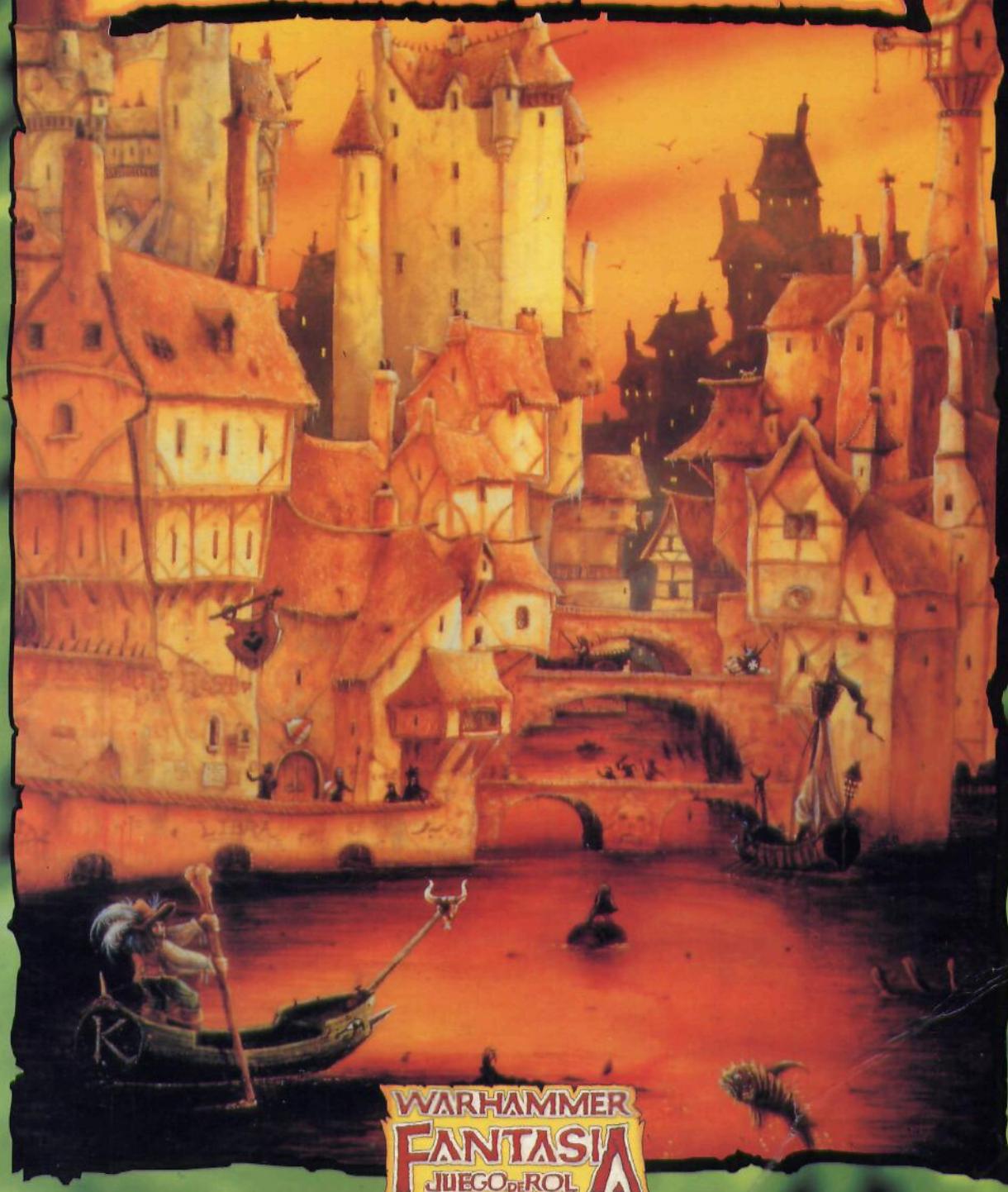


La Muerce De La Luz



WARHAMMER
FANTASIA
JUEGO de ROL A

La Mujerte De La Luz

SCAN BY ALI

Por Diversos y Distinguidos Autores

De la Fiel y Completa Descripción de la Búsqueda de un Impío y Maligno Artefacto por Parte de Diversos Caballeros a Traves de las Tierras Desoladas y de la Gran Ciudad de Marienburg, y de las Muchas Tribulaciones, Penurias y Dificultades Halladas en el Camino.

En Estas Páginas se Oculta un Gran Saber Sobre las Costumbres del Pueblo del Páramo y se Hace Comentario de las Viles Bestias y Mutantes del Caos que Habitán en Tales Parajes. Se Recopilan los Ensayos de Doctos Estudiosos y se Habla de la Blasfema Herejía de los Demonios y de su Progenie, Dando Total y Precisa Descripción de los Calamitosos Sucesos Acaecidos Durante el Reciente Eclipse del Sol por parte de Morrslieb, Luna del Caos.

Con Muchas Descripciones y Miniaturas Ilustrativas y Originales de los Lugares, Acontecimientos y Protagonistas, Ejecutadas con Exquisita y Esmerada Habilidad.



ISBN: 84-95024-05-5

Depósito Legal: M-23116-1999

Impresión: Graficinco, S.A.

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

Bajo licencia de GAMES WORKSHOP Ltd. © 1999 GAMES WORKSHOP. Todos los derechos reservados.

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

La editorial autoriza a fotocopiar las siguientes páginas de este libro para uso personal: 123, 124 y 125.

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.

Mayo de 1999.

La Factoría de Ideas

C/Plaza 15

28043 Madrid.

www.distrimagen.es

factoria@distrimagen.es





• CRÉDITOS •

• EDICIÓN INGLESA •

Diseño del juego y desarrollo: Lea Crowe, Lief Eriksson y Stefan Karlsson, Phil Masters, Sandy Mitchell, Chris Pramas, Anthony Ragan, Andrew Rilstone, James Wallis, Ken y Jo Walton

Edición: Andrew Rilstone, Phil Masters y James Wallis

Coordinador de proyecto: Andrew Rilstone

Diseño de portada: Rob Silk.

Maquetación y portada: James Wallis y John Blanche

Mapas y Documentos: Jonathan Green

Ilustraciones interiores: Pete Knifton, Russ Nicholson, Tony Ackland.

• EDICIÓN ESPAÑOLA •

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez.

Traducción: Carlos Lacasa.

Coordinador de la traducción: Carlos Lacasa.

Maquetación: Natacha Pulcina.

Impresión: Grafi 5.

Filmación: Autopublish.

Agradamientos: A esos pocos momentos que te concede la informática que de verdd merecen la pena. Aunque se podía tirar el pisto y multiplicarlos por 10.



Tengo una cosa que decir sobre la Luna del Caos: en mi niñez vi el Eclipse del Sol. A mediodía el rostro de Morrslieb proyectó sobre la tierra la confusión y la oscuridad. El Mundo quedó en silencio y contuvo el aliento. Todos dudamos si veríamos un nuevo día, ya que sólo cuando la sombra de Morrslieb cubre el sol puede Zahnarzt el Informe regresar a la tierra.

Sin embargo, la oscuridad pasó y Zahnarzt no volvió. El movimiento de la Luna del Caos alrededor del Mundo, que desde entonces he estudiado, es extraño y errático. Temo que su senda equívoca y retorcida haya trastornado mi mente, y aún no sé en qué día volverá el Eclipse. Reza a Sigmar, amigo, para que no sea en tu vida.

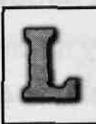
Pero si mi libro logra sobrevivir a los siglos, escucha mi consejo: cuídate del Eclipse, cuídate de la Luna del Caos y cuídate, por encima de todo, del regreso de Zahnarzt.

Ahora, en referencia a las diferentes partes de las serpientes...

de "Una teoría del Caos", por Ludwig Mandlebrote

INTRODUCCIÓN

• BIENVENIDO! •



a Muerte de la Luz es una aventura que combina elementos de intriga, conflicto, suspense, lo sobrenatural, el Caos y una carrera contra el tiempo para crear una historia emocionante que te mantendrá entretenido durante varias semanas.

La campaña está pensada para aventureros en su segunda o tercera carrera, y funciona mejor si al menos uno de ellos es un Estudiante o un Erudito. Al menos uno debe saber leer. Los seis personajes pregenerados incluidos están específicamente diseñados para esta aventura. Si deseas utilizar los tuyos es posible que haya que realizar ligeras modificaciones en los primeros encuentros.

La Muerte de la Luz se divide en un prólogo y en diversos capítulos. Cada uno de éstos representa un escenario separado, un problema o incidente que los PJ deben resolver. Sin embargo, las pistas y diversos elementos hacen de cada capítulo parte de la historia general. El DJ debe leer todo el libro para asimilar la trama general y conocer el papel de cada una de las facciones antes de comenzar a jugar. Los jugadores no deben pasar de esta frase. Si estás leyendo ésta ya has ido demasiado lejos.

La aventura está abierta: el DJ puede añadir más capítulos para alargarla o eliminar o cambiar algunos de los existentes. Sin embargo, cada parte incluye importantes elementos y personajes de la trama, por lo que tendrás que ocuparte de que estos cabos sueltos aparezcan en algún otro punto.

• LA AVENTURA •

La Muerte de la Luz es una carrera contra el tiempo, pero las fechas exactas que se dan son vagas. Una partida de rol sirve para crear una historia emocionante, no sólo para resolver problemas y vencer al cronómetro. Tratar de ceñirse con un calendario cerrado significaría con toda seguridad que los personajes volverían demasiado pronto a Marienburg, en cuyo caso el clímax quedaría completamente destruido, o que no llegaran a tiempo para salvar la ciudad.

Si el DJ logra transmitir la sensación de que no hay tiempo que perder y luego crea un permanente y creciente sentimiento de urgencia (sin llevar una cuenta exacta de los

días que quedan hasta el eclipse) la aventura mantendrá la tensión y la emoción. Por suerte, los principales acontecimientos están relacionados con los impredecibles movimientos de la Luna del Caos, por lo que no faltan excusas para esta vaguedad.

El tiempo empleado en el imprescindible viaje a través de las Tierras Desoladas dependerá hasta cierto punto de la competencia y de la suerte del grupo, pero debería requerir unos diez días, quizás algo menos. Los PJ deben intentar mejorar este tiempo a la vuelta por la carretera, pero por desgracia las condiciones hostiles y las maquinaciones de sus numerosos enemigos conspirarán para retrasarlos, obligándoles a tardar más de una semana.

Deben comenzar creyendo que disponen de tres semanas, puede que un día o dos más. Si lo hacen especialmente bien, continuando a pesar de todas las dificultades, podrán regresar a casa a tiempo para prevenir uno de los dos problemas que se están desarrollando. Si permiten que les retrasen una y otra vez deberían llegar a Marienburg realmente angustiados. Aún podrían vencer, pero no descansar o rearmarse. Sólo debes pensar en adelantar la aparición de Zahnarzt antes del regreso de los personajes si éstos lo han hecho extraordinariamente mal durante la aventura, y únicamente si quieras seguir tu campaña de **WHF** en un mundo en el que no existe Marienburg.

• ATMÓSFERA •

Es muy importante crear una atmósfera adecuada para jugar **La Muerte de la Luz**. En varios de los capítulos se da información sobre el tono y el modo de obtenerlo, pero el DJ debe intentar crear uno general para toda la aventura: el del Sufrimiento por un Bien Superior, con el que muchos héroes de fantasía están familiarizados.

Los PJ comenzarán pensando que la aventura no va a ser más que un paseo: conseguir un antiguo libro de un viejo estudiioso en Marienburg. Una y otra vez se les demostrará que están equivocados. Se empaparán, cogerán frío, se enfrentarán a enigmáticos PNJ y extraños cultos, antiguos aliados se volverán locos o actuarán contra ellos y se verán atacados por horrores monstruos. Puede que tengan que replantearse sus ideas sobre el Caos y los mutantes. Lo peor de todo es que van a tener que pasar mucho tiempo con uno de los PNJ más desagradables que

se ha hecho nunca para **Warhammer Fantasía**. Y todo esto no lo harán por la gloria o el dinero, sino porque son héroes. Por supuesto, estamos en el Viejo Mundo, un lugar sombrío lleno de peligrosas aventuras, y nadie va a reconocer su trabajo... pero ese es uno de los precios del heroísmo.

Los jugadores pueden tener la impresión de que sus personajes están siendo dirigidos, obligados a pasar de un encuentro a otro sin muchas opciones, pero debes hacerles creer que el que les ha hecho tomar esa senda es el Destino, no el autor de la aventura ni el estilo del DJ. El mejor modo de lograrlo es dejarles apartarse del camino, vadearlo o detenerse. Recuérdales que están luchando contra el tiempo y que un fracaso puede ser un desastre, pero no les obligues a hacer nada, especialmente si no parecen muy dispuestos. Luego, cuando menos se lo esperen, lánzales el siguiente encuentro.

• EXPERIENCIA •

Queda a discreción del DJ la cantidad de Puntos de Experiencia concedidos durante la aventura. Lo más sencillo y más justo puede ser concederlos después de cada uno de los capítulos, pero también se pueden dar más a menudo pero en menores cantidades. Esta aventura es difícil, con bastantes peleas y muchas oportunidades para meterse en problemas, por lo que los jugadores agradecerán la posibilidad de ir mejorando por el camino.

La concesión de experiencia debería seguir las líneas estándar (WHR, pág. 89). En algunos capítulos hay muy poco combate (o los que hay son deliberadamente sencillos), mientras que en otros es mucho más inteligente y eficaz evitar los problemas. En algunos lugares los PJ tendrán incluso que huir. Se debe dar tanta experiencia por hacer pica-

dillo con los monstruos como por una buena interpretación, unas tácticas inteligentes, un uso ingenioso de las habilidades o la protección de los espectadores inocentes.

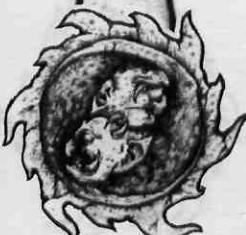
• PERSONAJES PREGENERADOS •

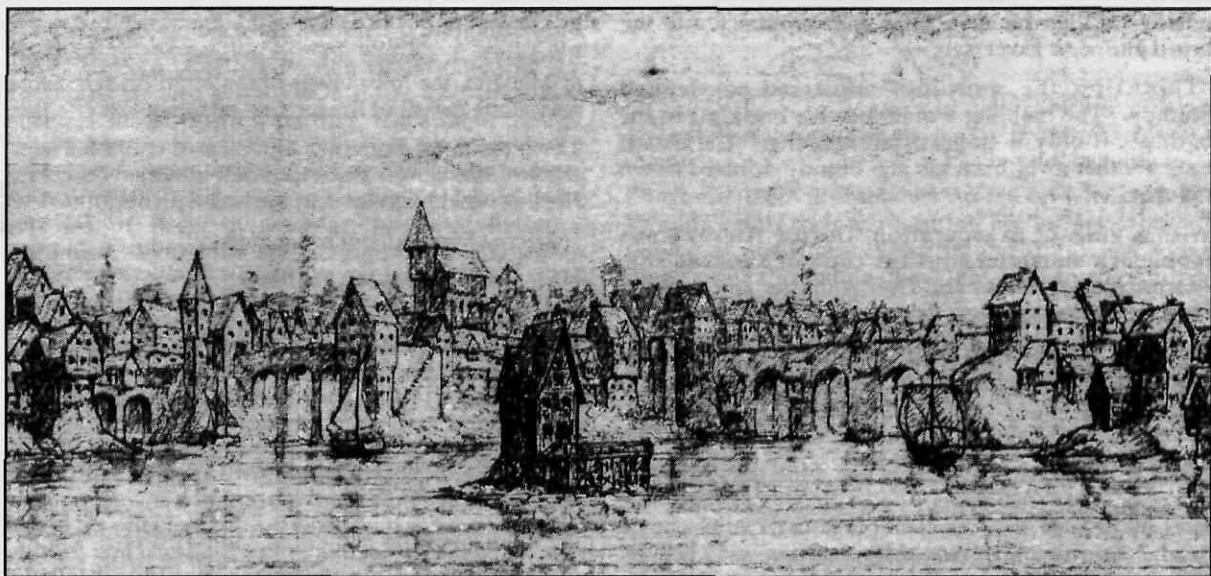
La aventura incluye varios aventureros listos para jugar del nivel de habilidad y experiencia adecuados, en caso de que los jugadores no dispongan de unos. Si en un momento dado hace falta un aventurero creado a toda prisa (por ejemplo, para reemplazar a un PJ muerto, herido o perdido, o como PNJ aliado) el DJ puede hacer uso de ellos.

• MARIENBURG Y LAS TIERRAS DESOLADAS •

Las Tierras Desoladas son una nación independiente al oeste del Imperio. Hacen honor a su nombre: se trata de un páramo bajo y cenagoso barrido por el viento que se extiende desde los límites del Bosque de Reikwald al este hasta las colinas de las Hermanas Pálidas al oeste, desde los pantanos hasta el mar. La población es de unos 150.000, de los cuales el 90% vive en Marienburg, el mayor puerto del Viejo Mundo. El resto está repartido por las ciénagas y los bosques de matorral bajo, tratando de ganarse la vida cultivando un suelo pobre.

Casi todas las Tierras Desoladas son yermas, desérticas e inhóspitas. Se rumorea que allí tienen su hogar diversas tribus de orcos, goblins, hombres bestia, mutantes y Fimir. La gente sólo se aventura dentro de esta región a través de las dos grandes carreteras (una a Gisoreux y la otra a Middenheim) y del tráfico del río Reik.





Como contraste, Marienburg es un puerto bullicioso y cosmopolita construido sobre un grupo de islas de diferentes tamaños conectadas por puentes, en el estuario en el que el Reik desemboca en el Mar de las Garras. Al contrario de lo que ocurre en casi todas las ciudades del Viejo Mundo, aquí el espacio es muy escaso, por lo que los edificios crecen verticalmente.

Debido a esta escasez de tierras hay muy pocos parques y zonas abiertas: hasta los puentes están atestados de casas y tiendas, y hay enormes balsas y botes amarrados los unos a los otros entre las islas, empleados como almacenes o viviendas. Los edificios se desuelgan sobre las estrechas calles y se rumorea que bajo la ciudad existe una red de túneles, construida por aquellos que necesitan más espacio pero que prefieren mantener en secreto sus negocios.

• HISTORIA •

La ciudad existe desde hace muchos miles de años. Incluso antes del alzamiento de la raza humana los elfos construyeron un poblado llamado "La Fortaleza de la Gema de las Estrellas en la Costa Arenosa". Fueron expulsados del lugar durante las guerras entre los Elfos y los Enanos, quedando la ciudad abandonada durante siglos. Las leyendas dicen que la urbe fue reconstruida en la época de Sigmar Heldenhammer por un gran jefe guerrero llamado Marius. Después de derrotar a los monstruos que habitaban en las ciénagas y pantanos que rodeaban el asentamiento, construyó su capital entre las ruinas élficas y la bautizó como Marienburg, la ciudad de Marius.

En los siglos siguientes, lo que entonces se conocía como la Baronía de Westerland floreció como puerto. En el 2150 los Elfos del Mar regresaron a su vieja capital, recibiendo permiso del Barón Matteus van Hoogmans para reconstruir su fortaleza. Hoy en día todavía hay varios centenares de Elfos Marinos viviendo en la ciudad.

En el 2302 el último Barón de Westerland murió durante una incursión del Caos y su línea se extinguío. En vez de ceder el título a una de las casas nobles, creando favoritismos y malos sentimientos, Magnus el Pío decidió que la ciudad sería a partir de entonces regida por un consejo formado por los líderes de las grandes casas mercantiles del lugar.

En las décadas siguientes el consejo amplió poco a poco su poder, recolectando sus propios impuestos y

creando ejércitos. Al menos en nombre era una provincia del Imperio, pero en el 2429 se separó formalmente y el nuevo emperador, Wilhelm, que lo único que había heredado de su predecesor eran unos cofres vacíos, no pudo hacer nada para evitarlo. Wilhelm denominaba despectivamente las Westerlands como las "Tierras Desoladas", pero se vio obligado a reconocer a la región como una nación independiente.

Hoy en día Marienburg es el mayor puerto del Viejo Mundo, lo que la convierte en un punto de encuentro y de comercio natural para los mercaderes del Imperio, Bretonia, Norsca y Kislev, e incluso de Estalia, Arabia y Albión. Tiene buenas comunicaciones por carretera, mar y río con sus vecinos (en *Muerte en el Reik*, la segunda parte de la campaña *El Enemigo Interior*, aparece más información sobre el tráfico y el comercio fluvial en el Viejo Mundo).

En Marienburg hay representantes de todas las naciones y razas. Se rumorea que aquí es posible comprar cualquier cosa, por rara que sea, o encontrar a alguien que sepa dónde está lo que buscas. Es igual de fácil ser engañado y acabar comprando algo que simplemente se parece a lo que querías.

• VIDA URBANA •

Los habitantes de Marienburg son gente seca y práctica con una visión muy terrenal de la vida. Creen que su ciudad se encuentra en la vanguardia de una nueva revolución, una que llegará por medio del comercio, no de la guerra. Para ellos la moda es muy importante, pero se prefiere el estilo a la extravagancia.

Les impresionan más las buenas maneras que el dinero. Puedes pasear un montón de monedas delante de todo el mundo, pero sólo llamarás la atención de aquellos que especulan con la posibilidad de separarte de ellas. Los habitantes de la ciudad miran por encima del hombro a la gente rural de las Tierras Desoladas, a los que consideran unos paletos indignos.

La ciudad la gobierna un consejo central elegido entre los alguaciles, gremios y templos. Su órgano directivo está formado por las familias más adineradas de Marienburg. A la cabeza está el Staadholder, Luitpold van Raemerswijk, pero todo el mundo sabe que tanto él como el consejo son títeres. El verdadero poder está en el Cambio de Importación-Exportación de las Tierras Desoladas, que es donde se toman las verdaderas decisiones.

Los edictos del Consejo de la Ciudad son puestos en práctica por una burocracia numerosa y completamente corrupta que también se ocupa de cosas como las fronteras, los impuestos, la ley y el orden, la salud pública, el mantenimiento de los canales y los diques y la dirección de la flota y el ejército de las Tierras Desoladas.

Las defensas de Marienburg son parecidas a las de cualquier otra gran ciudad: muros de seis metros de altura y una presencia constante, aunque discreta, de la guardia. El cumplimiento de la ley es escaso, pero algunos gremiales bien situados pueden asegurarse de que la guardia tenga un ojo encima de sus negocios... o de que lo ignore, según las preferencias.

La moneda oficial es el Gremial, compuesta por la misma cantidad de material que la Corona de Oro del Imperio y con el mismo valor (al menos en Marienburg). En la ciudad se acepta prácticamente cualquier tipo de moneda. El idioma principal en las Tierras Desoladas es el Reikspiel, pero se habla con un acento pronunciado. Entre los dioses más venerados están Manann, especialmente en su aspecto de Rijkstrum, dios del bajo Reik, Sigmar y Handrich, dios de los mercaderes y del comercio.

La reputación de la ciudad como centro comercial está justificada: casi todos los bienes son un 5% más baratos de lo que aparece en el libro básico (excepto los productos agrícolas: las Tierras Desoladas no son famosas por sus granjas), y todos los artículos son un nivel más abundantes (por ejemplo, los bienes *Medios* serán *Comunes*, y no habrá nada *Muy raro* salvo que el DJ indique lo contrario).

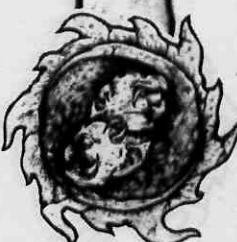
Los Elfos Marinos no son más que una de las muchas comunidades presentes en la ciudad. Hay otros enclaves y gustos que representan microcosmos raciales y culturales de todo el mundo. Se hablan todos los idiomas, por lo que los fugitivos y exiliados pueden encontrar un hogar entre las numerosas comunidades. A cambio, recorrer las calles es peligroso, especialmente de noche: muchos de estos grupos valoran en grado sumo su privacidad.

• INTERPRETACIÓN DE LA CIUDAD •

No te vamos a dar un mapa de Marienburg, ni descripciones de toda la ciudad. La aventura ha sido escrita de modo que no sean necesarios. Los aficionados más celosos pueden consultar los artículos que han ido apareciendo en la revista *White Dwarf* (edición americana, números 118-135). Otros pueden preferir esperar a la publicación de la **Guía de Marienburg**, actualmente en desarrollo.

De momento, asume que en la ciudad hay prácticamente cualquier cosa que puedan querer los PJ. Existen templos de todos los dioses, casas de cualquier gremio, tiendas, negocios, hostales, posadas y teatros de todas las formas y tamaños. Cultos como el de la Mano Púrpura (de la campaña *El Enemigo Interior*) y otros grupos aparecidos en otras aventuras también tendrán representación en la ciudad, si te apetece así distraer la atención de los PJ.

Eres libre de improvisar nuevos encuentros, o de inventar personajes y costumbres locales si es necesario: descubrirás que cuantos más detalles pongas en una escena mejor reaccionarán los jugadores y más se involucrarán en el juego.



PRÓLOGO: UN ERROR DE LA LUNA

Este capítulo describe los acontecimientos que provocan el resto de la aventura. Presenta los principales temas que aparecerán a lo largo de la trama: el eclipse inminente, el regreso de Zahnarzt, la biblioteca secreta y la llegada de Muuthauwg, el Heraldo Silencioso. Si vas a participar como jugador en esta aventura ya sabes que no deberías estar leyendo esto, ¡así que para!

Antes de jugar este capítulo el DJ debe leer todo el libro y familiarizarse con los PNJ principales, Zahnarzt y Muuthauwg, la Orden de los Lectores Iluminados y la Hermandad del Olvidado, descritos en el Apéndice. No toda esta información se utilizará inmediatamente, pero te permitirá crear la atmósfera adecuada en tu descripción del entorno y en la interpretación de los PNJ, permitiendo a los jugadores entrever partes de la aventura. Sin embargo, debes evitar dar demasiada información demasiado pronto.

Te animamos a que inventes encuentros aleatorios y pistas falsas. Quizá los aventureros sean robados, o sean retados a una competición alcohólica por un mercader Bretoniano. Cuanto mejor transmitas a los jugadores la sensación de que Marienburg es real más entretenido será el capítulo.

• COMIENZO DE LA AVENTURA •

Al principio los aventureros van camino de Marienburg para visitar a un anciano estudioso llamado Kunz Vogelgesang.

Si estás utilizando los personajes pregenerados del libro, o un grupo con un estudiante o un erudito, no será difícil buscar un motivo. Suldrek (o tu propio erudito) acaba de reunirse con uno de sus viejos tutores, Veit Pogner de Nuln (o de donde sea). Si eres el tipo de DJ al que le gusta leer en alto secciones de texto, aquí tienes una introducción para tus jugadores:

Estamos a finales de otoño. Los cascos de los caballos que tiran del carrojae hacen un sonido similar al de las olas lejanas mientras los animales trotan hacia Marienburg por una carretera cubierta de hojas que atraviesa el bosque Drakwald. No es el viaje más emocionante de vuestras vidas, pero sí uno de los más fáciles. Además, la idea de pasar el invierno rodeados por la calidez y la hospitalidad de Marienburg es mucho más atractiva que la de congelarlos en algún bosque, en un barco o en las profundidades de la tierra.

Fue (Suldrek) el que os metió en esto, o para ser más exactos su antiguo tutor Veit Pogner. Os encontrasteis con aquel

viejo hombre en (Nuln), donde estaba intentando terminar un libro, la obra de su vida. Para completar sus investigaciones necesita un texto extremadamente extraño, "Una Honesta y Veraz Descripción de la Tierra de Lustria", de Karl Sargent, y cree poder conseguirlo por medio de un contacto, Kunz Vogelgesang, que estudia astronomía en Marienburg.

Sin embargo, el anciano padece artritis y está casi inmovilizado, por lo que ha pedido a (Suldrek) y al resto de vosotros que realicéis una sencilla misión para él. A cambio le dará a (Suldrek) una carta de presentación para un importante erudito de Altdorf que puede convertirse en un valioso patrón, además de pagaros cincuenta coronas de oro a cada uno a la entrega del libro. No es mucho dinero, pero no es rico y el trabajo es sencillo. Sabéis dónde vive Vogelgesang y tenéis una carta de presentación para él firmada por Pogner. Ya casi podéis oler el mar y saborear las delicadas cervezas de Marienburg. El invierno en la vieja ciudad parece una gran perspectiva: un poco de comodidad, civilización y decencia después de los rigores del camino.

Una rueda del carrojae pisa una piedra y el bebé que hay al otro lado comienza a llorar de nuevo. Miras a tus compañeros y todos suspiráis. Ya no queda mucho: los buenos tiempos están a la vuelta de la esquina.

Si prefieres interpretar la escena con Veit Pogner como preludio a la aventura principal puedes mostrar al anciano como a un hombre feroz y profundamente motivado: es una mente brillante encerrada en un cuerpo encorvado y dolorido que se desplaza mediante una primitiva silla de ruedas, empujada por el sufrido estudiante Andreas. Comenzará hablando de sus investigaciones y describirá lo importante que es la información sobre las plumas timoneras de una legendaria ave de Lustria, el quetzalli, supuestamente poseedoras de poderes mágicos. Asegúrate de que los PJ crean que Pogner está a punto de enviarlos a un viaje al otro lado del mundo y comprueba cómo se emocionan o cómo buscan excusas para no ir a Lustria en esta época del año.

En realidad, Pogner sólo necesita que se acerquen a Marienburg: lo que quiere es información sobre la pluma, no la pluma en sí, aunque pagaría 500 coronas extras si por algún milagro los PJ consiguieran una. El libro que busca tiene unos seiscientos años de antigüedad y hace mucho que se lo considera "perdido" en el Imperio. Sin embargo, "si alguien tiene una copia es Kunz Vogelgesang, y si no podrá obtener una. Puede llevarle un tiempo, pero nunca me ha fallado. No sé cómo lo consigue". Pogner les explicará que los dos estudiaron juntos en la gran universidad de Altdorf "más años de los que puedo recordar". Aunque en su juventud

tud fueron grandes amigos, hace mucho que no se ven. "Kunz era un muchacho con talento. Un poco extraño, pero indiscutiblemente dotado. Lo echaron de la universidad por sugerir que el mundo giraba alrededor del sol, no al revés. Luego escribió un brillante tratado sobre los movimientos de los planetas que no fue muy bien recibido en Altdorf, motivo por el cuál abandonó el Imperio". Les dará la dirección de Vogelgesang en Marienburg y una carta de presentación lacrada para que se la entreguen a su viejo amigo.

Si en el grupo no hay estudiantes ni eruditos será necesario algo más de ingenio para involucrar a los PJ. Si son un grupo de aventureros venidos a menos Pogner (o alguno de sus colegas) podría acercarse a ellos y ofrecerles una suma razonable por acercarse a Marienburg: deberán recoger un valioso libro que Vogelgesang tiene preparado para ellos. Quizá uno de los personajes esté enfermo (o maldito) y le digan que el único libro en el que se describe su cura está "perdido", pero que podría (sólo podría) encontrarse en la biblioteca de Vogelgesang.

Si los aventureros son nativos de Marienburg (o quizás un grupo haciendo escala) pueden ser testigos de primera mano del pánico que se está originando por culpa del eclipse. Durante este caos pueden oír referencias al recluido y genial astrónomo Kunz Vogelgesang. Si son aventureros como dios manda la curiosidad podrá con ellos y tratarán de investigar. Si eso no funciona, pero tienen una razonable reputación como héroes, Vogelgesang podría contactar con ellos y pedirles protección contra la Orden. Goffman también podría acudir en busca de ayuda.

• VIAJE A MARIENBURG •

De un modo u otro es probable que los PJ comiencen la aventura en un carro que viaja desde el Imperio hasta Marienburg por la carretera principal que cruza el bosque Drakwald. El cochero se llama Heinrich y es un tipo apagado que no sabe hablar de otra cosa que de horarios y de los peligros de los asaltadores. No hay más pasajeros que Maria Ortel, una mujer cercana a los cuarenta que viaja con sus hijos (un bebé, una niña de nueve y un chico de trece).

Dice que su marido es un mercader recién llegado de Arabia y no deja de hablar de los tesoros de oriente que le habrá traído. Si cualquier PJ comenta haber estado recientemente en alguna gran ciudad del Imperio le preguntará sobre las últimas modas, el vestuario de la nobleza y cosas así. A las tres horas de carroje los niños comenzarán a inquietarse y, hacia el final del viaje, los jugadores deberán estar hasta las narices del cochero, de los niños y de la moda.

En el último día de travesía habrá cada vez más tráfico en la carretera, especialmente alejándose de Marienburg. Maria Ortel decidirá inmediatamente que debe haber algún tipo de peste e insistirá al cochero para que regrese a la última posada. Si Heinrich o los PJ protestan se echará a llorar y dirá que aunque a ellos no les importe contraer la Putrefacción de Nurgle ella quiere proteger la vida de sus pequeños.

Heinrich le dirá que puede bajar si le place, pero se negará a dar la vuelta. Maria protestará alegando que no puede quedarse tirada en medio de la carretera, y tratará por todos los medios de que alguno de los PJ se quede con ella para protegerla de "esos terribles hombres bestia de las Tierras Desoladas".

Si los personajes preguntan a los que abandonan la ciudad conseguirán diferentes respuestas. Además de los pocos que viajan por negocios o por placer, obtendrán lo siguiente.

- "Dicen, señor, que el sol se va a caer del cielo y que va a quemar toda la ciudad. Un juicio de los dioses, señor, contra la maldad del hombre. Es cierto, lo ha dicho el propio Consejo de la Ciudad".

• "Si se fía de lo que dicen los sabios, y no digo que yo lo haga, ya me entiende, estamos a punto de sufrir una nueva incursión del Caos. ¿Qué por qué me dirijo hacia Altdorf? Hmm... para... para avisar al Emperador. Sí, eso".

• "Toda la ciudad se ha vuelto loca. Sucedé de vez en cuando. Algún idiota comienza a sembrar el pánico y los plebeyos se ponen de lo más desagradable. En esta última noche la casa de un buen amigo fue atacada dos veces. Cuando al fin logró dar con un vigilante éste le dijo que tenía cosas más importantes de las que preocuparse. Yo me voy hasta que las cosas se calmen un poco, en una semana más o menos.

Vigilantes y guardias urbanos

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

Arma de Especialista (2 Manos), Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir

Equipo

(Vigilantes) jubón de cuero, alabarda o garrote, daga, linterna y poste (sólo de noche, una por grupo), casco, silbato. (guardia urbano): camisa de malla, espada o maza, daga, linterna y poste (sólo de noche, una por grupo), casco.

Los vigilantes patrullan en grupos de dos o cuatro. La Guardia Urbana lo hacen en escuadras de cuatro a diez. Los grupos mayores serán acompañados por un sargento (ver más abajo). Los vigilantes y los guardias golpean primero y preguntan después, pero los segundos suelen golpear más fuerte y preguntar menos. Las patrullas de vigilancia pueden pedir ayuda soplando sus silbatos: 2D4 Vigilantes llegarán en 1D4 minutos, y cuanto más jaleo se arme más refuerzos acudirán.

Sargento vigilante o de la guardia

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	35	4	3	8	40	2	29	39	29	29	29	29

Habilidades

Desarmar, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Golpe para Aturdir

Equipo

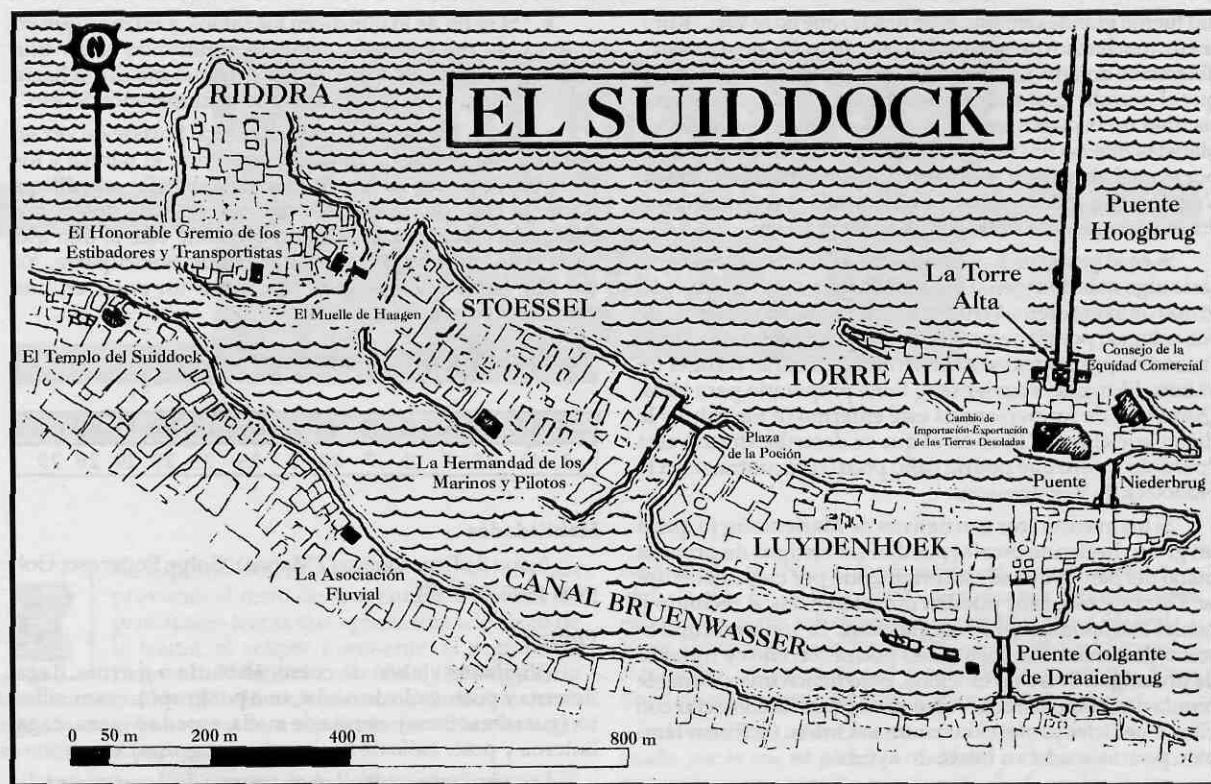
Camisa de malla con mangas, casco, espada, daga.

• ESTADO DE TENSIÓN •

Cuando los PJ lleguen por fin a Marienburg, alrededor de media tarde, parecerá evidente que algo marcha mal. La ciudad no está sumida en el caos, pero se nota en el aire un ambiente de tensión y aprensión. Hay muchas tiendas cerradas, algunas con las puertas tapiadas. El comercio parece encontrarse en una fase baja y en las esquinas abundan los fanáticos religiosos y los agoreros profetizando el fin del mundo, la venganza de Ulric, la muerte en la hoguera y otras catástrofes. También hay un gran número de vigilantes y guardias, aparentemente nerviosos.

Si se pregunta en las calles o en las tabernas se conseguirán diversas respuestas. Todo el mundo sabe que durante las dos últimas noches ha habido disturbios y algaradas, y que ha sido necesario sacar la milicia a la calle





para evitar la extensión de la violencia. Se ha impuesto el toque de queda desde las nueve de la noche hasta las seis de la mañana. Casi todos los problemas se han dado en el muelle y en los suburbios (algo tradicional), pero también hay informes según los cuales el distrito de los templos ha sufrido altercados, así como la sede del Consejo.

Lo que nadie tiene muy claro es el motivo de estos problemas. Todo el mundo tiene su opinión, y no hay dos iguales. La gente culpa a una nueva tasa sobre el alcohol importado, a los rumores sobre la corrupción dentro del consejo, a un ejército del Caos que vaga por las Tierras Desoladas, a una flota de Elfos Oscuros avistada en el mar o a una conspiración de los Skaven, de los mutantes o de los adoradores del Caos infiltrados en la ciudad. Si se les da la ocasión un par de personas podrían hacer referencia a una serie de horripilantes asesinatos producidos a lo largo del último año: cuatro personas fueron halladas con la garganta seccionada y las lenguas arrancadas. Alguien podría mencionar un inminente "élide" en el que la Luna del Caos Morrsleib devorará al sol y la ciudad caerá al mar. O algo así. Lo más probable es que en estos momentos ese tema provoque una pelea, no respuestas.

Los guardias y vigilantes son de menor ayuda todavía. Lo único que saben es que los han sacado a la calle para mantener el orden, y serán rudos con cualquiera que haga demasiadas preguntas. Si los PJ piensan en preguntar a alguien que pudiera saber más encontrarán a un erudito, mercader o tendero bien informado que conoce el problema: hace unos días se entregó al Consejo de la Ciudad un informe que indicaba que dentro del mes siguiente la Luna del Caos eclipsaría el sol, disparando algún tipo de profecía sobre un desastre y un demonio. El Consejo ha aplazado cualquier decisión hasta poder consultar a otros expertos, y esa misma tarde se celebra una segunda reunión.

Se suponía que todo el asunto se iba a mantener en secreto, pero la información se ha filtrado y ha provocado el pánico. ¿Por qué guardar silencio si no hubiera algo de

verdad? Además, aparentemente el informe procede de un astrólogo que se ha ocultado temiendo por su vida. El hombre debe saber de lo que habla porque (y esto sólo se susurra) huyó del Imperio, donde aún se le busca por ser un presunto adorador del Caos. Esta descripción se ajusta lo suficiente a lo que los PJ saben sobre Vogelgesang como para que comiencen a comprender que están involucrados en parte de lo que está ocurriendo.

• CABOS SUELTOS Y CALLEJONES SIN SALIDA •

Seguro que los PJ encuentran todo esto muy interesante, pero tienen un trabajo que hacer: encontrar a Vogelgesang. La dirección que les dio Pogner conduce a Luydenhoek, la mayor isla de la red de muelles, atracaderos y almacenes que se conoce en su conjunto como el Suiddock. Se trata de una zona pobre en la que pueden verse las señales de los recientes disturbios: pintadas incoherentes, postigos y ventanas rotas, tiendas tapiadas y uno o dos edificios quemados.

La dirección de Vogelgesang, la calle Halsdorph, está al lado de la Plaza Graf Anders, conocida popularmente como la "Plaza de la Poción". Las algaradas no parecen haber llegado hasta aquí, pero las puertas de la casa del astrónomo parecen haber sido atacadas. Los postigos están cerrados y sobre ellos se han pintado hace poco los símbolos de Manann y Sigmar. Si se llama a la puerta no se recibirá respuesta, y si se intenta echarla abajo sólo se conseguirá que de una de las ventanas superiores de una casa contigua aparezca una cabeza gritando: "¡No está ahí! ¡Desapareció hace un año! ¡Largaos o llamaré a la guardia!"

Si tratan de pedir ayuda no conseguirán nada, pero una pregunta educada puede hacer que la dueña de la cabeza se asome por la puerta. Es Helena Dorstadt, una mujer oronda de unos cuarenta años. Aunque no conocía bien a Vogelgesang trataba a su ama de llaves, la Halfling Jemima Sheepfoot. Según Helena, el científico era un hom-

bre extraño, "siempre en el tejado con ese armatoste suyo, mirando al cielo", que hace poco más de un año se mudó sin avisar a nadie. No sabe dónde fue, sólo que dejó marchar a Jemima y que la pobre Halfling estaba muy enfadada. Puede darles la dirección de ésta. Lo único que sabe de Vogelgesang es que antes trabajaba en la Oficina de Registros de la ciudad.

El motivo de la hostilidad inicial de Helena es que, como dirá a los PJ, durante los dos últimos días la gente no ha dejado de llamar a la antigua puerta del astrónomo exigiéndole salir, bendiciendo el lugar a todas horas del día y de la noche e incluso tratando de entrar. Al parecer tiene algo que ver con en motivo de los recientes problemas en la ciudad, aunque a Helena esto le sorprenda: era un hombre muy tranquilo, "pero es a esos a los que tienes que vigilar". Si los PJ insisten en echar un vistazo a la casa pueden intentar forzar la puerta (si no son sumamente cuidadosos habrá un 50% de probabilidades de que los descubran y de que aparezcan 2-6 vigilantes), pero dentro no hay nada.

Si los PJ siguen la pista de la dirección de Jemima llegarán a un enclave Halfling en los suburbios al otro lado del Suiddock, a unos cien metros de un viejo y decrepito templo dedicado a Manann. A los habitantes de estas cabañas no les gustan los intrusos grandes que hacen preguntas, por lo que será necesario algo de tacto y diplomacia. Si los PJ comienzan cualquier tipo de discusión, problema o pelea las puertas y postigos se cerrarán y las calles quedarán súbitamente desiertas.

La dirección resulta ser la de una curtiduría propiedad de Cristan Roundfoot, un primo de Jemima que, si se le da la oportunidad, no dejará de hablar de ella. Oh, sí, Jemima vino a vivir con él hace un más o menos un año y encontró trabajo en una posada cercana. Luego, hace un mes, se mudó alegando que su antiguo patrón había regresado y que la necesitaba para ayudarle. Oh, no, no sé dónde está ahora, no le gustaba hablar de ello, pero el otro día la vi en el mercado comprando ostras frescas, y parecía preocupada por algo. Me dijo que abandonara la ciudad antes de un mes porque iba a suceder algo terrible. Oh, algo sobre la Luna del Caos cubriendo el sol y tragándose, trayendo problemas para todos. Oh, sí, parecía bastante segura al respecto, se lo había dicho su señor. Oh, no se ha ido porque no podía dejar el negocio. Oh, sí, pero se lo ha dicho a todos sus parientes y amigos, y éstos a los suyos. Y, oh, ¿les gustaría comprar algunos de los mejores trabajos en cuero de todo Marienburg, señores?

Nadie en la zona sabe nada sobre el paradero de Jemima, y si los PJ preguntan sobre Vogelgesang nadie conocerá el nombre. Si mencionan que le están siguiendo el rastro aquellos de baja posición social no sabrán cómo ayudarles, pero los más doctos o mejor situados les recomendarán que comprueben la Oficina de Registros de la ciudad, frente al Salón del Consejo.

• LA HISTORIA HASTA AQUÍ •

Como todos los caminos parecen conducir al Salón del Consejo es momento de llenar algunos agujeros en la historia.

Kunz Vogelgesang, un brillante, astrónomo (ver pág. 18), ha vivido y estudiado en Marienburg desde hace veinticinco años, trabajando de día en la Oficina de Registros y observando por la noche el cielo con la ayuda de un poderoso telescopio de su invención. Durante gran parte de ese tiempo ha sido Lego en la Antigua Orden de los Lectores Iluminados (ver pág. 116), utilizando libros de la Biblioteca Invisible para ayudarse en su estudio del movimiento de los cuerpos astrales.

Hace un año fue invitado a unirse de pleno derecho a la Orden y aceptó de buen grado, mudándose junto a su telescopio a Foyle's Rock. Revisando en la desordenada biblioteca terminó dando con uno de los libros que estaba buscando, "Una teoría del Caos", del viejo erudito Ludwig Mandelbrote. Aunque no estaba en buen estado, el tomo le dio información suficiente como para predecir la extraña órbita de la Luna del Caos. Según la carta resultante, Morrislieb estaba a sólo unas semanas de eclipsar al sol, un acontecimiento que sólo se da una vez cada milenario aproximadamente. En el libro también aparecía una detallada descripción de lo que sucedería durante el eclipse: un demonio renegado trataría de algún modo de obtener una forma corpórea. Por desgracia, el volumen había sido destrozado de modo que no se podían leer los detalles: se había tallado un círculo en sus páginas para ocultar en su interior un objeto grande, similar a un diente, envuelto en papel.

Vogelgesang estaba aterrado. Comunicó su descubrimiento al Padre Faber, dirigente de la Orden, mostrándole no solo el libro del Mandelbrote sino también el Diente. Faber no pareció muy interesado, rechazándola como otra de las muchas profecías sin importancia. Además, el objetivo de la Orden era acumular información, no actuar sobre ella.

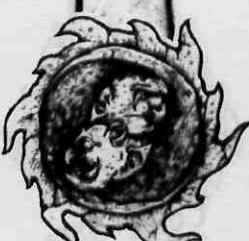
En vez de apaciguar el nerviosismo de Vogelgesang, esta respuesta lo empeoró. Acompañado por su fiel telescopio y unos cuantos libros robados, el astrónomo se hizo con un bote y remó de vuelta a la ciudad oculta por las sombras. Alquiló una casa en ruinas cerca del mar (junto al puente colgante Draaienbrug que conduce a Luydenhoek), volvió a contratar a su antigua ama de llaves Jemima para cuidar de él y habló de sus preocupaciones a un Lego de la Orden, un tal Ernst Goffman (ver pág. 23), estudiioso del Caos.

Aunque sabía que se arriesgaba a sufrir el terrible castigo de la Orden, Goffman estaba fascinado. Comprendió inmediatamente a qué se refería el libro: al inminente regreso del demonio Zahnarzt el Informe (ver pág. 112). Haciendo uso de su acceso a la Biblioteca Invisible investigó todo lo posible al respecto, preparando con ayuda de Vogelgesang un documento para el Consejo de la Ciudad en el que se describía el inminente peligro. Debía ser anónimo por miedo a revelar la existencia de la Orden, por lo que el Astrónomo le pidió a un viejo amigo, Gustav Andersen, encargado jefe de la Oficina de Registros, que lo entregara. El informe fue presentado con el nombre de éste, pero el Consejo retrasó su decisión al respecto unos días hasta que se pudiera llamar a varios expertos que dieran su opinión.

Por desgracia, la presentación y discusión del asunto se hizo con público presente, por lo que corrió la voz de un desastre inminente. Esto, unido a la indiscreción de Jemima sobre el eclipse, ha creado la actual atmósfera de miedo y preocupación. Las noticias viajan a toda velocidad en Marienburg: un día después de la reunión del Consejo alguien había sumado dos y dos y había conectado el documento con las profecías del ama de llaves, ya que en algunos rincones de la ciudad se susurraba con miedo el nombre de Vogelgesang. Los agoreros y profetas de la perdición ponían sus puestos en el exterior del templo de Manann, predicando que sólo se lograría evitar el fin del mundo si todos redoblaban su piedad y hacían grandes donativos en efectivo a los representantes elegidos por los dios: ellos mismos. El pánico y los disturbios se extendieron como la pólvora, y a la mañana siguiente muchos de los más ricos estaban cerrando sus hogares y preparándose para pasar el invierno en Middenheim.

Mientras tanto, otras fuerzas de la ciudad tienen un interés especial en la predicción del eclipse:

- La Antigua Orden de los Lectores Iluminados: el Padre Faber, dirigente de la Orden, está furioso: Vogelgesang no



solo se fugó de la Biblioteca Invisible con diversos libros insustituibles, sino que su documento sobre el eclipse (¿quién más podría haberlo escrito?) ha puesto en peligro el futuro de la propia organización. Cuatro Legos jóvenes que han estudiado la teoría del combate y la historia del pugilismo han sido enviados a Marienburg para recuperar los libros y castigar a Vogelgesang por su traición.

• *La Hermandad del Olvidado*: la Hermandad (ver pág. 113) también ha comprendido la importancia del eclipse: significa que su señor y maestro, Zahnarzt el Informe, está a punto de encarnarse una vez más. Saben, porque el principio demoniaco se lo ha dicho, que en algún lugar del Viejo Mundo hay un niño marcado por el Caos que ha sido elegido como receptáculo del alma de Zahnarzt. Sin embargo, la entidad no ha dicho dónde se encuentra, y sin el Diente del Demonio no tienen modo de dar con él. Han preparado diversas ceremonias Caóticas (tan indescriptiblemente repulsivas que no serán comentadas aquí) que les permitirán (o eso esperan) saber dónde se oculta el Huevo.

• MIRANDO LOS REGISTROS •

Es probable que el próximo destino de los PJ sea la plaza principal de la ciudad, ya sea para introducirse en la reunión del Consejo o para visitar la Oficina de Registros e intentar encontrar más información sobre Vogelgesang o Jemima.

Esta plaza es uno de los pocos espacios abiertos de Marienburg: un lugar amplio con algunos ejemplos modernos y controvertidos de escultura Tilea: un joven Sigmar desnudo, una mujer de grandes pechos sin brazos, etc. Al norte está la Sala del Consejo, un imponente edificio de varias plantas coronado por una cúpula. Ocupa todo el frente de la plaza, estando los otros tres limitados por edificios administrativos. La milicia y los guardias de la ciudad tienen aquí su base, igual que los oficiales de aduanas, los recaudadores y la Oficina de Registros, que se encuentra en el lado sur (es un edificio de dos plantas de ladrillo rojo sin nada especial que reseñar). Al este se encuentra el templo de Manann con su campanario. Aunque la torre no tiene reloj la campana se toca cada hora (es posible oírla desde toda la ciudad). También suena para indicar el comienzo y el fin del toque de queda.

La Oficina de Registros está abierta todos los días desde las diez hasta las cinco, y está atendida por un conjunto de burócratas agobiados. También hay una larga cola, por lo que los PJ tendrán que esperar una media hora antes de ser atendidos. Cualquier petición de información sobre Vogelgesang será recibida con una mirada divertida: "¿Kunz Vogelgesang? ¡Caray, que coincidencia! Hasta hace un año aproximadamente trabajaba aquí". El funcionario tardará unos cinco minutos en revisar los archivos. "No, lo siento, no tenemos nada... No ha habido ni un solo cambio desde el año pasado. Parece que haya desaparecido de la faz del mundo, ¿no creen?"

Cuando los PJ estén a punto de marcharse una voz los llamará y un hombre pequeño y calvo con un solideo se acercará a ellos. Se presentará, ligeramente nervioso y apocado, como Gustav Andersen, secretario jefe de la Oficina de Registros (ver pág. 16); les preguntará cuál es su interés en Vogelgesang. Si consiguen demostrar que son amistosos Andersen los llevará a una habitación vacía, se sentará detrás de una mesa y les dirá que él conocía muy bien al erudito. Aunque no compartía su interés por la astronomía los dos habían sido amigos. Vogelgesang desapareció hace un año, pero recientemente regresó a la ciudad: Gustav estuvo con él un par de horas hace unos días y les dará su nueva dirección en el puerto.

En ese momento la campana del templo sonará dando la hora y Andersen saltará como un muelle. "¡Tan tarde es?"

Oh, cielos, tengo que irme... Debo atender a la reunión del Consejo sobre el eclipse. Yo fui el que presentó el informe al respecto, ya saben, así que soy la estrella del espectáculo... aunque la oratoria pública no sea precisamente mi fuerte".

Algún PJ podría comentar que Gustav dijo no estar interesado en la astronomía. El burócrata lo mirará unos instantes, se pondrá una mano en la frente y se volverá a sentar. "Bien, yo... no... Es decir... yo quería... Cielos". Se levantará, comprobará que la puerta está bien cerrada, volverá a sentarse y contará toda la historia: Vogelgesang y Goffman le pidieron que presentara el informe sobre el inminente eclipse al Consejo con su propio nombre, por razones que no podían explicarle.

Gustav no tenía la menor idea de que aquel documento iba a levantar tanto revuelo, pero sospechaba que podía estar sucediendo algo extraño: Goffman llevó toda la conversación mientras Vogelgesang no decía una sola palabra, haciendo anotaciones y enseñándoselas a Goffman. Gustav, para entonces visiblemente inquieto, se excusará y se marchará, cruzando la plaza hacia la Oficina de Registros. Si los PJ le siguen verán que entra en el edificio por una pequeña puerta trasera bastante alejada de la misma plaza. Eso puede ser importante más tarde.

• FUERA DE LA SALA DEL CONSEJO •

Si los personajes intentan asistir a la reunión del Consejo, ésta habrá comenzado en el momento en que lleguen, aunque hayan seguido a Gustav. Para entonces habrá congregada en el exterior una gran multitud contenida en las escalinatas de entrada por la Guardia de la Ciudad. La plaza está atestada, ya que puede haber más de tres mil personas. Algunos quieren escuchar el veredicto del Consejo mientras otros vienen a hacer negocio (vendedores de comida, de iconos y otros artículos religiosos, músicos ambulantes, artistas, profetas agoreros, oradores políticos u otros profesionales que ofrecen una diversión rápida en un callejón trasero). Por supuesto, también hay ladronzuelos y estafadores que utilizan la reunión como una gran ocasión para practicar sus habilidades. Otros, más píos, se congregan alrededor del templo de Manann, rezando y pidiendo protección al santo patrón de la ciudad.

De vez en cuando aparece abriendose paso entre la multitud un experto o un miembro del Consejo rezagado que, tras hablar brevemente con los guardias, se introduce en el edificio. No se ve salir a nadie, pero esto se debe a que todos tienen el buen juicio de utilizar la puerta trasera, mucho menos llamativa.

Si alguien explora la zona que rodea a la Sala encontrará esta puerta, custodiada por dos vigilantes armados con alabardas rodeados por una grupo mucho menor de una quince personas, principalmente agitadores y políticos menores que tratan de entrar. Un personaje que espere aquí tendrá la oportunidad de preguntar a algunos de los expertos a su salida (ver "Opiniones expertas", más adelante).

Los personajes que se queden en la plaza verán a dos personas arrastrando a un granjero mientras claman para que se haga justicia. El cautivo, que tiene todo el aspecto de ser de las Tierras Desoladas, protesta airadamente. El gentío formará un círculo a su alrededor mientras los hombres alejan a voces que el granjero les ha vendido por la mañana una gallina manchada por el Caos. El acusado negará las acusaciones. Uno de los hombres lo sujetará mientras el otro explica cómo la gallina puso un huevo con dos yemas, lo que sin duda alguna habría creado un pollo de dos cabezas, jumutante del Caos! Esta afirmación será recibida con mur-



mullos de asombro, abucheos y gritos como "¡Amante del Caos!" o "¡Quemadlo!" La multitud parece muy soliviantada y dispuesta a linchar al hombre allí mismo. Los guardias de la ciudad no harán un solo movimiento para intervenir.

Los PJ tendrán la oportunidad de decidir si quieren ayudar a rescatar al granjero antes de que se produzca otra intervención: la de un cazador de brujas que entrará en el círculo diciendo que, si el granjero va a ser linchado, deberá hacerse de la forma adecuada. El gentío callará durante un momento, pero es evidente que sigue queriendo ver muerto al hombre. Si los PJ intervienen a favor de éste serán acusados de colaborar con el Caos, y existe una probabilidad del 1% de que cualquier Marienburgués con el que hablen más tarde los reconozca como "aquellos que intentaron salvar al mutante de las llamas purificadoras".

También presente entre la multitud, alrededor de esta escena, se encuentra Ernst Goffman. Aunque Vogelgesang le ha advertido que se tiene que mantener oculto no podía resistir la tentación de intentar descubrir si el Consejo había hecho caso del informe. Si los PJ no intervienen a favor del granjero los hará él, dando un paso adelante y exigiendo un juicio justo. El cazador de brujas conoce a Goffman y lo acusará de simpatizar con las fuerzas del Caos, citando como ejemplo su defensa de "esa hermana bruja, es amante de los mutantes, Astrid". Goffman, atendiendo el consejo de Vogelgesang sobre el anonimato, se introducirá en la multitud y desaparecerá, dirigiéndose a su casa.

Si los PJ defienden al granjero Goffman no atraerá la atención sobre él, pero cuando se los vuelva a encontrar recordará que estaban preparados para intentar ayudar a un hombre (probablemente) inocente. De un modo u otro, los aventureros conocerán a Goffman o Goffman los conocerá a ellos, aunque no es probable que se encuentren en este punto.

• OPINIONES EXPERTAS •

Por mucho que lo intenten los PJ no podrán acceder a la reunión del Consejo. Los guardias los rechazarán a no ser

que puedan presentar documentos apropiados. Sin embargo, un *soborno*, encanto o charlatanería rápidos proporcionarán información sobre la puerta trasera, y aunque tampoco puedan entrar por ella serán capaces de intercambiar unas palabras con alguno de los expertos que abandonan el lugar. Los cuatro que aparecerán por esa salida serán, por orden, Rosal Krantz (quince minutos después de que los PJ lleguen a la plaza), Boris Bludenheim (20 minutos más tarde), Gustav Andersen (20 minutos después de Boris) y Johan Tynus (10 minutos después de Gustav).

Rosal Krantz

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	40	30	3	3	6	39	1	29	39	60	39	29	69

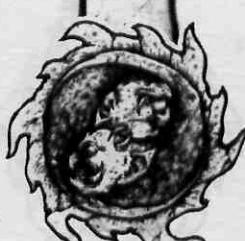
Habilidades

Astronomía, Charlatanería, Etiqueta, Ingenio, Narración, Oratoria, Seducción, Sexto Sentido, Soborno

Equipo

Varios libros caros y de aspecto arcano sobre las estrellas (uno es suyo y la mayoría no los ha leído), pergaminos con horóscopos detallados que vende a precios exorbitantes, delicada capa negra con estrellas y planetas cosidos, camisa rosa brillante de Bretonia, sombrero a juego.

Krantz es un reputado astrólogo de unos treinta y cinco años. Antiguamente servía en la corte del Emperador, pero decidió emigrar a Marienburg después de fallar en la predicción del resultado de una batalla determinada. Los conocimientos de Krantz sobre astronomía y sobre el pensamiento de la gente le permiten improvisar predicciones plausibles basadas en el comportamiento de las estrellas, aunque realmente no tenga poderes adivinatorios. Sin embargo, a lo largo de los años ha terminado convenciéndose de que sus vaticinios son realmente fiables.



A Krantz le molesta que un acontecimiento tan importante como un eclipse no haya aparecido en sus horóscopos, pero hace todo lo posible para que esto no se sepa. Ha asegurado al Consejo de la Ciudad que un eclipse solar no es peligroso, pero ha señalado que es un momento propicio para que todos aquellos nacidos bajo el signo del yunque entren en el negocio de las granjas de cerdos, y eso es exactamente lo que contará a los PJ. Cree que no se le ha escuchado con la atención que merece, y tan pronto como abandone el edificio se dirigirá hacia la plaza y comenzará a arengar contra el Consejo, tildándolo de charlatán e ignorante. La multitud lo tomará como una señal de que los rumores sobre el desastre son realmente ciertos, aumentando el nerviosismo general.

Si los PJ no lo callan lo hará un miembro de la guardia de la ciudad, por la fuerza si es necesario. Cualquiera que vea llegar a Krantz y que haga una tirada de Int a -15 descubrirá de dónde ha llegado: de la puerta trasera de la Sala. Si alguien habla con él lo encontrará atractivo y convincente, y si se falla una prueba de FV se sentirá la necesidad de comprar uno de sus inútiles horóscopos (4 gremiales). Si se falla la tirada por más de 20 se pedirá una cita para una lectura más detallada al día siguiente (10 gremiales).

Boris Bludenheim

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	36	30	2	3	7	48	1	32	30	48	40	35	39

Habilidades

Astronomía, Consumir Alcohol, Equitación, Idioma Arcano (Magia), Idioma Secreto (Clásico), Leer/Escribir, Visión Excelente

Equipo

Telescopio portátil, pergamo con una carta estelar.

Boris es el conocido dirigente del Gremio de Astrónomos de la ciudad. Es un hombre fuerte de unos cuarenta años con una incipiente calva y unas orejas peligrosamente prominentes. Es astrónomo, no astrólogo, por lo que tacha la profecía sobre los demonios de tonterías supersticiosas. Sin embargo, ha admitido (reluctante) al Consejo que las predicciones son plausibles y que es probable que en breve se produzca un eclipse. Sin embargo, ha tratado por todos los medios de convencerles de que no existe peligro alguno, y es imposible persuadirle de lo contrario.

Boris conoció a Vogelgesang cuando éste llegó a la ciudad, pero desde su desaparición no lo ha visto. Ha oido informes de que el erudito se ha vuelto loco. Si los PJ le dicen que creen que Vogelgesang es quien se oculta detrás del informe Boris se sentirá sorprendido y tratará de acabar la conversación. No sabe dónde podría estar, pero sugerirá que pregunten a Gustav Andersen en la Oficina de Registros, o a "ese hombre... ese tipejo interesado en los demonios y amigo de Vogelgesang, probablemente el que está detrás de todo este sinsentido... ese tal... ¡Hoffman! Eso es, Ernst Hoffman".

Gustav Andersen

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	25	26	2	2	5	34	1	27	29	45	16	35	29

Habilidades

Charlatanería, Historia, Leer/Escribir, Lenguaje secreto (Clásico), Saber de Pergaminos, Tasar

Equipo

Solideo, enorme cuaderno y lápiz, bastón de caminar.

Gustav fue presentado en la sección "Mirando los registros", más atrás. Si los PJ lo ven por primera vez cuando éste abandone la Sala del Consejo estará cansado y molesto: acaba de responder a una andanada de preguntas y se ha visto obligado a admitir que en realidad no es el autor del informe original. Sin embargo, ha conseguido no tener que decir el nombre del verdadero autor. Como resultado, aunque el Consejo acepta que en breve se producirá un eclipse no cree en las predicciones de Goffman sobre el regreso de Zahnarzt.

Gustav será atento con cualquiera que le pregunte de forma calmada. Admitirá no haber escrito el informe, pero se negará a decir el nombre del autor. Vogelgesang es uno de sus principales pensamientos, por lo que si alguien menciona el nombre saltará visiblemente y tratará de alejarse. Sólo se calmará si se le explica la situación. Asumirá que cualquiera que pregunte sobre Vogelgesang y sobre el eclipse ya está al corriente de la situación, por lo que dirá todo lo que sabe (y es bastante, especialmente sobre estadísticas de la población de Marienburg, aunque prácticamente nada de utilidad para los PJ). Sin embargo, tiene la dirección actual de Vogelgesang, y la proporcionará si se le pide educadamente o si se le muestra la carta de Pogner.

Johan Tynus

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	39	30	4	3	6	40	1	39	29	40	32	29	32

Habilidades

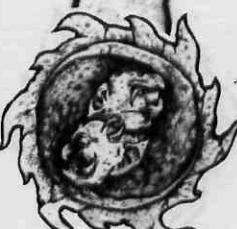
Charlatanería, Criptografía, Equitación, Huida, Idioma Arcano (Antiguo Slann), Leer/Escribir, Narración, Oratoria, Saber Demoníaco, Teología

Equipo

Cuchillo, extraño objeto en forma de estrella que guarda en el bolsillo y que saca si le amenaza algo que pueda parecer sobrenatural.

Johan Tynus es un joven alto y atractivo con una sonrisa que derrete el hielo. Es un brillante estudiante de las sendas del Caos, pero por desgracia tantos conocimientos en una mente tan joven han confundido sus pensamientos: ahora ve los tentáculos del Caos y sus conspiraciones por todas partes. Comienza las conversaciones de forma calmada, pero poco a poco empiezan a salir a la luz sus teorías. Está convencido de que el inminente eclipse no significa únicamente la llegada de Zahnarzt, sino también la liberación de un mal mayor: la bestia que aúlla en el corazón del mundo surgirá, el durmiente tentacular despertará, el niño automática vagará por las Tierras Desoladas... bueno, esa es la idea.

Johan saldrá de la Sala del Consejo justo cuando los PJ vayan a conseguir alguna información útil de Gustav, y tratará de escabullirse sin que nadie se dé cuenta. Se siente un poco avergonzado de que el Consejo no haya tomado en serio sus palabras. Al ser tan alto será fácil seguirle la pista, pero entonces es probable que el grupo abandone una útil fuente de información. Si Johan se da cuenta de que van detrás de él huirá hacia el Suiddock, donde vive. Si no consigue perder a los PJ por el camino llegará a su edificio, entrará corriendo y atrancará la puerta. Si consiguen convencerle para que salga es probable que los PJ pasen el resto de la tarde escuchando terroríficas, creíbles y convincentes historias sobre el Caos contadas con gran



maestría, aunque ninguna de ellas sea cierta o relevante para el caso en cuestión.

• UNA DECISIÓN! •

Media hora después de que Johan haya abandonado el edificio, el Secretario del Consejo (el joven y carismático Ulric Van-Den-Bogaerde) aparecerá en la entrada principal. La multitud quedará en silencio mientras anuncia que "el Consejo de la Ciudad y yo mismo hemos consultado a los observadores del cielo y a los sabios. Puedo decirlos con absoluta certeza que, aunque en pocas semanas Morrslieb oscurecerá por completo el sol..."

En ese momento la gente se volverá loca, ahogando el resto de su discurso ("...se trata de un fenómeno natural, por lo que no hay nada de lo que preocuparse"). Algunas mujeres caerán desvanecidas, los niños llorarán, se lanzará fruta, se romperán ventanas y se arrancarán los brazos a las estatuas que aún los tengan. Se trata de un tumulto menor teniendo en cuenta que estamos en Marienburg. La guardia aprovechará la ocasión para darse un paseo con sus armas más confundentes mientras se ajustan muchas cuentas pendientes. Lo más inteligente para los PJ llegados a este punto es desaparecer de la escena. Quizá puedan dar con una taberna decente, lejos de todos los tumultos...

• EL MOMENTO ADECUADO •

Es muy probable que en algún punto durante su estancia en Marienburg los PJ acudan a una taberna, ya sea para comer, para encontrar una habitación, para reunir algunas noticias o para reunirse con alguien.

Al final de la sala del bar hay un pequeño escenario. Pasado un rato después de la llegada de los PJ un músico solitario subirá, se sentará en un taburete, sacará una pequeña flauta de entre sus ropas y comenzará a tocar. Si alguien pregunta más tarde nadie recordará haber hablado con el músico de una actuación, pero las tabernas de Marienburg son muy relajadas al respecto (siempre que obtengan beneficios al final de la velada). Si los PJ no entran en ninguna taberna el músico podría estar tocando en una casa de huéspedes, o incluso en una esquina.

Se trata de Muuthauwg (ver pág. 115), pero es algo que no debería ser evidente: su aspecto es el de un joven trovador normal y corriente. Si algún jugador pregunta por sus ropas se le puede hablar de un estilo excéntrico, pero el DJ debe cuidarse de exagerar en este punto. Del mismo modo, los personajes también notarán que no pone su sombrero para que la gente eche monedas, aunque siempre podría hacerlo después. Los PJ podrían llegar a la conclusión de que es inexperto e irremediablemente optimista: una pequeña flauta apenas podrá ser oída por encima de las risas y el ruido de una taberna abarrotada.

Sin embargo, cuando empiece a tocar demostrará que todas estas ideas son erróneas. Su flauta no suena muy alta (en realidad su sonido es dulce y suave), pero de algún modo atrae la atención. Poco a poco todas las conversaciones en el lugar se detendrán. Los PJ con Música que hagan una tirada de Int notarán que, aunque la canción parece sencilla, en realidad es tremadamente sutil e incluye complejos cambios de ritmo. Los personajes que sepan tocar instrumentos de viento también pueden notar que el flautista parece tener una capacidad pulmonar ilimitada.

En realidad Muuthauwg está tomando lentamente el control de unos cuantos miembros de la audiencia. Serán los más bebedores y de más débil voluntad, pero también es posible que un PJ o dos se vean afectados. El DJ debería hacer tres tiradas de FV para cada PJ, con las típicas pena-

lizaciones por haber bebido (ver WHF, pág. 83): cualquiera que falle las tres se unirá a la danza. Si alguien falla la primera tirada pero acierta la segunda comprenderá que está sucediendo algo muy raro: haz una tirada de Int a -30% para descubrir de qué se trata, aplicando de nuevo cualquier penalización alcohólica.

Muuthauwg seguirá tocando, pero se pondrá en pie y comenzará a bailar. Al principio no hará más que moverse adelante y atrás al ritmo de la música, pero después comenzará a dar cortos y gráciles saltos. Siete u ocho espectadores (aquellos a los que controla) le seguirán. En este punto podrán los personajes que hayan fallado la primera tirada saber que se está utilizando magia. A los demás sólo hay que decirles que el músico está interpretando una pegadiza música de baile.

Si en este momento alguien intenta intervenir violentamente las cosas podrían complicarse. Muuthauwg puede colocar a los bailarines controlados en el camino de los atacantes, y parte del personal de la taberna (incluidos dos fornidos matones, utilizar el perfil de los Vigilantes) podría pensar que los PJ quieren molestar a un agradable músico, actuando en consecuencia. En cualquier caso, cualquiera que entre en una taberna de Marienburg cargado con armas será mirado con suspicacia.

Pase lo que pase, Muuthauwg bajará del escenario y sus víctimas casi borrachas se unirán a él mientras baila por toda la sala. Se dirigirá hacia la puerta y saldrá a la noche, seguido por sus cautivos. En realidad acaba de llegar a la ciudad y está explorando el lugar para ver si puede detectar a Zahnarzt o el Diente del Demonio, para lo que va a necesitar algo de ayuda. Si se encuentra con los seguidores de su adversario los bailarines le proporcionarán algo de protección. También está divirtiéndose, haciendo travesuras y provocando problemas.

Si los PJ intentan seguirlo podrán dar fácilmente con los bailarines, pero deberán hacer pruebas de FV cada diez minutos que permanezcan escuchando la flauta de Muuthauwg para evitar ser encantados por su música. Si mantienen una considerable distancia podrán reducir los riesgos (+30% a FV), pero se arriesgarán a perder al grupo (haz una tirada de Int).

Al final, una patrulla de cuatro Vigilantes Nocturnos aparecerá en el lugar. Llegarán unos quince minutos después de que los PJ hayan comenzado a seguir a los bailarines, o justo después de que se inicie un combate contra Muuthauwg. Como es evidente que los PJ y los danzantes están rompiendo el toque de queda la patrulla intervendrá, primero terminando cualquier pelea y después arrestando a todos los implicados. Por supuesto, también ellos deberán hacer tiradas de FV, pero si más de la mitad no son arrastrados por el encantamiento el demonio optará por la discreción: tratará de marcharse utilizando a los bailarines para encargarse de cualquiera que quiera detenerlo. Lo más probable es que se forme un pequeño pero confuso tumulto. Si el DJ quiere complicar aún más las cosas puede incluir a un agitador tratando de aprovecharse de este "levantamiento popular", a varios ladrones intentando hacerse con la bolsa de los espectadores o cualquier otra cosa.

Si los PJ o la patrulla tratan de detener a los bailarines, antes de que nadie pueda lograr un disparo o un golpe claro contra Muuthauwg éste desaparecerá por una esquina en una estrecha callejuela. Cuando el primer perseguidor llegue al lugar encontrará un callejón sin salida completamente vacío, salvo por unas ratas que se esconden entre las pilas de basura. En realidad casi todas las ratas son Muuthauwg huyendo, pero nadie puede saberlo. Si cualquier PJ se vuelve paranoico y se pone a matar a los animales la patrulla le convencerá de forma arisca para que se detenga.



Mientras tanto habrá varios bailarines confundidos y bastante cansados, la mayoría borrachos, dando tumbos por la calle. Los PJ pueden intentar interrogarlos o examinarlos, pero no hay mucho que descubrir. Lo único que pueden decir es que la música era irresistible y que no podían evitar dejar de bailar. Una vez en movimiento, ponerse en el camino de los PJ parecía algo natural. Un examen mágico no detectará traza alguna de un encantamiento, ni manchas del Caos discernibles.

