incluyas en la aventura si no lo consideras necesario. Sin embargo, si utilizas los personajes pregenerados de la campaña *El Enemigo Interior*, deberías introducir el encuentro con el Médico Ambulante (Ver más adelante) ya que este PNJ representa una oportunidad para que el Halfling Herbolario pueda convertirse en Boticario. Si lo prefieres, los demás elementos puedes elegirlos con 1D100, pero en tal caso, convendría que lo hicieras antes de empezar la aventura para determinar cómo los vas a introducir y qué consecuencias pueden acarrear. Todos los perfiles de PNJ que puedas necesitar se encuentran en la Hoja de Referencia del DJ.

• EL MÉDICO AMBULANTE •

En la feria abunda este tipo de individuos. Presentan una mezcla de espectáculo y puesto ambulante; la mayoría son considerados como charlatanes (ver Carreras Avanzadas, El Charlatán en *Warhammer Fantasía: El Juego de Rol*, pág. 96). Su principal objetivo consiste en vender la mayor cantidad posible de mezclas anodinas como si la panacea. Entre esos remedios los más famosos suelen ser: "El tonificante milagroso del Dr Zeus" "La exclusiva agua de vida de los Elfos" y "los genuinos talismanes plateados de la Norsca". Las supuestas propiedades curativas de estos productos son numerosas y variadas; "...cura los cólicos, el reumatismo, las verrugas y las insuficiencias respiratorias; protege del frío, de los malos espíritus y del gato del vecino..." etc. Tú decides cuándo aparecen estos individuos, así como los productos que venden y el precio que piden por ellos (1D4+ 6CO). Sin embargo, hay un puesto, llevado por Elvyra Kleinstun (Charlatán de carrera y ex Boticaria, ver *Warhammer Fantasía: El Juego de Rol*, pág. 33) en el que vende verdaderas pociones curativas a base de plantas (la mayoría sólo pueden ser usadas por personajes con la habilidad Curar Heridas). Tendrás que elegir entre las plantas que te describimos en la introducción para determinar las mezclas que vende Elvyra. Un PJ Herborista debería sentirse atraído por su puesto además de poder identificar sus

plantas como auténticas. Elvyra estará encantada de conocer a un verdadero Halfling, que, por supuesto conoce sus "hierbas de abono", y aunque sus tarifas son el doble que las indicadas en la introducción de la campaña, no bajará los precios (si el cliente regatea) a menos del ¾ del precio inicial. Conversando con el Halfling, Elvyra le comenta que si desea iniciar unos "serios estudios de boticario", le visite a su casa de Weissbruck.

Puesto que la única Salida del Halfling (Druida) no le es permitida (sólo los humanos pueden ser Druidas), deberías animar a jugador a que aceptara la oferta (si el personaje dispone de los PES necesarios). Es probable que el Halfling así lo haga en cuanto acabe la aventura Sombras Sobre Bögenhafen, y Elvyra hará una breve aparición el próximo módulo de la campaña: Muerte en el Reik.

Lista de acontecimientos opcionales

01-04	Acusación
05-08	Arresto
09-13	¡Al Ladrón!
14-20	Pelea
21-27	Artista
28-30	Ganado en libertad
31-35	Beatería
36-40	Cantina
41-46	Quiromante
47-49	Guardaespaldas
50-52	Manipulador
53-57	Mendigo
58-60	Mercenarios
61-65	Patrullas de guardias
66-00	Vendedor ambulante / charlatán

Acusación

Un vendedor ambulante o cualquier charlatán acusa de robo a los aventureros, gritando y poniendo por testigo a la multitud; todos los PNJs que se encuentren al lado de los PJs intentarán retenerlos hasta que llegue la Guardia para arrestarlos (ver *La Guardia*). Evidentemente esto no es más que una equivocación y a menos que los PJs intenten probar su inocencia luchando contra la Guardia, enseguida serán liberados. Aún así, el Sargento de la patrulla será bastante difícil de convencer.

Arresto

Los aventureros ven cómo un individuo es llevado a la fuerza por la Guardia, mientras protesta enérgicamente, gritando que es inocente. Puedes aportar algunos elementos en relación con la inocencia o culpabilidad del acusado. Si este acontecimiento es posterior al de ¡Al Ladrón! (ver más abajo), el PNJ podría ser el mismo. Los PNJs deciden si hacen algo o no.

¡Al Ladrón!

Este acontecimiento puede desarrollarse de dos maneras distintas. Los aventureros pueden ser testigos de cómo un ladrón intenta robar a un rico ciudadano o a uno de ellos mismos. En el primer caso los aventureros pueden intentar coger al criminal (utiliza el perfil de Ladrón de bolsillos de la hoja de referencia del DJ) o comunicárselo a la Guardia que tardará en llegar al lugar de los hechos, 2D5 turnos. Si la víctima es uno de los aventureros, deberás elegirlo al azar, a menos que uno de ellos haya mostrado su bolsa con el dinero por ejemplo al efectuar una compra. El ladrón efectúa una prueba estándar de Vaciar Bolsas para determinar si el PJ se da cuenta del hurto. Si la prueba es exitosa, el personaje no se dará cuenta hasta pasados 2D10 turnos de juego (o minutos).

Pelea

Los aventureros van a parar en medio de una pelea. Elige a los participantes o tira 1D10 para determinar quien está implicado:

D10 La pelea es entre

1-5	Miembros del Gremio de Estibadores y los de los Carreteros.
6-7	Ciudadanos y granjeros que han venido a la fiesta
7-8	Autóctonos combatiendo a un semi-humano (puede ser tanto un Elfo como un Enano o un Halfling).
10	Mercenarios sin trabajo (ver Mercenarios, más adelante) y autóctonos.

Una patrulla de Guardias llega hasta el lugar de la pelea a los 1D6 turnos y arresta a todo aquél que este implicado en ella. En medio de tanta confusión posible que uno o varios inocentes (entre ellos los personajes) también sean arrestados.

Artista

Uno o varios artistas han montado un espectáculo improvisado y están mendigando. Estos espectáculos suelen estar formados por un grupo de actores, mimos, exhibicionistas de animales, escapistas, malabaristas, tragafuegos, etc. Tú eliges el tipo de espectáculo que se está representando.

Ganado en libertad

Algunos animales se han escapado del mercado y se abalanzan sobre la multitud. Tira 1D10:

D10	Ganado
1-5	1D6 vacas
6-7	1 toro
8-9	1 carnero
10	1 cerdo



El animal irá a por los personajes y a menos que éstos consigan una prueba de Iniciativa, serán pisoteados (1 Golpe de F3). Un personaje con Encanto con los animales podrá intentar coger al animal. Para ello, primero tendrá que hacer una tirada de Iniciativa para acercarse lo suficiente, y luego haz una tirada de FV (de 10) para el animal. Si la prueba no es exitosa, el personaje podrá controlar al animal.

Beatería

Una banda de campesinos borrachos busca pelea con los aventureros. Tú decides las razones: puede ser porque son forasteros o porque hay un Enano, un Elfo o un Halfling entre ellos o cualquier tipo de objeto de beatería. Hay 10+1D10 campesinos y cada vez se muestran más agresivos, llegando incluso a lanzar frutas podridas sobre los personajes. Si esta situación acaba en combate, a los 1D6 turnos llegarán cuatro guardias (ver *La Guardia*) dispuestos a arrestar a cualquiera que esté implicado en la pelea.

La Cantina

Es una carpa a modo de taberna en la que la gente puede beber, charlar, etc. A medida que transcurre el día, el lugar se va llenando de gente y los clientes cada vez son más escandalosos. Existe un 10% de posibilidades de que en cada cantina por la que pasen los PJs se esté llevando a cabo una pelea. (ver *Pelea*, más atrás)

El Quiromante

Los videntes, quiromantes y otros médiums suelen instalarse en pequeñas tiendas muy poco iluminadas y dicen la buenaventura por tan sólo de 1 a 5 chelines. Los precios no sólo varían de vidente en vidente sino que también influye el grado de credulidad del cliente y en consecuencia, la cantidad de dinero que esté dispuesto a gastarse. Existen numerosos medios de adivinación: la línea de la mano, las cartas, la bola de cristal, los dados y las hojas de té no son más que algunos ejemplos y la mayoría suelen usar sus propios métodos. Debes decidir si las predicciones son ciertas o no puesto que tan sólo unos pocos tienen las habilidades adecuadas, como pueden ser Adivinación o Quiromancia. Los demás cuentan con su charlatanería y otras habilidades para salir del paso. Las predicciones estándar suelen estar relacionadas con encuentros importantes, extraños forasteros o largos viajes, pero un "verdadero" vidente podrá proporcionarle a los aventureros una serie de datos realmente importantes. Más adelante te comentamos algunos ejemplos por si los necesitas. Su significado no será evidente para los personajes en esta parte de la aventura, pero hacen referencia a una serie de hechos con los que se toparán más adelante. No desvelas todas las predicciones de una sola vez puesto que los aventureros podrían desear volver a visitar al quiromante individualmente; o simplemente volver más tarde. La última de las predicciones no debes revelarla, a menos que los PJs vuelvan a ver al vidente después de haber estado en las cloacas.

— *Veo un lugar oscuro, un lugar estrecho. La muerte está presente.* Esto se refiere a las cloacas donde es abandonado el cuerpo de Gottri.

— *No os fiéis de un hombre alto, de un hombre rico. Será el causante de un gran peligro.* Es evidente que se está refiriendo a Johannes Teugen (ver *La intriga se complica*, pág X).

— *Veo a un hombre inquietante, no es lo que aparenta ser.* Es Gideon, el demonio invocado por Teugen.

— *El símbolo de la rosa es rojo está chorreando sangre.* Una rosa roja estilizada en una cruz es el símbolo de la familia Teugen.

— *Veo a siete hombres y a dos. Uno de los dos destruirá a los demás y más aún.* Los siete hombres son los miembros

del Consejo de la Ordo Septenarius, los "dos" son Teugen y Gideon.

— *El grande mata al pequeño, y los altos sirven a los más bajos. Corréis un gran peligro. El ojo del mal está sobre vosotros.* Se trata de una nebulosa referencia al hecho de que Teugen haya matado a Gottri el Enano, y a que las clases dirigentes de Bögenhafen están al servicio del dios del Caos, Tzeentch. Estas predicciones no son más que un ejemplo, puedes crear nuevas profecias si los deseas.

Guardaespaldas

Uno de los aventureros es empujado violentamente por un guardaespaldas que acompaña a un notable ciudadano a la fiesta. Si se produce un combate, el noble o el mercader recurrirá a su influencia para culpar a los PJs al llegar la Guardia después de 1D6 turnos. Si los personajes logran una prueba de Empatía, podrán convencer a los guardias de que ellos son las víctimas. (lo guardias reconocerán al guardaespaldas como autor del disturbio pero lo liberarán sin que tenga que pagar una fianza).

Trilero

Sobre una tabla improvisada, los PJs verán un juego de azar que les parecerá de los más fácil. El juego lo dirige un trilerero (ver *Carreras Básicas: Warhammer Fantasía: El Juego de Rol*, pág 25). Una combinación de destreza manual, de trampas, de material trucado y de *Engaño*, hace que sea imposible que un trilerero pierda. Si un personaje decide probar su suerte, tendrá que hacer una tirada de *Int* para averiguar si el juego está trucado. Los juegos más comunes suelen consistir en adivinar bajo qué tazon se encuentra la moneda o la pelota, o coger cierta carta de un mazo (por ejemplo, cada carta tienen que ser más alta que la anterior, hacer una escalera, etc.). También los hay que consisten en lanzar una cuerda o una anilla de madera para conseguir rodear unos lotes, por lo general siempre un poco más anchos que las anillas.

Mendigo

Los aventureros serán abordados por un mendigo (un viejo, una vieja, un niño andrajoso, etc.) que pregunta humildemente si alguien tiene unas cuantas monedas para compartir con él. Si los PJs le dan limosna, hay un 50% de posibilidades de que otros 1D4 mendigos más se les acerquen a lo largo de los tres siguientes acontecimientos.

Mercenarios

Los PJs se cruzan con una banda de 2D6 mercenarios que acompañan a una mercader de la ciudad. Actualmente no tienen trabajo, están completamente borrachos y tienen ganas de pelea; empezarán a insultar a los aventureros, si tienen lugar un combate, la Guardia acudirá a los 1D10 turnos y los arrestará a todos.

Patrulla de guardias

Los aventureros se cruzan con una patrulla de cuatro guardias de la ciudad. Tienen que vigilar la feria para mantener el orden y vigilar a ladrones e indeseables. Si los aventureros llaman su atención, serán interceptados e interrogados. Si éstos reaccionan de una manera demasiado agresiva, serán arrestados (ver *Guardias en los anexos*).

Vendedor ambulante/Charlatán

La feria está llena de pequeños comerciantes; suelen ser, o pequeños vendedores no autorizados que transportan ellos mismos su mercancía, o bien vendedores ambulantes instalados en emplazamientos fijos. La mayoría son comerciantes de la ciudad que ven en el Shaffenfest una oportunidad para incrementar sus ingresos. La mayor



parte de los productos suelen ser baratijas sin valor o alimentos (patés, dulces, etc.). Los precios suelen oscilar entre 1 Chelín y 1 CO. Los productos costarán 1,5 veces más que el precio indicado en la *Guía del consumidor*, **Warhammer Fantasía: El Juego De Rol** pág. 291, aunque puede reducirse si se *Regatea*. Puedes improvisar siempre que los personajes se encuentren con un pequeño comerciante o un vendedor ambulante.

El fugitivo

Si los aventureros no vuelven a la exhibición de monstruos (emplazamiento 8), atrae su atención hacia ese lugar con los gritos de la multitud. Cuando lleguen hasta ahí, el espectáculo acabará de comenzar. Ayudado por el Enano Grunni, el Doctor Malthusius presenta diversas monstruosidades y curiosidades, entre ello un niño al que le ha crecido pelo por todas las partes de su cuerpo, un perro con un solo ojo en medio de la frente y un minúsculo Goblin con tres piernas. Cuando Grunni coge al Goblin para mostrarlo al público, éste se gira, le pega un mordisco y se escapa. La gente empieza a gritar y a apartarse, abriéndole el paso al Goblin e impidiéndole a cualquiera que le persiga, llegar hasta él antes de que se meta por el agujero de una muralla. Los PJs no podrán impedir esta huida. Un pequeño grupo de gente se reúne junto al agujero de la muralla y acude la Guardia para informarse sobre la causa del tumulto. Cualquier ciudadano podrá explicar que este agujero lleva directamente a las cloacas de la ciudad. El Doctor Malthusius, Grunni y los aventureros son llevados ante el juez Heinz Richter para explicar lo que ha ocurrido. El agujero por el cual el Goblin ha desaparecido es uno de los numerosos agujeros de aireación que rodean la muralla exterior y que conduce hasta el sistema de cloacas de la ciudad. El Doctor Malthusius le ofrece a los aventureros, una recompensa de 50 CO por encontrar al Goblin y el juez les ofrece la misma recompensa por sacarlo de las cloacas. Entre unas cosas y otras se hace de noche y el Schaffenfest cierra sus puertas hasta la mañana siguiente. Si los aventureros aceptan el trabajo, pasarán la noche en la lujosa posada cercana a la puerta Este: "Al final del viaje" (emplazamiento 27) y todos los gastos correrán a cargo de la ciudad.

Consejero Heinz Richter - Juez

Richter es un individuo con el pelo canoso y una mirada atenta. Intenta parecer rígido pero no consigue disimular su buen corazón. Va muy bien vestido, tal y como lo exige su profesión, aunque su imponente estatura ha sido desnaturalizada por el exceso de peso. No es ni muchísimo menos tonto y no es nada fácil engañarlo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	23	25	3	2	5	25	1	29	40	50	29	29	40

Habilidades

Leer/escribir
Oratoria
Etiqueta
Tasar
Lenguaje secreto - Clásico
Señales Secretas - Hombres de ley

Edad: 53 años

Equipo

Peluca y toga de magistrado
Bastón insigne de su profesión
Anillos sigilares de oro
Sello de la ciudad

Una vez que los aventureros han acomodado su equipaje en la posada, se espera de ellos que comiencen su

trabajo enseguida el juez sólo permitirá que se retrase la búsqueda si uno de los PJs sufre alguna vieja herida (o una nueva sufrida en el Ring) Sólo los personajes con la habilidad Contorsionista podrán penetrar al interior de las cloacas por el mismo camino cogido por el Goblin, además, no podrán llevar ningún tipo de equipo con ellos. Los demás personajes tendrán que ser llevados hasta una boca de cloaca que les permitirá bajar por el sistema de depuración de la ciudad (Punto A en el mapa de las cloacas, ver En las Oscuras Profundidades..., pág. 82).

• BAJO LA CIUDAD •

En este capítulo contaremos la expedición de los aventureros a las cloacas de Bögenhafen en busca del Goblin mutante que se ha escapado de la exhibición de monstruos. No encontrarán al Goblin pero sí descubrirán el templo secreto en el que Johannes Teugen tiene previsto llevar a cabo que según él cree le permitirá salvar su alma. Mientras que los aventureros estaban en la fiesta, Teugen ha conseguido por medio de uno de sus contactos, el último componente para el ritual un antiguo pergamino robado en una tumba de la lejana Arabia. Pero le queda poco tiempo; los siete años de poder concedidos por el pacto con Gideon están llegando a su fin...

Una vez que ha escondido el pergamino en un lugar seguro, Teugen manda a sus esbirros a que quiten de la picota (emplazamiento 7) a Gottri Gurnison y que lo traigan hasta él. El Enano es llevado ante Teugen (engañado por falsas promesas de bebida), y sacrificado en el templo con el fin de invocar a un demonio Guardián a quien se le encarga la vigilancia del templo y de sus bienes hasta que la ceremonia se lleve a cabo. El cuerpo de Gottri ha sido tirado a las cloacas y ha ido a parar hasta el emplazamiento E3 señalado en el mapa 4. Mientras tanto, el Goblin fugitivo ha estado errando por las cloacas y ha llegado hasta el templo. Se ha deslizado por la reja de la puerta con la esperanza de esconderse ahí durante un tiempo, pero justo en ese momento es atrapado y devorado por el Demonio Guardián. Éste había recibido la orden de matar a todo ser vivo (exceptuando a Teugen y a Franz Steinhäger) que penetrara en el templo.

• LAS CLOACAS •

Aquí tienes unos datos acerca de las cloacas y algunos encuentros opcionales que podrás utilizar si así lo deseas, durante la visita de los aventureros al sector. También se incluye información detallada acerca de los emplazamientos señalados en el mapa 4.

• CONSTRUCCIÓN •

Las cloacas están compuestas por 2 tipos de túneles: los colectores, o conductos principales (indicados con un trazo grueso en el mapa) que se dividen en dos caminos de 75 cm de ancho cada uno a cada lado de un canal de 1,50 m de ancho. El canal tiene una profundidad de 1,50m y está lleno hasta 1D4 por 30 cm. El techo curvado mide 2 metros desde su centro hasta el nivel de los caminos laterales. Las plataformas son apenas lo suficientemente anchas como para que los personajes avancen en fila india. Los conductos secundarios (señalados con un trazo fino en el mapa) son simples tubos de 1,50m de diámetro y lleno hasta alcanzar una profundidad de 1D3 por 30 cm. Los personajes que deseen caminar por este conducto tendrán que tendrán que ir chapoteando. (ver Desplazamientos más adelante)

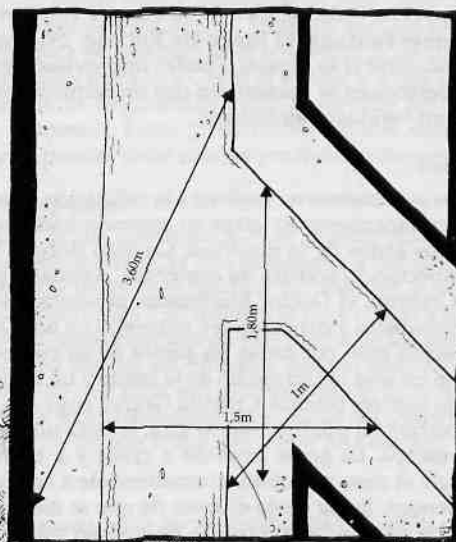
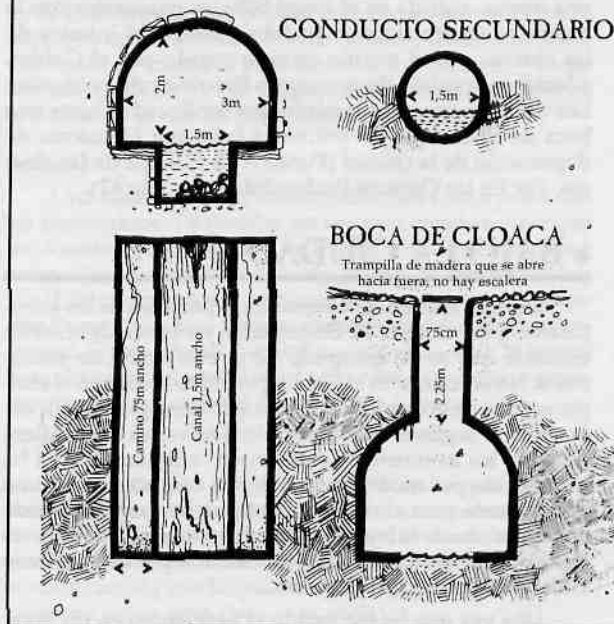
Es relativamente poco arriesgado Caminar Lentamente por las cloacas; todo personaje que desee desplazarse a



CONDUCTO PRINCIPAL

DIAGRAMA 1 Y 2

CONDUCTO SECUNDARIO



Mapa de las distancias que se pueden saltar

mayor velocidad tendrá que lograr una prueba de *Iniciativa* o caerá al canal. Un personaje que quiera atravesar el canal, tendrá que *Saltar* o chapotear. El espacio reducido sólo permite coger 2 metros de carrerilla si el Pj se dispone a saltar por encima del canal en diagonal, el salto será de cuatro metros. Si falla la prueba, caerá al canal. Los personajes que están chapoteando (voluntaria o involuntariamente) tendrán que lograr una prueba de *Iniciativa* por turno para evitar resbalarse y caer al agua. Existen dos tipos de enlaces en las cloacas. Cuando un conducto secundario va a parar a un colector, se efectúa bajo un camino lateral y éste no se corta. Cuando se enlazan dos colectores, el camino se corta y los aventureros se verán obligados a improvisar un puente o efectuar un salto de 1,50 metros (redondeándolo a dos 2) para cruzar.

• LAS CLOACAS Y LOS COLORES... •

Todo personaje que caiga en las aguas del canal o haya estado chapoteando por un conducto secundario, perderá la mitad de su *Empatía* hasta pueda asearse y lavarse la ropa. Sólo los Halfling y los Enanos corren el riesgo de ahogarse si caen al canal (ver *Warhammer Fantasía: El Juego De Rol*, pág.74. Este riesgo puede reducirse considerablemente si los aventureros se entrelazan con una cuerda.

• HERIDAS •

Las cloacas son lugares poco higiénico, por lo tanto, cualquier herida abierta corre un 10% de riesgo de infectarse (ver *Warhammer Fantasía: El Juego De Rol*, pág.82) y más aún si el personaje introduce la herida en el canal antes de vendarla.

• LA VISTA, EL OÍDO, EL OLFATO •

Las cloacas, claro está, no están iluminadas, la oscuridad es absoluta. Incluso los personajes dotados de *Visión Nocturna* (excepto Enanos y Elfos) serán incapaces de ver algo si no llevan su propia fuente de luz, como una linterna o una antorcha. Los sonidos se propagan hasta dos ve-

ces más lejos de lo habitual y apenas se deforman con el eco, lo cual no impide que se aplique un modificador de +10 a todas las pruebas de *Escuchar*. La atmósfera es desagradable y oprimiente, por no emplear otros términos; todos los personajes pierden la mitad de su *Frialdad* y de su *Voluntad* mientras permanezcan en las cloacas las pruebas de *Magia*, sin embargo, seguirán basándose en los resultados enteros de *Voluntad*).

• ENCUENTROS OPCIONALES •

Además de los emplazamientos indicados en el mapa, puede que quieras añadir algunos accidentes de terreno o algunos encuentros de entre los que pasamos a enumerarte. Estas opciones tienen como objetivo ayudarte a recrear el ambiente de las cloacas, no para enredar a los aventureros. Lo más importante es que los aventureros se den cuenta de hasta qué punto el lugar es sombrío, húmedo y maloliente, describiéndoles los extraños sonidos de chapoteo que llegan hasta ellos. Para utilizar estos encuentros puedes tirar 1D100 cada 10 minutos o más, o simplemente servirte de ellas según cuando te parezca más apropiado; si van demasiado lentos, o si han cogido un

Resultado del D100

Conducto principal	Conducto secundario	Encuentro
01-05	01-10	Criatura de Fango
06-15	11-15	Murciélagos
16-25	16-40	Moho
26-35	-	Ratas de Cloacas
36-40	-	Ladrón
41-50	41-70	Acumulación de metano*
51-80	-	Camino peligroso*
81-00	71-90	Obstáculo invisible
-	91-00	Agujero*

* deberías señalar en el mapa estos encuentros puesto que estarán en el mismo sitio cuando los aventureros vuelvan sobre sus pasos, exceptuando una acumulación de metano que haya prendido.

camino equivocado. Después de decidir la intervención o no de un encuentro, tú mismo puedes elegirla o también puedes tirar 1D100. Te aconsejamos que las elijas tú porque algunas pueden repetirse y tal vez entorpecería demasiado la continuación de la expedición. Igualmente te aconsejamos que te decidas por un encuentro u otro antes de empezar a jugar, si en medio de la aventura te pones a leer tus notas a la desesperada, tus jugadores enseguida imaginarán que les estás "preparando algo". Estos acontecimientos tienen que representar un obstáculo más que un peligro así que no dudes en ajustar algunas pruebas o reducir algunos daños si los aventureros se encuentran en serias dificultades. Estos acontecimientos debería inquietar, asustar e incluso exasperar a los aventureros en vez de herirlos o matarlos.

Criaturas de Fango

Mientras los aventureros vayan andado por las cloacas deberá llamar su atención los extraños y continuos chapoteos que arrugan la superficie del canal. Incluso podrían ver a una rata nadando en el canal y desapareciendo por las oscuras y sucias aguas. Después de ponerlos en tensión al grupo, introduce este encuentro del modo más repentino y dramático posible. De repente se elevan las aguas del canal y un olor nauseabundo llega hasta los aventureros mientras que un enorme tentáculo de fango atraviesa la superficie y roza el rostro del personaje que va en cabeza. Aún no le ataca, pero la criatura se agarra a la pared o al camino para sacar su hinchado y amorfo cuerpo fuera del canal. Si un personaje pasa una llama por debajo de sus narices (¡bueno, dejémoslo en cerca de la criatura!), se echará hacia atrás y caerá de nuevo al canal en medio de un enorme estruendo. En el caso contrario, avanzará inexorablemente hacia los PJs, forzándoles a huir a toda prisa para evitar ser engullidos por su fangoso cuerpo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	0	3	5	11	30	3	-	0	0	0	0	-

Reglas especiales: Sólo se retirará ante el calor o un fuego intenso, si sigue avanzando, los personajes deberán huir o serán engullidos. Un personaje engullido gana 1 punto de H adicional por asalto, sin aplicar ningún tipo de modificador.

Un personaje que ha sido engullido no puede hacer nada. El daño causado por los aventureros al monstruo, a partir de ese momento serán repartidos entre la criatura y

su víctima (se considerará que los golpes van al tronco consulta las tiradas en la tabla de *Impactos Críticos y Muerte Súbita* en *Warhammer Fantasía: El Juego De Rol*, pág. 125)

Murciélagos

Los aventureros asustan a una pequeña colonia de murciélagos colgados del techo de las cloacas. La nube de murciélagos aterrizados revolotea en todos los sentidos durante 1D6 turnos. Durante este tiempo, los personajes sufrirán un ataque de HA 33 y F0, modificado por la *Armadura* y la *Resistencia*. Cada personaje tiene que lograr una prueba de *Iniciativa* o caerá al suelo o al canal mientras intenta esquivar a los murciélagos. Los personajes que tengan la habilidad *Esquivar* se beneficiarán de un modificador de +10 en esta prueba.

Mohos Mortales

Uno de los muros está cubierto de moho rojo y amarillo(a partes iguales). Los aventureros verán el moho antes de pasar por él pero no acertarán a distinguir su color. Si se encuentran en un colector, los personajes sólo podrán evitar liberar las esporas pasando por el otro lado del canal. Si el encuentro tiene lugar en un conducto secundario, los aventureros no podrán pasar por el moho sin liberar las esporas. Si se "libera" el moho llenará el conducto con una nube de esporas en una distancia de 5 metros a cada lado del lugar donde se encuentren. **Moho Rojo:** la nube de esporas durará 3 turnos. Todo personaje que esté en esa zona tendrá que pasar una prueba de *Resistencia* o quedará inconsciente (durante el tiempo que dure la nube más un turno). Todos los personajes pierden 1D3 puntos de H mientras permanecen en medio de la nube, sin aplicar ningún modificador alguno; todo aquél que reciba un impacto crítico deberá hacer una tirada de *Muerte Súbita* (*Warhammer Fantasía: El Juego De Rol*, pág. 125)

Ratas de cloacas

Los aventureros molestan a una bandada de ratas que empiezan a correr en todos los sentidos durante 1D6 turnos antes de desaparecer entre diversos agujeros y rendijas. Durante ese tiempo, cada personaje es sometido a un ataque por asalto de HA 33, F0. Las botas cuentan como un punto de armadura en estos ataques que tienen un 35% de posibilidades de causar *Heridas Infectadas* (*Warhammer Fantasía: El Juego De Rol*, pág. 130). Para esquivar a las ratas, un personaje tendrá que lograr una tirada de *Iniciativa* o perderá el equilibrio y caerá al canal. Los personajes con la habilidad *Esquivar* se beneficiarán de +10 en esta prueba.





Ladrón (sólo en el colector)

Puedes introducir este encuentro de modo similar al de la ameba (ver más arriba) puedes hacer en un determinado momento los aventureros oigan el eco de unos pasos, o una tos lejana. Y de repente, ven un rostro a tan sólo unos pasos de sonde están éste también los ve y huye des-pavorido. Los aventureros han sorprendido a un ladrón que se desplaza por las cloacas para llevar a cabo sus actividades de la manera más discreta posible. El ladrón se dirigirá o bien hacia la boca de cloaca más cercana (ver mapa 4) burlando rápidamente a los aventureros hasta llegar a las callejuelas de Bögenhafen, o si lo prefieres, los llevará dando un rodeo hasta un escondite del Gremio de Ladrones bajo la posada de Las Lanzas Cruzadas (ver Emplazamientos E2 y A, en la pág.83)

Acumulación de metano (sólo en el colector)

En una sección de las cloacas, un poco más elevada se ha producido una acumulación de metano. Los aventureros primero se darán cuenta de que están subiendo una pequeña cuesta, y notarán como, ha medida que van avanzando, va oliendo peor. Todo personaje que tenga las habilidades *Minería* o *Química* pueden efectuar una prueba de INT. Si es exitosa, sabrá que hay una acumulación de metano, un poco más lejos y que existe un peligro real de explosión a menos que se apaguen linternas y antorchas. Esta acumulación mide 2D6 metros y ocupa toda la anchura del conducto. Hay un riesgo de explosión de un 10% acumulativo por metro que avancen los personajes a través del metano con alguna llama encendida. Si se produce una explosión, el gas prenderá con un relámpago brusco y un gran estruendo; cada personaje perderá 1 punto de H, sin tener en cuenta su *Resistencia* y su *Armadura*, además tendrá que lograr una prueba de *Iniciativa* para no ser derribado por la explosión. Todos los personajes perderán el oído y la vista durante 1D6 turnos de juego (minutos) que siguen a la

explosión (HA, HP y DES se reducirán a la mitad). Si los personajes desconocen el origen de esta explosión, no les digas nada, se pondrán más tensos si creen que acaban de ser atacados por alguna fuerza mágica, por ejemplo.

Camino peligroso (sólo en el conducto principal)

Hay una plataforma especialmente peligrosa en esta parte de la aventura. Puede que una parte de 1D6 metros se haya hundido; o puede que esté en mal estado y se derrumbe bajo los pies del personaje que van en cabeza; o también puede tratarse de una parte de 1D4 metros, especialmente resbaladiza. Si eliges una de las dos últimas opciones, haz en secreto una tirada de *Observar* para el personaje que va en cabeza. Si la prueba es exitosa, se percatará a tiempo del peligro, en el caso contrario, el personaje será sorprendido por el hundimiento del camino, o se resbalará. En ambos casos tendrá que lograr una prueba de *Iniciativa* para evitar caerse al canal (ningún daño, pero remítete a Las Cloacas y los colores)

Obstáculo invisible

El personaje que va en cabeza corre el riesgo de dar u traspí con una barra de hierro, un tubo, o golpearse la cabeza con un porta antorcha que sobresalga demasiado. Haz en secreto una tirada de *Observar* para este personaje, si no es exitosa, el PJ se dará cuenta del peligro una vez que sea demasiado tarde. Si no se ve la barra de hierro o el porta antorcha, el personaje tendrá un 50% de probabilidades de perder 1 punto de H, en tal caso, tendrá que pasar una prueba de *Iniciativa* o se caerá al canal. En el caso de que el personaje tropiece con un tubo de descarga, existe un 25% de probabilidades de que ese momento esté descargándose, intensificando de este modo el riesgo de resbalar, de cualquier modo, el personaje quedará empapado. Según si el tubo está en funcionamiento o no, el personaje tendrá que hacer una tirada de *Iniciativa* para evitar caer al canal. Si el tubo está descargándose, el aventurero tendrá que hacer una tirada distinta de *Iniciativa* (a -10) para que no le salpicarse de inmundicias.

Agujero

Hay un agujero invisible en el suelo del conducto, justo bajo los pies de los PJs. Hay un 50% de probabilidades de que los personajes que pasen por encima tropiecen. Si esto ocurre tendrá que lograr una tirada de *Iniciativa* para no caerse; si la tirada falla en un 33% o más, el personaje, además se ha torcido el tobillo (M y I se dividen por la mitad durante 1D6 por 10 turnos de 10 minutos a una hora.

• EMPLAZAMIENTOS FIJOS •

En las oscuras profundidades

Los aventureros han entrado a las cloacas por la alcantarilla situada en el punto A del mapa, el olor es asqueroso y a medida que van bajando, va empeorando. Un pozo vertical los va conduciendo hasta la más absoluta oscuridad, y aunque hay unos escalones, no se fían en absoluto de la sustancia fangosa que los recubre. Después de bajar unos 3 metros, el pozo va a parar al techo de un conducto principal (ver diagrama, pág.80). Para llegar hasta uno de los caminos que bordean el canal, hay una escalera de 2,50 metros, fijada en lo bajo del pozo, en el último escalón, y puede moverse de manera que su base repose sobre uno de los caminos. Esta es la parte más astuta de la operación. el personaje que va en cabeza tiene que pasar una prueba de *Iniciativa* para colocar correctamente la escalera y bajar de un modo seguro hasta uno de los caminos laterales. Si la prueba no es exitosa, el personaje efectúa un movimiento en falso y cae al canal (Daño de 4-1D6

puntos de H sin tener en cuenta la ni la *Resistencia* ni la *Armadura* dado el efecto amortiguador del agua). Los aventureros están en medio de un conducto principal que se prolonga en línea recta hacia el Este y el Oeste y hay un enlace con otro conducto que parte hacia el Sudeste en dirección a las murallas exteriores de la ciudad.

E1. La boca de ventilación

Es el estrecho conducto por el que ha pasado el Goblin. Hay muchos conductos similares alrededor de las murallas exteriores de la ciudad. Han sido contruidos para prevenir las concentraciones de metano en el sistema de depuración y sus salidas estaban originariamente cerradas por unas rejas de hierro. La reja que hay al final de este conducto está completamente oxidada. El conducto mide unos 30 centímetros cuadrados y es necesaria la habilidad de Contorsionista para todo aquél que quiera subir o bajar, incluso para un personaje tan pequeño como un Halfling. El Goblin se ha arañado al deslizarse por el estrecho pasaje y los PJs serán capaces de seguir sus esporádicos rastros de sangre verdosa si logran pasar un prueba de *Observar* ajustada según la fuente de luz que estén utilizando:

Fuente de luz	Ajuste
Linterna	-5
Lampara/ vela	-10
Antorcha	-15

Debes añadirle un 2% por cada fuente luminosa adicional en funcionamiento, hasta un máximo de +5. Los personajes con la habilidad *Rastrear* tendrán una bonificación de +10 a esta prueba. Una vez que han encontrado la pista del Goblin, pueden seguirla sin demasiados problemas hasta el E7, donde desaparece (ver más adelante). El personaje que esté siguiendo la pista deberá hacer una tirada de INT para volver a encontrar las huellas del fugitivo cada vez que haya una brecha en el camino. La pista se dirige hacia el Oeste del enlace por donde han entrado a las cloacas los aventureros.

E2. La puerta

Enclaustrada en un muro cubierto de fango, se encuentra una puerta de madera quebradiza. Por los lados se ve un rayo de luz proveniente del lado opuesto, no se podrá ver nada a través de estas rendijas como tampoco se oír ningún ruido detrás de la puerta. La puerta se abre hacia el interior, pero está cerrada (DP 10%). Tiene R 1 y una capacidad de daño 4. Con una prueba de *Observar*, se podrá ver un extraño símbolo, grabado en uno de los muros al lado de la puerta. Cualquier personaje con la habilidad *Señales Secretas: Ladrones* reconocerá que se trata de una marca que señala una guarida segura, utilizada por el gremio de Ladrones para esconder a personas u objetos robados de las autoridades. El ladrillo que lleva la marca está desempotrado y la llave que abre la puerta está escondida detrás. La puerta da a un sótano de la posada de Las Lanzas Cruzadas (emplazamiento A, mapa2, pág.X), si los aventureros quieren entrar (a lo mejor porque han seguido al ladrón de Encuentros opcionales), serán capturados por el Gremio de ladrones y deberán prometer guardar el secreto acerca de esta guarida (ver pág.X). Este es un buen medio de integrar a los aventureros en el Gremio de Ladrones.

E3. Cadáver

A medida que los aventureros se van acercando a este lugar, verán un gran bulto que está bloqueando el canal. La luz de sus antorchas molestará a una rata acomodada encima del objeto en cuestión: sus pequeños ojos amarillos bri-



llarán con el reflejo de las llamas y se sumergirá rápidamente en las aguas del canal, para luego desaparecer. A medida que se van acercando, los aventureros descubren que ese objeto es en realidad, el cuerpo sin vida de un Enano. Si los aventureros cogen el cuerpo para inspeccionarlo más detenidamente, reconocerán a Gottri Gurnisson, el Enano borracho que estaba en la picota (emplazamiento 7). Si los personajes no han ido al Tribunal de Fiestas, uno de ellos (elegido al azar) recordará vagamente haberle visto en la fiesta, probablemente en una cantina. El cuerpo está mutilado y tiene numerosos cortes hechos con un cuchillo. Le falta uno de los brazos que haya sido arrancado o quitado de un mordisco. El pecho está abierto en canal y el corazón ha sido arrancado. Los personajes que observen la escena tendrán que hacer una tirada de F o ganarán un punto de locura. Si los PJs intentan averiguar de donde viene el cadáver, serán capaces de volver hasta el enlace cercano al emplazamiento 7, siguiendo el canal a contracorriente. Llegados a este sitio, pueden llegar a la conclusión de que el cuerpo ha sido arrojado desde la boca de cloaca. Sin embargo, un personaje con la habilidad *Rastrear*, se dará cuenta de que la placa no ha sido movida desde hace tres días. Todo aquél que desee inspeccionar la alcantarilla de la cloaca deberá escalar hasta la cima del pozo, con lo cual, será necesaria la habilidad *Escalar* o la escalera por la que han llegado a las cloacas los aventureros. No olvidéis que el pozo se encuentra justo por encima del canal.

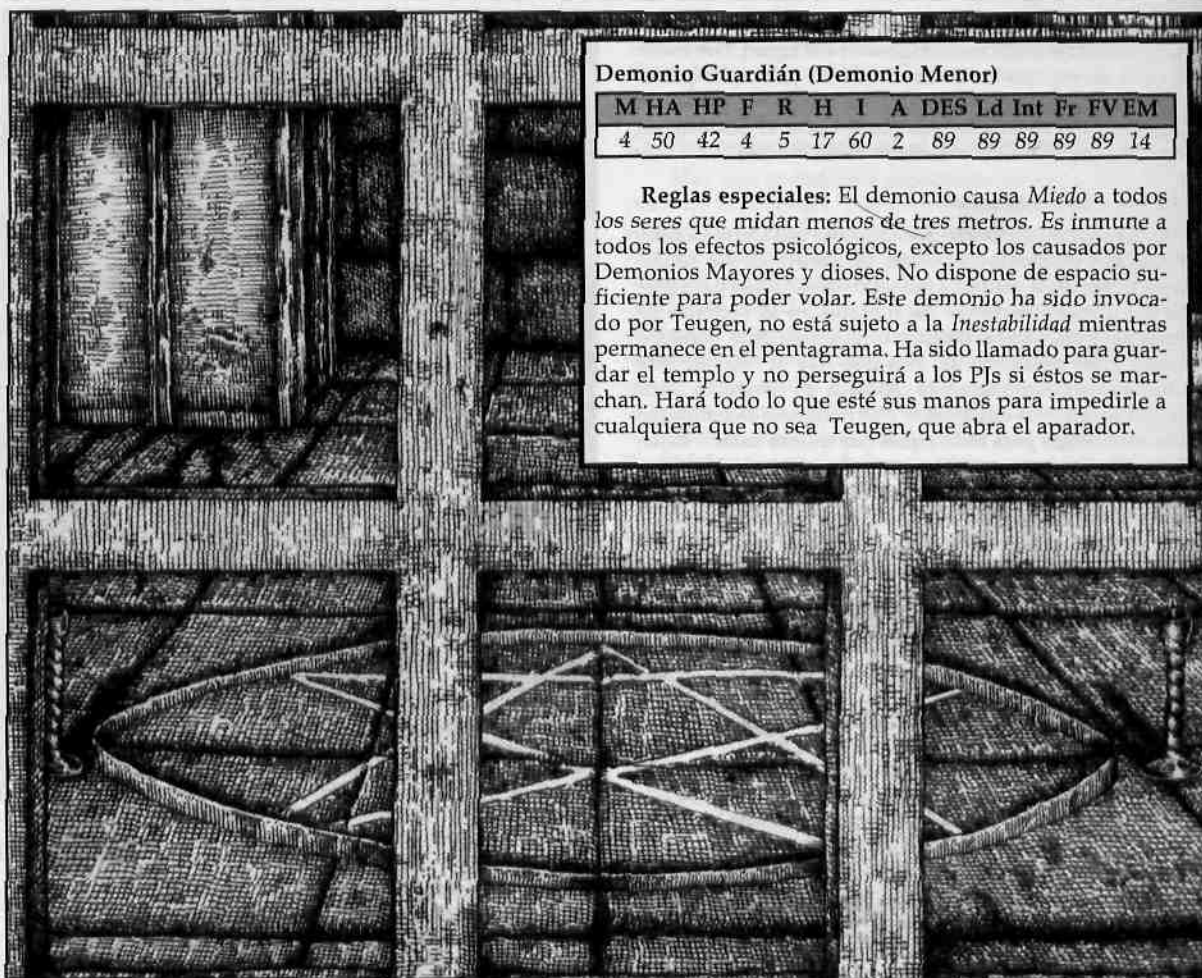
E4 y E5. Conducto de descarga

En este lugar, los conductos van a parar al Hafenback (E4) y al Bögen (E5). Los caminos se pierden y el canal se va estrechando hasta convertirse en un conducto de 50 cm de ancho. Suele quedar un espacio de 15 cm entre la superficie del líquido y el techo del conducto.

E6. Canal abierto

En este lugar, el canal sube hasta la superficie y se abre a cielo abierto, soltando el líquido por las calles más pobres de la ciudad.





Demonio Guardián (Demonio Menor)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FV	EM
4	50	42	4	5	17	60	2	89	89	89	89	89	14

Reglas especiales: El demonio causa *Miedo* a todos los seres que midan menos de tres metros. Es inmune a todos los efectos psicológicos, excepto los causados por Demonios Mayores y dioses. No dispone de espacio suficiente para poder volar. Este demonio ha sido invocado por Teugen, no está sujeto a la *Inestabilidad* mientras permanece en el pentagrama. Ha sido llamado para guardar el templo y no perseguirá a los PJs si éstos se marchan. Hará todo lo que esté sus manos para impedirle a cualquiera que no sea Teugen, que abra el aparador.

E7. Templo escondido (mapa7)

La pista del Goblin termina ante una sólida puerta de madera enclaustrada en el muro de las cloacas. Hay una pequeña abertura con rejas a la altura de los ojos, por la que apenas se puede distinguir lo que parece ser un amplio sótano. Hay una antorcha que suelta mucho humo, colgada de la pared, que va proyectando sombras temblorosas sobre los muros de la habitación. Hay restos de sangre Goblin en las rejillas de hierro y gracias a una tirada de *Observar* se podrá descubrir una huella de pie descalzo a media altura de la puerta. Un personaje con Sexto sentido sentirá malestar ante esta habitación, pero no podrá explicar por qué, mientras que un personaje con la habilidad *Sentido Mágico* sentirá las remanencias de una magia poderosa pero no sabrá nada más. Los personajes no podrán averiguar nada más si no entran en la habitación. La puerta (Resistencia 4, Daño 12) está cerrada por dentro. En el suelo de detrás de la puerta hay un montón de huesos rotos y astillados; sólo se puede reconocer una cadera con tres encajaduras...

• **Entrar en la habitación:** Llevando más luz hacia el interior, los aventureros verán que es una especie de templo. En el suelo hay pintado un pentagrama con un candelabro de plata con una vela negra en cada extremo. Un círculo de cobre de casi 7 centímetros de ancho y de 4,5 m de diámetro rodea el pentagrama. En el centro está representada la cabeza de una bestia rodeada por la inscripción: "Ordo Septenarius". La cabeza queda medio escondida bajo una mancha oscura (sangre del Goblin) cuyo color verdoso sólo podrá notarlo un personaje con la habilidad *Visión Nocturna*. Hay una especie de aparador

de hierro contra el muro del fondo por el que ha caído una especie de líquido oscuro hasta el suelo. En el lado opuesto, frente a la puerta secreta, hay un pañuelo de seda con las iniciales "F.S". Los aventureros apenas habrán tenido tiempo de darse cuenta de estos detalles los huesos, el pentagrama, el aparador, el trozo de tela (Pañuelo de Franz Steinhäger) antes de que un espeso y fétido humo negro empiece a surgir desde el centro del pentagrama. El humo se materializa rápidamente bajo la forma de una criatura de talla humana con cabeza bestial y deforme, alas de murciélago y unos colmillos y unas garras enormes un Demonio Guardián. El Demonio no atacará a los aventureros inmediatamente; no tiene deseos de luchar puesto que siente una gran aversión hacia el sufrimiento. Intentará más bien asustar a los personajes creando grandes oleadas de humo negro y fétido (pero inofensivo) y haciendo el mayor ruido posible. Si no consigue asustarlos de este modo, intentará hablarles para explicarles que no puede permitir que estén en este lugar; ha intentado explicarle lo mismo a un hombrecillo con tres piernas pero no ha querido saber nada. Por lo tanto, si no se van inmediatamente, se verá forzado a ejecutar su plan inicial. Esto es un engaño, pero los aventureros no podrán saberlo. El demonio sólo atacará sólo si realmente no le queda más remedio o si él mismo es atacado. El aparador de hierro está cerrado y reforzado con una *Cerradura Mágica*. En el caso poco probable de que los PJs logren abrir el mueble, encontrarán en él un cráneo humano rodeado por un anillo de hierro, y un cuchillo de ritual manchado de sangre, en una bandeja de plata (valor, 20 CO). El cráneo pertenece a un Guerrero del

Caos (el componente para el hechizo *Atar Demonio*). No debes permitir que tus jugadores descubran la puerta secreta cerrada con candado y una barra de hierro, protegida además por una cerradura mágica. Esta salida conduce, via algunos peldaños de piedra, a las oficinas de Franz Steinhäger (emplazamiento B, mapa 7, ver pág. 93).

• AQUÍ HAY ALGO PODRIDO... •

Al salir de las cloacas los aventureros deberían sospechar algo acerca de las siniestras actividades que se están preparando en la ciudad. Los PNJs pueden intentar hacer varias cosas, y en esta sección trataremos las acciones más probables. Es evidente que no se pueden cubrir todas las posibilidades en detalle, y tendrás que utilizar el libro básico y tu sentido de iniciativa para reaccionar ante las acciones de los aventureros, teniendo siempre en cuenta lo que exponemos a continuación y el paso del tiempo comentado en la introducción (ver La entrada en escena de los aventureros, pág. 68). Teugen es consciente de que el Goblin ha sido devorado por el Demonio guardián y está al corriente de la excursión de los aventureros a las cloacas. Vacía por completo el templo y esconde su contenido en otro lugar más seguro de la ciudad, (si los PJs han robado algo) se procurará lo equivalente. Ha informado al Consejo municipal, al capitán de la Guardia y al juez Richter de que el Goblin ha sido acorralado y matado en uno de los almacenes de la familia Steinhäger, y ha empleado toda su influencia para impedir una investigación oficial al respecto. También se ha puesto de acuerdo con Friedrich Magirius, uno de los miembros de la Ordo Septenarius acerca de las eventuales preguntas de los aventureros. Quiere convencerles de que no ha pasado nada. Puesto que el templo secreto ha sido descubierto, Teugen y Gideon han decidido llevar a cabo el ritual en uno de los almacenes que posee Teugen en el Ostendamm.

Las reacciones frente a las nuevas noticias

En esta parte de la aventura los PJs van a convertirse en auténticos detectives. Ahora que son conscientes de la existencia del templo es evidente que querrán descubrir su utilidad. Sus investigaciones les llevará a distintos lugares. A menudo tendrán que pasar algunas Pruebas para obtener información; si la mala suerte les persigue puede que no sean capaces de reunir suficientes datos para resolver el problema y descubrir el fondo de la historia. Sin duda, esto les desanimará. Si esto ocurre, siempre podrás ayudarles poniendo en su camino a un PNJ mientras recorren las calles de la ciudad. Esta es la principal función del doctor Malthusius en este escenario (ver pág. 75), pero también puedes emplear otros PNJs si es necesario. Como DJ será indispensable que les proporciones algunas indicaciones a los jugadores si se ven en apuros, pero tampoco te excedas, *no vaya a ser que les des demasiadas facilidades*. Esta sección está dividida en dos capítulos principales. Al aire libre (pág. 88) comprende las eventuales acciones de los aventureros una vez que han salido de las cloacas. Lugares principales describe en detalle los sitios a los que probablemente les llevará su investigación. Están desarrollados siguiendo su código de identificación en el mapa de Bögenhafen del DJ (primeras letras). Estos dos capítulos darán paso a algunos acontecimientos que tendrán lugar durante sus investigaciones, así como a unos Conocimientos generales sobre Bögenhafen, y, por tanto, podrán ser comunicados a los PJ por cualquier ciudadano.

Localización de los emplazamientos

Si los aventureros trazan un mapa cuando están en el interior de las cloacas, podrán localizar los emplazamientos

que están justo arriba, en la superficie. Para localizar un emplazamiento en particular, el personaje que ha hecho el mapa tendrá que superar una prueba de Inteligencia, con una bonificación del 10% si tiene la habilidad Orientación, y del 15% si tiene la habilidad Cartografía. Los emplazamientos que los PJs irán a buscar con seguridad serán las oficinas de Steinhäger (emplazamiento B, pag. 93). También podrán encontrar fácilmente en la superficie las bocas de las cloacas si las han indicado en su mapa.

Vigilancia

Los aventureros pueden optar por vigilar algunos emplazamientos entre los más probables; todo lo que puedan descubrir en esos lugares viene detallado en sus descripciones individuales. Si se vigila un lugar se tendrá que pasar una prueba de Sigilo a cada hora (más frecuentemente en algunos barrios para evitar levantar sospechas y ser detectado por la Guardia.

• ACONTECIMIENTOS •

Surgen en el orden indicado durante las investigaciones de los aventureros en Bögenhafen. Además de estos acontecimientos fijos puedes provocar algunos encuentros adicionales mientras los PJs llevan a cabo sus investigaciones en las calles de la ciudad. Algunos de los encuentros opcionales previstos para el Schaffenfest (pág. 76) son perfectos para esta ocasión. Tampoco abuses o los aventureros no tendrán tiempo de reflexionar acerca del escenario. Los acontecimientos señalados con un asterisco (*) se refieren a Mórrslieb, la luna del Caos. Mórrslieb está hecha de Piedra de Disformidad proyectada en el cielo, después de que se vinieran abajo los portales deformantes de los antiguos Slanns. La luna reacciona ante los preparativos del dios del Caos Tzeentch y de sus seguidores para la destrucción de la ciudad.

• EL PRIMER DÍA •

Doctor Malthusius

El propietario de la exhibición de monstruos del Schaffenfest abordará a los PJs si estos no tienen intención de ir a verle (ver pág. 75).

El loco del parque

Los aventureros oyen la conversación de un iluminado en uno de los parques de la ciudad clamando a voz en grito que el destino de Bögenhafen se reflejará en la faz de la luna. Si los PJs van hasta ahí, el loco habrá desaparecido, pero volverá al día siguiente (ver más adelante).

Alteración lunar*

La más pequeña de las dos lunas, Mórrslieb, en lugar de estar en su cuarto menguante como es habitual en esta época del mes, está prácticamente en su fase de luna llena. Cualquier personaje con la habilidad Astronomía sabrá decir que este fenómeno es causado por unas fuerzas sobrenaturales; Mórrslieb, según algunos astrónomos está hecha de Piedra de Disformidad. La otra luna sigue su ciclo con normalidad.

• EL SEGUNDO DÍA •

La voz de la fatalidad

Los aventureros encuentran a un pobre individuo andrajoso, con el pelo largo y sucio. Está en uno de los parques de la ciudad, en medio de una inmensa multitud, mientras grita, levanta el puño hacia el cielo, como si es-



tuviera hablándole a alguien. No hace más que repetir: "¡Malditos, estamos todos malditos! ¡El Caos está entre nosotros! ¡Sus signos están en todas partes!". De vez en cuando, sus frases adoptan algún significado:

"Veo a siete, Veo a nueve, todo lo que tenía será mío, mío, mío"

"La estrella dentro del círculo es el signo de la muerte".

"Cuidado con el hombre que no es un hombre."

El iluminado es Ulthar el Peregrino. Tiempo atrás, Ulthar era amigo de Karl Teugen (el hermano de Johannes), enloqueció mientras velaba su cuerpo. Ahora vive en La fosa (ver Anexos), donde intenta sobrevivir como puede. Si los aventureros se acercan hasta él, se quedará mirando fijamente a uno de ellos. En un principio debería ser el que se parece a Kastor Lieberung, pero puede ser cualquier otro si no has jugado Identidad Confundida. De repente Ulthar le gritará: "Tú estás marcado, ten cuidado con los propagadores del Caos", después se girará y se perderá entre el gentío en dirección de la barcaza (emplazamiento 23) y de la Fosa. Para seguir a Ulthar, los aventureros deberán pasar una prueba de *Observar*, o lo perderán de vista. Si la prueba es exitosa, lo verán montarse en la barcaza (no podrán alcanzarlo). De todos modos cualquier ciudadano al que le pregunten sabrá decirles que vive en la Fosa. Esta información les costará por lo menos 1 CO y una prueba de *Empatía* para el ciudadano, si la prueba no es exitosa, no obtendrá información. Si cuando llegan hasta el lugar donde vive Ulthar y nadie contesta a los golpes que dan en la puerta, entrarán y descubrirán a Ulthar, tendido en el suelo, degollado. Gideon, sabiendo que Ulthar podría proporcionarles alguna información importante lo ha matado con sus garras. Al observar el cuerpo no encontrarán más que pulgas y un medallón con el emblema de la casa de los Teugen. Éste le fue entregado por Karl en su lecho de muerte.

El ojo del Demonio

Durante toda la tarde, Gideon vigilará a los aventureros. Cualquier personaje con la habilidad *Sexto Sentido*, se sentirá observado pero será incapaz de saber por quién.

*Una hora después de la
puesta de sol en mi casa.*

*Todos los miembros del
Consejo deben estar
presentes.*

Johannes Teugen



La invitación

Nota: si los aventureros van avanzando lentamente en su búsqueda, pon en escena este acontecimiento El día antes del ritual (ver más adelante). Mientras que los aventureros vigilan a Friedrich Magirius o a Franz Steinhäger, los PJs verán como cae un trozo de papel del bolsillo de uno de los sospechosos. Frank o Friedrich no se darán cuenta de nada y los PJs podrán cogerlo y leerlo. Este acontecimiento puede ocurrir de cualquier otro modo, por ejemplo, si no están vigilando a estos hombres directamente sino, su casa o su lugar de trabajo, pueden encontrar este papel en la calle o justo delante de la puerta de sus hogares.

Los Secuaces

Justo cuando está anocheciendo, ocho hombres se echan sobre los aventureros. Todos van vestidos con ropas harapientas y llevan porras, patas de sillas y otras armas similares. Si en ese momento los personajes están en el interior de un edificio, sólo se les acercará uno de los hombres mientras los demás esperan un poco más alejados y con aire amenazante. Estos hombres trabajan para Teugen que les ha pedido que intimiden a los personajes. Ninguno de ellos sabe para quién trabajan; sencillamente se limitan a seguir las instrucciones que les ha dado Gurney en el Gremio de Estibadores (ver pág.96). Si los personajes logran una tirada de *Observar*, se darán cuenta que varios de ellos llevan un pendiente barato que representa una cuerda y una polea. Con una tirada de *INT* (con una bonificación de +10 para aquellos personajes que hayan ejercido la Carrera de Artesano, Barquero, Peón o comerciante) podrán identificar el emblema como el perteneciente al Gremio de Estibadores. Una vez que los PJs estén rodeados, uno de los hombres les dirá:

"Tenemos un mensaje para vosotros. Dejad ya de meter vuestras narices en los que no os importa o acabareis en el fondo del río. ¿Por qué no os vais a probar suerte a otro sitio? Me han dicho que Altdorf está preciosa en esta época del año". Acto seguido los hombres se dispersarán. En ningún momento usarán la violencia a menos que sean atacados o provocados (consulta el perfil de Secuaces en la hoja de referencia del DJ).

La cara de la luna

Durante la segunda noche, Mörrslieb está más grande y más llena que de costumbre. Es como si estuviera colgada justo encima de la ciudad. A medida que se va adentrando la noche, empieza a dibujarse una faz en su superficie. Al principio no se distingue demasiado, pero al llegar el día, sus rasgos están perfectamente definidos.

• EL DÍA ANTERIOR AL RITUAL •

Nota: Si los aventureros han progresado rápidamente, los acontecimientos previstos para este día pueden aparecer en el Segundo día.

La reunión

Teugen le ha pedido al Consejo interior de la Ordo Septenarius que se reúnan en su casa, en Adel Ring, una hora después de que anochezca. Teugen ha convocado esta reunión para ultimar los preparativos de la ceremonia. Los aventureros pueden estar al corriente de esta reunión gracias al trozo de papel perteneciente a Friedrich Magirius o a Franz Steinhäger (ver más arriba) o si están vigilando la casa de Teugen cuando tiene lugar la reunión.

En este momento de la noche, reina mucha actividad en Adel Ring. Los desplazamientos efectuados por Teugen, Magirius o Steinhäger serán precisados más adelante, pero no son las únicas personas que se mueven

por el barrio. Habrá una banda de vividores disponiéndose a salir por las calles de la ciudad; gente cruzando Adel Ring para ir a cenar, generalmente acompañados de sus sirvientes que llevarán antorchas y garrotes para desalentar a eventuales salteadores; citas galantes, hasta incluso algún que otro duelo pueden tener lugar en el parque, sin olvidar claro está, a las patrullas regulares de guardias llevando a cabo su deber de protección al ciudadano. "Los ruidos de fondo" los dejamos a tu elección. Pueden producirse incidentes adicionales como por ejemplo, la intervención de una banda de jóvenes en busca de pelea, *Guardaespaldas demasiado impulsivos*, etc, e incluso alguna que otra diversión, por ejemplo, los personajes, debido a la oscuridad podrían confundir a Magirius y a Steinhäger con otras personas y abordarles, en tal caso, serán tomados por unos salteadores y tratados como tal. Si esto ocurriera eres libre de decidir cuáles serán las consecuencias pero no olvides que el verdadero objetivo de estos incidentes es que los aventureros se mantengan en guardia, no que se metan en un lío del que les resulte imposible salir.

• **Friedrich Magirius:** Después de volver de su trabajo en el Gremio de Mercaderes, Magirius se ha quedado en su casa (emplazamiento D) alrededor de una hora. Acto seguido ha salido, llevando bajo el brazo un paquete con sus túnicas de la Ordo Septenarius y ha cruzado Adel Ring hasta la casa de Teugen (emplazamiento C). Si los aventureros intentan pararlo o hablar con él, Magirius les deseará una feliz noche y seguirá su camino. Si los PJs se las arreglan de modo que sea imposible evitarlos, les explicará que ha quedado para cenar con su amigo, el consejero Teugen, si los personajes insisten, pedirá ayuda e intentará abrirse paso.

• **Franz Steinhäger:** Steinhäger sale de su casa (emplazamiento C) unos 10 minutos más tarde que Magirius. Está rodeado por sus dos guardaespaldas y al igual que Magirius también lleva sus túnicas con él. Si los aventureros intentan pararle o hablar con él, se creará que son

salteadores y pedirá ayuda mientras que sus guardaespaldas tomarán posiciones, dispuestos a defenderle.

• **Otros visitantes:** En la media hora que sigue a la llegada de Magirius y de Steinhäger, hacen su aparición otros visitantes. Todos llegan a pie y llevan un paquete debajo del brazo. Todos van acompañados por sus guardaespaldas y la mayoría provenientes de casas cercanas a Adel Ring. Los jugadores deberían sentirse desalentados para introducirse en la reunión. Hasta que aparece el último visitante, las puertas permanecen abiertas y dos sirvientes esperan en la entrada. Si los PJs intentan pasar, serán de un modo educado pero con firmeza echados por los sirvientes que les dirán que se trata de una fiesta privada. Si los personajes se muestran insistentes, dos guardaespaldas con cota de malla con mangas les sugerirán que se vayan a otra parte. Si los aventureros siguen insistiendo, los Guardaespaldas les atacarán, ayudados por otros dos que estaban esperando en el interior. Una vez que llegue el último visitante, los sirvientes cerrarán las puertas. Dos Guardaespaldas permanecen vigilando en la puerta mientras que otros dos vigilan la propiedad. Tres perros guardianes serán soltados y atacarán a todo aquél que se atreva a traspasar los muros de la propiedad. Para más detalles acerca de la vigilancia de la casa Teugen, ver pág 94)

• **El proyecto:** Durante la reunión, Teugen informará a los miembros del Consejo Interior de que, puesto que el templo ha sido descubierto, la ceremonia tendrá lugar al día siguiente pero en un lugar nuevo que les será revelado más adelante. Les dará nuevas instrucciones en el momento adecuado. Recuerda que ellos no conocen los verdaderos objetivos de la ceremonia. Al final de la reunión, Magirius tiene algunas dudas acerca de la ética de los proyectos de Teugen, sobre todo después de que éste les mencionara que era necesario un sacrificio humano para que la ceremonia tuviera lugar. Después de hacerse un examen de conciencia, Magirius decide retirarse del proyecto y contactar con los aventureros (ver pág 98)



La Lengua sobre Bögenhafen

Cuando Mörrslieb aparece la tercera noche, los rasgos de la faz están muy marcados. Esta noche aparece muy baja por encima de la ciudad, no mucho más arriba del edificio más alto de la ciudad. No es más que una ilusión óptica pero los aventureros podrían pensar que no pueden llegar hasta ella pero que tal ella podría atraparlos a ellos. A medida que va avanzando la noche, los ojos del rostro de la luna se abren y se mueven. Cualquiera que se ponga a observar la luna verá como se mueven los ojos para mirar justo en su dirección. De vez en cuando, el rostro se relamerá los labios con una lengua gruesa y muy roja mientras mira con ansia hacia la ciudad. Los habitantes de Bögenhafen encontrarán este fenómeno, extraño, pero no les preocupará (a pesar de ser el único tema de conversación desde su aparición). Desde que ha empezado a moverse, muchos son los que se encierran en sus casas, muertos de miedo, mientras que otros permanecen en las calles para observar este fenómeno, que hasta les parece divertido.

• EL DÍA DEL RITUAL •**Los vigilantes**

Dos secuaces siguen a los aventureros durante todo el día, y si éstos continúan con sus investigaciones, ocho de ellos intentarán llevar a los PJs hasta un lugar apartado. Una vez allí los golpearán y los dejarán inconscientes con el objetivo de robarles y tirarlos al río después. Si los aventureros consiguen vencerles ya no volverán a molestarles en toda la aventura. Hay un 56% de posibilidades de que la Guardia llegue al lugar 2D6 turnos más tarde, en cuyo caso los secuaces huirán lo más rápido que puedan. Igualmente, convendría que los aventureros dejasen el lugar, a menos que consiguiesen engañar a los guardias para evitar ser arrestados.

La cara de la luna*

Si la aventura se alarga durante más de tres días, la luna ya no volverá a cambiar, pero seguirá mirando con ansia hacia la ciudad. Si la ceremonia de Teugen es interrumpida la luna parecerá contrariada y luego retornará a su aspecto habitual en este período del mes —creciente. La luna conservará su "aspecto feliz" hasta que el portal Caótico vuelva a ser cerrado.

• CONOCIMIENTOS GENERALES SOBRE BÖGENHAFEN •

Los siguientes datos los pueden facilitar los PNJs secundarios que se encuentren en la ciudad. Esta información no será proporcionada en su totalidad por la misma persona (a menos que está especialmente previsto); los personajes tendrán que hablar con varios PNJs.

Direcciones

Las direcciones de las principales familias de mercaderes de Adel Ring (Zona G) serán conocidas por la mayoría de los ciudadanos, y una vez ahí, las casas podrán ser identificadas fácilmente, puesto que el emblema de cada familia suele estar situado en algún lugar de la entrada que está a la vista.

Magirius

El Consejero Magirius es un miembro del Gremio de Mercaderes y representa a la más importante de las pequeñas familias de Mercaderes. Magirius se encuentra a menudo en el Gremio.

• HAAGEN, RUGGBRODER, STEINHÄGER Y TEUGEN •

(Ver Familias de Mercaderes, pág. 71).