Es posible que los PJ escapen de la patrulla, pero serán perseguidos durante media hora por las calles por 2-8 vigilantes tocando sus silbatos hasta que den con un lugar para ocultarse. Si aceptan entregarse pacíficamente serán llevados al puesto de guardia del distrito salvo que cada uno pague un soborno de 4 gremiales. Allí serán encerrados en una fría celda durante el resto de la noche junto a los afectados por Muuthauwg y un enano borracho. Por la mañana serán arrojados frente a un magistrado que les impondrá una multa de 10 gremiales por romper el toque de queda y les advertirá que no lo vuelvan a hacer. Después serán puestos en libertad.

• VOGELGESANG NO VE A NADIE •

En este punto los PJ deben saber que el hombre al que han venido a ver, Kunz Vogelgesang, es el responsable de haber creado el actual pánico en la ciudad, y deberían haber obtenido su dirección de Gustav Andersen. Si no es así, el DJ tiene otros métodos para darles la información:

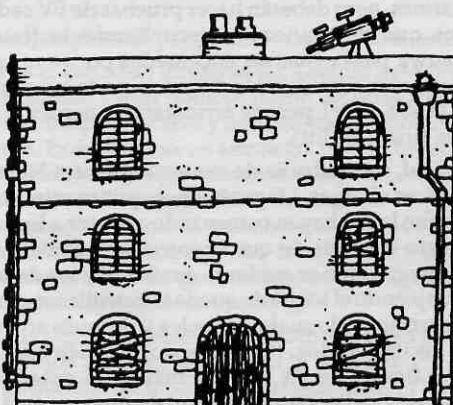
- Siguiendo la pista de Boris Bludenheim podrían preguntar por Ernst Hoffman, el amigo de Vogelgesang, lo-

grando al final la dirección de Goffman de uno de los viejos vecinos del astrónomo, del primo de Jemima, de cualquier gremio de eruditos o incluso de los Registros de la Ciudad. El nombre "Hoffman" no bastará: tendrán que recordar a quien corresponda que estudia a los demonios para poder saber a quién se están refiriendo. Los que conocen a Goffman suelen mencionar su nombre con una ligera desconfianza: cualquiera interesado en el Caos es sospechoso, especialmente alguien de quien se sabe que apoya a los amigos de los mutantes (la Hermana Astrid), aunque sus conocimientos legales lo hayan mantenido a salvo hasta el momento.

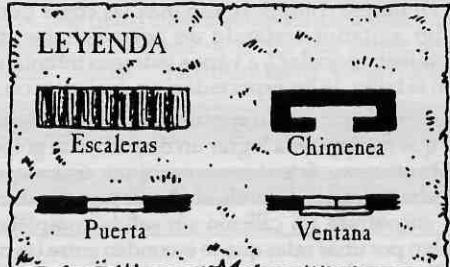
- Al ser una halfling Jemima no es especialmente discreta sobre su actual situación laboral. Aunque su primo no sabe dónde está, los PJ podrían encontrarse con alguno de sus muchos amigos en el mercado, o ser escuchados por algún tendero que vaya a llevar fruta y verdura a su nueva casa. Podrían incluso toparse con la propia Jemima.

- Si los PJ se encuentran a Goffman en el exterior de la Sala del Consejo durante los disturbios y le mencionan a Vogelgesang podrá encaminarlos hacia su casa, aunque les aconsejará que no vayan porque "Kunz no recibe visitas en estos momentos". Por otra parte, Goffman está buscando un grupo de aventureros para recuperar el Huevo de la Luna, así que podrías pasar directamente a la sección "Visitando a Goffman", en la página 22.

- Si tus jugadores son especialmente duros de molleja puedes recurrir al siguiente truco como último recurso: haz que vean a unas figuras embozadas actuando de forma sospechosa mientras se dirigen hacia los muelles. Son los cuatro asesinos enviados por la Orden para castigar a Vogelgesang por no devolver a su debido tiempo los libros a la biblioteca, y se dirigen directamente hacia su casa.



FACHADA PRINCIPAL



LEYENDA



Escaleras



Chimenea



Puerta



Ventana

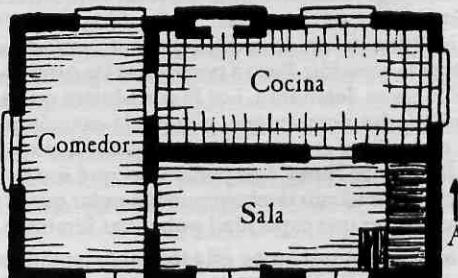
CASA DE VOGELGESANG



Escala

Estudio de
Vogelgesang

PRIMERA PLANTA



Cocina

Comedor

Sala

Arriba

PLANTA BAJA

• LA CASA DE VOGELGESANG •

La residencia del astrónomo es un edificio semiderruido muy próximo a la costa, cercano al puente colgante Draaienbrug que conduce al Luydenhoek. Es una vieja zona de la ciudad en la que las casas están muy próximas y sobresalen hacia las calles, que quedan envueltas en sombras. La casa tiene tres plantas, pero sólo la superior parece habitada. Mientras se acercan, un PJ observador podría advertir un telescopio sobre un trípode en la azotea (hace falta que alguien que esté mirando el tejado pase una tirada de 1), así como una escalera que conduce arriba desde una ventana. Por la noche se puede ver de vez en cuando el brillo de una vela dentro de la casa, que tiene los postigos echados o tapados con tablones. De otro modo se podría pensar que el edificio está abandonado.

Las plantas inferiores de la casa de Vogelgesang son las típicas de las viviendas en ruinas de esta parte de la ciudad. No disponen de mobiliario y están en muy mal estado. Las ventanas están cerradas y el interior es oscuro y húmedo. Vogelgesang apenas viene por aquí. La única zona limpia es la cocina, donde Jemima vive, duerme y hace todo lo posible por preparar las buenas comidas que el astrónomo a veces se acuerda de probar. La entrada principal está atrancada, así como todas las puertas interiores.

La planta superior es donde Vogelgesang pasa casi todo su tiempo. Dos de las paredes están llenas de libros. Hay copias recientes de todos los tratados habituales sobre astronomía, así como tres volúmenes extremadamente antiguos. Si alguien los comprueba verá que estos tres últimos tienen marcado el símbolo de la Biblioteca Invisible (ver página 116), aunque en estos momentos los PJ no tengan ni idea del significado de esa marca. No hay ninguna copia del tomo de Karl Sergent sobre Lustria, ni ningún otro sobre el mismo tema, así como tampoco "La teoría del Caos" de Ludwig Mandelbrote. Clavados a las paredes hay grandes mapas celestes sobre los que Vogelgesang ha intentado trazar el recorrido de Morrslieb.

La casa dispone de una azotea en la que se encuentra un gran telescopio. El astrónomo pasa casi toda la noche utilizándolo. Hay una escalera que conduce allí desde la ventana del estudio y que también conduce hasta la planta baja. Vogelgesang la utilizará como ruta de escape si es descubierto por cualquiera de sus enemigos.

Si los aventureros llaman a la puerta serán ignorados. Si insisten acabará apareciendo Jemima, que les dirá educadamente que Vogelgesang no recibe visitas, cerrando y atrancando luego la puerta. Si persisten aparecerá una cabeza de una de las ventanas superiores. Lleva sombrero y capa (raro dentro de una casa), y cualquiera con Visión Excelente podrá notar que viste un parche. Dejará caer un trozo de pergamo atado a una piedra antes de atrancar la ventana. La nota dice: "Márcense tranquilamente y dejen a un pobre anciano seguir en paz con sus inocentes estudios".

Si siguen llamando, gritando o molestando de cualquier modo Vogelgesang se asomará por la ventana empuñando una especie de cañón. Si los PJ no se retiran pronto o no gritan rápidamente algún mensaje que contenga la palabra "Pogner" les disparará. El arma es considerablemente más peligrosa para el tirador que para el objetivo, y atraerá la atención de cualquiera en las calles adyacentes, incluyendo a dos Vigilantes. Aunque sea evidente que los PJ no fueron los que dispararon, los guardias harán todo tipo de preguntas molestas mientras dicen "prisión" varias veces. Después de unos minutos será evidente que están esperando un soborno. Cualquier cosa por encima de dos gremiales les hará marcharse.

Si por un casual los PJ logran mencionar a Pogner antes de que Vogelgesang se ponga a disparar les mirará sorprendido durante un momento y luego cerrará la ventana. Pasado un minuto aparecerá en la puerta con los brazos abiertos y una pizarra con las palabras "¡Entrad, entrad!" escritas con tiza. Pasa a "Una entrevista interrumpida", más adelante.

Si los PJ se interesan por el edificio sin atraer la atención de Vogelgesang, una anciana con una cesta de pollos les preguntará si han venido a ver al mago. "Si es así no tenéis mucha suerte", dirá. "No recibe a nadie, y creo que desde que llegó sólo ha salido un par de veces. Tampoco responde a la puerta". Si se la pregunta dirá que se llama Elsa Loyen, y parecerá evidente que es una entrometida de primer orden que pasa casi todo su tiempo lavando la ropa a los marineros y viendo a la gente ir y venir.

Si los PJ la interrogan dirá que sabe que Vogelgesang es un mago porque cuando se mudó trajo un gran número de libros y «equipo mágico extraño». Cree que es un viejo sucio porque nunca hace colada y porque utiliza esa cosa en el tejado para espiar a sus vecinos. Sin embargo conoce a Jemima y hace buenas migas con ella, ya que comparten su interés por los rumores. Puede decir a los PJ que la halfling suele hacer salidas al mercado por la tarde. Si los PJ se muestran amistosos Elsa podría convertirse en una útil fuente de información.

Kunz Vogelgesang, Erudito humano, 50 años

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	29	32	4	2	6	40	1	31	29	65	42	30	37

Habilidades

Cartografía, Escalar, Historia, Huida, Identificar Plantas, Idioma Adicional (Árabe), Idioma Arcano (Astronomía), Idioma Secreto (Clásico), Leer / Escribir, Lingüística, Numismática, Saber Rúnico

Equipo

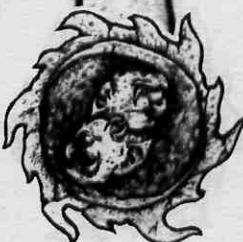
Biblioteca, telescopio, Arma (Trabuco: Alcance 24/48/250/3, 3 asaltos para cargar, 1 para disparar), pizarra y tiza.

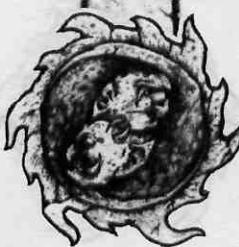


Kunz Vogelgesang es miembro de la Antigua Orden de los Lectores Iluminados y un erudito acaudalado cuya fortuna procede de unos parientes lejanos. Aunque en su larga vida ha estudiado diversas disciplinas astronómicas, los últimos siete años los ha pasado obsesionado con los movimientos erráticos de Morrslieb, estudiando todas las noches la Luna del Caos. Cada vez que añadía un nuevo engranaje u otra rueda a su astrolabio la luna aparecía en un nuevo y extraño ángulo y frustraba su trabajo. Ha empezado a sospechar que el satélite lo hace a propósito para irritarle. Incluso ahora su caótica órbita es demasiado compleja como para predecir sus movimientos con más de unas semanas de antelación.

Los años de observación de Morrslieb a través del telescopio se han cobrado un terrible precio: su ojo derecho ha mutado en el de un insecto gigantesco y por eso siempre lleva un parche, excepto cuando estudia los cielos. Lleva recluido desde el comienzo de su mutación, hace aproximadamente un año. Ahora vive con el miedo a ser descubierto y asesinado antes de haber podido completar su trabajo.

Aunque no le preocupa el misticismo de la Orden necesita tener acceso a su biblioteca, y está dispuesto a hacer lo que considera estupideces y a perder la lengua a cambio de poder disponer de la mayor colección de libros del mundo.





Jemima Sheepfoot, Cocinera halfling, 34 años

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	En
4	26	17	2	1	6	58	1	41	36	30	18	46	47

Habilidades

Cocina, Cuidar Animales, Herbolaria, Leer / Escribir

Equipo

Delantal, ollas, sartenes, diferentes especias extrañas difíciles de encontrar.

Jemima, una halfling de 34 años, ha sido el ama de llaves de Vogelgesang desde que éste dejó el instituto. A veces parecen un viejo matrimonio, y en otras se diría que Jemima es la madre del astrónomo. Aunque sabe que el regreso de su excéntrico señor la pone en peligro no puede soportar la idea de abandonarlo. Es bien conocida en los mercados de Marienburg, y es muy hábil recogiendo y diseminando rumores.

Se preocupó cuando Vogelgesang se mudó a Foyles Rock, pero ahora que su señor ha vuelto es mucho más feliz. No sabe dónde marchó, pero no cree que fuera muy lejos. Sabe que tiene un problema con uno de sus ojos, pero no es consciente de la mutación.

• VIGILÁNDOME, VIGILÁNDOTE •

Los PJ no son los únicos que están vigilando la casa de Vogelgesang. Los cuatro Bibliotecarios-Asesinos de la Antigua Orden de los Lectores Iluminados (ver pág. 21) también están cerca. El robo de un libro de la Biblioteca Invisible es un crimen inconcebible, por lo que el Padre Faber (ver pág. 107) ha ordenado a los cuatro iniciados que se cobren venganza y que recuperen la copia de "Una teoría del Caos". Vogelgesang tuvo el juicio suficiente como para darle el libro a Goffman.

Por cada hora que los PJ pasen vigilando el edificio un miembro aleatorio del grupo podrá hacer una tirada de I. Si la pasan vislumbrarán la siniestra figura de uno de los bibliotecarios-asesinos merodeando por el lugar. Si se la persigue, la figura desaparecerá en las sombras (utilizando *Esconderte Urbano*).

• PETICIÓN DE AUDIENCIA •

Los PJ pueden entrar en la casa de diferentes formas, como tirando la puerta abajo o cargando escaleras arriba (algo poco sutil que sin duda atraerá a la Guardia). También pueden forzar la cerradura, entrar por una de las ventanas o subir por la escalera fijada a la pared y entrar de ese modo en el estudio de Vogelgesang. Ninguna de estas opciones es especialmente cuidadosa, y sin duda aterrizarán al astrónomo, que temerá que se trate de los Vigilantes, de los cazadores de brujas o de las fuerzas de la Biblioteca que lleva tanto tiempo esperando. Le dará el trabuco a Jemima, le ordenará cubrir su salida y tratará de escabullirse *se bien por una ventana de la planta baja o por la escalera*. Entonces huirá hacia la casa de Goffman y se quedará allí el resto del día, volviendo a la mañana siguiente para trasladar sus libros, notas y telescopio a otro lugar.

Si Vogelgesang está huyendo Jemima amenazará a los PJ con el arma, pero tendrá que estar muy asustada para usar un artefacto tan terrible. Los personajes tienen pocos minutos para registrar la casa de Vogelgesang antes de que lleguen los Bibliotecarios, y no encontrarán más que una copia del documento entregado al Consejo y una carta de

Goffman a Vogelgesang ofreciendo santuario (en el sobre aparecen las señas del primero). Los asesinos no tienen ningún interés en los PJ o en Jemima, y no los dañarán a no ser que se pongan entre ellos y los libros del erudito. Buscarán por toda la biblioteca, tomarán los tres libros más antiguos y se marcharán, dejando claro que no han encontrado aquello que vinieron a buscar.

También hay modos de conseguir hablar con Vogelgesang de forma amigable. Para ello hay tres claves: Jemima Sheepfoot, la carta de Pogner y Goffman.

La primera es una halfling, por lo que acude todas las tardes al mercado de Suidock para conseguir su ración diaria de comida y rumores frescos, regresando a la caída de la noche. Es posible interceptarla a la entrada y a la salida de la casa. Si se le acerca cualquier extraño que conozca su nombre se pondrá en guardia, pero se calmará ante cualquier mención a Goffman o a su primo. Aunque no invitará a los PJ a pasar aceptará transmitirle su petición a Vogelgesang cuando vuelva de la compra.

Como era de esperar, el astrónomo no quedará convencido por la petición de audiencia de un puñado de bllacos, aunque aseguren conocer a un viejo amigo suyo, por lo que si no pasa nada más le dirá a Jemima que los despiden. Si los PJ piensan en darle la carta de presentación por medio de la halfling, unos minutos más tarde aparecerá en la puerta el propio Vogelgesang con una pizarra con unas palabras escritas apresuradamente: "¡Queridos amigos! Pasad, por favor. Lamento haberlos disparado, os confundí con otras personas".

Serán invitados a entrar, verán el estudio de Vogelgesang y recibirán la hospitalidad de la enorme cocina de Jemima mientras hablan con él.

También puede funcionar cualquier idea de los PJ que termine con la carta de Pogner en manos del astrónomo. Lo importante es que los PJ no entren en la casa hasta que la noche comience a caer.

• UNA ENTREVISTA INTERRUMPIDA •

Si juegan sus cartas cuidadosamente los PJ terminarán en el estudio de Vogelgesang hablando con él. Es probable que sea el comienzo de la noche, ya que es el momento en el que Jemima le dará la carta a su patrón. El erudito se limitará prácticamente a escuchar lo que los PJ tengan que decir, escribiendo luego sus respuestas con una extraña letra en una pizarra que sostendrá para que puedan leerla. El DJ podría interpretar la escena de este modo. Aunque lleve más tiempo el efecto será mucho mejor.

Los negocios son lo primero: no tiene el libro sobre Lustria en su colección, pero cree poder conseguirlo si le dan tiempo. "No lo haría por nadie que no fuera Veit Pogner, pues ya tengo suficientes problemas con ellos". Mostrará la pizarra a los PJ, luego la mirará y borrará lo que viene después de "problemas", levantándola de nuevo. Cualquier pregunta sobre "ellos", sobre el motivo de su miedo, sobre el lugar donde consigue los libros o sobre cualquier tema similar quedará sin respuesta. Tratará de desviar la conversación hacia Pogner, Nuln o el viaje del grupo.

Si se le pregunta por el eclipse se le notará claramente relajado. Confirmará que ha medido los movimientos de la Luna y que el eclipse total es inminente. Además, casi podría decirse que Marienburg se encontrará en el mismo centro de la sombra arrojada por la Luna del Caos.

Escribirá en su pizarra: "Aunque podría no suceder... Morrlieb es salvaje y extraña. Una buena mujer, pero poco

fiable. Dice que saltará al rostro del sol... mirad su recorrido". Luego señalará las cartas celestes en la pared del estudio. "Va a pasar justo por en medio, pero no se puede decir si cambiará de opinión en el último minuto".

Si se le pide información sobre el demonio que la gente comenta, o sobre el misterioso flautista al que los PJ pueden haber conocido ya, sacudirá la cabeza y comenzará a escribir. Los PJ tendrán que hacer una tirada de Int para poder leerlo: "El área de Goffman, no la mía. Mis desafortunados contactos con el Caos han sido completamente accidentales". Se detendrá, mirará lo que ha escrito y lo borrará, mostrando un sencillo, "Mejor que habléis con Goffman".

• LA VENTANA DE LOS INTRUSOS •

En un momento adecuado la conversación será interrumpida por la llegada de cuatro asesinos. Han escalado por la escalera exterior ocultos por la oscuridad, y destrozarán a golpes los postigos para lanzar sus cuchillos a Vogelgesang y saltar luego dentro. Su sigilo les permitirá sorprender automáticamente a los PJ, logrando una ventaja táctica. Su primera prioridad es que el astrónomo sea fatalmente herido. Luego el líder buscará entre los libros mientras los otros tratan de contener a los aventureros, preferiblemente diciendo, "Apartaos, esto no es asunto vuestro". Considerarán al grupo una pequeña molestia y no tienen ninguna intención de pelear con él. Cuando vean que no está la copia de "Una teoría del Caos" intentarán sacar la información sobre su paradero al moribundo Vogelgesang mediante tortura (no dirá nada), marchándose luego con tres libros.

Si el astrónomo sobrevive durante dos asaltos de combate se dirigirá a la escalera y bajará con sorprendente agilidad, perseguido por dos de los asesinos. Tratará de escapar hacia la casa de Goffman, pero a mitad de camino le darán alcance. A la mañana siguiente su cuerpo será hallado flotando en el río.

Suponiendo que siga vivo después del ataque y que los PJ aún se encuentren allí, en sus últimos momentos les dirá (escribiéndolo en el suelo con su propia sangre si es necesario) que "Avisen a Goffman... Querían el libro de Mendelbrote. Tenía razón..."

• POST MORTEM •

Es posible que los PJ retrasen su visita a la casa de Vogelgesang durante mucho tiempo, o pueden dejar al astrónomo en buenas condiciones y volver más tarde. Si esto sucede los asesinos se les habrán adelantado y encontrarán al astrónomo muerto en el suelo de su estudio. Junto a él se encontrará su pizarra con un último mensaje: "Ernst: ellos querían el libro de Mendelbrote. Tenías razón". La patrulla aparecerá mientras los PJ se encuentren allí, por lo que inmediatamente se convertirán en sospechosos del asesinato. Si se descubre más tarde que Vogelgesang es un mutante es posible que la Guardia los considere unos héroes, pero les advertirá que no vuelvan a tomarse la justicia por su mano. No hay señal de Jemima.

Asesinos bibliotecarios

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	68	68	3	3	6	30	1	35	30	30	30	15	

Habilidades

Acrobacias, Arma de Especialista (cerbatana o armas arrojadizas), Escalar, Esconderse Rural y Urbano, Movimiento Silencioso Rural y Urbano, Seguir, Sexto Sentido

Equipo

Ballesta, cerbatana, espadas, cuchillos arrojadizos

Los cuatro "asesinos" son una especie de guerreros que han jurado lealtad a la Orden por la duración de su aprendizaje para poder estudiar los tomos Nipones prohibidos sobre el arte de la guerra. Es por tanto su obligación "defender" la isla cuando las cosas comienzan a salir mal. El robo de Vogelgesang les da la rara oportunidad de poner en práctica sus conocimientos sobre las artes marciales. Los cuatro tienen excelentes habilidades de sigilo y altas estadísticas de combate, pero sus tácticas dejan mucho que desear, ya que hasta ahora no han conocido muchos combates reales. Deberían ser interpretados como chalados temerarios de las artes marciales de sorprendente habilidad.

Sus órdenes son matar al astrónomo y recuperar los libros que robó de la Biblioteca Invisible. Si se les impide completar su misión tratarán de regresar a la Orden lo antes posible. Si son capturados se resistirán al interrogatorio y a la tortura tanto como sea posible. Visten las túnicas monásticas de la Orden de los Lectores Iluminados, con su símbolo a la espalda. El líder tiene oculta en una bolsa una gran llave de plata. Es el único Lector del grupo: los otros son Legos y aún conservan sus lenguas.

Johan Harupz, Vendedor humano de tabaco, 47 años

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	28	19	3	3	7	30	1	27	19	23	30	31	32

Habilidades

Charlatanería, Lectura de Labios, Soborno, Visión Nocturna.

Johan Harupz es un Lego de la Orden de los Lectores Iluminados, así como las "orejas" de la organización en Marienburg. También es profundamente sordo, un disfraz perfecto para su trabajo: ha perfeccionado el arte de leer en los labios, lo que significa que normalmente puede comunicarse con aquellos miembros de la Orden que han tomado sus votos finales, y también puede ser testigo de las más íntimas discusiones sin que nadie sepa que ha comprendido cada palabra.

No es un erudito, pero le gusta leer y aprender. Es excepcionalmente hábil en el arte de la mentira y negará radicalmente que alguien haya acudido esa noche a su casa. Sin embargo, Harupz no es especialmente valiente y se romperá si se le intimida. No le importa utilizar su sordera para hacerse el loco ("¡Dinos cómo llegar a la isla!" "Claro, señor. ¿Los quiere en copos o envueltos?"). No le gustan los intrusos, y para que la gente se entere tiene un par de perros.

La bien provista tienda de Harupz es muy frecuentada por marineros y otras gentes del mar. Negará de forma vehemente que venda otra cosa que tabaco (por ejemplo, las fuertes sustancias que llegan a Marienburg desde Arabia y lugares así. Éstas las oculta en el sótano).

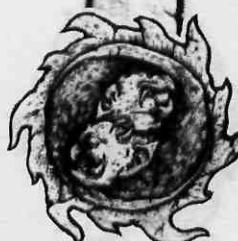
Perros

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	41	10	3	3	7	30	1	43	14	43	43	47	23

• NO HAY HUMO SIN TABACO •

Si alguien trata de perseguir a los asesinos después de que abandonen la casa de Vogelgesang, recuérdales que ya ha sonado el toque de queda. Los atacantes son muy hábi-





les moviéndose de una sombra a otra, pero si los PJ no tienen habilidades similares deberán hacer tiradas de Dex para no alertar a una patrulla de Vigilantes, que los perseguirá por las oscuras calles con las mismas penas si son capturados que la noche anterior.

Los asesinos darán un rodeo por Marienburg hasta llegar cerca del lugar del que partieron. Entrarán en una pequeña tienda de tabaco junto al río. Aunque es tarde hay una luz en la ventana. Es posible espiar la parte trasera de la tienda desde la calle paralela, pero no se verá salir a nadie en toda la noche. Si alguien llama a la puerta no recibirá respuesta, pero la descubrirá abierta.

Si los PJ entran en la tienda después del toque de queda (pero antes de la medianoche) Johan Harupz bajará las escaleras desde una de las habitaciones de arriba. Cuando vea que no son miembros de la Orden les pedirá que se marchen, y si no lo hacen llamará a la patrulla, que llegará en 1D6+4 minutos. Después de medianoche Harupz estará metido en la cama con un buen libro de la Biblioteca, por lo que las luces estarán apagadas. Abre todos los días de diez a ocho, momento en el que Johan será más hospitalario.

Tanto la tienda como las dos habitaciones superiores tienen poco de interés, y no habrá ni señal de los asesinos ni lugar evidente por el que hayan podido escapar. Una rápida búsqueda revelará no sólo los dos libros con el mismo símbolo que llevaban los asesinos, sino también una trampilla detrás del mostrador. Sin embargo, sólo conduce al sótano, que es utilizado como almacén. Si se registra el sótano se encontrará otra trampilla oculta con una compleja cerradura. Al abrirla se verá una larga escalera que conduce a un túnel del que gotea agua salada. Conduce directamente a Foyles Rock, y es el método utilizado por los miembros de la Orden para moverse entre la tienda y la Biblioteca sin ser detectados. Pocos Legos conocen el túnel, por lo que tienen que remar o navegar hacia la isla ocultos por la penumbra, o bien simular ser devotos seguidores de Solkan.

Cualquiera que sepa algo sobre cerraduras puede decir que si se intenta abrir lo más probable es que se rompa y se bloquee. Harupz no tiene la llave, pero sí el líder de los asesinos, por lo que es posible que los PJ la tengan. Esta llave será extremadamente útil más tarde en aventura, por lo que el DJ puede poner fácil su obtención (por ejemplo, decidiendo que un asesino herido deje caer su bolsa, o haciendo que un tajo afortunado la corte del cinturón). Si los PJ obtienen la llave la trampilla estará abierta. Si no la tienen estará cerrada.

En caso de que los PJ la consigan del líder de los asesinos es posible que traten de entrar en el túnel hacia Foyles Rock. Trata de disuadirlos inmediatamente (quizás haciendo que la patrulla aparezca en la tienda de Harupz, o que llegue algún cliente, o haciendo que los PJ se encuentren en el túnel a uno o más Lectores. El primer grupo les debería haber dado bastantes problemas, pero no saben que no todos son así de duros). El resultado más probable de encontrar la Biblioteca en esta fase de la aventura es la muerte a manos de la Orden, y en cualquier caso los aventureros lograrán unos enemigos de por vida.

Si prefieres no revelar el papel que Harupz tiene en este drama (hay más pistas en el último capítulo que apuntan hacia él) puede bastar con que los PJ pierdan la pista a los asesinos, o que sean arrestados por la patrulla fuera de la tienda de tabaco.

• LA VISITA A GOFFMAN •

Para cuando se dirijan a la casa de Ernst Goffman los PJ deberían estar intrigados y asustados acerca de lo que está sucediendo en Marienburg. Su "sencillo" recado para

conseguir un viejo libro ya se ha vuelto más peligroso de lo esperado.

Goffman vive en una zona de la ciudad mejor que la de Vogelgesang: su gran casa se encuentra en una calle amplia bordeada con arbolitos a medio kilómetro de la Corte y Judicatura centrales y a tiro de piedra de la Sala del Consejo. Si los PJ dan un motivo para la visita (conocieron a Goffman en la plaza, tienen noticias sobre Vogelgesang, quieren avisarle de un peligro o incluso si simplemente están interesados en demonios y eclipses) el ayudante de Goffman los aceptará inmediatamente. Sirve prácticamente cualquier motivo, ya que Klaus sabe que su maestro está buscando un grupo de aventureros para una misión.

El interior de la casa está limpio y bien decorado. El erudito recibe a las visitas en el comedor, donde hay una gran mesa llena de libros, papeles, pergaminos, plumas y cáscaras de nuez. Tiene el porte de un profesor universitario: tranquilo, algo santurrón y paciente, pero incapaz de comprender la ignorancia de la juventud actual. Su estudiante, Klaus, se deleita con cada una de sus palabras. Goffman los invitará a sentarse, enviará a Klaus a por un té y pastas, les ofrecerá una nuez y se interesará por el motivo de su visita.

Parecerá abierto y amigable, y rogará a los PJ que hablen de cualquier cosa que puedan creer importante o que hagan las preguntas que deseen. Sus respuestas tratarán de pintar un panorama lo más oscuro posible: intentará preocuparlos tanto que acepten encontrar el Huevo por él. A continuación se dan algunas de las respuestas de Goffman. Si los personajes preguntan cualquier otra cosa, improvisa algo sutilmente ominoso.

• **La muerte de Vogelgesang.** Cualquier noticia sobre el ataque al astrónomo confirmará los peores miedos de Goffman sobre la Orden: son unos fanáticos peligrosos capaces de matar a un anciano por un libro. Si los aventureros le preguntan si sabe algo sobre los asesinos dirá, "Hay algunas cosas sobre las que es mejor no preguntar. Vogelgesang y yo pertenecemos a una orden secreta, una en la que hablar demasiado puede costarte la vida... como descubrió el pobre Kunz. Creímos que hacer unas pocas promesas era un camino sencillo hacia el conocimiento, o hacia otras cosas valiosas". Parecerá sincero.

• **El libro que buscaban los asesinos.** Si se le pregunta por el libro al que se refería Vogelgesang, y que los asesinos parecían buscar, señalará un gran tomo titulado "Una teoría del Caos" que está sobre la mesa. "Esto es lo que quieren recuperar. Habla de una terrible catástrofe que está a punto de golpear a esta ciudad, señalando lo que debe hacerse para prevenirla. No creo que *ellos* quieran ayudar en el cataclismo ni hacer nada por impedirlo: sólo quieren recuperar sus posesiones. Ese es el motivo por el que mataron a Kunz: un libro que ya no estaba en sus manos".

• **El eclipse, los disturbios, la reunión del Consejo o el informe de Vogelgesang.** Goffman adoptará un semblante grave. "Según los cálculos de Kunz, Morrlieb eclipsará al sol dentro de tres o cuatro semanas. Nosotros, toda la ciudad, es posible que el Imperio entero, estamos en un terrible peligro. Se trata de algo que sólo sucede quizá una vez cada milenio, y hasta ahora siempre ha sido impedido de un modo u otro. Ahora se da una nueva oportunidad..."

• **¿Habéis oido hablar de Zahnarzt?** No, no me sorprende. Hasta sus propios seguidores lo denominan "el Olvidado". Es un demonio de terrible poder potencial, un secuaz del Dios de Sangre exiliado de este mundo. Según el libro, dirá dando unos golpecitos sobre la copia de "Una Teoría del Caos", "sólo puede asumir forma corpórea cuando Morrlieb eclipsa al sol. Sin embargo, también dice que la manifestación del demonio está vinculada a un objeto llamado "el Huevo de la Luna". Eso es lo que me preocupa".

"Zahnarzt tiene seguidores que indudablemente estarán haciendo sus preparativos. Sin embargo, desde que Kunz me advirtió del eclipse he estado estudiando el tema y estoy convencido de que hay un modo de impedir el regreso del demonio... pero para ello necesito el Huevo de la Luna. Tan pronto como sea posible".

• "Una Honesta y Veraz Descripción de la Tierra de Lustria". "Ah, ese libro", dirá Goffman como si lo conociera (no ha oído hablar de él). "No tengo ninguna copia. Podría conseguiros una, pero eso significaría ponerme en un peligro similar al del pobre Kunz. Y... bueno... por un riesgo así deberíais estar dispuestos a aceptar otro a cambio".

• El misterioso flautista. Goffman se quedará atónito un momento, ya que no esperaba nada así. "¿Un flautista?" Se levantará y se dirigirá hacia una estantería. Tomará un polvoriento tomo encuadrado en cuero negro, pasará las páginas murmurando y leerá en alto:

"Aquí está... lo sabía, sí. *En aquellos días el paso de la oscuridad era predicho por multitudinarios presagios... bla, bla, muchas cosas sobre lluvias de tritones y confitería autoinmolada, casi todo convenciones literarias...* Aquí está: *la Sombra arrojada por la Pútrida Oscuridad vagaba sobre la tierra, siendo su figura la de un vulgar y depauperado músico...* Esnobismo cultural, nos lo podemos saltar... *Pero la naturaleza del Caos Impio es traicionarse eternamente...* Luego viene una transcripción cortada por algún monje inútil y llegamos a la parte importante: *la Sombra, Muuthauwg, Heraldo del Demonio Blasfemo, apareció ante los servidores de la oscuridad y rió...* El siguiente pasaje está corrompido, pero hay algo sobre un flautista bailando mientras los servidores dormían. El autor parece haber estado presente en el momento de la derrota o la expulsión del demonio, pero normalmente la gente que se mete en batallas contra demonios no suele decir cosas muy coherentes, ya sabéis..."

Si los aventureros preguntan el significado de todo eso Goffman sacudirá la cabeza. "Muuthauwg es una figura oscura. No hay duda de que el legendario flautista era un heraldo de los problemas, pero no podemos aventurar que sea el mismo tipo que vosotros encontrasteis. Se indica sin lugar a dudas que se trata de un heraldo. Si ha reaparecido es una señal inequívoca de que el regreso de Zahnarzt es inminente. No tenemos tiempo que perder".

Ernst Goffman, Erudito humano, 60 años

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	30	29	3	3	6	32	1	35	33	76	40	66	43

Habilidades

Ambidiestro, Astronomía, Cartografía, Criptografía, Curar Enfermedades, Historia, Identificar Planta, Idioma Arcano, Idioma Secreto (Clásico), Idiomas (Lustrio, Bretoniano, Árabe, Slann), Leer/Escribir, Leyes, Magia, Numismática, Saber Demoníaco, Sentido Mágico, Talento Matemático

Equipo

Montones de libros, material de escritura, una tetera siempre llena de un té de hierbas.



Como su amigo Vogelgesang, Goffman es miembro de la Orden de los Lectores Iluminados y lo suficientemente rico como para estudiar lo que le apetezca. Hasta hace algunos años había sido un abogado de éxito. Sin embargo, mientras el astrónomo es un fanático buscador de nuevas verdades y

persigue cosas que el hombre no debería conocer, Goffman es el arquetípico artista liberal que lee tranquilamente las obras de los grandes sabios del pasado, alimentándose con sus conocimientos. Nunca ha descubierto nada y es probable que jamás llegue a escribir un libro propio, pero si le preguntas sobre una determinada higuera árabe no sólo te podrá citar una obra sobre el tema, sino que también podrá indicar tres zonas en las que el libro en cuestión ya ha quedado anticuado.

El Derecho es una de sus especialidades, y aunque ya no practica se sabe que utiliza estos conocimientos cuando es capaz de deshacer una injusticia. Hace algunos años trató de defender el caso de una tal Hermana Astrid, injustamente acusada de ser un agente del Caos sólo por no odiar lo suficiente a los mutantes. Este caso y el posterior escándalo le obligaron a retirarse, encendiendo su interés por los demonios y el Caos.

Aunque no es ni demonologista ni adorador del Caos, el tema le fascina. Como coautor del informe de Vogelgesang para el Consejo sabe mucho sobre Zahnarzt, y cree que hay un modo de impedir su regreso. También está empezando a comprender hasta qué punto es fanática y fría la Orden, y el poco respeto que tiene por la vida humana.

Tiene un joven estudiante (Klaus). No es particularmente brillante, pero Goffman cree su obligación transmitir todo el conocimiento que sea posible.

• EL DIENTE DEL DEMONIO •

Los PJ ya deberían estar inquietos, o al menos preocupados. Si preguntan qué es el huevo Goffman admitirá no tener ni idea. Si le preguntan cómo encontrarlo abrirá "Una teoría del Caos". Dentro verán una cavidad cortada en las páginas y un objeto en su interior, envuelto en papel. Lo sacará, quitará cuidadosamente el envoltorio y mostrará el contenido. Es un gran colmillo de aproximadamente nueve centímetros (ver pág. 113). Marcará un punto sobre el mantel que cubre la mesa y lo depositará en él. "Esto", dirá con un ligero tono de asombro, "es lo único que tenemos del demonio que nos amenaza. Estad atentos".

Goffman cantará unas palabras y el Diente comenzará a girar, como si estuviera vivo. Luego se arrastrará sobre la mesa, pero el eruditó volverá a recitar el encantamiento y el colmillo se detendrá. Goffman fruncirá el ceño y marcará con un lápiz el camino recorrido por el objeto. Luego sacará de un cajón una brújula, la depositará sobre el mantel y anotará cuidadosamente algo en un trozo de papel.

Se volverá hacia Klaus. "¿Ves? Justo como te dije. Se siente irresistiblemente atraído hacia el Huevo de la Luna. Todo lo que tienes que hacer es seguir esa dirección, parece que a través de las Tierras Desoladas, y traer de vuelta el objeto. Pero debes tener mucho cuidado", sonreirá mientras trata de hacer un chiste, "ya que queremos un Huevo, no una tortilla".

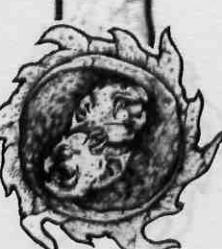
Klaus palidecerá visiblemente. "¿No sería mejor que me quedara aquí?"

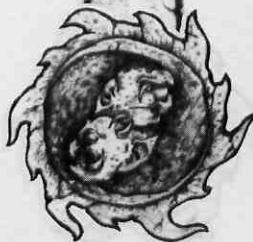
"En absoluto, mi muchacho. Si no me traes el Huevo todas mis investigaciones habrán sido fútiles".

"Pero... ¿no se supone que ahí fuera hay bestias y monstruos del Caos...?"

"Oh, no te preocupes por eso, mi muchacho, esta buena gente cuidará de ti. Tiene todo el aspecto de estar acostumbrada a los peligros".

Si los PJ protestan Goffman parecerá atónito. "No prenderéis que envíe solo a este pobre muchacho a las Tierras Desoladas, ¿no? En nombre de Manann, ya le habéis oido decir lo peligroso que puede ser". Si siguen negándose dirá:





"Cielos, oh, cielos... Ah, Bien. Cuando Zahnarzt regrese la ciudad será destruida y el Imperio caerá, por lo que supongo que no importará si consigo o no vuestro precioso libro".

Nota importante: *Goffman no se ha dado cuenta de que el papel que envuelve el Diente es en realidad un trozo de una de las páginas agujereadas de "Una teoría del Caos".* Cuando los aventureros parten en busca del Huevo descubrirá que se han llevado con ellos una parte crucial de la información que necesita. Intenta que los PJ no tiren el papel, pero no hagas demasiado evidente que se trata de algo importante... al menos hasta que hayan salido de Marienburg.

• CHARLA CONVINCENTE •

Goffman cree (y con razón) que es imprescindible que el grupo acepte el trabajo, por lo que trabajará duro para conseguirlo. Por desgracia, no tiene una idea muy clara de lo que espera más allá. No sabe qué es el Huevo de la Luna, aunque los libros indican que se puede transportar fácilmente. Tampoco tiene muy claro lo que hacer con él, aunque podría tener en algún lugar un conjuro que destruyera el vínculo entre el objeto y Zahnarzt.

El DJ deberá adaptar las cosas para convencer a los PJ. Por ejemplo, si siempre han sido mercenarios que no salen de la cama si no se les paga, recuerda que Goffman no es pobre (como demuestra su casa). Estará dispuesto a pagarles: comenzará haciendo cargo de los gastos, luego ofrecerá 10 gremiales diarios por cabeza, luego 20 y llegará hasta 50, a pagar únicamente después de que le traigan el Huevo.

Si por algún motivo los PJ siguen negándose a aceptar el trabajo habrá llegado el momento de ponerse desagradablemente personal. Casi todos los PJ experimentados tienen algún enemigo o secreto oscuro en su pasado: utilízalos. Haz que sus viejos enemigos aparezcan en Marienburg (por ejemplo, el Culto de la Mano Púrpura de la campaña *El Enemigo Interior*) y deja caer pistas sobre su posible vinculación con la Hermandad del Olvidado.

Acúsalos de crímenes que puedan haber cometido o no (el asesinato de Vogelgesang). Como Goffman es su único conocido que comprenda el sistema legal de Marienburg no estarán en posición de discutir sus argumentos. Haz que un bardo entone unas canciones sobre la gloria obtenida por los héroes y la muerte ignominiosa de los cobardes.

En el peor de los casos, los dioses de los PJ podrían mandarles sueños proféticos sobre la ciudad en llamas y demonios asesinando a sus amigos y a sus camareras favoritas. Muuthauwg también podría aparecerse del mismo modo, enviándolos hacia las Tierras Desoladas, o de nuevo en la vigilia. Groseras pintadas comenzarán a aparecer en las paredes proclamando que "El Príncipe Demonio Volverá a Gobernar. ¡Sangre para el Dios Sangriento!"

Si no hay *nada* que convenga a los PJ significará que han abandonado claramente todo sentimiento humano, lo que implica que se han vuelto hacia el Caos. En este caso la Hermandad del Olvidado se acercará a ellos diciendo que los ha reconocido como espíritus afines (por medio de la intuición Caótica). Deberán decidir entre aceptar un pequeño trabajo (encontrar el Huevo) o recibir un par de alteraciones físicas Caóticas de las que tan noblemente se han hecho merecedores.

• DE DIENTES Y DE HUEVOS •

La misión del grupo (cuando decidan aceptar) será sencilla: viajar con Klaus en la dirección indicada por el

Diente, encontrar el Huevo y traerlo de vuelta. Por desgracia, el colmillo sólo indica dirección, no distancia. Goffman cree que tendrá una fuerte reacción cuando esté muy cerca de su objetivo, pero en esencia los aventureros se adentrarán en las Tierras Desoladas en línea recta, ignorando todos los obstáculos. Goffman no ve dónde puede estar la dificultad de un tarea así. "Lo haría yo mismo, pero debo quedarme aquí para terminar de estudiar estos hechizos".

Dirá que el Diente puede utilizarse en cualquier momento para determinar la dirección de marcha, o para confirmar la identificación del Huevo. Le enseñará a todo el que lo deseé el cántico de activación, e insistirá en hacerlo con al menos un PJ. Sin embargo, añadirá una advertencia: "Sed muy cuidadosos. Esto es un trozo de un ser Caótico, un poderoso artefacto. Usadlo lo menos posible, ya que podría crear extraños efectos a vuestro alrededor. Creo que cuanto más cerca se esté del Huevo más imprevisibles serán los resultados. Además, cada vez que el objeto se activa puede atraer la atención de los seguidores del demonio... o del propio Zahnarzt".

En la pág. 113 se describen los efectos exactos del uso del Diente. Goffman les dará también una brújula magnética normal.

El anciano sabe por las notas de Vogelgesang que el eclipse será dentro de dos o tres semanas, pero no hasta dónde tendrá que viajar el grupo para dar con el Huevo. Por tanto, la partida debería ser inmediata e insistirá en que no hay tiempo que perder. Ayudará a los aventureros a conseguir cualquier cosa razonable, pero no dejará de recordar que el tiempo apremia. Por suerte Marienburg es una ciudad mercantil, por lo que es posible comprar prácticamente de todo. A cambio podría ser más difícil obtener información e ideas relevantes para la misión.

Si alguno de los PJ indica que no sería prudente meter un objeto así en el corazón de una ciudad tan poblada Goffman suspirará. "Es un problema, por supuesto. Sin embargo, no sabemos exactamente lo que habrá que hacer después, y en caso de que necesitemos algo es más fácil encontrarlo aquí que en cualquier otra parte. No sólo hablo de equipo: Marienburg está llena de bibliotecas, magos, y eruditos. También hay barcos, en caso de emergencia. Además, aunque Zahnarzt tenga que manifestarse cerca del Huevo estoy seguro de que inmediatamente se dirigiría hacia la ciudad. Los demonios son así, ya sabéis..."

Hay otro punto en el que Goffman será inflexible: "Sea lo que sea finalmente ese 'huevo', *traédmelo aquí*. No penséis que podéis lograr nada simplemente destruyéndolo, ya que el libro es muy claro al respecto: sólo ciertas técnicas especiales impedirán la entrada de Zahnarzt en el mundo material, y *deben* ser llevadas a cabo durante el propio eclipse. Hagamos lo que hagamos, deberá ser entonces. Yo seguiré investigando los rituales necesarios. Confiad en mí: tengo acceso a recursos ocultos".

• HACIA LAS TIERRAS DESOLADAS •

El grupo puede intentar conseguir algunos mapas de las Tierras Desoladas, y Goffman puede prestarles uno si lo piden (ver la ayuda de la pág. 125). Sin embargo, los mapas en el Viejo Mundo se parecen más a los medievales que a los modernos: la escala y las proporciones son desconocidas, no se puede lograr una orientación precisa de los puntos cardinales y gran parte de la información está mal situada, desfasada o simplemente se trata de una licencia artística. Los diversos mapas contradictorios del Mundo de Warhammer te mostrarán lo que queremos decir.

Los mercaderes y cocheros suelen utilizar sencillas "guías de carreteras" que son adecuadas (y bastante precisas) para cualquier viaje por ellas. Sin embargo, el Diente obligará al grupo a atravesar campo a través un territorio que nunca ha sido adecuadamente cartografiado. Los mapas se hacen a mano y son muy caros.

Los aventureros pueden pensar en utilizar caballos, pero un vistazo al plano debería convencerlos de que es tirar el dinero. Gran parte de las Tierras Desoladas es matojo escabroso, colina rocosa y ciénagas traicioneras, y el camino indicado parece atravesarlos todos. Tendrán que esperar que el Huevo no sea demasiado pesado como para llevarlo en una mochila. Una idea mejor sería una mula de carga, pero probablemente también fuera más un incordio que otra cosa.

Así, preferiblemente no más de un día después de que Goffman les haya convencido para aceptar el trabajo, el grupo (cargado de equipo, armas, armaduras y cayados) se encontrará con el erudito y con Klaus en una de las puertas menores de la ciudad. Goffman sacará el Diente, comprobará su encaramiento (227 grados, casi exactamente en dirección sudoeste) y le dará el artefacto envuelto en el papel a su ayudante. Tras desecharles buena suerte volverá a la ciudad. Los aventureros tomarán todo su equipo y, para diversión de los guardias que custodian las puertas, abandonarán la carretera y marcharán por el campo abierto hacia las Tierras Desoladas. La aventura ha comenzado... parece que de forma tranquila.

Klaus, Estudiante de Goffman, 19 años

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	24	2	3	6	33	1	29	33	46	30	36	31

Habilidades

Charlatanería, Esquivar, Heráldica, Idioma Secreto (Clásico), Leer / Escribir, Leyes

Equipo

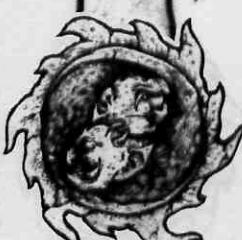
Capa de viaje, mochila, cuchillo, pañuelo, aguja e hilo, libro en blanco, lápiz metálico

Klaus es de Middenheim, y no dejará de quejarse de seando no haber salido nunca de allí.

• PERO ESTÁN EQUIVOCADOS •

Por desgracia, los aventureros aún no saben una cosa: la Hermandad de los Olvidados (pág. 116) está ansiosa por ponerle las manos encima al Huevo, y como el Diente es el único modo de dar con él también lo quiere. Los dos usos recientes del mismo por parte de Goffman han alertado de su presencia y propietario. Como saben que se trata de un Lego de la Orden de los Lectores Iluminados, en la que han comenzado a infiltrarse, no quieren enfrentarse a ella matando a uno de los suyos frente a sus ojos.

Lo que ha hecho en realidad la Hermandad es vigilar los preparativos del viaje del grupo. Aún estará espiando cuando Goffman se despida de ellos y le entregue el objeto a Klaus. Una agente ha sido seleccionada para seguir a los PJ a las Tierras Desoladas. Su misión es sabotear la misión a toda costa, recuperar el Diente o pedir ayuda una vez el grupo se haya hecho con el Huevo. Está bien equipada y dispuesta, y dejará Marienburg veinte minutos después. Esta agente en particular es más caótica que muchos de sus camaradas y no le gusta perder el tiempo en niñerías, como se verá en el próximo capítulo.



CAPÍTULO UNO: UNA TUMBA INUNDADA

Los aventureros parten completamente equipados, alimentados y con una dirección clara. Por desgracia, también tienen un compañero de viaje poco entusiasta y una idea menos que clara de lo que están buscando. Las lecturas de la brújula de Goffman les conducen hacia la naturaleza. El cielo está encapotado y un constante viento frío lanza la lluvia contra sus rostros. Se abren paso a través de una serie de desfiladeros y valles cubiertos de árboles espinosos y una espesa vegetación. Los valles son perpendiculares a su camino, haciendo fácil perder el sentido de marcha deseado. No hay señal alguna de civilización, salvo la ocasional granja abandonada que no sirve para resguardarse de la lluvia incesante.

Este primer escenario demostrará a los PJ las desventajas de tener que viajar en línea recta, ya que el camino les obligará a atravesar todo tipo de obstáculos naturales. No se trata de un tramo seguro, ya que incluso perderán a un miembro del grupo por el camino. Por supuesto, el hecho de que ya tengan enemigos siguiéndolos no ayuda.

• EL ESCENARIO •

El viaje por las Tierras Desoladas es bastante aburrido y explica en gran parte el nombre de la zona. El DJ debería obviar los largos trechos por tierra abierta hasta el siguiente encuentro, aunque informar de los cambios del terreno, del clima o de cualquier punto interesante (principalmente obstáculos geográficos como ríos, bosques, pantanos y colinas, pero también túmulos, ruinas antiguas, granjas abandonadas, viejos senderos y pequeños cobijos empleados por los agricultores) puede dar ambiente al viaje y aumentar la atmósfera derealismo.

Intenta que los PJ tengan la sensación de estar tardando mucho tiempo para todo sin estar demasiado ocupados con algo en especial. No hace falta describir con detalle cada una de las horas, y resiste como puedas la tentación de tirar en cualquier tabla de "encuentros aleatorios" o "monstruos errantes".

El clima en casi todo el viaje de ida será otoñal tardío, lleno de lluvias y con alguna helada ocasional. De vez en cuando aparecerá el sol, pero quedará inmediatamente oculto por nubes aún más amenazadoras. Haz hincapié en lo sucios y empapados que se están poniendo los aventureros: no es probable que hayan traído ropa de repuesto, y la posibilidad de encontrar algún lugar donde bañarse es bas-

tante remota. Si se llenan de barro así se quedarán durante un buen tiempo.

También es importante el comportamiento de Morrslieb. Mientras el grupo abandona Marienburg aparecerá en el cielo nocturno como una luna creciente, con su característico rostro apenas visible. Crecerá durante el viaje de ida, y para cuando lleguen a la granja Gunzenhauser estará llena, quedando así el resto de la aventura.

Cuando recuperen el Huevo también comenzará a aparecer durante el día. Los PJ deberían tener la sensación de que los está observando con interés, incluso sonriendo de forma burlona. Hacia el final de la aventura afectará al mundo alrededor del grupo, pero eso no se describirá hasta más adelante.

• CONFIANZA •

La primera jornada transcurrirá sin acontecimientos reseñables. Cuando los PJ hayan atravesado algunos campos de labor y hayan sido gritados e insultados por los campesinos comenzarán a andar por un páramo abierto que facilita la marcha. Cuando caiga la noche y el grupo monte el campamento Klaus se acercará a uno de los PJ, ya sea al líder evidente o al que parezca más valiente y confiado: "Er... Conoce lo del Diente este, ¿no? ¿Le importaría a usted cuidarlo por mí? Sólo es que, no sé, podría perderlo o algo. Quiero decir, perdí mis anteojos la semana pasada y esta mañana perdí casi una hora buscando la bota izquierda. Además... llevar un colmillo de demonio por ahí me... um... aterroriza". Si el PJ se niega Klaus se acercará a los demás, siendo cada vez más insistente. Si nadie acepta el objeto se quedará con él a regañadientes, quejándose de ello toda la jornada siguiente.

• A TRAVÉS DE LAS COLINAS •

Tras su segundo día de viaje en línea recta los PJ estarán cansados y hechos unos zorros. Entonces, un par de horas antes de la puesta del sol, llegarán a un valle que se dirige en su misma dirección.

Cualquier ingeniero enano (o alguien con interés en la ingeniería o la historia local enana) sabrá que en esa dirección se encuentra una gran presa y un asentamiento minero construido hace 300-600 años, así como una próspera y hospitalaria aldea. Los demás habitantes de Marienburg sabrán que hay unas minas enanas "en las colinas", pero nada más.



• TEMA AL AHOGAMIENTO •

El grupo seguirá el valle durante un buen trecho, atravesando los árboles retorcidos que bordean una impetuosa corriente. Es la caminata más agradable que han tenido en mucho tiempo, aunque la lluvia no deje de empaparlos. Las laderas del valle se irán haciendo cada vez más empinadas y rocosas, hasta que se encuentren en el fondo de un profundo barranco rodeados por escasa vegetación. Pasado un tiempo comenzarán a oír un rugido parecido al de una catarata. Al final saldrán a un claro del bosque para ver un terrible paisaje: a unos cuantos centenares de metros se encuentra una enorme presa de al menos 30 metros de altura. El agua se derrama sobre su coronación agrietada y parcialmente destruida, además de surgir por diversos agujeros en los laterales. Mientras los PJ observan se producirá un agudo estallido y un enorme bloque de piedra se desprenderá de la parte superior, cayendo al suelo a alguna distancia de ellos. El flujo de agua aumentará y el cañón comenzará a inundarse.

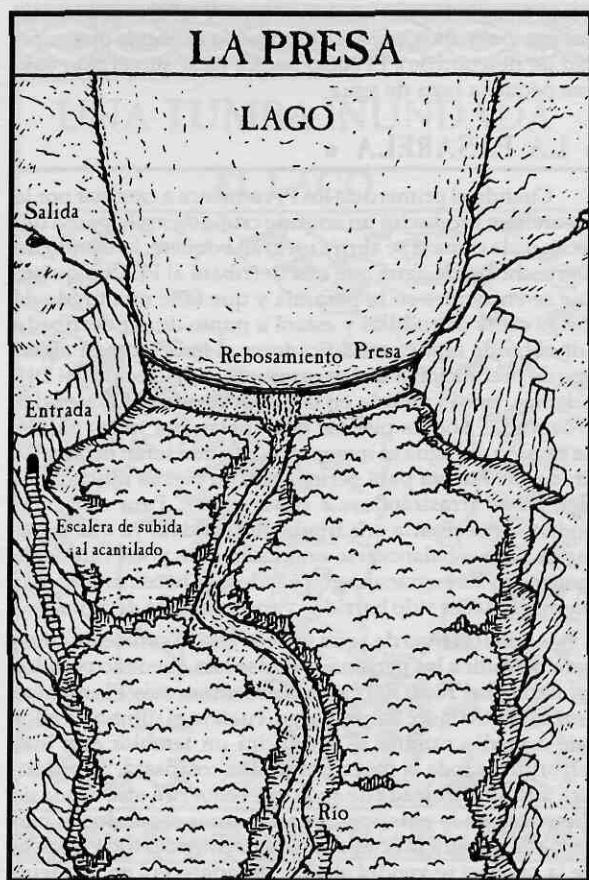
Si alguien pasa una tirada de *Observación* detectará una figura embozada en la zona norte del barranco, a unos cincuenta metros de la presa (más allá del alcance de los conjuros o los proyectiles). Tiene algo en la mano (en realidad es una varita) y se está alejando, perdiéndose de vista. Se trata de la cultista del Caos encargada de vigilar al grupo, que ha interpretado "vigilar" como "debilitar": pretende agotarlos antes de acabar con ellos por la noche, logrando el Diente y la gloria personal. Se ha adelantado a los aventureros mediante una combinación de suerte, determinación y conocimiento de la zona.

• AQUÍ LLEGA LA RIADA •

Los PJ deberán salir del valle antes de que ceda la presa. Las paredes rocosas son demasiado escarpadas para poder escalarlas sin las habilidades apropiadas, pero en el extremo norte del valle hay una escalinata de piedra tallada que sube hacia la presa. Para detectar esta escalinata será necesaria una tirada de *Observar* a -10 debido a la vegetación. Si ninguno de los PJ la detecta durante el primer asalto otro trozo del dique caerá al fondo, provocando una ola en todo el valle que llegará hasta la cintura y que derribará a cualquier PJ que no pase una tirada normal de F. Deberán aferrarse a los árboles para evitar ser barridos.

Al final alguien detectará la escalera y el grupo podrá encaminarse hacia ella. No tiene más que 30 centímetros de anchura y los peldaños están muy gastados, llenos de musgo y resbaladizos por culpa de la lluvia. No hay modo de subir a un caballo, y una mula accederá con relutancia, irritación y una extrema lentitud. Todo el mundo deberá hacer una tirada de *Riesgo* para subir, con un +20% para todos aquellos con la habilidad *Escalar*. Los que fallen caerán, sufriendo D3 puntos de daño, y además deberán hacer una tirada de *Destreza* para asirse a uno de los árboles que crecen en el acantilado a D10 metros bajo los escalones, de donde deberán ser aupados por los otros. Será una gran ayuda que se hayan acordado de traer una cuerda. Cualquiera que falle caerá a las aguas, que aunque son poco profundas tienen una gran fuerza.

Las escaleras suben por el valle y se introducen en un oscuro túnel excavado en la roca, cerca del borde de la presa pero unos tres metros por debajo. El agua está surgiendo de los muchos agujeros en el dique, rociando a los PJ y ensordeciéndolos con el estruendo del torrente y con el quejido de la presa. El túnel no dispone de iluminación, pero desde el interior llega un martilleo rítmico y el ruido de una rueda de molino. La altura es de sólo un metro y medio, construido evidentemente por y para enanos, y el agua

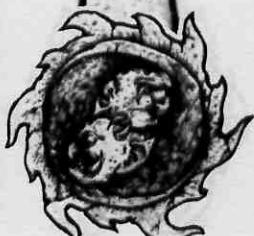


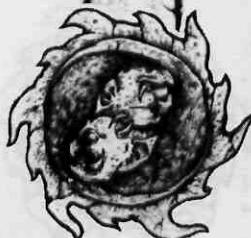
gotea constantemente. No parece haber otro camino, salvo que el grupo decida escalar otros diez metros de pared vertical y resbaladiza para alcanzar la cima del valle.

• BIENVENIDOS A LA MÁQUINA •

El túnel tienen unos quince metros y la pared derecha vibra debido a la fuerza del agua. Al terminar se abre a una estrecha pasarela metálica. La plataforma tiene 60 centímetros de anchura y dispone de una pasamanos a la izquierda. Está muy oxidada, y quejará y rechinará cuando alguien trate de cruzarla. Puede soportar el peso de la mitad del grupo, pero si se excede este límite comenzará a temblar y a flectar peligrosamente. Al otro lado hay una repisa de un metro y medio de anchura con una barandilla de piedra. Allí hay una entrada que se introduce en la roca, con un punto de luz solar al fondo, y una escalera que baja hacia el fondo de la caverna. El agua gotea del techo y cae por las paredes, especialmente la derecha.

Bajo la pasarela la luz del grupo arroja gigantescas sombras sobre un espectáculo sorprendente: hay enormes máquinas en funcionamiento, con grandes pistones y palancas subiendo y bajando, engranajes de todos los tamaños girando y encajando mientras el agua procedente de numerosas aperturas hace girar unos inmensos molinos. Muchísimo más abajo hay filas y filas de forjas desiertas apenas visibles en la oscuridad. Los fuegos están apagados, pero los restos perdidos de sus fuelles automáticos aún bombean y los grandes martillos golpean yunque gigantescos. Gran parte de la maquinaria está estropeada, y en algunos lugares grandes palancas batén inútilmente el aire mientras varios engranajes con los dientes rotos se rozan los unos contra los otros produciendo un terrorífico chillido. De la cámara inferior surgen numerosos túneles, pero es imposible decir dónde conducen





(están conectados con los dormitorios y talleres abandonados por los enanos, pero el grupo no va a tener la oportunidad de descubrirlo). El suelo parece estar sumergido bajo una pequeña capa de agua.

• LA PASARELA •

Cuando el primero de los PJ comience a caminar por la pasarela se producirá un enorme crujido y en la pared derecha de la cámara se abrirá un gran boquete, lanzando un fuerte chorro de agua que casi derribará al PJ. Cualquiera que se encuentre en la pasarela y que falle una tirada de *Riesgo* caerá de rodillas y estará a punto de ser derribado por el borde (aplica modificadores si los PJ toman algún tipo de precauciones o si se apresuran, a discreción del DJ). Además, todo el mundo en la pasarela sufrirá D3 Heridas provocadas por las piedras que vuelan por todas partes. La presión del agua es inmensa, por lo que serán necesarias tiradas de *Fuerza* para permanecer en pie. Es mucho más fácil pasar arrastrándose a cuatro patas. Para continuar podría ser necesaria una tirada de *Frialdad*, ya que la pasarela parece balancearse ominosamente y los ruidos de molienda y de engranajes golpeándose se hacen mucho más fuertes al haber sido barridos varios molinos de agua.

Al final el flujo de agua se detendrá lo suficiente como para permitir a los personajes que se han quedado parados arrastrarse el resto del camino, mientras más PJ intentan cruzar al otro lado. Sin embargo, cuando el último de ellos esté a medio camino se producirá un temblor aún más terrorífico y toda la pared derecha se colapsará. Se producirá una nueva oleada de agua que requerirá otra tirada de *Riesgo* (como la anterior). Durante unos segundos la maquinaria seguirá funcionando, pero entonces todo el suelo de la caverna se vendrá abajo y desaparecerá en una tempestad. La presa se ha derrumbado por completo y se está llevando con ella la mitad del valle.

La pasarela se inclinará peligrosamente hacia la derecha. Habrá que pasar una tirada de *Inteligencia* para permanecer en ella. Un fallo significará que el personaje queda colgando del borde hasta que haga una tirada de *Fuerza* para alzarse o hasta que otro PJ acuda en su ayuda. Mientras los aventureros tratan de llegar al otro lado se producirá un chirrido metálico y la pasarela comenzará a soltarse. De repente caerá y quedará colgada de uno de sus extremos, oscilando en un ángulo de cuarenta y cinco grados sobre el vacío acuático. En este momento será necesaria una tirada de *Frialdad*. Los PJ que estén en la pasarela deberán subir penosamente (tiradas de *Riesgo* a discreción del DJ) o ser rescatados por sus compañeros.

De un modo u otro los personajes llegarán seguros al lado opuesto por el que entraron. El DJ puede ordenar las tiradas que sean necesarias para que nadie (excepto puede que Klaus) muera. Si alguno cae definitivamente a la oscuridad podrá hacer una última tirada contra *Fuerza de Voluntad*: si se consigue, el cuerpo inconsciente quedará colgado en un árbol del valle cuando las aguas se retiren, con cero Heridas. Si se falla esta tirada también acabarán en el árbol, pero con cero en todo lo demás y una nueva carrera: carroña. Si cualquier PJ siente que su asidero en la pasarela empieza a fallar debería gastar rápidamente un Punto de Destino.

La escalera baja ahora hacia el vacío, por lo que el único camino seguro es la débil luz al final del túnel.

• UN TEJADO PARA LA NOCHE •

Al atravesar el pasadizo los PJ saldrán a un arco en una pared rocosa. En el cielo se ve la última luz del ocaso y, al fondo, se extiende un panorama desolador. Ante ellos verán un lago gris y triste bajo el cielo aún encapotado. Está rodeado por unas colinas bajas lavadas por la lluvia y se extiende más allá de la vista, girando hacia el nordeste y desapareciendo tras las colinas. La brújula señala infalible al lago.

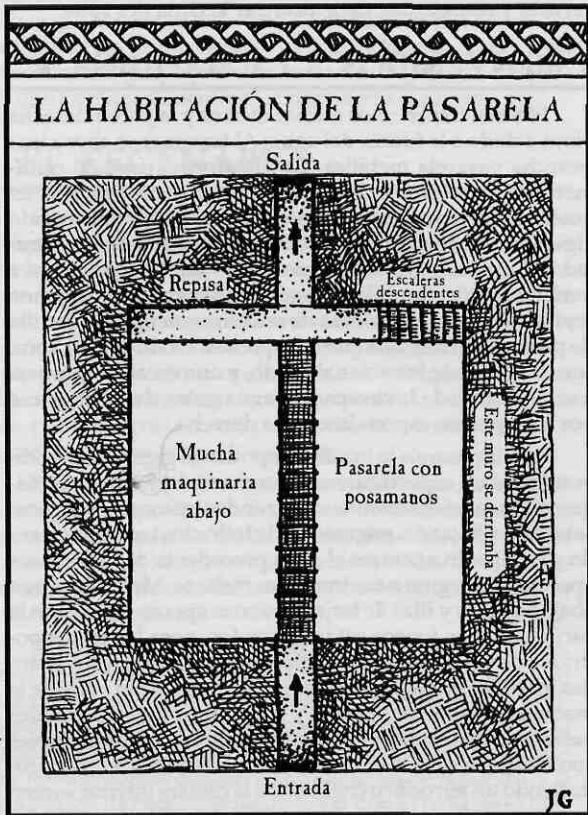
A su espalda y a su derecha podrán escuchar el rugido del agua del lago derramándose sobre el valle. El nivel bajará rápidamente, revelando un inmenso y hediondo barrizal.

No hay duda de que los PJ querrán huir de la lluvia, pero no es seguro quedarse muy cerca de la presa, ya que todavía se producen sacudidas al derrumbarse cada vez más secciones del dique. Si parecen dispuestos a quedarse en la entrada del túnel para resguardarse haz que el suelo tiemble unas cuantas veces y que caigan del techo algunas piedras. Sin embargo, apenas visible en la débil luz verán unas cuantas casuchas de piedra a menos de un kilómetro de distancia, en la antigua orilla del lago. Una de ellas tiene intacto su tejado y parece un lugar mucho más acogedor que el cielo abierto para pasar la noche.

Para cuando los personajes lleguen allí ya habrá oscurecido. Sólo una prueba muy buena de *Observar* (a -20, y sólo si los jugadores dicen que comprueban los alrededores) les permitirá ver las marcas ocasionales de ventosas en las paredes de las cabañas.

• LA ALDEA ABANDONADA •

En su día este lugar fue la aldea de Leiderburg, donde los humanos y los enanos vivían pacíficamente a las orillas del lago. Los primeros eran los descendientes de aquellos que perdieron sus hogares cuando el valle fue inundado por los segundos. Los últimos enanos se marcharon hace cuarenta años, cuando las vetas de oro se agotaron. Los humanos se quedaron viviendo de forma pobre, pescando en el lago y tratando de criar unas cuantas ovejas escuálidas en las colinas.



Hace cinco años comenzaron las desapariciones. Primero los animales, luego los niños. Sin que lo supieran los aldeanos, un joven pulpo de los pantanos había llegado al lugar y se había cansado de su dieta de truchas y lucios. Los últimos cinco habitantes huyeron a Marienburg hace un año (y ahora escapan de la ciudad, pero esa es otra historia).

La única casa con tejado está húmeda, pero es mucho mejor que quedarse fuera. Tiene una única estancia. La puerta está ligeramente podrida y cuelga de un gozne, pero es bastante sólida. Hay una ventana, que da al lago, con el postigo cerrado. Éstos están en las mismas condiciones que la puerta. Cerca de la chimenea hay un montón de leña seca, por lo que los PJ podrían intentar encender un fuego para calentarse. El cuarto contiene una cama con la ropa desgarrada y mohosa, un par de sillas, una olla rota y una pequeña capilla de Shallya en una esquina. En el techo sobre la cama hay un agujero por el que entra la lluvia.

Los más extraño de todo es que en una de las sillas hay un paquete abierto de emparedados (de ternera con mostaza) con un mordisco y un pellejo de vino tinto, todo evidentemente en buen estado. Bajo la cama hay escondida una manta seca, junto con varios papeles (son páginas arrancadas de un libro titulado "Viajes por las Tierras Desoladas", de August Grot). El papel está un poco mohoso y no tiene el símbolo de los Bibliotecarios. Si los PJ pasan cinco minutos revisándolos encontrarán la ayuda de la página **XXXX**. El resto contiene información desfasada sobre zonas de la región que el grupo no recorrerá.

Desde la silla hasta la puerta hay marcas en el suelo, pero sólo serán detectadas con una tirada de *Observar* por alguien que esté registrando el lugar. Estas señales conducen al exterior, y en la parte izquierda de la puerta hay una única marca circular babeante de unos siete centímetros de diámetro. Cualquier otra huella ha sido borrada por la lluvia.

Hay que intentar que los PJ se sientan inquietos. ¿Se quedan en la casa o siguen adelante? En realidad estarán más seguros si se quedan porque el pulpo no puede atravesar la puerta, pero tanteará con sus tentáculos. La criatura teme al fuego, por lo que encender la chimenea podría ayudar. Sin embargo, los aventureros no sabrán a qué se enfrentan y probablemente estarán esperando a algún cultista o a una criatura del Caos.

• VOY A POR TI, MAMÓN •

La agente de la Hermandad había instalado su campamento en la aldea en ruinas, pero se ha movido hacia el interior para poder emboscar a los PJ después de que se hayan preparado para pasar la noche. Por desgracia para ella no ha notado las señales del pulpo e, igual de tristemente, él si la ha detectado. Y tiene hambre.

Cuando los PJ lleven aproximadamente una hora en la aldea y haya caído la noche cualquiera que se encuentre de guardia o que esté fuera verá una luz brillante a unos ochocientos metros. Le seguirá dos segundos después el sonido de una explosión. Luego se distinguirán otros fogonazos, que desaparecerán tan rápidamente como llegaron.

Cualquiera que investigue verá el cuerpo malherido de la cultista del Caos tirado en el barro, en la orilla en recepción. Cerca se ha producido algún tipo de explosión y pueden verse trozos de carne chamuscada tirados por todas partes. El aire está lleno de un olor extrañamente sugerente.

Desde el cuerpo hacia el agua hay una huella dejada por algo muy, muy grande. Cualquiera que haya visto antes un pulpo de los pantanos o que tenga *Pericia Fluvial* podrá hacer una tirada de *Inteligencia* para identificarlo.

La cultista (una mujer grande de unos treinta años con una capa de viaje) está apenas consciente, y al ver acercarse



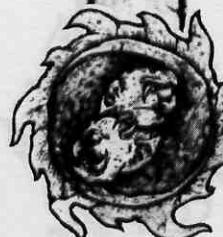
a los personajes sacará una varita y se la mostrará. "El Diente es nuestro", gruñirá mientras les apunta y trata de disparar el objeto. No sucederá nada. Se derrumbará sobre el barro, aparentemente inconsciente o muerta por sus heridas. Sin embargo, si alguien se acerca podrá ver que sus labios aún se mueven mientras murmura un débil canto: si no se la detiene invocará durante un minuto y luego caerá muerta, agotadas sus últimas energías.

Aunque los PJ no pueden saberlo, acaba de lanzar *La Invocación de la Hermandad*, un conjuro exclusivo de la Hermandad del Olvidado descrito en la página 114. La magia tiene poco poder y ningún efecto visible, pero cualquiera alineado con el Caos se sentirá inquieto durante unos minutos, como si algo o alguien estuviera tratando de atraer su atención. Cualquier adorador del Caos en un radio de cincuenta kilómetros sentirá los efectos, y algunos sabrán lo que significan. Lo que es más importante, el hechizo será escuchado tanto por Zahnratz como por Muuthauwg, que en breve dejarán sentir su presencia.

La cultista no lleva casi nada, ya que gran parte de su equipo está en la cabaña. La varita es de jade, y aunque todos los conjuros que contenía se han utilizado un hechicero o un alquimista de alto nivel pagaría hasta 200 coronas de oro por ella. La única marca identificativa de la mujer es un extraño símbolo retorcido tatuado sobre su corazón. Cualquier sacerdote, o alguien con conocimientos del Caos, lo reconocerá como una variación del símbolo de Khorne: en realidad es la marca secreta de la Hermandad.

• LA NOCHE DE LOS TENTÁCULOS •

En algún momento después de medianoche el pulpo herido regresará. Si alguien está vigilando oírá un siniestro



ruido de algo arrastrándose desde el lago, pudiendo entrever una enorme masa circular deslizándose hacia la casa. El animal es típico de su especie (WHF, página 242): extremadamente fuerte y de tentáculos larguísimos. Por desgracia, después de su enfrentamiento con la cultista sólo le quedan seis, y 12 Heridas.

Si la puerta de la casa no está atrancada, o si está abierta o falta, el monstruo podrá intentar entrar empujando su masa hacia la entrada y lanzando sus tentáculos dentro de la estancia en busca de víctimas. Si la puerta está cerrada los tentáculos entrarán por el agujero en el techo, rompiendo los postigos y entrando también por la ventana. En cuanto tenga una o más víctimas se retirará hacia el lago en unos cinco asaltos. También huirá si falla una tirada de miedo debido al fuego.

La batalla debe ser más terrorífica que destructiva. Es de noche, así que durante los primeros asaltos los PJ no tendrán idea de a qué están combatiendo. Haz que un par de tentáculos traten de agarrarlos y sacarlos a través de la ventana, sólo para ver dos más aparecer por el tejado cuando menos se lo esperan. Haz hincapié en la enorme masa en la oscuridad y en el modo en que la casa se sacude y la criatura se lanza contra la puerta. Los jugadores no deben estar seguros de quién es su enemigo, o su número. Klaus se sumará a la confusión gritando y dando puñetazos al aire por todas partes antes de esconderse debajo de la cama.