Johannes Teugen

Johannes es el jefe de la familia Teugen, uno de los primeros consejeros municipales y el Maestro del Gremio de Mercaderes. Nació hace 50 años y es el segundo hijo de Friedrich y Gumnhilde Teugen. Su hermano mayor, Karl, se convirtió en el cabeza de familia al morir su padre, y Johannes se fue a estudiar a la Universidad de Nuln. Al morir Karl —de eso hace dos años— Johannes volvió a Bögenhafen. Ahora lleva los negocios de la familia, que se ha incrementado considerablemente. Hay que señalar que, cuando estaba entre las manos de Karl, la fortuna de los Teugen sufrió varios reveses.

Gideon

Sólo los ciudadanos más ricos, inmersos en el mundo de los negocios, han oído hablar de Gideon, y creen que es un pariente lejano de Johannes Teugen. Hace su primera aparición en Bögenhafen con Teugen cuando éste vuelve de Nuln.

La Ordo Septenarius

Cualquier pregunta que se formule acerca de La Ordo Septenarius chocará con un muro de silencio; la mayoría de la gente a la que se pregunte negará haber oído hablar alguna vez de esta sociedad, conozcan o no su existencia. Si un personaje con la habilidad Lenguaje Secreto —Gremio busca a miembro reciente del Gremio de Mercaderes—, y pasa una prueba de Chismorreo, sabrá que Magirius puede proporcionarle cualquier información acerca de las actividades caritativas de esta organización (ver pág. 98).

• AL AIRE LIBRE •

Es probable que los personajes salgan de las cloacas bien adentrada la noche; esto limitará seriamente su campo de acción. Exceptuando los cuarteles (emplazamientos 10 y 11, pág. 95) y algunas posadas, los demás establecimientos estarán cerrados. Los aventureros podrían estar tentados a sacar a la gente de la cama, pero los PNJs a los que se recurra de esta manera tan poco delicada se mostrarán muy irritados y se negarán a ayudar a los PJs hasta la mañana siguiente. Algunos podrían incluso optar por tirarles por la ventana lo primero que encuentren.

• UN RINCÓN PARA DORMIR •**La Posada "Al final del Viaje" (emplazamiento 27).**

A los personajes que se alojen en "Al final del Viaje" y que estén cubiertos de manchas (recuerdo de su excursión a las cloacas), el dueño de la posada les pedirá que se marchen; podrán volver cuando se hayan dado un baño, pero no antes. Desgraciadamente, los baños están cerrados y no abrirán hasta la mañana siguiente; los PJs se verán obligados a pasar la noche bajo la luz de las estrellas si no deciden volver al barco de Josef Quartjin (ver el Berebeli más adelante). Por la mañana, los aventureros deberán pagar una factura de 2 CO por la habitación que hayan ocupado para dejar sus cosas durante la noche. Si protestan se les responderá que el Goblin ha sido capturado y asesinado apenas una hora después de su entrada a las cloacas y que, puesto que no han conseguido atraparlo, el Consejo no está dispuesto a continuar pagando su alojamiento (cada baño caliente añadirá 2



chelines a la cuenta). Los personajes no serán autorizados a recuperar sus cosas si antes no pagan lo que deben; este requerimiento será apoyado por dos fornidos empleados del establecimiento. Los aventureros pueden intentar una prueba de Regateo para reducir el importe. Nadie en la posada sabe dónde ha sido asesinado el Goblin, pero se le sugerirá a los personajes que vayan al ayuntamiento de la ciudad (emplazamiento 25, más adelante) si desean obtener más información.

El Berebeli

Es probable que los personajes de **Identidad confundi** deseen volver al barco de Josef para pasar la noche. Los aventureros ilesos y manchados hasta la punta de las orejas que vuelvan al Berebeli serán arrojados por la borda por un Josef malhumorado. Ha bebido y no le ha sentado nada bien que le molestasen. Está dispuesto a hacer algo para eliminar el pestazo que emana de los personajes; sin embargo, una vez que los vea chapotear en el río se echará a reír y les ayudará a salir del agua. No tirará por la borda a ningún PJ herido.

• UN TRABAJO BIEN HECHO •

• EL TRIBUNAL DE FIESTAS (EMPLAZAMIENTO 7) •

Este Tribunal permanecerá hasta el tercer día de la feria, después de los cuales todo procedimiento judicial se llevará a cabo de nuevo en el Palacio de Justicia (emplazamiento 26). Cuando los personajes se presenten en el Tribunal de Fiestas el Juez Richter estará en medio de un proceso en relación con un pelea entre dos peones y no podrá atenderles. Su escribano les preguntará los motivos de su presencia en este lugar y les pedirá que vuelvan pasado un cuarto de hora. Finalmente, los aventureros serán recibidos por el juez. Éste les dirá que siente haberles hecho perder el tiempo, puesto que el Goblin ha sido aplastado por unas cajas en un almacén del Ostendamm una hora después de que se hubieran metido en las cloacas. Richter no sabe qué ha sido del cuerpo del Goblin; para él el asunto está cerrado. Sin embargo, escuchará atentamente todo lo que le cuenten los aventureros. No se creará su historia y les pedirá pruebas. Si se lo piden, Richter dará la dirección del almacén (nº 4 partiendo del extremo Oeste del Ostendamm, emplazamiento 7) y les comunicará que pertenece a la familia Steinhäger. Si los aventureros le dicen que el templo secreto se encuentra justo debajo de las oficinas Steinhäger, les prometerá examinar el problema. Si los aventureros le muestran el pañuelo descubierto en el templo, les confirmará que lleva el anagrama de Franz Steinhäger. Si se le describe el símbolo de la Ordo Septenarius, confesarán no tener ni la más remota idea de lo que se trata. Richter no podrá darles dinero, pero si los aventureros se lo piden los enviará al ayuntamiento.

• EL CADÁVER DE GOTTRI •

Si lo PJ llevan el cadáver de Gottri con ellos olerá mal. Richter les sugerirá que se lo lleven al Gremio de los Penitentes (emplazamiento 38, pág. 85) para que lo inhuman. Es evidente que Gottri ha sido víctima de unos matones que después de asesinarlo lo han tirado a las cloacas; les dirá que Gottri era condenado varias veces al día y todos los días de la semana a la picota por borracho y por alboroto en la vía pública, y que ese día había sido liberado al caer la tarde. Ésta fue la última vez que supo de él. Si los aventureros interrogan a Andrea, con una prueba exitosa de *Chismorre* (con un modificador de +10 por la habilidad *Leyes*) les hará saber que el Enano había sido visto por última vez yendo a la ciudad en compañía de un sirviente de la familia Teugen.

• LA RECOMPENSA DE RICHTER •

Si a Richter se le ha hablado del Goblin y del templo secreto, inmediatamente irá a ver a Teugen para pedirle consejo. Teugen le asegurará que examinará el asunto y le pedirá que vuelva al tribunal. Si los aventureros vuelven a ver a Richter más adelante, Andrea les dirá que se ha ido a su casa porque se sentía enfermo. El juez Gorvintz es el que le sustituye, y por el momento está muy ocupado. En ningún caso este juez aceptará ver a los PJs, ¡si no es para condenarles a trabajos forzados! Con una prueba de *Chismorre*, Andrea contestará a las preguntas acerca de la enfermedad de Richter. Les dirá que no sabe realmente lo que ocurrió, pero que después de entrevistarse con el capitán de la Guardia, Richter estaba visiblemente afectado y extremadamente pálido. Si se lo preguntan, Andrea les comunicará que los apartamentos de Richter se encuentran en el Palacio de Justicia (emplazamiento 26).

• LOS APARTAMENTO DE RICHTER •

El juez Richter vive sólo con su ama de llaves, Gilda. Ella es la que abre la puerta a los personajes. Tiene 57 años y veinte los ha pasado al servicio del juez. Adora a Richter y está muy afectada por su enfermedad. Sólo dejará pasar a los aventureros si logran una prueba de *Empatía* o *Engaño* (con una bonificación de +30% a la prueba para los personajes Herboristas o Galeno). Si la prueba es exitosa, sabrán que Richter jamás ha estado enfermo y que un físico, Reinhold y Heichdant está a su lado. Pasados unos minutos aparece el físico y, después de pedirle a Gilda que mantenga al enfermo en cama y "calentito", dice que no tiene tiempo de conversar con los PJs y se apresura a volver al Gremio de Físicos (emplazamiento 34, pág. 97). El juez Richter padece una enfermedad provocada por la magia de Gideon (la fiebre cerebral púrpura). Los ojos se le salen de las órbitas y tiene la lengua hinchada. Está delirando y morirá de aquí a una semana. Un personaje Herborista, con la habilidad *Curar Enfermedades*, sería capaz de identificar la enfermedad si consigue una prueba de *Int*. Sabrá que existe un remedio a base de Hierbas que lograría calmar al paciente. Desgraciadamente este remedio no está disponible en esta ciudad, pero Gilda le sugerirá al personaje que informa de este diagnóstico al Doctor Heichdant.

• EL AYUNTAMIENTO (EMPLAZAMIENTO 25) •

En el ayuntamiento los personajes son recibidos por un empleado algo huraño que les informará que al Goblin lo han matado en un almacén la noche anterior. Puesto que no han conseguido capturarlo, el Consejo no está dispuesto a darles el dinero. Los PJs pueden intentar convencerles de que les pague. Si logran una prueba de *Regateo* (¡no olvides los modificadores si aún no se han lavado!) el hombre les dirá que esperen y desaparecerá durante 3D6 x 10 minutos. Si los aventureros aún siguen ahí, al volver les dirá que le han autorizado a pagarles sus gastos de alojamiento y a entregarles 1 CO. Esta suma no se puede negociar. El empleado no les dirá nada más, y si los aventureros piden ver al juez Richter o a otro responsable, les enviará al Tribunal de Fiestas. Si los aventureros intentan impresionar al hombre con historias de monstruos, les mirará con un desdén nada disimulado, y creará que están intentando que les pague por haber liberado en las cloacas a esos supuestos monstruos. Si los aventureros mencionan el templo secreto, el empleado, cuidadosamente, tomará nota de toda la información que quieran comunicarle. El hombre se mostrará escéptico y sarcástico con relación a su descubrimiento y sólo tendrá en cuenta los datos que no le parezcan demasiado inverosímiles. Una vez haya terminado, el empleado se marchará, no sin an-

tes pedirles que esperen un momento mientras averigua a quién debe informar de estos datos. A su vuelta (10+5D10 minutos más tarde), les pedirá a los aventureros que vuelvan mañana (ver más adelante).

• LOS ARCHIVOS DE LA CIUDAD •

Estos archivos no están disponibles para los PJs, puesto que Teugen, usando su influencia ha hecho prohibir su acceso a cualquiera que no sea miembro del Consejo municipal.

• AL DÍA SIGUIENTE •

Al día siguiente, en el ayuntamiento, los PJs serán atendidos por el mismo empleado. Les hará esperar unos instantes. Después de cerrar y guardar el gran libro en el que estaba escribiendo, les agradecerá su ayuda diciéndoles: "Esto es todo; sus alegaciones serán examinadas". Teugen ha ordenado al empleado que asegure a los aventureros que las autoridades de la ciudad se ocuparán del asunto. Si mencionan el nombre de Steinhäger el empleado insinuará que no es muy prudente por parte de unos forasteros calumniar a consejeros municipales. Si los aventureros insisten en hablar con un responsable tendrán que pasar una prueba de Empatía, modificada por las habilidades *Charlatanería*, *Carisma* y *Seducción* (esta última aplicable sólo a los personajes femeninos). Si la prueba es exitosa el empleado desaparecerá por una puerta cercana durante 10+2D10 minutos, y luego les llevará a un despacho para comunicarles que el consejero Teugen ha aceptado recibirles personalmente.

• EL CONSEJERO TEUGEN (CARACTERÍSTICAS DEL PNJ EN ANEXOS) •

Los aventureros son conducidos por el empleado a través de un pasillo por una gran puerta de roble macizo en la que hay una placa que indica: Despacho del Consejero Teugen. Después de llamar a la puerta el empleado le indica a los PJs que pueden entrar en la oscura habitación. Al entrar en el despacho, los aventureros notarán que todas las cortinas están corridas, y la estancia sumida en una profunda oscuridad. Detrás de un enorme escritorio de madera de castaño está el consejero Teugen. Después de que sus ojos se hayan acostumbrado a la penumbra, podrán distinguir la corpulenta figura del consejero. Teugen les acoge con una voz agradable y amistosa. "Buenos días, hagan el favor de entrar y cierren la puerta, por favor. Perdonen esta oscuridad, pero tengo una terrible jaqueca". Teugen les muestra los asientos. Mientras los aventureros se sientan, Teugen coge un baso con un líquido rojizo. Al llevarse el vaso a los labios, los aventureros podrán ver (con una prueba exitosa de Observar) que dos de sus dientes son más bien largos y puntiagudos. Lleva colgado alrededor del cuello una cadena de oro con un medallón que muestra el símbolo de su familia. La intención de Teugen es convencer a los aventureros de que su información está siendo examinada y que a partir de esos instantes ya no les concierne. ¿Nadie duda que confían plenamente en el Consejo Municipal para encargarse de ese asunto, ¿verdad?

De un modo más amistoso, Teugen les dirá lo mismo que les ha comentado el empleado acerca de la recompensa. Si los PJs sacan a relucir el tema del templo o de cualquier otro descubrimiento en las cloacas, asentirá con una sonrisa condescendiente (mostrando de nuevo sus largos colmillos), y les explicará que es una práctica habitual entre los propietarios el tener capillas privadas en sus sótanos. En cuanto al Demonio Guardián, simplemente es ridículo; está seguro de que fue una alucinación provoca-

da por la luz, el eco y el ambiente lúgubre que reina en las cloacas. Si los PJs le hablan de la Ordo Septenarius, Teugen les dirá que el mismo forma parte de esta caritativa institución. Acto seguido se disculpará diciendo que no tiene tiempo de hablar de ello pero les recomienda que vayan a ver al consejero Magirius al Gremio de Mercaderes, que, seguro, les contestará gustoso a cualquier pregunta que le hagan. Seguidamente les pedirá que le disculpen ya que *está muy ocupado, accionará un timbre de cobre situado encima de su escritorio y aparecerá el empleado para llevar a los personajes hasta la puerta*. Si los aventureros deciden volver en repetidas ocasiones al ayuntamiento, no obtendrán del empleado más información de la que les dio en su momento. Si se muestran insistentes, cuatro guardaspaldas los escoltarán hasta la salida.

• VIGILAR EL AYUNTAMIENTO •

Es un sitio con un continuo vaivén de gente a lo largo de todo el día y la mayoría de los empleados salen del edificio al anochecer. En cuanto a Teugen, siempre se marcha a la misma hora, después del crepúsculo, y se va directamente a su casa en Adel Ring.

• DOCTOR MALTHUSIUS (EMPLAZAMIENTO 8) •

Tienes que asegurarte que los aventureros se encuentran con el Doctor Malthusius el mismo día que empiezan sus investigaciones (ver Acontecimientos, pág. 85). Los PJs pueden decidir ir a verle para informarle de sus descubrimientos y de la muerte de su Goblin, si no, hazlo de modo que el Doctor Malthusius se cruce con ellos por casualidad por las calles de la ciudad o frente al Tribunal de Fiestas. A Malthusius le agrada ver de nuevo a los aventureros; está convencido de que han hecho todo lo que han podido para encontrar al Goblin y no les guarda ningún rencor. Los invitará a pasar a su carramato donde les invitará a tabaco y a una copita de Brandy. Malthusius ha oído decir que el Goblin ha sido encontrado muerto en un almacén cercano al río, está muy afectado por la pérdida de su mejor atracción. Reconoce que la mayoría de la gente de la ciudad no tenía ningún interés en el Goblin cuando estaba vivo pero está consternado por el hecho de que el empleado del Ayuntamiento se haya negado a darle el cuerpo que pensaba disecar para mostrarlo en su exhibición, no entiende por qué se lo niegan puesto que no puede serle de utilidad a nadie. Si los aventureros le comentan el descubrimiento del templo y le sugieren que al Goblin lo ha matado un Demonio Guardián, Malthusius se mostrará escéptico en un principio. ¿Acaso los aventureros están seguros de lo que han visto, no será una alucinación? Una prueba de *Empatía* o comentarles lo de la cadera del Goblin (ver pág. 84) le convencerá de que está hablando con personas serias y le hará reflexionar acerca de todo lo que le han dicho. "Si, será la causa de que no me devuelvan el cuerpo supongo que si ha sido devorado por el Demonio, del cuerpo ya no quedará gran cosa." Malthusius no desea participar en las investigaciones les explica que no quiere crearse enemigos poderosos, y que, de todos modos, se marchará en cuanto acabe la feria. Además, la historia del templo y del Demonio Guardián le asusta mucho; por una parte siente ganas de hacer algo, pero por otra, piensa que debe mantenerse lo más alejado posible de este tipo de cosas. Se ofrecerá para ayudar a los aventureros en todo lo que pueda, siempre y cuando su vida no corra peligro. Después de reflexionar durante unos instantes, les sugerirá que el Gremio de Ladrones puede serle de utilidad al que consiga dar con él. Desgraciadamente, él no es capaz de hacerlo. Si los personajes siguen preguntándole, les dirá que en la biblioteca del Templo

de Verena (emplazamiento 17, pág. 17) deberían poder encontrar información que les sea de utilidad. Si los aventureros le hablan de Gottri, les proporcionará información acerca de la feria y acabará diciéndoles que el Enano ha sido visto al anochecer, dirigiéndose a la ciudad en compañía de un joven que llevaba una librea con una cruz o una flor roja.

• PRINCIPALES LUGARES •

En esta sección te describimos los lugares más susceptibles de ser visitados por los aventureros para seguir sus investigaciones. También necesitarás el mapa de Bögenhafen y las descripciones proporcionadas en los anexos. Incita a tus personajes a que lleven a cabo sus investigaciones juntos puesto que si se separan, algunos de los jugadores permanecerán bastante tiempo inactivos.

• VUELTA A LAS CLOACAS •

Los aventureros podrán volver a las cloacas por cualquier boca que encuentren. Tendrán que lograr una prueba de *Buscar* para encontrarlas en medio de la inmundicia y suciedad que cubre los suelos de las calles, existe el riesgo de que los aventureros levanten sospechas si buscan y levantan una alcantarilla. Tira 1D100; si el resultado es inferior o igual al número de personajes presentes multiplicado por el 10%, haz otra tirada y guiándote por la tabla siguiente:

D100 Consecuencias

- 01-90 Un peatón se para y les pregunta qué están haciendo; si los aventureros intentan contarle una historia convincente tendrán que hacer una tirada de *Engaño*, si no es exitosa, habrá un 50% de posibilidades de que informe de lo que ha visto a la Guardia. En tal caso, llegará una patrulla a los 2D10 turnos de juego (minutos) mirar más adelante las reacciones de la Guardia.
- 91-00 Aparece una patrulla de cuatro guardias e interroga a los aventureros; una tirada de *Engaño* debería permitirles contar una historia convincente, si no es así, la patrulla intentará arrestarlos (ver Anexos La Guardia). Los guardias acusarán a los personajes de delito intencionado, y deberán pagar una multa de 2D6 CO; si se niegan a pagarla confiscarán todos sus bienes. Se los devolverán cuando la multa ya no esté pendiente. Una vez que han levantado la tapa, los aventureros deberán entrar en las cloacas. Cada PJ deberá hacer una tirada de *Iniciativa* al bajar para no caerse al canal. Para ver las consecuencias de esta caída y tener datos generales sobre las cloacas, ver pág. 79.

El Templo Secreto (emplazamiento E7)

La puerta que da a las cloacas ha sido reparada (si los aventureros la han forzado al bajar la primera vez). Ahora está cerrada con cerrojo desde el interior. También está protegida por un hechizo de *Cerradura Mágica*. El Templo ha sido vaciado por completo de su contenido, al igual que ha sido borrado el pentagrama del suelo. Con una tirada exitosa de *Buscar* los aventureros podrán tomar algunas muestras de pintura y del círculo de cobre.

• A. "LAS LANZAS CRUZADAS" (MAPA 6) •

Esta taberna de tan sólo un piso está situada junto al Cuartel principal por lo que es frecuentada sobre todo por guardias fuera de servicio. Lo que la mayoría de los habi-

tantes no saben es que no sólo le sirve de guarida al Gremio local de Ladrones, sino que también es el lugar donde van a parar los criminales que se evaden de las cárceles del cuartel (emplazamiento 10). Pasando por una entrada secreta del sótano de la posada, los miembros del gremio pueden llegar hasta cualquier lugar de la ciudad pasando totalmente desapercibidos. La Guardia sospecha que el gremio dispone de un refugio en alguna parte pero nunca ha pensado en buscar en un lugar tan cercano. El Gremio de Ladrones dispone de otros edificios por diversos lugares de la ciudad (que podrás emplazar donde mejor te parezca), pero Las Lanzas Cruzadas es el único importante en esta aventura. La posada de Las Lanzas Cruzadas permanece abierta al público desde el mediodía hasta la medianoche. Durante esas horas todas las mesas estarán ocupadas y habrá un continuo vaivén de gente de las salas exteriores a las interiores.

Franz Baumann - Posadero y miembro del Gremio de Ladrones

Baumann tiene el pelo negro y grasiento, es más bien delgado y muy nervioso. Es el posadero de Las Lanzas Cruzadas y se encarga de las actividades del Gremio. Es un simpático bribón que prefiere, ante todo, evitar la violencia. Sin embargo, si está en juego la integridad del Gremio, ya no será tan pacífico...

M	HA	HP	F	R	H	I	A	DES	Ld	Int	Fr	FV	EM
4	30	23	4	4	7	28	1	30	28	35	31	34	29

Habilidades

Escondarse (urbano/rural)
Desplazamiento silencioso (urbano/rural)
Lenguaje secreto Ladrones
Pictografía Ladrones

Edad: 34 años

Equipo

Daga (I +10; D-2; P-20)
Espada corta
Bolsa con 11 Chelines

Baumann tiene a su servicio camareros y camareras y siempre va acompañado por Reinhold y Reinhardt (dos Matones del Gremio) que no le dejan ni a sol ni a sombra. Además del personal, 2D6 de sus clientes son ladrones, dispuestos a prestarle su ayuda a Baumann si se lo pide. El perfil de todos estos personajes puedes encontrarlo en *La hoja de referencia del DJ*. Es probable que lo primero que vean los personajes de la posada sea su sótano (ver emplazamiento E2, pág.83) al descubrir la entrada secreta del Gremio en las cloacas. Lo que sigue a la apertura de esa puerta se describe más adelante (Invitados inesperados). Si no descubren esta entrada, el encuentro con Baumann podrá efectuarse de manera distinta (ver Una pequeña posada muy tranquila, pág 92).

Invitados inesperados

Si los aventureros entran al sótano por las cloacas, primero habrán tenido que encontrar la llave o; lanzar un hechizo de *Abrir*; forzar la cerradura (DP 10%); o derribar la puerta (R1; D4). En la parte que da al sótano, la puerta está tapada por un montón de cajas vacías que se caerán en medio de un gran escándalo si los PJs echan abajo la puerta. En el resto del sótano hay más cajas así como uno toneles sobre los que están sentados tres hombres. Uno de ellos es bastante delgado y tiene el pelo negro, los otros dos son más bien corpulentos y casi idénticos en cuanto al aspecto. Parecerán sorprendidos por la entrada de los aventureros, aunque no demasiado y no harán ningún movimiento agresivo a menos que sean atacados. "¿En-



tren, por qué no entran?" dice el delgaducho mientras los PJs van entrando a la habitación; "Tomen asiento". Señala los toneles con la daga con la que se estaba mondando las uñas. Si algunos de los personajes aún no han entrado, accionará una palanca secreta y se abrirá una fosa bajo sus pies. Todos caerán por este agujero y, al haberles pillado por sorpresa, no estarán en medida de reaccionar cuando una docena de ladrones se les echen encima, los aten y les cubran la cabeza con un saco. Seguidamente los llevarán a unas de las habitaciones del piso superior.

Vuestra atención por favor

Una vez en la habitación, les quitarán los sacos. Los aventureros estarán desarmados y amordazados. Estas dos acciones las llevarán a cabo dos forzudos mientras que Franz Baumann el delgaducho del sótano se sentará en el suelo para seguir mondándose las uñas.

"Ah," dice Baumann, "esto está mejor. Ahora podemos hablar. O más bien *yo* podré hablar. ¿Pero dónde tendré la cabeza? Olvido mis deberes de anfitrión. Mi nombre es Franz y mis dos amigos se llaman Reinhold y Reinhardt. Son gemelos, saben." "Verán," explica Baumann, sin dejar de mondarse las uñas, "tenemos un pequeño problema. Puede que la puerta que han abierto no sea la más bonita, pero la queremos mucho. Es gracioso cómo le coge uno cariño a las cosas. Podrán pensar que somos un poco mezquinos, pero somos realmente... posesivos. No queremos compartirla, con nadie. Si la gente se acostumbra a pasar por aquí por cierto ¿están cómodos? Si ya lo sé, no es una manera muy correcta de tratar a unos invitados. Pero también hay que decir que su llegada nos ha sorprendido."

"En realidad, no sabemos muy bien qué hacer con ustedes. Mis dos socios aquí presentes me han propuesto que les aticemos y les tiremos a las cloacas con unos ladrillos atados alrededor del cuello con una pequeña cuerda. Pero les he contestado que no sería muy conveniente. Tienen a cabrear con facilidad. Estoy seguro de que les comprenden, y que olvidarán todo esto, ¿Verdad que sí?"

"No, me he dicho a mí mismo al verles, estas personas son razonables. Estoy seguro de que lo comprenderán. Le pediré entonces que consideren esto como un pequeño secreto entre ustedes y yo. ¿Son capaces de guardar un secreto, verdad?. Sí, estoy seguro de que podrán. Y me suelo fiar de mis impresiones, me viene de mi madre, ella tenía un don para estas cosas. Me decepcionaría mucho saber que me he equivocado. Y mis dos amigos aquí presentes también. Y todos nuestros demás amigos. Somos gente con suerte, saben, tenemos un montón de amigos."

"Ahora, ¿quieren ustedes prometerme que guardarán nuestro pequeño secreto? Sólo por mí, me haría tanta ilusión que me lo prometieran."

A los aventureros no les quedan muchas alternativas; si deciden no cooperar, serán golpeados hasta la muerte y tirados a las cloacas, con un saco de ladrillos colgado del cuello. Si los PJs aceptan guardar silencio sobre este asunto, Baumann les felicitará por su sabia decisión y les dirá que sabía que podría confiar en ellos y que no habría hecho esto por cualquiera.

Dicho esto, los aventureros son llevados hasta las cloacas donde volverán a encontrar sus armas amontonadas en el camino. Antes de que se cierre la puerta tras ellos, Baumann les recuerda que sus amigos les estarán vigilando "son desconfiados por naturaleza, saben y no les gusta que se les decepcione." Tras esto, la puerta se cerrará y se oirán como vuelven a colocar las cajas para esconder la entrada.

Una pequeña posada muy tranquila

Si los aventureros van a Las Lanzas Cruzadas porque la han localizado con respecto a la puerta en el interior de las cloacas, o porque intentan ponerse en contacto con el Gremio de Ladrones, serán atendidos por Franz Baumann. Iniciaré una conversación con ellos, les hablaré de la huida del Goblin además de otras muchas trivialidades. Si uno de los aventureros le habla en la jerga de los ladrones, además tendrá que pasar una tirada de *Empatía* para ganarse la confianza de Baumann. Si esto ocurre, Baumann les proporcionará la siguiente información, al precio de 1D4 +1 CO cada una. Los personajes podrán regatear.

La entrada del templo, en las cloacas, está situada justo debajo de las oficinas de Steinhäger (emplazamiento B). Está ahí desde hace un año y unos ocho meses.

Miembros de la familia Steinhäger, así como varios mercaderes entran y salen de las oficinas a cualquier hora de la noche desde esos ocho meses.

Algunos ladrones, al pasar por las cloacas han oído extraños ruidos al otro lado de esa puerta extraños cantos en un lenguaje incomprensible, y una especie de grito que helaba la sangre.

Nadie, perteneciente al gremio ha visto jamás a alguien (o algo) salir o entrar por esa puerta aunque lo que sí se han encontrado han sido multitud de cadáveres flotando en el canal. A casi todos, se les había arrancado el corazón.

Gottri Gurnisson eran conocido en el Gremio de Ladrones; era un itinerante alcohólico que llevaba en la ciudad unos dos meses.

Varios mendigos han muerto en circunstancias similares a lo largo de estos años.

Si los aventureros hacen preguntas acerca de otra puerta en las cloacas (adivina cuál), serán llevados a la sala trasera y se reunirán con ellos ocho ladrones. Sin dejar de mondarse las uñas, Baumann les expondrá la situación tal y como lo hemos comentado anteriormente (ver Su atención, por favor).

El Gremio de los Ladrones

Es posible que los aventureros intenten ponerse en contacto con el Gremio sin ir a Las Lanzas Cruzadas. Un personaje Bribón con la habilidad *lenguaje Secreto Ladrones* puede intentar contactar con un miembro del Gremio de Ladrones. El personaje en cuestión deberá visitar en repetidas ocasiones lugares dedicados a la bebida y otros tugurios. En cada uno de ellos deberá hacer una tirada de *Chismorreo*. Estos establecimientos pueden ser identificados por un personaje con la habilidad *Pictografía Ladrones*. Cualquier prueba de *Chismorreo* tendrá una bonificación de +20 si efectúa estando en la Fosa, situado en la ribera Norte del río, y de +10% si es en cualquier otra parte de la zona A (ver mapa de la ciudad). A la primera prueba exitosa, el personaje habrá contactado con un miembro del Gremio.

Datos acerca del Gremio de Ladrones

Una vez que se establecido contacto, el personaje tiene que hacer una tirada de *Empatía* para convencer a su interlocutor de que sólo quiere algunos datos y que no representa ninguna amenaza para el Gremio. Si la prueba es exitosa, obtendrá la información indicada anteriormente (ver Una pequeña posada muy tranquila). Cada dato que le proporcionen al PJs le costará 1D4 +1 CO, tarifa que puede ser regateada. La única información proporcionada por el Gremio será que ellos nunca se han atrevido a acercarse al Templo secreto.



• B. LAS OFICINAS DE STEINHÄGER (MAPA 7) •

La familia Steinhäger es una de las más importantes de mercaderes de Bögenhafen. Está dirigida por Franz Steinhäger que también es miembro de la Ordo Septenarius. En estas oficinas también se puede encontrar al hermano de Franz, así como a su hijo, Albrecht. A Heinrich le interesaría mucho saber que su hermano es miembro de la Ordo Septenarius, información que utilizaría para desacreditarle y tomar el control del negocio familiar. Albrecht está al corriente de la pertenencia de su padre a la Ordo Septenarius, pero está convencido de que se trata de una parte completamente inofensiva del Gremio de Mercaderes. Las oficinas de Steinhäger se encuentran en un inmenso edificio con el emblema de la familia (un tonel con la letra S). Todas las habitaciones del edificio están estucadas. En su interior hay una oficina y los apartamentos del Guardián, una sala de recepción, una sala de conferencias, oficinas para los empleados, y los gabinetes de trabajo de Franz, Heinrich y Albrecht.

Vigilar el edificio

Vigilar este edificio no resulta muy interesante. Mercaderes y algunas personas van y vienen a lo largo del día. El guardaespaldas de Heinrich viene a recogerle antes de que anochezca, y los dos se marchan, al igual que todo el personal, al caer la noche. Franz y Albrecht, poco tiempo después y en compañía de los dos guardaespaldas de Franz, se van a su casa en Adel Ring (emplazamiento C).

¿Tiene usted cita?

Las oficinas están habitadas noche y día por el guardián y tanto Franz como Heinrich pueden ser contactados en ellas durante el día. También es habitual ver a los dos guardaespaldas de Franz, al jefe de servicio (Mathias Wertz) y a tres empleados. Por la noche, todas las puertas son cerradas con llave y en edificio sólo quedan el guardián y su perro. Los aventureros no podrán entrar a las oficinas si no es pretextando cualquier asunto (real o imaginaria) que pueda interesar a los Steinhäger. Será necesaria una tirada exitosa de *Engaño* para convencer a los guardianes. Si es así, los PJs serán llevados hasta la sala de recepción donde tendrán que permanecer durante diez minutos largos. Seguidamente serán recibidos por Franz Steinhäger (ver Anexos para más deta-

lles acerca de este PNJ). Durante la entrevista, uno de los personajes verá el símbolo de la Ordo Septenarius en un pergamino. Con una tirada de *Observar* se podrá ver la firma y leer la parte visible del mensaje. Franz tapaná rápidamente la carta si piensa que alguien ha podido verla. En esta página tienes una reproducción de la parte visible de la carta.

Heinrich Steinhäger

Si los aventureros no han tenido mucha suerte con Franz, pueden intentarlo con su hermano Heinrich. Será fácil concertar una entrevista con él puesto que está deseoso de saber lo que han hablado con su hermano. Los aventureros también pueden optar con hablar con él por la noche cuando se encuentre camino de su casa.

Heinrich Steinhäger - Mercader

Heinrich es idéntico a Franz aunque más joven (tiene 42 años), tiene el pelo castaño de su hermano. Heinrich está celoso de Franz y espera quitarle el puesto para coger las riendas del negocio familiar. Estará muy interesado por todo lo que los aventureros puedan decirle acerca de las actividades ilegales de su hermano. Debería aparecer ante los personajes como la única persona que cree su historia, pero sólo porque va en consonancia con sus intereses. Heinrich añadirá cuanto sea posible; expresará categóricamente su desaprobación y su indignación acerca de todo lo que le cuenten los personajes. Le horrorizará especialmente el episodio del Demonio bajo las oficinas. Después de haber escuchado a los personajes y de haberles asegurado todo su apoyo en este asunto, les dirá que las autoridades no podrán hacer gran cosa al respecto ya que la práctica de la magia no es ningún delito y además, mantienen excelentes relaciones con su hermano. Sin embargo, si Franz sufriera un fatal accidente (¡y los accidentes se pueden provocar!) no sólo se salvaría a la ciudad sino que además, los aventureros podrían ser recompensados. Heinrich está dispuesto a pagarles 600 Coronas por la muerte de su hermano, pero con una prueba de *Regateo*, esta cantidad podría llegar a ser de 1000 CO. Si los personajes aceptan matar a Franz, será el primero en denunciarlos. Después de todo, 1000 CO es mucho dinero, y esas personas parecen ser unos locos... Si necesitas un perfil, puedes usar el Ciudadano Acomodado en la lista de PNJs estándar de la Hoja de referencia del DJ.

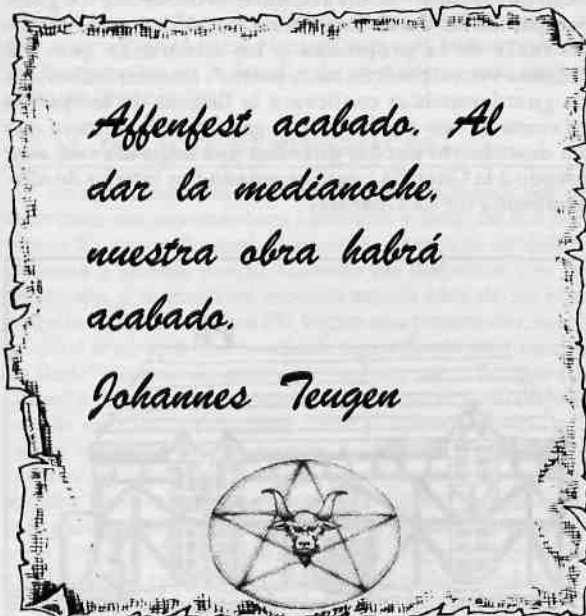
Allanamiento

Los aventureros pueden intentar allanar el edificio por la noche. Las ventanas están cerradas desde el interior con cerrojo y todas las puertas están cerradas con llave (DP 30% R3; D9). El perro anda suelto por el patio y al menor ruido que hagan los aventureros los oírá gracias a una tirada exitosa de *Escuchar*. Si es así empezará a ladrar y despertará al guardián después de 10 turnos. Si los PJs tiran abajo una puerta, el ruido despertará inevitablemente al Guardián. Una vez despierto, acudirá para ver lo que está ocurriendo y en cuanto se de cuenta del allanamiento intentará avisar a la Guardia. Una patrulla llegará a los 1D10 + 10 minutos e intentará arrestar a los personajes por allanamiento.

Gerhard - Guardián

Gerhard está al servicio de la familia Steinhäger hace casi 63 años. Su lealtad hacia ellos es tal que hará todo que esté en sus manos para impedir el allanamiento. Sin embargo, como no tiene instinto suicida, no dudará en rendirse o en intentar escapar si ve que las cosas se ponen feas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	43	25	1	3	5	30	1	29	29	29	29	29	29



Habilidades

Esquivar

Equipo

Una candela

Garrote

Manojo de llaves abre todas las puertas del edificio excepto la de las cloacas

Fang - Perro guardián

Es un perro grande, negro y con los colmillos puntiagudos. Fang parece más terrible de lo que parece y simpatizará con cualquiera que le dé algo de comer. Su Visión Nocturna alcanza hasta los diez metros

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	41	0	2	3	3	30	1	-	43	14	43	43	-

El gabinete de Franz Steinhäger

Escondida detrás de uno de los paneles de madera que recubren la habitación, hay una puerta cerrada con llave (R3; D8) que da a una tanda de escalonas que conducen al sótano donde está instalado el famoso Templo (emplazamiento E7 en el mapa de las cloacas). Una tirada de *Observar* será indispensable para descubrir la puerta secreta cuya existencia todo el mundo desconoce. El cajón del escritorio de Steinhäger está cerrado con llave (DP 20%), en su interior hay un inventario de los almacenes del Steinhäger (Nº1 a 7) y de su contenido (diversas mercancías a buen precio; vino de mesa, madera, etc.) bajo esta lista se encuentra un medallón de bronce y algunas hojas de pergamino, todos estos objetos llevan el emblema de la Ordo Septenarius. También está la carta que los aventureros sobre la mesa de Franz. Si los PJs retiran el cajón, detrás de él descubrirán un libro de cuero. Tal y como vienen indicado en la portada, este libro pertenece a Teugen. Está escrito en mágico (lenguaje hermético) y contiene hechizos de Magia Vulgar: *Alarma Mágica*, *Don de Lenguas*, *Llama Mágica*, *Protección de la Lluvia*, *Maldición*, *Reforzar Puerta* y *Cerradura Mágica*.

La caja fuerte está escondida detrás de un cuadro de Bögenhafen. Está cerrada con llave (DS 40%) y protegida por un hechizo de *Cerradura Mágica*. En su interior hay dos cofres, cada uno cerrado con llave (DS 30%) y protegidos por una *Cerradura Mágica*, su interior alberga 500 CO. Bajo uno de los cofres hay una nota que no está firmada. Es de Teugen y en ella le recuerda a Steinhäger que un mendigo será llevado hasta el templo para ser sacrificado.

El gabinete de Heinrich

El cajón de Heinrich no está cerrado con llave y si los aventureros lo abren, descubrirán una carta dirigida a un tal herr Schultz en Altdorf. La carta expresa su desaprobación acerca del modo en que Franz lleva los negocios familiares y sus lamentaciones por haber nacido dos años más tarde que su hermano.

• C.G. ADEL RING •

Los aventureros pueden ir en busca de información por todas las casas de familias de mercaderes. En cada una de ellas serán recibidos por un portero; una prueba exitosa de *Chismorreo*, modificada por la apariencia, los modales de los aventureros y el uso de algunas habilidades como por ejemplo *Etiqueta*, les permitirá conseguir algunos datos de interés. Si la prueba es exitosa, obtendrán la información detallada en Las Familias de Mercaderes (pág. 71) en cada casa a la que vayan. Si la prueba

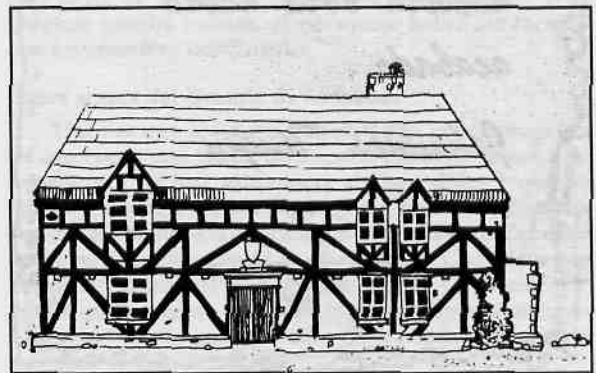
falla, no tendrán ninguna posibilidad de entrar en alguna de las casas. Si los personajes mencionan a la Ordo Septenarius en cualquier casa que no sea la de los Ruggbroder (emplazamiento F), se les aconsejará que vayan al Gremio de los mercaderes y pregunten por el consejero Magirius. Esto ocurre al margen de que la prueba haya sido exitosa o no, puesto que Magirius ha ordenado que cualquiera que pida información acerca de La Ordo Septenarius debería ser enviado a su oficina.

Vigilar Adel Ring

Si los PJs vigilan cualquier edificio de Adel Ring, tendrán que hacer una tirada de *Sigilo* cada media hora con el fin de no llamar la atención de la Guardia que patrulla el barrio. Las calles están consideradas como un entorno urbano y los parques como un entorno rural.

• E. LA PROPIEDAD DE TEUGEN (MAPA 8) •

La casa de Teugen está apartada de la carretera, en el interior de su propiedad. Los muros que la rodean tienen una altura de cinco metros y sólo podrán ser escalados por un personaje con la habilidad *Escalar*. El portal mide lo mismo pero puede ser escalado más fácilmente. Durante el día permanece abierto y los visitantes pueden llegar hasta la puerta de entrada de la casa. Por la noche el portal es cerrado con llave (DP 35%) y tres perros son soltados en la propiedad. Hay cuatro *Guardaespaldas* permanentes en el interior de la casa para evitar la entrada de cualquier intruso. Corresponden con las características de los que están descritos en la Hoja de Referencia del DJ, pero además, llevan una cota de malla con mangas y corazas. Viendo a estos guardaespaldas y a los perros, los personajes deberían desalentados ante la idea de allanar la casa. Cualquier incursión en la propiedad atraerá a los perros que empezarán a ladrar y atacar. Los PJs podrán volver a escalar el muro antes de la llegada de los perros, pero si uno de los personajes tiene una *Iniciativa* más baja que la de los perros, uno de ellos le atacará mientras está escalando el muro. Si el aventurero es mordido, habrá un 50% de posibilidades de que le arrastre hasta el suelo y le provoque una caída de 2 metros. Si esto ocurre, los guardaespaldas se echarán sobre él o los personajes que hayan caído. Volverán a llamar a los perros y les dirán a los aventureros "¡que se están quietecitos!". Si los aventureros obedecen, los guardaespaldas les darán una buena lección antes de echarlos fuera de la propiedad y les advertirán que "La próxima vez no tendrán tanta suerte". Intentar luchar con los guardaespaldas conllevará la llegada de los perros así como de seis sirvientes con garrotes. Cualquiera que sea descubierto por los guardias una segunda vez, será llevado a la Guardia y será arrestado por intento de allanamiento (ver La Guardia)



Perros

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	4	1	0	3	37	30	1	-	43	14	43	43	-

Vigilar la propiedad

Vigilar la propiedad servirá de más bien poco; ni Teugen ni Gideon saldrán durante la noche. Sin embargo, alrededor de la media noche, verán como una sombra atraviesa una de las ventanas del primer piso. Los personajes no podrán verlo claramente pero les dará la impresión de que se trataba de una figura humana con alas. Por mucho que sigan vigilando la casa, no volverán a verla.

• F. LA PROPIEDAD RUGGBRODER •

Pedir información acerca de La Ordo Septenarius en la casa de los Ruggbroder será inútil. Esta familia es totalmente contraria a la Orden y sus sirvientes ni siquiera sospechan su existencia. Herr Ruggbroder sólo podrá ser contactado en su casa pero no recibe visitas. Si los aventureros desean verle, primero tendrán que escribirle una carta de presentación. Al redactar la carta tendrán que lograr una tirada de *Empatía* (con una bonificación de +10 para todos los PJs que tengan las Habilidades *Carisma*, *Etiqueta*, etc.). Del mismo modo, el personaje que redacte la carta tendrá que dejar claro que posee información susceptible de interesar a los Ruggbroder. Si se reúnen estas dos condiciones, recibirán una carta en la que se les invita a presentarse en la casa Ruggbroder esa misma tarde. En cuanto llegan, los aventureros son llevados hasta Hieronymus Ruggbroder. Éste está profundamente preocupado por la existencia de la Orden; teme que pueda destruirle, a él y a su familia. Está al corriente de las implicaciones de Teugen, Franz Steinhäger y Friedrich Magirius, pero se mostrará muy interesado ante cualquier información adicional que los PJs le puedan proporcionar al respecto. Estará mucho más interesado aún si esta información contienen pruebas irrefutables de que la Orden está comprometida en asuntos de brujería. Les ofrecerá 10 CO por las informaciones y 500 CO por cada prueba. Ruggbroder las usará para desacreditar a las familias implicadas y se las presentará al barón von Saponatheim. Esto tardará varios meses en llevarse a cabo, pero el barón acabará por confiscar los bienes de las familias implicadas y los repartirá entre Hieronymus y él, convirtiendo a los Ruggbroder en la familia de mercaderes más importante de Bøgenhafen.

• H. EL ALMACÉN DE STEINHÄGER •

En el almacén, los aventureros serán recibidos por un individuo con aire más bien lastimoso y lleno de tics nerviosos. Es Anton Breugel, el guardián. Anton es alcohólico y apesta a alcohol barato. Guardia las distancias con los personajes y se mostrará molesto ante la idea de ser interrogado. A menos que los PJs logren una prueba de *Empatía* (a +50 si le ofrecen una botella de aguardiente muy fuerte), les dirá: "Váyanse de aquí y no vuelvan más o llamaré a la Guardia. Si la prueba es exitosa, Anton les contará con todo lujo de detalles (inventados) cómo él mismo la había golpeado al Goblin con su garrote. Su versión de los hechos contradice la historia contada por Teugen y la del juez Richter, pero Anton la prefiere esta versión porque le da más protagonismo. Evidentemente no puede probar su historia y si los aventureros le hacen más preguntas acerca del combate y del cuerpo del Goblin, enseguida se dará cuenta que ha hablado demasiado y les pedirá que se marchen.

Una accidente más

En la tarde siguiente a la visita del almacén, Anton será asesinado por Gideon. Su cadáver será encontrado en el río a la mañana siguiente. Todo apunta a que Anton, borracho, había caído al agua y se había ahogado. Los aventureros aprenderán la noticia en las calles de la ciudad o si vuelven al almacén. Realmente, a nadie le ha extrañado lo que ha ocurrido; Anton era un borracho y no era más que cuestión de tiempo el que le ocurriera algo así.

• 5 - 9. EL SHAFFENFEST •

El Shaffenfest dura tres días, y al cuarto aún se pueden ver a algunos feriantes recogiendo sus cosas y disponiéndose a dejar el lugar. Pasados los cuatro días, el lugar donde estaba instalada la feria quedará totalmente vacío. Si los personajes le preguntan a la gente que está recogiendo acerca de la Ordo Septenarius, nadie sabrá nada. Si desean consultar a un vidente remítete a la página 78.

• 10 Y 11. LOS CUARTELES DE LA GUARDIA •

Si los PJs se dirigen a los cuarteles para contarle ocurrido en las cloacas, serán atendidos por el sargento permanente que tomará nota de lo que le cuenten y les pedirá que vuelvan al día siguiente. Si los aventureros llevan hasta ahí el cuerpo de Gottri Gurnisson, será entregado a los Penitentes para ser inhumado. La Guardia considerará que Gottri ha sido matado por unos ladrones y tirado a las cloacas. Para ellos, el caso está cerrado. Si los personajes deciden volver, serán enviados al ayuntamiento (emplazamiento 25, pág 89)

El Capitán de la guardia

Puesto que el juez Richter está enfermo, es de suponer que los aventureros desearán hablar con Reiner Goertrín, el capitán de la Guardia. Reiner es un hombre muy ocupado y no puede perder tiempo escuchando a unos iluminados. Será necesaria una tirada de *Empatía* para poder verlo y si es exitosa los recibirá al instante.

Reiner Goertrín - Capitán de la Guardia

Reiner es alto y tan delgado que su rostro tiene un aspecto cadavérico, su pelo es tan blanco como sus huesos. Actualmente es el encargado de mantener el orden en el Shaffenfest y no tiene tiempo de atender a nadie. Sus modales son bruscos y los usa para intimidar a la gente de las clases más bajas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	60	34	3	5	10	50	2	36	56	46	43	39	32

Habilidades

Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Desarmar
Esquivar

Edad: 42 años

Equipo

Cota de malla con mangas (1PA tronco/ brazos)
Casco (1PA cabeza)
Espada
Medallón de oro con los escudos de la ciudad.

Si los aventureros le hablan de templos, Goblins y demonios, Reiner montará en cólera y les dirá que le cuenten su historia al sargento y que no le hagan perder más tiempo. Se enfurecerá aún más si los PJs le hacen preguntas acerca de sus propias acciones pero una tirada de *Empatía* puede conseguir clamarle el tiempo suficiente



como para que acabe diciéndoles que el día que Richter se puso enfermo, él no salió de su despacho. Si la prueba falla, los aventureros serán echados al instante. Si los personajes hablan con el sargento, con una prueba exitosa de *Chismo* este les confirmará que el capitán no salió en ningún momento de su despacho el día que el juez cayó enfermo.

• TEMPLOS Y GREMIOS •

Los personajes pueden buscar información en los templos e incluso recurrir a las oraciones en respuesta a sus problemas.

La oración es buena consejera

La probabilidad de recibir una indicación será del 2%, más 1% por cada cuatro horas de rezos (24 horas como máximo) y más 1% por cada 100 CO de valor de una ofrenda. Deberás verificar esto por cada personaje cada cuatro horas el primer éxito indicará que un mensaje ha sido recibido. Deberás elegir el mensaje más apropiado a la divinidad elegida. No olvides que los Druidas y los Sacerdotes deben de estar en un entorno natural (por ejemplo, a las afueras de la ciudad) para que sus oraciones sean escuchadas.

El Imperio está amenazado por todo lo que está ocurriendo.

Un enemigo muy poderoso se está infiltrando en la ciudad.

Los que buscan el control del mercado están engañados; su sed de poder será la causa de una inestimable pérdida.

La ciudad está a punto de ser desbastada. Si esto ocurre, todo será destruido y la Naturaleza jamás podrá volver a conquistar este lugar.

• 16. EL TEMPLO BÖGENAUER •

Los aventureros no podrán encontrar a ningún sacerdote en este templo pero tendrán una mala sensación si entran dentro de él. Esta sensación será más intensa a medida que se vaya acercando la fecha del ritual sin llegar a ser jamás opresiva.

• 17. EL TEMPLO DE VERENA •

El templo de Verena está dirigido por Greta Harbokka. Greta tiene 45 años y jamás ha salido de Bögenhafen. Está muy informada en todo lo que concierne a la ciudad y a sus habitantes. Los personajes que se dirijan a ella podrán obtener todo tipo de información acerca de las cuatro familias de mercaderes y de Johannes Teugen (ver Familias de Mercaderes, pág. 71).

No mencionará la relación entre Teugen y la Ordo Septenarius a menos que los personajes saquen el tema. En lo referente a la Orden, les dirá que se trata de una organización medio secreta y que actúa en el seno del gremio de Mercaderes. Opina que por su nombre, debe de basarse en el número siete de alguna manera. Sabe que la Orden ha hecho varias donaciones a los templos de Shallya y de Bögenauer. Conoce la existencia de esta institución desde hace dos años más o menos. Además de su entrevista con Greta, los aventureros pueden utilizar la gran biblioteca del templo. Para ello será necesario que al menos uno de los PJs tenga la habilidad *Leer/Escribir*; será necesaria una tirada exitosa de *Int* para obtener la siguiente información. Cada intento de búsqueda, sea el que sea, tardará cuatro horas.

Las familias de Mercaderes

Los datos acerca de las cuatro grandes familias de mercaderes vienen detallados en la página 57. Se requiere una tirada separada para cada una de ellas.

La cara de la luna

Las notas de la biblioteca hacen referencia a Mörrslieb, la segunda luna, y a su presunta relación con el Caos; se encontrará la siguiente información:

"Cuando la luna empiece a crecer y se dibuje en su faz una cara, se iniciará una época de gran conmoción. El Gran Transformador vendrá entonces para realizar sus deseos y los mortales apaciguarán su hambre".

Cualquier personaje que busque información acerca del Gran Transformador, tendrá que lograr una tirada de *Int* para saber que se trata de un apodo de Tzeentch, el dios del Caos.

Karl Teugen

Estos datos hacen referencia a la extraña enfermedad de Karl y de su prematura muerte hace dos años. Estas líneas están trazadas con una escritura temblorosa por Ulthar el Peregrino (ver pág. 85) pero el papel no está firmado. "Karl Teugen sufre una extraña enfermedad. Los físicos no han logrado curar su mal y pronto morirá. Los Demonios han vuelto y con su mano le han tocado". Estas líneas van seguidas por otro mensaje. "Karl Teugen ha muerto hoy. Su rostro estaba completamente púrpura y los ojos se le salían de las órbitas. Su lengua colgaba de su boca como una enorme y tumefacta serpiente. Llevaba la marca del Caos, como la llevan todos los habitantes de Bögenhafen."

Greta no sabe quién ha escrito esto y tampoco lo que significa; lo único que sabe es que Karl murió y desde entonces es su hermano Johannes el cabeza de familia. Si los PJs le preguntan dónde podrían obtener más información, los enviará al Gremio de Físicos (emplazamiento 34) o al de los Penitentes (emplazamiento 38, pág. 85).

• 19. EL TEMPLO DE SHALLYA •

Marlene Rubenstern es la única representante del templo de Shallya. Ella es la que supervisa la buena marcha diaria del templo y de su enfermería. Organiza un servicio de comida gratuita en el barrio de la Fosa. En esta tarea le ayudan doce voluntarias de la ciudad. Sólo hay un 35 % de posibilidades de dar con ella en cualquiera de estos dos sitios puesto que la mayor parte de su tiempo la dedica a visitar los domicilios de los indigentes. Si los personajes logran dar con ella, la encontrarán muy simpática y si le preguntan por la Ordo Septenarius, les contestará que ha hecho varias donaciones para su templo. Si le preguntan por la persona que ha tramitado estas donaciones, les dirá que fueron Freidrich Magirius (ver pág. 97) y Franz Steinhäger (ver anexos).

• 29. EL GREMIO DE ESTIBADORES •

Si los aventureros se dirigen al gremio de estibadores, serán recibidos por Gurney Dumkopf, un hombre imponente y grasiento que dirige el gremio. Gurney sabe lo que es un verdadero amigo y jamás traicionaría a Teugen. Este último le ha pagado una gran suma para que presione a los aventureros, y siempre ha sido gratificante trabajar para él. Las reacciones de Gurney dependerán ante todo de la tirada de *Empatía* de los jugadores. Si la prueba es exitosa, se mostrará jovial y amistoso pero no denunciará a Teugen; si los personajes se hacen muy insistentes, aparecerán ocho hombres desde otra habitación y llevarán a la fuerza a los personajes hasta la puerta. Si la prueba fracasa, Gurney les dirá: "dejadlo ya si no queréis tener problemas", si los aventureros insisten, aparecerán los ocho secuaces (para sus perfiles usa el de Secuaces incluido en los anexos).

• 32. EL GREMIO DE FERRETEROS •

Para obtener alguna información en este lugar, uno de los personajes tiene que haber efectuado una carrera de Aprendiz de Artesano (armero o herrero). Si se cumple esta condición, con una tirada exitosa de Chismorreo, Teugen encargó un círculo de cobre de 4,50 metros de diámetro, al volver de Nuln, hará unos dos años. Lo único que les dijo es que lo necesitaba en relación con sus estudios.

• 34. EL GREMIO DE FÍSICOS •

Si los aventureros preguntan por la salud de Richter o por la muerte de Karl, serán llevados ante Reinhold Heichtdorm. Heichtdorm es un hombre muy ocupado que se encargará de echar rápidamente a los aventureros a menos que éstos consigan impresionarle. Para ello tendrán que hacer una tirada de Empatía (con una bonificación de +20 para un personaje con la habilidad Curar Enfermedades). Si este personaje puede comentarle su diagnóstico sobre la enfermedad de Richter, tendrá una bonificación adicional del 20%. Si los aventureros le informan de algún remedio para la enfermedad del juez, Heichtdorm prometerá prepararlo y administrárselo. El magistrado seguirá delirando durante una semana, los síntomas irán borrándose poco a poco hasta curarse por completo pasadas tres semanas. Heichtdorm les dirá que Karl Teugen murió de la misma enfermedad hace dos años. Si los personajes no son capaces de diagnosticar la enfermedad y no saben nada acerca de un posible remedio, Heichtdorm les confesará que no sabe qué pensar y que ya no tiene esperanzas en cuanto a la cura del juez. No cree que el magistrado le quede más de una semana durante la cual, su piel irá tronándose cada vez más púrpura y su lengua se hinchará tanto que llenará toda su boca.

• 37. EL GREMIO DE MERCADERES •

Se puede obtener información del empleado de servicio del Gremio. Si los personajes logran una tirada de Chismorreo, les pondrá al corriente de todo lo comentado en Familias de Mercaderes, pág. 71. Se aplicará una serie de modificadores según la apariencia y el comportamiento de los personajes: por ejemplo, si uno de los PJs pertenece a una clase baja, se aplicará un -10 a la prueba, mientras que los que están familiarizados con el mundo del comercio (antiguas carreras) se aplicará un +10%. Algunas habilidades como Etiqueta, harán que se aplique una modificación del 10%

La Ordo Septenarius

Si los aventureros preguntan por la Ordo Septenarius, después de esperar unos quince minutos serán llevados ante Friedrich Magirius. Al verles, Magirius se levantará y les rogará que se sienten. Se interesará educadamente por todo lo que los aventureros tengan que decirle acerca de la Orden y escuchará atentamente su historia. Durante su relato, Magirius no mostrará ninguna actitud ni hará ningún gesto, simplemente cuando acaben, se levantará sin dejar de sonreír. "Me parece que esto no es más que una serie de malentendidos. Si me conceden ustedes el honor de cenar conmigo, me complacerá contarles toda la historia. Les puedo asegurar que no existe nada trágico en este asunto".

Friedrich Magirius - Mercader

Magirius es un hombre distinguido y con aire bondadoso. Dirige una de las pequeñas familias de mercaderes de la ciudad y es consejero municipal. Además es un miembro eminente del Gremio de Mercaderes y goza de la con-

fianza de las demás familias. Friedrich ha sido engañado por Teugen al prometerle éste que convertiría a Bogenhafen en el centro comercial del Imperio. Está convencido de que Teugen sólo busca el bienestar de la ciudad y no creará a los aventureros si intentan convencerlo de lo contrario. La intención de Magirius es de informales de los hechos tal y como él los ve, pero sin revelar nada acerca de los proyectos de Teugen.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	27	4	5	6	46	1	38	55	47	42	49	63

Habilidades

Leer /escribir
Talento Matemático
Regatear
Lenguaje secreto: Gremial
Leyes
Numismática
Sentido Mágico

Edad: 53 años

Equipo

Dos anillos engarzados (valor: 15 y 45 CO)
Siempre lleva como mínimo, 50 CO

Si los aventureros aceptan su invitación, los llevará a la Trucha de Oro (emplazamiento 28); si no lo hacen, se mostrará perturbado y se negará a seguir hablando y les pedirá que se marchen. Sin embargo, si aceptan cenar con él, el mercader se mostrará entusiasmado ante la idea de llevarlos a la trucha de Oro.

La Trucha de Oro (emplazamiento 28 mapa 9)

Después de ser recibidos por el portero, Magirius los llevará hasta el comedor y les invitará a que pidan todo lo que elijan de la carta de menú. Se mostrará educado a lo largo de toda la velada pero no mencionará el tema que interesa a los personajes. Les hablará del comercio de la lana y de la madera, les hará preguntas acerca de la impresión que les merece la ciudad y el Shaffenfest, de dónde vienen, etc. Si en algún momento de la conversación, los aventureros sacan a relucir el tema de la Ordo septenarius, hábilmente cambiará de conversación diciéndoles que le complacerá hablar de ese tema una vez que hayan acabado. Al terminar de cenar, Magirius pedirá una botella de Brandy y empezará a hablar de la Ordo septenarius. "Creo que entiendo esta serie de malentendidos. Supongo que es algo normal puesto que preferimos mantener en secreto la existencia de esta organización. La Ordo Septenarius es un grupo privado formado por miembros de familias de mercaderes de la ciudad. Tiene un total de cuarenta y nueve miembros cuarenta y dos son miembros ordinarios y siete forman el Consejo Interior. Representamos una especie de elite en el seno del Gremio y cooperamos los unos con los otros para el provecho de todos. Hacemos donaciones a templos, ayudamos al templo de Shallya a organizar un servicio de comidas para indigentes en el barrio de la Fosa." "Existen varias razones que nos llevan a mantenernos en el anonimato muchos de nosotros somos consejeros municipales, yo por ejemplo, y otros muchos son personas que tienen un cargo importante en el sector privado. A personas de tal importancia enseguida se les acusaría de prevaricación o de electoralismo si todo el mundo conociera las acciones caritativas en las que están implicados. Y sería el colmo que llegásemos a tener miedo de hacer algo por los pobres, ellos serían los más perjudicados" "Por otra parte, nuestra cooperación con empresas comerciales podría incitar a nuestra competencia a cierta dosis de malos sentimientos hacia nosotros. Estando las cosas como están, la



gente es consciente del apoyo que les es brindado pero no saben quién está implicado; de este modo, no pueden acusar abiertamente a ningún individuo de malversación o ejercer represalias en su contra. De hecho, algunas sospechas tienen tendencia a volverse en su contra, dándonos aún más ventaja". "Espero que ahora entiendan nuestra necesidad de mantenernos en el anonimato. Muchos son los que conseguirían una gran ventaja política al saber por quién está compuesta la Ordo Septenarius, y algunos de nuestros adeptos podrían ser tentados por algunas de sus ofertas. Nosotros tenemos que proporcionarles algún... estímulo para que sigan siendo fieles a las leyes de la organización. Por este motivo en el seno de la Orden se llevan a cabo algunos ritos o debería decir simulacros de ritos como ceremonias, juramentos de fidelidad y grados de iniciación. En mi opinión creo que nada incita más a la obediencia que una ceremonia y la promesa de una promoción."

A lo largo de la conversación, Magirius no comentará nada acerca de presencia ni de ritos demoniacos. Está convencido de que no hay ningún mal en la Orden e intentará convencer de ello a los aventureros. Si los PJs le hablan del templo escondido les contestará que tan sólo es una sala de reunión ideada por el consejero Teugen para impresionar a los miembros novicios de la Orden. Se reirá francamente al oír la historia del Demonio y la achacará a juegos de luces y a la imaginación desbordante de los aventureros. Magirius no contestará a las preguntas acerca de la organización de la Ordo Septenarius como tampoco divulgará información adicional acerca de la Orden. Si los personajes siguen preguntando, les dirá que ya les ha dado las explicaciones oportunas y no estaba obligado a hacerlo e insistirá diciendo que la Orden necesita permanecer en secreto, un secreto que él ya ha comprometido hablando con ello. Dicho esto, se despedirá de los aventureros para volver al Gremio de Mercaderes. Una vez ahí, ordenará que no se le moleste. Una vez que los aventureros hayan dejado La Trucha de Oro ya no volverán a ser admitidos en este sitio a menos que sean invitados por alguien pertenecientes al círculo. Tampoco podrán interrogar al personal; no están al corriente de los asuntos de los miembros, y aunque así fuera, no tendrían porque comentarlos con forasteros.

Vigilar el Gremio

Diversas personas entran y salen durante el día pero ninguna que sea de interés. Al caer la noche, Magirius deja El Gremio en compañía de otros trabajadores y se va a su casa en Adel Ring (emplazamiento D, pág 94).



• 38. EL GREMIO DE LOS PENITENTES •

Si los aventureros logran una prueba de Chismorreio (los personajes que sean seguidores del culto a Mórr tendrán una bonificación de +20%), sabrán que en los últimos meses ha habido muchos más entierros de pobres de lo habitual; los fallecidos eran por lo general mendigos con varias mutilaciones y a varios de ellos les faltaban miembros vitales principalmente el corazón. Si los personajes intentan obtener información acerca de Karl Teugen (el hermano de Johannes), obtendrán la siguiente respuesta: "Estaba completamente violeta cuando lo trajimos aquí, y su enorme lengua roja salía de un modo obsceno de su boca. ¡Puaaajj! Sus ojos estaban hinchados, sí, como huevos. Tardamos dos días enteros en devolverle un aspecto respetable. Tuvimos suerte, ese día sólo teníamos a un pobre mendigo, sino, no habríamos tenido tiempo para encargarnos de él."

• LA HORA FATÍDICA •

En esta sección se incluyen los acontecimientos del día del ritual que siguen a los de la página 102. Tendrás que prestarle mucha atención al paso del tiempo, de manera que no estén en desacuerdo con los que vamos a describir aquí. Durante la reunión que tiene lugar en su casa, Teugen le ha anunciado al Consejo Interior que el ritual tendría lugar en un sitio distinto que les será revelado posteriormente. También les informa de que ya había comenzado los trámites para procurarse una víctima adecuada, con vistas a sacrificarla para la consagración del nuevo templo. Esto, junto con el descubrimiento de una turbadora carta en el despacho de Teugen, ha aterrorizado a Magirius que decide, de repente, dejar la organización. Teugen y Gideon se dan cuenta de las intenciones de Magirius y deciden utilizarlo para acabar con los aventureros o por lo menos para distraerlos mientras ultiman los preparativos de la ceremonia. Puedes integrar más tarde los acontecimientos que te acabamos de describir si consideras que los aventureros necesitan más tiempo para seguir con sus investigaciones. Una vez que hayas decidido que están "listos", tendrás que iniciar la acción y llevarla hasta el final. Una vez que estas acciones se han puesto en marcha, es primordial que la ceremonia se lleve a cabo esa misma noche de modo que el final de esta aventura tenga lugar alrededor de la medianoche.

Una visita inesperada

La mañana del día del Ritual, Magirius va al encuentro de los aventureros. Está muy pálido y parece asustado —contrastando mucho con su actitud en La Trucha de Oro. Insiste en hablar con ellos en un lugar donde no puedan ser ni molestados ni escuchados, revelándoles entonces la causa de su estado:

"Cuando Teugen volvió de Nuln nos aseguró que con nuestra ayuda su brujería podría influenciar la economía del Imperio entero. Bögenhafen se convertiría rápidamente en una ciudad importante —incluso más que Marienburg— y nos enriqueceríamos más de lo que jamás podríamos haber imaginado. Esa es la razón por la cual la Ordo Septenarius ha sido creada, sus subalternos no son más que una tapadera". «Todo se estaba desarrollando según los planes de Teugen, hasta que vosotros descubristeis el templo bajo las oficinas de Steinhäger. Me han encomendado la tarea de tranquilizaros —para que os mantengáis alejados mientras se ultiman los preparativos».