El pulpo también atacará si el grupo decide abandonar la casa y continuar por la orilla del lago, o si se queda a dormir a campo abierto. Ahí tendrán más problemas, ya que no tendrán ningún lugar para ocultarse ni podrán encender un fuego debido a la incesante lluvia. Si no lo matan el pulpo terminará retirándose al lago, especialmente si queda reducido a 5 Heridas o si le cortan tres o más de sus tentáculos. Como nota culinaria, casi todos los cocineros halfling saben que éstos están especialmente deliciosos cortados en rodajas, fritos y servidos con salsa de cebolla.

• QUE ME LARGO PARA SIEMPRE •

En algún punto a lo largo de la noche Klaus saldrá de la cabaña y comenzará su viaje de vuelta a Marienburg; ya ha tenido bastante. Dejará atrás su mochila y casi todos sus suministros, incluyendo el Diente (si aún lo llevaba) y la brújula. Si el grupo había organizado guardias él se prestará voluntario y se escabullirá al comienzo de su ronda, dándole una ventaja de 2-3 horas y permitiendo al pulpo atacar por sorpresa.

Si no dejan hacer guardia a Klaus, dos horas después del ataque nocturno se levantará y saldrá al exterior, asegurando que tiene que aliviar su estómago revuelto. "Todas estas emociones han afectado a mi digestión". Si el PJ de guardia insiste en acompañarlo se irá detrás de unos matorrales y desde allí comenzará a correr. Será imposible seguirle el rastro por la noche, y al llegar la mañana los aventureros deberán decidir si lo persiguen y pierden un tiempo precioso o si continúan sin él. Deberían decantarse sin muchas dudas por lo segundo, ya que si el DJ lo ha interpretado bien no habrá sido más que una molestia.

• BARRO Y MÁS BARRO •

A la mañana siguiente, al salir el sol, el grupo se encontrará con un paisaje descorazonador. La lluvia ha remitido un tanto, pero el lago se ha convertido en una gran llanura de barro grisáceo que ocupa todo el valle. Está lleno de peces muertos o agonizantes (y posiblemente por un pulpo de los pantanos mutilado) y por pequeñas zonas de aguas hediondas. Un pequeño riachuelo fluye por

el centro, y la brújula apunta directamente hacia el centro de este repulsivo paisaje!

Los PJ pueden decidir seguir la orilla del lago por un tiempo esperando rodearlo, pero pronto será evidente que la costa se desplaza alejándose de su dirección. Además, en la distancia verán preocupados enormes acantilados y barrancos quebrados por los que caen las corrientes que alimentaban el lago. La única opción es cruzar el barrizal.

La profundidad del fango al principio es pequeña, pero a medida que se introduzcan en el interior los PJ se irán hundiéndose hasta superar con creces las rodillas de un humano normal, lo que será todo un problema para un enano o un halfling. El barro lo salpicará todo, por lo que cualquier equipo que no sea impermeable terminará completamente cubierto de fango. La marcha es dura y lenta, haciendo que el grupo se desplace a la mitad de su Movimiento.

A medida que los aventureros avancen se encontrarán de vez en cuando con muros bajos derruidos como los que rodean a las granjas, y pronto será evidente que allí había un asentamiento antes de que el valle se inundara. La lluvia de primeras horas de la mañana se convertirá poco a poco en una densa llovizna y luego en una niebla espesa, reduciendo la visibilidad a unos diez metros. Todos los sonidos se pierden en la bruma, por lo que si los PJ no caminan muy juntos será fácil que se pierdan.

En algunas zonas el barro es más profundo que en otras, y salvo que el personaje en cabeza vaya tanteando el terreno con un cayado o algo similar antes o después caerá en un pozo. Se oirá un súbito "Glooop!" y desaparecerá casi por completo. Los PJ deberán hacer una prueba de F cada asalto para salir a la superficie, con un -1 por cada punto de Armadura. Se puede sobrevivir un número de asaltos igual a la R. Después de ese tiempo empezarán a perder una Herida por asalto. Aquellos que lleguen a cero morirán si no se les brinda ayuda inmediata, ya sea mediante primeros auxilios o mediante magia. Aquellos que logren respirar de nuevo recuperarán una Herida cada dos asaltos.

Si se le lanza una cuerda el personaje hundido deberá hacer una tirada de Des -20 para asirla, y la persona que tire de la misma deberá hacer 3 tiradas sucesivas de F para sacarlo. Si hay más de un PJ sujetando la cuerda suma todas las F y haz una tirada general. Cualquier fallo indicará que la víctima vuelve a hundirse, pero después de haberse asomado lo suficiente como para tomar aire de nuevo.

En el lecho del lago hay estos pozos (D6 o a elección del DJ). Después del primero los PJ deberían estar atentos a ellos, pero si no toman precauciones hazles caer en otro.

• DONDE LOS MUERTOS PERDIERON SUS HUESOS •

Cuando los PJ se encuentren a mitad de camino por el lodazal verán que por todas partes surgen de la bruma oscuras paredes. Se trata de la aldea humana que quedó inundada cuando los enanos construyeron la presa. Quizá los ingenieros no supieran nada del asentamiento o no avisaran a los habitantes del peligro. También puede ser que un grupo de aldeanos se negara a abandonar el valle, prefiriendo morir bajo las aguas. Las circunstancias no pueden haber sido normales, ya que aquellos hombres y mujeres se convirtieron en Espíritus que desde entonces protegen las ruinas de cualquier intruso.

Hay nueve en la aldea, seis adultos y tres niños. Asegúrate de leerte las reglas especiales para estas criaturas (WHF, página 250) antes de iniciar cualquier combate. También deberás familiarizarte con las reglas de *Inestabilidad* (WFH, página 213). Hay que reseñar que estos Espíritus no

tienen tesoros: su única posesión es el mismo pueblo, que era lo único que amaban mientras estuvieron vivos. No olvides tampoco que debido al barro el movimiento de los PJ está reducido a la mitad.

Mientras los aventureros entran en la aldea deben tener la sensación de estar siendo observados. La mayoría de los edificios están destruidos y cubiertos de fango, pero las puertas y ventanas son agujeros oscuros desde los que parecen espiarles unas... presencias. Cuando se adentren en el pueblo cualquiera que pase una tirada de *Observar* notará un grupo de silenciosas figuras quietas frente a la puerta de una casa: un hombre, una mujer y un niño. No dirán absolutamente nada. Lentamente, los PJ comenzarán a ver otros espectros reuniéndose en pequeños grupos. Poco a poco parecerán ir cobrando una luminosidad propia, un brillo extraño y sobrenatural.

Si los PJ se acercan a cualquiera de los grupos verán que se trata de gente vieja y de pellejo reseco, del mismo color que el barro que los rodea. Están vestidos con los harapos podridos que en su día fueron ropas de campesino. En sus ojos arde un terrible odio. En cuanto los PJ vean la naturaleza de estas criaturas serán inmediatamente atacados por la habilidad para provocar miedo de los Espíritus, que se prepararán para atacar.

No es probable que los aventureros puedan hacer nada contra ellos, salvo que estén provistos de armas mágicas. Si tienen algo de juicio se girarán y saldrán corriendo. No es probable que ningún personaje que haya perdido F se quede a pelear enfrentado a un número superior de Espíritus. De nuevo, el DJ deberá preparar esta escena más como un episodio terrorífico que como una masacre, con los PJ arrastrándose entre las tenebrosas ruinas y los Espíritus flotando desde las puertas hacia ellos.

El objetivo de las criaturas es que los intrusos se alejen de la aldea. Es muy posible que los aventureros se separen en su huida. Una vez llegados al límite del pueblo los Espíritus, si aún siguen con su caza, se verán sujetos a *Inestabilidad*.

• HUIDA DEL VALLE DE LA MUERTE •

Una vez fuera de la aldea los PJ deberán reagruparse. A partir de entonces el viaje a través de lago no tendrá más incidentes, ya que sólo un DJ muy sádico metería a los aventureros en más pozos cenagosos. Cuando lleguen a la otra orilla podrán descansar y secarse en una vieja choza de pastor. La bruma se levantará y saldrá el sol. La brújula señala hacia las colinas, alejándose del terrorífico valle. Mientras los PJ se ponen en marcha una alondra levantará el vuelo y comenzará a cantar sobre ellos en el cielo azul. La pesadilla ha terminado... de momento.

Seis Espíritus adultos

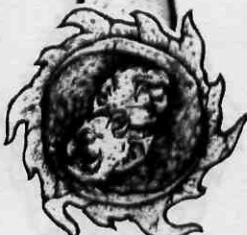
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	0	3	4	17	30	1	18	18	18	18	18	-

Estas criaturas comenzarán con 7 Puntos de Magia cada una, que utilizan en combate a una velocidad de 2 por asalto

Tres Espíritus infantiles

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	0	1	4	17	30	1	18	18	18	18	18	-

Estos Espíritus comienzan con 3 Puntos de Magia.



CAPÍTULO DOS: ESTÉS DONDE ESTÉS

A

hora mismo los PJ estarán cansados y cubiertos de barro, además de haber perdido a su joven compañero. Resumiendo, deberán haberse dado cuenta (si no lo sabían ya) de que esta misión no va a ser una acampada de placer, y de que hay gente que estaría muy contenta de verlos muertos para impedir su éxito. Sin embargo, han escapado a la inundación, al pantano, a los monstruos y a los no-muertos; puede que tengan la impresión de poder manejar cualquier cosa que les echen. No obstante, por otra parte, unos cuantos elementos del paisaje aparentemente pacífico que los rodea parecen sugerir que las cosas van a ponerse un tanto... extrañas.

En este capítulo vuelve a aparecer Muuthauwg, el misterioso flautista que los aventureros conocieron en Marienburg. Aunque puede llegar a producirse un enfrentamiento entre los PJ y el Heraldo Silencioso, no se trata de una sencilla escena de lucha. El verdadero problema consiste en resolver parte del rompecabezas de lo que está ocurriendo y de cómo se relaciona todo con su misión. Al mismo tiempo, el grupo tendrá la oportunidad de forjar una alianza inestable o de hacer un incómodo enemigo, un ser de considerables (aunque poco fiables) poderes.

• PREDICIONES •

Una bandada de halcones

El día después del cruce del lago los PJ atravesarán una zona boscosa de matorral bajo. La marcha es difícil, ya que hay numerosos zarzales y raíces que esquivar. Al llegar a una zona clara verán sobrevolar sobre ellos una bandada de pájaros. Repentinamente girarán como uno en el aire y harán un picado hacia los PJ (están demasiado altos para dispararles, por si alguno de tus jugadores es de esos que atacan a todo lo que se mueve). Sin embargo, la bandada está lo suficientemente cerca como para que alguno de los PJ (probablemente varios de ellos) compruebe que se trata de pájaros de presa (para ponernos pedantes, halcones peregrinos). Un montaraz, o cualquier personaje con experiencia en cetrería, dirá que es algo extraño. Los halcones no vuelan en bandadas, ya que son cazadores solitarios. Para completar el cuadro, todos se posarán sobre una rama lejana durante unos minutos, aparentemente observando a los PJ, antes de continuar. Ignorarán cualquier magia que se les lance.

En realidad la bandada es Muuthauwg en la forma que adopta para viajar. Está buscando el Huevo y avanza

poco a poco hacia él, pero también está interesado en el reclutamiento de cualquier personaje que pudiera aliarse con él en su causa común. La *Invocación de la Hermandad* lanzada en el último capítulo ha llamado su atención y sus instintos le han llevado hacia el grupo. Ahora está revisando el terreno para decidir qué hacer a continuación. Está bastante convencido de que los PJ no están en el bando de Zahnartz y que pueden serle de utilidad, pero aún no sabe que tienen el Diente. De momento habrá decidido o bien que no son nada de lo que preocuparse o que necesita algo de protección antes de seguir investigando.

La aldea desierta

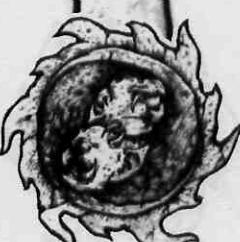
A la tarde del día siguiente el camino de los PJ los llevará hasta una pequeño pueblo, poco más que una aldea: es la primera señal humana desde que están en las Tierras Desoladas. Sin embargo, a pesar de verse una columna de humo (señal de que el lugar debería estar habitado) al acercarse empezarán a notar que no se ve a nadie por las calles. Cuando lleguen hasta las casas y la pequeña posada verán que el lugar está totalmente desierto, aunque todo parece encontrarse en buen estado.

Muuthauwg ha llegado aquí en forma humana y se ha llevado a los habitantes bailando detrás de él, en parte para disponer de ayuda ante cualquier posible problema y en parte porque le divierte. Los PJ se las verán en breve con él, pero de momento se enfrentan a un rompecabezas.

Lo ideal es interpretar esta escena con una tensión creciente por medio de una serie de falsos clímax y una sensación de extrañeza cada vez mayor. El lugar ha sido abandonado repentinamente, ya que por la calle pueden verse algunos aperos de labranza, puertas abiertas batiendo al viento, comida servida (fría pero comestible)... Por lo general las cocinas parecen bien provistas, salvo por algún armario o dos que han sido apresuradamente vaciados: el hechizo de Muuthauwg era lo suficientemente complejo como para permitir a los aldeanos coger algunos suministros.

Todavía pueden verse algunos cerdos en sus rediles, pero hay menos animales de lo que es habitual, ya que Muuthauwg no atrae con su música solo a los humanos. La fuente del humo son los restos aún encendidos de parte de una casa, pero no se encontrarán cuerpos. Un personaje inteligente podría comprender que una vela encendida puede haberse caído e iniciado un fuego sin haber nadie para impedirlo. Luego los PJ llegarán a una cuadra en la que la puerta ha sido derribada desde el interior. Parecerá algo siniestro, pero tras investigar se comprobará que se trata de





otra falsa alarma (un caballo fue encantado por la música del flautista y se abrió paso para ir tras él).

Todo esto debería interesar y preocupar a los PJ, pero el DJ no debe dejarles perder demasiado tiempo. Una vez hayan determinado la situación básica cualquier registro posterior sólo descubrirá más de lo mismo, y no hay gente a la que ayudar ni mucho que saquear (aunque los aventureros puedan llenar sus mochilas de suministros sin tener que pagar). Además, un registro verdaderamente concienzudo puede terminar con el descubrimiento de los tristes ahorros de los aldeanos). El DJ puede dejar caer algunas recomendaciones generales, recordando que la misión es urgente. Si prueban a utilizar el Diente no verán ninguna reacción especial, ya que sigue apuntando en la misma dirección. Si no quieren irse hasta averiguar lo que ha sucedido, el DJ puede simular una tirada secreta de **Int** para uno de los PJ, recordando que muchos huyeron de Marienburg ante el rumor de la llegada del Caos. Quizá los aldeanos hayan oído rumores exagerados sobre el peligro y hayan escapado aterrorizados...

En cualquier caso los aventureros terminarán poniéndose en camino de nuevo, y al menos ahora lo harán por una carretera bastante decente.

La mujer coja

Tras caminar un par de horas los PJ se encontrarán con una mujer de mediana edad vestida como una campesina y desplomada a un lado. Cuando se acerquen a ella recuperará por un momento la conciencia y murmurará:

"Las ratas... las ratas..."

• LA HISTORIA DE BENJA •

Salvo que no tengan la menor curiosidad, es probable que los PJ quieran ayudar a la mujer para descubrir lo que le ocurrió. Lo primero no es difícil: con una tirada de **Int** con un +10% acumulativo si se tiene *Curar Enfermedades* o *Curar Heridas* cualquier personaje podrá determinar que la mujer tiene dos problemas diferentes: para empezar, hay una pierna enferma que hace poco ha sido sometida a un esfuerzo excesivo, provocando un esguince en el tobillo. Sin embargo, el principal motivo por el que no está totalmente consciente es que no ha comido ni bebido desde hace horas, puede que días. Incluso sin este diagnóstico, si se le da cualquier bebida se recuperará. Si un PJ con *Curar Heridas* le vendaje el tobillo estará mucho más cómoda y podrá hablar más claramente. Dirá que su nombre es Benja. Aún está muy débil, por lo que divagará continuamente y habrá que orientarla si se quieren obtener hechos. En cualquier caso, si se le da tiempo podrá decir muchas cosas a los PJ.

Cuando recupere el sentido mirará alrededor y dirá: "Bailamos durante kilómetros y kilómetros, ¿no es así?" Parecerá evidente que conoce bastante bien esta zona, ya que es habitante del pueblo abandonado. No hay duda de que los PJ le preguntarán por lo sucedido.

"Todo comenzó con las ratas", dirá. "Me desperté y oí los ruidos y chillidos bajo las maderas del suelo. Mi marido y yo saltamos y entonces tres o cuatro ratas enormes, y créame que eran grandes y desagradables, señor, surgieron de detrás de los muebles y de la grieta en la pared que llevo meses diciendo a mi santo esposo que arregle. Se pusieron a correr por todas partes sin preocuparse de los escobazos que trataba de darles".

"Pero entonces mi marido salió para coger una pala y aplastarlas y todas corrieron disparadas como un rayo. Cuando miramos por la puerta vimos a todas las ratas de la casa, del corral y de las casas de los vecinos correteando

por todas partes, con varios perros y gatos entre ellas, dirigiéndose fuera del pueblo, ¡y sin una sola pelea!"

"Bueno, eso era extraño, desde luego, y luego oímos la música. Sí señores, y vimos el baile ese en el pasto, otra cosa de lo más raro para completar la mañana. Había más de diez personas con aspecto de la ciudad dando brincos. Y a su lado había animales, y no solo ratas, aunque había cientos de ellas. Vi el caballo de Sturvhed con mis propios ojos intentando bailar... Bueno, al menos hizo todo lo que puede hacer un caballo. Y en medio de todos ellos estaba aquel flautista, vestido con harapos verdes mientras saltaba de un lado a otro".

"Bueno, nos quedamos mirando sorprendidos, señor, como todos los que habían acudido corriendo, pero después de un rato no pude evitar unirme a ellos... Ah, era una canción tan alegre, señor... Sentí como mis pies comenzaban a moverse. No he bailado mucho, señor, no desde mi accidente, pero no era la única. Todo el pueblo se unió y bailamos entrando y saliendo de las casas, y por la carretera, formando una alegre banda rodeados por los caballos, los cerdos, los perros, los gatos... y las ratas".

"Pero mi vieja pierna sigue igual de mal que antes, señores, sobre todo después de pagarle a aquel barbero ambulante por el bálsamo que decía que me curaría. Así que me quedé atrás. Yo quería seguir, señores, porque la música me llamaba. Sin embargo, debido a mis problemas y al cansancio me derrumbé, y así me encontraron... Y mi marido no se quedó para ayudarme, pero sé que no pudo debido a la música".

Los PJs pueden seguir preguntándole si así lo desean, pero eso es todo lo que sabe y todo lo que dirá. Si le piden una descripción detallada del flautista coincidirá con la de Muuthauwg en Marienburg. Ninguno de los bailarines que llegaron con él al pueblo les parecerá familiar. En realidad son un puñado de refugiados que huían de la ciudad ante los rumores del desastre.

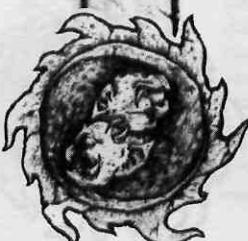
Los PJ tendrán que decidir qué hacer a continuación. Benja no tendrá nada constructivo que sugerir, pero dirá que habría que detener al flautista. "No está bien, señores, esa es la verdad. Alejar a gente de sus casas bailando y todas esas cosas".

• ¿QUÉ HACER CON BENJA? •

Puede que los PJ también se pregunten qué hacer con la propia Benja. Con un poco de comida y bebida se recuperará rápidamente (es una recia campesina), pero su pierna le impedirá seguir mucho tiempo a un grupo. Por suerte conoce una cabaña cercana, la casa de un leñador y su familia. Está lo suficientemente alejada del camino como para que no sea probable que el flautista se los haya llevado. Además, se trata de gente decente que sin duda acogerá a una necesitada hasta que sea capaz de regresar a casa.

Estará dispuesta a caminar por su cuenta hasta allí, aunque una muleta o un bastón le facilitarán mucho la tarea. Dará su bendición a cualquier PJ que corte de algún árbol una madera adecuada (no tiene ningún efecto en el juego, salvo que el DJ quiera premiar la virtud). Si los personajes insisten en escoltarla llegarán al lugar en menos de media hora. El leñador y su mujer son impasibles y de mediana edad, con un par de hijas adolescentes. Acogerán a alguien claramente necesitado, pero no están dispuestos en "ponerse a perseguir por el campo a alguien que ha decidido salir a bailar porque se aburría".

Cuando se despida de los PJ, Benja les deseará buena suerte y les dirá que espera que "gente buena y moza" como ellos pueda encargarse del flautista. "No está bien señores, de verdad que no..."



• SIGUIENTES MOVIMIENTOS •

Ahora los PJ deberán tomar una decisión, ya que Muuthauwg les saca ventaja. Pueden tratar de rodear a los bailarines, pensando que podrán encontrar fácilmente el camino de vuelta a casa y que no parece probable que el Huevo se encuentre cerca. También pueden decidir esperar un poco, perdiendo algo de tiempo pero evitando problemas hasta que el camino de Muuthawg lo aparte de la dirección de la brújula.

Sin embargo, por desgracia, esto no funcionará. Muuthawg sabe dónde está el grupo, incluso a esta distancia, y pronto comenzará a acercarse a él. Lo más probable es que pueda coger por sorpresa a los PJ, tanto si tratan de evitarlo como si lo siguen a una cierta distancia. Aunque los aventureros le tomen la delantera los seguirá tan rápido como pueda acompañado por los bailarines más rápidos y fuertes. Aunque éstos no sean tan veloces como los PJ, la persecución será constante. Además, el propio Muuthauwg no se fatiga nunca y podrá dominar a otros animales y campesinos perdidos que vaya encontrando por el camino.

El DJ puede crear una misteriosa y fantasmagórica persecución: los PJ podrán oír algunas notas débiles de flauta y se alejarán de ellas, sólo para descubrir un momento después que la música procede de la dirección contraria. Al final el enfrentamiento será inevitable: justo cuando los PJ se crean a salvo se girarán para encontrarse con el flautista y una banda de unos cuarenta seguidores (la mitad de ellos humanos, la otra mitad animales) frente a ellos.

• EL ENCUENTRO CON MUUTHAUWG •

Los PJ dispondrán de múltiples opciones: pueden huir y dispersarse (probablemente arruinando toda posibilidad de completar su misión), luchar (lo que tendrá evidentes problemas) o hablar.

Huida

Si Muuthauwg comienza a avanzar hacia los PJ y éstos tratan de evadirse serán obligados a retirarse en dirección contraria a su rumbo. La criatura y sus seguidores irán tras ellos durante dos o tres días a buen paso, impidiéndoles hacer un giro que los vuelva a colocar en posición.

Aunque de algún modo hayan conseguido caballos, viajar con ellos por las Tierras Desoladas es normalmente más lento que a pie. Además, la música del demonio afecta tanto a los animales como a los humanoides... y los primeros suelen tener una menor **Fuerza de Voluntad**. Si en algún momento los PJ quedan al alcance de la flauta de Muuthauwg es más que probable que tengan que seguir a pie.

Los aventureros pueden decidir seguir juntos o separarse. En el primer caso Muuthauwg no tendrá dificultades para seguir sus pasos, ya que un grupo no puede ocultar sus huellas muy eficazmente. Si deciden separarse el demonio seguirá al que tenga el Diente. No puede sentirlo directamente, pero sabrá que hay algo importante que le llama la atención. Se trata de una criatura muy intuitiva, y suele confiar en sus presentimientos.

Si los PJ logran darle esquinazo durante un tiempo Muuthauwg acabará perdiendo interés y se dirigirá de vuelta a Marienburg para descubrir los planes de la Hermandad. Sin embargo, cualquier utilización del Diente para hallar el rumbo llamará su atención y provocará el reinicio de la cacería. Llegados a ese punto, probablemente no utilice seguidores: si están empleando el objeto debe tratarse de miembros de la Hermandad, lo que podría resultar intere-

sante. El uso del Diente también atraerá a Zahnarzt, y cuanto más se acerquen los PJ al Huevo más rápidamente llegará y comenzará a vigilar al grupo (o incluso tratará de ponerlo bajo su influencia).

El asunto podría convertirse en un frenético juego del gato y el ratón. Unos PJ muy ingeniosos podrían evitar a Muuthauwg indefinidamente, e incluso superarlo, pero para ello necesitarán un gran esfuerzo, perderán mucho tiempo y probablemente terminarán cansados y mal preparados para el siguiente capítulo de la aventura. A la larga la mejor opción es algún tipo de enfrentamiento.

Bailarines normales

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

Habilidades

Cuidar Animales, 25% de tener Pelea Callejera.

Equipo

Sus ropas.

Bailarines fornidos

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

Habilidades

Cuidar Animales, 50% de tener Pelea Callejera, 25% de tener un cuchillo, una daga o un garrote

Combate

Es posible que los PJ se enfrenten violentamente contra Muuthauwg, e incluso que venzan. Sin embargo, esta victoria exigirá no solo habilidades de combate, ingenio táctico y preparación, sino también una brutal falta de misericordia. El demonio no es un gran combatiente, pero está rodeado por una nube de bailarines animales y humanos, y como se describe en la página 115 puede utilizarlos para escudarse de los ataques enemigos. No es cruel y despiadado, pero tiene un sistema de prioridades y objetivos completamente ajeno a la naturaleza humana. Además, su propia supervivencia es necesaria para completar su misión en el mundo. Sin embargo, comprende los términos de su maldición y, aunque pondrá a sus bailarines entre él y sus atacantes, no los utilizará como una barrera suicida.

Un asalto con éxito probablemente signifique matar a un buen número de inocentes. Hay tantos que el DJ puede aumentar hasta niveles tremendos la probabilidad de golpear a alguien por error con una espada, ya que los tajos atravesan a los ancianos y los rebotes de las armas son incontrolables. Si los PJ deciden atacar y comienzan a avanzar, Muuthauwg podría liberar a varios refugiados armados y fornidos campesinos justo cuando se encuentren en el camino de los aventureros.

En estas circunstancias lo más probable es que estos PNJ luchen contra los PJ como acto reflejo, ya que han visto lo que le sucede a quien se cruza en el camino de esas bestias sanguinarias. No son luchadores especialmente hábiles (utiliza el segundo perfil de los bailarines) y pueden estar muy cansados (a discreción del DJ), pero darán algún problema. Aunque no es probable que peleen hasta la muerte, ya no están bajo el control de Muuthauwg y su destino es irrelevante para el demonio. Si el DJ quiere complicar las cosas



puede incluir entre los bailarines a algunos goblins perdidos o incluso un jabalí salvaje, lo que podría complicar el combate. Si la cosa se pone difícil liberará a todos los bailarines bajo su control y dejará que los atacantes se encarguen de la multitud confusa mientras él se transforma y escapa.

Sin embargo, la mayor amenaza para los aventureros sigue siendo la flauta. Deberán hacer una tirada de FV al comienzo del combate y otra cada cinco asaltos. Aunque utilicen tapones para los oídos o contramedidas mágicas no hay defensa perfecta contra este ataque. Además, cuanto mejor sea la protección más difícil le resultará a los PJ comunicarse entre ellos. Por ejemplo, si todos van protegidos con tapones en los oídos el DJ podría prohibir cualquier palabra durante el combate.

Otra posibilidad es un ataque por sorpresa. Podría llevarse a cabo, especialmente por la noche, cuando todos los bailarines estén durmiendo. De todos modos Muuthauwg tiene los sentidos de un animal salvaje, una intuición sobrenatural y una habilidad sobrehumana para absorber daño. El ataque se convertirá rápidamente en una pelea normal, pero incluso una sorpresa temporal, por breve que sea, puede dar una cierta ventaja a los PJ (siempre que las penalizaciones por combatir en la oscuridad no la anulen, claro).

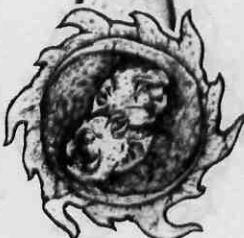
Si los aventureros logran atravesar o superar a los bailarines y comienzan a amenazar a Muuthauwg, y especialmente si le infligen más de un punto o dos de daño, decidirá abandonar el combate: por lo que sabe, no debería ser muy grave para su "misión". En ese momento dejará de tocar (liberando a todos aquellos bajo su control) y se transformará en un grupo de criaturas voladoras que escapará (halcones si es de día o murciélagos si es de noche). Si se encuentra cerca de alguna corriente también puede saltar adentro y

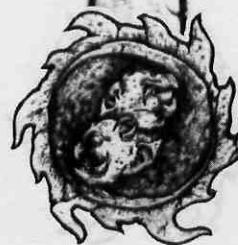
transformarse en un banco de peces. Los PJ podrían verse sorprendidos, salvo que ya conozcan esta habilidad y se hayan declarado preparados. Cualquier personaje en posición de responder deberá hacer una tirada de Fr o quedarse 1-3 rondas con la boca abierta, tiempo que Muuthauwg aprovechará para escapar. En cualquier caso, lo más probable es que los PJ sean incapaces de matar a todos los animales transformados, ni siquiera a algunos de ellos. Si el DJ lo necesita el demonio vivirá para volver más tarde.

Diplomacia

La mejor solución al problema es que los PJ hablen con el flautista, aunque antes de llegar a él podrían verse atrapados por la música. Muuthauwg sospecha que los aventureros conocen o tienen algo que le puede ser útil, pero intentará agotarlos primero mediante la danza para que luego ofrezcan menor resistencia. Un personaje de voluntad fuerte y especialmente protegido puede acercarse al grupo de bailarines, ofrecer una negociación más tarde y luego escapar. Uno rápido también podría adelantarse a ellos y dejar un mensaje escrito en algún lugar visible (por ejemplo, clavado con una daga a un árbol a un lado de la carretera). La mejor opción podría ser acercarse a Muuthauwg por la noche mientras sus seguidores duermen y él toca sencillas melodías que sólo sirven para mantenerlos bajo su control.

El DJ deberá decidir la reacción del demonio ante cualquier aproximación basándose en el comportamiento previo de los PJ (por ejemplo, dependiendo de si lo atacaron en Marienburg o en la carretera, o de cuántas veces han utilizado el Diente). Él quiere hablar, ya que aunque de momento no necesita ayuda su plan para frustrar a Zahnarzt podría requerir de gente poderosa más tarde. Está interesa-





do en saber si los PJ estarían dispuestos a colaborar. Debe ser interpretado como alguien cauto y ligeramente nervioso (sabe que si los aventureros acaban con él Zahnarzt podrá reencarnarse sin problemas), pero básicamente es sabio y confía en su propio poder. Hace caso a sus instintos, por lo que si los PJ planean una traición desconfiará de ellos.

• PREGUNTANDO A MUUTHAUWG •

Si los personajes hablan con él probablemente será para hacerle preguntas, que él estará dispuesto a responder. No le preocupan los conceptos normales de la educación, por lo que tolerará cualquier tono o lenguaje.

Recuerda que el demonio no es humano y no piensa como uno, por lo que tenderá a mostrar ideas completamente extrañas. Sus respuestas pueden ser una estrafalaria mezcla de frustrantes mensajes crípticos y de cansina brutalidad (normalmente negativa). No tiene ningún problema para decir la verdad, ni para revelar el alcance de lo que está sucediendo. También tiene el molesto hábito de hacer las mismas preguntas que se le acaban de hacer. A continuación se presentan algunas preguntas evidentes y las respuestas de Muuthauwg:

¿Quién eres? "Sólo uno lo sabe y él me puso aquí. De momento soy todo lo que veis, y nada más". Ésta es una referencia a que Khorne conoce su verdadero nombre.

¿Qué eres? "Un vulgar jugador en un juego de dos partes que ha durado milenios y que aún puede prolongarse".

¿Eres Zahnarzt? "Una vez pude haberlo sido, pero ahora soy todo lo que él no es. Soy el Sur a su Norte. Soy la cara de su cruz. Donde él va, yo voy. Lo que él hace, yo lo destruyo".

¿Estás ayudando al demonio? "No".

¿Eres Muuthauwg? "Así me han llamado los hombres".

Si los PJ lo acusan de crueldad y falta de humanidad por su trato a los bailarines o a los seres humanos en general, Muuthauwg dirá: "Sobrevivo para hacer lo que es necesario, y hago todo lo que es necesario para sobrevivir".

¿Estás buscando a Zahnarzt? "¿Cómo se puede buscar una sombra? Busco aquello en lo que se convertirá".

¿Qué estás haciendo? "Estoy olfateando el aire, viendo caer las hojas, sintiendo la llegada de la escarcha, observando la luna y aguardando el siguiente movimiento".

¿Por qué haces bailar a la gente? "Desde que fui condenado a este lugar se me han negado los placeres de la sangre. La flauta acelera la sangre de los bailarines y me permite recordar".

¿Estás entonces con Khorne? "Ya no. Sólo soy un pobre flautista, nada más".

¿Adónde vas ahora? "Sigo los movimientos de los otros".

¿Buscas el Huevo de la Luna? "No deseo dañarlo, pero no puedo permitir que se abra".

¿Podemos ayudarte? "Si estáis dispuestos os llamaré en los días venideros".

¿Nos ayudarás? "¡Os he estado ayudando durante más milenios de los que puedo recordar, insecto!" Su voz se hará más profunda y por un momento su rostro se oscurecerá, haciéndose muy siniestro. Pasados unos segundos recuperará su antigua personalidad y sonreirá.

El DJ deberá improvisar otras respuestas siguiendo líneas similares. Muuthauwg no dirá nada que no deba y no mostrará impaciencia, aunque después de un tiempo

podría aburrirse y empezar a responder únicamente con sonrisas crípticas y monosílabos.

Los PJ podrían obtener de él una explicación más amplia, pero sólo si fueran capaces de convencerle por completo de su sinceridad y si aceptaran ayudarle. Entonces les dirá que está en el mundo para frustrar los planes de Zahnarzt y para destruir al demonio, aunque no mencionará a Khorne, al Caos ni el hecho de que en el pasado fue camarada de su actual enemigo.

Les dirá que hace mil años Zahnarzt juró manifestarse en un único recipiente y que él exilió a este receptáculo a la Luna del Caos antes de que pudiera ser utilizado. "Pero ahora parece que lo ha traído de vuelta, y si se rompe lo mismo ocurrirá con el juramento, por lo que el demonio podría poseer a quien quisiera". No dirá nada más al respecto, limitándose a sacudir la cabeza si se le sigue preguntando. Lo que si hará será mencionar a la Hermandad y advertir a los PJ de que se encuentra por todas partes.

• LIBERTAD PARA LOS BAILARINES •

Los aventureros se pueden sentir obligados a pedirle a Muuthauwg que libere a sus víctimas, ¡especialmente si alguno de ellos ha sido atrapado! En cualquier caso (probablemente) los iba a liberar (a casi todos) antes o después. Los había encantado principalmente para servir como escudo por si los PJ se volvían violentos (como es costumbre). Además, su intuición le indicará que es necesario en otra parte, y convertido en una bandada de pájaros no puede llevarse a sus cautivos.

Sin embargo, es probable que el grupo no quiera esperar a los caprichos de Muuthauwg al respecto. Si le atacan y le obligan a escapar (o incluso si lo destruyen) mediante la fuerza bruta los bailarines se detendrán en seco y mirarán a su alrededor aturdidos. No están despertando, ya que han permanecido conscientes. Simplemente han recuperado el control de sus miembros, voces y emociones. Les llevará algunos minutos recoger sus pertenencias, durante los cuales cualquier animal (o los goblins, si los hay) desaparecerá por el campo. Los PJ podrían decidir imitar su ejemplo para no perder tiempo y para evitar enfadar a aquellos que se pusieron en su camino mientras trataban de llegar hasta el flautista.

La situación será similar si Muuthauwg se marcha cuando lo deseé, aunque podría hacerlo mientras los bailarines duermen, o dejarlos calmados para que no tuvieran problemas en la confusión.

Los personajes de alineamiento Bueno podrían quedarse para comprobar que todos se encuentran en buen estado, aunque el DJ debe recordar que no hay tiempo que perder y que la misión es extremadamente urgente. Si el grupo fue evidentemente responsable de la liberación de los bailarines casi todos estarán educadamente agradecidos. No pueden ofrecer ayuda práctica, pero conocen bien la zona y podrán decir dónde hay buenos refugios y escondrijos, o informarles de lo que hay más adelante. Por supuesto, este conocimiento podría deprimir a los personajes ("¿Para qué quieren ir por ahí? ¡Sólo hay una ciénaga llena de demonios! ¡Nadie sale con vida!").

• RECUPERACIÓN DEL DESASTRE •

Si los jugadores la pifian en esta parte de la aventura el DJ puede darles alguna oportunidad para recuperarse de la situación. No es probable que mueran o que sean gravemente heridos, pero pueden estar pésimamente situados para completar la aventura, ya que les faltará información útil y un poderoso aliado.

Si se dispersan por el campo deberán poder reunirse antes o después, pero si han perdido mucho tiempo el DJ deberá ser implacable y recordárselo constantemente. Los aventureros deberían sentirse obligados a viajar rápido y sin descansos, durmiendo lo imprescindible. Mientras tanto, otros agentes de la Hermandad de los Olvidados habrán tenido la oportunidad de acercarse a ellos. Los aventureros podrían ser ayudados por algunos "amigos de paso" que en realidad son enviados del Caos que aprovecharán la oportunidad para infiltrarse en el grupo, estudiárselo, sabotear su misión o incluso hacerse con el Diente. Estos días de duro viaje se cobrarán su precio. La gravedad del problema queda en manos del juicio y el sadismo del DJ, pero algo razonable podría ser un -2% a todas las habilidades por cada día de descanso inadecuado, quizás la mitad si se pasa diariamente una tirada de Resistencia.

Si alguno de los PJ ha caído en la danza de Muuthauwg y no ha sido liberado por sus compañeros sus problemas serán similares, pero más graves. El demonio les habrá desviado muchos kilómetros de su rumbo, vagando en la dirección aproximada del Huevo antes de decidir que el grupo le está frenando más de lo que merece la pena. Sin embargo, un aventurero de aspecto sano tendrá todas las cartas para seguir siendo una marioneta de lo más útil....

Queda a discreción del DJ (y a la de Muuthauwg) decidir dónde dejan los PJ de bailar. El demonio será consciente de la proximidad prolongada del Diente, por lo que si controla al PJ que lo lleva antes o después obligará a todo el mundo a vaciar sus bolsillos, haciéndose con él. Puede utilizarlo contra cualquier manifestación de Zahnarzt, e incluso para destruirlo si es necesario, pero recuerda que Muuthauwg también es un demonio: aunque Zahnarzt desaparezca, Marienburg y las Tierras Desoladas seguirán estando en graves problemas.

Si Muuthauwg consigue el Diente es probable que el grupo se vea obligado a negociar con él, tal y como se discutió anteriormente. Hará falta una gran habilidad para recuperar el objeto. El DJ puede utilizar a los Fimir que debían aparecer en el siguiente capítulo, que también están detrás del artefacto. Enfrentado a esos enemigos Muuthauwg liberará a cualquier combatiente capacitado para que utilicen sus habilidades de forma eficaz. Cómo empleen los PJ esta libertad queda a su elección, pero tendrán que preocuparse tanto de los Fimir como del demonio. Por supuesto, éste huirá de una batalla perdida en forma de pájaros, llevándose con él el Diente.

Por último, si el grupo pierde el objeto su misión no está del todo perdida. Aún tienen una dirección de brújula

y el nombre del objeto que están buscando. Sin embargo, no tendrán más oportunidades de comprobar el rumbo. Una tirada de *Orientación* (o puede que de *Astronomía*) o un buen uso de la brújula pueden ayudar a dirigirse en la dirección correcta. Además, el Huevo será encontrado en un lugar bastante distintivo, pero sigue habiendo posibilidad para el error.

• CONSIDERACIONES A LARGO PLAZO •

No es muy probable que los PJ maten a Muuthauwg, así que es posible que se lo vuelvan a encontrar más tarde. Si le han dado motivos para confiar en su competencia no se pondrá en su camino y vagará por las Tierras Desoladas para comprobar quién más busca el Huevo. Le gustaría que la Hermandad o los PJ lo llevaran a Marienburg (en la ciudad tiene más oportunidades para encontrar aliados que combatan su poder), pero no interferirá personalmente.

El momento más probable de su reaparición será el clímax de la aventura, pero el DJ puede decidir utilizarlo en cualquier otro momento, especialmente si es necesario salvar una situación desesperada o poner al grupo en el camino correcto. Podría acercarse un momento a ellos cuando la aventura se está acercando a su conclusión, ofreciendo crípticos consejos (un modo útil para que el DJ pueda manipular la trama) o distrayendo a cualquier oposición fuerte con una banda de bailarines encantados. Por otra parte, si está enfadado con el grupo *ellos* serán una buena distracción...

Si el demonio se enfrentó a los PJ y fue expulsado de forma violenta no confiará en ellos en el futuro, y no dudará en utilizarlos como carne de cañón en sus apocalípticas batallas contra Zahnarzt. Sin embargo, trabajará con el principio de "el enemigo de mi enemigo es alguien a quien puedo manipular", así que mientras hagan algo necesario para su plan no interferirá. No obstante, a lo largo del camino los PJ no dejarán de oír historias sobre un flautista vestido de verde con extraños poderes. El demonio sigue activo.

Hay otro punto que el DJ debe considerar: una vez los PJ hayan visto a Muuthauwg transformarse es posible que a partir de entonces vean con una enorme suspicacia cualquier bandada de pájaros o grupo de ratas. Este efecto puede ser muy útil y divertido, ya que una bandada de estorninos sobre un lugar importante o un centenar de ojos brillantes observando desde las sombras pueden ser un elemento muy eficaz en cualquier escena, esté o no el demonio alrededor.



CAPÍTULO TRES:

¡QUEMADLOS!

¡QUEMADLOS!

Al final, por medio de la fuerza o de la astucia, los aventureros escapan de los extraños poderes del flautista sobrenatural. Por desgracia, al dejarlo atrás también abandonarán las tierras razonablemente seguras en las que lo habían encontrado. Frente a ellos se extienden las ciénagas, aunque se dice que es posible cruzarlas sin peligro si el viajero es listo, rápido y guarda una mano en la empunadura de su espada.

El camino del grupo lo llevará hacia una zona más peligrosa. Por fortuna, encontrarán aliados que les ayuden a superar los obstáculos, pero por desgracia sus nuevos "amigos" resultarán ser ese tipo de fanáticos que hacen que la Ley parezca tan terrorífica como el Caos, lo que crearán una complicada y peligrosa relación a tres bandas.

Los aventureros deberían haber tenido la oportunidad de discutir su ruta con alguien de la zona, probablemente con una de las víctimas liberadas por Muuthauwg. Si eso no ha sido posible el DJ puede presentar a un campesino o a un leñador de paso, o una pequeña comunidad agraria. Descubrirán que su rumbo se dirige a través de una zona de ciénagas y pantanos hasta el pueblo de Grimpengratz.

Seguir la línea recta significaría intentar cruzar una serie de pozos y fosas mortales, pero un campesino puede decirles que la ruta intercepta una carretera que sigue la dirección de la brújula tan fielmente que casi no hay diferencia. Aunque crean que es mejor no tomar ni un pequeño desvío no tienen muchas más opciones. Cualquiera con quien se encuentren hará hincapié en los peligros de abandonar este camino. Las sendas son tortuosas y muchas llegan a callejones sin salida, siendo frecuente que los que se adentran allí mueran: hay rumores sobre "cosas" que viven en las ciénagas...

• EL PRIMER SUSURRO •

La noche posterior a su enfrentamiento con Muuthauwg, mientras el grupo está dormido, serán visitados por Zahnarzt. También ha sido atraído por la *Invocación de la Hermandad*, y más recientemente por la presencia de su "hermano" y por cualquier posible utilización del Diente. Sabe dónde está el Huevo y tendrá una idea bastante aproximada de las intenciones de los PJ. Aunque no puede afectarlos directamente puede intentar persuadirles para que le ayuden, o al menos para que no intervengan.

La noche es clara y fría, y la Luna del Caos se alza en lo más alto del firmamento. Si hay alguien de guardia mientras los demás descansan hazle realizar una o más tiradas de *Observar* alrededor de medianoche. Menciona que hay modificadores y, cualquiera que sea la tirada, di que el PJ no ve nada, *porque no hay nada que ver*. Sin embargo, hazle saber que se siente inquieto (para eso suelen bastar dos tiradas fallidas de *Observar*). Un guardia con *Sexto Sentido* lo pasará realmente mal: sabe que hay algo muy cerca, pero es incapaz de verlo.

Si alguno de los personajes está alineado con Zahnarzt, éste irá primero hacia él. En caso contrario elegirá a cualquier conjurador antes que a los demás. Unos minutos más tarde ese PJ despertará inquieto con el recuerdo de un sueño especialmente vívido y desagradable. Se encontraban en un lugar retorcido y sobrenatural, caminando hacia una extraña casa a través de una avenida de árboles deformes. Una pequeña niña de pelo dorado apareció en la puerta, los vio y sonrió. En ese momento los árboles comenzaron a moverse, reuniéndose y extendiendo sus ramas. El personaje trató de correr, pero al volverse vio a la niña frente a ellos, abriendo su boca cada vez más hasta mostrar cientos de colmillos babeantes afilados como cuchillas, cada uno un reflejo del Diente del Demonio. La pesadilla dejará al PJ con una sensación inquietante que le impedirá volver a conciliar el sueño en toda la noche.

Ha sido uno de los susurros de Zahnarzt: está intentando asustar a los PJ para que no lleguen a la granja donde se encuentra el Huevo, y puede tratar muchas más veces de alterar su curso durante el resto de la aventura. Sus mensajes siempre irán dirigidos a los miembros del grupo más orientados hacia el Caos y dependerán de la situación: normalmente se tratará de sueños y alegorías si el objetivo está dormido, pero si el asunto es más urgente y el grupo está despierto susurrará directamente sus mensajes. Si el PJ objetivo falla una tirada de FV creerá que estos pensamientos proceden de su propia mente (ver pág. **XXXX**).

Zahnarzt no quiere que el Huevo sufra daño alguno y nada le gustaría más que verlo quedarse en la granja, donde podrá reencarnarse sin interferencias. Si eso falla le gustaría que estuviera (junto al Diente) en manos de la Hermandad. Aunque la destrucción del Huevo signifique que puede reencarnarse allí donde lo desee, ese objeto estaba especialmente preparado para él y sabe que es su mejor oportunidad para volver a pisar la tierra. Hará todo lo posible para que permanezca intacto.

• MUERTE EN LA MAÑANA •

El viaje del día siguiente procederá sin más acontecimientos, pero a medida que el terreno se haga más abrupto la velocidad de la marcha descenderá. Se trata de una zona baja y húmeda con trozos ocasionales anegados. Un par de horas antes del anochecer llegarán a la mencionada carretera (poco más que una senda amplia). Es evidente por las huellas de cascos y ruedas que ha sido utilizada recientemente por alguien que se dirigía al suroeste. A medida que el sol comience a ponerse el grupo coronará una pequeña colina y podrá ver la esperada ciénaga extendiéndose frente a ellos, con el camino apenas visible entre los hierbajos y los pantanos estancados.

Suponiendo que se ponen en camino de nuevo con la primera luz del alba deberían poder atravesar la ciénaga hacia Grimpengratz bastante antes del anochecer. Cualquiera con el que hayan hablado les advertirá que no deben estar de ningún modo en las ciénagas después de la puesta del sol, ya que es cuando "ellos" están más activos, aunque nadie esté muy seguro de a quién se refieren.

El comienzo de la jornada no tendrá nada destacable: el camino es fácil de seguir y se dirige en la dirección correcta. No verán más viajeros, y sus previsiones se irán cumpliendo. El cielo, sin embargo, se ha vuelto a encapotar y está dejando caer una fina llovizna que basta para que todo el mundo se empape, tenga frío y esté de mal humor. El paisaje es triste y deprimente, y lo único que de vez en cuando se eleva sobre el barro, la hierba, los estanques negruzcos y el hedor es el ocasional matorral retorcido. Todo apesta a podredumbre y delgados dedos de niebla soplan por el camino, arremolinándose por unos momentos para luego desaparecer, lo que unido a la lluvia restringe la visibilidad.

Después de un par de horas el aventurero en cabeza verá algo más adelante. Al principio parecerá una piedra u otro matorral apenas visible, pero a medida que se acerquen comprobarán que se trata de un caballo muerto. Bueno, gran parte de uno, ya que parece haber sido parcialmente devorado. En los restos son evidentes varios juegos de colmillos, pero nadie será capaz de identificarlos. Sin embargo, los personajes con la experiencia o los conocimientos apropiados podrán eliminar sospechosos: orcos y hombres bestia. Si alguien quiere seguir investigando descubrirá que el caballo murió por varios tajos y golpes contundentes. En otras palabras, algo o alguien lo machacó y cortó antes de comérselo. El barro mojado no permite discernir huella alguna.

El jinete se encuentra un poco más adelante, muerto del mismo modo que su montura, aunque su cadáver no ha sido devorado. Aún le queda algo de dinero en su bolsa (catorce chelines y algo de cobre), aunque sus armas, si tenía alguna, han desaparecido. Viste la librea de uno de los gremios mercantiles menores de Marienburg, por los que los PJ podrán deducir que se trataba de un refugiado de la ciudad.

A un kilómetro y medio aproximadamente se encuentra el resto de su grupo, todos muertos, con sus respectivos caballos. Los cuerpos muestran daños similares y han sido saqueados, aunque se les ha dejado el dinero. Hay tres jóvenes más con la misma librea del anterior y bolsas que contienen cinco, doce y diecisiete chelines respectivamente. Uno de ellos tiene una carta del mercader Johannes van der Groot para su cuñado en Parravon, en al que le pide que cuide de su hija Mirabelle; las cosas van de mal en peor en Marienburg y teme por su seguridad. No se ve rastro alguno de la mujer.

Más allá de los servidores muertos hay un coche destrozado medio sumergido en las aguas. Llegar hasta él es complicado, ya que cualquiera que falle una tirada de Saltar caerá al barro y correrá un serio peligro de hundimiento si el resto del grupo no lo rescata. El cadáver de Mirabelle se

encuentra en el interior con la garganta cortada, pero sin otras marcas. En su mano derecha aún aferra una daga, y para cualquiera con conocimientos médicos (incluyendo la curación mágica) o con la suficiente experiencia en el combate será evidente que se suicidó.

Si los PJ pierden demasiado tiempo curioseando recuérdales que aún les queda la mitad del viaje hasta Grimpengratz, y que en esta época del año anochece antes. Los sacerdotes pueden rezar por los cadáveres, pero un entierro decente no es posible.

Cuando la mañana dé paso a la tarde la bruma comenzará a espesarse. De su interior parecerán surgir figuras que se funden cuando los aventureros las observan directamente. Si para entonces los PJ no están completamente paranoicos asústalos un poco más. Cuando llegue el siguiente encuentro deberían saltar hasta con su propia sombra, y más de la mitad se inclinará por disparar primero y preguntar después.

• GUERRILLAS EN LA NIEBLA •

Al final una de las sombras neblinosas no se disolverá. Poco a poco irá solidificándose hasta tomar la forma de un hombre a caballo que guardará silencio mientras el grupo se acerca, sin hacer movimientos amenazadores. Si alguien del grupo lo saluda se relajará visiblemente, sacará la mano derecha de su capa y la levantará a modo de saludo. Si nadie dice nada esperará a que los PJ estén lo suficientemente cerca como para poder verlos y luego se presentará como Otto von Lufthanser.

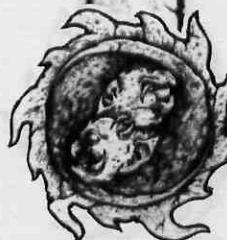
Sus modales son educados, pero no parece tener muchas ganas de hablar sobre sus asuntos. Si le dicen que se dirigen hacia Grimpengratz les recomendarán que se den toda la prisa que puedan. Mientras habla dará la vuelta y cabalgará junto al grupo. Si le preguntan sobre los viajeros muertos expresará su pesar: les dijo que se volvieron, que era demasiado tarde para cruzar la ciénaga antes de que oscureciera, pero no escucharon.

De ello los jugadores astutos pueden deducir que él ha pasado allí toda la noche y gran parte del día siguiente (nada de tiradas, que lo descubran por sí mismos). Les preguntará si vieron señal de la chica, y al oír de su suicidio reaccionará con una mezcla de ira y alivio. No dará motivos, pero recomendará a todas las mujeres del grupo que hagan lo mismo si es necesario. Antes de que pueda darles más detalles otra voz gritará su nombre desde el camino y empezará a formarse en la niebla la silueta de un carro tirado por un burro.

Lo conduce un enano al que Lufthanser presentará como el doctor Balthazar, de la Universidad de Nuln. Cualquier académico en el grupo reconocerá el nombre con una tirada con éxito de **Int**, identificándolo como al autor de "Un tratado sobre el Elemento de la Tierra", un rompedor panfleto alquímico. Cualquier alquimista que haga la tirada conocerá la obra lo suficiente como para poder hacer algunas preguntas inteligentes sobre ella.

Balthazar es taciturno hasta llegar a la mala educación, y se tomará como un insulto cualquier tratamiento diferente a "Doctor". Lufthanser es la única persona en el mundo que puede llamarle por su nombre. Sin embargo, es susceptible a la adulación, y si algún estudioso del grupo muestra el respeto debido a su portentoso y genuino intelecto y a su erudición lo encontrará más que dispuesto a hablar. El carro está lleno de su material alquímico y del equipo de caza de su compañero: Frascos y recipientes de productos cuidadosamente embalados, un caimán disecado, un par de grandes balanzas, un pato, ese tipo de cosas. Reaccionará a la noticia de la carnicería en la carretera escupiendo al suelo y maldi-

CAPÍTULO TRES: ¡QUEMADLOS! ¡QUEMADLOS!



ciendo. "Se lo dije". Su única respuesta cuando oiga que Mirabelle se suicidó será, "Es lo mejor".

Lufthanser urgirá al grupo a que llegue a Grimpengratz antes de la noche. Si le sugieren que podrían viajar juntos dirá que el carro retrasaría a todo el mundo y que no puede dejar a Balthazar. Los PJ astutos sabrán que está mintiendo. Cuando se alejen oirán decir al enano: "Espero que tengan más suerte que los últimos".

Dr. Balthazar, alquimista, (ex-luchador de túneles, ex-zapador, ex-ingenero), 136 años

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	37	25	4	5	11	60	2	44	69	67	69	69	24

Habilidades

Arma de Especialista (Lanzadores de Piedras, Bombas), Carpintería, Conciencia de la Magia, Conducir Carro, Detectar Trampa, Elaborar Bebidas, Elaborar Pergaminos, Elaborar Pociones, Escalar, Esquivar, Forja, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir, Herbolaria, Identificar Artefacto Mágico, Idiomas Arcanos (Magia, Enano), Ingeniería, Lanzar Hechizos (Magia Vulgar y de Batalla hasta Nivel 3), Leer/Escribir, Meditación, Metalurgia, Minería, Orientación, Poner Trampas, Preparar Venenos, Química, Saber de Pergaminos, Saber Rúnico, Señales Secretas (Gremio Enano de los Ingenieros), Tasar

Equipo

Burro y carro, maza, daga, cota de malla con mangas, equipo alquímico, pociones, libros, muda limpia, bengalas de magnesio, 5 gremiales

Puntos de Magia

18



Balthazar es un enano de edad indeterminada. Su cuerpo es jorobado y deformado por las terribles heridas recibidas al caerle encima un tejado durante una desesperada batalla contra unos Enanos del Caos que invadieron sus cavernas en las Montañas del Fin del Mundo. La poca piel visible bajo su barba y su túnica es una masa de cicatrices.

No es tanto un devoto de la Ley como un acérrimo enemigo de su opuesto. Está dominado por una aversión al Caos en todas sus manifestaciones, y cuando quedó tullido juró combatirlo con su mente. Cuando resultó evidente que sus heridas le impedían seguir ejerciendo como zapador se convirtió en miembro de del Gremio Enano de los Ingenieros. Sus estudios despertaron un interés por la alquimia lo suficientemente fuerte como para marchar a Nuln y entrar en su universidad, donde se doctoró y logrando una plaza como profesor. Ahora mismo se encuentra de baja indefinida mientras ayuda a Lufthanser con su conocimiento y experiencia.

Otto con Lufthanser, Cazador de brujas, (ex-noble, ex-caballero de fortuna, ex-templario), 43 años

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	63	55	6	5	15	60	3	49	59	49	59	69	49

Habilidades

Arma de Especialista (Pistola Ballesta, Mangual, Lanza de Caballería, Lazo, Red, Arma de Parada, Estoque, Arma

Arrojadiza, Arma a Dos Manos), Consumir Alcohol, Charlatanería, Desarmar, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir, Encanto, Esquivar, Etiqueta, Heráldica, Idioma Secreto (Lenguaje de Batalla), Ingenio, Leer/Escribir, Movimiento Silencioso Rural y Urbano, Oratoria, Suerte

Equipo

Caballo ("Venganza"), estaca, pistola ballesta, estoque, cuchillos arrojadizos (uno en cada manga), yelmo, cota de malla con mangas, coraza pectoral, dos bengalas de magnesio, 37 gremiales, libro Solkanita de plegarias ("El Libro de los Juicios"). En el carro lleva su equipo de caza de brujas, un espaldón, una red, un sombrero, una muda limpia y panfletos de propaganda Solkanita.

Los von Lufthanser son una casa nobiliaria menor. Otto,

uno de los más jóvenes de la familia, se convirtió en oficial de caballería en busca de gloria y aventura en la frontera norte del Imperio. Allí se enfrentó por primera vez a las fuerzas del Caos, experiencia que marcó su vida convirtiéndolo en un ferviente Legal. Dedicado a la destrucción de su antagonista se unió a los Templarios, combatiendo durante largos años en las Tierras Yermas antes de regresar a zonas civilizadas. Allí fue iniciado como cazador de brujas e inició una serie de despiadadas purgas, convirtiéndose en "protector" de una ciudad antes de que los habitantes se cansaran de su paranoia y le pidieran que se marchara. Así llegó a Marienburg, donde tomó como tarea purificar la ciudad-estado y las Tierras Desoladas.

Es suspicaz hasta la paranoia y ve la marca del Caos por todas partes. Aunque es implacable no es un demente, y prefiere dar a los adoradores del Caos un juicio justo antes de quemarlos. Es un buen predicador que disfruta azuzando a una multitud hasta llegar al frenesí mediante sus sermones. No renuncia a sacrificar a otros por "un bien mayor".

Aspecto: Lufthanser mide 1,80 y pesa unos 90 kg. Es de pecho amplio y mirada severa, con un delgado bigote y cabello negro con entradas y canas en las sienes. Ha sido atractivo, pero una vida batallando contra los seres del Caos ha dejado su huella. Ahora se le puede describir como bien parecido, y las profundas arrugas y las cicatrices le dan un aire de sabiduría y autoridad. Sus ojos son grises y fríos, y la intensidad de su mirada puede ser muy inquietante. Aunque no espere combates sigue vistiendo la vieja chaqueta de su unidad y botas de caballería bajo su capa negra. El sombrero, del mismo color, aún lleva la desastrada pluma con los colores del regimiento.

• SURGIENDO DE LA BRUMA •

Poco después la niebla se cerrará por completo. Cualquiera con *Sentido Mágico* será consciente de que no se trata de algo natural, dando a los PJ un cierto aviso. En este caso tendrán la ventaja de la sorpresa, ya que los atacantes no esperan que estén preparados.

El grupo será atacado por una partida de guerra Fimr (ver WFH, página 216). Mantén en secreto su número exacto. En realidad sólo son dos más que los PJ, pero aparecerán y desaparecerán en la niebla, por lo que es difícil estar seguro. Uno de ellos es un mago Dirach, dos son guerreros Fimm y el resto son Shearl. Cualquier personaje que haya sido Soldado o que conozca el *Lenguaje de Batalla* (demonstrando un pasado militar) podrá hacer una tirada de Int para descubrir rápidamente que el Dirach busca al personaje con el Diente. La misión de los demás es limpiar el camino. Meargh Rakka (ver capítulo 5) ha descubierto que



el objeto está en la zona, por lo que ha enviado varias partidas de guerra para hacerse con él. El Dirach puede sentir el poder del Diente a pocos metros, por lo que puede localizarlo. Los Fimir lucharán contra todos los hombres del grupo hasta la muerte, pero tratarán de llevarse vivas a las mujeres para reproducirse. Esta relucencia puede ser un obstáculo si se enfrentan a una guerrera hábil.

Cuando las cosas comiencen a ponerse serias Lufthanser aparecerá entre la bruma gritando "¡Cubríos los ojos!" mientras lanza algo al suelo. Se trata de una tosca pero potente bengala de magnesio construida por Balthazar para emergencias así. Los Fimir odian las luces brillantes, por lo que tendrán que hacer una prueba de *Estupidez* con -20 (el fulgor es más intenso que la luz diurna necesaria para desorientarlos). Cualquier PJ que falle una tirada de I ante la advertencia de Lufthanser quedará parcialmente cegado durante D6 asaltos, luchando con -10 su HA hasta que desaparezca el efecto.

Los Fimir supervivientes deberían ser pan comido. El cazador de brujas se concentrará en el Dirach. Si éste ha logrado hacerse con el Diente, o si el PJ que lo tiene hace esfuerzos evidentes por defenderlo, será el momento perfecto para que Lufthanser se fije en el objeto.

Una vez derrotadas las criaturas Balthazar y su compañero ya no tendrán reservas para viajar con los PJ. De hecho, Lufthanser estará ansioso por llegar cuanto antes a Grimpengratz para organizar una partida de caza y seguir a los Fimir hasta su guarida. Como criaturas del Caos y usuarios de magia demoníaca deben ser exterminados. Si alguien tiene la falta de tacto suficiente como para señalar que se trata de una misión suicida, el cazador de brujas se limitará a decir que Soltan cuida de los virtuosos.

Si los PJ siguen camino con ellos, mientras se encaminan hacia el pueblo los dos les pedirán información sobre su misión y sobre lo que los Fimir buscaban. Si deciden seguir solos, citando los anteriores argumentos de Lufthanser, estarán de acuerdo y se despedirán de ellos con un alegre "Nos vemos más tarde".

• PARTIDA DE GUERRA FIMIR •

Shearl

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	9	4	3	11	20	1	18	18	14	18	18	14

Equipo

Maza Fimir (se considera un arma a dos manos).

Fimm

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	44	9	4	4	14	30	2	26	30	22	28	28	20

Poderes especiales

Puede hacer un ataque con la cola a su espalda o a los costados con su *Fuerza* normal.

Equipo

Maza Fimir (se considera un arma a dos manos), cota de malla con mangas (1 PA en el cuerpo).

Dirach

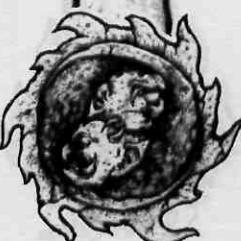
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	28	18	4	5	13	30	1	25	35	50	45	50	25

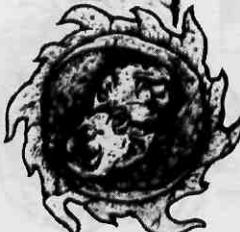
Puntos de magia

10

Hechizos

Fuerza de Combate, Robar Mente, Causar Pánico





• EN LA MULA FANGOSA •

El grupo, cansado y cubierto de barro, llegará a Grimpengratz justo antes de la caída de la noche. El asentamiento está rodeado por un muro patrullado por vigilantes armados. Los portones tienen un aspecto reconfortantemente sólido (el DJ debe intentar transmitir la idea de una comunidad fronteriza armada). Después de todo lo que han pasado los desearán una noche tranquila, agradable y segura.

Sólo hay una posada en todo el lugar, la Mula Fangosa, en medio de la calle principal. Su propietario es Íñigo Lightfoot, un halfling de mediana edad que considera una buena comida y una buena cerveza, así como los demás placeres de la vida, una necesidad básica. La Mula Fangosa es un lugar sorprendentemente grande y cómodo para estar situado en un lugar tan apartado, y dispone de colchones de plumas auténticas en las camas. Íñigo saludará cálidamente a los PJ y hará todo lo posible para que se sientan cómodos.

En el servicio le ayuda su hija Lilith, que atiende a los clientes y se encarga de recoger el dinero, dejando tiempo a su padre para dedicarse a los fogones. La muchacha es toda una fuente de rumores y flirteará descaradamente con cualquier hombre atractivo del grupo, poniendo una especial atención en los halfling y en aquellos con mayor Empatía.

Si los PJ dejaron a Lufthanser y a Balthazar en medio de la ciénaga, lo primero que verán cuando entren en la posada es que los dos ya están cómodamente sentados frente a los restos de su cena. El cazador de brujas los saludará cordialmente con una sonrisa socarrona y los invitará a sentarse. Si alguien pregunta a Lilith o a los demás clientes les dirán que llevan instalados varias semanas y que conocen lo suficiente la zona como para utilizar diversos atajos con seguridad. Sin embargo, si quieren utilizar ayuda mágica para descubrirlo (o algo más siniestro) déjales.

Las preguntas de Lufthanser al grupo serán bastante generales: no está tratando de obtener confesiones de un adorador del Caos. Sin embargo, el DJ debe intentar que el grupo mencione el Diente del Demón o, si no lo consigue, que al menos haga referencia a él (posiblemente mencionando que están siendo guiados hacia el artefacto Caótico por un objeto determinado). Eso bastará para levantar sospechas en la mente del cazador de brujas, aunque por el momento dejará pasar el asunto.

Lo que suceda a partir de ese momento dependerá de la actitud que los PJ adopten con Lufthanser. Si simplemente le dicen que están en una misión para un grupo Legal y que el Diente no es más que un préstamo reaccionará muy positivamente (después de hacer unas cuantas preguntas para verificar que están diciendo la verdad). Llegará a ofrecer su ayuda con tal de que le digan cuál es el trabajo. Sin embargo, no se unirá a ellos en sus viajes: ha jurado combatir directamente al Caos, y ahora mismo quiere encargarse de la infestación Fimir.

Sin embargo, si los PJ mencionan a Goffman será mucho más suspicaz: conoce la historia del abogado que defendió a la Hermana Astrid, una amante de los mutantes, antes de que ésta fuera expulsada a las Tierras Desoladas. No llegará a tildar a Goffman de hereje (y por extensión a los PJ), pero hará determinadas preguntas que dejarán claras sus dudas. Si los jugadores empiezan a sospechar que su patrón tiene objetivos secretos y ominosos, mucho mejor.

Aparte de eso, Lufthanser sabe poco sobre la Orden de los Lectores Iluminados. Si los PJ hacen referencia a los extraños libros y a gente con la lengua cortada podrá decirles algo sobre los Lectores y la Biblioteca Invisible: que son adoradores de Verena, que se dividen en Lectores y Legos y que se supone que disponen de un enorme almacén de textos ocultos y probablemente blasfemos.

El grupo puede mencionar a Muuthauwg, y la opinión del cazador dependerá de lo que le digan: nunca antes había oído hablar del Heraldo, por lo que se sentirá intrigado. Si logra determinar que el flautista es Caótico tratará de obtener toda la información posible. Resumiendo, hay que interpretarlo como lo que es: un fanático aparentemente abierto y razonable, pero en realidad suspicaz hasta llegar a la paranoia. Será muy amable con aquellos a los que considere virtuosos. Sin embargo, una palabra equivocada puede redoblar sus dudas iniciales hasta niveles potencialmente fatales.

Si los PJ son simplemente evasivos Lufthanser llegará a la conclusión de que son o bien idiotas o bien agentes del caos, pero de momento no hará nada: cree que estarán una noche más, tiene que organizar una partida de caza y si consigue vigilarlos podrían conducirle a herejes más peligrosos.

Íñigo Lightfoot, Posadero halfling

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	32	35	2	2	7	50	1	32	20	35	25	46	65

Habilidades

Arma de Especialista (cuchillo de carnicero), Cocina, Consumir Alcohol, Elaborar Bebidas, Herbolaria, Leer/Escribir, Lucha, Movimiento Silencioso Urbano, Numismática, Regatear

Posesiones

La Mula Fangosa y todo lo que contiene



Íñigo lleva encargado de la posada desde que la gente tiene uso de razón. Es un devoto de Esmeralda y considera que servir comida y alojar a la gente es mucho más que un modo de ganarse la vida: es una vocación de la que se siente orgulloso. Piensa que su comida y su cerveza son las mejores de las Tierras Desoladas, al menos fuera de Marienburg, y es posible que tenga razón. Insultar su hospitalidad no es muy buena idea.

Casi todo el tiempo parece alegre y dispuesto, siendo la excepción que alguien le interrumpa mientras está cocinando, situación en las que su genio se dispara. Mientras está entre fogones Lilith se encarga del resto de la posada.

Lilith Lightfoot, Camarera halfling

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	25	32	2	2	6	50	1	35	15	25	25	52	65

Habilidades

Cocina, Consumir Alcohol, Encanto, Herbolaria, Juegos de Manos, Leer/Escribir, Regatear, Seducción.

Posesiones

Vestido sin gusto, joyería, colección de animales disecados (en el dormitorio)



Lilith es una joven halfling (27 años) extrañamente atractiva y muy consciente de ello. Cualquier halfling del grupo la encontrará espectacular, mientras las demás razas la considerarán "mona". Lleva toda la vida en Grimpengratz y no desea marcharse, pero le encanta hablar con los viajeros de los lugares que

han visitado. Debido a ello está sorprendentemente bien informada sobre la geografía, política e historia del Imperio y de muchas de las tierras más allá. Sin embargo, su comprensión de todo este conocimiento es bastante limitada.

Como casi todos los halflings, Lilith es una hedonista natural que disfruta de todos los placeres que ofrece la vida.

• VIGILAR A LOS VIGILANTES •

Después de un rato Lufthanser se excusará y se unirá a un hombre que acaba de entrar. Se trata de Kurt Rorschach, capitán de la guardia local. Su discusión irá subiendo poco a poco de volumen hasta que los PJ puedan hacerse una idea del asunto: Rorschach se niega a enviar a sus hombres a las ciénagas para cazar a los Fimir. Después de un tiempo Lufthanser y Balthazar sé marcharán de relativo buen humor y el capitán se acercará a ellos.

Se trata de un militar competente con unos modales abiertos que ocultan el acero que lleva por dentro. Pedirá bebidas para todo el grupo y preguntará con insistencia sobre sus escaramuzas contra los Fimir. Se sentirá inquieto cuando sepa que las criaturas atacaron a la luz del día, lo que es muy extraño, y preguntará si conocen el motivo de un comportamiento tan extraño. Cualquiera lo suficientemente estúpido como para contestar merece lo que le ocurrirá.

Si el grupo le pregunta sobre Lufthanser les dirá todo lo que sabe. Les confirmará que el cazador de brujas lleva un tiempo en la zona investigando rumores sobre un aumento de la actividad Fimir, que cree conectada con algún tipo de eclipse inminente. A Rorschach le gusta Lufthanser: lo respeta y está dispuesto a seguir su juicio, pero no hasta el punto de enviar a sus hombres a una expedición a las ciénagas: su trabajo es proteger el pueblo, y a eso se dedicarán. A Balthazar es incapaz de comprenderlo. Antes de irse, Rorschach mencionará que está lo suficientemente preocupado por el incidente en los pantanos como para redoblar la guardia de la muralla.

Lilith está mucho menos informada sobre los negocios de Lufthanser, pero sabe que castiga a la gente malvada, que a ella le tiene aprecio y que lo considera muy atractivo. Según ella Balthazar es terriblemente inteligente, grita un montón y bajo su aspecto irascible es muy dulce. Ella ha estado en el laboratorio improvisado que tiene en el establo cuando le lleva la comida, pero no entiende nada de lo que ha visto allí.

Kurt Rorschach, Capitán de la guardia

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	52	45	4	4	10	45	2	40	38	42	36	40	35

Habilidades

Armas de Especialista (Ballesta, Armas de Asta), Cuidar Animales, Desarmar, Equitación, Esquivar, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Idioma Secreto (Lenguaje de Batalla), Pelea Callejera

Equipo

Ballesta, alabarda, cota de malla



Rorschach es un antiguo soldado de 37 años que llegó a Grimpengratz hace ocho años desde Marienburg sin un destino en particular y que nunca se marchó. Los aldeanos necesitaban a alguien que organizara las guardias y a él le hacía falta un trabajo. Desde entonces su liderazgo y su experiencia militar

han mantenido a salvo al pueblo de las incursiones Fimir, y se siente muy orgulloso de la calidad de sus tropas.

Guardia del pueblo/Vigilantes

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	35	3	3	9	35	1	35	30	30	30	30	30

Habilidades

Armas de Especialista (Armas de Asta), Golpear para Aturdir

Posesiones

Garrote, alabarda, jubón de cuero

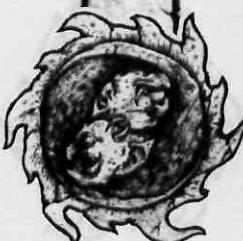
• DIENTE O PRENDA •

Más tarde Lufthanser se acercará a los PJ y les pedirá que permitan a Balthazar examinar el Diente del Demonio (si no le han revelado su existencia, el alquimista los habrá investigado a distancia a petición del cazador utilizando una combinación de *Conciencia de la Magia* y *Sentido Mágico*, descubriendo el gran poder y la mancha del Caos del Diente). Lo que ocurría a continuación dependerá de la respuesta de los PJ y de la impresión que se haya hecho del grupo.

Si se niegan y ya está suspicaz las cosas se pondrán feas. Lufthanser los acusará repentinamente de brujería en medio de la posada, que para entonces estará bastante llena. La gente del pueblo, bastante paranoica, se unirá rápidamente al cazador de brujas. Para hacer las cosas interesantes puedes hacer que en ese momento aparezca Balthazar seguido de Rorschach y un grupo de Guardias para apoyar al comité de linchamiento.



CAPÍTULO TRES: ¡QUEMADOS! ¡QUEMADOS!



Si los PJ tratan de luchar serán superados y desarmados con facilidad. Además, si algún aldeano resulta muerto o gravemente herido Lufthanser deberá utilizar toda su oratoria para impedir que el grupo sea ahorcado en el acto. Su insistencia conseguirá que sean encerrados en un sótano para que el asunto pueda ser "investigado adecuadamente" por la mañana. Mientras son llevados Balthazar se hará con el Diente.

Si el cazador tiene una buena disposición hacia los PJ y éstos se niegan a su petición los respetará, pero expresará su disgusto. Esa misma noche Balthazar se colará en la habitación del aventurero que guarde el Diente y tratará de hacerse con él. Si se puede acercar lo suficiente invocará un hechizo de *Sueño* sobre el PJ y sobre cualquiera al que tenga que superar, asegurándose así una huida fácil. Algun miembro del grupo podría despertarse si pasa una tirada de *Escuchar* antes de que se lance el encantamiento.