«La ceremonia se celebrará esta noche. Aún no se el lugar pero os avisaré en cuanto pueda. Teugen nos ha dicho que será necesario un sacrificio humano para prepa-

rar el nuevo templo, y esto es demasiado para mí. Tenéis que ayudarme. Advertir a las autoridades es inútil —están controladas por Teugen y por el Consejo Interior. Sois mi única esperanza».

Magirius le entrega a los personajes la carta que acompañaba al pergamino que consiguió Teugen el día que éstos llegaron a Bögenhafen (entregale a los jugadores el documento 5). Hecho esto los dejará prometiéndoles que contactará con ellos en cuanto le comuniquen el nuevo emplazamiento del ritual. No permitirá a los aventureros que le acompañen puesto que teme que le vean en su compañía.

El mensaje

Bien entrada la tarde, un mensaje les será entregado a los aventureros en cualquier lugar de la ciudad donde se encuentren. El mensajero es un servidor que lleva la librea de Magirius, un muchacho de unos trece años. Les entrega un trozo de pergamino enrollado que lleva el sello de la ciudad y se va sin decir palabra. Un personaje con una Carrera básica de Sirviente, Aprendiz de Artesano e incluso de Comerciante, sabrá que los mensajeros y los recaderos siempre esperan después de entregar el mensaje con la esperanza de recibir alguna propina. El que el muchacho se haya enseguida y sin decir nada resulta de lo más extraño; los aventureros tendrán una sensación extraña sin saber muy bien porqué. Un personaje con la habilidad Saber Demoníaco también tendrá un mal presentimiento, pero el muchacho se marchará antes de que los personajes puedan reaccionar. En realidad, el mensajero es Gideon disfrazado. Ha matado a Magirius al saber que sus nervios habían flaqueado e intentará acusar de este asesinato a los aventureros, éstos sólo se darán cuenta una vez que estén en casa de Magirius.

Entregale a los personajes el documento 4

Ayuntamiento

Despacho del consejero Magirius. Tengo que verme con vosotros urgentemente, en mi casa, en Adel Ring, lo antes posible. Magirius

Magirius

• UN CRIMEN INFAME •

Cuando los aventureros llegan a casa de Magirius (emplazamiento D), no ven al mensajero, aunque lo primero que hagan sea buscarlo. Gideon será el que les abra la puerta, esta vez transformado en un criado adulto. Aunque vayan lo más rápido que puedan, él llegará antes que ellos usando su habilidad de volverse etéreo. El "criado" le confirmará a los PJs que Magirius les está esperando y los llevará hasta su despacho y llamará a unas de las pesadas puertas de roble antes de indicarles que ya pueden pasar. A simple vista la habitación parece vacía. En el centro hay un gran escritorio de roble detrás del cual, una silla, también de madera está volcada en el suelo. Debajo del escritorio y sólo se podrá ver rodeando la mesa yace el cuerpo sin vida de Magirius. Ha sido degollado, un gran charco de sangre se ha extendido por la alfombra. Al examinar el cadáver, los aventureros ven sangre seca en un de los lados del mueble es el último mensaje de Magirius, escrito con su propia sangre antes de morir. El mensaje está compuesto por las letras "ALMCN" y de un número que podría ser un 13 o un 17. La última cifra está mal di-



bujada y resulta muy difícil distinguir si es un 3 ó un 7. Aunque los personajes miren en los cajones el único objeto de interés que se encuentren será un abrecartas de plata (valor 2 CO). Si registran el cuerpo de Magirius encontrarán una bolsa con 12 CO y 17 /- y dos anillos engarzados por un valor de 15 y 45 CO respectivamente. Lo que Magirius ha intentado decirles a los aventureros es que el ritual tendrá lugar en el almacén 13 (emplazamiento I). Si los aventureros no consiguen descifrar el mensaje, permíteles que hagan una tirada de Int con un modificador de +20 para los que hayan ejercido una Carrera Básica como Aprendiz de Artesano, Barquero, Peón, Escribano o Comerciante. Si ninguno de los PJs pasa esta prueba, cualquier ciudadano al que le pregunten sabrá decirles que "ALMCN" es una abreviatura estándar de "almacén". Mientras que los personajes están buscándole un sentido al mensaje, oirán unos gritos desde la entrada "¡Socorro! ¡Socorro! ¡Un asesinato!" Al mirar por la ventana verán a una patrulla de cuatro guardias que se dirigen corriendo hacia la casa. Es ese mismo instante "el criado" aparecerá en la habitación bajo una forma semi transparente que parece flotar en el aire. Gideon ha alertado a la Guardia y ha vuelto para deleitarse con en inminente arresto de los aventureros. "Sabéis", dice con voz de ultratumba que contrasta con su joven apariencia, "Realmente os tendríais que haber ocupado de vuestros asuntos" y vuelve a desaparecer usando su habilidad de volverse etéreo, mientras que su risa burlona sigue retumbando incluso después de haberse evaporado. Debes advertir a los personajes que todo apunta a que ellos son los autores del crimen y que no resultará fácil convencer a la guardia con historias de demonologismo y de criados que se evaporan. La mejor salida por la que pueden optar los aventureros es huir lo más rápido que puedan (ver huir de la casa, más abajo). Si



los aventureros insisten en permanecer en la casa y esperar a la Guardia, serán arrestados y encarcelados en el cuartel principal (emplazamiento 10) hasta el día del juicio. Nadie les creará, serán declarados culpables del asesinato de Magirus y condenados a la horca.

Atrapados en la trampa

Encarcelados y condenados a una muerte segura, seguramente los aventureros intentarán salir de algún modo de la comprometida situación en la que están. La puerta de su celda tiene una sólida cerradura e intentar forzarla no hará más que llamar la atención del carcelero y de la Guardia. Una tirada exitosa de Buscar (se permitirán varios intentos) les revelará la presencia de una señal secreta de ladrón, grabado en lo bajo de una piedra de uno de los muros. Tras esta piedra que puede quitarse fácilmente, hay un agujero a ras de suelo lo suficientemente amplio como para que pueda pasar por él una persona. Este pasaje conduce, después de algunos metros, a otro bloque de piedras movable que tiene acceso a las cloacas de la ciudad. Los personajes podrán escapar por estos conductos y perderse en la ciudad, libres, pero sin armas, sin armaduras ni ningún otro tipo de equipamiento.

Huir de la casa

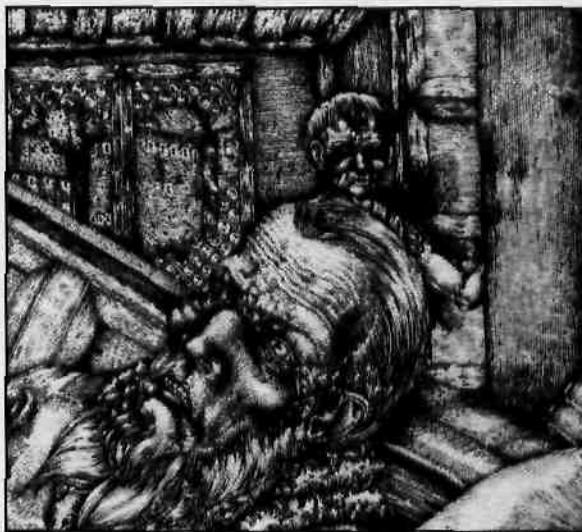
Es más que probable que aventureros intenten huir antes que esperar a que llegue la patrulla. Los guardias entrarán por la entrada principal y los personajes podrán salir por la puerta trasera que da al jardín. Todos los personajes deberían poder escapar pero no debes decírselo a tus jugadores. Debes dirigir esta parte de la aventura en detalle, turno tras turno, de manera que tus personajes crean que la Guardia les va a coger si no consigue escalar el muro a tiempo. Pasarán diez turnos antes de que la Guardia se percate de su huida y salga de la casa en su búsqueda. Podrías intensificar la tensión diciéndoles a tus personajes que oyen ruidos desde el interior de la casa y un grito como: "¡En el jardín! ¡Rápido, se escapan!" Y que unos cuantos turnos más tarde los guardias salen precipitadamente de la casa. Los jugadores tendrían que estar ya muy inquietos cuando fueran a escalar el muro, sobre todo si haces que el primer guardia que sale a por ellos no atrape al último personaje— aún en lo más alto del muro— tan sólo por unos centímetros. El muro que rodea la casa mide 3 metros de alto. Un personaje con la habilidad Escalar debería poder franquear el muro y ayudar a los demás una vez que esté instalado en la cima. Cada personaje que necesite esta ayuda deberá hacer una tirada de Iniciativa; si la prueba no es exitosa, el personaje no habrá logrado saltar el muro y tendrá que esperar al turno siguiente. Si la tirada falla por un 40% o más, no sólo el personaje ha caído del lado de la casa sino que además, arrastra con él al compañero que le estaba ayudando, a menos que éste logre una prueba de Iniciativa. Los personajes que caigan desde lo más alto del muro sufrirán una caída de 3 metros y tendrán 6-1D6 puntos de H no amortizados por la Armadura o la Resistencia. Los puntos de H se reducen de 2 para aquellos que dispongan de la habilidad Acrobacia. Si ningún personaje tiene la habilidad Escalar o una cuerda, un gancho u otro medio para escalar un muro, tendrás que señalizarles la presencia de un árbol en el extremo del jardín cuyas ramas pasan por encima del muro. Subir al árbol y llegar hasta el muro durará dos turnos (sólo uno si se logra una prueba de Iniciativa). Si la prueba de iniciativa falla por más del 40%, el personaje caerá del árbol desde una altura de 3 metros (6-1D6 Heridas) y tendrá que volver a intentarlo. Del otro lado del muro aún quedan 3 metros por recorrer hasta llegar hasta la calzada. Los personajes que salten del muro o directamente del árbol tendrán que efectuar un salto de 3

metros mientras que los que se cuelguen desde el borde del muro o de una rama baja antes de dejarse caer, sólo tendrán que saltar un metro.

• UNA COSA TRAS OTRA •

Una vez que los aventureros han conseguido pasar al otro lado del muro, deberían poder escapar sin problemas. Puede que desees prolongar el suplicio de los personajes anunciándole a los jugadores que les persiguen unos ciudadanos que se han percatado de su huida, pero deberían ser capaces despistarlos a todos, corriendo y pasando por las callejuelas de la ciudad. Ahora que están más tranquilos pueden pararse a pensar en lo que van a hacer. Está claro que cuando estaban escalando el muro, la Guardia los ha visto claramente y a estas horas estarán buscándoles por toda la ciudad. Puesto que las autoridades los conocen bine, debido a las diversas investigaciones que han llevado a cabo en los últimos días, hay pocas probabilidades de que consigan engañar a una patrulla si los atrapan. Saben que el ritual tendrá lugar esta noche en un almacén, el almacén 13 o 17. empieza anochecer. El trayecto hasta el Ostendamm puede ser movido si provocas un encuentro con la Guardia en cada esquina. Este es un momento de la aventura en el que los aventureros pueden decidir que están corriendo demasiados riesgos con este asunto y que lo mejor que pueden hacer es dejar la ciudad.

Puedes hacerlo de modo que se dirijan hacia el Ostendamm, al final de la aventura, aumentando la frecuencia de los encuentros con la Guardia si se dirigen hacia las puertas de la ciudad; o disminuirla si vuelven hacia los estibadores. En ese momento existe un 25% de riesgo para que la patrulla con la que se crucen, los reconozca a los PJs como criminales y se pongan a perseguirles. Pero prepárate para echarles una mano si ves que su situación es realmente problemática. Estos encuentros, más que peligrosos, deberían tener como objetivo, asustar a los aventureros, de hecho, podrán escapar de la Guardia sin demasiadas dificultades, pero ¡No se lo digas a los jugadores! Cada vez que los PJs giran una esquina mientras intentan despistar a los guardias, hazles pasar una prueba de Iniciativa basada en el total más bajo del grupo; si la prueba no es exitosa, sus perseguidores seguirán pisándoles los talones, incluso estará más cerca. En cuanto logren una prueba, los aventureros conseguirán despistarlos y cesará la persecución. Los jugadores deberían ser conscientes de que la aventura ha llegado a su punto culminante y que no les conviene perder tiempo.



• UN ARDIENTE INCIDENTE •

Mientras los personajes siguen su camino, verán en una de las calles, un edificio en llamas tras el lado norte de la Bergstrasse. La localización no es realmente importante con tal de que ocurra en el camino que cogen los aventureros para llegar hasta el Ostendamm. A menos que los personajes den un rodeo evitando esta zona, de repente, al doblar una esquina, se encontrarán, frente a frente con... ¡uno de ellos! El doble es perseguido por una multitud en cólera; empuja a los PJs y desaparece por una callejuela lateral. La gente se echa encima de los aventureros gritando: "¡Alto! ¡Pirómanos! ¡Cogedlos!". Unos diez ciudadanos se les echan encima y es evidente que los personajes no llegarán a ninguna parte si deciden defenderse y pelear con todos ellos. En realidad el culpable es Gideon—ha seguido a los personajes bajo su forma etérea, y ha tomado la apariencia de uno de ellos antes de prenderle fuego al edificio. Se las ha arreglado de modo que la gente le viera bien antes de salir huyendo en dirección a los PJs. Antes de seguir, los aventureros tendrán que escapar a la multitud—al igual que con la guardia, tienes que asegurarte que despistan a sus perseguidores, pero los jugadores tienen que creer que están a punto de ser linchados. Un personaje lo suficientemente estúpido como para pararse a convencer a la gente, rápidamente será atrapado y colgado. Después de este incidente, habrá un 75% de riesgo de que los personajes sean perseguidos por todas las patrullas con las que se crucen.

• EN EL OSTENDAMM •

Los aventureros deberían llegar hasta su destino, el Ostendamm. El tiempo que tardan en despistar a sus perseguidores y en llegar hasta los estibadores, ya habrá anochecido. Al caer la noche, se eleva lentamente sobre el río una espesa bruma que va cubriendo los estibadores y disminuyendo la visibilidad. Resulta imposible distinguir el muelle de carga y descarga de la parte oeste del río y el Ostendamm se pierde en una mar de brumas de unos 50 centímetros de alto. Los aventureros estarán interesados en dos de los emplazamientos del Ostendamm: el almacén 13 (emplazamiento 1) y el almacén 17—este último en el lado norte de la Hafenstrabe, detrás del Gremio de Estibadores (emplazamiento 29). Si los personajes vigilan los dos almacenes, se darán cuenta que no hay ningún rastro de actividad en el almacén 17, mientras que varias personas han entrado en el 13. (ver El instante Crítico, más adelante).

Almacén 17

El almacén 17 está cerrado y en el interior se puede ver una pequeña luz temblorosa. Por encima del almacén y de los contiguos, está colgado el dibujo de una espiga sujeta por un guante de hierro—el símbolo de la familia Ruggbroder. Si los aventureros deciden entrar en este almacén, se verán rodeados de multitud de cajas de vino embotellado; las que se encuentran ceca de la puerta llevan la inscripción "Knonenwinzerei Altdorf" en uno de sus lados. Los PJs que viajaban con Josef Quartjin reconocerán la mercancía que éste ha transportado hasta la ciudad. Apenas tendrán tiempo de darse cuenta que el almacén está demasiado lleno como para que tenga lugar en él una ceremonia, que se encontrarán frente a frente con un vigilante rodeado por dos feroces perros guardianes. Los perros atacarán en el acto mientras que el vigilante saldrá corriendo para alertar a la guardia. Una patrulla de 4 hombres llegará a los 1D4 turnos (minutos). Si los aventureros salen huyendo, el vigilante volverá a llamar a los perros y cerrará cuidadosamente el almacén. A él lo único que le importa es la seguridad de la mercan-

cía que le han confiado y no tiene ningún interés en perseguir a unos ladrones para llevarlos ante la justicia.

Johan Schlubman - Vigilante nocturno

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	25	1	3	6	30	1	29	34	26	35	26	28

Habilidades

Edad: 38 años

Esquivar Golpe

Equipo

Linterna

Garrote

Perros

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	41	0	3	3	7	30	1	-	43	14	43	43	-

• ALMACÉN 13 (MAPA 10) •

Al caer la noche no habrá ningún movimiento en el almacén 13. Por encima de la entrada cuelga una rosacruz, símbolo de la familia Teugen. Las puertas no están cerradas con llave. Los aventureros pueden mirar al hacia el interior a través de los batientes o por las rendijas de unas tablas de madera clavadas sobre una de las ventanas que están dispuestas por todo el alrededor del almacén. La zona de la entrada del almacén ha sido limpiada y las cajas están colocadas en una pila al fondo del hangar. Las cajas llevan el sello "Siles Hillberry, Appleford", y contienen conservas de frutas.

Esconderse en el almacén

Si los aventureros deciden esconderse en el almacén y esperar a que algo ocurra, podrán encontrar un escondite apropiado entre las cajas. Desde ahí podrán tener una visión bastante amplia del almacén, pero puedes imponerles una prueba de Sigilo a los personajes que se desplacen. Gracias a las cajas que les tapan en gran medida, esta prueba se realizará con una bonificación de +20.

Permanecer en el exterior

Si los aventureros prefieren quedarse donde están y vigilar desde el exterior, encontrarán la posición perfecta. Al entrar alguien en el almacén, tendrán que lograr una prueba de Sigilo con una bonificación de +20 por la oscuridad y la niebla. Pero puedes añadir cualquier modificador adicional que te parezca adecuado, según el emplazamiento de su escondite.

El instante crítico

Este capítulo describe el curso de los acontecimientos en el almacén 17. Nótese que es lo que ocurre en el caso de que los aventureros no intervengan; cualquier acción que emprendan alterará el desarrollo de los acontecimientos a mayor o menor escala; debes de estar preparado para adaptarte o improvisar. Del mismo modo, debes de tener en cuenta qué es lo que pueden ver los aventureros desde su escondite; sólo tienes que describirle a los jugadores lo que sus personajes son capaces de percibir.

Los últimos preparativos

Poco después de que caiga la noche, llega hasta ahí una carreta proveniente de las oficinas de Steinhäger. En ella van montados Franz Steinhäger y dos peones. Se para justo delante del almacén 13 y los tres hombres empiezan

a descargar varios sacos con los objetos del antiguo templo y los introducen en el interior. La carreta vuelve a irse, dejando a Steinhäger completamente solo. Empieza a preparar el templo, colocando el círculo de cobre, trazando con sal el pentagrama en el suelo y colocando los candelabros de plata en cada uno de sus extremos. Después de una media hora aparecen otras cinco carretas con un cuarto de hora de intervalo entre la primera y la última. Teugen y Gideon se bajan de una que lleva el símbolo de la familia Teugen en sus portezuelas. Todos los pasajeros entran en el hangar, cada uno lleva un paquete con sus túnicas ceremoniales, y las carretas vuelven a irse. Los miembros del Consejo Interior de la Ordo Septenarius han venido para el ritual y la siguiente media hora la dedican a vestirse y a ultimar los preparativos. Una vez hecho esto, una docena de secuaces del gremio de Estibadores rodean discretamente el almacén para asegurarse de que nadie molesta a los que están en el interior. Si los personajes están escondidos entre las cajas, deberán hacer una tirada de Observar para darse cuenta de esto último. Si los personajes han preferido esconderse en el exterior, deberán hacer una tirada de Sigilo con un modificador de +20 por la niebla y la oscuridad que les rodea (más un modificador adicional si se encuentran en el techo del almacén contiguo, por ejemplo). Los secuaces harán salir pitando a cualquier individuo que se encuentre en la zona; utiliza el perfil de secuaces de la Hoja de Referencia del DJ, si es necesario.

La Consagración

Al pasar otra media hora, una carreta llega desde el norte de la ciudad dejando el Ostendamm para pasar por los almacenes y el Gremio de carreteros (emplazamiento 30). Se para en uno de los lados del almacén y dos hombres— indudablemente dos estibadores— descargan un saco muy pesado. El saco contiene una ladronzuela especialmente “adquirida” para ser sacrificada y así consagrar el local y poder usarlo como templo si un personaje que se

encuentra al exterior logra una prueba de Observar, verá cómo se mueve el saco al intentar la joven debatirse en su interior. Después de librar a la víctima, los dos hombres vuelven a subirse a la carreta y vuelven a partir hacia el lugar de donde venían. La víctima está atada de pies y manos y la tumban en el centro del pentagrama. Todos los participantes van vestidos con una túnica blanca en la que está dibujada una estrella de cinco picos rodeando una cabeza de bestia. También llevan una capucha en forma de cono que esconde completamente sus rostros. Están de pie dispuestos en círculo alrededor de la ladrona, salmodiando rítmicamente mientras Teugen saca un cuchillo. Va pasando de un modo ceremonioso la cuchilla por la llama de cada una de las cinco velas antes de quedarse quieto delante de la joven y poner la punta del cuchillo sobre su cabeza. Bruscamente, el cántico cesa y Teugen hunde la cuchilla en la garganta de su víctima. Saca de su interior el corazón y lo agita de manera a salpicar las gotas de sangre sobre los cinco picos del pentagrama y en el lugar donde se cruzan las líneas. El corazón sanguinolento seguidamente es colocado en el centro del círculo y dos encapuchados llevan el cadáver de la joven hacia un rincón, llevando cuidado de no estropear el pentagrama de sal. Si este sacrificio es interrumpido de algún modo, Teugen intentará capturar a uno de los PJs para ponerlo en el lugar de la ladronzuela. Si no lo consigue, recurrirá a uno de los secuaces postrados en el exterior que será apresado y sacrificado por los encapuchados. Una vez llevado a cabo el sacrificio, el templo estará al fin listo y podrá tener lugar la ceremonia.

• EL RITUAL •

La ceremonia empezará dos horas antes de la medianoche. Los siete miembros del Consejo interior (incluyendo a un miembro ordinario que sustituye a Magirius) están de pie, a igual distancia los unos de los otros, alrededor del círculo de cobre, mientras que Teugen está justo en el centro y Gideon a uno de los lados. Los encapuchados entonan un cántico disonante que mantendrán, a menos que sean interrumpidos, durante toda la ceremonia. Teugen ha dispuesto cada uno de sus pies de parte y otra del corazón del sacrificado, cantando en contrapunto. Se van sucediendo numerosas réplicas y letanías y cada encapuchado, cuando llega su turno, se dirige hasta el centro, besa los dos primeros dedos de su propia mano y con ellos toca ligeramente el corazón antes de volver a su sitio. Durante todo este tiempo el cántico no será interrumpido ni por un instante. Pasada una hora y media, Teugen coge el pergamino, lo desenrolla y el cántico cesa cuando se dispone a leerlo con una voz cantarina. No la salmodia, ni el contenido del pergamino serán inteligibles para un personaje que no tenga la habilidad lenguaje Arcano Demoníaco. Teugen tarda media hora en leer el pergamino. Se para en varias ocasiones para trazar figuras místicas en el aire mientras los demás participantes acompañan las repuestas a sus conjuros. Después de unos veinte minutos de este ceremonial, Gideon entra en el pentagrama. Se quita el anillo de piedra negra de su dedo y se lo cede a Teugen para luego colocarse detrás de él. Una vez que Gideon se ha retirado el anillo, estará sujeto a la Inestabilidad si sale del círculo. Teugen, sin dejar de salmodiar, va pasando el anillo por las llamas de cada una de las cinco velas del pentagrama y luego vuelve al centro. Una vez ahí, lleva el anillo hasta sus labios y luego lo posa delicadamente sobre el corazón. Los encapuchados van entrando uno a uno en el círculo y besan a su vez el anillo mientras que Teugen sigue cantando. De pronto, el tono de la salmodia de Teugen cambia. Los encapuchados se inmovilizan totalmente en una actitud de recogimiento profundo, y Gideon se queda quieto detrás de Teugen. El ritual está prácticamente acabado.



• IMPEDIR LA CEREMONIA •

Si no es interrumpido, el ritual acabará unos minutos antes de la ceremonia. Los aventureros pueden interrumpirlo de varias maneras:

Atacar a los participantes

Si los personajes ya están dentro del almacén, pueden pasar a la acción en cualquier momento, si no es así, deberán ir hasta ahí abriéndose camino entre los secuaces que se encuentran en el exterior. Estarán dispuestos de manera que vayan por donde vayan, los aventureros, tendrán que enfrentarse con dos de ellos. Cada vez que uno de ellos resulta muerto o queda fuera de combate, tendrás que hacer una tirada de Liderazgo para los que quedan. Si la prueba falla, huirán a toda prisa. Una vez que se hayan deshecho de los secuaces, los aventureros serán libres de actuar del modo que quieran. Pueden entrar por la fuerza en el interior del almacén por las puertas delanteras o bien arrancar las finas tablas de madera que tapan las ventanas y lanzar proyectiles a los participantes. Las tablas vienen a reforzar las sólidas barras de hierro que impiden el paso por las ventanas. Sin embargo, es posible lanzar proyectiles entre medias de las barras con una penalización de -5 al tiro. Al atacar los aventureros, Teugen le ordenará a los *siete miembros del Consejo interior que se queden por atrás* y desvíen la mirada. Él y Gideon lanzarán hechizos de Debilidad sobre los personajes hechiceros; existe un 30% de posibilidades de que lancen sus hechizos a una misma persona. Gideon abandonará su apariencia humana para aparecer bajo su forma demoníaca, obligando a todos los que e miran, salvo Teugen a hacer una tirada contra el Miedo a +10 debido a la pequeña estatura de Gideon con esta apariencia. Todos los encapuchados deberían hacer una tirada bajo el Liderazgo de Johannes, los que no la logren desobedecerán a las órdenes de su jefe y tendrán que hacer una tirada de Miedo con un total estándar de 29 en frialdad, siempre con 10 de bonificación. Seguidamente, Gideon lanzará un hechizo de Bola de fuego sobre los aventureros que seguirán avanzando para iniciar una lucha cuerpo a cuerpo. Existe un 10% de riesgo para que este hechizo provoque un incendio que se extenderá rápidamente, permitiendo que se escapen a los que se encuentran en el interior del hangar y poniendo fin de este modo, al ritual. Gideon luchará hasta exterminar a los aventureros o hasta que perezca o falle una prueba de Inestabilidad (no olvides que esta prueba sólo será necesaria si el Demonio se ha quitado el anillo y ha salido del pentagrama). Mientras tanto, Teugen se encargará de llevar a los miembros del Consejo Interior lejos de la zona de combate. Cada vez que parezca que los aventureros llevan la delantera, tendrás que efectuar una prueba de Liderazgo basada en el total en Liderazgo de Teugen; todo encapuchado que falle la prueba intentará escaparse; pero Teugen hará todo lo posible por impedirse. Si necesitas el perfil de los miembros del Consejo, usa los de Ciudadano acomodado de la Hoja de referencia del DJ.

Hurtar o destruir componentes vitales

Los siguientes elementos son vitales para el buen desarrollo del ritual:

- 1- Teugen
- 2- Los miembros del Consejo Interior
- 3- El pergamino que llevaba Teugen al llegar al almacén
- 4- El anillo de Gideon— no olvides que se ve sujeto a la Inestabilidad si no lo lleva puesto fuera del círculo.
- 5- El círculo de cobre entero
- 6- Los cinco candelabros con sus velas negras
- 7- El pentagrama de sal

Si los aventureros consiguen robar o destruir uno de estos elementos, el ritual fracasará; esto conlleva que se apaguen las cinco velas negras. Notése que si los personajes habían robado los candelabros de plata en el antiguo templo, han sido remplazados para la ocasión. Magirius ha sido sustituido, al igual que habría sido sustituido cualquier otro miembro de manera que se respetara el número siete.

Retardar el ritual

Una vez que ha empezado, la ceremonia deberá llegar a su término antes de la medianoche. Por esta razón, cualquier retraso superior a los cinco turnos (minutos) será fatal; Teugen intentará seguir adelante con el ritual pero dará la medianoche antes de que acabe (ver el ritual es interrumpido, más adelante)

Otros medios

Los aventureros pueden intentar interrumpir el ritual de otro modo, por ejemplo, prendiéndole fuego al almacén. Es imposible prever todas las eventualidades pero deberás ser capaz de narrar, utilizando tu sentido común y la información incluida en este capítulo, el resultado de cualquier intento no previsto por parte de los PJs.

• EL RITUAL ES INTERRUMPIDO •

En cuanto se evidencie el hecho de que el ritual no podrá llegar a su término, Teugen perderá los nervios y desaparecerá en la noche, corriendo, gritando y delirando. Al sonar la medianoche desde el campanario del ayuntamiento, una espesa nube de humo negro y nauseabundo se irá formando a su alrededor. Se oirá un grito desgarrador y cuando la nube, igual que ha venido, desaparezca, no quedará el mínimo rastro de Teugen. Todos los personajes que presencien esta escena tendrán que hacer una tirada contra el Miedo. Si suena la medianoche y la ceremonia sigue efectuándose, al sonar la primera campanada, todo parará de repente. Una espesa nube de humo negro de desprenderá del pentagrama e irá adoptando poco a poco la forma de un enorme y repugnante Demonio. Todos los personajes presentes en el almacén tendrán que hacer una tirada de Terror. Teugen se pone a gritar y a suplicar que le dejen un poco más de tiempo, pero una extraña voz desencarnada empieza a retumbar— más bien desee el espíritu de las personas presentes que en el aire; es bella pero fría y desprende mal en por los cuatro costados. “Tu alma es mía”, dice, “Siempre lo ha sido; pero me resultaba más útil cuando aún pensabas que podrías salvarla”. El Demonio coge a Teugen con su mano antes de convertirse, los dos, en humo y desaparecer como si fueran aspirados por el pentagrama. Según el resultado de su prueba de terror, los encapuchados huyen por todos los lados o se quedan fijados en su sitio. Gideon coge bruscamente el pergamino que yace en el suelo en el lugar de donde Teugen acaba de desaparecer y empieza a leerlo. Por primera vez, su voz es tensa y se trababa en algunas frases al apresurarse por acabar su conjuro. Después de algunos segundos, la voz de ultratumba suena de nuevo. “Gideon”, dice “¿Dónde está mi portal? Has fracasado. No has abierto el pasaje que me habías prometido. Vuelve a mí Gideon”. Gideon vuelve a su apariencia demoníaca (si no lo había hecho anteriormente) y desaparece, gritando y retorciéndose de sufrimiento. Si así lo deseas, puede distinguirse entre sus gritos el nombre de Señor Tzeentch. Todas las personas que asistan a esta escena tendrán que hacer una tirada de Terror.

• EL RITUAL ACABADO •

Si los aventureros fallan en su intento por interrumpir la ceremonia, o si no intentan nada; bien hacer que el



ritual sea interrumpido por un incidente cualquiera, bien abres el portal entre las dos dimensiones. Si te parece que los aventureros no han podido parar el ritual porque han tenido mala suerte o por culpa de las circunstancias, puedes hacer que el azar juegue en su favor. El término de la ceremonia podría impedirse por un incidente imprevisto— una rata que cruza el almacén y estropea el pentagrama de sal, por ejemplo, o uno de los participantes que pierde los nervios y huye despavorido. Esto podría resultar algo decepcionante para los jugadores, podrían pensar que todo estaba planeado sin tener en cuenta sus acciones y que podrías haber decidido que ocurriera lo por, aunque los aventureros merecieran lo peor. Por otra parte, si los PJs han tenido la oportunidad de interrumpir la ceremonia pero no lo han hecho, no dudes en aplicar las plenas consecuencias de su falta de iniciativa; se abre el portal caótico, la ciudad es destruida en su totalidad y los aventureros deben dejar la ciudad a toda prisa para salvar su pellejo. Esta segunda opción que viene detallada en el capítulo Apocalipsis, es extremadamente peligrosa y podría ser la causa del exterminio total del grupo si los personajes no reaccionan de la manera adecuada. Sin embargo, proporcionará una conclusión “animada” a esta aventura. Las disposiciones, según los dos finales posibles han sido tomadas en el siguiente episodio de esta campaña, **Muerte en el Reik**. Tú eliges el final y cuál de las dos opciones le agrada más a tus jugadores.

• LAS REPERCUSIONES •

Una vez que haya pasado la hora del ritual, puede que a los aventureros no les quede más remedio que huir de Bogenhafen. Evidentemente, si la ceremonia se ha completado, la ciudad será destruida y los PJs deberán dejar inmediatamente la ciudad si quieren salvar sus vidas, así

como el resto de la gente (ver pág. X). En el caso contrario, por culpa de Gideon, los personajes seguirán siendo buscados por el asesinato de Magirus y además, por provocar el incendio. Si en su intento por interrumpir la ceremonia, matan a Teugen, Steinhäger o cualquier otro miembro del Consejo Interior, serán buscados por estos asesinatos. Aunque arda el almacén y los cuerpos queden completamente calcinados, la desaparición de Teugen y compañía no pasará desapercibida y los aventureros serán los principales sospechosos.

• CONVENCER A LAS AUTORIDADES •

Si Teugen sale corriendo durante la ceremonia y desaparece a través de la columna de humo negro en el exterior del almacén, la escena será presenciada por varios testigos, entre ellos Reiner, el Capitán de la Guardia. De este modo les resultará mucho más fácil a los aventureros convencer a Reiner de la veracidad de su historia acerca del Demonio, el templo secreto y de todos los acontecimientos derivados. Si son cogidos por la Guardia, serán llevados hasta el cuartel principal e interrogados por el Capitán Goertrin. Después de escuchar su historia, los dejará libres. Si la ceremonia es interrumpida de modo que la ciudad siga ignorando los acontecimientos que ha desencadenado, los PJs seguirán siendo considerados como criminales muy peligrosos.

• DEJAR LA CIUDAD •

Las puertas de la ciudad

Intentar salir por una de las puertas de la ciudad es poco menos que imposible, a menos que a los aventureros se les ocurra “un buen plan”. La Guardia los está buscando sin descanso y todas las salidas están vigiladas por ocho



hombres. Para atravesarlas tendrán que disfrazarse o sobornar a los guardias; la última opción será mucho más complicada puesto que es mucho más difícil corromper a un grupo entero.

El río

Será posible huir por el río si Josef Quartijn aún se encuentra por los alrededores. El Berebeli está bajo vigilancia pero será fácil burlarla si Josef consigue situar el barco donde puedan embarcar los aventureros sin ser vistos. Para mantener un clima de tensión, una patrulla de guardias podría aparecer justo en el momento en que los personajes están montando en el barco. Los aventureros también pueden optar por robar un barco, no debería ser muy difícil ¡Pero siempre cabe la posibilidad de que el dueño esté en su interior!

El Gremio de Ladrones

Si los aventureros ya habían tomado contacto con el Gremio anteriormente, pueden pedirle su ayuda. El gremio los esconderá en "Las Lanzas Cruzadas" el tiempo necesario hasta que el asunto se haya apaciguado (una semana). Esto les costará 12 CO cada uno, pero al pasar la semana, los personajes podrán salir de la ciudad sin problemas.

• EVITAR A LA GUARDIA •

A menos que quieras extenderte en esta última parte de la aventura, sólo tienes que considerar que los aventureros han conseguido dejar la ciudad sin que nadie los vea. Sin embargo, si no son lo suficientemente discretos o demasiados estúpidos en su intento, puedes hacer que una patrulla de guardias los persiga durante un buen rato por las calles de la ciudad.

• EXCURSIÓN POR EL REIK •

La aventura acaba cuando los aventureros han salido de la zona 1 (ver **Warhammer Fantasía: El Juego de Rol**, páginas 286-287) de Bögenhafen. La campaña continúa en el escenario siguiente: **Muerte en el Reik**. Los Personajes Jugadores de Identidad Confundida son buscados por las autoridades de Altdorf por el asesinato de un joven aristócrata. Y ahora también se les busca por los de Bögenhafen, dada esta situación, pueden decidir que Bretonnia es el lugar que más les conviene. Si es así, anímales a que sigan su camino hasta Nuln (ver documento 5). Con el fin de desanimarles a que crucen la frontera, provoca un encuentro con un grupo de refugiados que han huido de la Peste Negra que está asolando Bretonnia.

• ATRIBUCIÓN DE PUNTOS DE EXPERIENCIA •

Los siguientes puntos de experiencia serán atribuidos en un momento adecuado de la aventura— por lo general al final de una partida; a menos que prefieras esperar al final de la aventura.

Interpretación del personaje

Se calcula una media de 30 por partida y por jugador. Si la interpretación ha sido excelente, puede llegar hasta un máximo de 50 Pes por partida.

La fiesta

Ganar el combate contra "Bruto" Braugen en el ring de lucha— 10 Pes para el vencedor.

Capturar al Goblin la primera vez que se escapa— 20 Pes por participante.

Aceptar bajar a las cloacas en busca del Goblin— 30 Pes cada uno.

Las cloacas

Encontrar el cuerpo de Gottri Gurnisson— 20 Pes cada uno

Encontrar el templo secreto— 30 Pes cada uno

Establecer buenas relaciones con "Las Lanzas Cruzadas"— 20 Pes cada uno.

La investigación

Descubrir que el templo secreto se encuentra bajo las oficinas de Steinhäger— 30 Pes cada uno.

Allanar las oficinas de Steinhäger y descubrir información en el cajón del despacho de Franz Steinhäger— 30 Pes cada uno.

Por cada emplazamiento que proporcione datos nuevos— 10 Pes cada uno.

Establecer buenas relaciones con "Las Lanzas Cruzadas" (si no se ha hecho en la sección anterior)— 20 Pes cada uno.

Ir a La Trucha de Oro en compañía de Magirus— 30 Pes cada uno.

El Ritual

Impedir que el ritual siga adelante— 1 Punto de Destino, más 200 Pes cada uno.

• APOCALIPSIS •

Si la ceremonia acaba antes de la medianoche, el portal sobre el dominio de Tzeentch se abrirá. Toda la zona en el interior del círculo de cobre será aspirada de repente por el suelo donde se irá abriendo una fosa. Teugen y los miembros del Consejo Interior caerán en ella, engullidos por el infinito— sus gritos permanecerán en el aire durante un minuto entero. Gideon retomará su forma demoníaca (si no lo había hecho ya), y riendo, saltará a la fosa. Todos los personajes que asistan a la abertura del enorme pozo tendrán que hacer una tirada de terror. Durante el minuto siguiente no ocurrirá nada. El interior del pozo es tan negro que ni siquiera se pueden distinguir sus lados. Si un personaje se asoma para mirar lo que hay en su interior, verá una especie de luz rosada que se va moviendo— y que crece rápidamente. A medida que se va acercando, se puede distinguir una masa primitiva del Caos burbujeante, todas las personas que lo vean tendrán que hacer una tirada de Terror. El pozo deglute una cacofonía de ruidos diversos— borborigmos, aullidos, cloqueos, etc— que son prácticamente insoportables. De repente, una inmensa lengua de llamas rosas salta fuera del pozo y destruye el techo del hangar para llegar hasta el cielo y ponerse a voltear por encima del perímetro de la ciudad. Gotas de fuego caen al suelo, humeando, chirriando y en cada punto de impacto se forma una criatura sobrenatural y deforme. El pozo se va ensanchando poco a poco, a un ritmo de 3 metros por minuto hasta ocupar toda la ciudad; se va tragando todo lo que se encuentra por el camino, animales, gente, edificios, sin que el vómito de fuego rosa cese en ningún momento. Algo colosal empieza a formarse en la cima de la fuente del Caos— es humanoide, con largos brazos y una cabeza coronada con dos apéndices enroscados como serpientes— el dios del Caos Tzeentch bajo la apariencia que ha elegido para la ocasión. Sus brazos no cesan de bajar hasta la ciudad y los vuelve a subir con un puñado de gente entre las manos que engulle por su enorme boca. Mientras tanto, las formas demoníacas nacidas del fuego rosa se lanzan por las calles, soltando ruidos inarticulados,



persiguiendo a los fugitivos como perros salvajes a la caza de un rebaño de ovejas. Los más lentos son destrozados y mutilados miembro por miembro para ser devorados con más facilidad. Si los aventureros quieren salvar su vidas *tendrán que huir. Si se dan prisa, podrán llegar hasta los límites de la ciudad antes de la aparición de la fosa.* Si no es así, tendrán que ir abriéndose paso por las calles sembradas de pánico y llenas de demonios cada vez más numerosos. Debes dirigir la huida de los personajes detalladamente, siguiendo su localización en el mapa de la ciudad. Una vez que el pozo ha empezado a soltar su contenido en el cielo, habrá un 10% de posibilidades de que una gota de fuego caiga cerca de los aventureros y de que tengan que enfrentarse con un Demonio. Este es el perfil de estos seres:

Demonios Menores

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	38	0	3	4	8	60	2	38	0	0	0	43	0

Reglas especiales: son totalmente inmunes a todas las reglas de psicología. Provocan Miedo a todas las criaturas no-Demoniacas.

Además de tener que enfrentarse con estos seres, los aventureros tendrán que luchar contra la multitud de gente aterrorizada que llenan las calles. Las arterias principales serán inviables y las demás calles serán rápidamente bloqueadas por cantidad de gente enloquecida. Los personajes que intenten abrirse camino entre la multitud recibirán un golpe de F0 por turno; todo personaje que pierda más de 2 puntos de H en un mismo turno tendrá que hacer una tirada Iniciativa para levantarse y si no es exitosa caerá al suelo. Un personaje que se ha caído tendrá que lograr otra prueba de Iniciativa para poder levantarse y sufrirá un golpe de F2 por cada turno que pase en el suelo, amortizado normalmente por su armadura y por su Resistencia. Puedes añadir algunos encuentros o situaciones para añadirle

picante a la huida de los aventureros. Puedes inventarlas o usar las que te sugerimos a continuación:

Una joven madre suelta la mano de su hijo justo antes de ser arrastrada por el gentío. El niño se agacha llorando sobre la calzada corriendo el peligro de ser pisoteado.

Un grupo de jinetes enloquecidos de terror avanzan velozmente sin ver al grupo de aventureros y van tirando todo lo que está en su camino.

Unos veinte guardias se abren paso a través de la masa de gente hacia el Ostendamm para intentar parar de algún modo esta masacre. Le piden a todos los ciudadanos que cojan un arma o algo equivalente y los sigan hasta ahí.

La colosal mano de Tzeentch cae a unos cuantos metros de los aventureros, cogiendo a un puñado de gente histérica que engulle por su inmundicia boca.

Una boca de cloaca ha sido levantada y un grupo de gente se ha refugiado por los túneles, intentando huir de los ataques del Caos. Puede que las cloacas sean un lugar más seguro que las calles, a menos que ya hayan sido invadidas por los demonios del fuego.

Un hechicero se ha subido a la cima de una edificio. De sus manos brota un relámpago lleno de energía en dirección a Tzeentch pero éste se disipa antes de llegar hasta él. El Dios parece vacilar mientras mira al hechicero de un aire desdenoso, de repente, el Hechicero se transforma en una inmensa bola de fuego rosa y cae en medio de la multitud, unos cuantos pisos más abajo.

Varios edificios están ardiendo, uno de ellos se derrumba sobre el gentío que queda atrapado bajo toneladas de escombros. Esto ocurre a tan sólo unos cuantos metros de los aventureros y tendrán que lograr una prueba de Iniciativa para no sufrir un golpe de F3, amortizado normalmente.

Estaría bien que le pusieses las cosas difíciles a los personajes, pero no olvides que tienen que conseguir escapar— a menos que tengan reacciones demasiado comprometedoras— debes evitar que mueran a esta altura de la aventura.



• JOHANNES TEUGEN •

Johannes Teugen es un hombre alto y bien entrado en los cincuenta. Suele vestir bien, como corresponde al jefe de una familia de mercaderes. Suele llevar una pesada cadena con el emblema familiar, una rosa estilizada en una cruz circular, que también aparece en los gruesos anillos que adornan su mano. Su rostro está surcado por numerosas arrugas pero aparenta tener una salud excelente a pesar de su edad. Su tez es extremadamente pálida, herencia de sus largos años de estudio y de su reciente estilo de vida nocturno. Cuando sonríe, sus dientes parecen inusualmente grandes, sobresaliendo por debajo del borde más bajo de sus enormes mostachos. Johannes Teugen es un consejero municipal muy respetado y jefe del Gremio de Mercaderes. Es apreciado por todo el mundo, especialmente por los miembros del Gremio. Nadie sospecha que es un Demonologista dispuesto a cambiar el alma de siete desgraciados por la suya. El plazo concedido a Teugen está llegando a su fin y cada vez se pone más nervioso cuando algo viene a entorpecer sus proyectos; quien sabe, tal vez sea un presagio de su propio destino... Aún así logra esconder su nerviosismo bajo una apariencia sosegada. Ante todo el mundo, exceptuando a Gideon, se muestra como una persona encantadora y de excelente reputación. Teugen desea ante todo preservar su imagen. Del "trabajo sucio" se suele encargar Gideon o unos secuaces reclutados en el Gremio de Estibadores. La intervención de Teugen en las artes negras del Demonologismo ha causado profundos efectos en él. Poco después de empezar sus estudios con Gideon, sus colmillos empezaron a desarrollarse de manera insólita. Recientemente ha empezado a adoptar un estilo de vida nocturno: esto no es más que el principio y todavía no le estorba demasiado pero aún así, evita cuanto puede exponerse a la luz del día. Sus experiencias con Gideon en algo han trastornado su espíritu. Al principio, Gideon tenía por costumbre engullir grandes rebanadas de pan untadas en ajo y Teugen se dio cuenta que ya no podía soportar durante mucho tiempo su olor. Si se encuentra a menos de 1 metro de una cabeza de ajo, se retirará, presa de un profundo asco, sus ojos empezarán a llorar e insistirá en que el dueño del causante de su "alergia" se deshaga de él. Si es atacado bajo los efectos del ajo, todos los resultados en porcentaje de Teugen se verán reducidos en un 20%. Gideon que ya se ha cansado del ajo ahora se decanta por el pimiento, pero en sus días "chistosos" no dudará en masticar unos cuantos dientes de ajo antes de conversar con su "amigo" Johannes. Siempre que no está en su casa o en su despacho, Johannes irá escoltado por dos guardaespaldas (ver Hoja de Referencia del DJ) con cota de malla con mangas, coraza y casco.

Johannes Teugen - Mercader y Demonologista Nivel 2

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	47	4	4	95	8	1	39	62	59	55	60	51

Habilidades

Oído agudo
Leer/escribir
Astronomía
Talento matemático
Cartografía
Regatear
Química
Saber Rúnico
Saber Demoníaco
Saber de Pergaminos
Herbolaria
Conciencia de la Magia

Edad: 50 años



Criptografía
Equitación
Etiqueta
Tasar
Elaborar Pergaminos
Elaborar Pociones
Elaborar Bebidas
Historia
Identificar No Muerto
Identificar Artefacto Mágico
Identificar plantas
Lenguaje secreto— Clásico y Gremial
Lanzar hechizos— Niveles/Magia adecuados
Idioma Adicional— Arabe
Idioma Arcano— Mágico y Demoníaco
Lingüística
Meditación
Metalurgia
Numismática
Señales Secretas— Hechiceros
Sentido Mágico

Equipo

Teugen es una persona muy rica y su equipo comprende todo aquello que se puede imaginar para un persona con su posición social. Siempre suele llevar un mínimo de 50 CO.

Puntos de magia: 18

Hechizos

Hechizos Magia Vulgar

Maldición
Don de Lenguas
Fuegos Fatuos
Reforzar Puertas
Sueño
Eliminar Maldición

Hechizos de Magia de Batalla, Nivel 1

Aura de Resistencia
Resistencia al Veneno
Robar Mente

Hechizos de Demonologista, Nivel 1

Atar Demonio
Expulsar Demonio Menor
Invocar Corcel

Hechizos de Demonologista, Nivel 2

Invocar Demonios Menores
Invocar Energía
Invocar Ayuda Mágica

Puntos de locura: 3



• GIDEON •

Gideon fue el primer Demonio con el que contactó Teugen cuando estaba en Nuln y desde entonces sigue con él. Lo que Johannes no sabe es que Gideon está al servicio del dios del Caos, Tzeentch y que cuando negoció el alma de Teugen, le dejó una escapatoria al mercader diciéndole que podría salvar su alma pasados los siete años si se las ingeniaba para que siete almas tomaran el lugar de la suya. Le enseñó un ritual que abrirá un portal interdimensional al corazón del mundo de Tzeentch, hazaña por la que espera recibir los favores del dios. Bajo su forma innata, Gideon es un ser diminuto y arrugado con largos brazos, piernas de alambre y piel arrugada y escamosa. Tiene alas de murciélago que le permiten volar. También tiene la aptitud de cambiar su voz por cualquier otra; en Bögenhafen se hace pasar por un primo lejano de Teugen, un hombre alto, esbelto, impecablemente vestido, con el pelo negro y un bello rostro dominado por unos penetrantes ojos verdes. Gideon es un individuo sardónico y con un sentido del humor poco convencional y cáustico. No ríe a menudo, por no decir jamás, pero siempre luce una sonrisa algo desdeñosa en sus labios. Disfruta mucho con sus estancia en este mundo, y la satisfacción de comprobar la avaricia y la credulidad de los mortales sólo la supera el pensar en su triunfo inminente.

Gideon - Demonio Menor de Tzeentch

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	55	42	5	4	13	87	2	89	89	89	89	89	89

Magia

Gideon lanza hechizos como hechicero y/o Demonologista de nivel 2, dispone de 20 Puntos de Magia.

Hechizos Magia Vulgar

Don de Lenguas
Fuegos Fatuos
Llama Mágica
Abrir
Sueño
Reforzar Puertas
Sonidos
Cerradura Mágica

Hechizos de Demonologista, Nivel 1

Expulsar Demonio Menor
Invocar Corcel
Atar Demonio

Magia de Demonologista, Nivel 2

Invocar Demonios Menores
Invocar Ayuda Mágica
Invocar Energía

Hechizos de Magia de Batalla, Nivel 1

Bola de Fuego
Vuelo
Robar Mente

Hechizos de Magia de Batalla, Nivel 2

Aura de Protección
Niebla Mística

Gideon dispone de las siguientes aptitudes mágicas: Puede volverse etéreo a voluntad, como con el hechizo Elemental de nivel 3: Volverse Etereo. Esta aptitud le cuesta 1 Punto de magia por turno (minutos). También puede provocar enfermedades con el tacto (la fiebre cerebral púrpura es una de sus favoritas) que le cuesta 5 Puntos de Magia. La víctima puede hacer una tirada de Resistencia para evitar los efectos. Fallar esta tirada implica conlleva la muerte de la víctima al cabo de una semana. Puede adoptar cualquier

forma humanoide sin gastar ningún Punto de Magia. Si toma la apariencia de una persona en particular, todas las personas que le conozcan podrán hacer una tirada de Int para darse cuenta del engaño. Gideon lleva un anillo engarzado con una piedra negra de múltiples facetas. Cuando adopta una apariencia humana, su anillo puede tomar la forma que él desee, desde un sencillo anillo de cobre hasta una sortija en oro de gran valor. El anillo le advierte cuando él, y sólo él, va a volverse sujeto a la Inestabilidad. Si pierde el anillo (o la mano) de alguna manera, por medio de pruebas tendrá que verificar su Inestabilidad cada minuto siguiendo el procedimiento habitual.

• FRANZ STEINHÄGER •

Franz Steinhäger es un hombre de cabellos grises, bastante corpulento y de mediana edad. Ve los proyectos de teugen como un medio para enriquecerse fácilmente. Una vez llevado a cabo el ritual, espera desplazar a Teugen y tomar las riendas de la Ordo Septenarius. Con este fin, está siguiendo las enseñanzas de Teugen y Gideon que sospechan los planes de Steinhäger pero no ven nada malo en seguirle el juego... ¡hasta el día de la ceremonia!

El único modo de que los aventureros se entrevisten con Steinhäger es ir hasta su despacho (emplazamiento B). Las personas que aborden a Franz por las calles, se toparán con una actitud poco amistosa por su parte y por la de sus dos guardaespaldas. Cuando los personajes hablen con él, se mostrará muy disgustado por el descubrimiento del templo secreto y no estará dispuesto a malgastar su tiempo con unos locos. Les ordenará que salgan de su despacho inmediatamente si mencionan cualquier cosa en relación con el templo secreto o si fallan una prueba de Engaño. Después de su visita, dará la orden de que no se le vuelva a permitir el paso a los aventureros. Franz siempre va acompañado por sus dos guardaespaldas y aunque le siguen a todas partes, nunca van con él al templo secreto (emplazamiento E7).

Franz Steinhäger - Mercader y Aprendiz de Hechicero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	45	25	4	3	8	53	1	36	62	61	38	50	51

Habilidades

Edad: 44 años

Leer/Escribir
Talento Matemático
Regatear
Tasar
Lanzar Hechizos— Magia Vulgar
Lenguaje secreto— Clásico
Idioma Arcano— Mágico
Numismática
Sentido Mágico

Puntos de magia: 4

Hechizos

Alarma mágica
Cerradura mágica

Equipo

Adecuado a su posición social y a sus riquezas. Siempre suele llevar un mínimo de 50 CO

• LA GUARDIA •

La Guardia de la ciudad se encarga de mantener el orden público en Bögenhafen y de llevar a los criminales ante la ley. Tiene dos cuarteles (emplazamientos 10 y 11), uno a cada lado de río. Desde ahí son enviados a patrullar la ciudad, tanto de día como de noche. Las patrullas rutinarias se



componen de cuatro guardias que, ocasionalmente van acompañados por un Sargento; todos llevan un jubón de cuero, una daga y un casco. Por lo general, dos de ellos suelen ir armados con una alabarda y los otros dos con garrotes. Los Sargentos llevan, en lugar del jubón de cuero, una cota de malla con mangas, y espadas en lugar garrotes. Todos llevan un tabardo con el escudo de la ciudad por encima de la armadura. La Guardia es dirigida por un capitán que permanece en el cuartel (emplazamiento 10), cerca de la Poterna.

Guardia

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	43	25	3	3	8	40	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades

Golpear para Aturdir
Golpe Poderoso
Arma de Especialista— Arma a dos manos

Equipo

Justillo de cuero (0/1 PA— Tronco)
Garrote o Alabarda (I +10; D +2*)
Daga (I +10; D -2; Tcd -20)
Linterna y Asta (de noche: una linterna por patrulla)

*Los guardias que patrullan en la feria tienen dos hombres con garrotes y otros dos con alabardas; los guardias del Tribunal de Fiestas (emplazamiento 7) todos llevan alabardas; en los demás casos suelen llevar garrotes.

Sargento

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	53	35	3	4	9	40	2	29	39	29	29	29	29

Habilidades

Golpear para aturdir
Golpe Poderoso
Desarmar
Esquivar Golpe

Equipo

Cota de malla corta con mangas (1 PA— Brazos y Tronco)
Casco (1 PA— Cabeza)
Espada
Daga (I +10; D -2; Tcd -20)

• CUANDO INTERVIENE LA GUARDIA •

A lo largo de esta aventura, los personajes pueden tener enfrentamientos con la Guardia de la ciudad. Las probabilidades de encontrarse con ella dependen del barrio en el que se encuentren los aventureros (ver mapa) aunque cualquier individuo puede intentar llamarla si cree que se ha cometido un crimen. En tal caso habrá que esperar de 5 a 20 minutos para que la patrulla llegue hasta ahí. Es evidente que esto lo puedes decidir aleatoriamente (tirando 5D4), pero es mejor que tomes en cuenta el barrio y la hora en la que ocurre. No dudes en hacerla intervenir cuando lo estimes necesario; mantendrá en vilo a los jugadores. Cuando en su encuentro con las patrullas su situación sea sospechosa deberán ser interrogados. Si el jefe de la patrulla opina que son culpables del crimen en cuestión serán arrestados y llevados ante un tribunal regular (emplazamiento 26).

Evitar el arresto

Se podrá evitar un arresto si se supera una prueba de Engaño o por soborno. La cantidad de dinero ofrecida tendrá que oscilar entre una y tres Coronas.

Resistir a las fuerzas del Orden

Los PJs pueden optar por no cooperar e intentar escapar. Si lo deciden así tendrán que pasar una prueba de Iniciativa y, si ésta es exitosa, otra de Esconderse por cada turno —La habilidad de Esconderse (urbano) proporciona un modificador de +10—. Si pasa la primera prueba habrá conseguido despistar a sus perseguidores (si es que no lo han vuelto a capturar entre tanto), pero a partir de ese momento existe un 10% de probabilidades de que cualquier Patrulla con la que se cruce le reconozca como el individuo buscado. Si los guardias advierten alguna resistencia (véase física), no dudarán en atacar; se tomarán ese comportamiento como una prueba de culpabilidad evidente y ¡no hay por qué capturar a los personajes vivos, sobre todo si eso conlleva arriesgar la vida de dos importantes guardias!.

Detenidos

Una vez que se ha arrestado a un supuesto criminal es llevado al cuartel (emplazamiento 10 u 11) y permanecerá en una celda hasta el día del juicio. En teoría, el juicio tiene lugar con todos los testimonios y se ha asignado a un Magistrado; en la práctica, el tiempo depende de la posición social del acusado, del demandante y de los arreglos financieros que se hayan acordado (fuera del proceso, claro).

En el tribunal

Los juicios tienen lugar en el Palacio de Justicia de la ciudad (emplazamiento 26); los Letrados están disponibles para aquellos que tiene los medios necesarios para pagarle, y el juez suele ser un consejero que se ofrece voluntario. El juez es aconsejado por un letrado que forma parte del reducido personal del Consejo municipal y por un representante del templo de Verena, pero no está obligado a tomar en cuenta sus recomendaciones. Una vez ha sido acusado formalmente, las posibilidades para un personaje de librarse de la pena son mínimas. A menos que tenga amistades influyentes en el Consejo municipal, o que él mismo goce de una posición social agraciada, será declarado culpable. El PJ puede intentar una tirada de Empatía (con una bonificación de +10 por la habilidad Leyes) para salir del paso con tan sólo una multa (salvo si es un caso de robo de caballos, de robo en una casa, agresión a un guardia u otro notable individuo, o de un asesinato). Si la prueba es exitosa la multa oscilará entre 10 y 100 CO, según los cargos. Si la prueba fracasa el personaje es condenado a una pena de encarcelamiento que puede durar hasta un año. Los crímenes más graves (ver más atrás) pueden llegar hasta la pena capital.

El Schaffenfest está sujeto a un procedimiento legal distinto. El hecho de que la feria está compuesta en su mayoría por itinerantes puede ser obstáculo para recopilar testimonios, una vez que la fiesta ha acabado. Por esta razón, un tribunal de Fiesta (emplazamiento 7) se encarga de las quejas y los delitos menores ocasionados en la feria. Durante esta aventura, el magistrado será el consejero Heinz Richter (ver perfil del PNJ en pág. 79). Este tribunal es algo más indulgente y aplica sus sentencias in situ (ver pág. 76).

Apelaciones

Los ciudadanos que deseen apelar pueden pedirle un recurso al señor vasallo de la Región, el General Wilhelm von Saponatheim, en el Castillo Gravenberg. Se encuentra a 65 kilómetros al Norte de la ciudad (ver mapa de Reikland). El barón no tiene por costumbre interferir en el funcionamiento del sistema jurídico de sus ciudades, a menos que el apelante sea una persona influyente, un amigo personal o que venga apoyado por una alguien que responda a sus criterios.



**Harbull Pedipoll**

Al igual que la mayoría de su congéneres Halflings, Harbull tiene una curiosidad insaciable y una alegría casi infantil. A lo largo de sus múltiples viajes, a descubierto al fin una cosa que tiene el don de irritarle; es esa fastidiosa manía que tienen los humanos de considerar que los Halflings sólo sirven para una cosa: cocinar.

Trasfondo

Harbull nació en el pequeño pueblo Halfling de Barlinton, en los límites de las tierras de la Asamblea. Su madre es herborista y su padre panadero. Esta disparidad en cuanto a los oficios de los padres ha acarreado muchas discusiones acerca del futuro del joven Harbull. Su gran pasión es indudablemente la comida, pero aún así prefiere que la cocinen los demás. Finalmente, decidió dejar su hogar para descubrir el Imperio para ver lo que le proponía el destino. Cruzó el Wurtbad pero no se quedó mucho tiempo, todos los humanos con los que se cruzaba querían contratarlo de cocinero. Después, se convirtió en el ayudante de un herborista en Käserburg, pero no le daban más tarea que hacer la comida y dejó el trabajo unas semanas más tarde. Al pasar por Delberz, se fijó en un aviso que anunciaba que se estaban buscando unos aventureros. Convencido de la veracidad del dicho *quien nada arriesga nada tiene*, decidió ir a Altdorf para presentarse como candidato. De camino a la capital, se paró en una posada llamada El descanso del Viajero y ahí es donde encontró a Werner, un joven obrero de estatura imponente, harto de la vida de trabajador y con ganas de acción. Una simpatía los empujó a probar suerte juntos...

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	23	33	2	2	5	50	1	42	22	30	23	44	40

Habilidades

Edad: 29

Idioma Arcano: Druídico
Cocina
Curar Enfermedades
Curar Heridas
Herbolaria
Identificar Planta
Visión Nocturna
Leer/Escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
Lenguaje Secreto: Gremial

Puntos de Destino: 3

**Wanda Weltschmerz**

Wanda es un joven madura y extremadamente independiente. No puede soportar a los imbéciles y tiende a ser poco paciente con la gente no es tan lúcida como ella. Aún así, es capaz de hacer prueba de bondad hacia los que no son tan felices como ella.

Trasfondo

Nacida en el seno de una familia de Delberz, Wanda siempre ha estado, desde su más tierna infancia, fascinada por la magia. Era una de esos niños que no dudan en montar en terribles cóleras cuando no se les da lo que quieren y sus padres eran de los que miman a su descendencia y hacen lo posible por consentirle todos sus caprichos. De este modo, Wanda no tuvo ningún problema a la hora de obtener su permiso para convertirse en aprendiz de Hieronymus Blitzen, un Hechicero muy famoso en la región. Este aprendizaje reveló sus aptitudes innatas, aprendía muy rápido y cumplió sin rechistar todas las tareas cotidianas que se le encargaban. Después de un año de aprendizaje, era la alumna más brillante de Hieronymus. En ese momento, el Maestro le dijo que era hora de que volviera al mundo para poner en práctica sus habilidades. Le enseñó además un hechizo adicional que le ayudaría en sus aventuras. Cuando le llegue el momento de entrar en el círculo de Hechiceros, volverá a verle, y si considera que tiene los conocimientos adecuados, le seguirá enseñando todo aquello que le queda por aprender. Hasta entonces tendrá que hacer tantos amigos como pueda y guardarse del poder corruptor del Caos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	34	31	2	3	6	33	1	29	33	36	30	34	31

Habilidades

Edad: 24

Idioma Arcano: Mágico
Astronomía
Charlatanería
Lanzar Hechizos
Heráldica
Leer/Escribir
Saber de Pergaminos
Lenguaje Secreto: Clásico

Hechizos

Abrir
Sueño

Puntos de Magia: 6

Puntos de Destino: 2



**Johann Dassbüt**

Aunque por lo general está de buen humor, Johann tiende a preferir su propia compañía. Sólo afirma cosas de las que está completamente seguro y prefiere sacar sus propias conclusiones, aunque tarde un poco más que los demás en formularlas.

Trasfondo

Johann ha recorrido el Reik en sus dos sentidos desde su más tierna infancia. Sus padres fueron asesinados por unos bandidos cuando aún era un niño y desde entonces ha vivido subsistiendo por sus propios medios. La vida de barquero le convenía a su temperamento, al aire libre, siempre viajando. Pero no conseguía mucho dinero y no tenía más que una simple barca. Estuvo obligado a alquilar sus servicios a propietarios de barcas más adinerados que él. Transportaba por el Reik a pasajeros y mercancías a los diversos centros de civilización. Ahora tiene 35 años y ha decidido que está harto de trabajar para los demás y que ha llegado la hora de convertirse en su propio jefe. Sin duda el oficio de aventurero le reportará gloria y fortuna. Por esta razón ha vendido su barca a su último jefe y se ha unido a un grupo de aventureros camino de Altdorf.

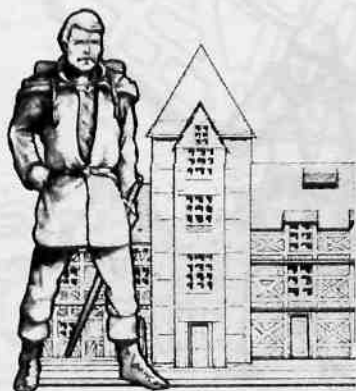
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	34	35	4	3	6	47	1	34	30	29	35	31	30

Habilidades

Edad: 35

Ambidiestro
Pesca
Reflejos Rápidos
Orientación
Sabiduría del río
Remo
Movimiento Silencioso
Muy Fuerte

Puntos de Destino: 2

**Malmir Giluviel**

Malmir es un espécimen raro en el seno de su especie. Encuentra que la vida silvestre es opresiva y considera que sus padres y amigos se desentienden demasiado de los problemas del mundo que les rodea. No conoce mucho acerca de la sociedad de los hombres, pero lo que ha oído hasta ahora le fascina. Está impaciente por descubrir el Imperio con sus amplios bosques y sus ríos de corriente rápida.

Trasfondo

Desde su más temprana edad, Malmir ha mostrado un interés por las tierras más allá de Laurelorn, que sus padres consideran poco conveniente. Se apasionó por la música y ha comprendido muy pronto las costumbres y conveniencias de la sociedad élfica, pero esto no le ha impedido soñar con la sociedad humana, con sus grandes ciudades de piedra y con su obsesión por las cosas materiales. Finalmente, su bosque natal empezó a aburrirle. Su familia en un principio se mostró reticente en dejarle partir pero él insistió mucho. A medida que se iba acercando a las fronteras de la comunidad élfica, sus congéneres, en vez de desearle un buen viaje, empezaron a ignorarle poco a poco. Entonces entendió lo que les esperaba a aquellos que se marchaban: Era como si ya no existieran. Las últimas palabras que oyó en el idioma elfo fue una advertencia en boca de la Sacerdotisa de Liadrel: "Ahora vete, Malmir, y no vuelvas a menos que sea absolutamente necesario. Pero no debes olvidar esto: Si por tu culpa uno de aquellos al que el Caos ha tocado nos llegara a encontrar, no tardaríamos en encontrarte a ti y en llevarte ante la justicia." Primero se dirigió a la ciudad de Middenheim pero la encontró demasiado fría y austera. Decidió entonces ir hasta Altdorf, la Ciudad del Oro y fue camino de la capital donde encontró una posada...