Si es descubierto, Balthazar insistirá con dignidad en que sólo quería el Diente un tiempo (es cierto) para devolverlo después. La posibilidad de estudiar un artefacto tan poderoso, y quizás la de encontrar una nueva arma contra el Caos, es demasiado importante como para dejarla pasar. Acusará al grupo de prácticamente todo por obstruir su gran obra. Casi hasta de ser Caóticos. Y en alto. Y que no se calla... Si el grupo sigue sin dejarle examinar el Diente el ruido habrá despertado a Lufthanser (y a todos los demás clientes de la posada), que le calmará y se lo llevará a la cama.

Si el grupo accede a que el Diente sea investigado, la estima del cazador hacia los PJ aumentará enormemente. Si confía en ellos los considerará aliados en su lucha contra el Caos, ayudándolos en la medida de lo posible. El lado negativo es que si alguna vez le dan motivos para creer que podía estar equivocado, o si traicionan su confianza, se convertirá en un enemigo implacable. Si con anterioridad sospechara del grupo tomará su cooperación como una muestra de buena fe y asumirá que, como mucho, no son más que peones engañados del Caos, no agentes activos.

Balthazar ha instalado un laboratorio improvisado en los establos, y allí examinará el Diente. No será capaz de obtener mucha información, pero podrá confirmar que el aura del objeto es poderosa: algunos demonologistas y criaturas del Caos podrían sentirla al estar cerca.

• VISITANTES NOCTURNOS •

Mucho más tarde, esa misma noche, los Fimir lanzarán un gran ataque contra el pueblo para intentar capturar el Diente. No importa su número exacto, salvo que juegues el ataque como una partida de *Warhammer Batallas Fácticas*. En ese caso utiliza las listas de ejércitos adecuadas para determinar las fuerzas de ambos bandos. Desde el punto de vista de los PJ el conflicto no será más que muchos gritos y carreras con guerreros Fimir y Dirach saltando hacia ellos desde las sombras.

Si han sido arrestados lo primero que oirán será mucho ruido fuera, luego el sonido de las botas corriendo, los gritos y el choque del acero en la posada. Luego la puerta saltará de sus goznes y un Fimir cargará dentro del sótano. Al estar desarmados los PJ pueden tener problemas, pero un DJ generoso puede asumir que la criatura está tan furiosa que perderá unos segundos destrozando un desafortunado banco de madera, dando a los aventureros la oportunidad de ponerse a su espalda, o incluso de utilizar la vieja táctica de *métele-una-olla-en-la-cabeza-desde-atrás*. Los Shearil no son famosos por su inteligencia.

Si el grupo es capaz de deshacerse del Fimir y llega hasta la planta baja de la posada se encontrará en medio de una enconada batalla. Esté o no su equipo allí dependerá

de la generosidad del DJ, pero en cualquier cosa no deberían tener problemas en conseguir armas de los caídos.

Si están dormidos en sus cuartos y Balthazar les ha "pedido prestado" el Diente sin su conocimiento, las cosa procederá de forma similar: serán despertados por la conmoción y tendrán el tiempo justo para tomar un arma antes de que la batalla llegue hasta ellos. En este momento pueden descubrir que el Diente ha desaparecido. No debería ser difícil descubrir quién lo tiene, vista la actitud de Balthazar. Si son demasiado lentos tendrán que enfrentarse a un Fimir Dirach olfateando su presa.

En cualquier caso, las prioridades son claras: recuperar el objeto del laboratorio del enano y huir de Grimpengratz y de los Fimir a la máxima velocidad posible. Si aún tienen el Diente las cosas serán mucho más sencillas, pero aún tendrán que luchar para abrirse paso. Por desgracia, todos los Dirach atacantes irán tras ellos y serán conscientes de la presencia del artefacto al acercarse a él.

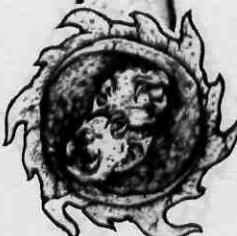
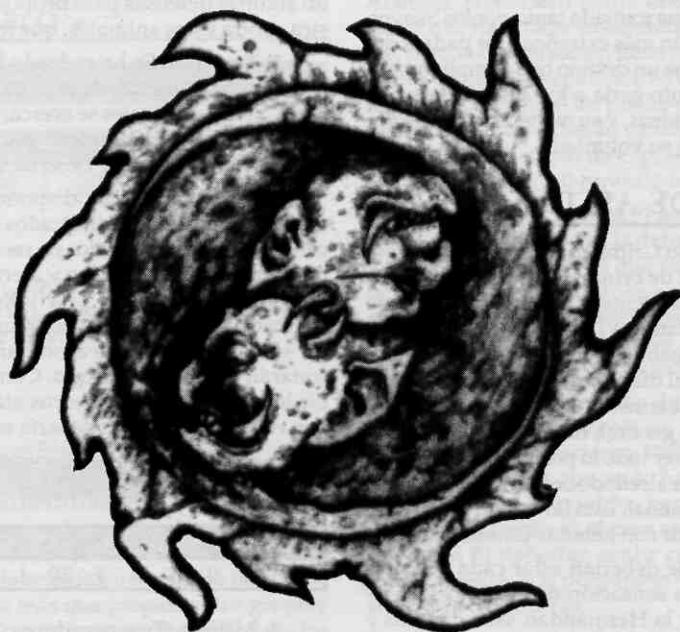
Los PJ tienen que tener una sensación de terror, incertidumbre y peligro mortal. Haz las descripciones cortas y tensas, lanzando un obstáculo tras otro: un grupo de vigilantes rodeado, un aldeano secuestrado, posiblemente Lilith, cosas así. Recuerda que esto funciona en los dos sentidos. Si los PJ tienen demasiados problemas para escapar los demás podrían acudir en su rescate. Lo importante es mantenerlos desequilibrados.

Los jugadores astutos comprenderán que los Fimir los seguirán si abandonan el pueblo, así que utilizaran eso para convencer a Lufthanser de que tienen que atraer a las criaturas. Esta estrategia sólo funcionará, por supuesto, si consiguen una ventaja inicial decente. Si el grupo llega a esta conclusión por su cuenta y abandona la batalla sin consultar a nadie podría enfrentarse más tarde a acusaciones de cobardía, adoración del Caos o robo de caballos.

Hayan o no los PJ de la batalla Grimpengratz será asediado hasta el amanecer, momento en el que los defensores comenzarán a cobrar ventaja. Viven en el borde de la ciénaga y conocen la vulnerabilidad de su enemigo a las luces brillantes, por lo que atacarán con antorchas para desorientarlos. A Balthazar le quedan varias bengalas, y junto a Lufthanser se unirá a la batalla con gran entusiasmo.

• EPILOGO •

Los PJ pueden terminar este capítulo de dos maneras: como héroes o huyendo a la carrera. Si se quedaron a librar la batalla final y evitaron algún conflicto serio con el cazador de brujas habrán ganado dos útiles aliados, aunque el fanatismo de Lufthanser lo convierte en un amigo poco fiable. Si huyeron, especialmente si fueron acusados de brujería, habrán hecho peligrosos enemigos... por no mencionar una reputación de cobardía que más tarde podría ser importante.



CAPÍTULO CUATRO: DE VUELTA AL HUEVO



a estén huyendo por su vida o caminando con la cabeza bien alta como héroes, los PJ saldrán de las ciénagas y llegarán a una zona relativamente normal. A pesar de atravesar una región boscosa verán incluso señales de actividad agraria: algunos árboles están cortados, la carretera muestra signos de mantenimiento y un oído agudo podrá escuchar el lejano ladrido de unos perros. Por otra parte, el bosque es bastante extraño: toda la vegetación es retorcida, casi deforme, y se echa de menos el canto de los pájaros. Las almas sensibles podrán encontrar todo esto bastante preocupante.

Los aventureros descubrirán por fin el Misterioso Huevo: vive feliz con sus padres adoptivos e ignora por completo su caótico destino. Se encuentra en una granja evitada por todos los habitantes de la zona y sitiada tanto por los Skaven como por otros mutantes aún más extraños. Los padres del Huevo saben que su hija tiene un destino que cumplir, por lo que estarán dispuestos a entregarla a los aventureros. Sin embargo la niña tiene otras ideas, y su misteriosa bendición hará difícil llevársela contra su voluntad.

• MENTALIDAD DE ASEDO •

Los PJ han abandonado Grimpengratz, posiblemente perseguidos por el cazador de brujas y algunos hombres o por los Fimir. La brújula y el Diente (si lo han activado hace poco) los llevará hacia delante. Viajarán durante todo el día sin encontrar ningún pueblo u otros signos de civilización, y lo mismo sucederá al día siguiente. Después de sus recientes encuentros probablemente estarán cansados, desprimidos, heridos y, por lo general, no disfrutando demasiado. Como DJ deberías hacer todo lo posible por aumentar esta sensación: la tierra a su alrededor es un lúgubre páramo con alguna ciénaga ocasional. Está lloviendo y el invierno comienza a hacerse sentir con heladas y vientos fríos.

En este tramo del viaje deberían estar cada vez más paranoicos: déjales tener la sensación de que los están siguiendo (puede ser cierto: la Hermandad sabe de ellos y tiene varios agentes y aliados detrás). Hasta el anochecer del tercer día los aventureros no descubrirán signo alguno de civilización.

• EL PUEBLO •

Cuando los PJ se acerquen verán una pequeña comunidad agraria como otras que se han encontrado por el

camino: un puñado de casitas en medio de un terreno común en el que algunas ovejas y vacas famélicas tratan de pastar. Un personaje podría estimar que la población debe rondar entre los ochenta y los cien.

Este es el pueblo donde han terminado todos los refugiados de la granja de los Gunzenhauser (ver pág. 49). Está lo suficientemente lejos de la colina como para que crezca algún cultivo y para que se críen niños sin mutaciones. La tierra es muy mala, y la aldea es tan remota y se ha fundado tan recientemente que no tiene nombre: sus habitantes se refieren a ella únicamente como "el pueblo". De vez en cuando sufren los ataques de los cerdos mutantes de la granja (ver pág. 51).

Los aldeanos, liderados por Frederiech, han organizado algunas defensas para proporcionar una protección básica contra estos animales, que incluyen lo siguiente:

1: Trampas. Se ha rodeado la aldea con fosos primitivos: tienen dos metros de profundidad y están cubiertos con hojas. Si los personajes se acercan por el camino no tendrán problemas, pero cualquiera que se desvíe y que falle una tirada de Des o otra de Observación caerá en uno de ellos.

2: Perros. También disponen de varios perros guardianes parcialmente adiestrados que recorren la zona y atan a cualquiera cuyo olor no reconozcan, ladrandó todo lo que puedan en el proceso y alertando a la población de la presencia de intrusos. Tira 1D6: con un 1-3, mientras se acercan al pueblo comenzarán unos ladridos salvajes. Con un 4-5 los ruidos serán acompañados por 1D3 perros que tratarán de atacar al grupo. Con un 6 la milicia acudirá al oír los ladridos y 1D3 perros atacarán por error. Alguien con Adiestrar Animales debería ser capaz de calmarlos.

Perros guardianes

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	41	0	3	3	7	30	1	-	14	43	43	47	-

3: Milicia. Tres cazadores (Frederiech, Hans y Kurt) patrullan las tierras que rodean el pueblo. No es muy probable que los aventureros se los encuentren (5% por cada PJ). Si utilizan Movimiento Silencioso o Esconderse Rural las probabilidades serán cero. Sin embargo, si hicieran algún ruido indebido (activan a los perros o caen a un pozo, por ejemplo) los cazadores irán a investigar.

Si los PJ son descubiertos Hans pensará que son viajeros perdidos en las Tierras Desoladas y Kurt que son agen-

tes del Caos. Los dos harán lo que les diga Frederiech, que ordenará atacar si los intrusos muestran cualquier resistencia u hostilidad. Si los PJ no se enfrentan a la patrulla se les pedirá que vayan a la capilla (el edificio más grande del pueblo, que sirve también como espacio de reunión) para explicar su presencia.

Kurt tratará de hacer creer que ellos capturaron a los aventureros y que en realidad son temibles agentes del Caos. Si éstos hacen algo sospechoso (hablarle al Diente, ser perseguidos por cazadores de brujas, luchar contra los perros, etc.) será utilizado contra ellos. Sin embargo Wilhem Dore, el principal dirigente del pueblo y cuya esposa Margi revolotea a su alrededor como un pariente preocupado, es un hombre tolerante y sensible. Salvo que haya pruebas evidentes de un comportamiento inadecuado de los aventureros, aceptará la versión de Hans: que no son más que un grupo de viajeros. Una vez solucionado el asunto se les permitirá quedarse en el lugar tanto como deseen. Wilhem hará todo lo posible para que no se marchen, supuestamente porque el viaje hacia la colina es una condena a muerte y a la perdición. En realidad desea tenerlos allí porque el pueblo estaría mucho más seguro contra las incursiones del Caos.

"Habéis sido afortunados al llegar en el momento adecuado", les dirá. "De haber estado fuera durante la noche..."

La gente tratará de disuadir a los PJ si desean seguir su viaje, especialmente si piensan hacerlo durante la noche. En el pueblo no hay posada, pero si los PJ piden un lugar para dormir se les ofrecerá la capilla (es el único edificio de piedra) y Wilhem les invitará a cenar con él y Frederiech. Dale a los jugadores una hora para recorrer el lugar y experimentar su miseria y privaciones. Pueden hablar con los habitantes, pero la mayoría no dirá nada en presencia de extraños, y en cualquier caso son pocos los que saben algo de utilidad. Pasado un tiempo un muchacho correrá hasta ellos y les dirá que acudan a casa de Wilhem.

• MILICIA DEL PUEBLO •

Frederiech, Cazador humano, 32 años

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	35	55	4	3	7	40	1	30	30	30	30	40	30

Habilidades

Caza, Conducir carro, Equitación, Esconderse Rural, Idioma Secreto (Montaraces), Movimiento Silencioso Rural, Rastrear, Señal Secreta (Silvicultor)

Equipo

Espada

El "líder" de la patrulla es Frederiech, que lleva viviendo en el pueblo desde que dirigiera a la turba hacia la granja Gunzenhauser y perdiera su brazo derecho. Muchos piensan que pone demasiado celo en su trabajo, y algunos llegan a dudar de la existencia de los cerdos mutantes. Si estas ideas se expresan en su presencia se enfadará y podrá llegar a la violencia. Nada le gustaría más que preparar otro grupo y hacer un ataque definitivo contra la granja malvada, pero los dirigentes del pueblo no están de acuerdo.

Sus dos compañeros son:

Hans, Cazador humano, 40 años

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	29	51	2	2	5	32	1	32	25	34	30	8	32

Habilidades

Adiestrar Animales, Caza, Esconderse Rural, Idioma Secreto (Montaraces), Movimiento Silencioso (Rural), Rastrear, Señal Secreta (Silvicultor).

Equipo

Espada, ballesta.

Un hombre de mediana edad que en su día fue reconocido como el mejor cazador de la zona, pero que es mejor siguiendo jabalíes que "gorrinos" y otros monstruos. Trata a Frederiech con un humor familiar.

Kurt, Cazador humano, 19 años

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	24	30	4	4	5	35	1	26	28	37	34	39	36

Habilidades

Adiestrar Animales, Caza, Esconderse Rural, Idioma Secreto (Montaraces), Movimiento Silencioso (Rural), Rastrear, Señal Secreta (Silvicultor).

Equipo

Espada, ballesta.

Kurt es un joven ansioso por matar a una Bestia del Caos, o a cualquier otra cosa que se mueva. Está mucho más interesado en impresionar a Hans que en proteger el pueblo.

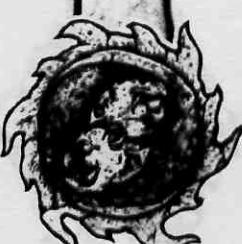
• GENTE SENCILLA •

La cabaña del líder del pueblo es un edificio toscos con apenas espacio para que todos puedan sentarse. Su mujer ha preparado un estofado de cordero, cebada y verdura. Además, Frederiech abrirá uno de los pellejos de vino de saúco que ha estado fermentando. La atmósfera es amigable, pero la conversación tiene el tono serio de los negocios. Todos quieren saber el motivo de la llegada de los aventureros, así como si se les puede convencer para que se queden. Sus preguntas serán cuidadosas y no harán demanda alguna, pero tratarán de expresar la urgente necesidad de ayuda contra las criaturas de la colina.

Si es evidente que los PJ son guerreros Frederiech tratará de involucrarse en la defensa de la comunidad. Si no lo consigue les sugerirá que pasen algunos días con ellos para enseñar a los aldeanos a defenderse mejor contra las criaturas. Aunque los aventureros pueden sentirse tentados su principal preocupación debería ser el calendario: si pierden tiempo aquí, házselo pagar más tarde.

Si los PJ mencionan su destino será evidente que su rumbo los llevará a través de la granja que parece ser el foco de todos los horrores. Wilhem suspirará y tratará de persuadirles para que no lo hagan o para que se queden un tiempo en el pueblo, pero será interrumpido por Frederiech: según él, deben ser salvadores enviados por Taal. Los PJ deberían sentir curiosidad por la fuente de tantos miedos, y si preguntan el cazador vaciará su taza y se echará hacia atrás.

"Creemos que todo comenzó hace siete años", dirá, "la noche en la que aquella cosa cayó de la Luna. Iluminó el firmamento y aterrizó al suroeste, en el lugar por el que vais a pasar. Algunos lo buscamos, pero no vimos señal alguna. Parecía que la tierra se lo hubiera tragado, quedando contaminada. La primavera siguiente los corderos... bueno, prefiero no pensar en los corderos. Salieron... mal. Igual que los cultivos: podridos, quemados, cubiertos de hongos e insectos. Al año siguiente la cosa fue aún peor".



"Aquel invierno unas cosas parecidas a los cerdos comenzaron a atacar los establos, luego las casas. Se lo llevaban todo: perros, vacas, caballos, hasta personas. Secuestraron a Ingrid..." Frederiech se detendrá y se servirá algo más de vino. Los PJ podrán hacer ahora algunas preguntas, que serán principalmente respondidas por Wilhem. Nadie dirá quién era Ingrid. Parecerán avergonzados por la pregunta y Margi abandonará la casa. Tras un par de preguntas el cazador levantará la mano y continuará.

"Nos llevó un tiempo, pero llegamos a la conclusión de que el centro de todo lo que sucedía parecía ser la granja de los Gunzenhauser. Las cosas eran mucho peores allí, y hacía meses que nadie había visto a Werther y a Eva. Unos dos años después de que comenzaran los problemas Kundri, un sacerdote que ahora vive en los bosques, visitó el lugar. Nadie sabe exactamente lo que le sucedió allí, pero acudió a uno de los pueblos pidiendo protección contra las "cosas terribles" de la granja y nunca volvió a su capilla".

"Poco después de su regreso dirigí una banda de hombres valientes, los mejores de los alrededores, colina arriba. Estábamos armados con espadas, horcas y antorchas, con todo lo que pudimos encontrar. Éramos unos cuarenta... y cuando cruzamos... la puerta de la g-granja... nosotros..." Se detendrá y Wilhem continuará el relato.

"Fueron recibidos por una pequeña niña rubia de unos tres años que corrió hacia ellos y les preguntó educadamente qué querían. ¡Quemar este lugar maldito hasta los cimientos!" respondió Frederiech levantando su espada".

"Aunque el día había sido claro, inmediatamente se encapotó y se produjo un terrible trueno. El árbol bajo el que se encontraba mi amigo fue golpeado por un rayo que pasó a su espada, y su brazo... bien, ya podéis ver su brazo. Los otros se asustaron y huyeron".

"Desde aquel día todo el mundo evita la granja Gunzenhauser. Los pueblos más cercanos a la colina fueron abandonados y vinieron a vivir aquí, donde todavía crece cultivo. Los mutantes siguen atacándonos, y de vez en cuando oímos cosas en la noche. ¡Pero ésta es nuestra tierra y no la dejaremos! Hay cosas horribles en la colina Gunzenhauser... Escuchad lo que os hemos dicho: no vayáis a aquel lugar".

Kundri, Sacerdote druídico humano (nivel 1), 62 años

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	47	42	4	4	6	48	1	28	39	40	44	40	31

Habilidades

Ambidiestro, Cuidar Animales, Curar Heridas, Identificar Planta, Idioma Arcano (Druídico), Invocar Hechizos (Druída) nivel 1, Rastrear, Señales Secretas (Druída), Sexto Sentido, Suerte, Visión Excelente, Zahorí

Hechizos

Caminar sobre el Agua, Dominio Animal, Curar Envenenamiento

Puntos de Magia

13



Kundri es un sacerdote de la Vieja Fe, adorador y seguidor de la Madre Tierra. También es uno de los pocos druidas que conservan capillas y hacen invocaciones a Muuthauwg, y por tanto es el único al que los personajes encontrarán que pueda decirles algo sobre el Heraldo Silencioso. Es anciano

y tiene mala memoria: tiende a pasar de un tema a otro y confunde constantemente el momento de su vida en el que se encuentra. Tiene un iniciado al que le enseña la senda de la Vieja Fe. Desde su visita a la colina su mente está un tanto trastornada, y no ha sido todo lo buen profesor para Stefan que a él le hubiera gustado.

Stefan, Pastor humano, 17 años

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	33	50	5	6	7	13	1	27	39	29	29	29	30

Habilidades

Cuidar Animales, Encanto con los Animales, Herbolaria, Música, Muy Resistente, Preparar Venenos

Stefan aún quiere, sobre todas las cosas, ser un druida como Kundri. Aunque el anciano ya no sirve como maestro le sigue siendo fiel y cuidará de él hasta que muera. Los dos viven en una pequeña choza en las afueras del pueblo.

Stefan tiene algunas habilidades que podrían ser útiles en el bosque para los PJ. Kundri es sanador, y podría estar dispuesto a "prestarle" su pupilo a los aventureros si realmente lo necesitan (por ejemplo, para abrirse paso por el bosque sobrenatural hasta la colina).

• LA CAPILLA •

Hay otra persona que podría ser de utilidad para el grupo: Kundri. Frederiech ya lo ha mencionado, pero si los PJ no se quedan con la idea de que el anciano podría saber algo es probable que se lo encuentren a la mañana siguiente, cuando él y su discípulo acudan a la capilla para su bendición del amanecer.

Los aldeanos lo consideran un sacerdote, pero en realidad es un druida. Sin embargo, después de sus experiencias en la colina es feliz de poder quedarse en el pueblo a atender las necesidades espirituales de la población. La capilla fue construida a sugerencia suya y tiene menos de cinco años. Está consagrada a Taal, aunque cualquiera con Teología podrá hacer una tirada de Int para comprender que hay muestras de la Vieja Fe en la decoración y en el sencillo altar de piedra. El lugar puede albergar a unas cien personas, y si el pueblo fuese atacado podría ser utilizado como última defensa.

Si se consigue engatusar a Kundri contará cómo sintió que en la colina había un gran mal (algo que estaba siendo utilizado contra la Madre Tierra) y cómo fue para investigar. Vio por un momento a Werther y a Eva en sus formas mutadas, y el miedo que sintió dañó seriamente su mente. Está convencido de que los dos están muertos y de que en la colina hay una niña cautiva por algún tipo de demonio malvado. Hará referencia a este tema sólo de pasada. "La niña me habló dulcemente", dirá, "pero era rehén de cosas horribles, criaturas del Caos, mutantes, abominaciones. Pobre pequeña..."

Si alguien menciona a Muuthauwg en su presencia sus ojos se iluminarán, como si se le hubiera mencionado a un viejo amigo. "Conozco al flautista. Dicen que es amigo de la Madre Tierra y que obra su voluntad. Nadie lo conoce, por supuesto, pero algunos de nosotros, los druidas, queríamos, le dedicamos nuestras capillas". Luego seguirá, más sombrío: "Sin embargo, si está vagando por el mundo es que las cosas están verdaderamente mal".

Kundri también les podrá hablar sobre Ingrid. Era hija de Wilhem y Margi y amante de Frederiech. Aunque no estaban comprometidos todos sabían que antes o después se

casarían. Su desaparición encendió un terrible fuego en el corazón del cazador, pero la pérdida de su brazo lo apagó igual que un río a un ascuia. A pesar de su actitud, Frederich es un hombre tan destrozado que ya no es posible salvarlo.

• LA GRANJA •

Esto es lo que sucedió en realidad: hace siete años el ser que estaba destinado a convertirse en el recipiente mortal de Zahnarzt (pág. 53 y 112) cayó a la tierra en un meteorito hecho de pura Piedra de Disformidad. Werther y Eva Gunzenhauser, una pareja sin hijos que apenas se ganaba la vida con una pequeña granja cerca del bosque, pensó que aquella era la respuesta a sus plegarias. Adoptaron a la pequeña y la criaron como propia. Comprendiendo que aquel gran trozo de rocaería visto por sus vecinos, y para evitar las complicadas preguntas sobre el origen de la niña ocultaron el meteorito en el sótano de su casa.

La proximidad de esta "cáscara de huevo" (como ellos la llaman) significa que durante los últimos siete años los dos se han convertido en Mutantes Caóticos. La niña es totalmente inmune al poder de la piedra, pero como sus padres son prácticamente los únicos humanos a los que ha conocido y la quieren tanto, cree que sus formas retorcidas son normales. En realidad, le asusta un poco la gente con caras "normales". Le aterroriza lo que ella denomina "la cosa del sótano", la piedra en la que fue encontrada.

• LOS EFECTOS DE LA PIEDRA DE DISFORMIDAD •

El enorme trozo de Caos puro que se esconde en el sótano de los Gunzenhauser afecta tanto a los cultivos como

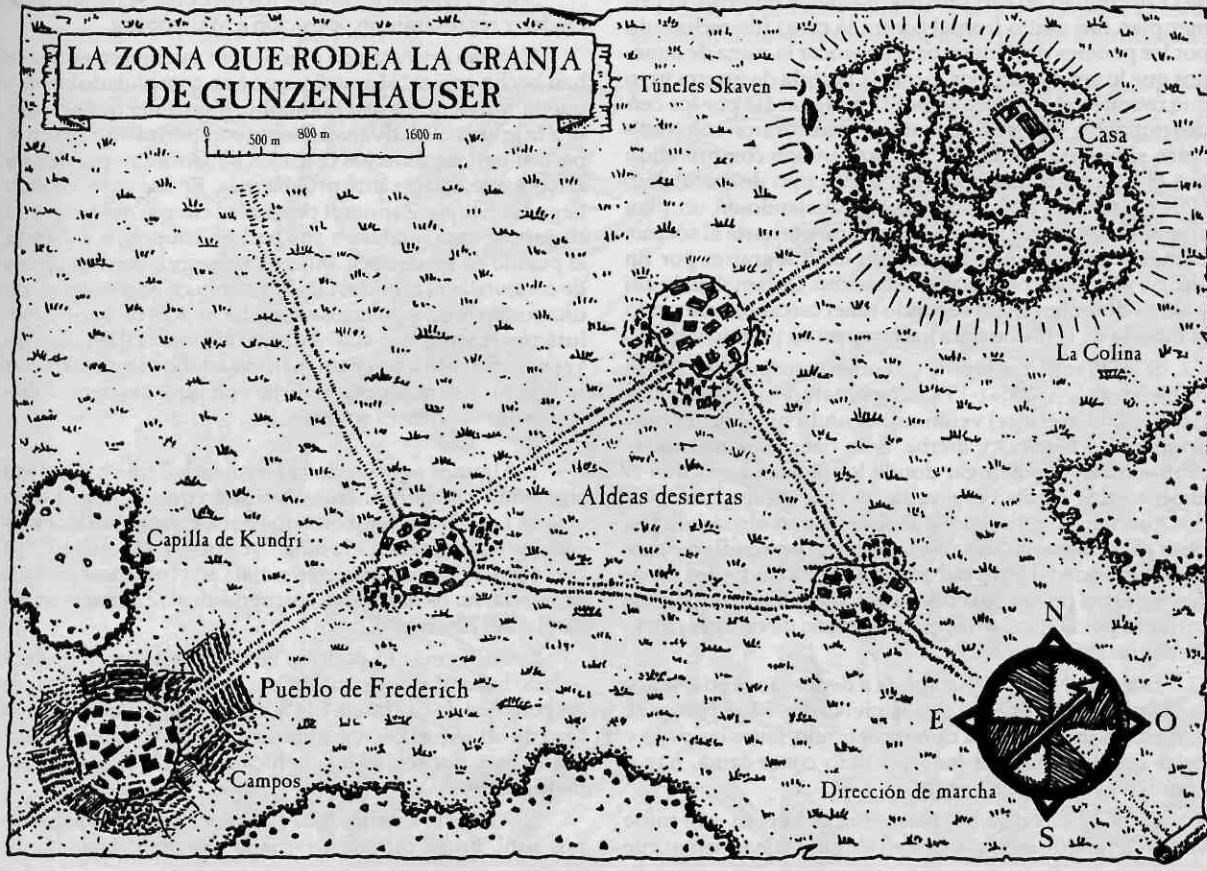
a los animales de la granja. Los árboles y demás vegetación han comenzado a crecer de forma extraña y sobrenatural, de modo que toda la colina está cubierta por un bosque denso y retorcido. Casi todo el ganado murió, pero algunos animales mutaron. La influencia del Caos se ha extendido a las demás granjas alrededor de la colina. Los efectos son menores, pero desde la caída del meteorito se han sucedido las malas cosechas y los nacimientos de niños con inquietantes mutaciones (algunos han huido hasta llegar a la colonia de la Hermana Astrid, en el capítulo 6). Durante los últimos años los animales mutantes de la granja Gunzenhauser han atacado los asentamientos vecinos en busca de comida, expulsando a la población local.

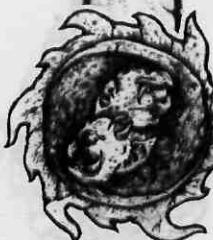
• LA COLINA •

Antes o después los aventureros abandonarán el pueblo y viajarán hacia esa colina de la que todo el mundo parece estar tan asustado. Atravesarán al menos dos comunidades desiertas por el camino. Algunas de las casas se han derrumbado, pero la mayoría sigue en pie. En las dos aldeas hay grandes cementerios con huesos roídos tirados por todas partes. Los campos están descuidados y los cultivos podridos por las lluvias otoñales. No se ve vida animal alguna, ni cantan los pájaros ni se detecta movimiento entre la vegetación.

La brújula de Goffman y las reacciones del Diente señalarán directamente hacia la colina. En realidad, parecerán dirigirlos hacia la puerta misma de la granja. A discreción del DJ, el Diente podría tener una reacción especialmente fuerte si se activa.

Cuando los PJ se acerquen verán que la colina no parece tan ominosa como se decía. Se eleva unos treinta metros





sobre el terreno circundante y está cubierta por una extraña vegetación, lo que significa que el ascenso será algo lento, aunque el aspecto general no es demasiado traicionero. Cualquier posible edificio queda oculto por los árboles. Si no fuera por las advertencias de Frederiech y de Kundri y por los pueblos abandonados, los PJ podrían estar tentados de pensar que no hay nada de lo que preocuparse.

El DJ debería mencionar al personaje que tuvo el sueño inspirado por Zahnarzt (pág. 38) que tiene una extraña sensación de *déjà vu*... pero sin explicar el motivo. Esta impresión se hará más fuerte a medida que se acerquen a la casa en lo alto de la colina.

• EL TÚNEL SKAVEN •

Si los aventureros pasan un tiempo buscando o examinando la base de la colina notarán que hay una excavaciones recientes: se ha realizado un túnel que comienza aproximadamente a unos ochocientos metros de la cima. Sea quien sea el responsable no ha sido muy afortunado: hay puntales aquí y allá, y en algunas zonas se han producido colapsos, aparentemente en numerosas ocasiones. Cualquiera con *Rastrear* podrá ver huellas en la tierra: parecen pertenecer a ratas gigantes, y si el PJ que las descubra pasa una tirada de *Int* podrá seguir las huellas hasta un segundo túnel oculto (ver más adelante).

La obra pertenece a un grupo de Skaven (WHF, página 224). Tal concentración de Piedra de Disformidad tenía que atraer, antes o después, a estas criaturas. Aunque la red de túneles Skaven que recorre el Viejo Mundo no tiene muchas ramificaciones en las Tierras Desoladas, un grupo de exploradores ha llegado desde las alcantarillas de Marienburg siguiendo el "olor" mágico hasta la colina Gunzenhauser.

Los intentos de las criaturas de hacerse con la Piedra de Disformidad no han sido precisamente un éxito. El primer plan (un asalto frontal contra la casa) fue rechazado por los poderes del Huevo para provocar la ruina de aque-llos que lo amenazan, por lo que la partida de guerra tuvo que retirarse al ser atacada por la retaguardia por los cerdos mutantes. Otros dos intentos se encontraron con resultados similares, por lo que los Skaven han comprendido que el lugar está protegido por algún tipo de maldición. Han pasado las últimas semanas trabajando en un plan alternativo: excavar un túnel directamente hasta el sótano. La noche anterior a la llegada de lo PJ lograron por fin abrirse paso y encontraron el meteorito. Lo han dejado allí y ahora duermen en un segundo túnel cercano, esperando la llegada de la noche para hacerse con su premio y huir.

Si los PJ registran la zona y alguien consigue una tirada de *Observar* con -25% (-15% los montaraces y 0% aquellos con Visión Excelente) verán un segundo túnel oculto tras un montón de tierra y hierba. Sólo tiene diez metros de profundidad y es el lugar donde los Skaven aguardan el anochecer. Si alguien mueve la "puerta" despertará a los dos guardias al otro lado, que se lanzarán al ataque. Los otros ocho despertarán ante el ruido y se unirán al combate a una velocidad de tres por asalto. Cuando todos los aventureros estén peleando con su respectivo Skaven los demás correrán por el túnel principal y tratarán de escapar con la Piedra de Disformidad.

Este túnel secundario apesta a deposiciones de rata, y la mancha del Caos hará que la piel de los PJ se ponga de gallina. En una pequeña cámara al fondo, entre las pajas y hojas que las criaturas han utilizado como cama, hay 6 gremiales y 3 coronas de oro.

Si los PJ investigan el túnel principal verán que mide varios cientos de metros y que en algunas zonas tienen que

arrodiarse para pasar. Al fondo se abre a una cámara muy diferente, con paredes de piedra y un techo alto. Se trata del sótano bajo la casa de la granja. Sólo hay algunos sacos de grano y barriles vacíos. Los PJ podrán ver una escalera que sube hasta una trampilla (comunicada con la propia casa). En medio de la estancia, emitiendo un pálido brillo, hay un trozo de Piedra de Disformidad grande como una oveja. Si alguien la examina verá que tiene una grieta alrededor. La parte superior puede abrirse, mostrando un interior hueco con la forma aproximada de un bebé en posición fetal. El objeto puede ser levantado entre dos personas, aunque el motivo por el que querrían hacerlo es un misterio.

Cualquier ruido despertará a los habitantes de la casa, y pasado un minuto aparecerá Werther por la trampilla para ver lo que está ocurriendo. Su primera reacción será de sorpresa, y si los PJ tienen aspecto peligroso (algo bastante normal) cerrará la compuerta y pondrá algunos muebles encima para proteger la casa. Si los aventureros muestran la menor hostilidad hacia él (tratando de abrir a golpes la trampilla, por ejemplo), el poder de mala suerte del Huevo (pág. 53) comenzará a afectarles: las espadas se romperán en momentos inapropiados, los magos se equivocarán de conjuros, etc.

Si los PJ vigilan el área exterior de los túneles al caer la oscuridad verán aparecer a un grupo de Skaven de la madriguera oculta para desaparecer por el túnel principal. Unos minutos más tarde saldrán con un enorme trozo de Piedra de Disformidad. De nuevo, el DJ puede hacer creer a los PJ que la roca brillante debe ser el Huevo que están buscando. Si no atacan a los Skaven para tratar de hacerse con la Cáscara, las criaturas se dirigirán hacia el este: a unos 35 kilómetros se encuentra la entrada de un túnel que los llevará de vuelta a Marienburg. Si los PJ han estado un tiempo en la granja podrán encontrarse con los Skaven mientras éstos se marchan.

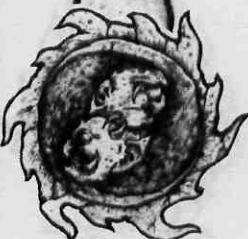
Si los PJ ignoran los túneles los roedores se harán con la Piedra y regresarán sin oposición a Marienburg.

Si logran arrebártela a los Skaven pueden creer que se han hecho con el "Huevo" y que han completado su búsqueda, volviendo hacia Marienburg sin tener que acercarse a la granja. Si activan el Diente comprenderán su error, pero si han seguido los consejos de Goffman pueden no arriesgarse a hacer una prueba más. En ese caso, cuando llegue el Eclipse Zahnarzt poseerá el cuerpo del Huevo en su propia casa, matará a sus padres adoptivos y asolará el pueblo de Frederiech antes de proseguir con sus planes de conquistar el mundo. Los PJ estarán en Marienburg con una sospechosa y peligrosa roca, incapaces de hacer absolutamente nada con ella. Aunque algunos DJ pueden divertirse con esto, no es un método adecuado de terminar la aventura: será necesario dirigir un poco las cosas. Ofrecemos las siguientes sugerencias.

1: Algunos agentes de la Hermandad que han estado siguiendo a nuestros héroes decidirán que es momento de actuar. Los PJ serán emboscados por asesinos que les exigirán que les entreguen a la niña. "¿Entregar a la quéee?" "¡A la niña! ¡La persona que pretendíais arrebataros! ¡Escoria inmunda, no os hagáis los sorprendidos! ¡Zahnarzt regresará! ¡Hail Khorne!"

2: Uno o más PJ podrían empezar a sospechar, decidiendo hacer al menos una última comprobación a pesar de los consejos de Goffman. El DJ no deberá disuadirles de la idea de utilizar el Diente, aunque sería divertido recomendarles que, por seguridad, lo hiciera a un kilómetro o dos de la granja.

3: Si todo lo anterior falla puede ser necesario algo menos sutil. En su camino de vuelta alguien del pueblo de



Frederiech los llamará. Kundri ha tenido una visión de enorme importancia y ha sido enviado para comunicársela: parece ser que Muuthauwg se le apareció al druida y le dijo que "el precioso Huevo se encuentra en la cabaña", y que "los cretinos descerebrados que lo buscan no lo reconocieron".

Diez Skaven

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

Equipo

50% cuchillo largo, 50% cuchillo en un asta, 30% escudo (1 PA), 20% suficiente armadura para tener 1 PA en el cuerpo y en los brazos.

Cerdos mutantes

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
7	35	25	3	3	11	30	1	25	10	20	14	14	14

Armas

40% de tener daga. Los demás utilizarán garrotes improvisados y palos afilados (Daño -1)

Casi todos los mutantes creados por la Piedra de Disformidad han muerto hace mucho, pero aún quedan varios cerdos mutantes, los "gorrinos" de las historias de los aldeanos.

Al vivir tan cerca de la fuente del Caos los animales siguen mutando. Las criaturas que asolaron los pueblos hace cinco años parecían jabalíes salvajes con enormes cuernos y colmillos afilados, pero desde entonces han cambiado: ahora caminan erectos, manejan herramientas y disponen de una inteligencia tosca y salvaje.



Disponen de una cierta cantidad de "memoria racial" que les indica que fueron utilizados y masacrados por los humanos, así que se deleitan aterrorizando a la población que rodea "su" granja. Podrían destruir la casa Gunzenhauser, pero de momento la protección del Huevo lo ha hecho imposible.

• EL ACERCAMIENTO A LA CABANÁ •

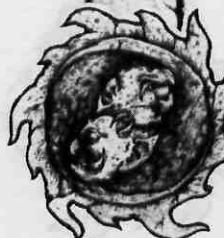
Los aventureros también pueden ignorar (o no llegar a encontrar) el túnel Skaven y seguir exactamente las lecturas de la brújula, lo que les llevará colina arriba. Aunque hay mucha vegetación y los árboles tienen formas extrañas y sobrenaturales el camino no es difícil, y no hay pérdida posible. En lo alto de la colina hay una zona abierta en la que se encuentra una pequeña casa rodeada por una valla de madera. Todo está en muy mal estado.

La colina es el hogar de un grupo de hombres-cerdo, mutados por el efecto de la Piedra en el sótano de la casa. Si lo PJ no toman precauciones las criaturas les oirán llegar y los considerarán otra amenaza contra "su" granja.

Los cerdos conocen perfectamente la zona y se moverán ocultos para emboscar a los PJ: 2D4 atacarán por *Sorpresa* cuando el grupo llegue a lo alto de la colina. Se contentarán con echar a los intrusos de sus tierras, pero también están hambrientos y los perseguirán si están lo suficientemente heridos como para parecer una buena cena.

A los personajes se les han dado numerosas advertencias sobre posibles peligros, así que deberían acercarse cuidadosamente. Probablemente lo mejor sea interpretar la escena como una tensa persecución entre los bosques más que como una pelea.

Si los PJ son muy cautos y observan el bosque antes de entrar en él conseguirán una de las siguientes informaciones:



1: Los cerdos que viven en las colinas no son los animales desordenados descritos por Frederich, sino que parecen una especie de hombres bestia porcinos.

2: En todo momento habrá varias de estas criaturas vigilando la casa de la cima. Sin embargo, nunca la atacan ni intentan entrar.

3: A mitad de la tarde una niña pequeña saldrá de la casa. En cuanto la vean, los hombres-cerdo se retirarán, aparentemente asustados. La chica reirá al verlos y luego pasará varios minutos recogiendo fruta y raíces del bosque, volviendo luego a la granja.

Cualquier PJ con *Herboraria* o *Identificar Planta* sabrá que los árboles de ese bosque son extremadamente extraños, e incluso un botánico experimentado tendría problemas para determinar si un fruto es venenoso o no.

La niña y el lugar son los que uno de los PJ vio en un sueño reciente, por lo que deberá pasar una tirada de *Miedo* o se desmayará. Es probable que sus compañeros se rían de él y lo ridiculicen: "¡Se ha desmayado al ver a una niña!", que es precisamente lo que se busca.

Si los PJ quieren aprovechar la oportunidad para hablar con la pequeña, o incluso si intentan llevársela, podrán hacerlo. Sin embargo, si la chica se siente amenazada hará todo lo posible para correr hasta la casa, dejando a los aventureros abiertos a un "ataque porcino"...

• LA INCREÍBLE VERDAD •

Hagan lo que hagan los aventureros para entrar en la cabaña, serán recibidos educadamente por Eva y Werther. No importa que hayan derribado la puerta, que rompan las ventanas, que desciendan por la chimenea o que utilicen el túnel Skaven: los habitantes de la granja no se sorprenderán. Ya han tenido tiempo más que suficiente para acostumbrarse a los poderes de su hija.

Aparte del hecho de que los dos padres son mutantes horriblemente deformes, la escena con la que se encontrarán los PJ será de una normalidad pasmosa. Eva está cocinando y Werther arreglando un agujero en la pared. La niña les da la espalda y parece estar jugando con dos sencillas muñecas. Si se fijan más atentamente verán que una de ellas es una mala representación de un Skaven. La pequeña simula que la otra la está matando (todo esto no tiene mayor importancia, pero sirve para indicar el odio del Huevo por las ratas).

Es probable que la primera reacción de los PJ hacia los mutantes sea mala y que incluya armas, hechizos, gritos de guerra y demás convencionalismos de los jugadores de rol. Nada de eso funcionará; recuerda a los Skaven que lo intentaron (pág. 50). Es probable que los PJ se encuentren en la calle con las ropas rasgadas y las armas dobladas, sin saber exactamente cómo llegaron a esa situación.

Por otra parte, si los aventureros se comportan de forma amistosa Eva los mirará desde sus fogones, en los que está preparando una comida con las frutas y verduras recogidas por la niña. "¡Pasan, pasen! ¡Bienvenidos! Les hemos estado esperando. Llegan justo a tiempo para nuestra pequeña fiesta".

Serán tratados correctamente. Werther les ofrecerá sillas alrededor de la mesa de la cocina y Eva les ofrecerá un tazón de sopa (tiene un aspecto y un sabor repugnante, pero es sana y nutritiva). Sólo el Huevo parecerá a disgusto con los invitados, gritando y escondiéndose detrás de su silla. Eva la regañará suavemente: "¡No, no, cariño, no debes asustarte de esta gente sólo porque tenga un aspecto tan extraño!"

Si los PJ pasan más de una hora en la cabaña, o si están dentro al finalizar el día, los Skaven llegarán al sótano y

comenzarán a marcharse con la Cáscara. Alguien observador podría oír ruidos y movimiento abajo. Werther se dirigirá a la trampilla para ver lo que sucede, pero la niña parecerá aterrada. Hay algo allí abajo que no le gusta: "¡Papá, no abras esa puerta!". El padre mirará confundido, pero obedecerá. Sin embargo, los PJ podrán investigar. Si esperan más de cuatro minutos los Skaven se habrán marchado con la Piedra de Disformidad.

Si los aventureros están calmados y son cordiales con los mutantes Eva les explicará que hoy es el séptimo cumpleaños de su hija, y que por eso les esperaban. Pondrá una mirada triste y dirá que siempre había sabido que este momento llegaría. Después de todo, cuando recogieron a la niña ya sabían que no iba a estar siempre con ellos, aunque haya sido la mayor felicidad de su vida. "Cuidaréis bien del Huevo, ¿verdad? La queremos muchísimo..."

El padre se volverá hacia la niña y cogirá las muñecas.

"Hija..."

"¡Sí, papá!"

"Debes irte con esta gente tan simpática. Promete que te portarás bien".

"Pero yo quiero quedarme aquí con vosotros..."

Aunque los padres adoptivos parecen dispuestos a dejar a la niña en manos de los personajes, el Huevo no tiene la menor intención de moverse. De los jugadores dependerá decidir un método para persuadirla. Hará falta mucho esfuerzo y muchas promesas y regalos de cumpleaños, pero un personaje paciente podrá finalmente ganarse su confianza. Por otra parte, cualquier amenaza (por no hablar de un ataque) le enfurecerá y le hará volverse contra los PJ... con todo lo que eso conlleva. Probablemente sea mejor algo sencillo, como sugerir que su muñeca quiere salir a jugar o "retarla" a una persecución por el bosque.

Aunque Eva y Werther responderán de buena gana a cualquier pregunta sobre el Huevo ("Últimamente no recibimos muchas visitas"), no saben prácticamente nada sobre el verdadero origen y naturaleza de su hija. Eva dirá que una noche una voz le avisó de que le sería enviado el niño con el que tanto había soñado. Werther describirá la caída de la Cáscara y explicará cómo la escondieron en el sótano. Saben que a la pequeña le asustan la Luna del Caos y los Skaven, pero no comprenden sus poderes. Tratarla bien para no enfadarla se ha convertido en una segunda naturaleza, y lo hacen sin pensar. No saben nada más. Werther está más interesado en hablar de su granja que, seguramente, admitirá, ha visto tiempos mejores.

Si los PJ cantan para activar el Diente y asegurarse de haber encontrado el Huevo de la Luna, el objeto saltará en el aire, girará y se inclinará hacia la niña antes de que puedan "desconectarlo". En ese momento todos los poderes de la pequeña se apagarán durante unos minutos (ver pág. 113). Eso hará mucho más fácil que los aventureros puedan llevársela, pero tendrá algunas consecuencias.

• EL HUEVO DE LA LUNA •

Niña humana, 7 años

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	16	14	2	1	4	22	1	22	22	22	22	22	22

Equipo

Vestido desastrado, dos muñecas

El "Huevo de la Luna" es una niña pequeña de siete años con el típico aspecto mono: rubia, ojos azules, un



cutis que valdría para vender jabones y una sonrisa que derrite el hielo. Lo único extraño son sus ropas: su familia lleva aislada tanto tiempo que tiene que confeccionar su ropa curtiendo y cosiendo pieles animales. Alguien que la vieras por primera vez podría pensar que es una niña salvaje, aunque va tan limpia y habla tan bien que evidentemente no es el caso. También es precoz, arrogante, exigente, independiente y mimada hasta la náusea.

Si alguna vez tuvo un nombre se ha olvidado desde hace casi mil años. Sus padres adoptivos la llaman "Huevo de la Luna", "el Huevo" o simplemente "Huevo".

De vez en cuando experimenta regresiones del tiempo que pasó en la Luna del Caos. En ocasiones, si está con gente en la que confía, mencionará que antes de conocer a sus padres había "flotado en el cielo" en compañía de "un hombre muy gracioso con una flauta". A veces tiene pesadillas sobre el día del último eclipse, momento en el balbuce cosas sobre la luna, piedras brillantes y sueños muy, muy largos.

Como asocia la Piedra de Disformidad con su prolongado cautiverio se siente totalmente aterrorizada por esa sustancia, o por cualquier cosa que se le parezca. Los aventureros pueden pensar que en cierto modo es vulnerable a ella, pero en realidad es inmune a sus efectos (de otro modo hace mucho que se hubiera convertido en una mutante). Si se encuentra con Muuthauwg estallará en lágrimas y tratará de escapar, gritando "¡No quiero volver al cielo!"

El Huevo tiene tres poderes sobrenaturales como resultado de la bendición que recibió siendo niña. Ninguno de ellos es un "hechizo", sino simplemente una herramienta de las fuerzas Caóticas para defender a los suyos. La niña no controla conscientemente estas capacidades.

- Es inmune a todas las enfermedades y venenos, incluso a las de la Piedra de Disformidad o a los poderes Caóticos.
- Cualquiera que trate de dañarla sufrirá una terrible mala suerte.
- Cualquiera que sea amable y gentil con ella disfrutará de buena fortuna y protección mágica.

El segundo poder está vinculado al estado mental del Huevo, por lo que depende de sus percepciones, no de las

intenciones de la víctima. Alguien que le hable dulcemente y que le dé un pastel no se verá afectado, aunque lo que pretenda sea arrastrarla a la cueva de un dragón para dejarla allí (el dragón podría verse en aprietos, por cierto).

En las páginas 113-114 se da más información sobre los orígenes y la historia del Huevo, así como sobre su importancia.

El DJ debe usar la imaginación para imaginar el castigo de cualquiera que maltrate al Huevo, utilizando las siguientes guías:

Se le niega algo a la niña: una manzana cae sobre la cabeza del PJ la próxima vez que pase por debajo de un árbol.

Se le regaña: una manzana podrida cae sobre su cabeza.

Se le grita: cae una rama pesada.

Se le abofetea o amenaza verbalmente con matarla: le cae un árbol en la cabeza.

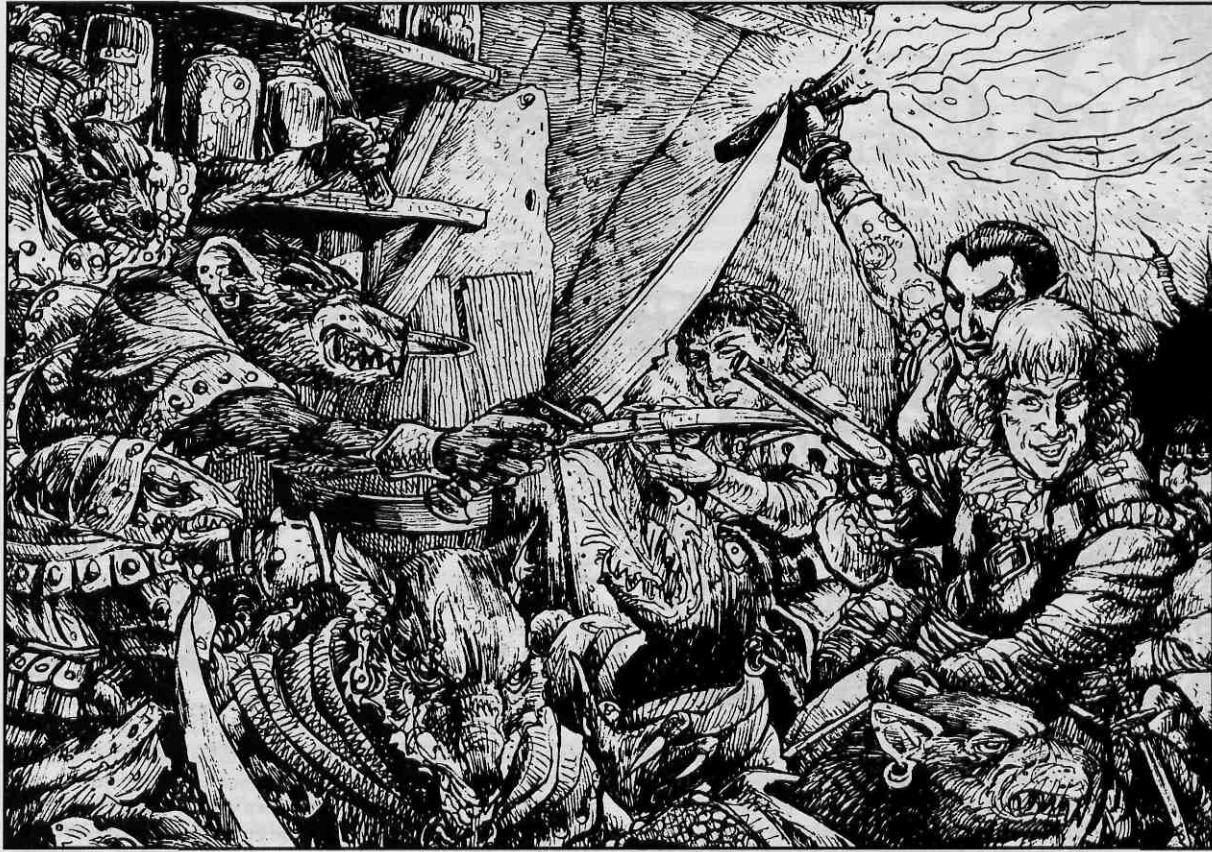
Se le ata: el árbol es golpeado por un rayo.

Se amenaza físicamente su vida: el árbol es golpeado por un rayo y estalla en llamas, provocando un incendio forestal.

Cualquiera que intente dañarla seriamente también descubrirá que la mala suerte se lo impide. Alguien que quiera dispararle una flecha, por ejemplo, verá cómo se rompe la cuerda del arco.

El tercer poder (buena suerte) trabaja de un modo similar a la protección personal del Huevo, pero se aplica a cualquiera que le caiga bien. Cuando alguien se gana su confianza (lo que no es fácil) se hace extremadamente difícil de dañar en presencia de la niña. Este poder, como todos los demás, funciona de forma soterrada, no con un gran aparato pirotécnico. Cuando los aventureros lleguen habrá un poderoso "círculo de bendición" alrededor de los padres adoptivos y de la cabaña, explicando el fracaso de los aldeanos, de los Skaven y de los hombres-cerdo a la hora de atacarlos.

Zahnarzt es, por supuesto, inmune a estos poderes, y el Diente conserva parte de esta capacidad: se suponía que



tenía que estar en manos de los seguidores más cercanos del demonio, lo que significa que los poderes del Huevo desaparecerán durante 2D6 minutos si alguien a menos de 7 metros canta para "activar" el objeto, convirtiéndola en una niña normal y vulnerable.

• EL HUEVO Y EL DIENTE •

Si el Diente es activado cerca del Huevo sus poderes desaparecerán temporalmente (ver más atrás). La protección que rodeaba la casa se esfumará repentinamente, dando a los cerdos-mutantes la oportunidad de atacar buscando venganza. Los menos valientes se quedarán alrededor del perímetro, esperando a que alguien salga.

Si todo ha sucedido fuera de la granja los resultados serán los mismos: los PJ verán a los cerdos atacar la cabaña. Si los aventureros no actúan con rapidez la niña será testigo de la escena y exigirá que acudan inmediatamente para salvar a sus padres.

Si no lo hacen la niña tendrá una espantosa actitud durante todo el viaje de vuelta a Marienburg. Al dejar la zona el grupo será atacado por 1D4+1 cerdos. Si la lucha dura más de cinco asaltos, 1D4 más acudirán atraídos por el ruido. Las criaturas no los perseguirán más de dos kilómetros.

Werther Gunzenhauser,
Granjero humano (Mutante), 56 años

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	29	19	3	3	6	38	1	24	24	25	37	31	22

Mutaciones
Cola, piel escamosa

Werther era un criador de cerdos de éxito, pero su vida cambió hace siete años tras la llegada del Huevo. Igual que su mujer, la felicidad por la llegada de una hija le hizo olvidar (bloqueando la verdad en su mente) todas las cosas terribles que le han sucedido desde entonces. Inconscientemente sabe que se ha convertido en un monstruoso reptil, que su granja ha desaparecido y que más de una vez algunas criaturas extrañas han tratado de entrar en la casa. Sin embargo, él y su mujer siguen adelante "por el bien de la pequeña".

Werther esperaba sacar lo suficiente con sus cerdos como para retirarse, posiblemente a la gran ciudad. Aún espera poder conseguirlo algún día, pero reconoce que su granja ya no es la de antes.

Eva Gunzenhauser,
Granjera humana (Mutante), 57 años

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	29	19	3	3	6	38	1	24	24	25	37	31	22

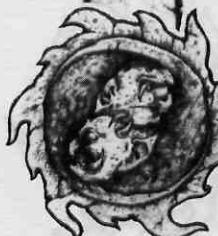
Mutaciones

Rostro reformado, cola de escorpión

Como su marido, Eva pretende no ser consciente de sus terribles mutaciones, y pasa casi todo su tiempo cuidando de su hija. Sin embargo, al contrario que Werther, sabe y acepta que en el séptimo cumpleaños de la niña (hoy) tendrá que despedirse de ella.

• EPÍLOGO •

Al finalizar este incidente quedarán varias preguntas sin responder:



¿Qué le ocurrió a la granja, a Werther y a Eva?

Desaparecido el Huevo, sus padres adoptivos ya no se encontrarán bajo su protección sobrenatural. Si los PJ no los rescatan del ataque de los puercos no hay duda de que morirán, probablemente poco después de la partida de los aventureros. Es posible que tras la marcha de su hija den la bienvenida a la muerte. Abrirán la puerta de la cabaña y se cogerán de la mano ("Fuimos felices al final de nuestros días, ¿qué más podemos pedir?").

Si los rescatan es posible que se marchen a vivir a uno de los pueblos abandonados que rodean su viejo hogar, ya que no iban a ser bienvenidos en la comunidad humana. Es posible que se terminen uniendo a los Hombres Bestia del bosque. También podrían llegar hasta el hospicio de la Hermana Astrid (ver el capítulo 6), si aún existe.

¿Qué pasará con los Skaven y la Cáscara?

Salvo que los PJ los detengan (ya sea matándolos o llevándose ellos el meteorito) los Skaven transportarán su enorme tesoro a las alcantarillas de Marienburg. Aunque es una piedra de proporciones considerables, no cambiará de forma significativa el equilibrio de poder de la ciudad.

Si los PJ se han hecho con la Cáscara, los Skaven los seguirán hasta Marienburg, buscando el mejor momento para atacar y recuperar su trofeo. Hay que señalar que será muy difícil esconder la piedra del Huevo, y a ella le aterriza. Además, el tamaño del meteorito atraerá la atención de cazadores de brujas, magos, cultistas del Caos y demás autoridades sanitarias.

¿Por qué no matar al Huevo?

Es muy probable que, después de identificar al Huevo, los PJ comprendan el uso que le quiere dar Zahnarzt, lo que puede llevarlos a pensar en una sencilla solución: matar a la niña. En realidad, después de un par de días con ella empezarán a pensar en esa posibilidad, pero ese es otro asunto.

Primero hay que señalar, que no es tan fácil. La bendición Caótica del Huevo lo protege de cualquier daño: las dagas se quedarán atascadas en su empuñadura, si alguien trata de estrangularla sufrirá un ataque epiléptico o será golpeado por un rayo de una repentina tormenta mientras ella se bebe el veneno que le han dado con entusiasmo. Sin embargo, el grupo *puede* haber descubierto un buen método para apagar sus poderes: activar el Diente. En ese caso el DJ podría tener que disuadirlos de su curso de acción.

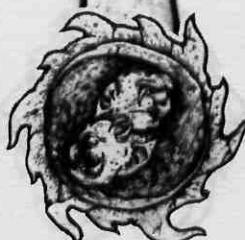
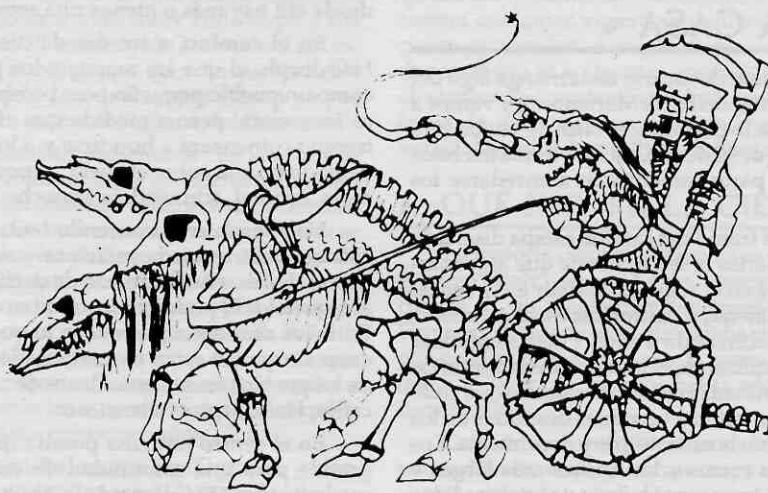
Por suerte, tanto Goffman como Muuthauwg les han advertido que no conseguirán nada destruyendo el Huevo, y que probablemente empeorarían las cosas. Si los PJ siguen empecinados pueden necesitar más motivos (para dejar contenta a la gente el DJ puede simular una tirada secreta de Int para algún miembro del grupo, diciendo que se le ha ocurrido algo). Por ejemplo, *nosaben* que el Huevo será el recipiente de Zahnarzt. Bien podría no ser más que un sacrificio humano ideal en alguna ceremonia Caótica (después de todo, sacrificar niños es bastante Caótico). O si muriera quizás Zahnarzt se decidiera a tomar el control de la niña ahora, antes del eclipse. Tendría mucho menos poder, pero... ¿Quieren de verdad los PJ enfrentarse a un señor demonio (aunque sea de poder reducido) realmente cabreado con ellos?

Si estos argumentos no funcionan y los PJ tratan en serio de acabar con la pequeña, los personajes no Malvados deberán hacer una tirada de *Terror* ante la mera idea de asesinar a una niña inocente. En cualquier caso, si el Huevo muere ahora Zahnarzt será liberado de su promesa y podrá poseer a *cualquier*. Es cierto, hay pocos recipientes capaces de contenerlo, pero siempre hay Fimir dispuestos a solucionar ese problema (ver el próximo capítulo). Zahnarzt también podría traspasar todas las bendiciones Caóticas al mortal vivo más cercano (*el asesino del Huevo*). Se tratará de una cruel justicia: de repente uno de los PJ es invulnerable, es objetivo de la Ley y del Caos y se enfrenta a una posesión demoníaca en menos de una semana.

¿Rodeos?

Por fastidiar, el grupo podría decidir no llevar al Huevo a una población tan importante como Marienburg. Es una opción muy responsable, pero de nuevo hay que recordar las advertencias de Goffman (otro grave dilema a la hora de decidir). Hay muy poca gente a la que pedir consejo sobre cómo impedir una importante incursión demoníaca, y casi todos viven en las ciudades. Además, si al final Zahnarzt se manifiesta encontrará por su cuenta una ciudad adecuada y se pondrá a matar.

Si los PJ tienen algún amigo PNJ que creen que podría ayudar el DJ debe disuadirles: no hay tiempo para dar con ellos antes del eclipse. También puedes limitarte a decir que tal y tal fue visto por última vez tomando un barco hacia Lustria. En cualquier caso estos PNJ suelen ser poco fiables, están lejos y son de trato difícil. Marienburg parece la única opción...



CAPÍTULO CINCO:

EL LUGAR DE

LA PRUEBA

Los aventureros tienen el Huevo, por lo que ya pueden empezar el camino de vuelta. Con cazadores de brujas, Fimir, ciénagas y barrancos a su espalda, deberían tomar otra ruta para regresar a Marienburg. Las buenas carreteras son mucho mejores que las simples líneas rectas. Al principio parecerá un plan muy seguro, aunque los más atentos del grupo no puedan evitar la sensación de estar siendo seguidos. El campo que atraviesan parece agradable, pero sólo como contraste con todo lo que han tenido que pasar. Por ejemplo, el primer pueblo que encuentren no tendrá murallas ni guardias paranoicos. Por otra parte, tampoco albergará toda la gente que cabría esperar.

El grupo ya se las ha visto con los Fimir enviados por Meargh Rakka en el capítulo 3. Su plan para invocar y atar a Zahnarzt en uno de sus guerreros se vería enormemente facilitado por la posesión del Diente del Demonio, motivo por el cual ha despachado a una partida de guerra para atacarlos. Aún tiene intención de intentar el ritual, aunque es consciente de que será mucho más difícil de lo esperado. La aparición del grupo en su territorio será un golpe de suerte más allá de sus mejores expectativas. Cuando los PJ lleguen se encontrarán con Fimir poseídos vagando por los pantanos mientras Rakka aguarda en el Lugar de la Prueba. Sin embargo, el grupo debe visitar primero el decadente pueblo de Halsdorph.

• EL VIAJE A CASA •

Si los jugadores tratan de sacarse de la manga algo del tipo "pues bajamos corriendo hacia Marienburg y vamos a casa de Goffman", no se lo permitas: el viaje de vuelta será aún más complicado que el de ida, ya que todos los hilos sueltos de la primera parte comenzarán a enredarse los unos con los otros.

Mientras el primer tramo del camino estaba diseñado para irritar a los PJ y darles la sensación de que algo marchaba mal, el DJ deberá en el segundo insistir en la sensación de destrucción inminente, claustrofobia e incluso miedo: algo tenebroso se está acercando a ellos. Puedes enfatizar sutilmente este punto utilizando el mundo alrededor de los PJ para reforzar determinadas emociones: estamos a finales de año. Las hojas han caído y las ramas desnudas de los árboles contrastan con un horizonte gris y deprimente. Los días son cada vez más cortos y las noches más largas y frías. Por la mañana el terreno está helado y el cielo se llena de oscuros nubarrones que ocultan el sol.

Desde el norte sopla casi constante un viento frío. No sólo va en dirección contraria a la marcha de los PJ (por lo que van más lentos), sino que cualquier PNJ local les recordará que proviene de las Tierras Yermas del Caos, extendiendo la corrupción por el mundo. Morrslieb está llena y no empieza a decrecer como sería normal. También es visible durante el día, y aunque el sol quede oculto por las nubes la forma y la sonrisa socarrona de la Luna del Caos son visibles. A medida que el grupo se acerque a Marienburg parecerá hacerse cada vez mayor.

Zahnarzt también está trabajando: los PJ han sacado al Huevo de la seguridad de la granja, por lo que tratará de persuadirlos para que se lo entreguen a la Hermandad. Podría enviar sueños en los que los cultistas aparecen como amigos, o si eso no funciona mediante una influencia más directa, susurrando en la mente de aquellos más susceptibles (de menor FV). Sin embargo no es omnisciente, por lo que puede perder perfectamente el rastro al grupo.

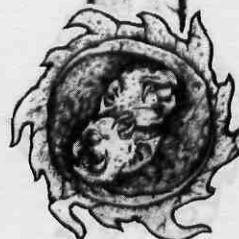
• HALSDORPH •

La lógica indicará al grupo que una buena carretera sería una ruta más rápida y segura de vuelta a Marienburg que la línea recta que siguieron en la ida. Cualquier consejo de los aldeanos cercanos a la casa del Huevo o cualquier mapa que hayan estudiado lo confirmará. La gran carretera entre Marienburg y Gisoreux está a muy pocos días, y desde allí hay más o menos una semana hasta la ciudad.

En el camino, a un día de distancia, se encuentra Halsdorph, al que los mapas y los granjeros describirán como un pueblo pequeño pero próspero. La ruta hasta allí es muy clara, pero a medida que el grupo se acerque el terreno comenzará a hundirse y a hacerse cenagoso. Una delgada bruma cubre el suelo, aunque la visibilidad no es mala. Al final, acercándose la noche, aparecerá el pueblo.

Halsdorph está muriendo lentamente. Desde que la ciénaga destruyera la carretera y se tragara las mejores tierras de labor no ha dejado de declinar. A medida que se acerquen los PJ podrán ver que en su día fue mucho mayor. Edificios abandonados rodean lo que queda, e incluso las casas ocupadas están en mal estado. Aunque la mayoría de los pueblos suelen estar llenos de niños corriendo por las calles, Halsdorph es silencioso.

En el centro hay una posada que parece demasiado grande para una comunidad de este tamaño. Un cartel oscilante reza "El Cuerno de la Abundancia" bajo el dibujo de una cornucopia. Como las calles están vacías lo más



probable es que los aventureros se dirijan allí en busca de comida, baño e información. Si deciden continuar y meterse en la ciénaga saltate la siguiente sección (e impón cualquier penalización que deseas por cansancio y estrés).

A medida que se aproximen al edificio verán una figura sentada en una esquina, calle abajo. Viste una capa amplia y lleva un sombrero de ala ancha que le oculta el rostro. Si alguien pasa una prueba de *Observar* verá que los está mirando. Si superan la tirada por al menos 25 también notarán que le falta un brazo. En cuanto lo detecten desaparecerá por un callejón. Los PJ podrían intentar seguirlo, pero su ventaja inicial, la bruma y su conocimiento del lugar harán imposible su captura.

• EL CUERNO DE LA ABUNDANCIA •

La posada fue construida cuando Halsdorph estaba en su punto álgido. En aquellos días podía albergar dos caravanas completas y aún tener sitio para los clientes habituales. Ahora, sin embargo, su cavernoso interior sólo sirve para recordar tiempos mejores. Hace ya muchos años que no hay extraños en Halsdorph, por lo que cuando entren los aventureros todas las conversaciones se detendrán. Dentro hay algunos clientes, casi todos varones. Detrás del bar se encuentra un hombre de mediana edad, de pelo oscuro y ropas desastradas. "Bienvenidos al Cuerno de la Abundancia. Me llamo Jurgen, ¿en qué puedo ayudarles?"

Si los PJ no quieren más que comida y descanso lo obtendrán sin problemas. Jurgen tiene muchas habitaciones donde elegir y siempre hay comida, sencilla pero satisfactoria (un guiso de verduras, queso y pan). Acepta monedas pero prefiere el trueque, ya que el dinero no es demasiado útil en Halsdorph. No hay baños. Jurgen les recomendará el abrevadero de los caballos en el establo, pero les advertirá que en esta época del año podría haber hielo.

La presencia del Huevo puede atraer la atención de algunos de los clientes, pero la niña aún está tan sorprendida por el mundo que hay más allá de su granja que estará más callada de lo que nunca volverán a verla. Algun aldeano podría desaprobar en voz bien alta la idea de llevar a una pequeña por el Pantano del Demonio, pero en general son todos bastante apáticos.

Si los personajes buscan información sobre la zona Jurgen le dirá, "Oh, tendríais que hablar con Matteus. Sabe más que nadie sobre... esas cosas. Es ese de ahí", dirá señalando a un viejo sentado en una esquina con una cerveza. Parece ojeroso, y debe andar cerca de los setenta.

Tiene los años suficientes como para recordar tiempos mejores del pueblo, y lo sabe todo sobre Halsdorph y sus alrededores. Cuando los PJ se acerquen les hablará sin esperar a que se sienten. "Supongo que querrán que les hable del pantano. Como todos. Los únicos que vienen ya por aquí son los que quieren cruzar el Pantano del Demonio".

Si los PJ asienten, Matteus comenzará. "En la época de mi bisabuelo Halsdorph era un lugar próspero. Había una carretera que conducía directamente a Marienburg y decenas de granjas en el campo. Sin embargo, una noche la tierra se abrió y enterró casi todos los cultivos bajo tal cantidad de agua que se convirtió en una ciénaga. Nadie sabe exactamente el motivo. Algunos dicen que Sigmar estaba enfadado con nosotros, otros que era una prueba de devoción. A pesar de todo seguimos plantando y sembrando, esperando que Sigmar se apiadara de nosotros. Luego la gente empezó a desaparecer, especialmente las mujeres. No sabíamos quién era el culpable... hasta hace veinticinco años..."

Hará una pausa con las manos temblorosas, y después de dar un gran trago continuará. "Llegaron los demonios, horribles criaturas voladoras como nunca han visto.

Vinieron de noche y entraron en todas las casas. Mucha gente murió, y no fuimos capaces de detenerlos. Por la mañana habían desaparecido absolutamente todas las mujeres. Muchos hombres perdieron a sus esposas aquel día..." Volverá a detenerse con lágrimas en los ojos.

Los PJ podrán hacerle preguntas. Éstas son las respuestas a las más probables:

¿Hay algún camino para atravesar la ciénaga? "Aún existe la vieja carretera, y si tienen suerte podrán seguirla. Busquen los jalones".

¿Ha cruzado alguien últimamente la ciénaga? "He enviado a otros por el pantano, pero ninguno de ellos ha regresado para decirme si lo logró o no".

¿Hay Fimir en la zona? "¿Qué si hay qué? Fimir? No, sólo demonios... y el hombre del pantano". (Nadie en el pueblo sabe nada sobre Fimir. Rakka ha tenido cuidado de mantener oculta la presencia de su gente).

¿Quién es el hombre del pantano? "Algunos dicen que un fantasma, otros que un mutante, otros que una cosa extraña o un duende. Una historia de hadas, probablemente".

¿Se puede rodear la ciénaga de forma rápida? "Oh, no. Tardarán más de una semana en rodearla y llegar a la carretera".

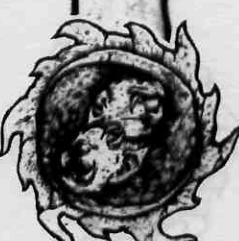
Cuando el grupo haya terminado sus preguntas Matteus desviarán la atención hacia su cerveza. Pueden interrogar a otros lugareños, pero no conseguirán más información: todos son taciturnos y desconfían de los extraños. Sin embargo, si algún PJ escucha las conversaciones oírá que el "hombre del pantano" fue visto esa misma tarde, y que la bruma no desaparecerá hasta que se haya marchado. Ésta es una superstición local que ha crecido alrededor de Bors (ver pág. 61), debido a su hábito de seguir a los Fimir. Si alguien interrumpe o pregunta sobre el hombre del pantano sólo recibirá como respuesta un mirada gélida.

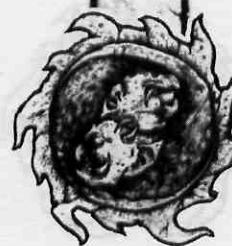
A no ser que quieran viajar de noche (el DJ tendrá que persuadirles para que lo hagan, haciendo hincapié en el peligro de las ciénagas oscuras) el grupo dormirá en la posada. Durante la noche una espesa niebla cubrirá todo el pueblo, atravesando el silencio con extraños ruidos ocasionales. A pesar de estas ominosas señales no sucederá nada extraordinario. Si alguien comparte su habitación con la niña no podrá dormir por sus llantos: nunca antes se había separado de sus padres y siente una tremenda nostalgia. A la mañana siguiente el grupo encontrará fácilmente los restos de la vieja carretera, que sale del pueblo y que se introduce en la ciénaga. Seguir su rastro es difícil, ya que a veces queda completamente sumergida. Sin embargo, sin la carretera cualquier viajero se perdería fácilmente entre los pozos estancados. Aunque no puedan ver, diversos sonidos inundan el ambiente: graznidos de extraños pájaros, chapoteos de las criaturas del pantano, explosiones de burbujas de gas... De vez en cuando todos estos ruidos se verán ahogados por aullidos inhumanos.

• ¿QUÉ HAY EN LA CIÉNAGA? •

La historia comienza hace unos ciento cincuenta años con una Fimir llamada Kezra, Meargh de Grat Moshka. Se trataba de un asentamiento pequeño para los estándares Fimir, y el pantano en el que estaba situado estaba rodeado por granjas humanas y por la comunidad de Halsdorph, que a lo largo de los años había adquirido proporciones considerables.

Cuando se encontró cobre en las Montañas Grises (a pocos días de viaje) y se construyó una carretera entre la explotación y el camino principal entre Marienburg y Gisoreux, atravesando la pujante población, su futuro pa-





recía asegurado. Por desgracia para sus habitantes, Kezra tenía otros planes.

Era una hechicera muy capacitada, hasta para los Fimir, y pasó años estudiando magia, consultando con demonios e investigando profecías. Al final dio con un plan que no solo destruiría el pueblo, sino que también catapultaría a Grat Moshka a la cabeza de la sociedad Fimir.

La primera parte de su trama exigía un complejo ritual. Después de varios meses de preparación viajó una noche a una colina en medio de las granjas humanas. Allí esculpió mágicamente un obelisco del corazón de la tierra, talló varias runas de poder y lo dedicó a su patrón demoníaco. Después sacrificó a doce prisioneros humanos y utilizó su sangre para inscribir complejas fórmulas en el monolito y en las piedras circundantes. Por último, invocó a su señor.

Los granjeros despertaron al sentir temblar la tierra bajo sus pies. Mientras huían de sus casas empezó a surgir agua de las grietas abiertas. Toda la región, antaño fértil, se convirtió en una ciénaga estancada. Kezra observaba desde la colina, deleitándose en su triunfo. Sin embargo, su gozo no duró mucho.

Había traducido incorrectamente parte del ritual y su petición de ayuda demoníaca había sido en realidad una exigencia. Su señor enfureció ante tal insolencia y sólo le concedió parte de la demanda: la propia Halsdorph no quedó inundada, aunque sí la tierra sobre la que estaba la carretera. Después, furioso con su sirvienta, el señor demonio destruyó el cuerpo de Kezra y atrapó su espíritu en el monolito que había creado.

Por suerte para los Fimir de Grat Moshka, Kezra ya había entrenado a una sucesora. La nueva Meargh, Rakka, se hizo inmediatamente con el liderazgo. Ninguno de los Fimir estaba seguro de lo que había ocurrido, pero como el pantano había multiplicado su extensión consideraron a Kezra una heroína y una mártir. Comenzaron a ofrecer sacrificios al monolito, desconocedores de que ella se encontraba en su interior.

• UNA NUEVA MEARGH. UNA VIEJA PROFECÍA •

Rakka estudió los libros y anotaciones de Kezra sobre profecías e inició investigaciones propias. Al contrario que muchas aprendices de Meargh, ella había viajado a muchos asentamientos Fimir durante su adiestramiento, y uniendo sus conocimientos a lo aprendido de la biblioteca de Kezra llegó a una alarmante conclusión.

Por lo que sabía, se acercaba el momento de la realización de una antigua profecía Fimir en la que, por su posición, iba a tener un importante papel. En menos de un siglo terminaría el último ciclo de encarcelamiento de Zahnarzt. Según los augurios El Que Camina en la Oscuridad podría ser obligado a regresar, por orden de una poderosa Meargh, en el cuerpo del más fuerte de los guerreros Fimm. Este Demonio-Fimm lideraría a los Fimir en una guerra cataclísmica contra los humanos.

Rakka deseaba estar preparada, por lo que ha pasado los últimos ciento cuarenta años disponiendo a su gente y sus tierras para el regreso de Zahnarzt. Supervisó la expansión de los Fimir en la nueva ciénaga y la población se multiplicó. Aunque Halsdorph no fue destruida, su capacidad como centro económico quedó tan dañada que ya no representaba una amenaza, especialmente tras el cierre de las minas de cobre.

Asola periódicamente el pueblo con servidores demoníacos para conseguir humanas a las que usar como reproductoras. El último gran ataque se produjo hace veinticinco años, por lo que ahora los pantanos están llenos de Fimir preparados para la guerra. Rakka también ha instaurado una competición marcial anual en el monolito para mejorar las habilidades de sus guerreros. Ahora todos se refieren a este lugar y a sus alrededores como Tazrak Pelko, el Lugar de la Prueba, aunque sólo Rakka conoce el verdadero motivo.

Sin que los guerreros lo supieran, el enfrentamiento de este año fue algo más que el ritual tradicional: la Meargh necesitaba estar segura de que el Fimir elegido tuviera la fuerza necesaria para sobrevivir a la posesión de un gran demonio. La competición se celebró como todos los años y los cuatro principales combatientes fueron honrados según la costumbre.

Luego Rakka expulsó a todo el mundo salvo a su guardaespalda, a su más fiel Dirach, a dos servidores Shearl y a los cuatro campeones. Invocó a poderosos demonios yató uno a cada uno de los guerreros. Estos Fimir fueron liberados por las ciénagas para que lucharan contra la posesión, que es lo que están haciendo ahora. El que sobreviva mejor a esta dura prueba será el receptor de Zahnarzt.

En medio de todos estos preparativos la Meargh sintió que un artefacto del demonio, su Diente, estaba cerca. Poder utilizarlo en los rituales haría mucho más probable el éxito de su misión, por lo que envió varios grupos de guerreros y Dirach a los pantanos para recuperarlo. Sabe de la existencia del Huevo y que se trata de una niña pequeña, pero no que ha estado durante siete años frente a sus narices.

• ¡DEMONIOS! •

Rakka no quiere que le molesten. Para proteger sus planes ha ordenado a su Dirach que invoque y ate a cuatro manadas de Demonios del Pantano (viejos servidores y aliados de los Fimir) para proteger las fronteras de la ciénaga. Después de que el grupo haya pasado en ella más de tres o cuatro horas se encontrará con estas criaturas.

La emboscada se producirá en algún estrechamiento de la carretera con pozos a ambos lados. Hay cuatro demonios ocultos bajo el agua, y salvo que algún PJ tenga *Sexto Sentido* no podrán detectarlos. En el asalto en el que se inicie el ataque cada personaje deberá hacer una tirada de I. Los que la pasen estarán lo suficientemente alerta como para intentar esquivar a los monstruos.

Las criaturas aguantarán su ataque hasta que el grupo se encuentre en la zona más estrecha de la carretera. Los PJ oirán un gran chapoteo y verán cómo unas formas oscuras surgen repentinamente desde la bruma. Debido al barro que cubre a los monstruos, por no mencionar la niebla, los aventureros no tendrán idea de qué los está atacando. El cuello de botella en el que se encuentran les impedirá luchar en condiciones: no hay espacio para retirarse o para blandir las armas y los arcos y similares son prácticamente inútiles. Cualquiera que se salga del camino se encontrará en un terreno blando y cenagoso, y tendrá un (70-Des)% cada asalto de hundirse hasta la cintura.

Al final los PJ podrán echar un vistazo a sus atacantes, pero lo que verán no les gustará: los Demonios del Pantano son de tamaño aproximadamente humano, con una piernas muy musculosas similares a la de las ranas. El torso superior está cubierto de escamas y de sus dedos se extienden grandes garras. La cabeza es draconiana y la gran boca no ayuda a ocultar las múltiples hileras de colmillos afilados como cuchillas. Están completamente cubiertos de barro, haciendo difícil librarse de su presa.

Si para entonces alguien ha logrado hacerse amigo del Huevo (lo que no es probable) su poder actuará para protegerle. Desde luego ella no sufrirá daño alguno. El espectá-

culo de ver a un Demonio tropezando, además de ser entretenido, puede dar una pista a los PJ sobre la naturaleza de las habilidades del Huevo.

Demonios del Pantano

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	50	0	4	4	7	60	2	89	89	89	89	89	13

Alineamiento

Malvado

Reglas especiales

Los Demonios del Pantano suelen intentar sorprender, arrastrar y ahogar a sus víctimas. Si atacan a un objetivo cerca del agua y los dos impactos del primer asalto acierten habrán conseguido sumergirlo. Ese asalto las garras causarán el daño normal. Cada asalto posterior el Demonio y su víctima deberán hacer pruebas de F. Si la criatura pierde y su oponente la consigue, se liberará. Los personajes que pasen bajo el agua más de tres asaltos comenzarán a ahogarse, perdiendo 1 Herida por Asalto. El Demonio liberará a su víctima si es atacado por cualquier otro. Si es incapaz de ahogar a su objetivo usará las garras y los dientes. Sus escamas cuentan como 1 PA en el cuerpo, los brazos y la cabeza.

Los Demonios del Pantano provocan *Miedo* y son inmunes a los efectos psicológicos producidos por los Grandes Demonios y los dioses.

• ES UN... •

Después de derrotar a las criaturas el grupo seguirá su camino por la antigua carretera. La noche terminará cayendo, y después de una breve búsqueda encontrarán un lugar para acampar: un trozo de terreno elevado relativamente seco. Hay incluso algo de madera para encender un fuego. La noche pasará sin más incidentes, aunque periódicamente se oirán aullidos y gruñidos. Por la mañana serán despertados por un grito sobrenatural y el ruido de la madera partiéndose. Todo el jaleo se origina bastante cerca, a unos cientos de metros, pero cuando los aventureros se acerquen a investigar los ruidos cesarán.

Frente a ellos podrán ver una gran figura inmóvil sobre la carretera. Al aproximarse se encontrarán varios árboles arrancados del suelo y destrozados, pero la forma seguirá quieta. Se trata del cuerpo de un Fimir que no pudo controlar al demonio que lo había poseído. El cadáver ha sido completamente deformado por una serie de espantosas mutaciones. Para cuando los PJ lo examinen es probable que no sea siquiera posible identificarlo como un Fimir. Se trata, en esencia, de un montón de carne mutada en el que es posible distinguir brazos, piernas, tentáculos, cascós, garras, escamas, piel y al menos cinco ojos de diversos tamaños. Mientras lo examinan el cuerpo se descompondrá a gran velocidad.

Cualquiera que observe el terreno circundante podrá notar (tiradas de *Observar*) huellas de botas que se alejan por la carretera. Parecen humanas y han sido dejadas hace pocos minutos, ya que aún no están cubiertas por las aguas de la ciénaga.

• DEMONOMANÍACO •

El grupo proseguirá su marcha por el pantano. Es difícil seguir la carretera y ya han perdido mucho tiempo. A primera hora de la tarde cualquier PJ que logre una tirada

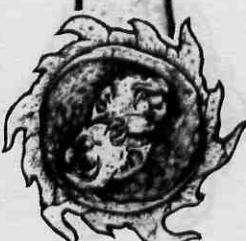


de *Sexto Sentido* tendrá la sensación de estar siendo vigilado. No podrá ver nada, y buscar sería perder aún más tiempo. Además, dada la naturaleza de la ciénaga podría ser peligroso. El grupo llegará hasta un montecillo cubierto por una extraña vegetación. Frente a ellos verán un terrible espectáculo.

Abajo se encuentra una gigantesca criatura con un hacha a los pies. Mide al menos tres metros y parece que alguna vez hubiera sido un Fimir. Ahora, sin embargo, una de sus manos ha sido remplazada por una terrible guadaña y de la otra surgen grandes garras. Mientras el grupo observa la escena el monstruo se arañará, frenético el rostro, como si alguna saña le cubriese la cara entera. A medida que se vuelve hacia ellos, lentamente, podrán comprobar que se ha arrancado gran parte de la cara, dejando a la vista el cráneo y jirones de carne. De las numerosas y fétidas heridas que cubren todo su cuerpo están surgiendo gusanos que caen al suelo. Emite sonidos agónicos.

La criatura verá al grupo, blandirá su hacha y observará a los PJ con su único ojo. Una enorme cola con espinas oscilará amenazante de un lado a otro. En el momento en que alguien se mueva disparará una lluvia de estos pinchos para luego gritar y cargar formando círculos mortales con su hacha y su guadaña.

Se producirá un combate. El Fimir poseído es un oponente extremadamente duro que debería dar numerosos problemas al grupo. De hecho, debería parecer que ignora todos los golpes y hechizos, salvo los más poderosos (el Huevo se sentirá aterrorizado, pero sus poderes pueden llegar a proteger a un PJ). Los aventureros deberían sentirse preocupados. Una vez hayan recibido algunos golpes feos y hayan propinado otros recibirán ayuda de alguien inesperado. El momento de la intervención debe estar medido para tener el mayor efecto dramático.



De repente un enorme rayo de energía azul surgirá de las brumas y golpeará en la espalda a la feroz criatura, que trastabillará herida y desorientada. Al siguiente asalto aparecerá otro rayo que, junto con los ataques de los PJ, deberían terminar con la amenaza. El cuerpo se desplomará, deshaciéndose al tocar el suelo lanzando gusanos y carne por todas partes. Cualquier aventurero que se encuentre cerca del monstruo en el momento de su muerte (los que estuvieran combatiendo con él cuerpo a cuerpo) tendrán que pasar una prueba de I. Si fallan terminarán con las ropa y las botas llenas de gusanos, que hasta que sean retirados provocarán un -10 a HA, HP e I. Cualquier PJ que falle por más de 50 (o cualquier tirada de 97-100) puede, a opción del DJ, ser cogido con la boca totalmente abierta y tragarse uno o más gusanos. Cualquier efecto a largo plazo queda a decisión del DJ, pero no deberían ser agradables. Como el de su predecesor, el cuerpo de este Fimir comenzará a descomponerse casi inmediatamente.

Fimir Demonomaníaco

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	65	40	5	6	20	40	3&1	45	45	30	45	45	15

Alineamiento

Ahora está demasiado confundido para esas cosas.

Reglas especiales

Cada asalto podrá hacer un ataque con la cola a su espalda o sus costados. Una vez en combate podrá disparar una lluvia de espinas que pueden afectar hasta a tres objetivos no muy separados. Cada impacto tiene F 4. Las armas Fimir contarán como a dos manos (I-10, D+2). Un Demonomaníaco provoca *Miedo* y es inmune a los efectos psicológicos, salvo a aquellos causados por los Demonios Mayores y los dioses.

• UN HECHICERO DE MALAL •

Tras la muerte de la criatura una voz surgirá de la niebla: "¿Estáis bien? ¿Os hirió a alguno?"

No hay duda de que el grupo sentirá curiosidad por conocer a su misterioso benefactor. La voz parece educada y tiene un ligero acento de Altdorf. Cualquier pregunta o exigencia será respondida del mismo modo:

"Me llamo Heinrich Bors y tengo noticias urgentes para vosotros. Sé que el no poder verme no os hará sentir cómodos, pero tengo mis motivos. Sólo os pido que escuchéis lo que tengo que decir. Luego me revelaré".

Asumiendo que el grupo acceda, seguirá. "En este pantano está operando una tenebrosa inteligencia. Su nombre es Rakka y es la Meargh, la Reina-Bruja de los Fimir de la zona. Sabe del inminente eclipse, como vosotros, y tiene planes para Zahnarzt. Pretende invocarlo y atarlo en el cuerpo de su más poderoso guerrero. El Demonio-Fimm que ha creado dirigirá a los Fimir en su gran guerra contra la humanidad: así está escrito en sus profecías. En estos momentos sigue planeando sus rituales. Ha llamado e introducido demonios en sus mejores guerreros para descubrir uno que tenga la suficiente fuerza como para albergar al Que Camina en la Oscuridad. La criatura contra la que acabáis de pelear fue un guerrero Fimir".

El grupo querrá hacer algunas preguntas, y a continuación se dan las respuestas más probables de Bors. Si los PJ preguntan cualquier otra cosa ten en cuenta que éste conoce bastante bien todo lo que sucede en la ciénaga. Después de todo, trabaja para un dios y lleva años obteniendo

mediante tortura información de los magos del Caos. Hace poco también ha recibido una visita de Muuthauwg (de quien sabe algo), que le ha avisado de que los PJ llegaban con el Diente. No sabe que tienen el Huevo, y si lo descubre su reacción no será muy buena.

¿Dónde está esa Rakka? "Está en lo que los Fimir llaman el Lugar de la Prueba. Si seguís por esta carretera lo encontraréis".

¿Por qué nos atacaron antes los Fimir? "Rakka sabe que tenéis el Diente del Demonio. Los seguidores de Zahnarzt tienen un conjuro de comunicación al que denominan la "Invocación de la Hermandad" por medio del cual han extendido información sobre vosotros a aquellos que pueden oírla. Rakka escuchó. Si lograra el Diente su invocación del demonio sería mucho más sencilla, pero incluso sin él tiene alguna posibilidad. Hay que detenerla".

¿No hay forma de rodear el Lugar de la Prueba? "Llevo diez años en esta ciénaga y aún no he descubierto el modo. Podría existir, pero lo más probable es que os ahogarais como perros en una zanja".

Háblanos de Rakka. "Es malvada y astuta, una poderosa hechicera que dirige a su pueblo. Sin embargo ahora está debilitada, ya que ha invocado a los demonios para poner a prueba a sus guerreros. Debemos atacar ya, antes de que recupere su fuerza".

¿Qué es el Lugar de la Prueba? "Un lugar mágico de gran poder empleado por los Fimir en sus rituales. Sus guerreros compiten allí todos los años. Hasta ahora lo he evitado, por lo que sé poco sobre él, salvo que está vinculado a la historia del Grat Moshka".

¿Nos has estado siguiendo? "Sí, debo confesarlo. Hay demasiadas fuerzas detrás de vosotros y de lo que transportáis. Mi intención, en la medida de mis posibilidades, es detenerlos. Alguien con quien me encontré me avisó de vuestra llegada: el flautista verde, el hermano y adversario de aquel al que queréis destruir".

En cuanto crea que los PJ confían en él Bors emergirá de la bruma. Viste como un noble y camina con gracia, aunque sus ropas están manchadas por los caminos. Su capa tiene un corte delicado, pero no puede ocultar la ausencia de su brazo izquierdo. En la mano derecha sostiene un estoque con la guardia en forma de calavera. Ya no viste como el día anterior, por lo que al acercarse verán su secreto: no tiene dos, sino cuatro ojos.

"Sé que mi aspecto es repulsivo", dirá, "pero calmad vuestro acero. Una vez fui como vosotros, y aunque sé que ya nunca volveré a ser humano busco venganza contra aquellos que me hicieron esto".

Antes de que los PJ puedan reaccionar el Huevo correrá hacia él: le gusta su aspecto. Al principio se sentirá sorprendido, luego ligeramente contento y por último profundamente triste: que un niño pequeño le sonría es algo que había dejado atrás hacía mucho tiempo. Sin embargo, si el mago descubre la verdadera naturaleza de la niña (si alguien le llama "Huevo") se comportará de forma muy fría con ella. Aunque no se lo dirá al grupo, empezará a pensar en un modo de destruirla.

Si Bors es atacado tratará de escapar. Si lo acorralan se defenderá, y si le dan la oportunidad contará su historia.

"Soy un hechicero que aprendió magia en el gran colegio de la ciudad de Altdorf. Ya entonces mis profesores no me daban todo lo que yo quería aprender. Nunca me enseñaban los secretos lo suficientemente deprisa como para saciar mi apetito. Al final me marché para buscar nuevos maestros y encontré uno en Tzeentch, dios Caótico de la magia. Al principio le serví de buen grado y aprendí codi-



cioso todo lo que me enseñaba, pero pronto comencé a pagar el precio. Primero recibí estos ojos. Luego mi brazo cambió y pude lanzar un chorro de fuego. Cuando tuve que huir de la ciudad comprendí que había cometido un terrible error. Me arrepentí, pero sabía que la Ley no me perdonaría. Sólo había una solución: Malal, el dios del Caos que lucha para destruir el Caos. Él se convirtió en mi nuevo maestro. Me arrancó el brazo infectado para purificarme de Tzeentch. Malal aceptó este sacrificio y detuvo las mutaciones. A cambio juré cumplir sus órdenes. Me envió aquí, donde he pasado los últimos diez años, y ahora me indica que debo unirme a vosotros para luchar contra esta amenaza. ¿Aceptáis mi ayuda?

Si los personajes están de acuerdo Bors se unirá a ellos, agradeciéndoles su tolerancia. Si lo rechazan los seguirá a una cierta distancia y tratará de ayudarlos. Está obsesionado con la redención, por lo que no permitirá a Rakka completar su plan.

Heinrich Bors, Hechicero de Malal

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	45	37	4	5	10	50	2	35	40	60	55	65	23

Puntos de Magia

30

Alineamiento

Caótico descontento

Habilidades

Conciencia de la Magia, Elaborar Pergaminos, Etiqueta, Historia, Identificar Artefacto Mágico, Identificar No Muerto, Idioma Arcano (Magia), Invocar Hechizos (Vulgares y de Batalla, niveles 1-3), Leer/Escribir, Meditación, Muy Resistente, Saber Rúnico, Sentido Mágico, Tasar

Hechizos

Abrir, Sueño, Zona de Silencio, Aura de Resistencia, Niebla Mística, Aplastar, Fuego Purificador de Malal, Eliminar Aura

Equipo

Estoque calavera, Anillo de Resistencia (+1 R), libro de hechizos, mochila, ropas de viaje, daga, 50 CO, joyería.

Heinrich Bors le contará a los PJ su historia la primera vez que los vea. En su día fue un estudiante curioso y abierto, pero ahora ha aprendido a ser un guerrero despiadado. Alterna entre explicaciones algo excesivas y sombríos silencios. Merece completamente el título de "Condenado": no quiere morir pero está convencido de que lo hará en breve, y está dispuesto a llevarse por delante a todos los servidores del Caos que pueda. Está obsesionado con la redención e intentará hacer cualquier cosa que considere que le expía por sus pecados (lo que incluye ayudar a los débiles, aunque se le da mucho mejor descuartizar a los malvados).

Aún viste como el noble menor que una vez fue en un intento por conservar su humanidad. Mide 1,68, tiene el cabello castaño y cuatro ojos verdes. Es difícil determinar su edad, ya que podría estar a finales de los veinte o a principios de los cuarenta. Sólo tiene una mano, en la que a menudo sostiene un estoque.

Si el grupo está teniendo dificultades y Bors comienza a recibir daños serios el DJ puede considerar que dispone de 6 Puntos de Destino como bendición de Malal. Por su-



puesto, sólo podrá utilizarlos en él mismo, pero le permitirán asumir riesgos extraordinarios para ayudar a los PJ. No conoce la verdadera naturaleza del Huevo (al que considera una niña normal), pero siente curiosidad por el hecho de que acompañe al grupo.

Si descubre su identidad su actitud hacia ella cambiará totalmente: es un recipiente del Caos y debe ser destruida, aunque de momento la amenaza de los Fimir sea más acuciante. Puede que haya que matarlo en la batalla final para que no intente acabar con el Huevo, aunque antes de desaparecer pedirá a los PJ que la destruyan.

Nuevo hechizo: Fuego Purificador de Malal

Nivel del hechizo: 3

Puntos de Magia: 4

Alcance: 48 metros

Duración: Instantánea

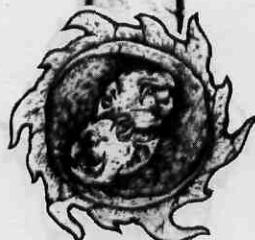
Ingredientes: Casco de un Hombre Bestia

Este hechizo sólo puede ser empleado por los hechiceros de Malal, ya que se trata de un don del propio dios. Un rayo de energía azul surge de las manos del invocador (o mano, en el caso de Bors) y golpea automáticamente a un objetivo. Cada rayo provoca 1D3 impactos que causan 1D10 Heridas de Fuerza 4 cada uno (independientemente de la armadura). Contra criaturas del caos (demonios, hombres bestia, guerreros del Caos, etc.) el Fuego Purificador tiene Fuerza 7. Este ataque es un Proyectil Mágico, por lo que las víctimas pueden intentar una tirada de I para recibir la mitad del daño.

• EN EL LUGAR DE LA PRUEBA •

Unas cuantas horas más de viaje llevarán a los PJ hasta un extraño espectáculo. Cortando la carretera y extendiéndose más allá de la vista surgirá un muro de niebla tan espesa que parecerá sólida. A pesar del viento permanece inmóvil. Los personajes que utilicen Sentido Mágico com-





probarán que es de un gran poder. A pesar de todo, es posible moverse en la bruma sin mayores problemas.

Una vez dentro del espeso muro el grupo se verá rodeado por un silencio mágico, por lo que los PJ no podrán comunicarse hasta que abandonen la niebla. Si no toman precauciones (se cogen de la mano o se atan unos a otros con una cuerda) podrían separarse. Los personajes que no estén en contacto (aunque sea mediante una cuerda) deberán hacer una tirada de FV. Los que fallen perderán al resto del grupo y aparecerán en un sitio diferente del Lugar de la Prueba.

El camino a través de la bruma es sobrenatural. Rodeados por el silencio y prácticamente ciegos, los PJ olvidarán el concepto del tiempo. Después de lo que parecerá una eternidad aparecerán en el Lugar de la Prueba. Directamente frente a ellos verán a un enorme Fimír con un hacha igualmente inmensa. Mide más de cuatro metros y los amenaza con un aullido gutural: "¡Este lugar no es para vosotros! ¡Abandonadlo o sed destruidos!" Todos los PJ deberán hacer una tirada de Terror. Los que fallen huirán hacia la niebla a no ser que se los detenga, ganando además un Punto de Locura. Trata a esos personajes como a los que se hayan perdido en la bruma, haciéndolos aparecer en otra parte del Lugar de la Prueba.

Aunque parezca sólido, el Fimír es en realidad un Espectro etéreo. Es uno de los guardaespaldas de Kezra, condenado a servirla hasta conseguir su liberación. Las armas normales atravesarán su cuerpo, aunque las mágicas y los hechizos funcionarán con normalidad.

Espectro Fimír

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEmp
4	45	0	0	4	21	30	3	0	19	19	19	19

Como ocurre con los espectros normales, cualquier personaje golpeado quedará paralizado durante 2D6 minutos hasta que se logre una tirada de FV.

Bors es inmune al *terror* de la criatura (ha visto cosas mucho peores). Al principio no utilizará la magia contra ella (quiere conservar su poder), pero si el grupo tiene problemas (probablemente debido a la falta de ataques mágicos) gritará de repente: "¡Esta gente trae lo que ha sido profetizado! ¡Hazte a un lado, en nombre de Kezra!" El espectro parecerá vacilar, confundido y sujeto a *Inestabilidad*.

Si alguien pregunta a Bors por la invocación se encogerá de hombros: "Un momento de inspiración: la verdad es un arma, y a veces la verdad a medias es la más mortal de todas. Kezra era la anterior Meargh, pero fue destruida por el demonio que trataba de invocar. El monolito que hay en el centro del Lugar de la Prueba es suyo". Si esta críptica respuesta preocupa a los PJ aumentará el clima de paranoia.

• ACERCA DEL LUGAR DE LA PRUEBA •

El espíritu de Kezra se ha hecho más poderoso con los años. Cada guerrero muerto, cada sacrificio le han dado fuerzas. Al principio estaba confinada al monolito, pero ahora controla todo el Lugar de la Prueba. En cierto modo, Kezra es el Lugar. Trabaja pensando en el día en que consiga liberarse de su prisión para renacer como un señor de los demonios.

Tazrak Pelko es un sitio de fuertes magias. Los demonios y los no muertos en sus confines no suelen necesitar chequeos de *inestabilidad*. A los Magos (pero no a los Clérigos) les resultará más fácil invocar sus hechizos (costarán un Punto de Magia menos). Éstos también serán más potentes: suma +1 a cualquier tirada de magia (por ejemplo,

al daño de cualquier proyectil mágico, o al número de criaturas llamadas mediante *Invocar Demonios Menores*).

En el Lugar de la Prueba hay cinco áreas (ver mapa). Los personajes perdidos en la bruma deberán tirar un D6 para determinar dónde aparecen:

1-2 Bosque de los Cadáveres

3-4 Piedras del Sacrificio

5-6 Estanque de la Obediencia

El cielo estará cubierto por la misma bruma que el grupo atravesó. Dentro, sin embargo, todo el Tazrak Pelko está iluminado por una débil luz verdosa, por lo que desde cualquier parte se puede distinguir la silueta de la colina y la del monolito. Es probable que los PJ aislados se dirijan hacia este último. La coordinación de los diferentes grupos queda en manos del DJ, pero debería ser lo más dramática posible.

En cuanto los PJ entraron en el Lugar de la Prueba Rakka tomó conciencia de ellos. Sus alarmas mágicas saltaron y comenzó a preparar su defensa. Cuanto más tarde el grupo en llegar hasta la escena mejor dispuesta estará. El camino más rápido es atravesar la Llanura de Cristal hasta el Monolito, pero los aventureros separados y el Espectro Fimír pueden dar problemas. Entre el extremo de la bruma y la cima de la colina hay un kilómetro y medio (quince minutos de marcha), y Rakka utilizará este tiempo para reunir a su pueblo e invocar *Aura de Protección* sobre ella misma. Entre sus tropas están Zago (su más fiel Dirach), Tarbaz (su guardaespaldas Fimm) y dos servidores Shearl normales con las lenguas cortadas. Si los PJ tienen la oportunidad de estudiar los cadáveres podrían encontrarlo misteriosamente familiar. Zago aprovechará para lanzarse *Aura de Resistencia*. En este momento le quedarán 14 Puntos de Magia y a Rakka 23.

Por cada retraso de cinco minutos la Meargh hará una de las siguientes cosas. Es muy importante que no te olvides de apuntar su nuevo total en Puntos de Magia antes del comienzo de la batalla.

Lanza *Invocar Energía*. Suponiendo que logre dominarla ganará 14 Puntos de Magia. Su nuevo total será 35.

Lanza *Invocar Ayuda Mágica*, y si tiene éxito elige *Causar Frenesi*. Tendrá 32 Puntos de Magia.

Lanza *Causar Frenesi* sobre Tarbaz y los dos Shearl. El hechizo durará 12 asaltos. Le quedarán 29 Puntos de Magia.

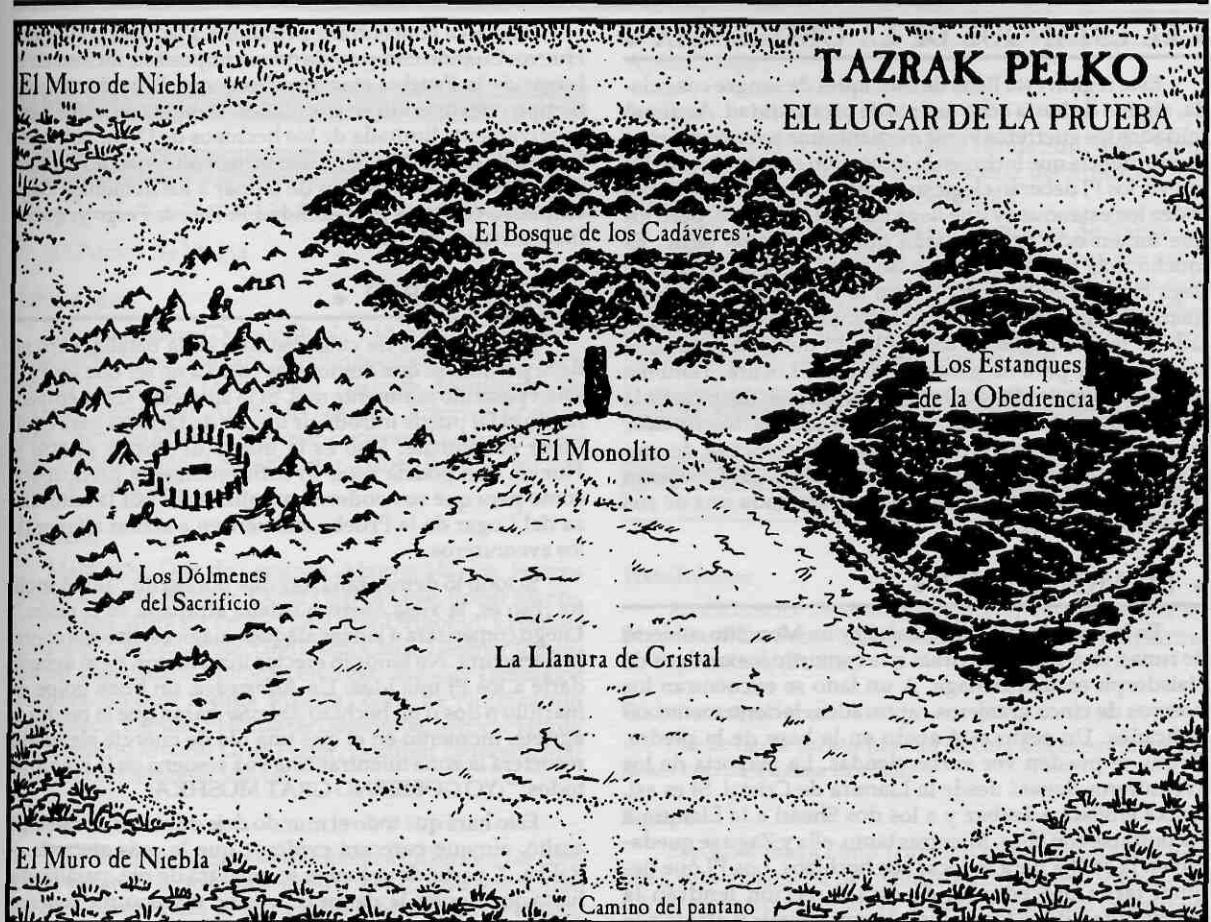
Lanza *Invocar Gran Poder*. Le quedan un total de 24 Puntos de Magia.

• LA LLANURA DE CRISTAL •

Aquí es donde los Guerreros Fimír celebran su competición anual. Al avanzar el grupo notará que el suelo es perfectamente plano y suave. Parece casi transparente, aunque la bruma y la extraña luz verdosa lo hacen difícil de asegurar. Más adelante está el campo de batalla en sí, cubierto de armas rotas y manchas de sangre.

A medida que los aventureros avancen hacia el lugar de la competición se fijarán en el suelo cristalino, donde verán decenas de rostros Fimír. Bajo la Llanura de Cristal están los cuerpos de todos los guerreros derrotados aquí. Los cuerpos destrozados se apilan en ángulos imposibles. Algunos están vivos, atrapados como moscas en el ámbar. Sus ojos vagan incansables de un lado a otro, y cualquiera que se cruce con su mirada contemplará la locura. Los PJ que no pasen una tirada de Fr ganarán un Punto de Locura.

La Llanura de Cristal se extiende hasta la colina del monolito. Lo más probable es que la batalla contra Rakka se libre aquí, por lo que los PJ se arriesgan a sufrir el mismo destino que los guerreros Fimír derrotados. El combate en este lugar tiene las siguientes reglas:



Debido a lo resbaladizo del firme, todo el mundo sufrirá un -10 a su HA y Des.

Los personajes derrotados se arriesgan a ser arrastrados hacia abajo. Los muertos caerán automáticamente, pero los heridos dispondrán de una prueba de FV para impedirlo. Cada Punto de Magia que se gasten aumentará las probabilidades de huir en 10%. Los que fallen se unirán a los Fimir bajo la Llanura de Cristal a no ser que gasten un Punto de Destino.

• EL BOSQUE DE LOS CADÁVERES •

Tras el Monolito se encuentra el lúgubre y oscuro Bosque de los Cadáveres, que es el lugar donde los Fimir han tirado los cuerpos sin vida de las víctimas de sus terribles sacrificios desde hace ciento cuarenta años. Hay algo en este lugar que impide descomponerse a los muertos, y hay tantas víctimas de todas las razas que el lugar se ha convertido en una especie de laberinto. Hay cuerpos tirados por todas partes con las gargantas cortadas, la carne hecha jirones y los corazones arrancados. En sus rostros están eternamente grabados el horror y el miedo. Rakka ha estado muy ocupada.

Atravesar este laberinto es una tarea extremadamente repugnante y muy lenta. Harán falta unos veinte minutos adicionales para encontrar un camino de salida. Los PJ que decidan tomar esta ruta deberán pasar una tirada de Fr para evitar ganar 1 Punto de Locura. También existe la posibilidad de escalar las montañas de cadáveres y avanzar en línea recta desde el Monolito: los que lo hagan llegarán diez minutos antes, pero si no pasan una prueba de Fr a -10 ganarán D4-1 Puntos de Locura.

• LOS DÓLMENES DEL SACRIFICIO •

En esta zona hay extrañas formaciones rocosas. Casi todas son accidentes naturales, pero una es evidentemente obra de una mente inteligente: un enorme círculo de pilares de piedra. Hay al menos veinte de estos dólmenes, dispuestos en un diámetro de diez metros. En el centro se encuentra un tosco altar de piedra. Aquí es donde se inicia a los Dirach y donde se llevan a cabo los sacrificios.

Los personajes que ignoren el círculo llegarán al Monolito sólo cinco minutos tarde, pero los que entren serán atacados por su demonio guardián, que aparecerá en medio de un impresionante pero inofensivo fuego. Esta criatura no abandonará el círculo, así que los PJ pueden limitarse a huir.

Demonio Guardián

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
5	35	0	4	4	6	30	1	0	0	10	50	30	0

Reglas especiales

El Demonio Guardián causa miedo y es inmune a los efectos psicológicos, salvo aquellos causados por los Demónios Mayores y los dioses. Su piel le proporciona 2 PA en todas las localizaciones.

Este demonio tiene el aspecto de un traje animado de armadura completamente negra. Sin embargo, se mueve con alarmante velocidad y utiliza su alabarda con gran habilidad. Aunque no es especialmente duro puede provocar un retraso crucial.



• EL ESTANQUE DE LA OBEDIENCIA •

Esta región está llena de estanques de sangre coagulada, alguno de hasta ocho metros de profundidad. Aquí son iniciados los guerreros Fimir mediante una serie de pruebas de obediencia que incluyen la inmersión en estos pozos. De nuevo, los PJ deberán elegir su camino. Hay un sendero que rodea los estanques y que llega hasta el Monolito, pero los que tomen esta ruta llegarán quince minutos tarde. Es mucho más rápido abrirse paso entre los pozos (sólo se llega cinco minutos tarde), pero la experiencia es sumamente desagradable: el olor es espantoso, la sangre coagulada se queda pegada a todo y los PJ deberán pasar una prueba de Fr para no ganar 1 Punto de Locura. También deberán hacer tiradas de Des para evitar resbalar y caer a la sangre, lo que es repugnante más allá de toda descripción: cuando emergan estarán completamente cubiertos de sangre fétida y habrán ganado 1D4 Puntos de Locura. Deberán pasar una tirada de *Enfermedad* para que cada una de sus Heridas no se infecte.

• EL MONOLITO •

En la cima de una colina baja hay un Monolito cubierto de runas: es el lugar del ritual que convirtió los cultivos de Halsdorph en una ciénaga. A un lado se encuentran los cuerpos de cinco granjeros capturados, recientemente sacrificados. Un sexto está atado en la base de la piedra. Detrás se pueden ver varias tiendas. La mayoría de los aventureros llegarán desde la Llanura de Cristal. Si es así, Rakka enviará a Tarbaz y a los dos Shearl a la Llanura a encontrarse con ellos. Mientras tanto, ella y Zago se quedarán en la colina para invocar sus hechizos. Los PJ que lleguen tarde procedentes de otra dirección tendrán la oportunidad de rodear a los guerreros Fimir y atacar a la Meargh directamente. A medida que el grupo se acerque Rakka reconocerá al Huevo, ya que ha leído una vieja descripción del último intento de Zahnarzt para manifestarse. La presencia del recipiente cambiará sus planes, ya que sabe que debe destruir a la niña antes de que el demonio se manifieste en uno de sus guerreros. También conoce a Bors: ya se las ha visto con él en el pasado. Rakka se pondrá en pie y se dirigirá a los aventureros:

"Humanos, habéis sido traídos a este lugar por poderes y destinos que no podéis esperar comprender. Si sois sabios me entregaréis el Diente del Demonio y a la niña conocida como el Huevo de la Luna. Si lo hacéis, seré piadosa y os permitiré vivir. En caso contrario os uniréis a las huestes derrotadas bajo la Llanura de Cristal. ¿Cuál es vuestra respuesta?"

Si hasta ahora Bors no había descubierto la identidad de la niña se quedará atónito por unos momentos. Si ninguno de los PJ habla inmediatamente recuperará la suficiente compostura como para responder, de forma firme aunque algo confusa: "¿Crees poder domenar a un Señor Demonio, Meargh? Como siempre, la bendición de Malal es salvar a los locos de lo peor de su locura. ¡Despierta de tus sueños, Fimir, y déjanos pasar!" Esto no hará más que enojar a Rakka, pero podría ser una ventaja para los PJ, ya que en la batalla la Meargh atacaría principalmente a Bors.

Zago está tras su maestra con una daga de sacrificios. Se está preparando para lanzar *Invoker Demonios Menores*, y ya tiene cinco de los seis corazones necesarios. Si el grupo ataca sacrificará en el primer asalto al sexto humano. Si no se le detiene le sacará el corazón en el segundo y lanzará su hechizo en el tercero, llamando a 1D6+1 demonios (debido a la magia del Tazrak Pelko). Utiliza los valores de los Demonios del Pantano de la página 59.

Rakka se concentrará primero en la destrucción del Huevo. Cuando comprenda que es imposible, incluso en el Lugar de la Prueba, atacará a Bors, que lleva demasiado tiempo interfiriendo en sus planes. Debido a la naturaleza relativamente limitada de los hechizos de Demonologista es posible que Rakka haga uso principalmente de *Relámpago* y *Robar Mente*. Despues de llamar a los demonios Zago empleará con toda probabilidad la *Bola de Fuego* y, quizás, *Invoker Ayuda Mágica*.

• EQUILIBRIO •

Bors es capaz de cuidarse solo en la batalla, pero no debe permitirse que domine las cosas a no ser que los PJ lo estén pasando realmente mal. Si la situación sigue empeorando el DJ puede introducir un par de factores para equilibrar el combate. Uno es la magia de Bors y el otro el Huevo, que podría estar lo suficientemente preocupado como para que sus poderes, amplificados por la naturaleza del Lugar de la Prueba, comiencen a actuar a favor de los aventureros.

Si todo lo demás falla haz que Bors grite: "¡El Monolito! ¡Eso es, la vieja Meargh estaba atrapada en la piedra!" Luego comenzará a lanzar ataques mágicos directos contra la estructura. No tendrán efectos inmediatos, pero debería darle a los PJ una idea. Un *Relámpago*, un buen golpe de martillo o dos o un hechizo *Aplastar* harán que la piedra se agriete, momento en el que una ola de energía elemental recorrerá la zona mientras una voz resuena en la mente de todos: "¡YO GOBIERNO GRAT MOSHKA!"

Esto hará que todo el mundo deje de atacar durante un asalto, aunque parecerá evidente que la más afectada es Rakka. A partir de entonces se quedará de pie, paralizada, hasta que alguien la ataque (puede ser una enorme ventaja).

Más tarde, si sobrevive, Bors dará una explicación. Tras ver el monolito comprendió por fin el significado de ciertos tratados de demonología sobre la zona. "Hablaban del monolito como si fuera Kezra, pero yo creía que se trataba de un monumento a ella. Sin embargo, esas runas dicen algo totalmente diferente, y el modo en el que el poder recorre este lugar... Aún sigue atrapada. Nosotros no bastamos para liberarla, pero la hemos despertado y hemos sacudido sus ataduras. Habrá peleado mentalmente contra Rakka. Me pregunto quién hubiera ganado si las hubiéramos dejado".

• EL DILEMA DE BORS •

Es posible que el hechicero sobreviva a la batalla, pero el DJ podría preferir que no fuera así, principalmente para que no intente destruir al Huevo. Sabe que con Rakka muerta y la amenaza Fimir eliminada Zahnarzt tendría problemas preparando otro recipiente en tan poco tiempo antes del eclipse, y la muerte de un niño pequeño es un precio que está dispuesto a pagar.

La solución más dramática es que Bors sea mortalmente herido: un DJ irónico podría hacer que el Monolito cayera sobre él, de modo que explicaría la naturaleza de la piedra aplastado por ella. Bors podría pedir a los PJ que acabaran con el Huevo, ya que él no puede hacerlo. Su muerte añadirá fuerza a la petición. El grupo debería enfrentarse a un dilema moral, por no mencionar a la confusión: saben que la niña es un objeto del Caos, pero Goffman (*supuestamente Legal*) la quiere a salvo, mientras que Bors (seguidor de un Señor del Caos) desea destruirla.

La elección queda en manos del DJ. Si sigue vivo, Bors puede ser un PNJ útil por si los aventureros necesitan que les salven el pellejo en las próximas aventuras, pero su muerte es conveniente y dramática.

• LOS LÍDERES FIMIR •

Rakka, Meargh Fimir

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	44	19	5	5	15	40	2	35	65	66	58	65	34

45 Puntos de Magia

Habilidades

Idioma Arcano (Demonología y Magia), Astronomía, Invocar Hechizos (Vulgar y Batalla niveles 1-2; Demoníacos niveles 1-4), Saber Demoníaco, Historia, Identificar No Muerto, Identificar Artefacto Mágico, Conciencia de la Magia, Sentido Mágico, Elaborar Pociones, Elaborar Pergaminos, Meditación, Leer/Escribir, Saber Rúnico, Idioma (Fimir y Reikspiel).

Hechizos

Maldición, Don de Lenguas, Alarma Mágica, Fuegos Fatuos, Zona de Silencio, Curar Herida Leve, Robar Mente, Relámpago, Aura de Protección, Atar Demonio, Expulsar Demonio, Zona de Protección Demoníaca, Detener Inestabilidad Demoníaca, Invocar Energía, Invocar Demonios Menores, Invocar Ayuda Mágica, Zona de Nulificación Demoníaca, Expulsar Horda de Demonios, Invocar Horda de Demonios, Invocar Gran Poder, Expulsar Demonio Mayor, Invocar Demonio Mayor

Equipo

Cayado con una cabeza demoníaca de bronce (se considera un arma a dos manos, I-10, D+2), joya con Curar Herida Grave, Anillo de Protección contra Bolas de Fuego, Collar de Cabezas (hace al que lo lleva inmune a los hechizos que afecten a la mente, sólo pueden emplearlo invocadores Malvados o Caóticos), daga de sacrificios (cuenta como un arma de mano).

Rakka es la dura dirigente de los Fimir de Grat Moshka. Está completamente convencida de tener un importante destino y de que Zahnarzt la recompensará generosamente cuando regrese. Su principal problema es su exceso de confianza. Cree conocer el significado de las antiguas profecías Fimir, aunque en varias ocasiones en el pasado éstas ya se hayan demostrado erróneas.

No soporta la idea de que una niña humana sea el receptor del poderoso Zahnarzt. Probablemente sea un demonio guerrero, por lo que merece el cuerpo de un auténtico soldado... y una astuta consejera.

Zago, Dirach Fimir

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	28	18	4	5	13	30	1	25	35	50	45	50	25

15 Puntos de Magia

Habilidades

Idioma Arcano (Demonología y Magia), Invocar Hechizos (Vulgar y de Batalla, nivel 1; Demoníacos, niveles 1-2), Saber Demoníaco, Sentido Mágico, Meditación, Leer/Escribir, Idioma (Fimir/Reikspiel), Muy Resistente

Hechizos

Alarma Mágica, Sueño, Abrir, Aura de Resistencia, Bola de Fuego, Mano Martillo, Expulsar Demonio Menor,

Invocar Guardián, Invocar Demonios Menores, Invocar Ayuda Mágica

Equipo

Amuleto de cobre tres veces bendecido, daga Fimir (cuenta como Arma de Mano), estatua de bronce de una Meargh (una representación de Kezra).

Zago es el Dirach de mayor confianza de Rakka, ya que a lo largo de los años ha demostrado numerosas veces su lealtad e inteligencia. Está dispuesto a sacrificar su vida por Rakka. Ninguna acción es lo suficientemente arriesgada si Rakka la ha ordenado. Viste ropa de color rojo brillante que un esclavo humano hizo para él.

Tarbaz, guardaespaldas Fimir de Rakka

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	53	9	5	5	14	40	3&1	28	30	25	40	35	27

Habilidades

Ambidiestro, Desarmar, Esquivar, Visión Excelente, Sexto Sentido, Pelea Callejera, Golpear para Herir, Arma de Especialista (Puños)

Poderes especiales

Puede hacer un ataque con su cola a la espalda o a los lados con su **Fuerza** normal.

Equipo

Espada y maza Fimir (cuentan como armas a dos manos), cota y capucha de malla, coraza pectoral y yelmo (2 PA en el cuerpo y cabeza), broche engarzado (regalo de Rakka) valorado en 50 CO.

Tarbaz lleva casi un siglo como guardaespaldas de Rakka y está muy capacitado para su cometido. Numerosas situaciones difíciles han demostrado su capacidad para su puesto y Rakka ha dejado en sus manos muchos cometidos de vital importancia. La Meargh le tiene en tal estima que le ha prohibido terminantemente competir este año. Ahora comprende porqué.

• TRAS LA BATALLA •

Cuando la lucha haya terminado nuestros aventureros podrán registrar la colina. El monolito es impresionante: tiene cinco metros de altura y está lleno de runas talladas. Los personajes con *Saber Rúnico* pueden descifrarlas, descubriendo lo que ocurrió en la zona. Cualquier que comprove las grietas producidas por la batalla verá que se están cerrando poco a poco.

Detrás hay algunas tiendas, pero no tienen mucho de interés: armaduras y armas de tamaño Fimir y comida de aspecto repulsivo. En una, la de Rakka, hay 200 CO en joyería variada y un libro, escrito en caligrafía Fimir, con el ritual que había diseñado para invocar a Zahnarzt y algunas notas sobre sus planes. Si se consiguiera traducir sería un tesoro sobre los Fimir y su magia, y el cliente adecuado podría pagar hasta 200 CO por él. La Orden de los Lectores Iluminados también consideraría el volumen una extraña y valiosa donación.

El Lugar de la Prueba aún tiene su misterioso brillo y el muro de niebla: nada de eso ha cambiado. Si los PJ pierden media hora conseguirán encontrar la vieja carretera, que les permitirá atravesar seguros las brumas. Todavía queda un poco hasta el anochecer y querrán poner toda la distancia posible con el lugar de su última batalla.

CAPÍTULO SEIS: LA COLONIA

Mientras los héroes huyen de la carnicería del Lugar de la Prueba seguirán un camino casi invisible que Bors aseguró les llevaría hasta la carretera principal. Viajarán por un desfiladero que rodea las ciénagas, bajando luego por una zona boscosa. Los árboles vuelven a tener un aspecto enfermo y retorcido: los troncos están llenos de ampollas y las hojas son deformes. El camino los sacará por fin de los bosques y los llevará hasta un páramo, pero ante ellos encontrarán varios féretros de madera llenos de cadáveres. Por desgracia el camino, la única ruta hacia la carretera, conduce justo por en medio de este macabro cementerio.

Este capítulo está diseñado para ser un desafío interpretativo: los PJ se enfrentarán a unos horribles mutantes que se comportarán y actuarán con más bondad que la mayoría de sus hermanos "puros". Aquí, en medio de las Tierras Desoladas, se encuentra una comunidad en sintonía con los principios a los que el mundo civilizado sólo atiende con la boca pequeña. Se trata de un asentamiento dirigido por la excéntrica pero formidable Hermana Astrid von Nimsheim.

Pero no todo es luz y ternura en este pacífico reino, ya que los aventureros han llegado en un momento de crisis. La colonia se ve amenazada por enemigos externos, y posiblemente por un traidor en sus filas. Mientras el grupo disfruta de la seguridad y la hospitalidad de los mutantes aparecerá un viejo conocido, Otto von Lufthanser, con la intención de arrestar a la Hermana Astrid por herejía, matando a todos los mutantes. Los personajes deberán elegir entre abandonar a éstos a su suerte y huir con el Huevo, arriesgándose a una persecución, o quedarse para intentar salvar la Colonia. Si se quedan, Astrid les obligará a jurar que abandonarán la violencia mientras estén a su servicio. Para triunfar los jugadores tendrán que pensar de forma creativa.

Tras abandonar el Lugar de la Prueba el grupo llegará en pocas horas al extremo de la ciénaga. El anochecer está muy cerca y en el horizonte se yergue ominoso un bosque de aspecto oscuro.

Si el grupo no acampa antes de entrar en la espesura podrá llegar a la Colonia justo antes de la caída de la noche. Si acampan no la alcanzarán hasta mediodía del día siguiente. Los PJ de voluntad débil serán visitados por sueños inspirados por Zahnarzt en los que el Huevo los mata a todos mientras duermen. Ahora que los Fimir han desaparecido al demonio le gustaría que su recipiente estuviera en manos de alguien que no conociera su verdadera naturaleza: en breve se cruzará con ellos un candidato adecuado...

• EL BOSQUE ENFERMIZO •

Hace mucho tiempo el bosque entre el Lugar de la Prueba y la Colonia era normal, pero durante la última incursión del Caos se extendió por él una mancha que nunca fue purificada del todo. Ahora la zona tiene una terrible reputación entre los habitantes de las granjas cercanas. La gente habla de él sólo en susurros y amenaza a sus niños con monstruos surgidos de su espesura. No es tan terrible como la granja Gunzenhauser, pero es mayor.

El Bosque Enfermizo se convirtió en un lugar del Caos, por lo que atrajo a éstas criaturas. De vez en cuando se producían ataques a los asentamientos vecinos y en ocasiones los campesinos organizaban incursiones para talar los árboles, pero antes de la llegada de Astrid la situación estaba igualada. Ella, lenta y pacientemente, reunió a los mutantes del bosque y les enseñó los caminos de la paz y la esperanza. No volvieron a producirse ataques, pero el oscuro nombre del bosque permaneció en la mente de todos.

• LOS ÁRBOLES MALEVOLOS •

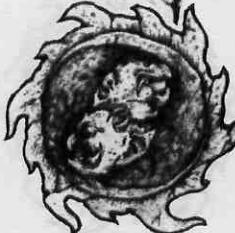
Mientras viajan alejándose del Lugar de la Prueba los aventureros comenzarán a oír voces. Al principio no serán más que susurros del tipo "marcháos", "os odiamos" o "seréis comida para nuestras raíces". Si miran alrededor no verán nada, pero con una tirada de Int notarán que algunos de los nudos con forma de rostro parecen haber cambiado su expresión. Cualquiera que haya oído los susurros de Zahnarzt sabrá inmediatamente que se trata de un tipo de voz muy diferente.

Ni examinando los árboles ni pinchándolos conseguirán respuesta alguna que no sea la esperada. Poco después de reanudar su viaje los héroes volverán a escuchar los murmullos, esta vez más claros y enfadados. La vida en los árboles parecerá ahora evidente, ya que los "rostros" les están lanzando maldiciones y ramas muertas. 1D6 golpearán a PJ aleatorios (pero nunca al Huevo), causando 1D6-2 Heridas.

Luchar contra las plantas es inútil, ya que son demasiado numerosas y sus cortezas son sobrenaturalmente resistentes. La mejor opción es la huida. Si corren por el camino alcanzarán una zona segura en 1D3 asaltos.

• PÚSTULAS •

Entre la grotesca flora del Bosque Enfermizo los aventureros se fijarán en un hongo bulboso del tamaño aproximado de una cabeza humana que crece de las ramas de un árbol.



Está húmedo y es de color rosado. Está cubierto de purulencias que parecen roces y cortes. Tiene un pulso regular, como si estuviera respirando. Si cualquier personaje lo toca estallará y lo rociará con una asfixiante nube de esporas.

El PJ deberá hacer una tirada de R con un +2 si en el momento de la explosión pasa una prueba de I para esquivar la lluvia. Un éxito significa que el héroe no sufre daño. Sin embargo, si se falla el aventurero quedará infectado por las esporas. A las 24 horas surgirá de su cuerpo un gran bulbo similar al hongo del árbol, que también podría romperse e infectar a los demás. El PJ ha sido tocado por Nurgle, tiene la mancha del Caos y ganará un Punto de Locura. Las posibles curas quedan a elección del DJ, aunque si el grupo salva a la Colonia sería posible un milagro de Shallya...

• EL LUGAR DE LA PURIFICACIÓN •

A medida que el grupo se acerque al extremo del Bosque Enfermizo los árboles comenzarán a abrirse y a parecer más naturales, dando al final paso a un páramo desolado. La bruma recorre el suelo en bancos, siendo en ocasiones tan espesa que es imposible ver a más de tres metros. En otras permite vislumbrar vagas formas. Alguien con el oído aguzado podrá escuchar un vago sonido parecido al golpeteo de una madera, quizás de un hueso. El aire está inundado por el enfermizo olor de la putrefacción.

Este es el cementerio de los mutantes, su "lugar de la purificación". En vez de enterrar a sus muertos, lo que no haría sino contaminar aún más la tierra, la Hermana Astrid les ha enseñado a colocar los cadáveres sobre unos armazones de madera. Aquí, al tiempo que sus cuerpos deformes se descomponen, sus almas quedan bajo la mirada de Shallya y son liberadas. Los féretros rodean la senda que el grupo debe tomar para atravesar el páramo, extendiéndose más allá de lo que alcanza la vista en la niebla. De ellos cuelgan maderas y huesos que, al ser azotados por el viento, se golpean los unos contra los otros. Los cadáveres se encuentran en diferentes estados de descomposición, desde los recién muertos hasta los huesos desperdigados. Es posible ver grandes cuervos alimentándose entre las tumbas. A medida que los héroes avanzan, justo cuando lleguen al primer féretro, todos los pájaros remontarán el vuelo y desaparecerán.

Aunque se encuentre bajo el ojo sanador de Shallya, éste es todavía un lugar del Caos en el que suceden cosas extrañas. Diez tumbas bordean el camino a intervalos regulares, y si el grupo se detiene a examinar alguna de ellas el DJ podrá elegir entre la siguiente lista:

- Un cartel indica que éstos son los restos de Henri du Couronne. Su cuerpo está en buen estado, por lo que no debe tener más de un día o dos. Por su armadura los PJ podrán ver que fue un guerrero, aunque había sido horriblemente mutado por el toque del Caos. Su cabeza tiene el rostro de una bestia, mientras que la piel expuesta tiene escamas similares a las de las serpientes. Algunos detalles llamarán la atención de aquellos que estudien el cadáver: su espada está rota y sin filo y su escudo está pintado de blanco. Mientras observan, de la carne muerta comenzará a manar sangre que caerá como gotas de lluvia sobre la hierba verde bajo el armazón.

- Unas sencillas ropas blancas adornan los restos putrefactos de esta mutante. Sus tres ojos han desaparecido y la carne está desgarrada y mohosa, comida por los pájaros. Un tosco cartel en Reikspiel indica que en su día se trató de Hetta Zeevoort, marina. El olor es especialmente fuerte: los PJ deberán pasar una prueba de T, sufriendo en caso de fallar náuseas durante 1D6 minutos.

- Unos huesos desnudos y dispersos sobre un armazón deshecho. Algunos han caído al suelo. Entre ellos hay unas pequeñas placas talladas de madera que en su día estuvieron atadas al armazón con bramante. Una tirada de Int sugerirá que se trata de algún tipo de símbolo de protección, pero no es posible determinar contra qué fueron colocadas. El nombre en el cartel de este féretro es ilegible.

- Este armazón contiene un cuerpo con un traje blanco remendado. Gusano y hongos cubren la carne descomposta. Rodeando al cadáver de la pequeña niña hay varios animales de peluche con la piel arrancada por los elementos y el relleno saliéndose por las costuras. Se trata de muñecos de ratas, cuyas cabezas son muy similares a la del mutante. A medida que el grupo observa los juguetes comenzarán a moverse, como si los guiara la mano de la pequeña. Primero muy suave, pero luego claramente audible, los PJ oirán a una niña entonar una cancióncilla. A veces la voz tartamudea y castañetea, como la de los Skaven: "Algún día volveré a casa-casa, donde mi mami me quiere-quiere". El cartel indica que su nombre era "Lotti".

- Los restos de un soldado muerto hace mucho tiempo. Aunque casi toda la carne ha caído de sus huesos, los que examinen el cadáver notarán la marca de unas grandes fauces en medio del pecho. Su brazo izquierdo había sido convertido en bronce sólido, con la mano formando una gran maza. El metal está corroído y cubierto por una pintura verde. Hay un trozo de madera clavado al féretro que indica: "Éste Horst. Dice lo siento".

Los otros cadáveres son los de un hombre-pájaro cubierto de moho, un grotesco esqueleto que parece el de dos hombres fundidos en uno y otros demasiado descompuestos como para sacar nada en claro de ellos. Ninguno tiene nada de valor.

• LOS FELICES DOLIENTES •

Después de que los héroes hayan tenido oportunidad de explorar el cementerio oirán una cacofonía de chillidos y lamentos procedentes de la dirección hacia la que se dirigían. Tras unos momentos verán aparecer una extraña procesión de detrás de un montículo rocoso: un grupo de seis mutantes, todos vestidos de blanco y gritando desesperados. Cinco de ellos llevan instrumentos musicales (flautas de hueso, tambores de piel y castañuelas de madera) que tocan sin concierto. Su líder camina leyendo de un libro, aunque lo que dice resulta ininteligible. También portan armas: los aventureros podrán ver espadas, mazas y cayados. Son mutantes que vienen a llorar a los muertos más recientes (Henri y Lotti), aunque podrían ser confundidos con una emboscada o un comité de bienvenida.

Haz una tirada de I para el grupo de mutantes en cuanto aparezca. Un éxito significará que verán a los PJ en el primer asalto, un fallo que lo harán en 1D3, salvo que sean atacados antes. Cuando los vean se detendrán y señalarán gritando. Esa es la bienvenida para aquellos a los que creen nuevos residentes de la colonia, pero los PJ podrían no comprenderlo. Tras unos momentos se dirigirán hacia los aventureros para pedirles que se unan a su lamento.

Los que intenten hablar con los mutantes descubrirán que no tienen intención de atacar y que están contentos de conocer a más "hermanos". No habrá modo de convencerles de que los PJ no pertenecen a este lugar, ya que pueden sentir el Caos asociado al Huevo. Serán especialmente pesados si algún PJ muestra señales de infección por el hongo del principio del capítulo. Urgirán al grupo a que les acompañe para "conocer a la Hermana. ¡La Hermana limpia!"

Si los PJ atacan los mutantes no sabrán cómo reaccionar: sólo pararán, esquivarán o golpearán para aturdir. Nin-

guno dañará deliberadamente a un PJ. Uno huirá para avisar a la Hermana Astrid, que llegará pasados D6+6 minutos. El resto gritará palabras de paz para que cese el ataque.

Los dolientes

Todos ellos tienen los valores indicados en la sección "Otros mutantes de la aldea", en la página 71. Salvo al Huevo, ver a Reinald, Nils, Gilda o Jacques provoca *Miedo*. La niña lo que hará será saltar emocionada.

Reinald, el líder, tiene el rostro de un demonio rojo y cornudo. Su lengua es bifida y habla de forma arrastrada. Porta un libro de plegarias de Shallya.

El cuerpo de **Nils** es de llamas, pero ni quema sus ropas ni daña lo que hay a su alrededor.

Doña María de la Tartessa tiene forma de huevo y no puede hacer más que dar pequeños pasitos. Sus orejas son puntiagudas como las de un murciélagos y las cubre un pelo rojizo. Disfruta de PA 3 en todas las localizaciones.

Karl, el alfarero, tiene miembros elásticos y sus brazos crecen y se encogen mientras gira y canta. Su piel es de color naranja brillante. Intentará agarrar e inmovilizar a cualquiera que luche con él (F 5).

Gilda, antigua camarera en Marienburg, se ha convertido en una mujer bestia con patas de sátiro y cabeza de cabra. De su boca surgen espumarajos mientras aúlla y grita. Es especialmente devota de Shallya y ha sido bendecida con la habilidad de esquivar cualquier ataque cuerpo a cuerpo con un 70%.

Jacques, en su día gobernador de un pequeño pueblo en Bretonia, no tiene cara y baila en silencio, aunque dispone de sentidos perfectos. Sus manos se han convertido en afiladas garras de metal que causan 1D6 + F3, pero sólo aturden.

Hermana Astrid von Nimlsheim, Sacerdotisa de Shallya de nivel 3, hereje y excomulgada, (ex-noble, ex-estudiante de galeno, ex-iniciada), 45 años

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	32	31	4	4	11	51	1	47	52	53	53	62	54

Habilidades

Idioma Arcano (Magia), Charlatería, Invocar Hechizos (Shallya, niveles 1-3), Encanto, Curar Enfermedad, Desarmar, Etiqueta, Curar Heridas, Heráldica, Herbolaria, Identificar No Muerto, Inmunidad a la Enfermedad, Suer- te, Conciencia de la Magia, Sentido Mágico, Elaborar Dro- gas, Elaborar Pergaminos, Meditar, Música (Mandolina), Preparar Venenos, Oratoria, Leer / Escribir, Equitación, Sa- ber de Pergaminos, Idioma Secreto (Clásico), Cantar, Sexto Sentido, Golpear para Aturdir, Cirugía, Ingenio, Arma de Especialista (Espada de duelo)

Hechizos

Aura de Protección, Aura de Resistencia, Curar Locura, Curar Herida Leve, Curar Envenenamiento, Curar Herida, Tratar Enfermedad

Equipo

Túnica de Shallya, cayado, mochila con medicinas y equipo quirúrgico, libro de oraciones de Shallya, bula de excomunión, pequeña talla en madera de una paloma.



La Hermana Astrid von Nimlsheim nació en el seno de una rica familia de Carroburg. Mostró unas increíbles aptitudes intelectuales y una fuerte inclinación religiosa. Al no estar interesada en un matrimonio arreglado, tan habitual en las mujeres de su clase, convenció a sus padres para que la dejaran acudir a la Universidad de Altdorf. Comprendiendo que una sociedad machista como aquella no le permitiría llegar muy alto, entró en el sacerdocio de Shallya para buscar reposo espiritual y para seguir su vocación. Fue enviada al hospital Shallyano de Marienburg, donde trabajó durante varios años.

Le asqueaba el trato recibido por las víctimas de las mutaciones: en vez de cuidar de ellos con la esperanza de encontrar una cura eran expulsados y se les negaba el santuario del hospicio. Comenzó a tener sueños en los que Shallya quería que se cuidara de aquella gente: esa debía ser su tarea. Las frecuentes discusiones con sus superiores y sus apariciones públicas terminaron llamando la atención del Consejo de la Ciudad, que ordenó su arresto. Un último sueño le dijo que buscara su destino en las Tierras Desoladas mientras huía de los cazadores de brujas.

Tras varias semanas de viaje errático llegó hasta un páramo habitado por mutantes. Se convirtió en su líder y ejerció su ministerio entre ellos, como era la voluntad de su diosa. Es una fanática convencida de estar en una misión divina. También es atenta y compasiva, y está dispuesta a sacrificarse para salvar a sus protegidos.

Nota para el DJ: no tiene porqué ser completamente cierto que Astrid disfrute de la bendición personal de Shallya, en cuyo caso sus sueños y visiones serían indudablemente divinas. Podría estar un poco loca y tener una gran intuición, que ella racionalizaría como "llamadas". Los PJ podrían dudar, pero si reciben la bendición de Shallya que cura sus mutaciones podrían decidir que el asunto está zanjado.

Descripción

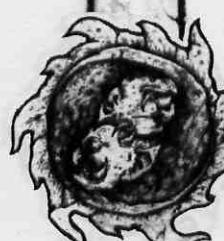
Es una mujer atractiva de poco más de 1,60 cuyo pelo rubio está encaneciendo. No utiliza maquillaje ni adornos, y además sus rasgos traicionan los años pasados ayudando a los pobres de las Tierras Desoladas.

• EL ENCUENTRO CON LA HERMANA ASTRID •

Al final llegará la Hermana Astrid. Si la lucha aún continúa intervendrá con su poderosa voz para ordenar a todo el mundo que se detenga. Cuando las cosas se hayan calmado atenderá a cualquier herido mientras recrimina al grupo el haber actuado con insensato racismo. "Una vez ellos fueron como vosotros, y aún podéis terminar así. Son los hijos de Shallya y están bajo su protección. ¡Aparta ese cuchillo!"

Será evidente que los mutantes la tratan con amor y admiración, cumpliendo todas sus órdenes. También quedará claro que ella no les teme y que se preocupa seriamente por su bienestar. Dará la bienvenida al grupo a la "Colonia de las Lágrimas de la Dama, hospicio de Shallya en la Desolación", y lo invitará a quedarse esa noche y a disfrutar de su hospitalidad.

También se ofrecerá a restañar cualquier herida de los PJ en su batalla contra los Fimir. Si ponen objeciones les dirá que no todas las criaturas del bosque están bajo su cuidado, y que estarán mucho más seguros dentro de sus murallas que fuera, donde no puede protegerles. Si el grupo sigue siendo reacio el Huevo dirá que le gusta esa gente, que le recuerda a su casa y que se quiere quedar esa noche. Los mutantes la aceptarán gozosos.



Mientras caminan por el lugar Astrid responderá a cualquier pregunta que el grupo pueda tener sobre la colonia, los mutantes, su historia o el Bosque. Sobre su misión sólo sabe que el Huevo está claramente marcado por el Caos, pero que su destino no se encuentra con ella. No ha oído hablar de Muuthauwg y nunca ha visto al misterioso flautista. Recuerda a Goffman y sus esfuerzos por ayudarla, por lo que reaccionará muy positivamente al oír su nombre: lo considerará un amigo, un hombre genuinamente bueno, una buena persona.

Si alguno de los héroes muestra signos de infección del hongo, Astrid suspirará y dirá que no conoce cura para ese mal. Sin embargo, el nuevo mutante será bienvenido a pasar el resto de sus días en el hospicio, quedando su cuerpo después en uno de los féretros para su purificación definitiva. "Desde luego, es mucho mejor que regresar a Marienburg y arriesgarse a ser ahorcado o quemado... o incluso a infectar a otros".

• LA COLONIA •

La Hermana Astrid fundó la Colonia hace ocho años, cuando huyendo de la persecución en Marienburg se encontró con un grupo de mutantes escondido en un páramo remoto. En vez del desprecio y el miedo al que estaban acostumbrados, las criaturas encontraron a alguien que cuidó de ellos y que les dio esperanzas de una posible salvación, aunque sólo fuera después de la muerte. En vez de acabar con ella se convirtieron en sus seguidores y se unieron al culto de Shallya. En el páramo crearon su comunidad, que se ha convertido en un refugio para cualquier mutante en busca de salvación.

La Hermana Astrid ha creado un lugar que intenta llevar la paz al alma de estas criaturas deformes, dándoles un semblante de las vidas que conocieron. Cada uno tiene un trabajo similar al que ejerció en su vida anterior. Cuando eso no es posible Astrid asigna uno adecuado a las necesidades de la comunidad y a las capacidades del mutante. La colonia sigue unos principios Shallyanos estrictos, aunque heréticos: nunca tomes una vida consciente, por ningún motivo; hay que perdonar a cualquiera que busque curación, incluso a un seguidor de Nurgl; nunca puedes negar la curación o la misericordia a un necesitado, aunque sea tu peor enemigo. Se pueden llevar armas y armaduras, pero las hojas no pueden tener filo y sólo pueden emplearse para parar, desarmar o, como último recurso, aturdir.

La Hermana Astrid, que cree firmemente que todos los residentes han llegado a ella por mano divina, celebra servicios dos veces al día para la comunidad (una vez durante el almuerzo y otra en la cena). Se trata de reuniones alegres en las que los mutantes escuchan hipnotizados sus sermones, riendo, cantando y rezando.

Entre los mutantes se ha desarrollado una jerarquía en la que los más inteligentes y controlados guían a los de naturaleza más bestial. Bajo la dirección de Astrid han creado un pueblo con artesanos, granjeros, incluso maestros y actores. Prácticamente todos visten ropas sencillas diseñadas para cada una de sus deformidades y adornadas con símbolos de Shallya. Sus portavoces más o menos reconocidos son Vinkee y Bostrup, aunque en los últimos años este último ha tomado relevancia mientras Vinkee se ha hecho más retraído.

La Hermana Astrid es el motivo de su reforma. Si muriera o desapareciera de cualquier modo casi todos los mutantes regresarían a sus antiguas costumbres (que no son estrictamente Caóticas, pero sí muy desorganizadas) y la Colonia se rompería.

Mikhail Bostrup, Poeta, actor, mutante (ex-artista, ex-juglar)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEmp
5	41	43	3	3	9	49	1	51	40	39	33	26 45

Habilidades

Actuar, Oído Agudo, Encanto, Comedia, Etiqueta, Mímica, Música (Laúd), Oratoria, Seducción, Movimiento Silencioso Rural y Urbano, Cantar, Narración, Ingenio

Equipo

Hacha de mano Kislevita, partituras, cofre con ropas elegantes de Marienburg, bolsa con 1D6 animales como aperitivos, tres libros muy utilizados: "La musa Moussillon: poesía erótica Bretoniana", "Saga Kisleva: cien Kislevanos que murieron gloriosamente" y "Mil y un chistes de Norscanos".

Mutación

No tiene cabeza: su rostro es parte de su pecho, por lo que para poder ver lleva la camisa abierta.

Mutación

Antenas ópticas: los ojos le surgen del pecho sobre unas antenas parecidas a las de los cangrejos. El 10% de los golpes al cuerpo cortarán uno de estos ojos, que se regeneran en un día.

Mutación

Dependencia caníbal: debe comer tres veces al día carne de animales vivos (prefiere los hurones).

Mutación

Piel de colores brillantes variables: al amanecer la piel de Mikhail adopta un nuevo tono pastel (-10 a todas las pruebas para esconderse, salvo que su tono sea terroso).



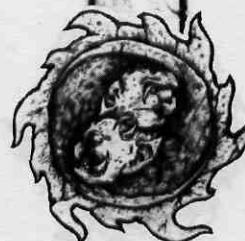
En el pasado fue parte de un grupo de artistas ambulantes y empezó a salir con un grupo de orgiásticos Slaaneshi mientras actuaba en Altdorf. Así contrajo su mutación y, horrorizado por sus cambios y lleno de remordimiento, huyó de la ciudad y suplicó perdón y curación a Shallya. Al final llegó hasta la Colonia, donde fue recibido por la Hermana Astrid. Ha abrazado la senda de la diosa y ahora sólo come pequeñas criaturas, como ratones y musarañas. Su mayor esperanza es morir en paz y dejar que su alma se purifique en su féretro. Mientras tanto trata de disfrutar al máximo de la vida en la Colonia y a veces se le ve con Marta. Bostrup se ha convertido en el fiel teniente de Astrid y en el portavoz *de facto* de los mutantes. Debido a su talento para la poesía también es el juglar del campamento y el custodio de su tradición oral.