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	33	3	3	5	65	1	45	36	52	57	42	44

Habilidades

Edad: 55

Seducción
Danza
Etiqueta
Visión Excelente
Pies Ligeros
Música
Visión Nocturna
Oratoria
Cantar

Puntos de Destino: 1



**Kristen Krank**

La palabra vocación seguramente fue inventada para ella, Muy segura de sí misma, hace alarde de un sentido del humor impertinente —algunos dirían que hasta peligroso. Le encantan las bromas, lo cual le ha llevado más de una vez a situaciones muy desagradables. Tampoco se preocupa mucho por su conciencia, no es que sea deshonesto, pero si se le presenta una oportunidad, no la dejará escapar. Su dicho preferido es: "A caballo regalado no se le mira el diente".

Trasfondo

Ha crecido en la parte más inhóspita de Delberz y es la más pequeña de una familia muy numerosa y muy pobre. Sus padres no podían dedicarle mucho tiempo a su educación, estaban demasiado ocupados en ganar algo de dinero para poder alimentar a sus hijos. Por suerte, Kristen siempre ha tenido un espíritu muy vivaracho y muy pronto aprendió que la vida de un pobre es una eterna lucha contra el hambre, la enfermedad y la opresión. A partir de esta idea se ha ido forjando un línea de conducta. Si, tal y como ella piensa, las "reglas del juego" consisten únicamente en mantener el Status Quo, lo único que tiene que hacer es romperlas. No es de extrañar que con esta filosofía, enseguida fuera considerada como una indeseable por gente. El día que la silla donde debía sentarse el maestro del Gremio de Mercaderes de Delberz, durante la inauguración de la feria local, comprendió que decididamente esta ciudad era demasiado pequeña para sus ambiciones. Decidió ir a Altdorf, pensando que su talento sería mucho más apreciado en una capital y por el camino recogió un paquete de documentos que alguien había extraviado. Por una extraña coincidencia, más tarde supo (preguntándose a un forastero que parecía muy inteligente) que los documentos que había cogido eran unos anuncios en los que se ofrecía un puesto de trabajo para un grupo de aventureros...

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	30	3	3	6	38	1	35	28	33	34	29	30

Habilidades

Edad: 18

Oído Agudo
Soborno
Escondarse (Urbano)
Lenguaje Secreto: Ladrón
Señales Secretas: Ladrón
Movimiento Silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)
Sexto Sentido

Puntos de Destino: 2

**Werner Murrmann**

Werner es un individuo escrupulosamente honesto y especialmente confiado. Siempre está dispuesto a dejarle a la gente el beneficio de la duda. Gran amante de esa cerveza tan fuerte que se elabora en Reikland, le cuesta mucho cabrearse, pero una vez que lo hace se muestra terriblemente impetuoso.

Trasfondo

Werner ha crecido en la posada de la que eran dueños sus padres, El Descanso del Viajero, cerca del pueblo de Mittelmund. Su vida ha sido acomodada aunque algo exaltante. Se ha dedicado a todo tipo de trabajos sin importancia, ayudando a los cocheros, trabajando detrás de la barra, recogiendo mesas tras el paso de aventureros demasiado exuberantes después de algunas copas. Últimamente Werner se estaba empezando a cansar de oír los relatos de las aventuras que vivían los demás. Ahora que sus padres tenían suficiente dinero para costearse un empleo que hiciese su trabajo, pensó en dejar el hogar familiar para vivir sus propias aventuras. Por suerte, hace poco llegó a la posada un herbolario Halfling que llevaba un anuncio en el que se reclutaba a un grupo de aventureros. Aprovechando esta magnífica ocasión, Werner le preguntó al Halfling si podía acompañarlo en su viaje. El Herbolario aceptó la propuesta encantado y los dos partieron para Altdorf, la espléndida capital del Imperio.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	37	32	4	4	7	31	1	32	37	27	31	35	38

Habilidades

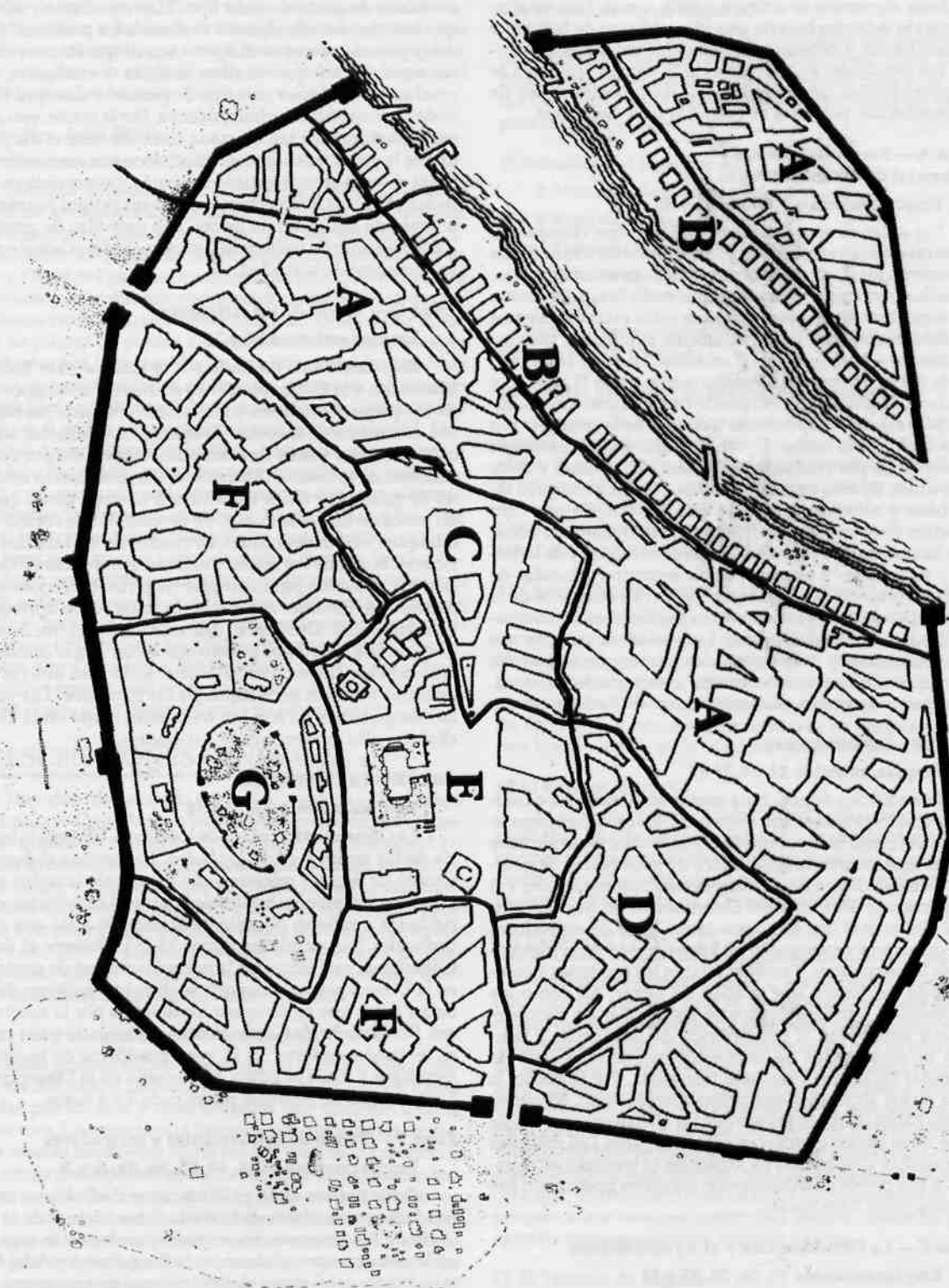
Edad: 20

Carpintería
Consumir Alcohol
Desarmar
Esquivar Golpe
Conducir Carro
Escalar
Cantar
Muy Resistente

Puntos de Destino: 3



MAPA 3



SOMBRAS SOBRE BÖGENHAFFEN



• REPERTORIO GEOGRÁFICO DE BÖGENHAFEN •

• LOS 7 BARRIOS •

El mapa 3 divide a la ciudad en siete grandes zonas (o barrios) según su función o la clase social de sus residentes; los datos siguientes se refieren a estas zonas. Con esta información deberías hacerte una idea del tipo de habitante de cada barrio, y deberás usarlas en los encuentros que tengan los personajes en esa parte de la ciudad. También te proporcionamos una guía general de probabilidades de encuentros con patrullas de guardias para cada zona.

Zona A— Barrio residencial y Comercial de las Clases Bajas.

Emplazamientos 4, 11, 29-31 y 33

Las casas de esta zona son poco más que chozas. Las calles no están pavimentadas y están llenas de inmundicias y desperdicios. Las tabernas son baratas pero están sucias, los techos son muy bajos y siempre están llenos de humo. Los forasteros no son bien vistos en estos establecimientos y a menos que sean extremadamente prudentes, podrían ser atacados por ladrones o asesinos. La zona situada al Norte del río es conocida familiarmente como "La fosa", y a su lado, el resto del barrio puede considerarse como salubre. Sólo alguien muy valiente o un loco se aventuraría por estos lares por la noche. Durante el día, estos lugares son frecuentados por ciudadanos de clase baja, peones y otros individuos de este tipo, así como por un gran número de ladrones y salteadores. Puede que haya algún que otro mendigo pero por lo general, preferirán trabajar en zonas más lucrativas. Por la noche, aumenta el número de ladrones y salteadores y es muy posible encontrar a bandas de jóvenes vividores que vienen de los barrios más ricos de la ciudad para experimentar nuevas sensaciones en compañía de más guardaespaldas. Las rondas de patrulla son poco numerosas y muy espaciadas puesto que la Guardia es considerada como un "enemigo" esta parte de la ciudad. Estas patrullas suelen estar compuestas de 8 a 10 hombres.

Zona B— Los almacenes

Emplazamientos 23, 24, H e I

Los edificios de esta zona suelen ser almacenes o cualquier otra instalación para mercancía. En estos hangares se guarda la carga más voluminosa y más cara, generalmente bajo la vigilancia de un guardián o de unos perros de guardia. La mayoría son de madera y están numerados del 1 al 57, partiendo del Oeste del Ostendamm, no hay posadas aquí. Durante el día, esta zona estará llena de estibadores que cargarán y descargarán los barcos y sacarán la mercancía de los almacenes. También estarán los capitanes y equipajes de los barcos que acaban de llegar, así como los escribanos y otros empleados de las familias de mercaderes que supervisan la transferencia de mercancía, y también un recaudador de impuestos que se encargará de controlar los cargos para cada mercancía. Por la noche, la zona de los almacenes está prácticamente vacía. Ni tan siquiera habrá ladrones puesto que los almacenamientos de valor no se suelen guardar en estos hangares. Las patrullas de guardias y las rondas de vigilantes (a menudo acompañados por perros guardianes) son regulares pero poco frecuentes (cada 5 o 6 horas).

Zona C— La Dreieckplatz y el Ayuntamiento

Emplazamientos 25, 26, 28, 37 y 38

La Dreieckplatz (pronunciar "drai-EKKER-platss") es el centro administrativo de la ciudad. La mayoría de los

edificios tienen fachadas adornadas, con columnas y arcos dorados y por lo general con una o dos estatuas representando la divinidad protectora de la ciudad: Bögenauer (ver emplazamiento 16). Existen varias posadas de lujo cuyo acceso a menudo es restringido a los miembros afiliados. Las tarifas son mucho más elevadas de lo habitual (+20% con respecto a los precios indicados en *La Guía del Consumidor*—WFJR, pág. 291). Durante el día, la Dreieckplatz está a rebosar de gente de todo tipo. Hay mendigos y artistas que intentan sacarle algunos chelines a los peatones; letrados y consejeros que se dirigen a sus despachos; vendedores ambulantes que venden comida o cualquier otro producto; y cualquier otro tipo de personas susceptibles de andar por este barrio administrativa. Por la noche, esta zona está prácticamente tan animada como durante el día puesto que la gente de la alta sociedad tiene por costumbre ir a cenar a los distintos establecimientos gastronómicos que rodean la plaza. Los cortabolsas son un peligro permanente tanto de día como de noche. Las patrullas de guardias son relativamente frecuentes (una vez cada dos horas o más) en esta parte de la ciudad.

Zona D— Barrio de los Artesanos

Emplazamientos 32 y 35

Este barrio está limitado por la Handwerker Bahn, la Eisenbahn y la Göttenplatz. Los edificios varían poco desde los pequeños talleres y los tenderetes hasta los fastuosos domicilios de maestros- artesanos. Las posadas son de calidad media y muy frecuentadas, sobre todo por corporaciones de artesanos. Durante el día, este barrio está lleno de gente que visita los diversos talleres; gente que va en busca de una silla nueva, de un cuchillo de cocina, o de cualquier otro objeto usual; sirvientes de las familias más ricas en busca de los mismos objetos; aprendices enviados por sus maestros para comprar material o herramientas; padres que intentan colocar a sus hijos como aprendices en algún taller. Durante el día, este barrio es frecuentado por muchos mendigos puesto que es un lugar donde circula mucho dinero. Por la noche, todo está mucho más calmado y suelen ser habituales los bandidos. Las patrullas de guardias no son tan frecuentes como en la Dreieckplatz, sólo aparecen cada 3 o 4 horas.

Zona E— La Göttenplatz

Emplazamiento 13-19 y 34

La Göttenplatz, o plaza de los dioses, alberga la mayoría de los templos de Bögenhafen. La domina el inmenso templo de Sigmar mientras que los demás templos se sitúan alrededor de los límites de la plaza. Los edificios están cuidados y reflejan el estilo de la religión a las que están dedicados (ver emplazamientos 13-19). Durante el día, la Göttenplatz está llena por la misma variedad de gente que en la Dreieckplatz; la mayoría se dirigen a su lugar de trabajo y otros que se dirigen a los templos por la razón que sea. Por la noche, la Göttenplatz es un lugar de paso y nunca se queda desierta. Es la zona predilecta de bandidos, mendigos y vacía bolsillos, tanto como en la Dreieckplatz. Las patrullas de guardias pasan cada 3 o 4 horas.

Zona F— Barrio de comerciantes y mercaderes

Emplazamientos 1-3, 10, 27, 36, 39, A y B

Estos barrios están prácticamente dedicados a las actividades comerciales de la ciudad. Las oficinas de la mayoría de las empresas comerciales locales están situadas en la zona comprendida entre la Bergstrasse y Adel Ring (el edificio del Gremio de Mercaderes es contiguo a esta zona), mientras que la zona comprendida entre la Puerta Este (1) y la Poterna (3) está sobre todo dedicada a las tien-



das. Hay tiendas en otros lugares pero en este barrio se encuentran alas de primera categoría. Los edificios son algo más grandes y más cuidados que en los barrios de artesanos y de las clases bajas. La mayoría de las posadas son de una calidad superior a la media y los precios varían en consecuencia. Durante el día, esta zona está llena de gente que se dedican a sus negocios, también hay mendigos, artistas y bandidos que intentan ganarse la vida en medio de tanta gente. Por la noche, se reúnen en este barrio bandidos y ladrones ocasionales y toda persona con la que se crucen los guardias levantarán sus sospechas. Las patrullas son relativamente frecuentes, por lo general cada una o dos horas.

Zona G— Adel Ring

Emplazamientos 12, C, D, E, F y G

Situada alrededor del parque (12), Adel Ring es el lugar de residencia de los ciudadanos más acomodados de Bögenhafen. Las casas de las ricas familias de mercaderes están emplazadas sobre todo en las partes Norte, Sur y Oeste del parque, mientras que en la parte Este está ocupada por pequeñas residencias urbanas de otros ciudadanos ricos. Practicamente todas las casas están dotadas de pilares de piedra a la entrada, sobre los que están expuestos los blasones de las familias propietarias. Uno de los grandes edificios sin escudo pertenece a Heinrich Steinhäger y el otro es del barón von Saponatheim que se aloja en él en las raras ocasiones que visita la ciudad. Durante el día este barrio es bastante tranquilo, con sirvientes que irán de un lado para otro para cumplir sus tareas diarias; y un eventual vendedor ambulante que va mostrando su mercancía de puerta en puerta. Por la noche, Adel Ring es un lugar igualmente tranquilo; se puede encontrar algunas personas yendo y viniendo a otras casas en las que tienen lugar recepciones, o un grupo de jóvenes vividores que salen a dar una vuelta por la ciudad. Todas las personas de clase baja que se vean por este barrio serán consideradas como criminales y se actuará en consecuencia. Las patrullas son frecuentes (cada una o dos horas) y muy agresivas puesto que esperan ganarse el reconocimiento de las clases altas desarrollando su labor con brío...

• DESCRIPCIONES GENERALES •

Hay dos mapas de la ciudad. El mapa a color (mapa 1) es para los jugadores e indica los lugares de interés general que están numerados del 1 al 39. El mapa del DJ (mapa 2) muestra los lugares complementarios, indicados de la A a la I. Los jugadores no deben ver estos emplazamientos hasta que no lleguen a la parte correspondiente de la aventura y sean descritos en los párrafos adecuados del texto. Sólo te proporcionamos descripciones generales puesto que es probable que los personajes sólo efectúen una visita muy rápida a estos lugares.

1 y 2. Las Puertas Este y Oeste (Zona F)

Estas puertas reforzadas protegen la entrada de la ciudad de Altdorf y Helmgart. Se componen de dos torres unidas por un arco y unas murallas que recubren toda la estructura. La entrada está formada por dos puertas de madera maciza bordeadas de hierro del lado de la carretera y una sólida grada de madera accionada por un torno de mano desde una de las torres, del lado de la ciudad. Cada vez que se efectúa una entrada, se despliegan unos 10 guardias que se alojan en pequeños campamentos de barracas en la planta baja de las torres y un sargento cuyo despacho y alojamiento se sitúan en la planta baja de la torre donde se encuentra el torno de mano. Las dos puertas están supervisadas por el cuartel principal (emplazamiento 10).

3. Poterna

Es una pequeña entrada de la ciudad compuesta por una sola puerta de madera bordeada de hierro y enmarcada por dos saeteras. Una serie de escalones conducen hasta la cima del muro, en el interior de la Poterna. La puerta está abierta durante el día en período de feria y está vigilada a todas horas por dos guardias.

4. la puerta de Agua (Zona A)

No es más que una brecha en el muro por donde pasa un riachuelo conocido como el Hafenback hasta la ciudad. Una serie de peldaños de piedra que pasan por encima del muro donde una grada de hierro puede ser bajada para impedir el paso.

El Schaffenfest (exteriores)

5 Mercado de ganado

6 Ring de lucha

7 Tribunal de Fiestas y Picotas

8 Exhibición de monstruos

9 Lizas

Estos emplazamientos vienen detallados en ¡Que Empezce la Fiesta! (páginas 73 a 79)

10 Cuartel principal de la Guardia (Zona F)

Se trata de los barrios generales de la Guardia de la ciudad, ocupados por un mínimo de 4 guardias durante el día. El resto de los guardias se encargan de patrullar en la feria y de asumir otras responsabilidades. El Capitán de la Guardia reside permanentemente en el cuartel y hay alojamiento para cuarenta hombres, una armería y una prisión con diez celdas.

11 Cuartel Norte "fuerte del Fuego Negro" (Zona A)

Este fuerte alberga a los contingentes de la Guardia encargados de la ley y el orden en el barrio de la Ribera Norte, más conocido como "La Fosa". El nombre de "Fuego Negro" asignado a este campamento de barracas proviene del Paso Del Fuego Negro, lugar con muy mala fama de Averland, y resume el sentimiento de los guardias de este lugar— están en la frontera de un territorio hostil.

12 El Parque (Zona G)

En el barrio más rico de la ciudad, está rodeado de una valla muy alta de hierro forjado. Hay un espléndido jardín que rodea una fuente, en medio del parque y a su alrededor, espléndidas alamedas. Los árboles y los setos impiden la vista al exterior desde el interior del parque.

• TEMPLOS (ZONA E) •

Cualquiera puede acceder a los numerosos templos de la ciudad, siempre que su comportamiento sea respetuoso. Evidentemente se da prioridad a los Clérigos y a los Iniciados de un mismo culto a menos que se esté dando lugar a una ceremonia, el Clérigo o el Iniciado permanente estará encantado de hablar de teología con los visitantes. No debes preocuparte por la personalidad de cada clérigo. Por lo general se negarán a implicarse en asuntos de índole materialista o laica, explicando que el poder temporal que detentan no se extiende hasta "la aventura o el libertinaje". Pero cuando los personajes se dispongan a irse siempre encontrará alguna canastilla para agitarla respetuosamente bajo sus narices...

13 El Templo de Sigmar

Domina la Göttenplatz. Este templo parece una gran sala con un campanario en cada uno de sus extremos.



Cuatro ábsides semicirculares a lo largo del muro Oeste albergan capillas privadas mantenidas por las familias más ricas de la ciudad. El sacerdote principal dispone de un escaño en el Consejo municipal y depende únicamente del Gran Teogonista de Altdorf.

14 El Templo de Ulric

Es uno de los templos más pequeños de Bögenhafen y sus únicos guardianes son un Clérigo y un Iniciado. El templo es frecuentado por los adeptos que están peregrinando y por algunos miembros de la Guardia.

15 El Templo de Myrmidia

Es un edificio muy elaborado que dispone de una torre a un lado y de una cúpula en el otro. Los muros están grabados con bajorrelieves que representan escudos y lanzas como si estuvieran colgadas de la pared como si fueran trofeos. Un ábside semi circular lateral hace de capilla para la Guardia de la ciudad. El templo está bajo la dirección de un solo Clérigo pero el capitán y los Sargentos actúan como Iniciados y Estado mayor Laico.

16 El Templo de Bögenuer

Bögenuer es la deidad protectora de la ciudad, una encarnación de los intereses de Bögenhafen. El templo se compone de una sala con dos alas que se unen formando un patio de tres lados que alberga una estatua de Bögenuer bajo la apariencia de un mercader-barquero; el escudo de la ciudad aparece repetidas veces en los muros. Las dos alas tienen columnatas y varias capillas que reflejan los diversos aspectos de los centros de interés de la ciudad. Hay una capilla dedicada a los barqueros de la ciudad, otra dedicada a la prosperidad de sus mercaderes, una tercera dedicada a la integridad de sus muros, etc. No hay un Clérigo fijo en este templo, pero los sacerdotes de Sigmar vinene a menudo para oficiarse y hay cierto número de habitantes vinculados al templo como personal laico. El templo se mantiene, en parte gracias a los impuestos y a las donaciones de ciudadanos importantes.

17 Templo de Verena

Frecuentada por casi todos los miembros de castas mercaderes y administrativas, el templo alberga la biblioteca más completa de la ciudad, así como numerosas salas de reuniones utilizadas para las negociaciones comerciales y todo tipo de asuntos. El templo dispone de un Clérigo a tiempo completo y de un pequeño grupo de Iniciados; la mayoría, cadetes de familias de mercaderes que están a la espera de ir a las universidades de Nuln y de Altdorf.

18 El Templo de Handrich

Handrich es una deidad menor, patrón de mercaderes y soberanos en materia comercial. Su templo se compone de una sala cuadrada con una cúpula y dos ábsides semicirculares. Una de la Absides es utilizada como capilla privada para el Gremio de Mercaderes, mientras que la otra sirve de sala de ofrendas y de tesorería. Por encima del marco de la puerta está colgado un disco dorado, símbolo de la deidad. El templo no dispone de un Clérigo fijo pero está dirigido por uno de los miembros del consejo del Gremio de Mercaderes que se van turnando. Algunas veces, los Clérigos del Templo de Sigmar y de Verena llevan a cabo los oficios en este lugar y el Gremio de Mercaderes proporciona el estado mayor laico.

19 El Templo de Shallya

En el ala Oeste del templo hay una pequeña enfermería con tres pequeños hospicios para mujeres sin casa o con enfermedades incurables. Sólo hay una sacerdotisa

permanente en el templo y varias damas de la ciudad que se prestan como voluntarias.

20 y 21 Cementerio y capilla dedicada a Mórr (exteriores)

Al exterior del rincón Noreste de los muros de la ciudad, el cementerio es un réplica en miniatura de la sociedad de Bögenhafen. Los grandes mausoleos y panteones de las familias más ricas se encuentran en el lado Oeste, a lo largo del muro de la ciudad, mientras que la parte Este está llena de tumbas muy ocupadas y a menudo, reutilizadas por la gente de las clases más bajas. En el Muro Norte se encuentra la fosa común donde van a parar los criminales y los más pobres. La capilla oscura y triste de Mórr se eleva en el centro del cementerio. Está hecha de piedra negra y no hay puerta de entrada en el portal. El interior de la capilla está vacío salvo cuando hay un oficio funerario. El Clérigo de Mórr se encarga de la capilla y es responsable de los alrededores de la ciudad y hay un 30 % de posibilidades de que sea llamado en cualquier momento del exterior de Bögenhafen para oficiarse un servicio funerario en algún pueblo aislado, a unos 10 o 15 kilómetros. Durante su estancia en la ciudad se aloja en el Gremio de Los Penitentes (emplazamiento 38).

22 Oratorio en honor a Taal (exteriores)

Justo a las afueras de la ciudad, cerca de la Puerta Oeste hay un pequeño oratorio dedicado a Taal donde rezan los viajeros antes de emprender su marcha. El oratorio se compone de una pequeña cabaña circular de piedra seca y un techo cónico de adobe y una cabeza de ciervo colgada encima del dintel. Es mantenido por la ciudad gracias a los impuestos pagados por las mercaderías y no tiene ningún Clérigo (ver WFJR, pág 193)

• OTROS LUGARES DE INTERÉS •

23 Ferry (Zona B)

Hannes Kringler es dueño de un servicio de ferry, conduce a remo a los pasajeros que desean cruzar el Bögen por un Chelín el viaje. Puede transportar además de a sí mismo, hasta 4 personas más.

24 Muelle de carga y descarga de Haagen (Zona B)

Es el lugar al que llegan los aventureros si viajan por el río. El dirigido por Jochen Haagen (ver Familias de Mercaderes, pág. 71), un Wasterlander que tiene contactos comerciales con Marienburg y que comercia telas y vino procedentes de Reikland que cambia por productos exóticos. Además de este muelle, es dueño de cinco almacenes contiguos y de unas oficinas en la Bergstrasse.

25 Ayuntamiento (Zona C)

Este impresionante edificio, con numerosas columnas y agujas, domina la Dreieckplatz. Además de la sala del Consejo y de diversas salas de reunión, contiene los archivos de la ciudad y una cámara fuerte, muy vigilada que encierra la mayoría de los impuestos recaudados hasta la próxima visita bianual del recaudador imperial de Altdorf.

26 Palacio de Justicia (Zona C)

Los pobres miserables que viven lo suficiente como para ser juzgados, son condenados en este lugar (los verdictos de no culpabilidad apenas son registrados puesto que dañarían la eficacia del sistema). El Consejo municipal nombra a una serie de magistrados, cuyo jefe es el juez Richter (ver emplazamiento 7 en la pág 79). Los apartamentos de herr Richter también se encuentran en el Palacio de Justicia.

27 Posada "Al final del viaje" (Zona F)

Es una posada respetable y cómoda donde se le ofrece alojamiento a los personajes— todos los gastos son pagados por la ciudad— después de la fuga del Goblin mutante de tres piernas de la exhibición de monstruos (emplazamiento 8).

28 Círculo de la Trucha de Oro

Está compuesto por tres edificios unidos por unos pasajes cubiertos. Es un lugar donde se sirven bebidas y comida de excelente calidad y es frecuentado por la mayoría de los mercaderes más ricos de la ciudad. Los que deseen convertirse en miembros de este círculo deberán ser recomendados por dos socios y obtener el visto bueno del comité puesto que el círculo sólo le permite la entrada a sus miembros. Su símbolo, una trucha con una moneda en la boca, está inspirado en los escudos de la ciudad.

• GREMIOS •

Se incluye información general sobre los gremios en la introducción de la campaña en la página 69. Cualquier investigación en los gremios de la ciudad será atendida por el típico empleado de servicio poco servicial y completamente hermético. Por lo general, su actitud cambiará con la ayuda de algunas Coronas, pero a menos que el visitante esté interesado en formar parte del gremio en cuestión, no proporcionará demasiada información. Los gremios que representen una ayuda en la investigación de los aventureros vienen detallados en las páginas 71, y 96 a 98.

29 Gremio de Estibadores (Zona A)

El Gremio de Estibadores ocupa un gran edificio de la Hafenstrasse, frente al gremio de carreteros. Todos los estibadores de Bögenhafen son miembros de esta corporación, así como los numerosos barqueros de la ciudad.

30 Gremio de Carreteros (Zona A)

Es una de las principales corporaciones de Bögenhafen. Este Gremio supervisa todos los asuntos relacionados con el transporte de mercancías por tierra. Existe una gran rivalidad entre este gremio y el de estibadores, rivalidad que a menudo degenera en una pelea callejera entre sus respectivos miembros.

31 Gremio de Carpinteros (Zona A)

La mayoría de los trabajadores de la madera pertenece a este Gremio, bien al de Carpinteros de Carros que es más influyente (emplazamiento 33). Sus relaciones con este el Gremio de Carpinteros de Carros son más bien buenas puesto que estas dos instituciones han pasado una serie de convenciones en las que se define sus zonas de interés.

32 Gremio de Ferreteros (Zona D)

Está situado en la Eisenbahn, cerca del Gremio de Carpinteros y mantiene buenas relaciones con las demás corporaciones de artesanos.

33 Gremio de Carpinteros de Carros

Es la más influyente de las corporaciones de segundo orden de la ciudad. Mantiene relaciones amistosas con el Gremio de Carreteros (emplazamiento 30) y suele seguir su ejemplo en cuestiones políticas.

33 Gremio de Físicos (Zona E)

Los físicos pertenecen a una pequeña corporación si hablamos de cifras, pero gracias a sus conocimientos y a su posición social alta, tienen una influencia nada desdeñable. El Gremio de Físicos junto con el Gremio de Mercaderes forman un bloque político que representa a las clases instruidas de la ciudad. Los Pjs que necesiten los servicios de un cirujano, de un físico o cualquier otra ayuda pueden pedirla en este lugar. Les costará 3 CO por persona y por visita. La cirugía les costará 2D4 CO adicionales.

35 Gremio de Albañiles (Zona D)

Es la tercera corporación de artesanos por orden de importancia, de Bögenhafen. Todos los edificios de la ciudad son construidos por sus miembros a los que secundarán los Carpinteros (emplazamiento 31) y los Ferreteros (emplazamiento 32) si es necesario.

38 Gremio de Joyeros (Zona F)

Está situado en el centro del barrio de los joyeros, cerca de la zona más rica de la ciudad. Todos los joyeros que comercian en Bögenhafen son miembros de este gremio que fija una serie de convenciones acerca de los precios.

37 Gremio de Mercaderes (Zona C)

El Gremio de Mercaderes es la organización más poderosa de la ciudad y domina tanto el Consejo Municipal como a sus habitantes. Ocupa un enorme edificio en una esquina de la Bregstrasse y de la Dreieckplatz.

38 Gremio de los Penitentes (Zona C)

El Gremio de los Penitentes, además de ser el lugar de residencia del Clérigo de Mórr (ver emplazamiento 21), organiza todos los preparativos funerarios de la ciudad, desde formidables y complejas ceremonias por la muerte de un rico ciudadano, hasta la rápida expedición de los cuerpos de criminales o indigentes. El terreno en el que se sitúa el cementerio pertenece al Gremio de los Penitentes y no a la ciudad. Las tarifas de los entierros son del orden de 10 CO por sepultura; de 10 a 100 CO por los servicios prestados por Sacerdotes y penitentes; y de 20 a 200 CO por un monumento funerario.

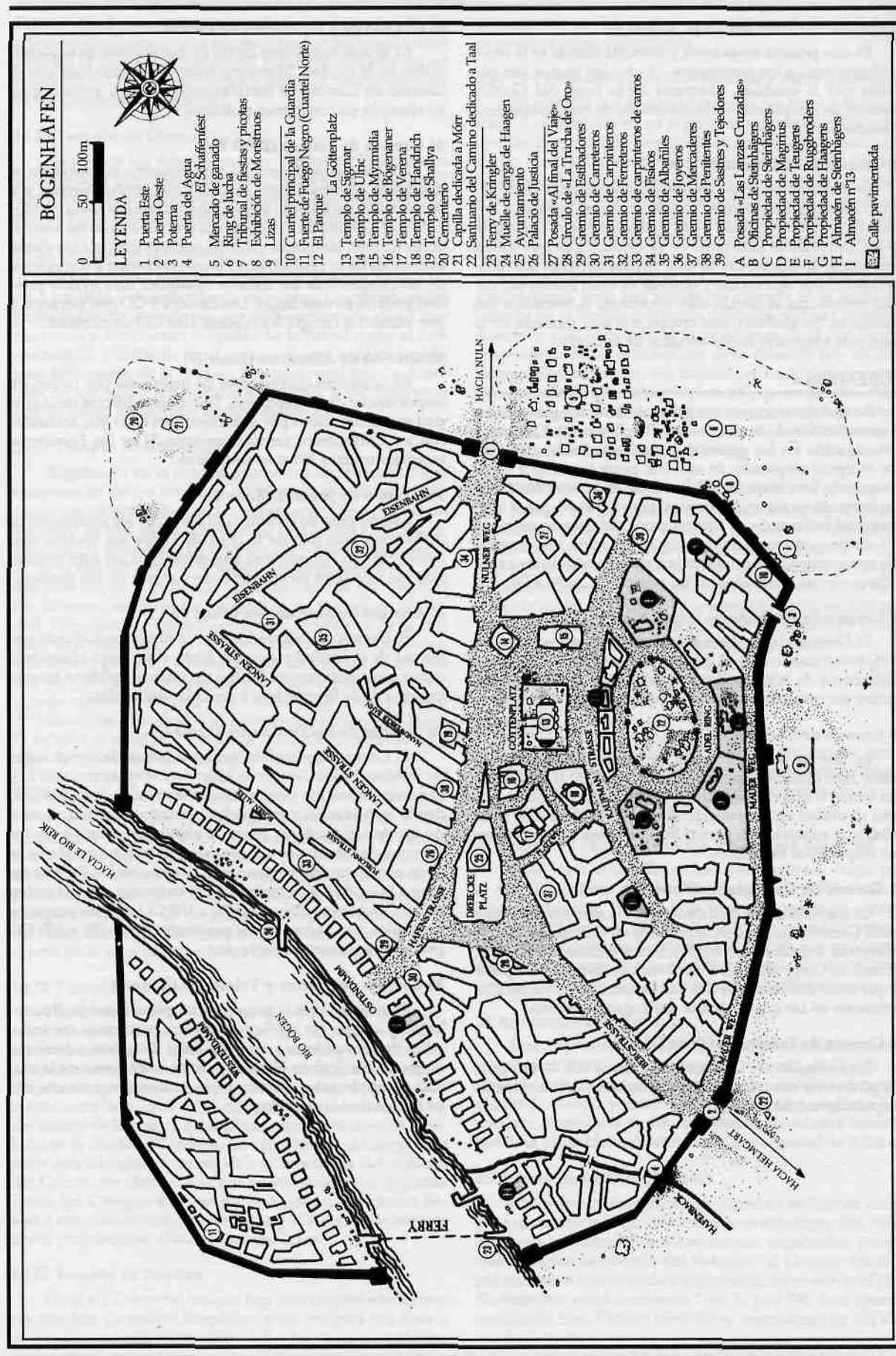
39 Gremio de Sastres y Tejedores (Zona F)

Es una de las más pequeñas corporaciones de Bögenhafen y ocupa un edificio pequeño pero muy cuidado, cerca de las opulentas casas de Adel Ring. Sus miembros negocian con Jochen Haagen y otros mercaderes de la ciudad comprándoles sedas y otros materiales exóticos importados de Marienburg.