Descripción

Mikhail mide 1,72 y pesa 65 kg. Es delgado, aunque tenga algo de barriga. Normalmente lleva ropas sencillas, pero en las ocasiones especiales se pone sus trajes de Marienburg. Habla con un ligero acento de Kislev que queda remarcado cuando se emociona.

• EL PUEBLO DE LOS SALVADOS •

La colonia se encuentra a unos diez minutos del Lugar de la Purificación. A medida que caminen con la Hermana



Astrid y los mutantes los PJ verán cosas que les recordarán a cualquier pueblo de sus tierras natales, de no ser por las deformidades de los habitantes. La niña, emocionada, declarará que quiere quedarse a vivir allí por siempre jamás. Los PJ podrán convencerla de que sea una sola noche, pero es una mocosa testaruda y discutir demasiado con ella puede ser peligroso.

Más allá de la empalizada de la Colonia verán a una **pastora y a su perro con un rebaño de ovejas**. La mujer, Brunhild, tiene alas de murciélagos y rostro de gárgola, y dirige a los animales con vuelos cortos y maldiciones. A su lado está Heinz, un chico con cabeza perruna. Corre detrás de las ovejas, ladrándolas con alegría.

Cerca de la puerta del pueblo verán un gran huerto. Un granjero guía el arado mientras fuma una pipa. Jörg es bastante normal, aparte del hecho de tener la piel con los colores de una cebra y el pelo compuesto por gusanos. Su caballo de tiro, "Buey", es un mutante con un inmenso cuerpo (F 7, R 8) y la cabeza del tamaño de una manzana (Int 11, sujeto a *Estupidez y Frenesi*).

A medida que se aproximen a la empalizada las puertas se abrirán y aparecerá el "vagón de bienvenida". Al frente se encuentran Mikhail Bostrup y Willi/Jaan Vinke, que se presentarán como "co-burgomaestres", con regalos, flores y comida para los héroes. Las flores son capullos retorcidos del Bosque Enfermizo ("¡Son muy bonitas! ¡Y también hablan, señor!"), y parte de la comida no está muerta del todo.

Mikhail se pegará al aventurero con la mayor Emp, preguntando a los hombres sobre sus aventuras o presumiendo de las propias con las mujeres. A lo largo de la conversación ofrecerá a su "nuevo camarada" un ratón de campo vivo. Suponiendo que el aventurero lo rechace, Bostrup se lo meterá en la boca y lo masticará con fruición.

Willi escoltará al PJ con mayor Int y le dirá a Jaan que pase su brazo alrededor del héroe ("Siempre hace lo que le digo. Es tan bueno..."). Preguntará sobre los asuntos de Marienburg, especialmente sobre el Colegio del Conde Hendryk ("¿Está ese idiota de van Meeren todavía al frente del departamento de navegación?"). Los ojos del maniquí van de un lado a otro, mientras su mitad inferior se limita a babear. Willi interpreta su papel en la Colonia: "La buena hermana no podría llevarlo todo sin mí... er... sin nosotros y Mikhail. Ese tipo es todo fachada. ¿Cómo puedes fiarte de alguien sin cabeza?" Cualquier personaje que salga con bien de una conversación con él será invitado por la noche a una partida de ajedrez.

Cuando lleguen al pueblo Astrid les pedirá que pasen la noche en el Hospicio. Los invitará a un festival que se celebra más tarde y luego los dejará. Si lo desean, a Bostrup le encantará servirles de guía. El grupo es libre de ir donde quiera, por lo que descubrirán que el lugar dispone de los mismos servicios que cualquier pueblo. A continuación se describen algunas de las cosas que verán, pero el DJ puede tener que improvisar.

La feliz pareja: entre las toscas chozas de los mutantes destaca una cercana a la puerta. Es un lugar decorado con flores salvajes secas y cortinas desastradas. Es el hogar de Agder y Gertrude Mannburg, que fueron casados por la Hermana. Él tiene unos grandes cuernos espirales que surgen de su cabeza, además de una joroba. Es el carpintero del pueblo. Gertrude tiene la piel y los músculos transparentes, por lo que puede verse la sangre corriendo por sus venas, así como sus huesos y órganos. Están sentados frente a la puerta meciendo una cuna con su bebé, un recién nacido perfectamente normal llamado Peter. No sentirá miedo de los mutantes, pero los extraños (como los PJ) podrían asustarlo.

La Curtiduría: hacia la parte trasera del lugar hay una pequeña curtiduría. Del interior llegan grandes gritos, como si alguien estuviera siendo cortado en pedazos. Si entran, los aventureros verán a un mutante con el torso superior y la cabeza de una mantis utilizando dos de sus cuatro patas delanteras para arrancar grandes capas de un tegumento correoso del cuerpo de un enorme ogro mutante encadenado entre dos postes. Es este último el que grita cada vez que el otro hace un corte.

El curtidor es Gerd, un pacifista que ha adoptado los principios de Shallya hasta tal punto que no mata a los animales ni siquiera para realizar su oficio. El ogro, Krambomm (F 8), está maldecido con una carne que no deja de generar enormes callos. Si no se los quitará todas las semanas terminaría ahogándose. Cada uno le proporciona al otro lo que necesita, ya que en la Colonia se emplean muchos objetos fabricados con el cuero de Krambomm. Es necesario encadenar al ogro, ya que sufre una furia asesina. Los dos son caballeros, así que si los PJ muestran respeto les ofrecerán una taza de té.

El Hospicio: en el centro del pueblo hay un viejo edificio con un campanario. Se trata del hospital, y sirve además como iglesia y escuela. Es donde se cuidan las heridas y enfermedades, aunque muchas mutaciones terminan siendo fatales. Aquí pueden pasar estos desgraciados sus últimos días, consolados por la Hermana Astrid y sus amigos. En estos momentos hay un residente, Dieter, que está muriendo a medida que su cuerpo se convierte en una masa informe.

La otra sala se utiliza como templo y escuela. Hay un altar con una talla en madera de Shallya. Las lágrimas surgen de sus ojos mientras extiende las manos a modo de plegaria. En las paredes hay dibujos de la diosa entre los mutantes. En algunas, incluso ella muestra deformaciones. Cuando los PJ lleguen Willi Vinkee estará celebrando una clase de lectura para algunos de los habitantes, que se pasan un pergamo que tratan de leer en alto. Willi es un profesor severo que los corregirá secamente. Si Bostrup está con ellos, los PJ que pasen una tirada de Int notarán la mirada furtiva de Willi: es evidente que no se aprecian demasiado.

Willi (y Jaan) Vinkee, Pequeño erudito (ex-estudiante, ex-infante de marina)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	44	44	4	5	9	61	2	36	37	61	43	60	48

Habilidades

Oído Agudo. Ambidiestro, Idioma Arcano (Magia), Astronomía, Cartografía, Esconderte Rural, Consumir Alcohol, Desarmar, Esquivar, Historia, Identificar Planta, Suer- te, Sentido Mágico, Numismática, Leer/Escribir, Remo, Saber Rúnico, Idioma Secreto (Lengua de Batalla), Idioma (Tar Eltharin), Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Nadar

Equipo

Ballesta, doctorado del Colegio del Conde Hendryk de Navegación y Magias Marinas de Marienburg, cuerda con gancho, escudo, espada corta, cota de malla sin mangas, camisa, ajedrez de viaje, equipo de escritura.

Mutación

Maniquí: de la cabeza de Jaan surgen un torso, cabeza y brazos perfectos (se trata de Willi). La cara de Jaan se ha atrofiado hasta no quedar más que la boca y la barba. Cuando está conectado, Willi tiene el control. Puede separarse de Jaan cuando éste está dormido o borracho, dejando una herida abierta en su cráneo (M 2 estando separado).

Jaan es un alcohólico, pero eso no afecta al maniquí, aparte de la dificultad de controlar los movimientos de las piernas. Estando unidos el 25% de los golpes a la cabeza acertarán a Willi, que sólo tiene una Herida. Jaan no sobreviviría a la muerte de éste.

Mutación

Sustitución sanguínea: cualquier herida causada a Willi/Jaan provoca la aparición de un torrente de sanguijuelas. El atacante deberá hacer una tirada de I para esquivarlas. Si falla, la víctima sufrirá un impacto de F 1 con un 4-6 en un D6, repetido cada asalto. Con un 1 las sanguijuelas quedan saciadas. La víctima podrá detener este ataque quitándose la armadura y la ropa, aplicando luego fuego a las criaturas.



Jaan Vinkee es un nativo de Westland que, después de servir como infante de marina en Marienburg, se inscribió en el Colegio del Conde Hendryk para colmar sus ansias de conocimiento. Demostró ser un estudiante prometedor y obtuvo un poco frecuente paso a la Facultad General.

Durante toda su vida Jaan había oído voces, como si alguien viviera en su interior. Poco después de su nombramiento llevó a cabo un ritual de un libro prohibido con la intención de liberar esa parte de él, pero lo que consiguió fue que un cuerpo surgiera de su cabeza mientras sus propias facciones se descomponían. Cuando la mente de Jaan se derrumbó Willi tomó el control, cuidando de sí mismo y de su "hermano".

Jaan/Willi tuvo que huir a las Tierras Desoladas para evitar ser descubierto, terminando por encontrar la colonia de la Hermana Astrid. A pesar de unirse Willi nunca se sintió cómodo, como si el destino se la hubiera vuelto a jugar. Está celoso de la influencia de Mikhail Bostrup y ahora es él el que oye voces. De hecho, su historia le hace susceptible a las influencias Caóticas (quizá incluso a las de Zahnarzt), pero puede que no sea más que un esquizofrénico. En cualquier caso, esta voz le anima a traicionar a la Colonia.

• ¡PELEA, PELEA! •

Poco después de explorar el poblado el grupo verá cómo estalla una pelea entre dos mutantes, ambos recién llegados. Uno con la cara invertida y patas de cabra lucha por un trozo de carne contra otro con la cabeza y las garras de un oso. Si los PJ intervienen para calmar las cosas e invocan los nombres de Shallyo o Astrid los dos dejarán inmediatamente de pegarse y aceptarán a regañadientes repartirse la comida. Si no es así, después de varios asaltos la ex-prostituta mecánica Marta (ver más adelante) terminará con el combate, reprendiendo severamente a ambos.

• FESTIVAL •

La Hermana Astrid ha planeado un festival esa misma noche para celebrar el bautizo de un nuevo niño, Peter. Los PJ serán invitados a unirse a la fiesta. Será un acontecimiento feliz celebrado bajo la luz brillante de ambas lunas. Todos los mutantes estarán allí, salvo Dieter (que está demasiado enfermo), Heinz (que guarda la puerta) y Willi (que ha estado escuchando las voces en su cabeza y está de mal humor). Los demás bailarán alrededor de la hoguera y cantarán. A los PJ les podría parecer una ceremonia surgida de una pesadilla, pero los mutantes les invitarán a unirse.



Tira y afloja: se dispondrá una cuerda sobre el suelo en un claro del pueblo. A un lado estarán Buey y Krambomm, mientras que al otro se situarán cinco o seis mutantes y un par de los PJ más fuertes. Habrá un 50% de probabilidades de ganar, dando cada punto de Fuerza de ventaja un 5% adicional. El perdedor será arrastrado por el barro, pero luego serán lavados con cubos de agua.

La obra: sobre un pequeño escenario de madera varios mutantes, liderados por Bostrup y Marta, representarán una obra improvisada. Marta será una pobre deforme incomprendida juzgada por los cazadores de brujas, mientras que Bostrup interpretará a su abogado Shallyano. Los PJ serán invitados a participar como los jueces. La representación será una comedia melodramática en la que los espectadores abuchearán a los jueces, aplaudirán a los héroes y reirán cada vez que Bostrup haga quedar como tontos a los aventureros (aunque sin mala fe). Al final engañará a los jueces para que se arresten los unos a los otros mientras él y Marta escapan.

• OTROS MUTANTES DEL PUEBLO •

Marta, una antigua prostituta de lujo de Marienburg, se ha convertido en un ser mecánico (4 PA en todas las localizaciones y F 4, R 4, pero sólo H 4 debido a la delicadeza de sus mecanismos internos). Le encanta hablar sobre la vida social de la ciudad.

Heinz es un muchacho del Imperio con cabeza de perro. Hace todo lo posible por agradar, aunque es muy difícil comprenderlo. Es fiable y obedece las órdenes.

Jean-Baptiste es un soldado Bretoniano con afiladas cuchillas de quinta en lugar de brazos. Es vegetariano y debe ser alimentado por los demás mutantes.

Durak es un enano de Altdorf bendecido por Nurgle. La carne se le está pudriendo, a pesar de su regeneración. Es tranquilo y pensativo, y suele jugar al ajedrez con Willi.



Mutantes menores

Utiliza los siguientes valores para los demás mutantes, eligiendo 1D3 mutaciones de la siguiente lista y ajustando las características.

Características

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	33	31	3	3	7	31	1	28	29	30	32	27	30

Habilidades

Esquivar, Huida. Golpear para Aturdir

Equipo

Arma de mano (sin filo), rosario de Shallya.

Otras mutaciones

Pico

Caparazón (2 PA en todas las localizaciones)

Piernas con muñones (Movimiento reducido a 1)

Cubierto de verrugas

Color brillante

Hedor insoportable (reduce la HA y HP de sus oponentes si fallan una tirada de R-10)

Cresta y patas de gallo

Miembros alargados

Brazos y piernas invertidos

Corona de ojos (visión de 360 grados, es imposible sorprenderle si el objetivo es visible)

• EL ACONTECIMIENTO PRINCIPAL •

Después de la obra los mutantes disfrutarán de la comida y la bebida, incluyendo una delicada cerveza re-

servada para las ocasiones especiales. Mikhail estará de muy buen humor, paseando cogido del brazo de Marta mientras disfruta de un hurón capturado por la mañana.

Después de un rato, Agder y Gertrude aparecerán orgullosos ante la multitud con su hijo. En una silenciosa ceremonia la Hermana Astrid dirigirá una plegaria por el recién nacido para que sólo conozca la paz y la felicidad que todos han encontrado en la Colonia. Al terminar todos se acercarán y tocarán a Peter, bendiciéndolo. Se espera del grupo que se una. El Huevo se quedará atrás, recordando otra ceremonia hace mil años. Comenzará a llorar: "¡No, no toquéis al bebé! ¡El hombre verde llegará y se lo llevará a los cielos! ¡No!"

En ese momento terminará la ceremonia y se oirá un ladrido procedente de la puerta, mezclado con gritos como "¡Antorchas!" y "¡Soldados!" Heinz aparecerá en medio de la fiesta y dirá que un grupo armado se aproxima a la Colonia. La Hermana Astrid, Mikhail y los mutantes correrán a las puertas. Si los PJ les siguen verán a un viejo conocido, Otto von Lufthanser (ver pág. 40), dirigiendo un grupo de unos cuarenta aldeanos armados. A lo lejos podrán ver llamas elevándose desde el Lugar de la Purificación.

Hace unas noches una voz le susurró al cazador de brujas que había un lugar en las Tierras Desoladas donde se reunían los mutantes. Después de ver las acciones de los PJ, Zahnarzt ha decidido que no son los adecuados para acompañar al Huevo. Varios miembros de la Hermandad están en camino, pero de momento el demonio cree que la niña estará más segura en manos de Lufthanser, que no sabe nada sobre su naturaleza y que nunca la dañaría. El camino de los PJ conducía a la Colonia, por lo que Zahnarzt preparó una pequeña intercepción.

• ¡ASEDIADOS! •

El cazador de brujas y sus hombres marchan al ritmo inconstante de un tambor. Se detendrán más allá del alcance de un arco y se dispondrán en una línea. Lufthanser desenrollará un pergamo y alzará la voz:

¡Astrid von Nimsheim, antigua sacerdotisa de Shallya, te arresto acusada de herejía y asociación con el Caos! ¡Ríndete ahora y dejemos que la justicia se encargue de las abominaciones que se ocultan tras esas murallas! ¡Ríndete o muere!

Lufthanser no tiene intención de atacar la empalizada, salvo como último recurso. No sabe que los mutantes son pacifistas y que no van a defenderse, pero le da igual, su fanatismo le ciega. Su plan consiste en asustar a Astrid lo suficiente para lograr su rendición, hacer prisionero a todo el mundo y matar a placer a todos los mutantes en un acto público ejemplar.

Si descubriera la presencia de los PJ su reacción dependería en gran medida de sus pasados encuentros. Si los consideraba buenos servidores de la Ley y confiaba en ellos se sentiría ultrajado y asqueado, aunque alberga la esperanza de que fueran engañados o capturados, o de que estén "preparando algo". En caso contrario exigirá su rendición, quizás realizando falsas promesas de seguridad para los mutantes. Si no ocurre nada cercará el pueblo durante dos días antes de asaltarlo. No es demasiado tiempo, pero sí lo suficiente como para retrasar muy seriamente la carrera de los aventureros hacia Marienburg. Si el grupo decide esperar al final del asedio penalizarlos adecuadamente en el capítulo final.

La Hermana Astrid no luchará, así como ninguno de los mutantes mientras ella viva y tenga fuerzas para impedirlo. No sabe cómo actuar: Aunque estaría dispuesta a morir con tal de no contentar a Lufthanser, se rendiría si así pudiera salvar a su gente.

• OTRO BONITO LÍO... •

El grupo tiene una opción: intentar huir con el Huevo y proseguir su misión, condenando a la Colonia y arriesgándose a ser perseguidos por el cazador de brujas, o quedarse e intentar solucionar el problema. La Hermana Astrid aceptaría su ayuda, pero sólo si juran no matar y amputar estando a su servicio. Si se niegan sacudirá triste la cabeza, se despedirá de los mutantes y saldrá para llegar a un acuerdo con Lufthanser.

Estará fuera cuatro horas y volverá con las primeras luces del alba con un trozo de papel. Es evidente que ha estado llorando. El documento es un acuerdo entre Lufthanser y ella: por la mañana se rendirá a cambio de la seguridad de sus súbditos, que disfrutarán de un juicio justo y que no serán asesinados si logran (con su ayuda) demostrar que no son adoradores del Caos.

Por desgracia, Astrid espera lo mejor de los demás: nunca sospecharía que Lufthanser no considera vinculante una promesa o incluso un juramento hecho a un hereje o a un Caótico. Cuando la Hermana esté encadenada pretende pasar a cuchillo y a antorcha a todo el pueblo. Los PJ que ya hayan tratado con él podrían ser conscientes de que es un hombre despiadado.

Los mutantes estarán confusos. Sus sentimientos hacia Astrid son tan intensos y fuertes que algunos aceptarán su plan sin pensárselo dos veces. Otros protestarán y dirán que su amor por ella es tal que olvidarán las reglas de Shallya y lucharán hasta la muerte para defenderla (por supuesto, un PJ con una alta puntuación en **Ld** podría intentar convencerles en un sentido u otro).

Los mutantes están superados en número por los sitiadores fanáticos y se enfrentarían a las formidables habilidades militares del cazador de brujas, pero son los suficientes y están lo bastante excitados como para asegurar una matanza en ambos bandos. Otros querrán huir ahora, amparados por la oscuridad.

• HACIENDO PLANES •

Para los PJ no sería excesivamente difícil escabullirse. Aunque los sitiadores tienen apostados centinelas por la zona para evitar precisamente eso, se trata de campesinos enfadados, no de soldados profesionales.

Una complicación podría ser el Huevo. Comprende lo suficiente la situación como para saber lo que pretenden los PJ, y se enfadará *mucho* ante la idea de que sus nuevos amigos sean heridos. Cuando la niña quiere algo negárselo es muy peligroso... Además, si los PJ aún siguen en la Colonia es posible que hayan hecho buenas migas con sus habitantes.

Esto deja a los aventureros con el problema de repeler o disuadir a los atacantes. El DJ debe animar a los jugadores a utilizar su ingenio: tienen el resto de la noche para hacer planes y hay diversas opciones (y todas exigen habilidad y nervio). A continuación se dan algunas posibles ideas, pero servirán cualquier cosa plausible.

Rendición: los PJ de alta fibra moral podrían rendirse a Lufthanser a cambio de la seguridad de Astrid y los mutantes. El problema, aparte de la posibilidad de que el cazador rompa su palabra, es que su misión principal quedaría incompleta y puesta en un serio peligro: no es una opción viable.

Jugar con la confianza: si Lufthanser tenía una buena opinión de los PJ al separarse, y especialmente si no puede verlos con claridad al comienzo del asedio, tienen la opción de engañarle. Por ejemplo, uno o dos podrían escabullirse fuera del pueblo, aparecer en el campamento de los sitiadores desde otro punto y asegurar que una enorme partida de guerra Fimir se dirige hacia el lugar, por lo que el contingente debería huir rápidamente o ser destruido. Podría funcionar, pero el cazador de brujas es cauto hasta la paranoia y muy metódico. Investigará cuidadosamente la historia del PJ (pueden ser necesarias tiradas de **Int** para evitar un despiste sobre asuntos como la geografía local), y podría sugerir que le acompañara junto a un par de aldeanos competentes para ver a los Fimir. Los PJ también podrían pensar en un plan que alejara a Lufthanser y a sus fuerzas de la Colonia, permitiendo la huida de los mutantes.

Engañar al populacho: Otto von Lufthanser podrá ser astuto y precavido, pero sus seguidores no son más que aldeanos cabreados armados con antorchas y horcas. Han sido exaltados por los sermones... y no conocen a los PJ. Además, pueden no conocerse bien los unos a los otros. Si el cazador no les ha advertido que entre los cultistas del Caos podría haber algunos de aspecto normal, los atacantes podrían ser especialmente vulnerables al engaño. Los PJ podrían entrar en su campamento, hacerse pasar por aldeanos y utilizar una buena puntuación de **Emp** para persuadir a algunos de que su líder les está engañando, y de que (por ejemplo) sus casas están en peligro. Es una jugada arriesgada, pero puede ser muy efectiva.

Asesinato: Si Lufthanser desapareciera no hay duda de que sus seguidores caerían en la confusión y la desorganización. Por desgracia es un oponente listo, duro, experimentado y rodeado de gente leal. Los PJ despiadados lo podrían considerar un reto. Por supuesto, la mera idea asustaría a la Hermana Astrid. Sin embargo, para cuando se quisiera dar cuenta lo más probable es que ya hubiera sido salvada contra su voluntad.

• LA TRAICIÓN DE LOS AMIGOS •

Hagan lo que hagan los PJ, hay otra fuerza dentro del pueblo: Willi Vinkee. Sucumbirá a los susurros de su "voz interior" dos horas después del regreso de Astrid y saldrá de la Colonia a través de una corriente lo suficientemente profunda que fluye cerca de la curtiduría. Empleando sus habilidades militares entrará en el campamento del cazador de brujas. Allí se reunirá con Lufthanser y le ofrecerá traicionar a la Hermana Astrid y a los PJ si deja a la Colonia en paz, con él como líder. El otro aceptará, dispuesto a romper más tarde su promesa.

Los PJ se prepararán en la escuela del Hospicio: si están haciendo planes podrán dibujar diagramas en la pizarra. Cualquiera despierto o recién dormido en el momento de la marcha de Willi oirá un chapoteo procedente de la curtiduría. Si investigan no verán más que una posible salida del pueblo. El ruido podría proceder de los establos, pero no es muy probable porque los todos los cerdos están dormidos. El resto de la Colonia está en silencio, aunque Heinz, Jean-Baptiste y Mikhail patrullan la zona.

Media hora más tarde Willi regresará por el mismo camino. Se quedará en el agua hasta asegurarse de que nadie lo ve y después saldrá. Cualquiera que se encuentre fuera lo verá caminando, y una tirada de *Observación* permitirá descubrir que está empapado. Llegará hasta la puerta principal, comprobará que no hay nadie mirando y quitará el madero que la atranca. Luego se retirará a su choza. Cualquier PJ que pase por la entrada antes del amanecer la verá desatancada.

Si los PJ son tan ajenos al peligro que ni siquiera han apostado guardias, y por tanto no han visto a Willi, es posible que haya que animarlos. Mikhail llegará al hospicio quince minutos más tarde: vio regresar a Willi y se siente preocupado. Pueden levantar al mutante, pero lo negará todo de forma vehemente. Si se registra su choza se encontrarán ropas mojadas, pero sólo la presencia de la Herma-

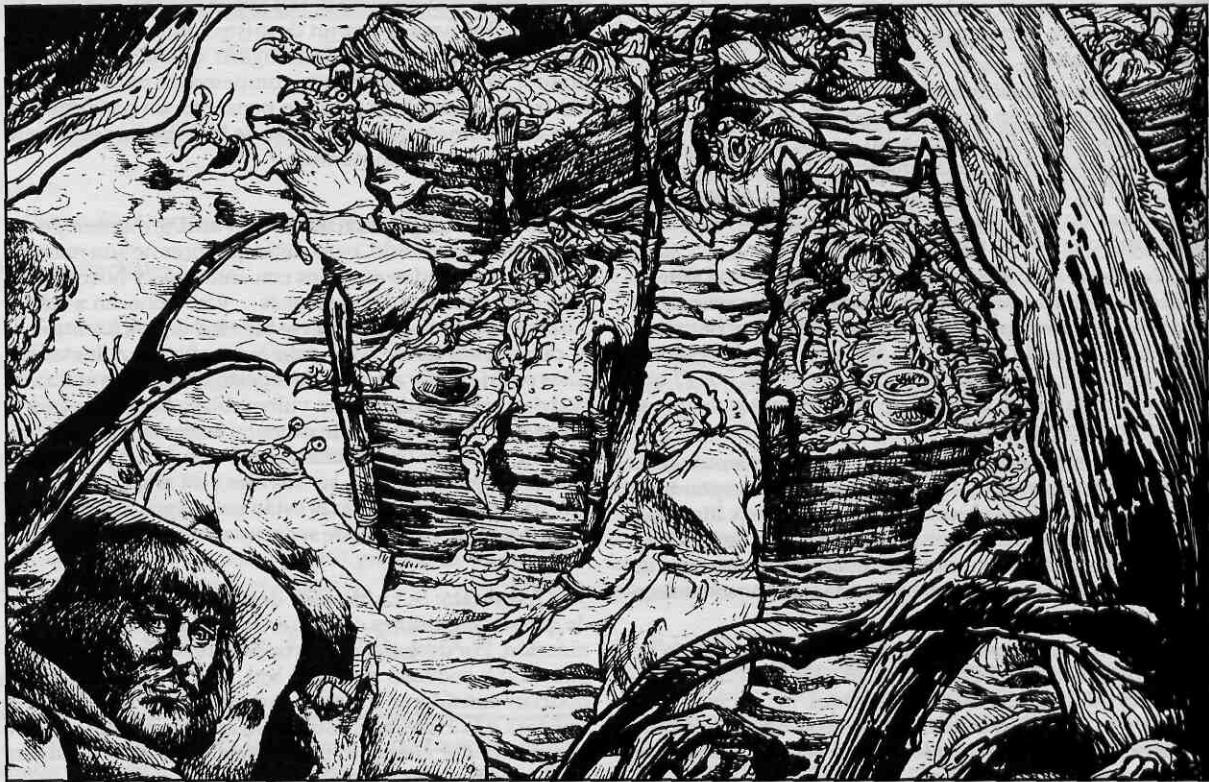
na Astrid le hará confesarlo todo, desde la voz en su cabeza hasta la traición a la Colonia y la puerta desatancada.

• ATAQUE AL AMANECER •

Pocos minutos después del amanecer Lufthanser y diez hombres se escabullirán dentro de la Colonia a través de la puerta abierta. El cazador y dos aldeanos irán directamente a la choza de Astrid. Los otros se dirigirán al hospicio (Willi les ha enseñado las direcciones) e intentarán capturar y amordazar a los aliados del Caos tan silenciosamente como sea posible. El resto del grupo permanecerá fuera, ya sea para detener a cualquier mutante que intente huir o para entrar como refuerzos si se da la alarma. En caso contrario la fuerza de avanzadilla prenderá fuego a los establos, al Hospicio y a cualquier otro edificio grande para luego retirarse al exterior, matando a cualquier mutante que asome la cabeza. Astrid y los PJ serán atados y amordazados, cargados en un carro y enviados a Marienburg para su juicio, acompañados por Lufthanser y el Huevo.

Cualquier alarma o ruido inesperado despertará a toda la Colonia en un minuto (6 asaltos). Si están bajo ataque y la Hermana Astrid ha sido dañada los mutantes responderán. En total son treinta. El DJ podría resolver el combate con las reglas de *Warhammer Batallas Fantásticas*. También puede preferir dar a los PJ la sensación de un combate de masas, fuego y caos. Si salen por la puerta principal serán atacados por diez hombres (los demás están ocupados con los mutantes que escapan). Si salen saltando la empalizada o por medio de la corriente podrán escapar.

También pueden detener el combate capturando a Lufthanser: estará fuera, con la Hermana Astrid, disfrutando de la diversión. Amenazará y se reirá de los PJ, pero siente más amor por su vida que odio por el Caos, por lo que accederá a cualquier demanda, incluida la de retirarse (planeando, por supuesto, perseguir al grupo en cuanto sea liberado).



Si la puerta ha vuelto a atrancarse la fuerza invasora no podrá entrar. La Hermana Astrid saldrá una hora después del amanecer. Será atada y cargada en un carro; después los sitiadores rodearán la empalizada y le prenderán fuego. Esperarán en la puerta, como antes. Su intención es matar a todos los mutantes, capturar a los PJ y salvar a la niña de la que Willi habló a Lufthanser.

Aldeanos sitiadores

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	IV	Em
3	28	33	4	4	7	32	1	29	25	29	30	29	29

Habilidades

Consumir Alcohol, Escalar, Pelea Callejera

Equipo

Armas de mano, armas improvisadas, botellas de licor, armadura de cuero (0/1 PA), escalas, una semana de comida, arcos, flechas y brea.

• CABOS SUELTOS •

Este capítulo puede terminar de varias formas. Los PJ atados en un carro de vuelta a Marienburg no es el desastre que puede parecer. Si no logran liberarse de sus ataduras y escapar serán llevados por la misma ruta que pensaban tomar. En Lehmburg (ver capítulo 8) Lufthanser se encontrará con Keine y decidirá celebrar allí mismo el juicio. No aparecerá como testigo, y después de que Keine haya escapado el cuerpo del cazador será encontrado bajo su cama con la garganta abierta.

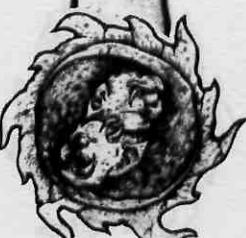
Es posible que desde el momento en que el grupo vea la Colonia decida que es un repugnante lugar infectado por el

Caos que debe ser purificado. Habría que disuadirlos (su inferioridad numérica es abrumadora). Es mucho mejor ignorar por completo el lugar que atacarlo. Si todo eso falla y uno de ellos ha sido infectado por el hongo, ¿de quién recibir cuidados sino de una sacerdotisa experta en mutaciones?

Los PJ que entren en la Colonia pero que luego sean lo suficientemente cobardes como para abandonar a los mutantes en su momento de necesidad, o que decidan pasarse al bando de Lufthanser, tendrán que lidiar con sus conciencias torturadas. Dale a cada uno un Punto de Locura cuando comprendan que, a pesar de haber cumplido su misión, los Shallyanos que les dieron la bienvenida en su seno fueron destruidos.

Si Lufthanser sobrevive al asedio, está en libertad y tiene motivos para arrestar al grupo, lo perseguirá hasta Marienburg, ya sea hostigándolo (apareciendo como un testigo sorpresa en el capítulo 8?) o complicando sus esfuerzos por salvar a la ciudad. Los sitiadores supervivientes regresarán a sus hogares, aunque podrán extender rumores de la asociación de los PJ con el Caos. Los aventureros tendrán que tener cuidado cuando vuelvan a poner el pie en las Tierras Desoladas. Si los héroes consiguen salvar a la Colonia habrán hecho amigos de por vida y tendrán un refugio en momentos de necesidad. Si el grupo los abandona los mutantes supervivientes buscarán venganza por la traición.

¿Qué hay de los aventureros mutados, ya sea por culpa del hongo o por cualquier otro motivo? Si salvan la Colonia (y sólo en este caso) se producirá un milagro, probablemente como respuesta a las fervorosas plegarias de la Hermana Astrid. Shallya recompensará a aquellos que valientemente ayudaron a su sacerdotisa curando todas sus mutaciones y cualquier otra herida, probablemente con la aparición de bandadas de palomas blancas, luces brillantes y otros efectos especiales apropiados.



CAPÍTULO SIETE: LA LUNA DE LA TRANSFORMACIÓN

A

l fin la carretera! El grupo puede al fin esperar una travesía razonablemente sencilla hasta Marienburg y el fin de su misión. Además, encontrarán posadas decentes. Hasta el clima parece haber mejorado... bueno, al menos un poco. También encontrarán más gente, por lo general buena compañía. ¿Qué podría salir mal ahora?

Este capítulo cubre el periodo desde que los PJ llegan a la carretera hacia Marienburg, a pocas horas de marcha desde la Colonia de la Hermana Astrid, hasta que lleguen a un día de la ciudad. Serán seis jornadas de travesía. El DJ puede ser flexible a la hora de utilizar los siguientes acontecimientos. Por ejemplo, el viaje podría durar un poco más, dando más tiempo para desarrollar los personajes y la historia del grupo de teatro ambulante de Braten. Las cosas también pueden jugarse con mayor detalle, amenazando al grupo con los horrores de la carretera, o podría comprimirse toda la trama en tres o cuatro días de frenética actividad con los artistas haciendo representaciones a la hora de la comida, no sólo por la noche.

• TRAS EL ESCENARIO •

Al aproximarse el eclipse el Caos se agitará, y a medida que se acerque el último día más extrema será la situación. Paulus Sternheimer, uno de los artistas, es miembro de la Hermandad del Olvidado. Sus devociones, unidas a la presencia del Huevo, concentrarán el poder de la Luna del Caos sobre los viajeros, haciendo que las representaciones parezcan reales. Lo que era falso (un pájaro de trapo, una manzana pintada, un actor interpretando un papel) se hará real. Los artistas no serán conscientes de ello. Ni siquiera Sternheimer lo hace adrede, aunque percibe cómo el Caos inunda los alrededores y disfruta con ello.

El DJ puede (y debe) improvisar. El mundo que rodea a los viajeros está viendo sus leyes alteradas de forma inmisericorde, y son ellos los que se llevan la peor parte. No hace falta lógica ni explicación (nadie iba a descubrir el motivo por el que un árbol da ocho tipos de fruta diferente a la vez, o por qué los lados de la carretera están llenos de perros muertos). Estamos hablando del Caos. ¡Úsalos! ¡No tengas miedo de improvisar!

La trama de esta sección puede jugarse de muchas formas. Si los jugadores quieren abrirse paso a espaldazos en una niebla de sangre puedes lanzarles bandidos, monstruos,

cultistas del Caos, manifestaciones del Caos, aldeanos cazadores del Caos, Lufthansers cabreados o incluso Fimir. Si están más interesados en la gente extraordinaria y en los acontecimientos que los rodean puedes concentrar ahí sus energías, añadiendo más viñetas para colorear tanto el viaje como a los artistas. Los PJ pueden tener una participación activa en la compañía teatral y en sus obras, o simplemente ver cómo se desarrollan los acontecimientos.

• LA CARRETERA •

El camino norte a través de los páramos es directo y sencillo, por lo que el grupo y el Huevo llegarán a la carretera principal entre Marienburg y Gisoreux pocas horas después de abandonar la Colonia de la Hermana Astrid. Pueden estar más o menos a una semana de su destino, y deberían tener la sensación de estar cumpliendo los plazos (aunque quizás vayan un poco retrasados). El clima es muy variable: un sol brillante e intenso dará paso a auténticos aguaceros o a fuertes granizadas. Morrsließ, llena, se encuentra en lo alto del cielo.

La carretera es ancha y, a pesar de ser una de las principales del Viejo Mundo se encuentra en mal estado, embarrada y llena de baches. El grupo se ha unido a ella unos cincuenta kilómetros antes de que entre en el Paso de Gisoreux y atraviese las Montañas Grises, y están más cerca de esa ciudad que de Marienburg. Habrá una buena cantidad de tráfico, pero la mayoría se dirigirá hacia el oeste, alejándose de las Tierras Desoladas y entrando en Bretonia.

El grupo encontrará pronto a una banda de refugiados que huye hacia occidente, algunos a caballo y otros a pie. Hablarán de bandidos, algunos con horribles deformidades y mutaciones, y de monstruos que desafían toda descripción. También hay árboles con frutas antinaturales, a pesar de ser invierno. Algunos muestran cientos de variedades en sus retorcidas ramas. También hablarán de ríos lentos y silenciosos que repentinamente se convierten en furiosos torrentes o que se desvían hacia las orillas, como si intentaran ahogar a los viajeros. Parece ser que la histeria y los rumores están fuera de control.

Si los PJ esperaban conseguir caballos ahora que están en una carretera no tendrán suerte. Casi todos los refugiados llevan las alforjas llenas con sus pertenencias y, en cualquier caso, en algunas zonas la carretera está en tan mal estado que es tan rápido ir a pie como a lomos de un animal. Éste será otro incentivo para que los PJ se unan al grupo de artistas ambulantes y a sus vagones.



• UN ENCUENTRO EN LA CARRETERA •

Un par de horas después de llegar a la carretera un grupo de poco menos de veinte personas aparecerá tras ellos. Serán saludados por su líder, Steffan Braten. Se presentará a sí mismo y a su grupo, el Rosae Theatrum de Gisoreux, y expresará educadamente su sorpresa porque alguien viaje "hacia el corazón del eclipse". Los aventureros pueden pensar lo mismo al encontrar a otro grupo que se dirija hacia Marienburg. Es posible que sospechen que se trata de cultistas del Caos, por lo que pueden no querer explicarse. A Braten no le importa. Propondrá que todos viajen juntos para su mutua protección; la *troupe* ha contratado a cinco soldados, pero siempre vienen bien algunos más, y no hay duda de que los aventureros darán la bienvenida a la ayuda en caso de problemas.

Es probable que los PJ tengan una importante pregunta que hacerle a Braten: ¿por qué se dirigen él y su banda a Marienburg?

"¡Mis queridos amigos!" responderá. "¡Somos artistas, y ahora tenemos una oportunidad como no ha habido otra en la historia de la dramaturgia! ¡Como cualquier actor digno del mecenazgo de las Musas buscamos incesantes un modo de refinar nuestro arte! ¿Qué mejor lugar para interpretar nuestros papeles más perfectos, para vestir los mejores disfraces, para representar nuestro más consumado drama que bajo la propia Luna de la Transformación? ¡Cuando la Luna del Caos eclipse al sol encenderemos las luces del escenario, iluminaremos las tinieblas y nos transformaremos por completo!"

Braten ignorará cualquier mención a los peligros asegurando que tiene un deber mayor con el Arte. "¿Se negaría un bardo a cantar las injusticias sólo porque las autoridades lo amenazan? ¿Hurtará un historiador verdades inconvenientes para un determinado gobierno? ¿Se negará un actor a interpretar su mayor papel por el peligro? ¡No señor! Si para alcanzar la perfección hay que pagar con la vida, el precio será considerado pequeño".

Es probable que el grupo concluya que Braten está loco, pero él prefiere el término "visionario". Puede que algunos PJ teman que se trate de algún cultista del Caos con una tapadera especialmente mala, pero en realidad es sincero. Algun personaje podría oír una discusión entre la troupe sobre la obra que interpretarán en Marienburg, o sobre si tendrán suficiente brillantina. Braten es descaradamente afectado, pero mucha gente cree que todos los actores son así. También tiene el carisma necesario como para haber enrolado a todos sus colegas en su temeridad.

A pesar de todo es un loco inofensivo dispuesto a extender a los PJ la protección de los soldados. La troupe tiene buenos vagones y está bien provista, por lo que no frenará a los aventureros. De hecho, la posibilidad de dejar al Huevo en un vagón será bienvenida. Braten no pedirá a cambio más que la compañía (después de todo, están recorriendo el mismo camino), aunque comentará que siempre le pueden hacer falta manos para preparar los escenarios y que paga bien: diez chelines diarios.

Si el grupo sospecha de una trampa y se niega a acompañar a los actores Braten se sentirá decepcionado. Su caravana permanecerá próxima a los PJ (por lo que éstos podrían sospechar), pero en realidad sólo quiere estar cerca de varios aventureros bien armados por si aparecen bandidos. Por supuesto, para fastidiar, el Huevo podría decir algo como que sus "guardianes" no quieren ir con el Tío Steffan...

Si los PJ aceptan viajar con la troupe Braten aplaudirá entusiasmado y dirá: "Todo arreglado. No queda más que

presentarlos al resto de los artistas. ¡Nunca en el Viejo Mundo habréis conocido a un elenco tan brillante de talento dramático! ¡Nunca presenciaréis representaciones tan emocionantes como las que pronto tendréis la ocasión de disfrutar! ¡Amigos míos, vayamos a conocer a los actores cuyos nombres sobrevivirán algún día al propio Imperio! Ah, y por cierto, ¿cuáles son vuestros nombres?"

Los olvidará inmediatamente, por supuesto, por lo que pasará toda la semana siguiente dirigiéndose a ellos como "mi buen hombre", "la damisela alta" o simplemente "er..."

Presentará al grupo a cada uno de los actores, alabando efusivamente sus talentos y logros. También conocerán a Louis de Montalban, el líder de los guardias contratados. Casi todos los artistas son igual de volubles que Braten, aunque Lorenzo el Enano parece un taciturno profesional. De Montalban estará evidentemente aliviado al conocer a los PJ, y cuando Braten esté lejos comentará que le preocupa la seguridad de la troupe y la de sus hombres. "Ya sabéis cómo es esto, a veces puedes *oler* la muerte en la gente... y estos apestan".

• LA CÁMARA SANGRIENTA •

En el resto del día no se producirán acontecimientos reseñables.

Esa noche el grupo se detendrá en una posada en las afueras de un pequeño pueblo. Estará lleno de los refugiados más comunes de Marienburg: mercaderes, abogados, políticos y demás gentuza de baja estofa. Todos están enfadados e irritables, poco acostumbrados a los rigores del viaje. Braten, calculando la audiencia, preparará la sala principal de la posada para interpretar la famosa tragedia de Will Pikewaver "La cámara sangrienta", un horripilante relato con relaciones adulteras, temibles conspiraciones e intrigas asesinas.

Los PJ pueden sorprenderse al comprobar que la actuación es tan buena como aseguraba Braten: los actores, aparentemente inútiles, parecen convertirse de verdad en las apasionadas, poderosas y motivadas criaturas ideadas por Pikewaver. El petimetre de Braten, en el papel del irresistible pero malvado Courteney, exuda un malévolos carisma sexual que persuade a una pareja de maridos para echar a sus mujeres de la habitación. Gianessa, como la ambiciosa pero atormentada matrona del clan d'Arbalon, contempla tanto a la audiencia como a sus compañeros con la mirada asesina de un depredador. Y nadie podría esperarse las interrupciones cómicas de Lorenzo después de verlo hacia una hora quejándose amargamente por no conseguir un cuarto para él solo.

La obra dura unas dos horas, aumentando en intensidad hasta resolverse con el soliloquio de arrepentimiento y el posterior suicidio de Madame d'Arbalon. Los espectadores estarán cautivados, por lo que el sombrero de la troupe se llenará de monedas. Una pareja de mujeres solitarias ofrecerá a Braten la hospitalidad de sus dormitorios, pero él las rechazará con educación. Por otra parte, los hombres parecerán nerviosos apartándose del camino de Gianessa mientras se abre paso hacia su dormitorio. Los actores se reunirán para contar las ganancias y felicitarse por la representación. Los PJ podrán oír a Braten comentarle a Gianessa que la mejora de sus fortunas demuestra que la sugerencia de Sternheimer de ir a Marienburg para el eclipse fue correcta. ¡No hay duda de que la Luna de la Transformación es amiga del Arte!

Ya trabajen los PJ como ayudas de escena o estén entre los espectadores, se llevarán una impresión de habilidad y profesionalidad. La troupe podrá ser excéntrica, pero también excepcional. La única mancha de la obra será un halfling

intentando robar a los clientes. Cualquier PJ que se fije en éstos (por ejemplo, desde detrás del escenario) podrá hacer una tirada de *Observar* para detectarlo. Si alguien se enfrenta a él tratará de escapar en la noche. Si lo capturan con discreción, después de la representación Braten se lo agradecerá. Si hacen mucho ruido para detenerlo será mordaz: "Pasamos una hora creando el entorno perfecto y vosotros lo arruinasteis en dos segundos. ¿A quién le importa que algunos gordos burgueses vean sus bolsas aliviadas si están siendo testigos del auténtico Arte?" Si el ladrón es capturado el alguacil lo encerrará mientras espera la llegada del magistrado, que vendrá de visita en unos días.

• LOS ACTORES DEL ROSAE THEATRUM •

El Rosae Theatrum es una compañía teatral compuesta por más de diez actores y ayudantes, además de cinco soldados contratados para este viaje. Proceden de Gisoreux, en Bretonia, donde ocupan una sala permanente. Ésta es la primera vez en varios años que se echan a la carretera, y el eclipse no es el único motivo. Las recaudaciones no han sido muy buenas últimamente (sólo Gianessa dará esta información). El viaje a Marienburg es tanto una expresión de su arte como un truco publicitario.

Aunque los miembros de la compañía puedan parecer petímetros y excéntricos, a la hora de subirse al escenario son unos grandes profesionales que no toleran a los aficionados. Todos tienen un amplio repertorio de obras y papeles memorizados, y están tan unidos y se conocen hasta tal punto que necesitan ensayar muy poco.

Al comienzo de la aventura no habrá tensiones evidentes entre ellos, y además exudarán una sensación de verdadero entusiasmo por su labor: aman el teatro y todo lo que representa, y parecen estar convencidos de que es capaz de cambiar el mundo.

Steffan Braten, Líder de la troupe

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	30	30	3	3	6	35	1	35	65	65	45	65	75

Habilidades

Actuar, Charlatería, Encanto, Etiqueta, Suerte, Oratoria, Leer/Escribir, Idioma Secreto (Clásico), Seducción, Narración, Ingenio

Equipo

Libros, disfraces



Braten es un tipo alto y atractivo con un rostro entusiasta debajo de una masa de cabello rojizo. Su característica más notable es su constante exageración: nunca pasea, siempre camina a grandes zancadas; nunca habla, siempre declama. Tiene una actitud abiertamente afeminada y es amante de los gestos dramáticos. Cualquier conversación con él se desarrolla a la distancia de sus amplios gestos. Es un actor brillante que se transforma completamente sobre el escenario: toda su afectación y exageración desaparecen, siendo remplazadas por una completa inmersión en su papel. Su ropa, como todo lo demás, tiende hacia lo llamativo. Ha sido bendecido con un irresistible encanto y una sonrisa contagiosa.

Aunque es en teoría el líder del Rosae Theatrum, sólo le interesa la actuación, no la logística de la dirección de una compañía teatral. En estos asuntos se pliega al juicio del director escénico, Paulus Sternheimer, al que a menudo consulta en secreto. Ninguno de los dos revelará de quién son las manos que realmente manejan los hilos de la compañía.

Paulus Sternheimer, Director de escena

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	30	4	4	8	40	1	40	35	50	50	50	50

16 Puntos de Magia

Habilidades

Actuar, Invocar Hechizos, Saber Demoníaco, Mímica, Leer/Escribir, Equitación, Idioma Secreto (Clásico)

Equipo

Daga, tatuajes de Zahnarzt, libros, disfraces, componentes de hechizos (pero *no* los de *Invocar Guardián*)

Hechizos

Malición, Alarma Mágica, Sueño, Bola de Fuego, Robar Mente, Invocar Guardián, Invocar Corcel, Invocación de la Hermandad

Nota

Sternheimer ha invocado antes a un Guardián y a un Corcel, por lo que volver a hacerlo será más fácil.

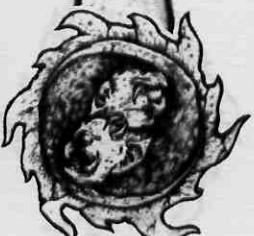


Paulus Sternheimer es (o parece ser) un actor profesional, libre del amaneramiento de Braten y del mal humor de Haufmann. Quizá sea algo soso para los papeles protagonistas, pero tiene un ingenio caprichoso y un buen ojo para lo inusual. También actúa como director de escena, ayudando a que las producciones de su líder se lleven a cabo correctamente y corrigiendo detalles aquí y allá. Pertenece a la Hermandad del Olvidado y es un mago oscuro, además de ser el que toma las decisiones vitales que determinan el destino del Rosae Theatrum.

Casi todos los actores aman la escena por la belleza, el terror y el placer que ésta puede proporcionar, pero Sternheimer lo adora (en secreto) porque tiene que ver con el cambio y la irrealidad. Es hijo de unos granjeros respetables que huyó de casa para unirse a un grupo ambulante, donde su gusto por la ficción le convirtió en actor ocasional. Si embargo, su fascinación con las historias y las falsedades le llevaron a frecuentar extrañas compañías, siendo iniciado hace seis años en la Hermandad. Ha oído la *Invocación de la Hermandad* y sabe parte de lo que está sucediendo: alguien tiene el Huevo y se dirige con él hacia Marienburg. Ha persuadido a la compañía para abandonar Gisoreux y vigila a todo aquel con el que se encuentra en busca de señales de aquellos a los que busca.

Sternheimer valora su anonimato y no le gusta llamar la atención, por lo que normalmente se mantendrá en silencio a no ser que se le hable (aunque se cuida de no parecer demasiado taciturno o reacio). Es alto y rubio, y tiene un temperamento altanero que trata de controlar.

Enfrentarse a Sternheimer: es posible que los PJ sospechen de alguna relación de Sternheimer con el Caos, o simplemente que insistan en vigilar de cerca de todo el mundo. El director se cuidará de anunciar sus lealtades, y si se sabe observado será doblemente cauto. Guarda sus implemen-



tos mágicos en una caja de material escénico y los tachará de "algunos trastos viejos" si alguien los encuentra y pregunta. Es probable que se descubra su verdadera naturaleza (salvo que escape antes con el Huevo), por lo que podría tener que combatir para huir. Tratará por todos los medios de evitar un enfrentamiento directo (es un actor, no un guerrero), pero utilizará todos los poderes mágicos y criaturas del Caos posibles para defenderse.

Es importante que Sternheimer lance su *Invocación de la Hermandad* en algún momento. Aunque sea atacado y cogido totalmente por sorpresa, logrará emitir algunas "extrañas palabras aparentemente místicas" antes de morir, alimentando la llamada con su propia fuerza vital. En este caso, "Franz Van Mehern" seguirá uniéndose más tarde al grupo, pero tratará de capturar al Huevo por su cuenta.

Curtis Lorenzo, Bufón enano depresivo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	15	4	4	8	20	1	35	50	35	50	55	15

Habilidades

Actuar, Comedia, Regatear, Bufonadas, Ingenio, Ventriloquía

Equipo

Cuchillo, maquillaje, disfraces, palo son una vejiga



Lorenzo nació en un circo y huyó siendo muy joven, dispuesto a no ser un payaso ridículo toda su vida. Está amargado hasta la enfermedad y es fácil irritarle. Su ira es patéticamente ineficaz (sin embargo, siempre ha sido amigo de Haufmann, y la furia de éste es cualquier cosa menos ineficaz). Es igualmente apto para los papeles dramáticos y los cómicos, pero el Rosae Theatrum necesita un bufón y Lorenzo es idóneo. Aunque disfruta con la posibilidad de aparecer en escena desprecia en secreto el papel que representa. Cuando no trabaja es desdichado e irritable, y no deja de quejarse de que la gente se niegue a tomarle en serio.

Gianessa Antoniola, Actriz condenada

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	30	30	3	3	6	30	1	55	50	50	30	50	70

Habilidades

Actuar, Encanto, Danza, Historia, Música, Oratoria, Leer/Escribir, Equitación, Idioma Secreto (Clásico), Seducción

Equipo

Cuchillo, libros, disfraces



Gianessa es la primera actriz de la compañía y está especializada en papeles románticos y melodramáticos. Fue criada en Gisoreux por unos padres Tileanos y su piel y cabello son oscuros. Su aspecto, especialmente en alguno de los romances más tórridos, suele atraer a ciertos espectadores más interesados en los instintos básicos que en el arte. Es baja y delgada, aunque tiene una fuerte presencia. Su rostro es afilado y relajado, y sus ojos grandes y expresivos. Prefiere

las ropas amplias y oscuras. Comparte los ideales de Braten, pero en secreto su corazón pertenece al taciturno Haufmann. A pesar de su arrolladora sensualidad en escena en la vida real es muy exigente, tomando amantes únicamente cuando sus necesidades superan su juicio.

Adam Haufmann, Actor inocente

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	35	35	4	3	6	30	2	35	35	35	30	35	30

Habilidades

Actuar, Cantar, Equitación, Idioma Secreto (Clásico), Leer/Escribir

Equipo

Espada, disfraces



Haufmann, oscuro y musculoso, contrasta enormemente con el espigado Braten. Sus ojos oscuros brillan con pasión, pero es más siniestro e incontrolable que el entusiasmo ingenuo de éste. Es fácil enojarlo y está dotado de un terrorífico sarcasmo. Es un buen amigo para cualquiera que tolere sus cambios de humor (como descubre para su desgracia cualquiera que se burle de Lorenzo). Mantiene una actitud agradable y canaliza su intensidad en papeles trágicos y violentos, a menudo condenados. Le cautivan las ideas visionarias de Braten. Desea a Gianessa pero no la ama, y es demasiado orgulloso como para acostarse con alguien hacia el que sólo siente lujuria, le quieran a él o no (Braten no tiene idea de lo acertado que estuvo al darle el papel de Sternhaus en *La Infernal Maquinaria del Deseo*).

• OTROS MIEMBROS DEL ROSAE THEATRUM •

Braten, Gianessa, Haufmann y Lorenzo son los actores principales de la troupe, pero también hay importantes actores secundarios. El DJ puede desarrollar a estos otros personajes si es necesario, o añadir y quitar otros si es necesario.

Maria di Faloca, una mujer fuerte de tez oscura, está envejeciendo con alegría. Si alguien la escucha se lamentará de su falta de hijos y tratará de cuidar y de mimar a cualquiera que se deje. El Huevo la odiará casi inmediatamente.

Erik von Franzen es el estereotipo de "macho": tiene un cuerpo capaz de hacer derretirse a las damas, pero su mente es la de un cachorro especialmente cariñoso. Es agradable y simpático, excepto en lo concerniente a Katharina: se pondrá celoso si alguien la mira siquiera. Suele interpretar papeles sin demasiadas frases... ni demasiada ropa.

Katharina Guidermann es una diminuta jovencita de pelo castaño, rostro sonriente y ojos azules y cálidos. Ella y Erik están castamente enamorados y tratan de ahorrar lo suficiente como para poder establecerse y casarse.

• LOS CABALLEROS EN EL CIRCO •

La troupe se levantará muy temprano y, después de un saludable desayuno, volverá a partir. El clima seguirá siendo impredecible, y cualquier personaje que haya recorrido antes esta carretera verá que los jalones y otras mar-

cas han desaparecido o parecen desplazadas (el DJ debería hacer -o fingir- tiradas de Int para que se den cuenta). Las nubes parecen adoptar formas burlescas de animales deformes y empapan a los PJ con una lluvia ácida y hedionda. Inesperadas zonas embarradas engañarán a los caballos, que tendrán problemas para avanzar. A pesar de todo, por cada dificultad habrá un tramo de marcha sencilla, y por cada colina llena de vegetación una suave cuesta abajo.

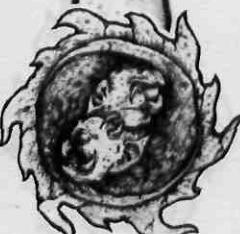
El Huevo se cansará rápidamente del agotador viaje. Braten podrá calmarla durante un tiempo haciendo uso de su aparentemente inagotable fuente de piropos, e incluso parecerá disfrutar con las rabietas y estallidos de genio de la niña, llegando incluso a llamarla en una ocasión "querida pequeñaja". Si los PJ sospechan que ella es la responsable de algún modo de los efectos Caóticos estarán confundidos: los provoca Sternheimer y el fanatismo general de la troupe. No se trata de algo consciente y deliberado, sino un efecto del inminente eclipse. Se puede debatir si estos efectos se darían sin la presencia del Huevo, pero sin la pequeña no habría aventura.

En algún momento de la tarde el grupo se encontrará con varios refugiados, uno de los cuales se acercará a ellos para pedir dinero, comida y agua. El mendigo es persistente, y si le dan algo tampoco dejará de seguirles agradeciéndoselo. Mientras éste les retrasa los demás los rodearán. Cuando estén dispuestos, y a una señal del primero, los "refugiados" sacarán sus espadas escondidas y atacarán.

Son bandidos comunes que se están ganando la vida con los refugiados cansados, débiles y desarmados, pero que han sido atraídos por presas mayores. Hay doce de ellos, suficientes para dar problemas a los PJ, pero con la ayuda de Montalban y sus hombres no será complicado expulsarlos. Los bandidos son lo bastante cobardes como para salir corriendo si varios de ellos son heridos o muertos, o si ven que la victoria no va a ser sencilla. Si el grupo decide viajar solo tendrá problemas hasta que los soldados del Rosae Theatrum aparezcan un tiempo después para echarles una mano (como se ha dicho, los actores seguirán de cerca de los PJ). Braten pedirá a Montalban que los ayude, lo que debería animar a los aventureros a compartir a partir de entonces el camino con los actores.

La representación de esa noche, realizada en un escenario improvisado en el patio de una posada bajo la atenta mirada de la Luna del Caos, será una comedia clásica, "Los caballeros en el circo" de Arístides (o "Acharniazusoi, como Braten insiste pomposamente en llamar a la obra). Se trata de una farsa desventurada de identidades confundidas, con un lenguaje insolente subido de tono que describe los hábitos de las clases altas. El enamorador profesional de Lorenzo es espléndido e hilarante, así como absolutamente convincente, mientras que las lascivas conversaciones de Gianessa con su almohada y su cuidadosamente preparada *déshabilé* llevarán a una espectadora grande e iracunda a abordarla más tarde y a llamarla prostituta y desgraciada. A continuación se producirá una amarga discusión en la que Gianessa le dirá que, aunque ella haya sido una prostituta durante la representación, al menos por la mañana no seguirá siendo una vieja loca fea y reseca. Entonces Lorenzo, de forma inesperada y poco característica en él, saltará hasta una mesa cercana a la mujer, le dará un buen beso en la boca y le prometerá atenderla más tarde en sus aposentos. La sorprendida mujer se retirará pronto a la cama; el enano, aturdido y abatido, quizás preocupado por tener que cumplir sus promesas, se irá corriendo.

La posada es un lugar antiguo de paredes delgadas. Al menos algunos de los PJ estarán en una habitación contigua a la de Gianessa. Éstos serán despertados poco después de medianoche por sus sollozos. Si se la interrumpe se sentirá



azorada y sólo dirá que se trata de un asunto personal. Si alguna PJ se quedara a solas con ella podría conseguir que la actriz le expresara sus preocupaciones: no comprende por qué Braten abandonó el teatro de Gisoreux en esta alocada misión, y está asustada ante la idea de viajar a Marienburg. Ni Braten ni Sternheimer hablan con ella del tema, y el ataque de los bandidos le ha afectado los nervios. Aparte de calmarla, poco podrá hacer por ella la aventurera.

Bandidos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	30	3	3	6	25	1	35	25	25	30	25	25

Habilidades

Pelea Callejera

Equipo

Espadas, armaduras de cuero, dos de ellos llevan ballestas

Louis de Montalban, Soldado

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	30	4	4	7	35	2	40	45	35	40	35	30

Habilidades

Curar Heridas, Arma de Especialista (Armas a dos manos)

Equipo

Espada bastarda, ballesta, cota de malla con mangas

Montalban es un tipo bajo y musculoso de porte aristocrático. Su largo cabello negro, su mirada penetrante, sus

rasgos cuidados y su ropa brillante le hacen destacar entre los demás guardias, pero él prefiere pasar el tiempo con ellos, que le aprecian, antes que con los actores. A pesar de todo es un soldado eficaz con los pies en la tierra que se toma su trabajo muy en serio. Sabe juzgar a los hombres y sólo recluta a aquellos en los que confía. No se molesta en discutir sobre la idoneidad del viaje de Braten, aunque en privado lo considerará una locura. Sin embargo, es un trabajo más que piensa llevar a cabo.

Los guardias

Montalban tiene a su cargo a cuatro soldados, John, Jules, Louis y Markos, a los que contrató específicamente para este viaje. Lo único que saben del Rosae Theatrum es que paga bien. También trabajan como ayudantes de escena y porteadores, ayudando con el vestuario y los decorados en las representaciones. Son gente aguerrida y honorable, leal a cualquiera al que respeten y dedicada en cuerpo y alma a la virtud básica del mercenario: cumplir a rajatabla los contratos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	30	3	3	6	25	1	35	25	25	30	25	25

Habilidades

Curar Heridas, Arma de Especialista (Armas a dos manos)

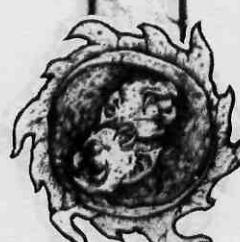
Equipo

Espadas bastardas, armadura completa de cuero

• LOS NIÑOS SABIOS •

A la mañana siguiente Lorenzo parecerá particularmente hosco y declinará de forma maleducada el desayu-





no, prefiriendo darse un buen baño en el río más cercano. Braten parecerá algo molesto cuando las largas abluciones del enano retrasen la marcha, pero preferirá guardarse cualquier comentario.

A no ser que el DJ quiera introducir algún encuentro (monstruos, más bandidos o refugiados especialmente interesantes) el día transcurrirá sin más incidentes. Sin embargo, el clima inestable y la vaga sensación de intranquilidad continuarán. El grupo debería pensar que el Caos está retorciendo todo el mundo, aunque en realidad los efectos están totalmente localizados y se concentran en Paulus.

Por la noche los viajeros darán con otra posada. Se encuentra en un pequeño pueblo que no suele ser parada de caravanas (y que está mucho menos poblado que los dos anteriores). Sin embargo, los clientes son más ricos. Se trata de gente que tenía mucho que perder en Marienburg y que por tanto retrasó su marcha. Los actores interpretarán una obra moderna llamada "Los niños sabios", de Johann Bart, en la que los hijos de una importante familia noble deponen a sus inútiles padres y trasladan su actitud infantil a los conflictos políticos locales. Los aventureros que hagan tiradas de *Observar* notarán que los actores que interpretan a los niños parecerán perder hasta 15 centímetros durante la función, aunque podría tratarse de un simple efecto óptico.

Las paredes de la posada son más gruesas que las de la anterior, pero esa misma noche los PJ oirán voces acaloradas procedentes de la habitación de Gianessa: se trata de la actriz y de un hombre (una prueba de *Escuchar* lo identificará como Sternheimer). Ella está disgustada y él enfadado. La voz del director se elevará, permitiendo escuchar parte de la conversación: "No dejaré... créeme, esos idiotas me harán caso a mí, no a ti... el sentimentalismo empalago... no tiene cabida en lo que... es mucho mayor... importante de lo que puedas comprender". Si se le interrumpe, Sternheimer saldrá de la habitación murmurando "Siento haberles despertado, no es más que una pelea de enamorados", aunque cualquiera que mire a Gianessa verá que no es muy probable. No será posible persuadirla para que hable sobre la conversación.

• LA INFERNAL MAQUINARIA DEL DESEO •

El día siguiente amanecerá frío, húmedo y opresivo. Los viajeros dejarán la posada y se adentrarán en un mundo gris y apagado de bruma y llovizna. Sus voces quedarán extrañamente atenuadas por la espesa niebla, e incluso el exagerado tono de barítono de Braten sonará débil y distante. Antes de que haya pasado una hora todo el mundo quedará calado hasta los huesos. Gianessa estará de mal humor y se quejará del estado en el que quedarán los trajes, mientras Haufmann le responde con un sarcasmo maleducado y amargo. La voz del Huevo será un chillido constante y molesto. A medida que pase el día el tiempo empeorará, ya que la llovizna pasará a ser un torrente mezclado con una nevisca. Los DJ melodramáticos podrían incluir el especial de la casa: una ducha de nueces deformes y retorcidas.

Avanzada la tarde el día se aclarará milagrosamente, y en menos de un cuarto de hora el sol hará desaparecer la bruma, la temperatura se convertirá en la de un buen día de invierno y los viajeros comenzarán a secarse. El ánimo de los actores mejorará igual de rápido, olvidando las calamidades del camino. A medida que anocezca la carretera cruzará un pequeño pueblo con mercado, Klessen. Braten opina que se trata de la oportunidad perfecta para hacer el ensayo general de la obra que representarán en Marienburg,

por lo que empezará a buscar un lugar adecuado donde actuar. Pronto encontrará una posada atestada de gente con demasiados intereses comerciales y políticos como para alejarse demasiado de Marienburg. Ordenará al resto de la compañía que prepare el escenario y los asientos en el patio.

Los clientes de la posada y miembros de la comunidad local se reunirán para ver los preparativos: el lugar no es precisamente ideal. Cualquiera que busque a Braten o a Sternheimer (el DJ puede presentar un motivo para ello) los encontrará en una pequeña sala privada dentro de la posada, enzarzados en una discusión. Si consiguen escucharles oírán que hablan de Gianessa: Sternheimer dice que la actriz quiere marcharse y Braten le dirá que debe hacer lo que crea conveniente. El primero no está de acuerdo, y parece por el tono que es él el que lleva la voz dominante. Al caer la noche la Luna del Caos emitirá una extraña luz brillante sobre el pueblo y el escenario. Cuando la obra comience su aire maligno parecerá inquietantemente adecuado al tono del drama.

"La infernal maquinaria del deseo, o Amor" fue la última obra de Will Pikewaver, y para muchos es la mejor. Está ambientada en Marienburg y es una potente mezcla de retórica política, tragedia romántica y pasiones familiares. Rompiendo la tradición del Rosae Theatrum el protagonista lo interpreta Adam Haufmann. Su papel es el de Dieter Sternhaus, un joven noble atrapado entre la lealtad a su familia, a sus amigos y a sus aliados políticos. Es engañado por el astuto manipulador Philippe (Braten) para comprometerse con la bella Elizabeth (Gianessa), la ingenua hija de un gremial. La mujer, consumida por una pasión celosa y adolescente hacia Sternhaus, le convence de que lleva un hijo en su seno. Aterrorizado, el joven se vuelve hacia Philippe, que le dice que si se descubriera que ha cortado a la hija de un comerciante la humillación caería sobre él y su familia. También le comenta que si el padre de ella (un hombre de terrible temperamento) descubre que su hija va a tener un hijo sin estar casada la echará a las calles.

Philippe persuade a Sternhaus, para quien Elizabeth no es más que un pasatiempo, para que la mate. Sin embargo, el asesinato es presenciado por la madre de ella, Charis (di Faloca). El noble, desesperado, volverá a acudir a su consejero sólo para descubrir que éste sedujo a Charis hace años, y que los dos han conspirado para que elimine al fruto de su ilícita relación, convirtiéndolo además en su peón. El famoso monólogo final de Sternhaus, en el que se encuentra en una orilla pensando en el suicidio, termina en un enigma: no se muestra su decisión, y la gente está dividida sobre si este final era deliberado o si Pikewaver murió antes de terminar la obra.

• REPRESENTACIÓN •

La audiencia de esa noche contemplará una "Infernal maquinaria del deseo" de una verosimilitud como nunca antes se había visto. Jamás una obra se había representado con unos cambios de decorado y vestuario tan rápidos. Parece que Pikewaver imaginaba que un castillo podía convertirse en un jardín en cuestión de segundos: esa noche sucederá. Nadie verá a los ayudantes escénicos (ni a los soldados en sus trabajos secundarios) poner otra cosa que un trono, un par de columnas y un fondo gris en el escenario para las escenas del castillo, pero de algún modo parecerá haber mucho más. Haufmann abandonará el escenario sudoroso y desastrado para aparecer casi inmediatamente con ropa nueva y perfectamente arreglado.

Los PJ astutos podrían empezar a sospechar y estar preparados para cualquier problema. El DJ debería fomentar esta sensación de inquietud, pero sin dar a los jugado-

res motivos específicos. Cualquiera que esté observando entre el público oirá comentar a PJN evidentemente entendidos que la actuación es impresionante, aunque hayan visto alguna mejor. También podrían oír otras discusiones interesantes (por ejemplo, sobre el eclipse o sobre la política académica de Marienburg), que en realidad no tienen mucha relevancia pero que podrían parecer más importantes que la obra. Además Sternheimer, sobre el que los PJ se sentirán preocupados, está por una vez entre la audiencia, no detrás del escenario.

Los problemas comenzarán en el Segundo Acto cuando un joven espectador borracho se enfade con Sternhaus y salte sobre el escenario, reclamando un duelo por los favores de Elizabeth. Haufmann no se detendrá ni un momento, improvisando de forma fluida y lanzando con ímpetu al joven contra los espectadores con una fuerza de la que Sternhaus hubiera estado orgulloso (bueno, nadie dijo que los actores tuvieran que ser unos escuchimizados).

Después Haufmann y Gianessa saldrán a escena para el asesinato. Elizabeth mirará a Sternhaus de forma tierna pero apasionada, susurrándole su amor. Él le responderá con tópicos vulgares teñidos de incertidumbre. Se besarán y se soltarán. Sus ojos se encontrará y Sternhaus, casi con dulzura, le clavará una daga en el corazón.

La expresión de perplejidad de Gianessa mientras cae al suelo será totalmente convincente. Así debe ser, ya que Haufmann la ha matado de verdad. Observará horrorizada la daga y el cuerpo de la actriz, de cuyo pecho está manando la sangre. Se producirá un silencio absoluto, roto únicamente por la respiración entrecortada de Haufmann.

Pasados unos momentos los espectadores comenzarán a susurrar, asumiendo que Gianessa sólo está simulando estar muerta, pero preguntándose si el actor se ha olvidado de sus frases. A medida que crezcan los murmullos la voz de Braten surgirá de un lado del escenario, señalando la siguiente línea: "Una prostituta ha muerto, y más es la mano que acabó con ella..."

Haufmann le oirá y responderá de forma instintiva, repitiendo la frase de forma trémula. Luego ganará confianza y comenzará la justificadora elegía contra Elizabeth. Para cuando descubra que Charis le está observando parecerá haber olvidado por completo el cuerpo que yace a sus pies.

Es posible que los PJ comprendan lo que ha ocurrido y que traten de intervenir, pero el DJ debe evitarlo. Desde abajo todo parecerá una actuación, y aunque un combatiente curtido pueda notar la diferencia necesitará hacer una tirada de Observación -20, con un +10 si se tiene Visión Excelente. Si saltan, comienzan a gritar y tratan de llegar al escenario serán abucheados por los espectadores menos perceptivos. Los personajes detrás del escenario que comprendan lo que ha sucedido se toparán con Braten, que tratará por todos los medios de impedir que interrumpan la obra. "Si la gente se entera cundirá el pánico... y se harán muchas preguntas estúpidas. No estoy seguro, pero creo haber visto un cazador de brujas entre los espectadores, y si uno de esos maníacos se involucra podemos acabar todos en la hoguera. Además, Gianessa no hubiera querido que nos detuviéramos. Quiero decir, la obra está a punto de terminar..."

(Por cierto, lo del cazador de brujas es completamente falso, o quizás se trate de un retorcido deseo oculto. Sin embargo, la mención de Braten debería asustar a los PJ después de sus recientes experiencias, por lo que insistirá en ella.)

Cuando la escena termine los ayudantes recogerán con disgusto el cadáver de Gianessa, pero no harán nada por enfrentarse a Haufmann. Será fácil recuperar la daga del lugar donde la tiró el actor (si no lo hace ningún PJ se encargará uno de los soldados). La obra proseguirá hasta

su conclusión sin más incidentes... salvo que, por supuesto, los PJ insistan en intervenir y no permitan que nadie los detenga. En ese caso se producirá una fenomenal confusión pero no se conseguirá nada (salvo una noche de insomnio). Las autoridades serán inútiles (ver más adelante).

Solo cuando "La infernal maquinaria del deseo" haya terminado, y después de embalar el material, parecerá volver todo a la realidad. Haufmann comprenderá lo que ha hecho, y tras una breve turbación se sumirá en una conmoción silenciosa. Braten entrará en una violenta fase maníaco-depresiva. Está enfadado y desorientado, pero también extrañamente jubiloso. "Mi fe en la querida Gianessa ha recibido por fin su reconocimiento! ¡Ha tenido el privilegio de alcanzar la expresión definitiva del Arte! ¡Os reto a encontrar una representación de la muerte comparable a tamaña obra maestra! ¡Qué intensidad! ¡Qué sensación!" Montalban aventurará que el viaje ya es lo suficientemente peligroso como para tener un asesino entre ellos, pero Braten no le hará caso. Está molesto por la muerte de Gianessa (no es un monstruo inhumano), pero su visión del Arte se acerca a su completa realización, y está más dispuesto a perseguir el sueño que compartió con ella que a llorarle de forma inútil. Sternheimer parecerá extrañamente tranquilo, y más tarde extrañamente *todo*.

• INVESTIGACIÓN? •

El cuerpo de Gianessa será depositado en un cuarto de la posada e ignorado el resto de la noche, aunque casi todos los actores se detendrán para presentarle sus respetos. Los PJ podrán examinarla cuanto deseen, aunque algunos de sus amigos pueden objetar que no la están tratando con respeto. Hay una única herida limpia. La hoja atravesó directamente el corazón: la muerte era inevitable.

El personal de la posada no será de gran ayuda para alguien que quiera hacer algo al respecto del incidente. Prefieren achacarlo a una lamentable tragedia. Es muy triste para la mujer, por supuesto, pero era una artista ambulante, no alguien que conocieran. El alguacil del pueblo pensará del mismo modo, pero dado que considera los límites de su trabajo las disputas por una valla o por un aumento de precio en el mercado, no es sorprendente.

En algún momento alguien querrá ver el arma que mató a Gianessa. Se trata de una daga retráctil hecha de madera pintada y con un mecanismo que permite a la hoja ocultarse en la empuñadura. Funciona correctamente y sería complicado causar siquiera un rasguño con ella, aunque esté manchada con la sangre de la actriz. Los PJ pueden buscar alguna cuchilla escondida, o un botón que impida a la hoja retirarse, o algún fallo mecánico... no encontrarán nada. No hay duda alguna: Adam Haufmann mató a Gianessa con un juguete.

Mostrar la daga a los aldeanos y refugiados es buscar problemas. Lo considerarán una broma de pésimo gusto o una muestra de "brujería negra", adoptando una actitud hostil. No se trata, como podrían pensar los jugadores, de un misterio sobre un asesinato: la muerte de Gianessa fue un accidente tan auténtico como extraño, pero despertará sospechas hacia Sternheimer y hará que los PJ lo vigilen más de cerca.

• TOCADOS POR LA LUNA •

A la mañana siguiente los actores parecerán cualquier cosa menos entristecidos por la muerte. Hasta Haufmann parece haber olvidado la tragedia mientras relata el modo en que la obra le afectó. Todos están dispuestos a ensalzar el talento de Gianessa, que alcanzó su brillante culminación en la muerte de Elizabeth.



Tendrán que enterrar a su colega, por supuesto, pero eso no les llevará mucho tiempo. El sacerdote local, un devoto de Rhya, asumirá que se trató de un desgraciado accidente, sacudirá la cabeza, murmurará una plegaria a Rhya pidiendo que interceda ante Mórr por el alma de la mujer y se irá con algunas monedas de cobre por menos de un cuarto de hora de trabajo. La troupe marchará después de nuevo hacia Marienburg con el fervor de los conversos o de los locos.

Puede que para entonces los PJ hayan decidido separarse de estos maníacos, pero el problema básico seguirá ahí: todo el mundo se dirige hacia el mismo lugar a la misma velocidad. En realidad, dado que el grupo probablemente vaya a pie y tenga que cargar con el Huevo gran parte del tiempo es posible que los actores vayan un poco más rápido. Al la niña le gusta mucho Braten, y no dejará de quejarse si la separan del "Tío Steffan" sin motivo aparente. Su poder podría llegar a intervenir para reunir a los dos grupos.

Pocos kilómetros fuera de Klessen los viajeros se encontrarán con un grupo de lunáticos: básicamente se trata de gente inofensiva, pero sus mentes son tremadamente susceptibles al Caos. Han perdido la razón debido a la influencia de Morrslieb y se han reunido para compartir su demencia. Rodearán al grupo sin hacer nada, hasta que vean al Huevo.

Su locura incluye una extraña intuición y comenzarán a discutir entre ellos en voz alta pero ininteligible (se entienden las palabras, pero no son coherentes), exigiendo luego la entrega de la niña: "¡Es nuestra, me oís! ¡La dejamos un momento hace más de mil años y alguien nos la robó mientras no nos fijábamos! Oh, señores, les agradecemos su gentileza al haber cuidado de ella, ¡pero nos pertenece y la queremos recuperar!"

Pronto montarán en cólera y atacarán, golpeando con los puños (o torpemente con dagas) hasta que sean incapacitados o muertos. Hay doce, ninguno un combatiente experimentado, y el Huevo se asustará de ellos, haciendo que su poder ayude al grupo (por una vez).

Los lunáticos están sucios y harapientos, y a no ser que los observen detenidamente todos parecerán iguales. Durante el combate el DJ seleccionará a uno, y cada asalto el PJ que se enfrente a él deberá hacer tiradas de *Observar*. El lunático es Klaus, su antiguo compañero de viaje (ver pág. 25). La razón ha abandonado su mirada y no reconocerá a los PJ ni responderá a su nombre. Está más allá de toda curación: si vuelve a Marienburg y es atendido por Goffman comenzará a recuperarse lentamente una vez pasado el eclipse.

La reacción de los lunáticos será una pista para Sternheimer (si los aventureros no lo habían soltado ya) de que la niña es importante para el Caos, y prácticamente bastará para convencerle de que los PJ son el grupo contra el que se le había advertido. Desde entonces buscará cualquier modo de separarla de los aventureros, cultivando su amistad y tratando de volverla contra sus protectores.

La Luna del Caos se elevará sobre el horizonte a media mañana, moviéndose rápidamente por el cielo. Las nubes parecerán querer evitar su mirada, y los personajes más paranoicos podrían pensar que los está siguiendo con su mirada demente. Desde luego parecerá ser demasiado para Haufmann, que comenzará a balbucir y a murmurar, lanzando de vez en cuando pequeños gritos ahogados. El sol brilla con todo su esplendor, pero a pesar de todo es la Luna del Caos la que llama la atención. Aún no pasa cerca del sol, pero cada vez se aproxima más.

Morrslieb alcanzará su cenit a primera hora de la tarde, momento en el que Haufmann saltará. Se volverá gritando hacia quien esté más cerca de él (Braten y Sternheimer, que

van en el mismo carro): "Es culpa vuestra, ¿no?" ¡Vosotros y vuestras malditas transformaciones, vosotros y vuestro precioso eclipse, vosotros y vuestros sueños del arte! ¡No pienso seguir formando parte de esto! ¡No daré ni un paso más! ¡Os destriparé, diablos, hijos del Caos, sí, a vosotros y a vuestros aduladores!" (aquí señalará al grupo.) "¡Prefiero morir que seguir bajo la luz de esa condenada luna!"

Sacará su espada y la blandirá de forma incierta. No parece claro si pretende atacar o matarse, pero antes de que nadie pueda descubrirlo parecerá ver algo reflejado en la hoja. Observando horrorizado tragará saliva, arrojará la espada y retrocederá, cayendo de forma poco ceremoniosa.

Haufmann no volverá a hablar jamás, salvo en las voces de sus personajes. Ha visto el rostro del Caos y su mente ha sido destruida.

Lunáticos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	25	3	3	5	20	1	30	20	20	20	20	20

Habilidades

Furia Asesina

Equipo

Algunos llevan dagas.

Nota

A pesar de su baja FV se trata de fanáticos que no dejarán de atacar aunque estén siendo masacrados.

• EL MERCADER DE HECHICERÍA •

Esa misma noche se interpretará "El mercader de hechicería" para una escasa audiencia en una taberna rural. Braten interpretará a Gathros, un mercader cuyos hábitos decadentes lo han llevado al borde de la bancarrota. Para recuperar su fortuna tendrá que recurrir a la venta de siniestros juguetes encantados. Lorenzo hará un papel sorprendentemente bueno como la fea bruja Jalissa, que cree estar atrapando a Gathros pero que pronto descubrirá que éste le ha utilizado, como hace con todas sus mujeres. A los PJ podría sorprenderles ver al enano en un papel dramático, pero se portará de forma admirable.

La obra sufrirá una interrupción importante. Más o menos faltando un tercio Jalissa tendrá una larga intervención en la que se encontrará en su cocina denunciado la iniquidad de Gathros. En el escenario habrá todo tipo de atrezzo: calderos, frascos con hierbas, libros podridos, una fuente con manzanas, cubiertos, vajillas y, encima de todo, un cuervo disecado con ojos de cristal, supuestamente el familiar de la bruja, a quien va dirigido el monólogo. En el momento en que la escena llegue a su clímax el pájaro levantará el vuelo, plegará las alas y atacará a Braten con su pico y sus garras. Luego hará una pasada sobre algunos espectadores, incluyendo un comerciante refugiado bien vestido.

El cuervo será especialmente violento, pero si se consigue sacarle el relleno volverá a su antiguo estado, no dando muestras de haber sucedido nada extraño. La audiencia estará inquieta, por supuesto, y se oirán murmullos sobre cazadores de brujas. Klaus, si está con ellos, se acobardará y gemirá aterrizado el resto de la noche.

Después de la actuación Braten felicitará a Lorenzo por su atención al detalle. "Pero, ¿de dónde sacaste esta fruta en esta época del año?" preguntará. "Creí que sólo teníamos las falsas de madera". Nada más decirlo boquea-

rá, se agarrará el estómago y escupirá varios trozos de madera masticada. Observará horrorizado cómo la sangre cae sobre el suelo.

Si los aventureros comprueban la caja del material verán que a una manzana de madera pintada le han dado varios mordiscos.

Cuando los PJ se marchen a la cama uno se la encontrará con una petaca, mientras a otro le caerá en la cabeza un cubo de agua. La niña estará en la cama profundamente dormida, con su mejor expresión de angelical inocencia: los papeles cómicos de Lorenzo están comenzando a cambiar su triste realidad.

Cuervo disecado

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	33	0	2	2	5	30	1	-	10	14	24	24	-

• EN COMPAÑIA DE LOBOS •

Esa noche los aventureros serán despertados por una conmoción a altas horas de la madrugada. Podrán oír ruido de protestas, peticiones de paz y gemidos infantiles. Si los aventureros acuden a investigar descubrirán a Braten saltando de forma poco ceremoniosa en el exterior de una habitación que saben no es la suya, levantándose frenético los pantalones. "¡Rápido!" gritará en cuanto los vea. "¡Es hora de marcharse!" El resto de la troupe ya se estará preparando para marchar.

Si los PJ se unen al éxodo el Huevo protestará gritando. Sternheimer tratará de calmarla e intentará persuadir a los aventureros para que la dejen allí. El estaría dispuesto a quedarse para cuidar de ella. Si aceptan lo más probable es que trate de raptarla, aunque no los dejen solos más que unos minutos. Si los aventureros eligen quedarse le dirá a Braten que es un idiota y que no piensa moverse de allí.

El líder del teatro no perderá el tiempo dando explicaciones hasta estar fuera de la posada, pero parece que una joven, la hija del rico mercader, quedó sorprendida por el estilo de vida de Gathros. A Braten no se le ocurrió otra cosa que intentar demostrarle el modo en que corrompió a sus conquistas. El padre, que aparentemente estaba abajo mientras una camarera le curaba los picotazos, oyó ruidos que consideró impropios de la condición de su hija. Al descubrir los motivos del alboroto había proferido determinadas amenazas groseras y personales contra Braten. Éste, evidentemente, consideró que para no molestar a los demás huéspedes procedía marcharse cuanto antes del lugar.

Los PJ pueden considerarlo una burda excusa para hacerles abandonar la cálida hospitalidad de la posada en medio de la noche, pero para Braten se trata de otra emocionante y romántica aventura. Algunos aventureros podrían ser lo suficientemente maleducados como para preguntarle desde cuándo se acuesta con mujeres, pero él no hará caso.

Si el grupo se queda en la posada descubrirá varias cosas gracias al mercader y al personal. La joven está encerrada en su habitación. Por desgracia, el comerciante se ha formado la idea de que los PJ son amigos del actor, por lo que pasará varias horas amenazándolos con acciones legales y otros horrores menos siniestros. El grupo no tendrá oportunidad de dormir mucho esa noche.

Poco después, Braten y los que hayan ido con él encontrarán un establo abandonado donde pasarán el resto de la noche bastante incómodos. A la mañana siguiente estarán hambrientos, doloridos y cansados. Si los aventureros se

quedaron en la posada pasarán junto al establo justo en el momento en el que la troupe se ponga en marcha (para alegría de la niña). Ya sólo quedan tres días hasta Marienburg.

La jornada no tendrá incidentes reseñables, pero parecerá extrañamente larga. La mirada de Morrsließ parecerá quitarles la energía y el paisaje es aburrido y llano. Nadie parece tener nada que decir. Pasarán varias horas antes de que alguien se dé cuenta de que Montalban y sus soldados no están con ellos. En realidad, nadie los ha visto desde su apresurada marcha de la posada. Braten los maldecirá sin entusiasmo, Sternheimer parecerá complacido y nadie más tendrá fuerzas para expresar su opinión.

A medida que la jornada se acerque a su fin los viajeros entrarán en una zona cada vez más poblada. Ya están llegando a los alrededores de Marienburg. Encontrarán una posada sin dificultad y un cansado Braten interpretará de forma vulgar "En compañía de lobos", de Sinclair, el monólogo de un niño criado por lobos y adoptado por un mercader. Se sorprenderá tanto como los demás cuando Haufmann rompa su silencio para realizar sus habituales "efectos de sonido" en esta obra (aullidos de lobos y murmullos), pero sólo estará interpretando su papel.

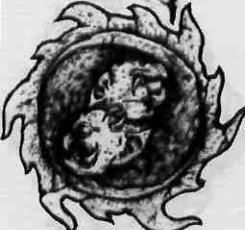
Lorenzo intentará gastar más bromas a sus compañeros, pero es probable que esta vez los aventureros estén en guardia y le cojan. Las respuestas a sus preguntas serán estúpidas, cómicas y exageradas: no se tomará a nadie en serio. Su lenguaje corporal y sus expresiones faciales serán las de un bufón. Olvidará su mal humor a favor de su papel habitual sobre el escenario. Si Klaus está con ellos se encontrarán a los dos hablando en una jerga ininteligible y riendo histéricos.

Esa noche Sternheimer decidirá que necesita ayuda para lanzar la poderosa *Invocación de la Hermandad* (ver pág. 113) para pedir apoyo. Los aventureros más suspicaces podrían descubrirle. En el momento de la invocación cualquiera alineado con el Caos notará la misma sensación que cuando la agente de la Hermandad lanzó el mismo hechizo en el capítulo 1. Zahnarzt visitará hasta a tres personajes que se hayan opuesto especialmente a Sternheimer y les dará el mismo sueño, uno en el que el director escénico los salva de un Huevo monstruoso de ocho metros de altura con ojos profundos como el océano y garras de piedra.

• UN GATO COMO ESPOSA •

Dos días hasta Marienburg. Cansados, posiblemente ensangrentados, acosados, atacados por cuervos disecados, con actrices muertas, demonios susurrantes e insoportables niñas de siete años, nuestros héroes esperarán ansiosos un merecido descanso después de su misión. Ya nada es seguro. Haufmann está callado y Braten y Sternheimer discuten sobre el modo de interpretar "La infernal maquinaria del deseo" sin sus dos protagonistas. Parece haber mucho menos tráfico en la carretera. El clima será más consistente: no dejará de caer una lluvia gélida que además de dejarlos ateridos parece ensuciar más que limpiar.

Dos horas antes de la caída de la noche el grupo encontrará a un hombre y su caballo esperando bajo un árbol al lado de la carretera. Saludará y dirá que su animal se ha quedado cojo. Tiene miedo de viajar solo... ¿podría unirse a ellos? Los PJ verán que viste una pesada capa de viaje sobre lo que parecen unas túnicas negras. Lleva numerosos anillos en los dedos y su caballo no parece cojo en absoluto. Los PJ más atentos verán que entre él y Sternheimer se cruzan significativas miradas e incluso algunos gestos sutiles. El hombre se presentará como Franz van Mehern, un mercader que se dirige a Marienburg. "Tengo entendido que en esta época del año se pueden conseguir unas buenas



gangas". No dirá nada más. Cualquiera que se acerque a menos de tres metros descubrirá que huele a carne putrefacta y que está sorprendentemente seco para ser alguien que ha viajado bajo la lluvia.

Por la noche el grupo se detendrá en una gran posada para carroajes que, extrañamente, sólo está a la mitad de capacidad. Ven Mehern se retirará a su dormitorio y no será visto el resto de la velada. La lluvia parecerá remitir, por lo que la troupe preparará un escenario en el patio del establo para interpretar una comedia de Gregory Hoggis, "Un gato como esposa", en la que Braten es seducido por un apasionado felino (Lorenzo), llevado al altar, al ostracismo social, a las típicas secuencias cómicas y al inevitable final feliz. No hace falta decir que las interpretaciones son excepcionales y que todos los espectadores quedan visiblemente impresionados.

Además, en este caso el "inevitável final feliz" incluirá a trece zombis que irrumpirán en el patio lanzando por todas partes sillas, mesas y espectadores. Se trata de una diversión que Sternheimer utilizará para "rescatar" al Huevo mientras los PJ están enzarzados en el combate. Saltará a un caballo previamente ensillado y correrá al galope hacia Marienburg.

Si los PJ están teniendo dificultades Lorenzo saltará diez metros en el aire sobre sus cuatro patas, aterrizando sobre un zombi y haciéndolo pedazos con sus propias manos. Despues seguirá ayudando a los aventureros, pero insistirá en jugar con sus víctimas antes de matarlas. Temporalmente ganará I 40, A 2 y las habilidades *Esquivar* y *Pelea Callejera*. Casi todos los clientes huirán buscando refugio, pero si los PJ siguen en apuros cuatro volverán con sus espadas y se unirán a la refriega: utiliza los valores de los aldeanos sitiadores (pág. 75).

Cualquiera que haya tenido una gran experiencia con zombis sabrá que casi con total seguridad éstos están siendo controlados, y así es: "Van Mehern", en realidad un miembro de la Hermandad, ha levantado los cadáveres del cementerio local y está sobre su caballo en la carretera, vigilando y guiando a sus fuerzas. Le protegen dos zombis más por si es atacado. Todas sus energías están en la coordinación de la operación: si es golpeado o entra en combate todos los no muertos se verán inmediatamente sometidos a *Estupidez*. Si él muere las criaturas se derrumbarán en montones putrefactos. Sin embargo, si se siente en peligro o si Sternheimer ha huido con el Huevo galopará hacia Gisoreux.

Es posible que Sternheimer muera antes de llegar a esta clímax. En ese caso Van Mehern seguirá reuniéndose con el grupo e intentará raptar por su cuenta a la niña. Enviará a los zombis al patio, esperará a que se inicie el combate y luego entrará a caballo para capturara a la pequeña. Su éxito depende de la utilización del DJ de las capacidades sobrenaturales de ésta.

Si Sternheimer o Van Mehern escapan con el Huevo los aventureros tendrán un problema. La Luna del Caos emite la suficiente luz como para permitir una persecución, y la habilidad *Seguir* podría ser una gran ayuda. Por desgracia, está lo suficientemente oscuro como para ser necesaria una prueba de *Inteligencia* con -20%. Por otra parte, a opción del DJ, podría haber algunos viajeros todavía en la carretera que han visto pasar a un hombre con una niña pequeña. Sternheimer se dirigirá a Marienburg, donde podrá encontrar a otros cultistas: se detendrá en Lehmburg, en el Pico y la Pepita (ver capítulo siguiente), donde los PJ podrán darle caza. Sin embargo, si intentan recuperar al Huevo se verán acusados de secuestro.

La niña está totalmente confundida y su poder no ayudará ni perjudicará a nadie a no ser que sea directamente amenazada. Si el grupo pierde por completo el rastro de

Sternheimer la aventura no estará aún perdida, aunque podría cortocircuitarse en el capítulo siguiente.

No te olvides de amenizar la batalla con la continuación de "Un gato como esposa", ya que Braten y Lorenzo se negarán a detenerse (salvo que este último se una a la refriega). Una vez repelido el ataque, y suponiendo que la niña siga con los PJ, el grupo podrá disfrutar de una noche tranquila y relajada. Braten, que observará la pelea después del fin de la representación, felicitará al grupo por su espontaneidad y pasión, quedando sorprendido por el realismo de sus heridas. "Sin embargo, de ser vosotros me lavaría todo eso, porque luego no hay quien lo saque, ya sabéis. Gracias por el espectáculo, queridos! Me voy a la cama. Estuvisteis maravillosos. Si queréis unirnos a nosotros pedidme audiencia después del eclipse..."

A la mañana siguiente la troupe estará confusa. Desaparecida la tranquila influencia de Sternheimer y su poder Caótico (de un modo u otro), todo su proyecto comenzará a parecer irreal. Los aventureros deberían comprender que el Rosae Theatrum no va a moverse por el momento, por lo que deberían dejarlos discutiendo en la posada. Los grotescos efectos de la Luna sobre el paisaje comenzarán a desaparecer, aunque Morrlieb no dejará de observar el mundo desde el cielo. Se la verá lamerse los labios.

El DJ puede decidir que la troupe se recupera pasado un tiempo y que aparece en Marienburg en medio de todos los acontecimientos, pero deberá hacerse por motivos exclusivamente dramáticos. También podrían aparecer como marionetas bajo el control de la flauta de Muuthawg si el Heraldo Silencioso hace su movimiento contra Zahnarzt.

"Franz Van Mehern", Nigromante (Nivel 3), ex-hechicero, 57 años

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	37	27	3	2	9	61	1	51	45	59	51	53	28

Alineamiento

Caótico

Puntos de Magia

21 (9 después de invocar Levantar a los Muertos)

Habilidades

Idioma Arcano (Nigromancia), Invocar Hechizos (Nigromancia, Magia de Batalla, niveles 1-3), Saber Demoníaco, Identificar No Muertos, Reflejos Rápidos, Consciencia de la Magia, Sentido Mágico, Elaborar Drogas, Meditación, Saber Rúnico, Saber de Pergaminos

Hechizos

Producir Criatura Pequeña, Protección de la Lluvia, Causar Animosidad, Resistencia al Veneno, Golpe de Viento, Invocar Esqueletos, Destruir No Muertos, Extender Control, Mano de Polvo, Levantar a los Muertos, Invocación de la Hermandad

Incapacidades

Olor desagradable, parálisis, sufre la Podredumbre de Tumba

Equipo

Túrica, alforjas con componentes de hechizos, poma, 45 gremiales

Entre los nigromantes de alto nivel no puede decirse que "Franz Van Mehern" sea de los más poderosos. Si así fuera

probablemente estaría aliado con otra potencia del Caos, no con el débil Zahnarzt. Vive en Gisoreux y pasa casi todo su tiempo estudiando y sacrificando alguna cabra de vez en cuando. Fue sacado de su quasi-retiro para patrullar la carretera y buscar al Huevo. Fue atraído por la invocación de Sternheimer y usará sus poderes para distraer al grupo mientras sus Hermanos tratan de secuestrar a la niña.

Si Sternheimer muere, si se impide que la rapte, si Van Mehern es atacado o si más de diez zombis son destruidos abandonará su control sobre los no muertos y cabalgará hacia Gisoreux a toda velocidad. Esa noche lanzará una *Invocación de la Hermandad*, alertando a todos los que sepan escuchar de que el Huevo sigue con los aventureros y se dirige hacia Marienburg.

Trece zombis

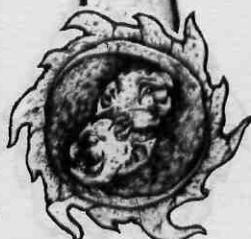
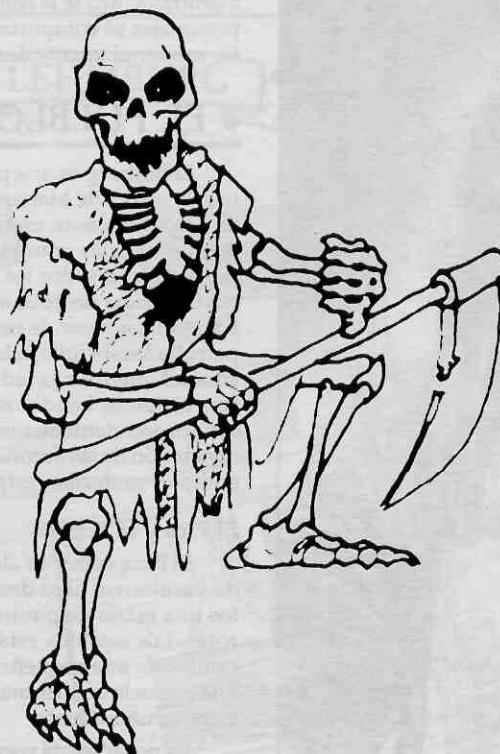
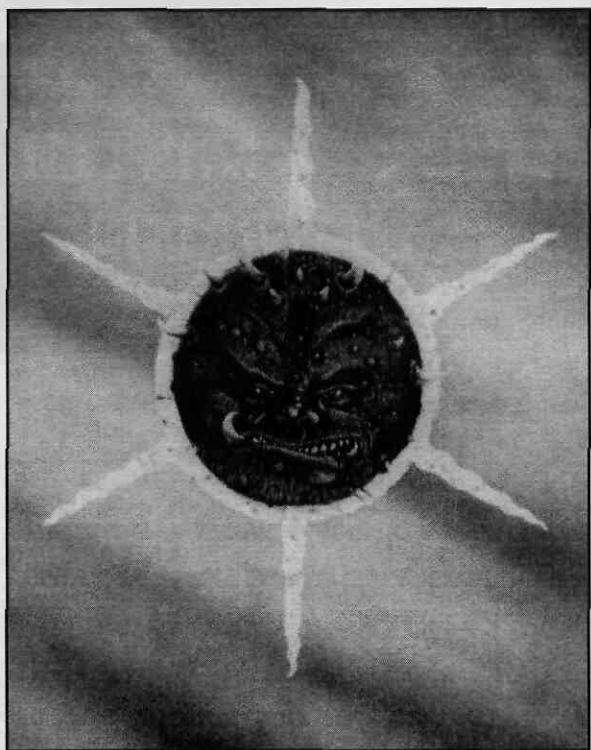
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	0	3	3	5	10	1	10	10	14	14	14	-

Habilidades especiales

Provocar miedo. Cada impacto tendrá una oportunidad de causar Podredumbre de la Tumba y Heridas Infectadas (WHF, página 249)

Equipo

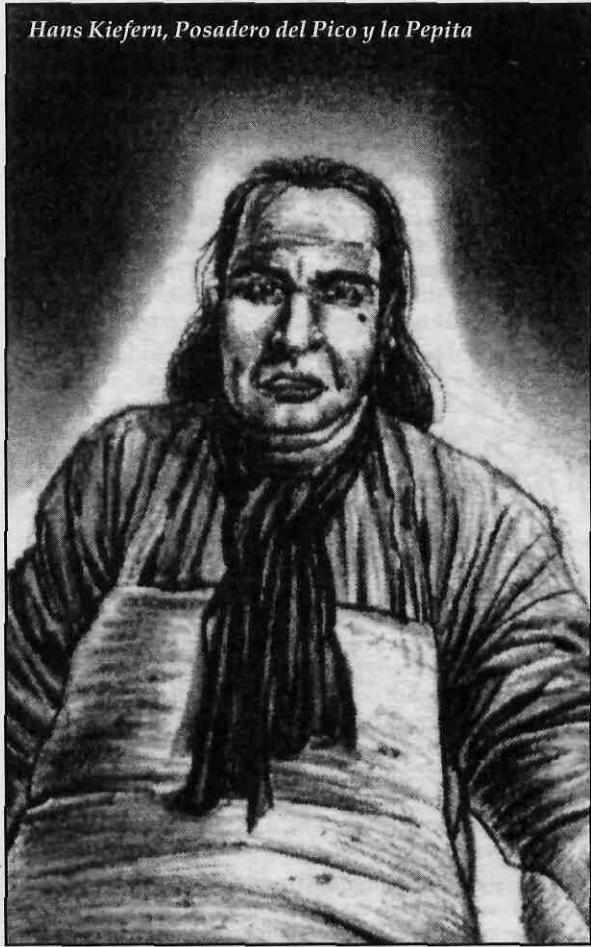
Todos llevan Armas Improvisadas



CAPÍTULO OCHO: PRUEBA Y ERROR

Los aventureros están casi a la vista de su objetivo! Por fin se encuentran en tierras claramente civilizadas, y a pesar de los rumores y los refugiados la vida parece más o menos normal en las granjas que alimentan la ciudad de Marienburg. Dejando tras ellos los restos de la compañía teatral, el grupo acelerará hacia su meta. Se están quedando sin provisiones y el Huevo está más peleón que nunca, pero no hay problema: ante ellos aparecerá una pequeña aldea con una posada sencilla pero decente. Después de todo, no hay porqué regresar famélicos a la ciudad.

Hans Kiefern, Posadero del Pico y la Pepita



En lo que debería ser el último día de su viaje los aventureros llegarán a un pueblo llamado Lehmburg. Necesitan comer y descansar, y éste es un lugar perfecto. El DJ deberá construir un ambiente de tranquilidad cansada. Deberían poder llegar a Marienburg al anochecer y en el horizonte asoman algunas nubes de nieve. Sin embargo, nada parece ir a romperse hasta dentro de uno o dos días. A pesar de los refugiados el lugar está tranquilo, incluso cuando la Luna del Caos se acerca al sol. El descanso y la comida deberían ser preocupaciones normales.

Si los perversos jugadores se niegan a detenerse el Huevo podría empezar a fastidiar, llegando en un tiempo récord a una rabia impresionante que activará su poder, haciendo que el PJ más testarudo caiga de bruscas al barro mientras a otro se le rompe una correa de la mochila. Si los personajes se comportan de forma irracional el DJ puede ser moderadamente despiadado.

• EL PUEBLO •

Lehmburg es una pequeña comunidad agrícola a metros de un día de Marienburg. Además de la posada consta de un par de casas, una herrería, una prisión, una capilla a Sigmar y varias granjas periféricas. No es una parada importante (casi todos los viajeros en ambos sentidos prefieren continuar un poco más), por lo que se trata de un lugar tranquilo, a pesar de estar en la carretera. Sin embargo, la patrulla local vigila la ley y el orden en las granjas de muchos kilómetros a la redonda, por lo que tiene que vérselas con violentos bandidos: el resultado es que los guardias son sorprendentemente duros. También reciben alguna financiación de las autoridades de Marienburg, por lo que su equipo y uniformes están en buenas condiciones.

El Pico y la Pepita

El Pico, como los aldeanos la denominan, es una posada para carros algo deslustrada. Las paredes piden a gritos una mano de pintura y algunas de las ventanas están rotas. Los establos están ocupados por los refugiados (a cambio de una pequeña cantidad). Cuando es necesario, lo que no suele ocurrir muy a menudo, el lugar también sirve como ayuntamiento.

La posada está regentada por Hans Kiefern, un hombre alto y gordo con entradas incipientes. Tiene poco más de cuarenta años y parece preocupado únicamente en sacarle el dinero a sus clientes. Su mujer murió hace unos años dando luz a su único hijo, que sólo sobrevivió unas

semanas. Estas desgracias convirtieron a Hans en una sombra oscura y silenciosa de sí mismo. Lo único que le motiva son los niños, que al principio le alegran y luego lo sumen en una profunda depresión. Le encantaría adoptar a un huérfano o volver a casarse algún día, pero ninguna de estas opciones parece probable. Se encarga personalmente de la cocina, que se le da bastante bien (como demuestra su barriga). Sus empleados son Irma Schreck, una joven que sirve tras la barra y que limpia las habitaciones, y Hugo Viktor, un muchacho secretamente enamorado de Irma (ella le desprecia y sueña con el príncipe que algún día le saque de ese lugar olvidado).

En la planta inferior de la posada, además de la residencia y del bar, se encuentran la cocina y los dormitorios de Hans, Irma y Hugo. También hay un par de almacenes y un cuarto vacío que Hans y su mujer reservaban para su hijo. La cocina está patas arriba, ya que Kiefern no es una persona ordenada y Hugo no suele lavar los platos hasta que la pila llega al techo. El dormitorio del posadero refleja esta actitud, y entre otras cosas contiene un armario con trajes polvorientos de mujer. En el fondo hay una plancha de madera suelta tras la que oculta las ganancias.

En esta planta también se encuentran los retretes, que de forma lujosa están construidos *dentro* de la casa. A pesar de todo son del tipo habitual (un agujero en un banco de madera). Los residuos llegan al río por medio de un dique por el que podría entrar una persona poco preocupada por su olor e higiene.

En la planta superior se encuentran las ocho habitaciones para alquilar, que en estos momentos sólo albergan a dos personas. Todos los cuartos incluyen una cama doble, un armario, una mesilla con una lámpara de aceite, dos sillas y una mesa. Debajo de cada cama hay un bacín y un pequeño arcón para las cosas de valor. Una de las habitaciones está ocupada por una rica anciana que duerme con

su ayuda de cámara y que apenas sale. Su criada le trae la comida y vacía el bacín por ella. Guarda unos 200 gremiales en su cofre.

En otra hay un político de Altdorf que se hizo rico aceptando sobornos y que hace poco abandonó Marienburg para evitar ser juzgado. Guarda todo su dinero (350 gremiales) en una bolsa que siempre lleva al cinturón, salvo cuando duerme (la guarda debajo de la almohada). Es un poco paranoico y tratará de no hablar con nadie. Es un combatiente patético (HA 8, HP 5), y está armado únicamente con una pistola que siempre lleva cerca.

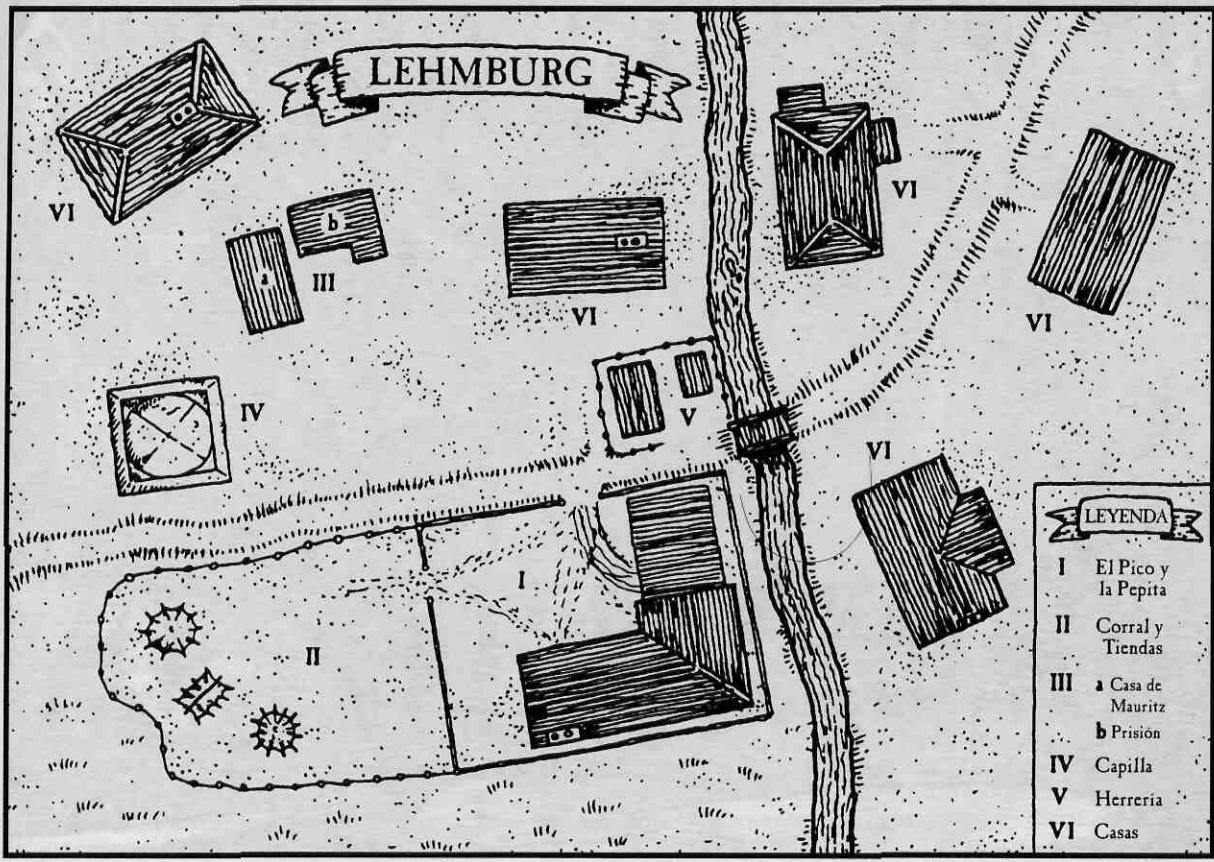
En los establos hay tres caballos y un carro.

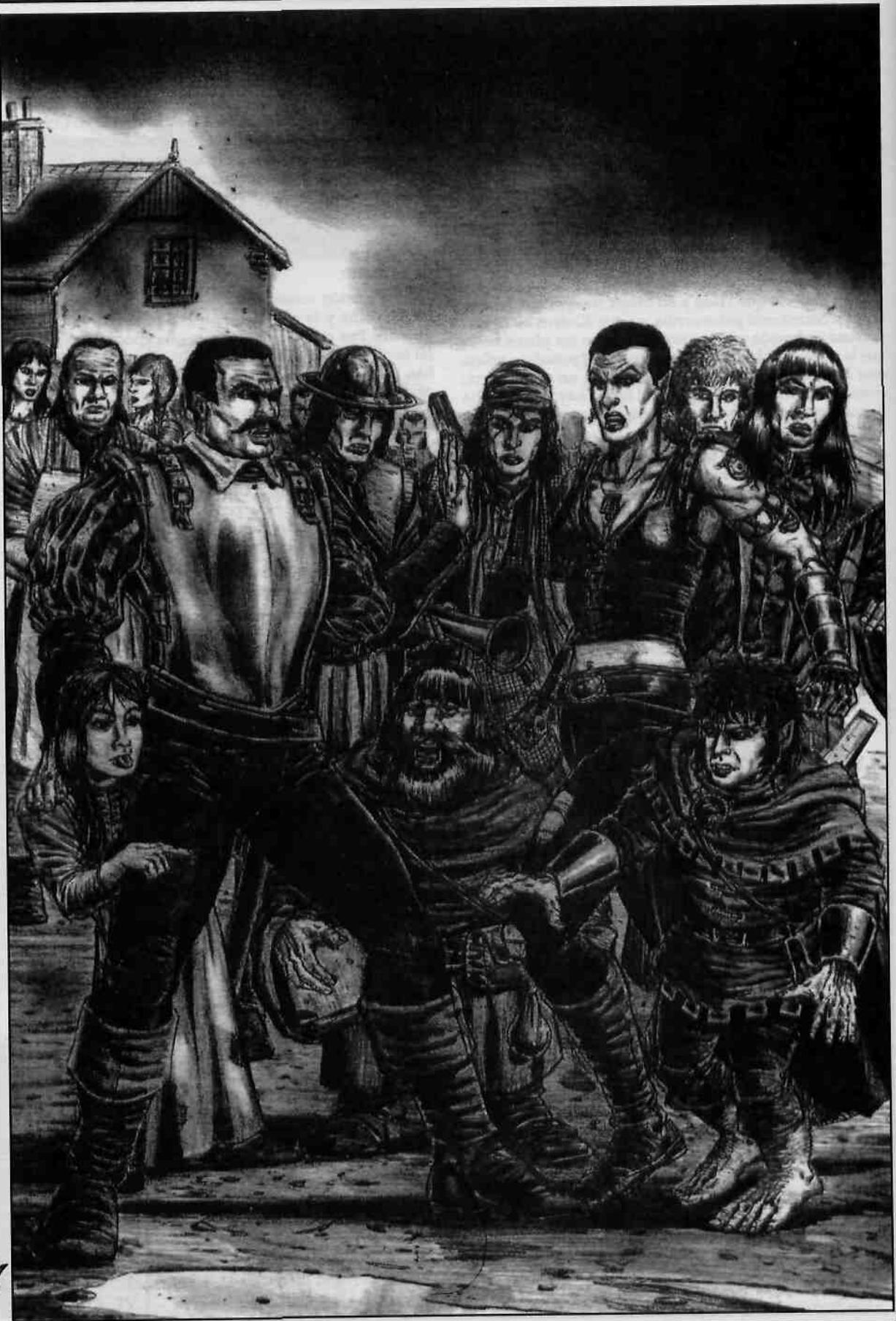
La prisión

La prisión consta de dos edificios: la cárcel propiamente dicha y la casa de Mauritz Kleiter, sargento de la guardia. Fue construida durante una época de expansión (al tiempo que la posada). En aquel momento se necesitaban calabozos seguros, por lo que están construidos en piedra. Además de Mauritz hay cinco guardias. Todos ellos viven en el pueblo o cerca de él (si es necesario, utiliza las características de los guardias de Marienburg, pág. 7). También sirven como vigilantes de los caminos y tienen unas cuantas tierras. Dos de ellos siempre están de guardia, sobre todo porque Mauritz no quiere que se relajen demasiado. Por las noches el sargento suele tomarse una cerveza en el Pico o jugar tranquilamente al ajedrez en su casa con Johann Geistlicher, el clérigo local.

• COMIDA Y DESCANSO •

Cuando el grupo entre en el pueblo el Huevo gritará de alegría y, antes de que nadie pueda hacer nada, correrá hacia la posada. Los PJ podrán cogerla justo antes de que







entre. Si no tratan de detenerla se parará fuera y los provocará con cosas como "nanananana, no podéis pillar me, nanananana". Para entonces es probable que algunos PJ estén bastante enfadados con ella, así que será una buena chica y se dejará capturar después de unos cuantos minutos.

La idea es que en el momento de entrar en la posada los aventureros estén un tanto molestos con el Huevo, lo suficiente como para tenerla firmemente sujetada. Si el grupo no quiere entrar en la posada puedes dejarles darse una vuelta por el pueblo. El Pico y la Pepita será el único lugar donde puedan conseguir una comida. La niña tiene bastante hambre, y el DJ puede advertir que su poder puede activarse si no tienen cuidado. Si nada de esto funciona comenzará a llover cada vez más fuerte.

• ENCUENTRO EN LA POSADA •

Cuando los aventureros entren al fin en la posada sentirán una enorme calidez. La sala principal está medio llena (o medio vacía) y de la cocina llega un olor delicioso. Irma corre ocupada de mesa en mesa mientras Hans aparece cargado de platos y Hugo limpia. Mauritz Kleiter está sentado en una esquina, con un pie en la silla frente a él y el casco sobre la mesa. Pasados unos momentos llegará Irma y les preguntará qué es lo que desean, quizás mirando de forma significativa al personaje varón de mejor aspecto.

La niña *exigirá* un pastel de fresa y nada le hará cambiar de opinión. Si los aventureros vacilan Irma les dirá que tienen algunas fresas conservadas en brandy y que puede hacer un pastel, pero que llevará al menos una hora y que será caro (3 gremiales, más si los PJ parecen tener dinero).

El objetivo es hacer que los PJ le nieguen algo a la pequeña. En ese momento ésta comenzará a llorar desconsolada, se levantará de la silla y correrá hasta Hans, en la barra. Si le compran el pastel de fresa se negará a comerlo y hará cualquier otra petición absurda.

La niña llegará hasta el posadero, le cogerá del delantal y comenzará a llorar llamando a su "mami". Hans sentirá la inclinación natural de consolar a la niña y le preguntará qué le ocurre. No permitirá en modo alguno que los PJ la toquen. El Huevo comenzará a quejarse de ellos y a decir que la apartaron de sus padres contra su voluntad.

El grupo tratará de persuadir a la niña para que vuelva, pero al ver que no quiere podrán comenzar a desesperarse. Se esconderá detrás de Hans y les sacará la lengua para enfadarlos más (recuerda que ella lo encuentra divertido). A la primera señal de violencia o de amenazas Mauritz se levantará de la mesa y preguntará "si puede ser de alguna ayuda", haciéndole una señal a Hugo para que acuda a por los guardias a la prisión.

• VAYA DIRECTAMENTE A LA CÁRCEL •

Mauritz comenzará a preguntar a los aventureros de dónde vienen, adónde van, etc. Parecerá escuchar atentamente y estar pensando qué hacer, pero no es así. Ya ha decidido apresar a los PJ y sólo está esperando a que lleguen los demás guardias, lo que ocurrirá tras pocos minutos de embarazosas explicaciones, o en el momento en el que el grupo parezca dispuesto a emplear la violencia. Entonces explicará que los PJ están arrestados al ser sospechosos de un secuestro. Los aventureros notarán la repentina ausencia de gente a su alrededor y los trabucos que apuntan hacia ellos...

Mauritz es un cazarrecompensas experimentado, por lo que conoce a los hechiceros y sus habilidades. Cualquier

intento de invocación será contestado con un rápido bofetón que interrumpirá el hechizo. Además, el Huevo está disfrutando de lo lindo con la diversión, por lo que su poder podría actuar contra cualquier intento de los PJ de abrirse paso a espaldazos. El grupo será concienzudamente registrado y despojado de cualquier arma, armadura, componente de hechizo o cualquier otro objeto que pueda parecer sospechoso o que pueda servir para escapar. Luego serán atados juntos y conducidos a la prisión, donde serán arrojados a una celda que es cualquier cosa menos cálida y cómoda.

Una vez encerrados, Mauritz les dirá que mañana mandará llamar a un magistrado, por lo que los PJ estarán allí unos cuantos días. Los jugadores deberían ser conscientes de la presión del tiempo, pero todos sus argumentos sólo servirán para que mande llamar al magistrado inmediatamente. Después de dejar todas sus posesiones en un armario de hierro, el sargento se marchará con la niña. De momento dejará que Hans se ocupe de ella, pero hará creer a los PJ qué está con él. Si los aventureros llegaron con algún caballo Mauritz los olvidará y serán robados por algún refugiado durante la primera noche, junto con cualquier equipo que tuvieran encima.

(Nota: Si Mauritz manda llamar al magistrado a la mañana siguiente retrasa todos los acontecimientos un día, haciendo que los PJ pasen tres noches en prisión. En este caso serán vigilados adecuadamente la primera noche, el primer día y la segunda noche. Durante el día no sucederá nada reseñable. Mauritz podría hacerles algunas preguntas más y el clérigo podría aparecer para intentar hacerles confesar. Por supuesto, todo esto hará que su llegada a Marienburg sea aún más frenética.)

La celda es pequeña y lleva mucho tiempo sin ser utilizada. El frío suelo de piedra está cubierto de paja seca, y contra las paredes descansan dos únicos catres de madera. La puerta dispone de barrotes de hierro, de modo que los guardias pueden ver perfectamente el interior. El único lugar en el que se podría esconder algo es en un diminuto agujero en la pared. Una pequeña ventana permite que durante el día entre algo de luz y lluvia. El lugar parece perfecto para dos prisioneros, pero no para todos los aventureros.

El resto de la prisión consta de una sala en la que los guardias pasan el tiempo. Hay una gran mesa, algunas sillas, un armario para las armas y otro grande de hierro. Sobre la mesa cuelga una linterna y en el exterior hay una gran campana. Es la alarma que hará llegar a Mauritz y al resto de los guardias, junto con un grupo de aldeanos curiosos.

El armario metálico es de los tiempos en los que Lehmburg tuvo un banco. Aquí venían los viajeros precavidos que querían depositar su dinero fuera de las murallas de Marienburg (normalmente como un medio para evitar pagar impuestos). Mauritz lo compró cuando comenzó a trabajar como sargento, y es ahí donde guardará las posesiones de los personajes. Sólo él tiene la llave y es imposible de abrir sin las herramientas adecuadas.

Es posible que los aventureros intenten escapar. Examinar la celda no llevará mucho tiempo, pero tampoco dará frutos. Si alguien está interesado en el agujero verá que dentro hay algo. Si meten la mano resultará ser una rata enfadada (con un 35% de causar una herida infectada). El guardia reirá al ver lo ocurrido. Durante toda la noche habrá presentes al menos dos de ellos. El primer día mostrarán bastante interés en los prisioneros y acudirán varias veces para verlos, hablar, especular o incluso provocarlos. Asegúrate de que los PJ comprendan que son la atracción principal y que todo lo que hagan será detectado. Debido a esta atención lo tendrán muy difícil para escapar; confesar la verdad no valdrá de mucho. Por supuesto, no

debes decirle esto a los PJ: déjales que sigan intentándolo (ver "Huida de la cárcel", pág. 98).

Si lograran huir antes del juicio tendrán un problema con el Huevo: no tienen idea alguna de dónde se encuentra. También es una buena idea asegurarse de que los PJ vuelvan a ser capturados, ya que el objetivo de este capítulo es hacerlos sudar delante del tribunal. Los detalles exactos sobre su segunda captura quedan a la discreción del DJ (imagina a los PJ, sin equipo alguno, buscando a la niña por todo el pueblo en medio de la noche. Y cómo, cuando la encuentran, ésta comienza a chillar llamando a Hans...)

Sin embargo, si logran escapar y deciden esconderse para esperar recuérdales el eclipse que se acerca más cada día. Señala también que Mauritz ordenará un registro inmediato de toda la zona. Por lo que él sabe los PJ son potencialmente peligrosos, y una búsqueda importante justificará su próxima petición de aumento de presupuesto. Además, se está divirtiendo.

Mauritz Kleiter, Ex-cazarrecompensas y sargento de la patrulla

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	53	63	4	5	9	48	3	36	38	47	40	36	29

Habilidades

Seguir, Leer/Escribir, Rastrear, Movimiento Silencioso Rural y Urbano, Golpear para Aturdir, Golpe Poderoso, Arma de Especialista (Lazo, arco largo, red)

Equipo

Arco largo con 30 flechas, espada, cota de malla, casco, caballo, pipa y tabaco



Mauritz es un antiguo aventurero y cazarrecompensas que se ha establecido como líder de una milicia local. Es un trabajo bien remunerado, y no le gustan los problemas. En realidad está nervioso ante la posibilidad de cometer algún error, por lo que no quiere tomar decisiones serias (de ahí que haga llamar al magistrado).

Es bastante alto y fuerte, aunque algo gordo. Tiene el pelo castaño y corto y un bigote poblado. Su aspecto es bastante vulgar. El único rasgo distintivo es su oreja derecha, que perdió en parte por culpa de una saeta hace algunos años, un incidente que le hizo retirarse. Viste como los demás guardias, con una túnica y un fajín con los colores de Marienburg. Cuando está de servicio también lleva una coraza pectoral y un casco. Es un hombre tranquilo y razoñablemente inteligente que siempre se dirige a la gente como "Señor" ("No, señor. Sí, señor. Lo lamento, señor, pero he requisado sus armas, señor").

• JUSTICIA •

A la mañana siguiente los PJ podrán respirar, ya que se enterarán de que el mensajero logró dar con un magistrado que regresaba a Marienburg desde una aldea cercana. El juez llegará a caballo pocos minutos después junto con un hombre alto (Kuno) al que presentará como "su ayudante". Acudirá a la posada, donde levantará a Hans y pedirá una habitación. Luego mandará a Hugo a por Mauritz.

El "Magistrado" es Keine von Dorfenstadt. Por desgracia no es magistrado, sino un agente de la Hermandad del Olvidado (por supuesto, Keine no es su verdadero nombre). Igual que "Franz Van Mehern" lleva semanas buscando al Huevo. Entonces Sternheimer lanzó su *Invocación de la Hermandad* y siguió el rastro de pistas hasta los PJ. Al acercarse interceptó al mensajero de Mauritz y le persuadió para que los llevará a él y a Kuno al pueblo (esta "persuasión" vino acompañada por una determinada cantidad de dinero y del cuchillo de Kuno). El mensajero está demasiado asustado como para confesar, y además quiere el dinero). Si alguien pregunta cómo es posible que haya llegado tan rápido dirá que regresaba hacia Marienburg después de hacer otro trabajo y que se encontró con el mensajero. Ningún PNJ pondrá objeciones.

Keine preguntará por todos los detalles del caso, ordenando luego a Mauritz (de forma tan autoritaria que éste obedecerá sin rechistar) que prepare a los prisioneros para interrogarlos uno a uno. Deberán ser enviados a su habitación. Cada aventurero, por turno, será llevado cargado de cadenas a la posada por el propio Mauritz y otro guardia. El sargento exigirá estar presente durante los interrogatorios, pero deberá esperar fuera. Esta escena se repetirá con cada uno de los PJ, por lo que pasado un rato Mauritz estará bastante enfadado, saltando cada vez que alguien se ponga en su camino o no cumpla inmediatamente una orden (si ningún personaje hace nada inadecuado le gritará a alguno de los guardias).

Los aventureros serán enviados a una habitación de la posada. Keine ordenará al sargento que les quite las cadenas (molestándolo aún más). Después el "magistrado" se presentará y pedirá al PJ que se siente. Él se quedará de pie y paseará por la estancia durante el interrogatorio mientras Kuno se queda cerca de la puerta tomando notas.

Comenzará preguntando al personaje su nombre, su profesión y su lugar de origen. Asentirá como si pudiera deducir algo de estos datos. No le preocupa que puedan mentirle. Comenzará a indagar sobre pequeños detalles de su pasado, moviéndose hacia temas cada vez más interesantes, como el motivo por el que se hizo aventurero y diferentes acontecimientos. Todo esto sirve para dar a los

PJ una sensación de seguridad y de que tendrán una oportunidad de salir bien parados. Si alguno comienza a explicarle toda la historia asentirá y le pedirá que continúe: en caso contrario se girará repentinamente y preguntará por qué raptaron a la niña.

Todo esto no es más que un espectáculo, pero Keine espera que de este modo alguno le cuente más cosas: sabe que el Huevo está en algún punto de la carretera pero no está seguro de haberlo encontrado, así que espera que alguno se vaya de la lengua. Si los aventureros niegan todos los cargos les preguntará: "¿Cómo es que viajan con una niña de siete años?" (es importante utilizar estas palabras exactas, ya que el hecho de saber la edad del Huevo es la primera señal de que Keine no es lo que parece).

Sin embargo, si alguien menciona la misión, el eclipse, demonios y otras cosas similares estará *muy* interesado en oír más. Querrá conocer detalles sobre cualquier fase de su aventura, aunque no mencionen sus objetivos. Aunque construyan una historia parcialmente falsa Keine mostrará un gran interés en las partes verdaderas, ignorando las falsas. Si los aventureros no dicen nada al respecto les hará preguntas que conduzcan a ello.

Haz los interrogatorios breves y concisos. Recuerda que Keine es inteligente y que sabe lo que busca. No exageres con sus deslices: lo ideal es que cada uno de los PJ presencie uno, pero no más de dos PJ deberían percibir el mismo. Lo que es más importante, si alguno de los aventureros reacciona a estos errores no volverá a repetirlo. Esta escena sirve para dar algunas pistas sobre la verdadera identidad del magistrado. No hay que decir que si alguien intenta escapar Kuno lo someterá rápidamente con ayuda de Mauritz.

Los interrogatorios no deberían llevar más de medio día, tras lo cuál se harán los preparativos para utilizar la posada como juzgado. Durante este tiempo Keine y Mauritz buscarán testigos en el pueblo mientras Kuno esparce algunos rumores que se añadan a los que ya circulan.

• EL JUICIO •

El juicio debería comenzar entre las tres y las seis, convirtiéndose en un espectáculo perfecto para los aldeanos. El bar de la posada ha sido reordenado rápidamente. Se han quitado casi todas las mesas dejando únicamente las dos mayores, una de las cuales será utilizada por Keine. La otra, situada a un lado, es en la que los aventureros se sentarán. El resto de la estancia está ocupada por sillas para los espectadores, dejando un espacio libre frente al magistrado.

Poco después de que hayan terminado todos los interrogatorios los PJ recibirán una pequeña comida de la posada. Los guardias reirán, diciendo que bien podría ser la última. Esto les permitirá discutir su situación, y puede que trazar un plan. No les dejes demasiado tiempo y recuerda que, como siempre, los soldados están escuchando. Una media hora antes del comienzo del juicio el clérigo local, Johann Geistlicher (pág. 96), hará una visita a los aventureros para informarles de que ha sido nombrado su consejero. Admitirá que sus conocimientos legales se limitan a la teoría, pero eso no debería ser un problema siempre que los PJ digan la verdad y confiesen sus crímenes.

Si mencionan cualquier sospecha con respecto a Keine, Johann los tachará de mentirosos. Sin embargo no olvidará estos comentarios, por lo que podría inclinarse a su favor durante el juicio. De momento está convencido de que los PJ son culpables y tratará de hacerles confesar: *no quiere saber nada sobre demonios o eclipses*. También les explicará las reglas de la justicia, que básicamente se reducen a que sólo pueden hablar si se les da permiso. Si rompen esta norma sólo conseguirán empeorar las cosas. Si cualquiera

de los PJ asegura tener experiencia legal Johann les dirá que su jerga de ciudad no impresionará a los espectadores locales, ya que los conoce mejor que ellos.

El acontecimiento se ha convertido en una gran fiesta. Todos los aldeanos y varios refugiados se amontonan en la posada y en el patio. Los que no lograron entrar en el juzgado improvisado tratarán de mirar por las ventanas. Habrá gente en las puertas y escaleras. Los PJ serán atados adecuadamente y escoltados hasta la posada por todos los guardias. Serán recibidos con abucheos y silbidos de la multitud, que tratará de superar a la escolta para llegar hasta ellos. Aparentemente han corrido rumores (con ayuda de Kuno) de que los cargos van desde el secuestro a la adoración de los demonios, pasando por el asesinato. ¡Los aventureros tienen suerte de disponer de un juicio! Asegúrate de que entiendan que si tratan de escapar lo más probable es que los linchen.

Keine von Dorfenstadt, Falso magistrado y cultista del Caos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	34	21	3	4	10	55	1	36	51	55	66	32	58

Habilidades

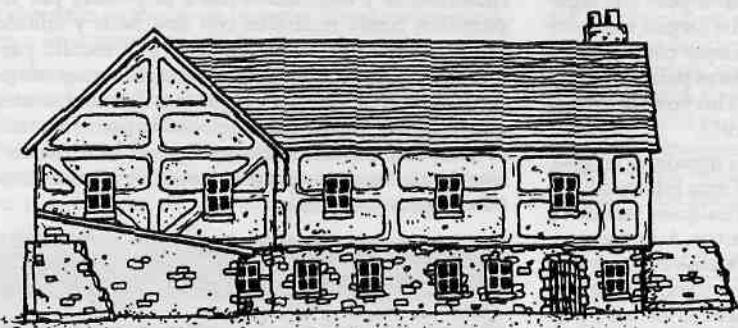
Actuar, Arte (Falsificación), Charlatanería, Curar Enfermedades, Disfraz, Etiqueta, Regateo, Curar Heridas, Leyes, Oratoria, Leer/Escribir, Equitación, Idioma Secreto (Clásico, Ladrones), Ingenio, Arma de Especialista (armas de duelo)

Equipo

Caballo, bastón (oculta un estoque), ropas, varias pelucas, maquillaje, material de escritura, bomba de humo, pequeña botella de Perdición del Hombre (2 dosis).



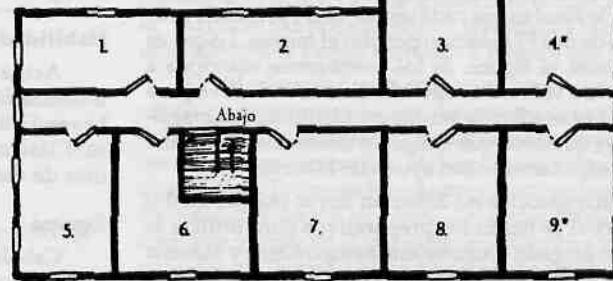
EL PICO Y LA PEPITA



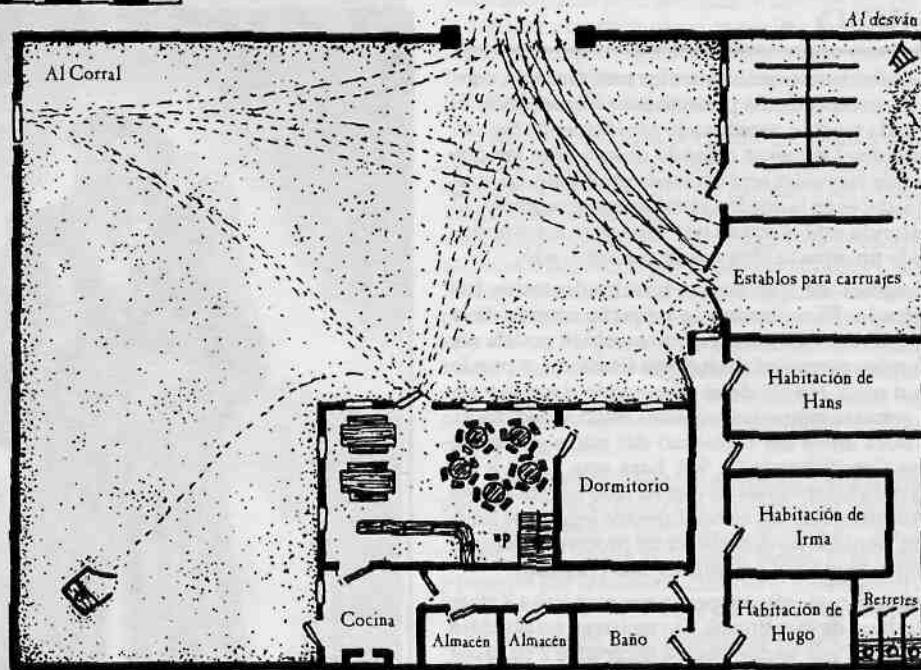
FACHADA PRINCIPAL



0 1,5 3 4,5 6 7,5 9 metros



PRIMERA PLANTA



PLANTA BAJA

JG

La Hermandad del Olvidado tiene agentes y espías repartidos por todo el Imperio, y "Keine von Dorfenstadt" es uno de los mejores. Fue estudiante y puede hacerse pasar por cualquier cosa, desde un rico mercader hasta un doctor compasivo. Es un perfeccionista que busca el poder y el control. No le gusta fallar. Adora al Caos porque lo considera un modo de alcanzar sus objetivos, pero ahora se ha adueñado de su mente. Se ha convertido en un psicópata que no se preocupa en absoluto de los demás, aunque dispone de una inteligencia terriblemente fría y calculadora, así como de un cierto encanto superficial. Es algo teatral. Desprecia la violencia al considerarla inferior al trabajo de la mente, por lo que si es necesario recurrir a ella dejará que se encargue su guardaespaldas Kuno. Considera al Huevo una herramienta más para lograr poder en su culto y en el mundo. Su secuaz le proporciona el músculo y es leal hasta la muerte, que probablemente llegará pronto.

Keine es un hombre grande de unos cuarenta y cinco años. Mide poco más de 1,70 y pesa casi 100 kg. Se cabello es castaño oscuro con toques grises y su barba está bien cuidada. Viste túnicas negras con una faja roja alrededor de la cintura. Su sombrero circular y la obligatoria peluca blanca completan su disfraz. Es una persona muy bien educada, y debe ser interpretado como un viejo y severo profesor.

Kuno, Guardaespaldas y cultista del Caos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	53	37	4	4	12	42	2	36	24	39	45	31	28

Habilidades

Actuar, Oído Agudo, Esconderse Rural y Urbano, Desarmar, Disfraz, Forzar Cerraduras, Leer/Escribir, Idioma Secreto (Ladrones), Seguir, Movimiento Silencioso Rural y Urbano, Sexto Sentido, Pelea Callejera, Golpe Poderoso, Golpear para Herir, Arma de Especialista (Puños)



Equipo

Caballo, ropa de calidad, chaqueta de cuero, espada, daga, nudillos metálicos, material de escritura

Kuno no es un matón corriente, sino un guerrero del Caos menor pero eficaz. En realidad es un soldado que, por algún suceso ocurrido en el pasado, ha jurado fidelidad a la Hermandad del Olvidado. Se ve como un buen soldado que nunca cuestiona sus órdenes. Su principal tarea es proteger a Keine en todo momento, ayudando después en cualquier cosa que pueda necesitar. Para poder pasar como servidor de cualquier papel que su jefe esté representando ha tenido que aprender bastantes cosas, entre ellas buenos modales.

El pelo castaño le llega hasta los hombros y rodea un rostro enjuto con ojos inteligentes y labios gruesos. Mide 1,80 y es fuerte y delgado, algo que oculta con sus gestos y ropas.

Casi siempre va vestido con prendas de viaje de buena calidad, botas resistentes y una chaqueta de cuero. De su cinturón cuelgan una espada envainada y una daga. Como todos los miembros de la Hermandad tiene su marca (una distorsión del símbolo de Khorne) tatuada sobre el corazón.

• EL CASO PARA LOS FISCALES •

En cuanto todos estén sentados Kuno anunciará: "Levántense para recibir al honorable Keine von Dorfenstadt, Magistrado". Si los aventureros no obedecen Mauritz les golpeará en la espalda. Keine aparecerá por las escaleras, atravesará la estancia y se sentará en su sitio. Luego invitará a todo el mundo a sentarse y hará una pausa antes de continuar:

"Esta corte ha sido convocada, de acuerdo a la Ley de las Tierras Desoladas, para asegurar el cumplimiento de la justicia y el castigo de los culpables. Se ha cometido un horrendo crimen: una inocente niña de siete años ha sido brutalmente arrancada del lado de sus queridos padres. No solo fue secuestrada, sino también amenazada y arrastrada a un peligroso viaje a través de las Tierras Desoladas para conducirla a un terrible destino en los pozos negros de Marienburg. Yo digo que estos oscuros personajes", señalará a los aventureros, "han cometido estos crímenes detestables. Es mi deber tomar en consideración los hechos de esta causa que ante ustedes presento, por lo que, a partir de este momento, jabo juicio contra los acusados!"

Todo esto tiene el objetivo de agitar a las masas y fijar el tono del juicio. Como se ha indicado Keine es teatral y perfeccionista, y su plan es que los aventureros sean (legalmente) ejecutados por rapto, para así poder ponerle las manos encima al Huevo sin más interferencias. Hay que reseñar que en este discurso inicial Keine ha cometido dos errores (ver más adelante), y que caerá alguno más sin que se dé cuenta. La frecuencia dependerá del DJ y de los acontecimientos previos.

Keine presentará los "hechos" del caso según la información obtenida de los PJ durante el interrogatorio, la llegada de éstos a Lehmberg, el intento desesperado de la niña de lograr la protección de Herr Kiefern, etc. Añade todos los detalles que consideres apropiados. Si cualquier PJ trata de interrumpir el discurso se llevará otro golpe en la espalda. El magistrado dirá que los acusados estuvieron a punto de atacar a Herr Kiefern antes de ser "heroicamente aprehendidos". También dirá que la pequeña ha declarado que no son familiares suyos. Luego preguntará de forma casual: "¿Tienen algo que decir los acusados?"

Antes de que éstos puedan hablar Johann se levantará y dirá, "Honorable, los acusados se sienten profundamente arrepentidos y desean que la corte tenga en cuenta circunstancias atenuantes. Son víctimas inocentes del Caos impío,

y me alegra poder decir ante esta corte que todos ellos llevan a Sigmar en sus corazones". Por supuesto, los PJ reaccionarán de algún modo ante estas palabras, recibiendo otro golpe en la espalda de Mauritz. Johann reaccionará diciendo casi a gritos al sargento que no haga daño a sus defendidos. Éste obedecerá a regañadientes. El abogado pedirá después a Keine un breve receso para discutir el caso con los PJ. El magistrado accederá, ya que en realidad está obligado a ello.

Cualquier protesta será contestada por Johann con una disculpa. Ahora se iniciará la verdadera defensa. Johann seguirá hablando por ellos, aunque aún no está convencido de su inocencia. Sin embargo, a partir de ahora consultará con los PJ antes de dirigirse a la corte. Hasta ahora todo estaba predeterminado, pero a partir de este momento el destino de los personajes quedará en sus manos. La solución no es convencer a la corte de su inocencia, sino a Johann de que el magistrado no es lo que parece. Keine quiere un juicio rápido, por lo que tratará de sentenciar a muerte a los aventureros en cuanto sea posible. Esperemos que éstos tengan otras ideas.

El magistrado llamará a varios testigos, incluyendo a Kiefern y a Mauritz, para confirmar los detalles de su historia. Serán bastante precisos, pero exagerarán y distorsionarán un poco las cosas influidos por el discurso inicial. Si los PJ han intentado escapar o han dado problemas en la cárcel Keine preguntará al respecto. Mauritz podrá presumir sobre el modo en que los volvió a capturar antes de que pudieran poner sus sucias manos sobre la niña. Si los aventureros quieren interrogar a estos testigos Johann les dirá que hacerlo en ese momento no es adecuado. Si se le presiona confesará que no conoce muy bien los procedimientos judiciales habituales, pero que cree que en estos momentos no hay que forzar las cosas. El abogado no aportará ninguna buena idea propia.

Johann Geistlicher, Clérigo de Sigmar

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	36	33	4	2	9	41	1	29	35	26	40	33	41

Habilidades

Idioma Arcano (Magia), Invocar Hechizos, Curar Enfermedades, Etiqueta, Heráldica, Leyes, Meditación, Oratoria, Leer / Escribir, Saber de Pergaminos, Idioma secreto (Clásico), Teología

Hechizos

Aura de Resistencia, Curar Herida Leve, Golpe de Viento

Equipo

Túnica, símbolo religioso

Puntos de Magia

11

Johann lleva casi nueve años como sacerdote de Lehmburg, un puesto con el que está contento al gustarle la vida tranquila del campo. Pasa gran parte de su tiempo leyendo o jugando al ajedrez con Mauritz. Quiso ser sacerdote desde su niñez. Al principio intentó entrar en la Orden del Martillo de Plata, pero le faltaba energía para recorrer el Imperio y conseguir gloria para el culto. Fue reclutado por la Orden de la Antorcha, que se dedica a administrar los templos, los servicios religiosos y las parroquias.

Desde la secesión de Marienburg, Sigmar ha sido reemplazado por Manann como dios-patrón, aunque el culto

sigue teniendo muchos seguidores en las Tierras Desoladas. La Orden de la Antorcha sigue enviando clérigos para no permitir que se le escape de las manos. Aunque el avance en la organización es lento, Johann no se inquieta. Es un devoto a Sigmar pero no un fanático, aunque sus sermones puedan ser algo cansados. Ha aceptado el puesto que se le ha asignado y por lo general prefiere las soluciones pacíficas. Por desgracia para los PJ es bastante convencional y terriblemente lento a la hora de aceptar nuevas ideas. También le supera el concepto de que alguien con autoridad no sea bueno y justo.

Tiene unos treinta y cinco años y cara redonda. Lleva el pelo rubio, algo más largo de lo que es acostumbrado, peinado hacia atrás. Utiliza unos anteojos y viste túnicas cléricales con el viejo símbolo Sigmarita del cometa de dos colas.

• DE BOCA DE LOS NIÑOS •

La clave para una buena defensa es lograr que Keine se equivoque, y el primer paso es conseguir que testifique el Huevo. El magistrado no tiene intención de permitirlo, pero si los PJ preguntan a Johann porqué no está presente la supuesta víctima, éste pedirá que sea llamada. Keine se opondrá, alegando que no es costumbre dejar testificar a los niños y que probablemente no podría añadir mucho más. Si los PJ insisten (a través de su abogado) tendrá que consentir. Sin embargo, hará preguntas como "¿Son estos señores tus padres?", insistiendo en las cosas que pueden ayudar a su causa.

La pequeña ha estado disfrutando de la hospitalidad de Hans y no sabe nada de los problemas de los aventureros. Si tiene que testificar no será capaz de reconocer el peligro en el que se encuentran. Después de todo, sólo tiene siete años y nunca ha estado en un juicio. Si supiera que por culpa de su "juego" podrían morir dejaría de fingir, pero su comportamiento preciso dependerá de cómo le hayan tratado los PJ. Si vio morir a sus padrastros todavía podría estar traumatizada.

Keine sospechará correctamente que si permite a la niña hablar demasiado su plan fracasará, por lo que evitirá determinadas partes de la historia. Mientras los PJ no exijan interrogar a la testigo no habrá problema. En caso contrario se vería obligado de nuevo a acceder, ya que Johann señalará que la ley no lo impide en modo alguno.

Aunque puede ser divertido atormentar a los jugadores con la niña, que hasta ahora ha sido un pequeño monstruo, podría ser el momento adecuado para cambiar las tornas y hacer que salva el pellejo de los personajes de la sartén humeante de Keine. Después de todo, los aventureros necesitarán un motivo para salvarla de la Orden en el siguiente capítulo. Si hacen preguntas inteligentes ("¿Te dejaron tus padres venir con nosotros?") responderá con la verdad. Además, sus rizos rubios y sus ojos azules la convertirán en el epítome de la credibilidad infantil e inocente.

En cuanto las respuestas del Huevo comiencen a ser molestas Keine la interrumpirá levantándose y gritando, "¡Brujería!" Desde el público llegarán algunos "¡Quemadlos!" como respuesta. Keine proseguirá antes de que nadie pueda intervenir: "¡Orden en la sala! ¡Orden en la sala!" dirá mientras golpea con su mazo la mesa. "Es evidente que la niña está bajo la influencia de un hechizo lanzado por alguno de los acusados. ¡Sargento, sáquela de la sala!"

Esto parecerá muy sospechoso, pero a pesar de las protestas Mauritz escoltará al Huevo hasta la cocina y la dejará con Hans. Para recuperarse de su incómoda posición, Keine continuará:

"¡Respecto a ustedes!", dirá señalando con el mazo a la audiencia, "no permitiré gritos de esa naturaleza otra vez en



mi juzgado! ¡Si no se están callados vaciaré la sala y celebraré la vista a puerta cerrada. No importa lo espantosos que sean los crímenes que hayan cometido, todo el mundo tiene derecho a un juicio justo, al menos mientras yo sea el magistrado!" (A Johann): "¿Tiene algo que decir al respecto la defensa?" El abogado será cogido desprevenido y sólo podrá asentir: "S-sí... un juicio justo... eso es correcto..."

Ahora será cuando Keine juegue su as en la manga y llame a declarar a Johann Geistlicher como testigo. Sólo lo hará si está a punto de perder el control del juicio (es decir, si los PJ logran llevar al Huevo a declarar). El magistrado confía en que Johann obedezca los preceptos de los clérigos de Sigmar, que no pueden mentir. Mientras el abogado no sospeche de él acatará sus decisiones.

• NUNCA CONFÍES EN UN ABOGADO •

La primera pregunta de Keine será sobre el carácter de los aldeanos que han testificado. Quiere saber si es probable que hayan dicho la verdad. Johann contestará que "No hay duda de que han dicho lo que creen la verdad". (Si Johann aún no está convencido de la inocencia de los PJ su respuesta será más directa, lo que satisfará a Keine mucho más). Luego preguntará rápidamente sobre su opinión ante el secuestro de un niño: el abogado, naturalmente, dirá que le parece despreciable.

"¿Y qué diría si le dijera que esa gente (señalando a los aventureros) son esclavistas?" seguirá. Mientras el atónito Johann busca una respuesta el magistrado dirá que "desde hace un tiempo ha estado operando en las Tierras Desoladas una banda de esclavistas que se dedica a arrancar brutalmente a niños de los amorosos brazos de sus padres.

Varios testigos han descrito a la banda como... " (e incluirá una vaga descripción de los PJ). "He recorrido todas las Tierras Desoladas en busca de esos rufianes, pero los dioses me han bendecido. Mi búsqueda por fin ha terminado".

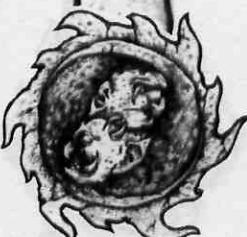
Incluso Johann parecerá poco convencido, preguntando vacilante si hay pruebas de todo eso. Keine dirá que por supuesto. "Aquí mismo tengo documentos referentes al grupo de esclavistas". Le entregará a Johann varios papeles falsificados (ver más adelante). El silencio se hará en la sala mientras el abogado los lee y su rostro se ensombrece. Keine proseguirá. "¿Tiene alguna duda de que los acusados son culpables?"

Se trata de una pregunta astuta: Johann está bajo juramento y tiene que decir lo que piensa de los PJ. Del DJ depende decidir si los aventureros lograron llevarlo a su bando. Si le han señalado las discrepancias y tienen una historia creíble protestará y pedirá más pruebas de que los aventureros son los esclavistas. De otro modo estará de acuerdo en que los PJ parecen culpables.