SOMBRAS SOBRE BÖGENHAFEN

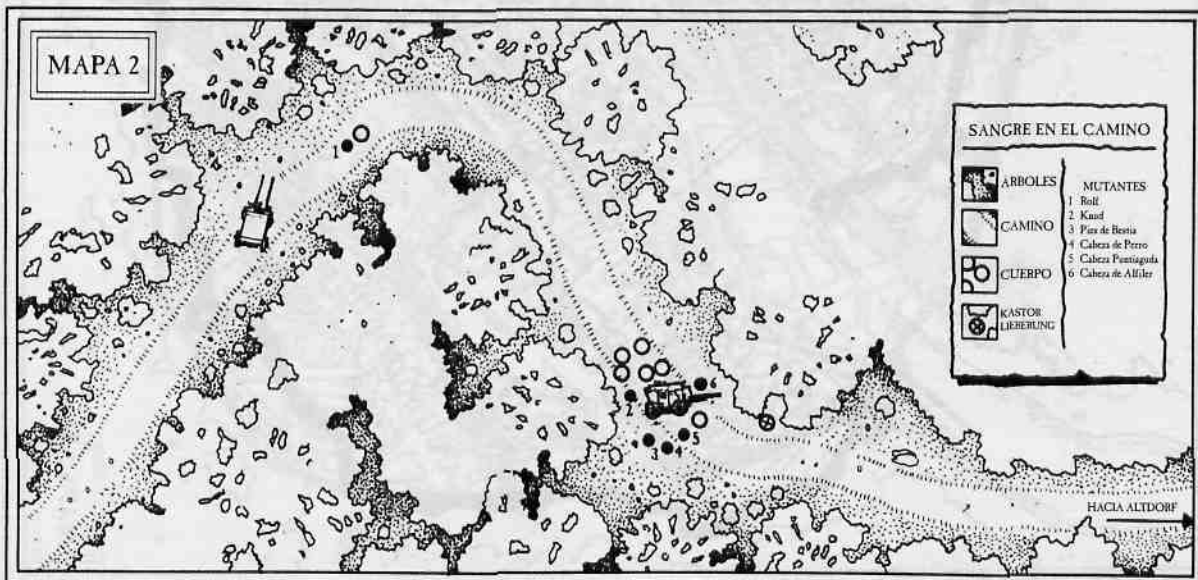
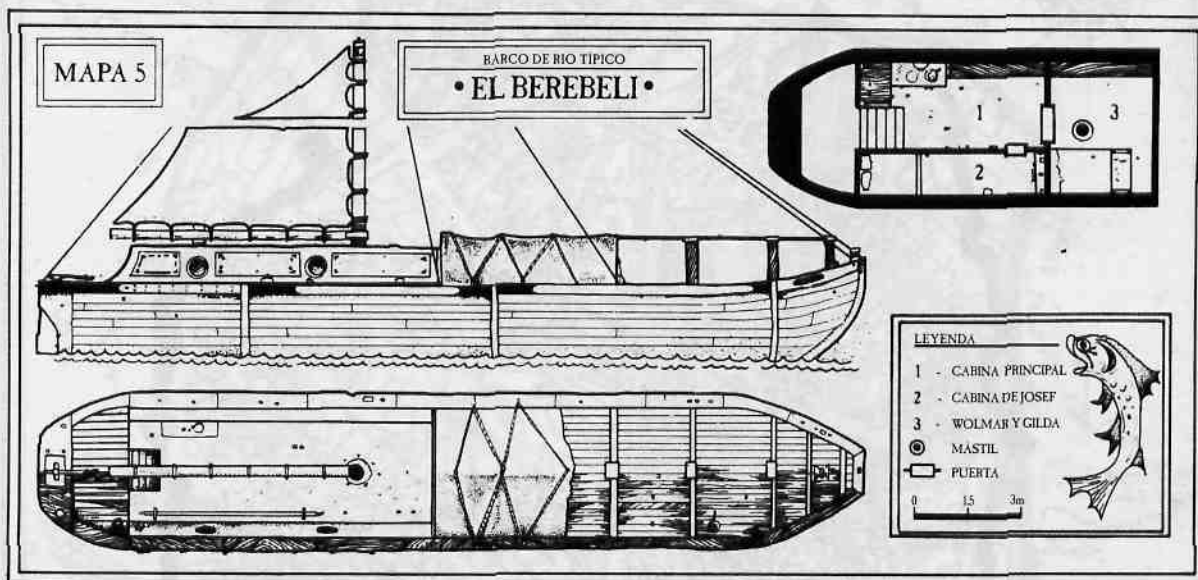
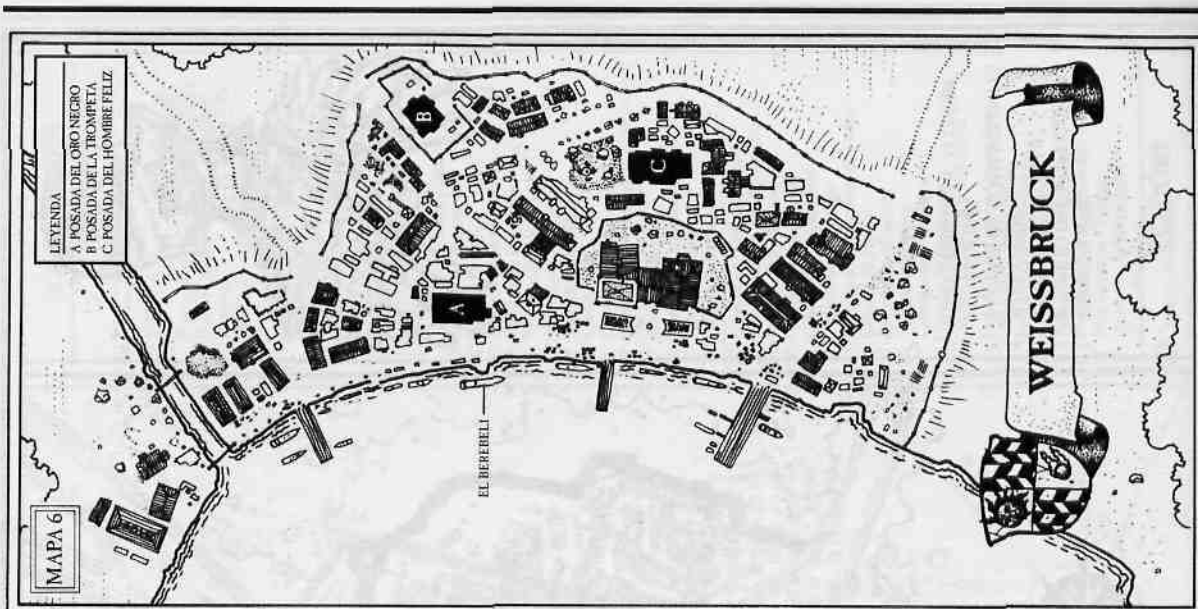




ALTDORF

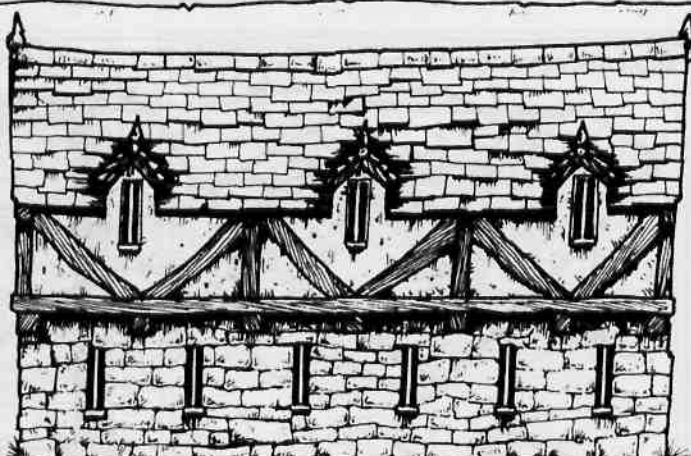
- 1 KONIGPLATZ
- 2 PALACIO DEL EMPERADOR
- 3 TEMPLO DE SIGMAR
- 4 BARRIO POPULAR
- 5 BARRIOS DE COMERCIANTES
- 6 ESTIBADORES
- 7 UNIVERSIDAD DE ALTDORF







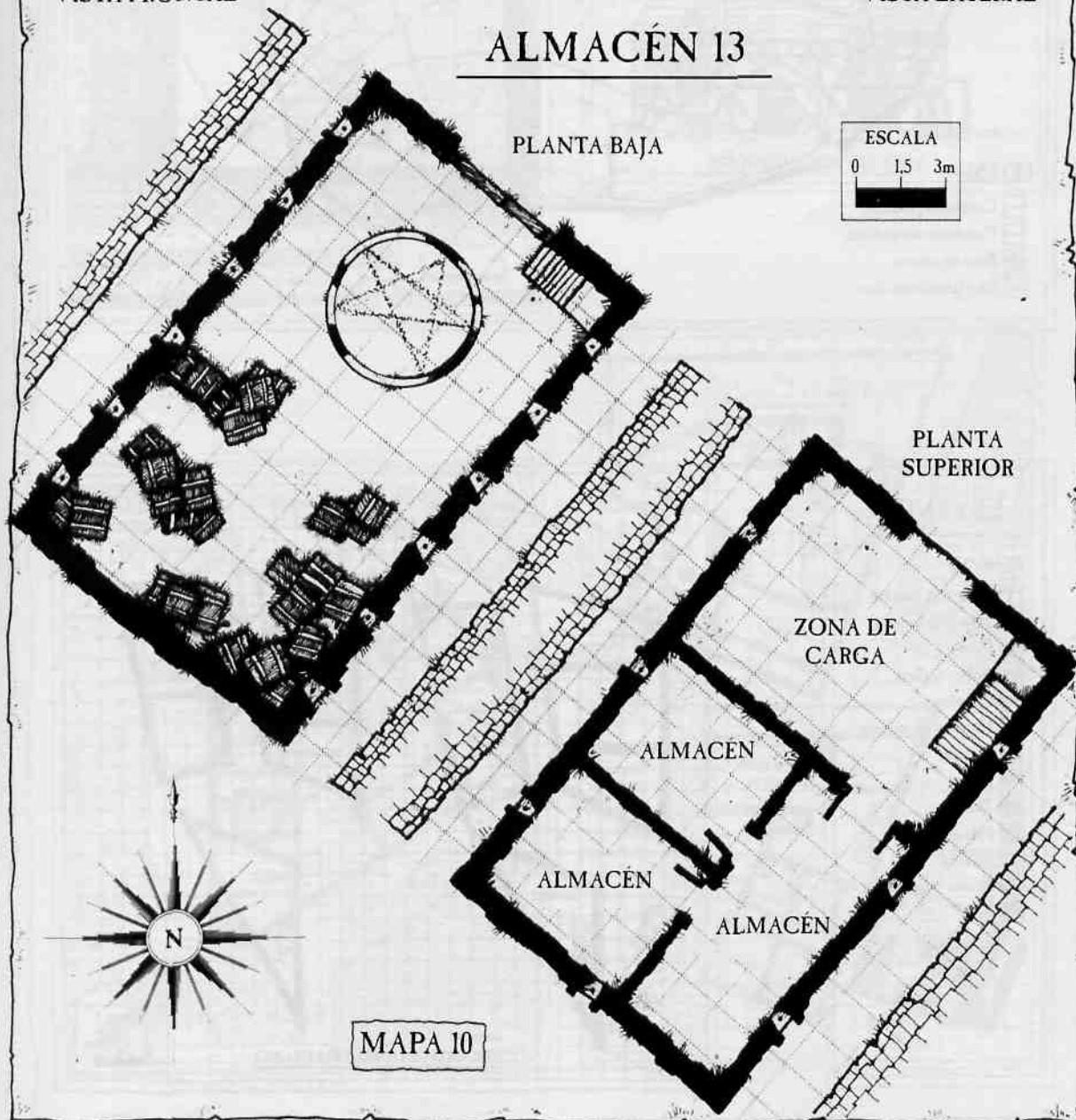
VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL

ALMACÉN 13

PLANTA BAJA



PLANTA SUPERIOR

ZONA DE CARGA

ALMACÉN

ALMACÉN

ALMACÉN

MAPA 10

MAPA DEL ALCANTARILLADO

MAPA 4

LEYENDA

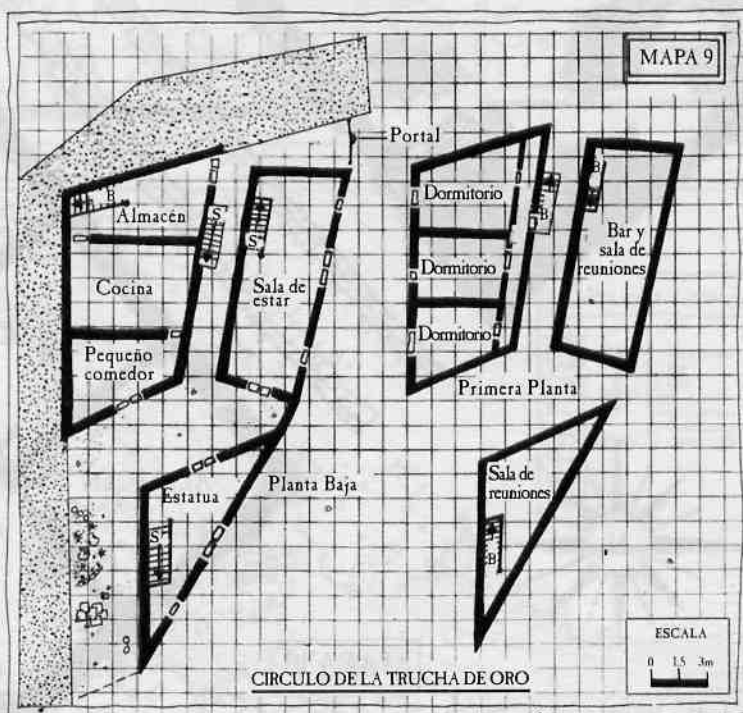
- Conducto principal
- Conducto secundario
- Boca de cloaca
- Emplazamiento fijo

ESCALA
0 50 100m

LEYENDA

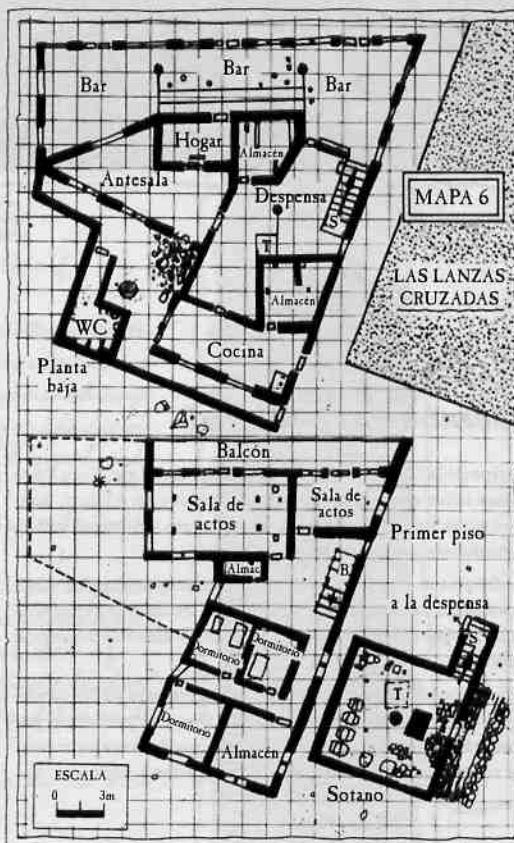
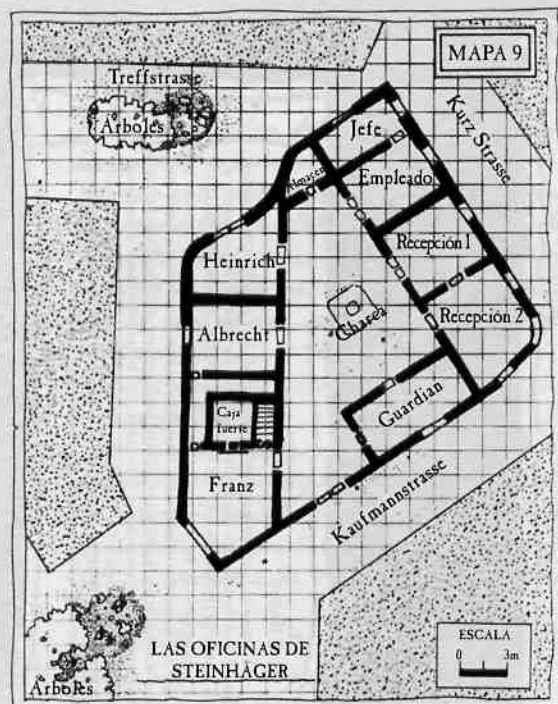
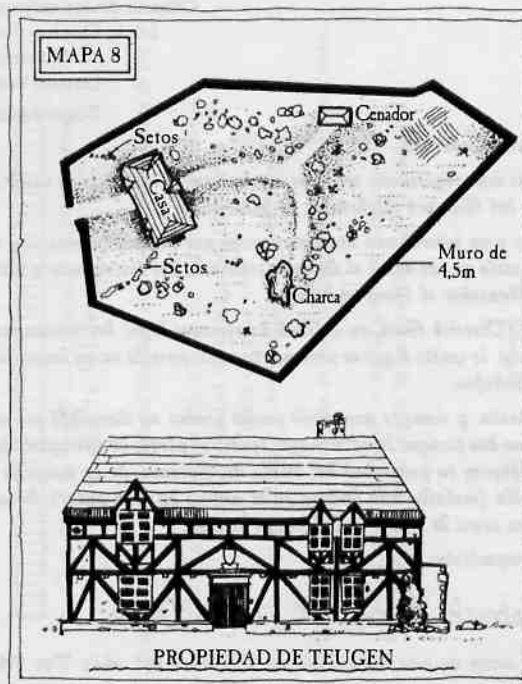
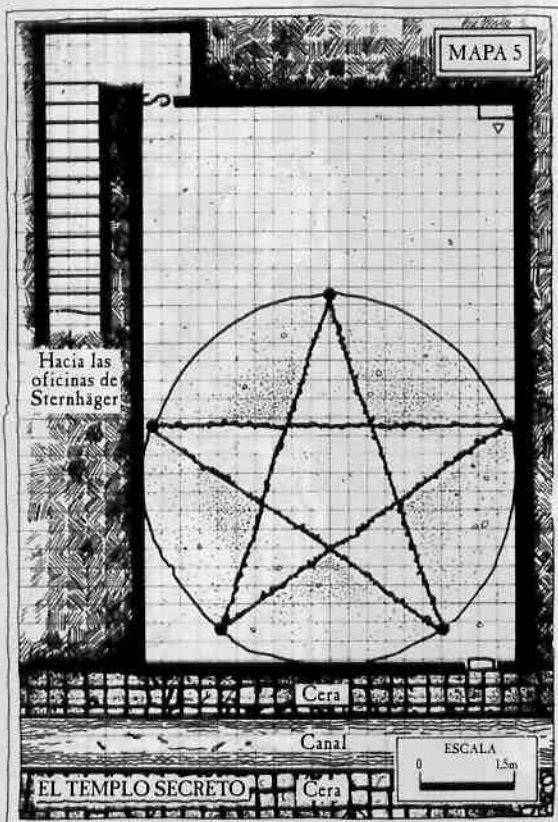
- Pozos
- Trampilla (suelo)
- Trampilla (techo)
- Pilar
- Puerta secreta
- Pasaplatos
- Montón de madera
- Ventana
- Puerta
- Tonel
- Pila de cajas
- Estatua
- Puerta reforzada
- Foso
- B Bajada
- S Subida

MAPA 9



CIRCULO DE LA TRUCHA DE ORO

ESCALA
0 1.5 3m



Oficina de los señores
Lock, Stöck y Barl
Notarios
Garten Weg
Bögenhafen

Estimado herr Lieberung,

Tras unas largas investigaciones, tenemos razones para pensar que es usted el último pariente vivo del Baronet Lieberung, de Ubersreitk.

Si esto es cierto y no intervienen otros elementos que desconozcamos, soy el encargado de comunicarle que es usted el único beneficiario del testamento y últimas voluntades de Monseñor el Baronet difunto.

El que suscribe, Dietrich Barl, en calidad de ejecutor legal del testamento del Baronet Lieberung, le invito a que se presente lo antes posible en mi despacho, en la ciudad de Bögenhafen.

Desde ese momento, y siempre que usted pueda probar su identidad con un certificado firmado por dos testigos de alto rango, tendré el placer de entregarle los documentos que testifiquen su propiedad del título de Baronet, de la mansión y todo lo que hay en ella (incluida una bodega en el sótano de gran valor), de sus dependencias y de una suma de veinte mil Coronas de Oro.

Siempre a su disposición:

Dietrich Barl, K.C., LL.D. (Alt)

Escrito por mi mano en este décimo día de Nachexen del Año Dos Mil Quinientos Dose del Imperio.

Imprenta Shultz & Friedman, Bögenhafen.

DOCUMENTO 4

Los que suscribimos, juramos solemnemente que el portador del presente documento tiene por nombre Kastor Lieberung.

Oskar Helmut
Maestro del gremio
de los comerciantes

Ingrid Zieherman
Sacerdotisa de Sigmar

V. Mülheim



Se buscan aventureros valientes!

Su Excelencia el Príncipe de la Corona Hergard von Tasseninck, del Gran Principado de Ostland, hace saber que actualmente está viviendo en Altdorf, donde desea contratar los servicios de un grupo de aventureros experimentados. La integración será inmediata y por un periodo indefinido.

Se advierte a los candidatos que se les podrá pedir que emprendan una misión especialmente peligrosa en una región inexplorada de las Montañas Grises. El objetivo de dicha misión es muy delicado y requiere la más alta discreción con respecto a sus motivos.

La remuneración será negociable (y dependerá de la experiencia de los candidatos), pero se asegura un mínimo de 20 Coronas de Oro por persona y por día. Además se concederán generosas primas cuando la misión haya sido completada con éxito. Se ruega se abstengan cobardes, rezagados y Enanos.

Firmado

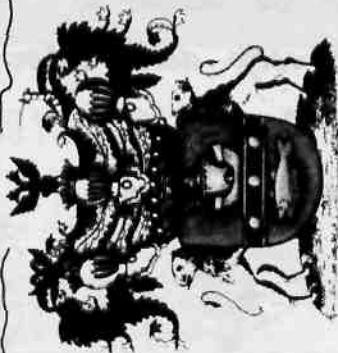
H. L. Hergard

Escribano personal de Su Excelencia

DOCUMENTO 2

Rolf Hutsis

El rostro de la criatura que se precipita hacia ti te resulta extrañamente familiar. Ves destellos de demencia en sus ojos. De repente, lo reconoces, es Rolf Hutsis de Delberz, uno de tus viejos compañeros de fechorías. Pero Rolf está muy cambiado. Su piel cueiga hecha jirones por su cuerpo mientras la sangre cae de su boca entreabierta. Hace un año, Hutsis comenzó a sufrir una extraña afección en la piel y a comportarse de manera extraña. Para disimular su enfermedad, escondía su cabeza bajo una bolsa pero llamaba demasiado la atención de la guardia, y cada vez le resultaba más difícil seguir con sus actividades. Fue arrestado y arrojado en prisión. Lo último que supiste de él fue hace 6 meses, se había escapado y huido de la ciudad.



el consejo y los ciudadanos de Bogenhausen
les invitan a la inauguración del
schafffest



Que tendrá lugar en el prado comunal en
el día de Mitterfrühl.

La feria durará tres días y abrirá desde el amanecer hasta la puesta de sol

Con la gentil autorización de Su Excelencia el
Graf Wilhelm von Saponatheim
Y Su Gracia el

Gran Duque Leopold de Middenland

Tendrá lugar una gran justa entre caballeros de diversas casas.

Esto como suplemento a las habituales distracciones de
La feria ambulante más grande del Reikland



Impreso en Schulz & Friedman Bogenhausen

DOCUMENTO 7

A la atención personal de Herr Adolphus Kutsos
Al Nueve estrellas, camino de Middenheim- Altdorf.
Querido herr Kutsos.

Seguramente recordará la conversación que mantuvimos en
la posada del Crochet y del Rocket en Nuln en este último
Banzzeit. Usted mencionó su interés por cierta sociedad cuyo
nombre no puedo mencionar, y en particular por las accio-
nes de uno de sus miembros conocido bajo el nombre de
Magister Impedimentae.

En este momento estoy en situación de confirmarle todas
mis sospechas.

Desde que nos separamos hasta ahora, he efectuado algunas
búsquedas y estoy seguro de que el hombre al que está buscan-
do responde actualmente al nombre de Kistor Lieberung.
De acuerdo con nuestros planes, Herr Lieberung irá a Altdorf
por la carretera de Middenheim, al principio del mes de
Jahsdrung.

He tenido la suerte de conseguir un retrato de ese herr
Lieberung, se lo adjunto en la carta.

Siempre a su disposición.

QF

DOCUMENTO 5

Josef Quartijn

¡Al fin una cara amiga! Nunca podrías confundir
esa barba y la barriga que disimula, sin duda, es tu vie-
jo amigo Josef Quartijn. Lo conoces desde hace diez años
y juntos habéis pasado un sinfín de horas en las taber-
nas que bordean el río. Es un bebedor extraordinario y
tiene un talento increíble para descubrir los mejores ba-
res, allá donde se encuentran.

*Todo va bien, el templo
está listo. Pronto seremos
ricos, en cuanto haya
acabado el Schaffenfest
acabado. Al dar la me-
dianoche, nuestra obra
habrá acabado.*

Johannes Teugen



*Una hora después de
la puesta de sol en
mi casa.*

*Todos los miembros
del Consejo deben estar
presentes.*

Johannes Teugen



DOCUMENTO 5



*Para Siras
Grisenwald
Nido*

Mi querido amigo,

Aquí tiene el pergamino que necesito para el ritual del cual ya me habló en su última carta. No olvide que el templo para tal objetivo tiene que ser debidamente consagrado con sangre fresca.

Ahora más que nunca estoy impresionado ante el altísimo nivel de su poder. Parece que fue ayer cuando los dos estábamos meditando sobre nuestra iniciación al Gran Maestro y las diferencias son abismales con lo que represento ahora. Se encuentra el momento para hacerlo, escríbame y cuéntame en detalle cómo se ha desarrollado el ritual, tal vez yo mismo podría seguir sus tan ilustres pasos.

Vuestro amigo,

E. Schaffner

DOCUMENTO 4



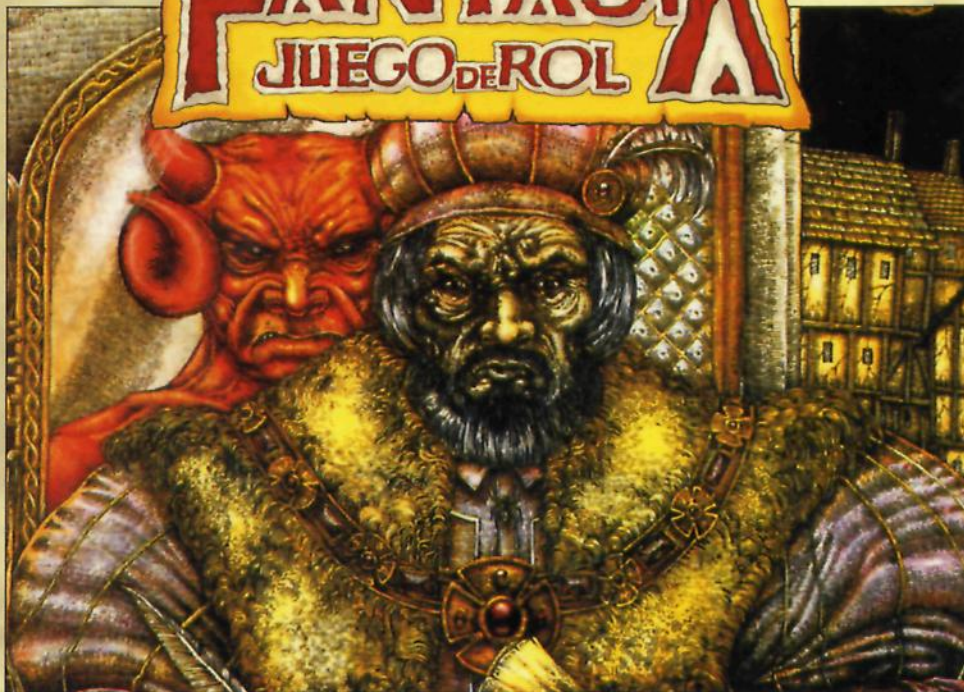
*Despacho del consejero
Magirus. Tengo que ver-
me con vosotros urgente-
mente, en mi casa, en el del
Ring, lo antes posible.*

Magirus

- LOS DOCUMENTOS QUE APARECEN EN LAS PÁGINAS 120 Y 121 PERTENECEN A LA PRIMERA PARTE DE LA AVENTURA EL ENEMIGO INTERIOR: IDENTIDAD CONFUNDIDA.
- LOS DOCUMENTOS QUE APARECEN EN LA PAGINA 122 PERTENECEN A LA SEGUNDA PARTE DE LA AVENTURA EL ENEMIGO INTERIOR: SOMBRAS SOBRE BOGENHAFEN.
- EL DOCUMENTO 1 APARECIDO EN LA PAGINA 121 ES COMÚN PARA LAS DOS AVENTURAS DE ESTE LIBRO.

RECORTA CUIDADOSAMENTE LOS DOCUMENTOS POR SEPARADO Y ENTREGASELOS A LOS JUGADORES CUANDO LA AVENTURA ASÍ LO INDIQUE. TIENES PERMISO PARA FOTOCOPIAR LAS PÁGINAS 120, 121, 122.

WARHAMMER FANTASÍA JUEGO DE ROL A



"Y cuando llegue el momento, tendremos que abandonar nuestro refugio secreto, y atacar las ciudades del Imperio. Nuestros hermanos dejarán los bosques en masa y propagarán el fuego y la destrucción. El Caos cubrirá todo el país y nosotros, sus servidores elegidos, conoceremos la exaltación en SUS ojos.

*Te adoramos, Tzeentch, Gran Señor de la Transformación
Njawrr'thakh'Izimbar Tzeentch"*

Extracto de El Libro de Transformaciones

El Imperio. Posiblemente la nación más grande del Viejo Mundo, ha sido defendida durante dos siglos y medio como un bastión contra las amenazas del Caos. Desde el comienzo del tiempo de leyenda, cuando Sigmar Heldenhammer gobernaba, hasta los días de paz de los que ahora se disfruta el Imperio se ha endurecido. En sus fronteras, los ejércitos del Emperador conservan el equilibrio.

El Imperio permanece firme contra el enemigo exterior.
¿Pero qué es lo que pasa con El Enemigo Interior?

El Enemigo Interior: Sombras sobre Bögenhafen es el primer volumen de una épica campaña para Warhammer Fantasía: El Juego de Rol. Es la guía definitiva para el poderoso Imperio del Viejo Mundo de Warhammer, llena de trasfondo cubriendo la historia, geografía, política y religión del Imperio, así como un inapreciable material para empezar y dirigir la campaña.

Podrás comenzar una escalofriante e intrigante aventura la cual introduce a los jugadores en el Imperio y les ofrece la oportunidad de buscar y destruir el corazón de una conspiración demoníaca, y llevarles frente a la amenazadora corrupción de cada una de los cultos de su mundo.



LF - 303 - 1998



84-95024-78-0

Bajo licencia de Games Workshop Ltd.
Warhammer y Games Workshop
son marcas registradas de
Games Workshop Ltd.
Usadas bajo licencia



SCAN BR
A41