Keine pasó casi toda la noche anterior preparando los documentos. Contienen varios testimonios falsos de gente que supuestamente vive en Marienburg y en las Tierras Desoladas. Todo hablan de sus hijos raptados y alguno describe a los culpables. Parecen similares a los PJ, con la misma mezcla de razas. Todos los testimonios están firmados (la mayoría con "X") y los documentos llevan el sello de la Oficina de los Magistrados de Marienburg. El motivo por el que Keine no los ha usado antes es que no quiere dejar pistas. Si puede ahorrar a los PJ sin ellos lo hará.

• EL VEREDICTO •

El juicio puede terminar de tres formas, dependiendo de lo que hagan los personajes.



Si han conseguido enemistarse con Mauritz y con la gente y no consiguen sembrar dudas suficientes sobre Keine para convencer a Johann (es decir, si no se enteran de nada y no dejan de discutir con el sargento), el magistrado podrá condenarlos a muerte con el apoyo de todos los presentes: "Por el poder que me ha sido investido os sentencio a colgar del cuello hasta que estéis muertos, muertos, ¡MUERTOS!" Seguiré interrogando a la niña para que podamos devolverla a sus padres". Los personajes deberán escapar esa misma noche o serán ahorcados al amanecer.

Los aventureros pueden haberse portado de forma razonablemente inteligente, convenciendo a Johann de su inocencia y demostrando que Keine no está limpio. Las posibles pistas incluyen: el conocimiento de la edad exacta del Huevo, el que sepa que han recorrido las Tierras Desoladas y que se dirigen a Marienburg (los aventureros podrían haberla secuestrado cerca de la ciudad, o viajar en sentido contrario), su habilidad para concentrarse únicamente en las partes ciertas de su historia y su tardanza en mostrar los documentos.

Todo esto hará que Johann pida un aplazamiento de la condena hasta tener más pruebas y hasta que se encuentre a los padres de la niña. Keine tendrá dificultades para oponerse, ya que quiere evitar que se sospeche de él. Ordenará que se lleve a la pequeña a su habitación para seguir interrogándola. Los PJ volverán a su celda mientras Keine planea desaparecer durante la noche, llevándose al Huevo. Si los aventureros no escapan Johann los liberará por la mañana mientras un azorado Mauritz les explica que el magistrado ha desaparecido junto a su ayudante... ¡y la niña! (ver *Fin*).

Los aventureros también podrían ser absolutamente geniales y descubrir todos los errores de Keine, preferiblemente haciéndole cometer más. Eso permitirá a Johann acusar al falso magistrado en un emocionante clímax judicial. Todo el mundo podría acabar convencido de la maldad de Keine, por lo que el abogado se atrevería a ordenar su arresto. Los aventureros serán libres de marchar y llevarse al Huevo con ellos. El cultista, por supuesto, tendrá otros planes. Al verse descubierto ordenará a Kuno que mantenga a todo el mundo a raya. Luego utilizará su bomba de humo y aprovechará la confusión para escapar por la puerta trasera de la posada.

No habrá mucho que los PJ puedan hacer, ya que estarán encadenados todos juntos. Cuando Kuno sea derribado y la confusión se calme quedará claro que no hay modo de capturar al villano. Éste no habrá tenido tiempo de coger a la niña, pero los PJ deberán cuidarse de todo aquello que pudiera estar siguiéndolos hacia Marienburg (ver *Fin*). Keine también podría aparecer al final como parte de la fuerza de la Hermandad en el ataque final contra la Biblioteca, en el capítulo siguiente.

• HUIDA DE LA CÁRCEL •

Si los aventureros se decantan por la huida pueden probar varias cosas, algunas buenas y otras malas. Será mucho más fácil escapar después del juicio, ya que los guardias estarán más relajados y la novedad de los prisioneros se esfumaría. Como se ha dicho antes, antes de la vista habrá siempre al menos dos de ellos (a veces más).

Algún PJ podría simular una enfermedad. A no ser que su actuación sea muy convincente lo único que conseguirá (si tiene suerte) es que le echen encima un cubo de agua. Por otra parte, algún guardia podría picar y salir a llamar al doctor. Será posible capturar al médico y utilizarlo de rehén, pero sonará la alarma... y los aldeanos siempre pueden decidir que el matasanos nunca les cayó bien.

También podrían intentar coger a alguno de los guardias a través de los barrotes, pero para eso tienen que con-

seguir que se acerquen lo suficiente, y además nunca llevan ni armas ni llaves cuando se acercan a ellos. Golpearlos o matarlos no es una idea muy inteligente. Tratar de doblar los barrotes, excavar un túnel u otros planes similares son inútiles, ya que llevarían más tiempo del que tienen los PJ, como debe recordarles el DJ si intentan algo así.

Serán alimentados dos veces al día. En estos momentos (y en cualquier otra ocasión en la que se abra la celda) estarán presentes al menos dos guardias y Mauritz. No es posible sobornar a los soldados, al menos si hay más de uno presente. Sin embargo, si los aventureros lo intentan uno podría estar interesado y preguntarles cuando estuvieron solo. El problema es que todo el dinero y el equipo del grupo está en el armario.

Si alguno de los PJ es *Contorsionista* podría llegar a caber entre los barrotes, siempre que los guardias estuvieran distraídos. Un aventurero con esta habilidad podría intentarlo si su R no es mayor que 3. Hará falta una prueba de FV y se recibirán D3+1 Heridas por costillas rotas. Hay otras habilidades útiles. Como siempre, hay que compensar el pensamiento creativo y la buena interpretación.

Podría engañarse a los guardias. Si los PJ fueran hallados culpables los soldados que los custodian estarían convencidos de que son capaces de las cosas más extrañas. Un jugador astuto podría utilizar esto en su provecho, aunque hay que tener en cuenta que los carceleros también estarán más precavidos. Por ejemplo, *Seducción* podría funcionar, pero no si se los considera adoradores de los demonios.

A pesar de todo, Johann tendrá dudas sobre Keine. El DJ puede utilizarlo si el grupo parece incapaz de resolver el problema por su cuenta. Si los PJ le preguntan por el mensajero enviado a por el magistrado visitará al hombre y lo interrogará. Aunque éste no cambiará su versión parecerá nervioso y evasivo, y Johann tiene la suficiente experiencia como sacerdote como para comprender las debilidades humanas. También podría hablar con la niña (después de todo, una niña raptada y maltratada necesitará cariño y consuelo), lo que hará aún más suspicaz a Keine (Hans, cuyo primer instinto es proteger a la pequeña, también podría sospechar del magistrado. Ya ha conocido a varios y éste parece bastante raro). Johann podría hablar con los prisioneros, pidiéndoles más información e ideas. También podría ser empleado como un peón inocente en un plan de huida, o incluso para poner algo en las bebidas de los guardias (o para darles más alcohol del que es recomendable).

Si los PJ parecen totalmente perdidos siempre está Muuthawg, que no estará muy contento con que la Hermandad haya capturado al Huevo; les exigirá lealtad y colaboración a cambio de su libertad.

• EL RESCATE DEL HUEVO •

La niña está, por lo que saben los PJ, en el Pico y la Pepita, por lo que probablemente intentarán entrar. Hay varios modos de introducirse, y si lograron escapar de la cárcel sin que sonara la alarma no habrá guardias apostados. Pueden colarse por las puertas traseras, que están cerradas con mecanismos sencillos (PC 10%), o pueden escalar hasta el tejado del establecimiento y entrar por las ventanas de la planta alta. Los aventureros más masoquistas pueden arrastrarse por el dique que conduce a los retretes.

La niña se encuentra en el cuarto de Keine. Kuno estará despierto, sentado junto a la puerta de su propia habitación al otro lado del pasillo, dispuesto a actuar al menor problema. Los aventureros no sabrán de quién es cada cuarto, pero en cualquier caso Keine siempre se prepara para lo peor. Si los PJ tratan de liberar a la niña el cultista preferirá escapar a luchar hasta la muerte. No dudará en sacrificar a

Kuno para ganar algo de tiempo, y utilizará su bomba de humo para distraer a los aventureros. Huirá con o sin el Huevo, y como se ha dicho anteriormente podría volverse a cruzar con los PJ.

Si el grupo no logra escapar deprisa de la cárcel y *no* tiene programada su muerte para la mañana siguiente los cultistas podrían haberse escapado con la pequeña antes de que lleguen a la posada. Lo que hagan los aventureros al descubrirlo depende de ellos. Lo más probable es que se arme un gran revuelo y que comprueben todas las habitaciones, partiendo luego a la caza del magistrado con caballos "prestados", lo que hará que sean seguidos por un grupo de aldeanos bastante enfadados.

Si los PJ son capturados mientras escapan de la cárcel, y especialmente si es en la posada, podrían enfrentarse a problemas muy serios, incluyendo la posibilidad de un adelanto en su ejecución. Si Keine ya se ha marchado podrán utilizarlo como prueba de la verdadera situación, pero eso provocará más acusaciones ("¡Ahora han matado al magistrado! ¡Y han escondido el cadáver! ¡Y encima presumen de ello!").

• FIN •

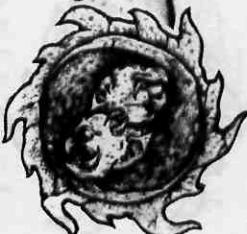
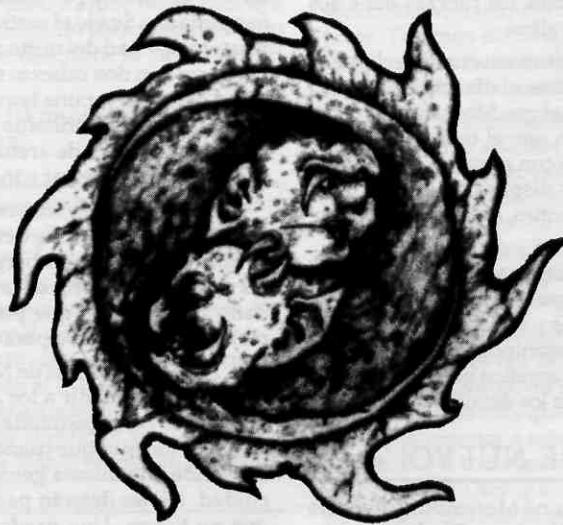
Si los PJ escapan prácticamente no tendrán equipo. Si tratan de robar algo podrán encontrar bastantes cosas, pero no todo. Hacerse con caballos sería especialmente difícil, y no deberían conseguir todos los que necesiten (recuerda también que los robos en general, y los de caballos en particular, están muy mal vistos. Aunque los PJ lograran salvar el pellejo en este escenario tendrían que enfrentarse más tarde a las

repercusiones de sus actos). Por otra parte, si son liberados por haber ganado el juicio o porque alguien les abra la puerta recuperarán prácticamente todo el equipo. Se les podría permitir comprar unos caballos decentes a un precio razonable si tuvieran un buen motivo para necesitar velocidad (como si tuvieran que perseguir a Keine, por ejemplo).

Si el magistrado ha escapado con el Huevo será fácil suponer su destino: Marienburg. Uno de los aldeanos dirá haber visto a los dos cultistas cabalgar hacia allí. Ahora hay dos posibilidades: la primera es dejar que el grupo alcance a Keine, que se vería frenado por los extraños poderes de la niña. Como antes, superar en combate a estos dos no debería ser un gran problema, pero hay que lograr que Keine escape.

La segunda es dejar que la persecución llegue hasta Marienburg. El grupo cabalgará a uña de caballo, pero no logrará alcanzarlos. Sin embargo, aún no lo han perdido: la gente en la carretera los reconocerá si se les pregunta. En el siguiente capítulo se dan más opciones para cuando todo el mundo llegue a la ciudad.

Si los PJ logran hacerlo *todo* mal en *todo* momento podrán terminar en el patíbulo. Un DJ de buen corazón les podría dar algún modo de salir del atolladero. Por ejemplo, Keine podrá estar sentado sobre su caballo, con la niña y Kuno a su lado, dispuesto a ver morir a sus víctimas antes de partir, pero entonces el Huevo se daría cuenta de lo que ocurre y se asustaría, haciendo que sus poderes protegieran a los PJ. Esto puede llevar a una comedia negra de trampillas atascadas, palancas rotas, cuerdas en mal estado y verdugos dándose golpes contra la pared. El final de la situación dependerá del DJ.



CAPÍTULO NUEVE: CUANDO CAE LA OSCURIDAD

Por fin en casa! ¡Las murallas de Marienburg ya están a la vista! Por desgracia, se puede ver a la Luna del Caos arrastrarse hacia el sol. El eclipse es ciertamente inminente, y aún no está ni mucho menos claro lo que hay que hacer para evitar el regreso de Zahnarzt... ni en quién se puede confiar.

En esta sección, la última de la aventura, los PJ regresarán a Marienburg y se enfrentarán a un terrible dilema. Con pocas horas para detener el eclipse, sin nadie preparado para ayudarles y con las fuerzas de la Ley y del Caos en contra, ¿podrán encontrar un modo de salvar la ciudad sin matar a una niña inocente?

Para los personajes el tiempo es esencial: saben que tienen que viajar a toda prisa, pero no están seguros de cuándo se va a producir exactamente el eclipse. A no ser que durante el viaje haya ocurrido algo especial habrán llegado un día o dos antes del acontecimiento. Aunque sean excepcionalmente rápidos el DJ no debe darles un día extra. Sin embargo, si fueron lentos las fuerzas del Caos estarán mejor preparadas contra ellos.

Como se desconoce el momento exacto del eclipse es fácil manipular los acontecimientos: el día en el que los PJ vayan a Foyles Rock será aquel en el que Morrslieb se trague al sol. Sin embargo los PJ sabrán que el tiempo se acaba, por lo que el DJ puede frustrarlos con retrasos, PNJ incompetentes y guardias beligerantes dispuestos a echar de la ciudad a cualquiera que dé problemas, aumentando la tensión dramática.

En esta sección, más que en ninguna otra de la aventura, el DJ deberá utilizar sus conocimientos, inteligencia e imaginación para responder a las ideas y las acciones de los PJ. Recuerda que siempre es mejor manipular las reglas para crear un clímax emocionante y dramático que arriesgarse a ser aburrido y tedioso ciñéndose a los detalles exactos.

• ¡AQUÍ ESTAMOS DE NUEVO! •

Los personajes regresarán a una Marienburg afectada de forma grotesca por el inminente eclipse. En el exterior ha surgido un inmenso poblado de carros y tiendas formado por todos aquellos a los que se les ha negado la entrada y por los expulsados por causar problemas. Habrá una extraña mezcla de mercaderes, viajeros, agitadores, fanáticos religiosos y rumores: todos se consideran maltratados. No es probable que los PJ consigan de ellos algo relevante para

su misión, pero podrán enterarse a grandes rasgos de lo sucedido desde su marcha.

El pánico y las revueltas siguieron empeorando. El comercio se resintió, lo que hizo que al final el Consejo terminara decretando la ley marcial hasta "el fin de la presente emergencia", ordenando el cierre de las puertas y no permitiendo ni la entrada ni la salida sin unos pases emitidos por el propio Consejo. También se amplió el toque de queda: cualquiera que se encuentre en la calle durante las horas de oscuridad (de las 17:00 a las 7:00) sin los papeles apropiados o que cause cualquier tipo de problemas puede ser arrestado o, a discreción del oficial de guardia, ejecutado sumariamente. En la práctica la pena normal suele ser la expulsión de la ciudad hasta después del eclipse. El día del acontecimiento el toque de queda se extenderá hasta las 24 horas, pero no se sabe cuándo será.

En estos días, los efectos del Caos que los PJ han experimentado durante los dos últimos capítulos habrán actuado sobre la propia Marienburg. El sol ha adquirido un tono sangriento y por toda la ciudad han aparecido extrañas pintadas. Se vio el rostro de un demonio entre las nubes y una tempestad del norte reorganizó algunas de las calles. Un perro con dos cabezas surgió corriendo en el mercado, se vio desaparecer una horda de Skaven en las alcantarillas con algo grande y brillante y un día los pescadores regresaron con una carga de arenques cocidos. Todo esto ha causado un gran malestar e inquietud.

El Consejo aún sostiene que el eclipse pasará sin mayores efectos y cree que dentro de unos días todo volverá a la normalidad. Sin embargo, aseguró haber contratado a los mejores hechiceros de la región en previsión de cualquier daño sobrenatural que pudiera acercarse a la ciudad. Es mentira, pero servirá para calmar un poco los ánimos.

Todas las puertas de Marienburg están cerradas, pero es posible persuadir a los guardias para dejar entrar a alguien. Por pura casualidad, los soldados que los recibían serán los mismos que cuando partieron. Parecerán divertirse viendo a la misma gente intentando entrar ahora en la ciudad. No les dejarán pasar sin los papeles adecuados... que no tienen. Una tirada de soborno (10 gremiales por guardia) o charlatanería les permitirá entrar. Si fallan podrían comprar por 30 gremiales los papeles de alguien que salga, lo que bastará para todo el grupo.

En las calles, muelles y canales habrá un inquietante silencio. De vez en cuando se oirá el maullido de un gato, el llanto de un niño, el canto de un monje o las botas de una

patrulla, pero nada más. Hay abiertas algunas tiendas, pero tienen poco material y menos clientes. Los que se han quedado en Marienburg están encerrados en sus casas, y los pocos que hay en la calle caminan rápidos y con la cabeza baja para no mirar a los guardias, que recorren la ciudad como si les perteneciera. Eso es todo lo que los aventureros encontrarán. Las patrullas serán extremadamente suspicaces, antes incluso de que suene el toque de queda.

A pesar de la falta de tráfico la niña quedará completamente atónita por el tamaño de la ciudad. Comenzará a gritar emocionada, tratando de salir corriendo para explorar. Después de un rato, al ver que las calles no terminan nunca y que se extienden por todas partes, se calmará y se quedará con la boca abierta. Pasadas un par de horas comenzará a cansarse y a sentir nostalgia, quejándose con lágrimas y gimoteos para qué la lleven con sus padres.

• MIENTRAS TANTO... •

El Padre Faber, de la Antigua Orden de los Lectores Iluminados, ha logrado encontrar otro ejemplar de "Una teoría del Caos" entre las pilas de libros sin clasificar de la Biblioteca Invisible. Sabrá que Vogelgesang estaba involucrado en algo que ponía en peligro a la propia Biblioteca. La Orden actuará rápidamente, llegando a sorprenderse a ella misma por la gran cantidad de recursos que ha logrado poner en marcha para solucionar el problema. Entre sus miembros hay hechiceros y astrólogos, y algunos más han sido sobornados a cambio de conocimientos perdidos.

Entre todos han logrado elaborar un calendario de acontecimientos, varias predicciones y algunos hechizos de control, todo muy apresurado pero suficiente para descubrir la naturaleza del Huevo y saber dónde y cuándo es posible interceptarlo. Mientras tanto, Faber ha pedido la devolución de varios favores a diversos templos y al Consejo de la Ciudad. Como resultado la Orden está recibiendo informes del Consejo y de la milicia, así como de miembros de su propia organización situados en lugares estratégicos de Marienburg.

La Orden sabrá cuándo llega el Huevo a la ciudad y podrá reaccionar a toda velocidad. Por desgracia sus hechizos improvisados fallan a menudo, por lo que en la Biblioteca ya hay prisioneros cuatro niños normales. Los Lectores no son tan despiadados como para matarlos, pero no los liberan para que no se descubra la situación del centro secreto de la Orden.

Mientras tanto, Goffman ha localizado un pasaje en "Una Teoría del Caos" que dice:

"Si este libro sobrevive hasta el día del próximo alzamiento del demonio, el consejo más seguro es éste: ata firmemente al Huevo de la Luna, pero no golpees hasta que llegue el día del eclipse. Cuando Morrslieb toque por primera vez el sol, pero antes de que haya sumido al mundo entero en las tinieblas, haz el signo de Soltan tres veces sobre él y después abre su corazón vivo, córtalo en trozos y... (a continuación siguen tres párrafos de salvajadas que revuelven el estómago). Sólo de esta guisa podrá Zahnarzt ser obligado a descansar. Mas si no tienes el ánimo necesario para destrozar el corazón del Caos y en tu compasión eres capaz de poner a todo el mundo en un peligro mortal, toma en tu mano derech-"

El resto del pasaje falta debido al agujero en el que se ocultó el Diente, pero bastó para convencer a Goffman de que el Huevo era un ser vivo. Cuando por medio de la Orden se enteró de que todos los Lectores estaban buscando a un grupo de aventureros con una niña pequeña, se confirmaron sus peores temores. Marchó hacia Foyles Rock

con la esperanza de localizar el resto del pasaje, pero al llegar fue convocado ante el líder de la Orden, el Padre Faber, y acusado de cometer acciones que podían revelar la existencia de la organización.

Goffman suplicó a Faber que buscará el modo más humano de tratar al Huevo. El líder se negó, convencido de que el único buen receptor potencial para un demonio es el muerto. Envío a un grupo de bibliotecarios a casa de Goffman para recuperar todos sus libros. Luego utilizó la copia mutilada de "Una teoría del Caos" para acusar al erudito de destrozar los tesoros de la Biblioteca (aunque sabía que el libro estaba dañado antes de que se lo llevara Vogelgesang). Goffman fue torturado para sacarle todo lo que supiera sobre Zahnarzt y el inminente eclipse, y luego le arrancaron la lengua y lo encerraron en la isla. Será ejecutado después de la llegada del demonio.

Mientras tanto, la Hermandad del Olvidado no tiene que hacer nada para asegurar el regreso de su maestro... si no fuera por la interferencia de las malditas fuerzas de la Ley. Zahnarzt debería regresar a ellos sin más problemas. Los cultistas en la ciudad se limitan a aguardar el momento de la llegada, esperando la aparición de sus agentes con la noticia de que todas las "molestias" han sido eliminadas.

La reciente *Invocación de la Hermandad* indicaba que estaban muy cerca de conseguirlo, pero a medida que pasa el tiempo y no llega un nuevo mensaje comenzarán a preocuparse. ¿Podría ser que después de tantos años de espera fueran a ver de nuevo frustrados sus planes?

• NO PUEDES HACER UNA TORTILLA... •

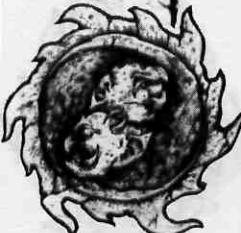
Cuando el grupo llegue a Marienburg tendrá al Huevo, o bien le habrá sido arrebatado por Sternheimer o Keine. En cualquier caso, en breve estará en manos de la Orden.

Si siguen con la niña, antes de que tengan la oportunidad de ir a ver a Goffman serán abordados por cuatro miembros de la Orden. Aunque los PJ verán el símbolo de la Biblioteca parecerá gente amable y normal con túnicas sacerdotales. Tres de ellos son visitantes de Foyles Rock (y por tanto no hablan), pero el otro es el vendedor de tabaco sordo, Johan Harupz (ver pág. 21), que actuará como intérprete. También él lleva las túnicas de la Orden. Cualquier PJ que se haya encontrado antes con él deberá hacer una tirada de *Observar* para reconocerlo.

Johan les dirá que él y sus "hermanos" tienen que discurrir con ellos asuntos de gran importancia, por lo que sugerirá que todos vayan a alguna taberna para hablar tranquilamente. Pueden conversar en la calle, pero es muy probable que sufran la molesta intervención de la patrulla (y, por supuesto, los Bibliotecarios preferirán apartarse de la luz pública). Suponiendo que los PJ estén dispuestos a escuchar, les dirán lo siguiente:

"El maestro Stoughton dice que está muy orgulloso de conocer a héroes tan valientes. Pregunta si el Consejo de la Ciudad les ha ofrecido ya la libertad de Marienburg. ¿No? Dice que no es más que un pequeño descuido. ¡Arriesgar tanto por rescatar a esta inocente criatura de las garras de Goffman! ¿Habéis conocido a Goffman? ¿Y habéis escapado con vida? Dice que sois aún más poderosos de lo que imaginaba. ¿Sabéis lo que le tenía reservado a la niña? Pretendía utilizarla como un sacrificio humano. Es un agente del Caos de primer orden. No me extraña que fuerais atacados una y otra vez por el camino: el Caos siempre se traiciona a sí mismo".

"Ahora sólo queda un asunto por resolver: ven, pequeña, ¿cómo te llamas? ¡Huevo! ¡Qué nombre tan bonito! Muy



bien, Huevo, vamos a hacer un pequeño viaje. ¿Has estado antes en una isla? Debéis comprender que llevamos siglos combatiendo al Caos, y que sólo con nosotros podrá esta niña estar completamente a salvo..."

Si los PJ no confían en ellos los Lectores estarán preparados para utilizar métodos más directos. Johan tiene varias dosis de una droga árabe extremadamente extraña y potente que inducirá un sueño profundo en cualquiera que tome una mínima cantidad. No sólo se la ofrecerá como rapé o tabaco (mencionando que es el mejor de sus productos –esto es una pista–), sino que habrá sobornado al personal de la posada para ponerlo en las bebidas de los PJ. (*Observar* para detectar un leve sabor dulzón). Si todo esto falla, se lo lanzará a la cara desde una bolsita en su cinturón. Cualquier cantidad aspirada dejará a la víctima automáticamente fuera de combate durante 2D6 asaltos (entre 20 segundos y dos minutos). El Huevo no sufrirá efecto pernicioso alguno.

Si Johan se ve obligado a lanzar el polvo el DJ pude permitir a los PJ una tirada de I para reaccionar y saltar hacia atrás (o para aguantar el aliento), pero los jugadores deberán indicar que lo están haciendo. Si fallan estarán fuera de combate 3D6 asaltos.

Mientras tanto, Harupz y uno de los Bibliotecarios sacarán al Huevo de allí (está demasiado confusa y asombrada por la ciudad como para discutir) mientras los otros dos se quedan para bloquear el paso poniéndose en medio, tirando mesas, etc. Si la escena se desarrolla en una taberna el personal habrá sido generosamente sobornado por Johan para ignorarlo todo, pero si se empiezan a destrozar cosas podrán protestar.

Una patrulla de ocho guardias andará cerca. Por desgracia para los PJ, también ellos han sido pagados por los Bibliotecarios. Si los aventureros gritan pidiendo ayuda, salen corriendo de la taberna para perseguir a los escapados o comienzan cualquier tipo de altercado en la calle los soldados intervendrán, sin hacer *nada* para detener a los bibliotecarios y *todo* para obstruir a los personajes. Comenzarán exigiéndoles ver inmediatamente sus papeles. Si los PJ no están dispuestos a verse frenados de este modo la milicia sacará las espadas, llamando ayuda con los silbatos.

No funcionará ningún intento de soborno o charlatanería (un guardia que no acepta sobornos debería levantar inmediatamente las sospechas de los PJ). Si los soldados sufren daños serios comenzarán a retirarse, pero para entonces habrán llegado 2D4 más a la escena, por lo que el grupo tendrá serios problemas (pueden acabar en la cárcel o expulsados de la ciudad). Si los aventureros se detienen los guardias les dejarán continuar pasados unos minutos con frases como "Compórtense en el futuro... estaremos vigilando".

Si cualquier Elfo o Halfling del grupo pasa una prueba de *Observar* se dará cuenta de que los Lectores huelen a tabaco de pipa. Los sentidos enanos o humanos no son lo suficientemente agudos como para notarlo.

• ...SIN UN HUEVO •

Si el grupo ya había perdido antes a la niña, presumiblemente capturada por Sternheimer o Keine, los agentes de la Hermandad serán los interceptados por los Bibliotecarios y los que perderán el Huevo. Es importante que los PJ descubran lo que ha sucedido, para lo que se preparará una escena adecuadamente dramática.

Mientras el grupo discute con los guardias en las puertas de Marienburg y sufre las bromas de éstos se oirá un silbato a pocas calles de distancia. Los guardias se mirarán, susurrarán "ya estamos con los aficionados" y un par de ellos correrá hacia dentro.

Hay que intentar que los PJ se interesen, pero para cuando hayan cruzado las puertas y lleguen al lugar todo habrá terminado. Verán a tres guardias tirados en el suelo, dos de ellos con aspecto de no ir a levantarse más o menos nunca. Habrá otros alrededor. Varios saben primeros auxilios, por lo que cualquier ofrecimiento de ayuda (aparte de la mágica) será rechazado.

Sin embargo, echando un vistazo los PJ verán un testigo: un mendigo o un niño de la calle. Parece que un grupo de viajeros (casi todos adultos salvo uno, "una niña bonita, sí señor") apareció por la calle y se encontró con unos "viejos raros" con túnicas. Tras una breve conversación todo degeneró en una pelea. Un grupo de guardias surgió de la nada y cayó sobre los viajeros, mientras los "viejos" escupían *llevándose a la niña con ellos*. Empezaron a saltar hechizos y parecía que los viajeros se recuperaban, pero cuando llegaron refuerzos salieron corriendo.

Cuando los PJ se marchen del lugar oirán una llamada de un callejón. Si miran, verán a un hombre con ropas de viaje manchadas apoyado contra una pared, con una mano sujetándose una fea herida en el pecho. Lo ideal es que se trate de un miembro de la Hermandad al que hayan conocido y combatido en el pasado. Sternheimer sería una buena opción, igual que Kuno. Von Dorfenstadt también valdría, pero es más interesante reservarlo para después. El agente Caótico sonreirá sombrío.

"Parece que... todos h-hemos... perdido", susurrará. "¿Q-Quién hubiera pensado que... que esos ratones de biblioteca, escoria de la... de la Ley fueran t-tan arteros...? Ya... ya podéis ir t-tras ellos. Espero que os matéis... los unos a los otros..."

Luego caerá al suelo mientras la sangre mana a borbotones manchando sus ropas. De los PJ depende si quieren hacer algún esfuerzo por salvarlo, y del DJ su posible éxito. Está muy malherido, no sabe nada que sea de ayuda y ahora es buscado por las autoridades por un crimen capital. Al menos podría valer la recompensa de 100 gremiales... si se le captura vivo. Conoce la existencia de la Orden, pero no dónde se esconde.

• LA DESAPARICIÓN DE GOFFMAN •

Cuando los PJ regresen a casa de Goffman para contarle las malas noticias descubrirán que no está: un ama de llaves halfling a la que no conocen (Bilna Treestump, gorda hasta para ser halfling, mastica raíces con licor, hace un té fortísimo y no deja de quejarse de su pierna) les abrirá la puerta y dirá que hace una semana que no lo ve.

Si le aseguran que son amigos suyos les permitirá entrar en la casa, siempre que no le molesten en la cocina. No habrá señales de robo ni de violencia, salvo porque las estanterías están vacías. La mesa sigue llena de notas y no hay rastro del libro de *Vogelgesang*.

Casi todos los apuntes son ininteligibles. Para empezar, Goffman escribe simultáneamente en tres idiomas (viejomundano, clásico y un oscuro dialecto del árabe que aprendió de niño y que le gusta practicar). Además su caligrafía es espantosa. Las páginas comienzan con comentarios como "La Luna pasa por las constelaciones. Hasta ahí evidente. Refutación de la Astrología. (Nota yo: nunca he ganado más de un chelín en la lotería. Krantz es un charlatán)". Sin embargo, hacia el final la letra mejorará y los PJ podrán leer lo siguiente:

"Los muy salvajes serán capaces: le arrancarían el corazón a una niña en nombre de la Ley. Y, Manann me perdón, yo soy el responsable de enviar a esa criatura a la muerte. Es posible que el joven idiota y el grupo de oportunistas que envíe sean tan

incompetentes como parecen y fracasen en su misión... No, no debo confiar en ello. Debo ir al Templo en la Roca y enfrentarme a Faber. Tiene que entrar en razón, no hay otro modo. Si algún idiota no hubiera destruido la página..."

Mientras revisan las notas Bilna aparecerá para ofrecerles un poco de té y responder a cualquier pregunta. Sabe poco: no vive en la casa y se dio cuenta de que faltaban los libros hará unos seis días. "Espero que el Doctor Goffman los tenga esté donde esté... le gustan sus libros". No había señal alguna de violencia. Cuando vayan a marcharse la mujer se volverá y les preguntará si conocen a Klaus, el estudiante de Goffman. "Es que mi prima Jemima tiene una carta para él del Doctor, y está ansiosa por entregársela. Está con su primo Cristan, el curtidor, en el Suiddock".

Cualquiera que examine con verdadero cuidado los papeles del escritorio verá restos de tabaco por encima... dejados por los bibliotecarios que se llevaron los libros de Goffman. Ni Klaus ni su maestro fumaban, por lo que será otra pista (aunque sólo valga para que los PJ se dediquen a investigar a todos los vendedores de tabaco de la ciudad, o que lleguen a la conclusión de que Bilna es un ama de llaves que limpia muy mal). Si los PJ buscan por toda la casa encontrarán en un armario de Goffman una túnica de Lego con la insignia de la Orden. Esto podría darles alguna idea.

• PERSUASIÓN •

Es posible que un grupo insensible decida que un sacrificio a manos de la Orden es un destino adecuado para una niña tan nauseabunda. También está el problema de la Hermandad, que, como los PJ saben por experiencia, puede ser tan despiadada como la Orden. Además, la Hermandad no necesita ceremonias complicadas para invocar a Zahnarzt. Si logra interrumpir el sacrificio de los Bibliotecarios (o si éste no funciona) Marienburg será reducida a escombros.

El problema es cómo decirle todo esto a los PJ sin explicarlo claramente. Mientras paseen por la ciudad déjales ver a algún miembro conocido de la Hermandad (Sternheimer, von Dorfenstadt, Kuno o incluso Franz van Mehern) hablando con tipos igual de siniestros. Deja claro que están tramando algo, pero en el momento en el que se den cuenta de que les espían se pondrán a hablar de los precios del mercado: por ejemplo, del de los huevos. Si se hace una vez el grupo se sentirá preocupado. Si se hace dos se le convencerá de que está ocurriendo algo y de que tiene que intervenir.

• UN MENSAJERO •

Si los PJ se dirigen directamente al Suiddock encontrarán a Cristan prácticamente igual que la otra vez (pág. 13), todavía intentando venderles unos bolsos. Jemima está en el mercado, pero volverá mientras los aventureros hablan con su primo. Goffman le dijo que sólo le diera la carta a Klaus, por lo que será necesario persuadirla. Una lacrimógena historia sobre la heroica muerte del joven mientras contenía a varios cientos de Skaven debería bastar. Le alegra ver otra vez a los PJ, aunque éstos tendrán la sensación de que la muerte de Vogelgesang y la desaparición de Goffman han hecho mella en su alma, dejándola sin rumbo en la vida.

Si los PJ no consiguen las pistas de Bilna, o si no están seguros sobre su próximo movimiento, serán abordados en alguna parte de la ciudad, ya sea frente a la casa de Goffman o en el mercado, por una figura pequeña con una misteriosa capucha roja. Será Jemima, con un aspecto especialmente preocupado y nervioso. Llevará al grupo a un lado y les preguntará por Klaus, el estudiante de Goffman.

Cuando los PJ le cuenten su final sacudirá triste la cabeza. "Bien, en ese caso debía entregarle esto a ustedes...", dirá mientras saca varios papeles. "Me dijeron que debían tener esto por si no lo veían en persona, como... al Dr. Goffman, es decir... al amigo del pobre Herr Vogelgesang... Dijo que a Kunz, a Herr Vogelgesang, le hubiera gustado..." Luego desaparecerá sin decir nada más.

Cuando los PJ abran el paquete descubrirán una carta de Goffman para Klaus (ver la ayuda de la pág. 124), junto a varias páginas de pergamino, cada una con un gran agujero en ellas, y una pequeña pieza de cobre con extraños símbolos. La carta debería hacerles actuar y podría ser de gran ayuda más tarde. Con una tirada de Int los PJ reconocerán las páginas de "Una teoría del Caos". No hay nada que indique la utilidad de la pieza de cobre. En realidad es la "tarjeta de biblioteca" de Vogelgesang, la identificación necesaria para entrar en la Biblioteca Invisible.

Si los aventureros comprueban las páginas del libro que Goffman arrancó verán que las palabras cruciales del encantamiento han desaparecido por culpa del agujero. Los PJ deberán descubrir que el trozo de papel que han llevado con ellos (en el que está envuelto el Diente), es la parte que falta del ritual. Ellos tenían lo que le faltaba a Goffman, un medio de impedir la catástrofe sin matar al Huevo (que es, después de todo, una criatura de siete años).

Quién descubra este hecho, y cómo lo haga, queda a discreción del DJ. Todo podría consistir en hacer tiradas de Int, pero es mejor dejar caer pistas. Los personajes estudiosos tendrán más posibilidades de descubrirlo, mientras que un escriba podría comprender fácilmente la naturaleza física del manuscrito. Otra opción es que un personaje iletrado note que "eh, oye, creo que esto va ahí..."

Si han tirado el papel, un DJ al que le gusten los finales felices podrá permitir que se haya quedado en el bolsillo de alguien. Los que prefieran la tragedia deberán dejar que los PJ sepan que han tirado su única oportunidad de salvación. Pero quizás todo esto sea anticlimático... Si fallan, la Biblioteca dispone de otra copia de "Una teoría del Caos", que se encuentra sobre el escritorio del Padre Faber.

Cuando todo sea revelado el párrafo completo tendrá un aspecto mortal: en el momento en el que Morrslieb cubra completamente el rostro del sol el espectáculo (el Huevo) debe ser apuñalado en el corazón con el Diente. Según Mandelbrote, de este modo las esencias demoníacas pasarán del niño al Diente, que será desintegrado; el niño estará sano y salvo. No son necesarios cantos ni invocaciones, pero debe hacerse en el momento *exacto*.

• VIAJE A FOYLES ROCK •

Cuando los aventureros descubran que la niña (y posiblemente Goffman) están en manos de los Bibliotecarios necesitarán llegar hasta ellos, y para eso podrían tener que descubrir la existencia de la Biblioteca. La carta de Goffman y otras fuentes deberían dar pistas que mencionan una isla en el estuario del Reik. Por desgracia, hay unas cincuenta islas que corresponden a esa descripción. Harán falta días para comprobarlas todas.

Aunque cualquiera que haga preguntas será considerado sospechoso, una o dos horas investigando en las posadas del muelle podrían dar sus frutos: un estibador o un remero conocerán una isla con un templo Soltanita en ruinas y un ermitaño loco al que una gente visita de vez en cuando. El grupo encontrará fácilmente a alguien que le lleve hasta allí, aunque el precio será bastante alto (algunos PJ podrían decidir robar un bote; en ese caso, el DJ debería asegurarse de que tienen Remo o Marinería, según corresponda, y de que más tarde respondan por su delito).



Si se quieren facilitar las cosas podrían ver llegando desde el estuario un bote con ocho figuras con túnicas. Los pasajeros desembarcarán, pero el remero se quedará esperando su regreso. Volverán tres horas más tarde con sacos llenos de provisiones. Será posible robar o alquilar un bote y perseguir a los Lectores hasta su isla. También es posible limitarse a seguirlos desde la orilla. Los más temerarios (y los que no sepan lo que significa "morir por exposición") pueden intentar nadar detrás del bote. Los más prudentes pensará en conseguir las túnicas de los Lectores y ocupar su lugar.

Casi todos los eruditos de Marienburg conocen la Orden, pero muy pocos están dispuestos a hablar de ella. De todos los contactos hechos por los PJ, Gustav Andersen no sabe nada, pero Boris Bludenheim ha oído suficientes conversaciones como para saber que tienen una base (no necesariamente la principal) en una de las islas del estuario. Johan Tyrus conoce toda la verdad, pero la mezclará con grandes dosis de ficción. La persona que más podría ayudarles es Jemima, aunque ella no lo sepa: ha oído a Vogelgesang mencionar muchas veces Foyle's Rock pero nunca ha sabido lo que era, por lo que no comentará nada.

En un acto final de desesperación el grupo podría descubrir a algún miembro de la Orden con su túnica caminando por la ciudad, sacándole la información por las buenas o por las malas. Son muy pocos, por lo que harán falta horas para dar con uno. Además, hay un 70% de que se trata de un miembro de pleno derecho, por lo que no tendrá lengua ("¡Habla, maldito! ¡Habla!" "¡Aaa-aa-aa!").

Hay un modo sencillo de encontrar al Huevo: utilizar el Diente. Como el grupo está tan cerca de su objetivo podrá incluso triangular para dar con su localización exacta. Sin embargo, el uso del artefacto atraerá a la Hermandad y en 1D4 horas tres agentes les harán una visita para persuadirles de la necesidad de una acción conjunta, incluso una alianza, contra la Orden.

• EL DÍA ESTÁ CERCA •

Los PJ pueden tardar un día aproximadamente en descubrir dónde está la niña, pero al final darán con Foyle's Rock. Si pasan una noche en Marienburg todos ellos recibirán sueños de Zahnarzt: imágenes de una extraña caverna, de viles hombres abotargados con las túnicas de la Orden, sus rostros deformados en sonrisas lascivas, visiones de la pequeña atada a un altar y gritando aterrizada... De repente *ellos* serán el Huevo, observando a los horribles ancianos que se inclinan, viendo cómo su daga curvada desciende hasta el corazón, sintiendo el frío acero contra su piel... y en ese momento despertarán, bañados en un sudor frío. Si han utilizado el Diente Zahnarzt podría visitarles incluso durante el día, tratando de hacerles atacar a la Orden con promesas de un gran poder.

Si mientras se preparan para invadir Foyle's Rock algún PJ con *Astronomía* observa el firmamento y pasa una tirada de *Int*, verá que la ruta de Morrslieb se cruzará con la del sol en dos o tres horas. Cualquier otro, al ver el cielo teñido de rojo y las fauces de la Luna del Caos abiertas como si fuera a devorar algo, podrá imaginar que las cosas se acercan a su clímax.

• EL REIK •

Si los PJ no saben nada del túnel bajo la tienda de tabaco tendrán que intentar entrar en la Biblioteca Invisible desde la superficie. Foyle's Rock se encuentra en el estuario, a unos ochocientos metros de la costa. Se trata de una roca solitaria de unos cien metros de longitud y treinta de anchura. Del viejo templo Solkanita sólo quedan dos muros, y los únicos habitantes son unas cuantas focas y gaviotas, una vaca famélica y un viejo monje.

Se trata del Lector Hadder, excéntrico hasta para la Orden, para la que la rareza es un requisito de admisión.



Ha pasado los últimos diez años leyendo una y otra vez el mismo pergamo, un documento escrito en un antiguo idioma que fue hallado por casualidad en las tierras de Arabia. No está muy seguro de su significado exacto, pero cree que si lo lee suficientes veces su mente se iluminará.

Hadder saludará a los visitantes vocalizando "cuatro mil setecientos noventa y uno" (como todos los miembros de pleno derecho, es mudo). Es el número de veces que ha leído el pergamo. Ha descubierto que pasar su vida expuesto a las fuerzas de la naturaleza le ayuda a concentrarse. También es el guardián de la puerta: normalmente sólo se admite la entrada a la Biblioteca a los Legos y a los Lectores.

Casi todos los Marienburgueses creen que se trata de uno de los últimos sacerdotes de Solkan y que es quien construyó el templo: es una historia que la Orden trata de preservar. Los marineros locales lo consideran un ermitaño y de vez en cuando le dejan comida. Algunas personas viajan hasta la isla para pedirle consejo. Es muy valorado porque sus respuestas siempre son crípticas e inútiles. De este modo también se explican los botes cargados de Legos que llegan a la isla para visitar la Biblioteca.

Como Hadder es un místico recluido no sabe casi nada sobre la crisis de la Orden y la ciudad. Los PJ que exijan entrar o que le amenacen no lograrán nada, ya que fingirá no saber nada. Sin embargo, si se hacen pasar por buscadores de la verdad podría sentirse interesado.

Si tienen la pieza de cobre de Vogelgesang, o algún libro extraño que depositar en la Biblioteca (como el de Rakka sobre magia Fimir) les dejará entrar alegremente. "Llevádselo a Faber", escribirá en su pizarra. "Bajad los dos tramos de escalera, primera a la derecha, segunda a la izquierda... no... a la derecha... lo encontraréis".

Abrirá la puerta escondida. Ante ellos verán una escalera de piedra que desciende unos treinta metros, haciendo cada vez más amplia y abriéndose a un espacio cavernoso: la Gran Sala de Lectura (ver más adelante).

La puerta de la escalera está astutamente oculta entre los restos del templo en ruinas donde Hadder duerme. Es muy sólida y la controla un complejo sistema de cierres y palancas. Es posible dar con ella (la búsqueda llevaría una media hora agonizante mientras la Luna del Caos trepa poco a poco hacia el sol), pero sólo pueden abrirla Hadder o una tirada con una PC -25%. Si los PJ golpean durante algunos minutos un Lector terminará abriendo desde dentro.

El pelotón de ataque de la Hermandad

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	43	35	3	4	9	34	2	29	25	25	35	32	20

Habilidades

Esconderte Urbano, Huida, Furia Asesina, Inmunidad a las Enfermedades, Forzar Cerraduras o Leer/Escribir o Tortura, Idioma Secreto (ladrones), Movimiento Silencioso Urbano, Arma de Especialista (espada, ballesta), Pelea Callejera

Equipo

Espadas, dagas, ropa oscura. La mitad lleva ballestas pequeñas

• BAJO TIERRA •

Si los PJ tienen la llave de los Bibliotecarios Asesinos (pág. 21), o si han seguido a alguien a la tienda de Johan Harupz, o si han dado de algún modo con la dirección del único vendedor de tabaco de todo el Suidock, podrían

llegar a la Biblioteca mediante el túnel secreto. Si ya han visto a alguien entrar por él debería ser relativamente sencillo, y Johan no es precisamente un guerrero.

Si no conocen la existencia del túnel tendrán más problemas, ya que Johan no traicionará a la Biblioteca a no ser que se le someta a la más vil de las torturas, y los buenos personajes no hacen ese tipo de cosas. Sin embargo, una búsqueda exhaustiva del edificio terminará dando con la entrada oculta en el sótano.

Si los PJ tienen la llave pero no saben cómo utilizarla el DJ puede acelerar las cosas llamándoles la atención sobre la tienda. Puede lograrlo haciendo que un bibliotecario capturado hable (o gestualice) más de la cuenta. Nunca hay que olvidar a esa gran herramienta del DJ, Muuthauwg, que podría mesmerizar a varios PJ y PNJ, llevarlos hasta la puerta de la tienda y liberarlos diciendo "Dentro hay un portal escondido... Usadlo o la oscuridad nos consumirá a todos".

El túnel mide casi ochocientos metros, es húmedo y está completamente oscuro. Cualquier enano se sentirá como en casa y admirará el trabajo de ingeniería, en el que es evidente que alguno de los suyos estuvo involucrado. Para los demás será una caminata desagradable y claustrofóbica. Salvo que los PJ se las hayan apañado para telegrafiar sus intenciones a la Orden el túnel no estará custodiado. Cruzarán otra puerta secreta y aparecerán en una pequeña cueva en el extremo del complejo subterráneo.

Cualquiera que llegue por esta ruta tendrá que superar un laberinto de libros y estanterías para alcanzar la Sala de Lectura. Alguien que conozca el camino (Harupz, por ejemplo) tardará unos cuantos minutos. Sin algún tipo de ayuda o mapa se perderán rápidamente.

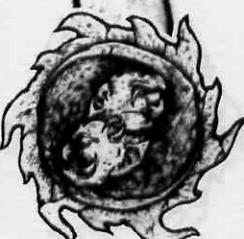
Los Solkanitas utilizaron en su tiempo la Biblioteca como unas catacumbas, depositando en ellas los cuerpos de sus muertos. Aunque aún es posible encontrarse con algún hueso o sarcófago de los sacerdotes, el complejo se utiliza ahora para almacenar libros. Todo el lugar es un terrible laberinto de túneles, corredores y callejones sin salida. En algunos pasadizos la piedra está toscamente tallada para almacenar libros en pilas desordenadas. En otros las paredes están completamente cubiertas de estanterías de madera en las que los volúmenes descansan cuidadosamente ordenados. En algunos lugares hay montones de libros sin clasificar que pueden alcanzar la altura de un hombre.

Los Lectores no disponen de un sistema organizado de clasificación o almacenamiento, aunque muchos miembros ordenan las cosas que les interesan del modo que consideran más adecuado. Es posible ver estanterías enteras dedicadas únicamente a la pesca, otras con libros totalmente dispares escritos en un mismo idioma o colecciones copiadas por un escriba determinado o encuadradas por un artesano concreto. Con mucho, el sistema más frecuente de clasificación es el de "Los libros que el Lector Gollanz estuvo estudiando el mes pasado".

Sin ayuda se tardarán 30 minutos en atravesar el laberinto. Resta 5 minutos por cada personaje con *Orientación* o *Suerte*, y suma 5 por cada académico que se detenga a mirarlo todo y frene a los demás. Veinte minutos después de que los PJ hayan llegado al complejo un grupo de cultistas de la Hermandad los seguirá: tampoco tienen mapa, pero los aventureros podrán oír que hay alguien a su espalda. Si deciden esperar podrán descubrir que pueden ser aliados útiles. Si siguen adelante se encontrarán con un Lector.

• EL ENCUENTRO CON LA HERMANDAD •

La Hermandad sabe que la Orden tiene al Huevo. Han emboscado y capturado a un Lego, sacándole toda la in-



formación mediante tortura. Luego han interceptado a uno de los agentes de la Biblioteca, lo han matado y le han encontrado una llave al túnel secreto en la tienda de Johan.

Si los PJ han sido descuidados con su llave también podría ocurrir que la Hermandad se hubiera hecho con ella de algún modo (esto queda a discreción del DJ). Si los miembros de la Hermandad en la ciudad saben de los aventureros simplemente podrían seguirlos hasta el vendedor de tabaco, en cuyo caso dos de los cultistas tendrán *Seguir*. Ya ha sido enviado a la guarida de sus enemigos un grupo escogido de fanáticos competentes y sigilosos con las túnicas de los Legos. Como los PJ, han llegado para detener el sacrificio.

Si se encuentran a los PJ en el laberinto es posible que los dos grupos se odien instantáneamente, pero cualquier combate atraerá la atención de los Lectores. Sin embargo, hasta cierto punto todos comparten los mismos objetivos: salvar la vida del Huevo. Si esto se hace evidente uno de los cultistas sugerirá una alianza temporal: rescatar a la niña de la Orden y luego dirimir sus diferencias.

Habrá un incursor menos que personajes. Sería divertido que en este grupo estuviera un antiguo enemigo de los PJ, como von Dorfenstadt, Kuno o Sternheimer, pero sólo debería hacerse si tiene sentido con lo ocurrido anteriormente.

• EL ENCUENTRO CON UN LECTOR •

El Lector (el Hermano Harper, un hombre calvo de larga barba) se sorprenderá al ver visitantes desconocidos, pero no considerará a los PJ intrusos a no ser que lleven armadura, porten armas y se comporten de forma hostil. Puede incluso ofrecerse (mediante señas o escribiendo en una pequeña pizarra) a encontrar algún libro determinado o a mostrarles el camino hacia la Sala de Lectura. Sin embargo, si los PJ dan alguna indicación de que saben algo sobre el Huevo, Goffman, el libro robado o el eclipse el Lector dará la alarma con una pequeña campana que cuelga de su cinturón (no se le da muy bien gritar).

• MUUTHAUWG •

El Heraldo Silencioso es un comodín en este punto de la historia (y en el resto del capítulo). Podría no llegar a aparecer. De hecho, el DJ debería tener mucho cuidado al introducirlo ahora, ya que es muy fácil que se adueñe de la trama. Por otra parte, puede ser un método útil de proporcionar pistas o ayuda a los aventureros, o simplemente de mejorar la atmósfera: unas leves notas de flauta en la distancia, una sombra verde detrás de una pila de libros o una diversión en el momento adecuado.

De forma más tosca podrían encontrarse con el propio Muuthauwg, flauta en mano. Cuando lo vean dejará de tocar inmediatamente y se inclinará de forma irónica, aunque en su rostro se verá claramente la preocupación. Hablará primero, lo que es muy raro en él.

"Está aquí", dirá, "en el corazón del laberinto, y ansía sangre y muerte. En este lugar soy débil. Debéis detenerlo, no debéis permitir que se derrama sangre joven y que él la beba".

Luego, antes de que los aventureros puedan preguntarle algo, se apoyará contra una pared, sonreirá burlón y desaparecerá de la vista.

• LA GRAN SALA DE LECTURA •

Utilicen el camino que utilicen para llegar a la Biblioteca Invisible, los PJ se encontrarán en una gran estancia sub-

terránea iluminada por Luces Resplandecientes y llena de mesas, nichos y pilas de antiguos libros. Se trata de la cámara más grande de la Biblioteca, la Gran Sala de Lectura. Al principio fue la cripta del Templo de Solkan en la Roca, y es una impresionante estructura con suelo de baldosas y techo abovedado. Los muros están cubiertos de libros, algunos en idiomas de los que los PJ nunca han oído hablar. Otros se remontan a la fundación del Imperio. Varios túneles y cuevas surgen de aquí, y una escalera espiral conduce a una sala inferior similar.

En las baldosas del suelo de la Gran Sala de Lectura hay un mapa con la distribución de la biblioteca. Se espera de los iniciados que estudien y memoricen este plano, y parte de la ceremonia en la que se llega a miembro de pleno derecho consiste en demostrar su conocimiento. Sin embargo, el mapa está totalmente desfasado y los propios Lectores se pierden con frecuencia mientras buscan algún libro. También hay extraños juegos de espejos atados a las esquinas de las estanterías, dispuestos en el suelo o apoyados contra montones de viejos libros llenos de hongos.

Los Lectores pasan la mayor parte de su vida estudiando en la Gran Sala de Lectura, que es donde se guardan los volúmenes más valiosos. Nunca han explorado o cartografiado por completo la biblioteca: los cambiantes apilamientos de libros y estanterías lo hacen imposible. De vez en cuando se descubre un nuevo pasadizo secreto detrás de libros que no han sido consultados desde hace sesenta años. Suelen conducir a cuevas vacías o a una colección de tomos largo tiempo olvidada. Todo el lugar está sobrenaturalmente silencioso, por lo que cualquier ruido será mucho más audible de lo normal.

Lectores y Legos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	34	2	2	6	33	1	28	30	56	30	34	31

Habilidades

Charlatanería (sólo los Legos), Heráldica, Leyes, Leer/Escribir, Idioma Secreto (Clásico), diversas habilidades académicas irrelevantes aquí.

Equipo

Túnica, campana, libro en blanco, tiza

• ACCIÓN Y REACCIÓN •

Si el grupo entra en la Sala de Lectura en silencio nadie levantará la cabeza de sus libros. Si están hablando, haciendo ruido o si llevan molestas armaduras de metal, al aparecer en la sala todo el mundo (unas ochenta personas: cincuenta Lectores y treinta Legos) los mirará simultáneamente y dirá "¡Shhhh!"

La reacción ante los PJ dependerá de cómo vayan vestidos. Si al menos un miembro del grupo lleva las túnicas de la Orden nadie les molestará mientras no hagan ruido (los creerán nuevos iniciados que vienen a ver al Padre Faber). Sin embargo, si alguien con las túnicas de un Lector habla, aunque sea un susurro, quedarán expuestos.

Si los PJ no están vestidos para la ocasión un Lector se acercará a ellos, amable pero suspicaz. Comenzará a hacerles señales, y al ver que no le entienden sacará una pizarra y comenzará a escribir. "¿Qué hacéis aquí?" Cualquier respuesta hablada será recibida con nuevas protestas (los aventureros deberán escribir sus respuestas en la pizarra). Mientras tanto, un miembro de los Bibliotecarios-Asesinos

(o si todos murieron, un Lector que se haya encontrado con ellos) los reconocerá y se escabullirá por las escaleras para avisar al Padre Faber, que aparecerá en 1D6 minutos.

Si se da la alarma, o si el grupo aparece con intenciones hostiles vistiendo armaduras y con las armas fuera, los Lectores reaccionarán formando una barrera de mesas y sillas frente a ellos mientras algunos recogen rápidamente los libros y los ponen a salvo. La Orden no esperaba invasiones y no está preparada para ellas, pero en caso de necesidad puede defenderse. Veinte de ellos lucharán, pero sólo si son atacados. Cualquier ruido hará acudir al padre Faber y a sus guardias en 1D3 para investigar. Ten en cuenta que todos los Lectores de pleno derecho están dispuestos a dar su vida para evitar que los libros sean dañados, lo que los PJ podrán emplear en su favor.

Padre Faber, Clérigo de Nivel 3, 47 años

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	41	15	3	4	11	62	1	32	57	58	65	77	60

Puntos de Magia

35

Habilidades

Idiomas Arcanos (Demoníaco, Druídico, Magia), Invocar Hechizos (Clérigo 1-3), Saber Demoníaco, Historia, Identificar No Muerto, Lingüística, Consciencia de la Magia, Sentido Mágico, Elaborar Pergaminos, Meditar, Oratoria, Leer / Escribir, Saber Rúnico, Saber de Pergaminos, Idioma Secreto (Clásico), Teología

Hechizos

Don de Lenguas, Cerradura Mágica, Abrir, Robar Mente, Golpe de Viento, Causar Estupidez

Equipo

Túnica de la Orden, símbolo de Verena, campana, cuchillo, manojo de llaves.



El Padre Faber es el Bibliotecario Mayor de la Antigua Orden de los Lectores Iluminados desde hace ocho años. Vive en la isla y hará todo lo posible por proteger sus tesoros. Tiene mucho cuidado con los Legos, ya que sabe que alguien ha estado robando libros y vendiéndolos, por lo que vigila sus idas y venidas como un halcón.

Por tradición el Bibliotecario Mayor es elegido entre los Legos, por lo que se le permite conservar la lengua, que necesitará para organizar los asuntos diarios de la Orden. Faber también controla los considerables recursos de la organización, que utiliza para comprar comida, equipo, contratar gente para las labores más mundanas y adquirir algún libro o colección que merezca la pena.

El entorno sin sol en el que vive le ha hecho envejecer prematuramente, por lo que parece ser 20 años mayor de lo que es en realidad. Como ocurre con muchos Lectores, la higiene personal nunca ha sido una de sus prioridades, pero a pesar de ello tiene un extraño carisma y una voz suave pero dominante. Los miembros de la Orden están divididos sobre él: cuatro quintos creen que es un líder fuerte y un buen organizador que les permite seguir sus estudios con tranquilidad, mientras que los más viejos lo describen como "un joven bribón cuyo cerebro no está a la altura de su cargo".

• EXPLORANDO •

La escalera espiral desciende hasta una cámara bajo la Gran Sala de Lectura. Este espacio está ocupado por mesas y bancos de madera, y es donde los Lectores comen. No faltan las estanterías y pilas de libros, que parecen irse adueñando del centro de la estancia. En las paredes hay puertas de roble que conducen a estudios privados y a las celdas de los Lectores más antiguos. Una de ellas es claramente mayor que las demás, y da paso a la cámara de Faber. Una sala tras una puerta sin señal alguna se utiliza para almacenar libros dañados. También es donde se encuentran prisioneros Goffman y los cuatro niños. El Huevo está dormido en la estancia contigua.

Se han retirado muchas mesas para erigir un improvisado altar en medio de la cámara. A un lado hay otro espejo. Cualquiera que lo observe se sorprenderá al ver la luz del día: la red que han instalado refleja la zona del cielo en la que tendrá lugar el eclipse.

El fondo de la escalera está guardado por tres Legos cuyas órdenes son no dejar bajar a nadie hasta después de que haya terminado el eclipse. Se consideran tipos duros (tienen *Pelea Callejera*), pero en vez de utilizar la fuerza bruta preferirán pedir ayuda gritando o haciendo sonar sus campanas. De este modo atraerán al Padre Faber y a 1D6 Lectores curiosos.

Además hay escondidos cuatro Bibliotecarios Asesinos (ver pág. 21) por si las moscas. Dos están ocultos en las sombras de las estanterías y los otros dos aguardan agazapados en lo alto de las mismas, en completo silencio. No se los verá si no se los busca específicamente, y esperarán al momento adecuado para lanzar un ataque sorpresa: han leído un buen montón de libros sobre tácticas.

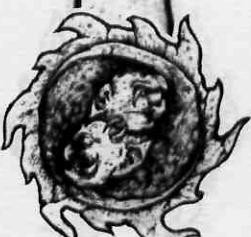
• ESTÁS FICHADO •

Si se produce cualquier disturbio, o si los PJ exploran gran parte de la Biblioteca, es probable que se encuentren con el Padre Faber, el máximo cargo de la Orden de los Lectores Iluminados, que será llamado para resolver el problema. Los PJ no lo reconocerán, pero si trajeron el Huevo a la ciudad o si han sido reconocidos por alguno de los Bibliotecarios-Asesinos él sabrá quiénes son y por qué han venido. Será agradable y amable, ignorando cualquier amenaza e invitando a los aventureros a su cámara para charlar. Si no acceden les lanzará *Causar Estupidez* y luego serán atacados por los Bibliotecarios-Asesinos.

La zona de Faber está ordenada y bien mantenida. La sala principal se utiliza como despacho y dispone de diez sillas, una mesa, varias estanterías y una gran pizarra en una pared. Una puerta conduce a sus aposentos, que no contienen más que una cama estrecha. Una de las patas está rota, pero se ha sustituido por varios volúmenes de literatura erótica gnómica. También, oculta tras una estantería giratoria, está la salida secreta que se conecta con el tercer túnel y con tierra firme. Ni siquiera Faber conoce su existencia, pero sí sus predecesores y algunos de los Lectores más viejos.

Ofrecerá a los PJ un refrigerio ("me temo que sólo tenemos bizcochos secos y té. Es tan complicado conseguir alimentos frescos...") y les pedirá que le expliquen el motivo de su visita, escuchando cualquier respuesta con los dedos entrelazados y la expresión atenta. Les dejará terminar, luego hará una pausa y por último dirá:

"Como me temía, les han contado sólo una visión de la verdad. Es una vergüenza que dos antiguos seguidores de Verena hayan extraviado el camino hasta ese punto, pero... Sí, tenemos al recipiente, ese monstruo del Caos. Está dor-



mida ahí", dirá señalando la puerta cerrada de su dormitorio, "y así seguirá hasta la ceremonia. Si es que se puede decir que una... cosa así pueda dormir".

"¿Conocen su historia? ¿Saben que nació hace mil años con el único propósito de servir como recipiente del demonio? ¿Qué fue bendecida y reforzada por los peores poderes del Caos? ¿Qué fue exiliada a Morrslieb por el antiguo camarada del demonio, ahora su más odiado enemigo? No es una niña, es un peón, un juguete en un conflicto entre dos poderosas entidades del Caos. Nosotros... nosotros no podemos permitir que venza ninguno de los dos. Si esa cosa permanece viva existirá la posibilidad de que Zahnarzt regrese. Debemos derrotar a los dos demonios, pues si no uno de ellos nos gobernará a todos y la Ley nunca triunfará".

"¿Su muerte? Todos morimos antes o después: esa es nuestra tragedia. ¿Qué representa uno más o menos en el registro comparado con el mal que habremos conjurado? Esa abominación debe morir para que todos los demás no lo hagamos antes de lo que nos corresponde".

"También nos preocupa que los miembros de la Hermandad, la secta que creó a esa cosa hace un milenio, trate de detenernos. Disponemos de nuestras propias defensas, pero vuestra ayuda y vuestra fuerza serían bienvenidas".

Mientras habla, los PJ podrán mirar la habitación. Es bastante espartana, pero su atención vagará hasta posarse en la pila de libros en el escritorio de Faber, que contiene no sólo una copia intacta de "Una teoría del Caos" con el pasaje completo que describe el modo de salvar al Huevo: también hay un ejemplar de "Una Honesta y Veraz Descripción de la Tierra de Lustria", el libro por el que vinieron a Marienburg (Goffman lo mencionó durante su tortura y Faber lo buscó para comprobar si contenía algo relativo al eclipse. No es así).

Cualquier protesta o pregunta de los PJ será respondida por Faber con respuestas razonadas basadas en los principios de la Ley (no en los del Bien): es mejor matar a uno que arriesgar a miles; es mejor asegurar la destrucción del Caos que dar una posibilidad a su regreso, aunque sea dentro de mil años. Los PJ podrán quedar o no convencidos con sus argumentaciones, pero si parecen conformes les explicará las reglas básicas de la Biblioteca (no se puede hablar, no se pueden dañar los libros) y les dejará esperar en la cámara inferior hasta el comienzo del ritual. El DJ deberá emplear su juicio para decidir cuándo sucederá, y por tanto cuánto tiempo tienen los PJ para investigar.

Si los aventureros no están de acuerdo Faber les pedirá educadamente que abandonen la Biblioteca. Si se niegan les rogará que esperen un momento. Saldrá de la habitación y la cerrará con llave. Su intención, por supuesto, es dejarlos encerrados, pero podrían intentar una hábil escapada con los libros y el Huevo, descubriendo la salida secreta y desapareciendo por ella.

Sin embargo, Faber mentía al decir que la niña estaba en su dormitorio: en realidad se encuentra en una sala separada de la cámara inferior. A pesar de todo los PJ podrían decidir marcharse, abandonando la Biblioteca a su suerte. En ese caso morirán en el gran incendio de Marienburg que comenzará pocas horas después, y probablemente se lo tengan merecido.

• EL SACRIFICIO •

Cuando el Huevo llegó a Foyles Rock el Padre Faber se hizo cargo personalmente de él. Le explicó que la gente malvada que la separó de sus padres sólo quería hacerle daño. Le ha prometido que, en pocos días, la llevarán a las

Tierras Desoladas para que pueda volver a casa. Le dará una habitación propia y le conseguirá un libro sobre mutantes lleno de dibujos con el que disfrutará enormemente ("Mira, gente normal..."). También pedirá que de tierra firme le traigan todos los dulces y pasteles que quiera. Resumiendo, probablemente sea cuando mejor lo ha pasado desde que dejara la granja.

Aunque algunos Bibliotecarios jóvenes pueden pensar que Faber le está dando los favores tradicionales del condenado, o posiblemente que esté mimando a la víctima del sacrificio, sus intenciones son puramente egoístas. Conoce los poderes de la niña y cree que es mejor estar a buenas con ella. La pasada noche estuvieron jugando y hablando hasta tarde, por lo que ahora está profundamente dormida. Está convencida de que los PJ querían hacerle daño, por lo que no tendrá muchas ganas de verlos de nuevo.

• GOFFMAN ENCADEDADO •

Si Goffman sigue vivo estará prisionero en una cámara a la que se accede desde la sala inferior. Está esposado a una estantería llena de libros duplicados y estropeados por la humedad, junto a cuatro niños rubios e inocentes. El erudito tiene cortes y magulladuras, pero los Bibliotecarios aún no han conseguido un libro lo suficientemente bueno sobre castigo y tortura. Los PJ podrían localizarlo si investigan, o incluso (a opción del DJ) podría estar cerca del lugar del sacrificio. Las llaves de sus cadenas están en el bolsillo interior de la túnica de Faber, pero un arma pesada puede romper los eslabones (lo que hará un buen ruido). También será fácil abrir las cerraduras (PC +20%).

Su utilidad en la escena es la de conejero, ya que puede proporcionar ayudas y motivaciones a los PJ. Puede servir como portavoz del DJ siempre que tenga algún sitio donde escribir. Ten en cuenta que tratará de evitar el sacrificio y que se enfrentará al Caos y a la maldad.

Antes de su última visita a la Biblioteca Goffman descubrió la verdadera naturaleza de Muuthauwg, de la que los PJ sólo conocen una parte. Tratará de advertirles al respecto en cuanto los vea, diciéndoles que el flautista es el hermano de Zahnarzt, un demonio de poder similar pero opuesto. Si el Heraldo apareciera durante la ceremonia Goffman se asustaría y podría hacer algo imprevisible... a opción del DJ.

• UN RITUAL EN LA OSCURIDAD •

A no ser que los PJ hagan algo drástico para impedirlo, el ritual comenzará como estaba planeado. El Huevo será sacado de su habitación y llevado ante el altar en la cámara inferior pocos minutos antes del eclipse, de modo que todo esté preparado para el sacrificio. Está dormida, pero cualquier ruido fuerte o movimiento repentino la despertaría. En el lugar habrá presentes unos quince Lectores: Faber, sus "muchachos" y otros más.

Dos minutos antes del eclipse en el lugar bajará repentinamente la temperatura y los PJ tendrán la sensación de que con ellos hay alguien más. "El Viejo Zahnarzt está aquí", que dirían los campesinos. El Padre Faber se acercará al altar, pero en ese momento los miembros de la Hermandad que se habían infiltrado por el túnel, disfrazados de Lectores, abrirán fuego sobre él con sus ballestas.

Los Bibliotecarios-Asesinos saltarán de sus escondites y atacarán mientras los Lectores corren aterrados por todas partes. Un miembro de la Hermandad tratará de mover los espejos para que Faber, que intentará seguir con el ritual, no pueda determinar exactamente el momento del eclipse.

Los cultistas están dispuestos a morir con tal de completar su misión. Si detectan la presencia de los PJ tratarán de demostrarles que ellos, las fuerzas del Caos, están haciendo lo correcto: salvar la vida de la niña mientras la supuesta Ley trata de matarla de forma espantosa.

Dos minutos después una mano negra compuesta de sombras tocará la cara del Huevo. La niña despertará, gritando: el demonio le ha rozado en el momento exacto en el que Morrslieb tocaba por primera vez al sol. En ese momento, si Faber sigue en condiciones (con espejos o sin ellos sabrá lo que está sucediendo), realizará una invocación a Solkan y a Verena, bendecirá su daga y la hundirá en la pequeña, haciendo una serie de cortes y tajos rituales rápidos pero certeros. La niña volverá a gritar, pero esta vez su voz quedará ahogada por el terrible aullido de Zahnarzt, que comprenderá que se le está negando su cuerpo. Faber seguirá sajando.

Es horrible: no es tan malo como el regreso de Zahnarzt, pero una niña pequeña e inocente acaba de ser descuartizada de una forma especialmente desagradable. Todos los PJ ganarán 1D6 de Locura, y si fallan una tirada de Fr pasarán los dos próximos asaltos vomitando. Tendrán pesadillas sobre este momento el resto de sus vidas. Y eso no es todo.

• HUEVOS REVUELTOS •

Si Faber llevó a cabo su ritual queda a criterio del DJ lo que ocurría a continuación. Lo más sencillo es decidir que el sacrificio, a pesar de ser moralmente detestable, ha funcionado. Zahnarzt será incapaz de materializarse, y debido a eso lanzará un ataque psíquico sobre el Bibliotecario Mayor que le hará enloquecer para siempre. Este esfuerzo también impedirá a Zahnarzt comunicarse con mentes inteligentes durante un siglo.

Lo que es peor, la ira y el odio que la niña sentía hacia Faber en los momentos anteriores a su muerte harán caer una terrible maldición sobre la Biblioteca: desde arriba comenzarán a oírse goteos. Por todas partes surgirán grietas y a aparecerán vias de agua. Ver *La inundación*, más adelante.

Sin embargo, el DJ puede preferir asumir que la advertencia en la carta de Goffman estaba totalmente justificada: el sacrificio de sangre de un ser dedicado a Zahnarzt, y en presencia del demonio, le dará a éste un poder enorme pero parcial, a pesar de sus intenciones. En este caso, en el momento de la muerte del Huevo Marienburg se verá sacudida por un terremoto que derribará edificios, iniciará incontables incendios y acabará con una gran cantidad de gente.

También provocará la destrucción de la Biblioteca, tal y como se describe en *La inundación*. Lo más probable es que para los PJ eso no sea una de sus principales preocupaciones, ya que un humo oscuro está surgiendo del charco de sangre inocente. Rápidamente se solidificará formando un cuerpo espantoso: un enorme esqueleto cubierto con un manto rasgado. A pesar de haber sido privado de parte de su poder, Zahnarzt aprovechará el sacrificio para crear un "demonio-muerte", un Mardagg (WHF, página 254). La criatura comenzará a aniquilar a todos los ocupantes de la Biblioteca, continuando luego con la ciudad entera.

Por fortuna, al terminar el eclipse Zahnarzt se verá sujeto a inestabilidad, lo que junto a los héroes y magos de Marienburg debería asegurar su derrota antes de la desaparición total de la ciudad. Que esto no sea un gran alivio para los PJ es otro asunto.

• HUEVOS ESCALFADOS •

Si la hermandad y/o los PJ impiden que Faber lleve a cabo el sacrificio, ya sea matándolo o moviendo los espejos

de modo que no acierte con el momento preciso, no todo estará perdido. Quedan tres minutos y medio para que Morrslieb cubra por completo el sol y Zahnarzt pueda adueñarse definitivamente de su nuevo cuerpo. Aún hay dos modos de salir con bien del lío. Durante este breve periodo la sombra que cubre a la niña se extenderá y se hará visiblemente más oscura. Su piel estará terriblemente fría. Aunque grite, no se moverá de su sitio.

Activar el Diente

Como los PJ ya deberían saber, al activar el Diente el Huevo pierde todos sus poderes y bendiciones, convirtiéndola temporalmente en una niña normal. Si lo hacen, el Huevo morirá del mismo modo que todos los mortales a los que Zahnarzt ha intentado poseer alguna vez: el cuerpo se debilitará al ser incapaz de albergar el alma de un demonio mayor y se consumirá (para añadir interés, los cultistas podrían saber lo que está ocurriendo e intentar arrancar el Diente a los PJ. Si el objeto se aleja más de siete metros de la niña sus efectos desaparecerán).

En este caso la niña morirá y se impedirá la llegada de Zahnarzt. El PJ responsable será, como en el ejemplo anterior, acusado por el demonio: "*Otros mil años de exilio, otros mil años en las tinieblas, otros mil años en los Reinos del Caos! ¡TÚ... TÚ... TE MALDIGO...! ¡Te Maldigo...! ¡Tú... yo...*" Su voz se apagará hasta desaparecer, quedando los últimos ecos resonando en los muros del lugar. Pasa a *La inundación*. El PJ maldito ganará 1D6 Puntos de Locura o, si el DJ lo prefiere, sufrirá los efectos de una maldición grave (una lepra, quizás, que exigiría una peregrinación en busca de extrañas hierbas o de un sanador ermitaño para su curación).

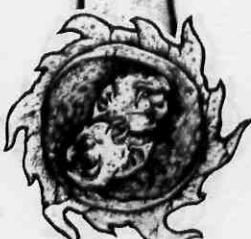
Por supuesto, los PJ podrían haber activado el Diente y matado a la niña antes del eclipse. Sin embargo, esto tiene sus contrapartidas, como se describe en el capítulo 4).

Realizar la ceremonia de Goffman

Esta opción sólo sirve si los PJ tienen el Diente del Demonio, han encontrado la parte que falta del hechizo de Mandelbrote y son capaces de determinar el momento exacto del eclipse. Sólo hay tiempo suficiente (si algún aventurero se atreve a intentarlo) para que un PJ corra hasta lo alto de las escaleras y avise del progreso del eclipse, o para que alguien fuerte coja al Huevo y se lo lleve a algún lugar donde se pueda ver el sol (no necesariamente en lo alto de las escaleras: valdrá cualquier parte de la red de espejos que no haya sido movida). Así se podrá llevar a cabo el segundo ritual del Diente y salvar al mundo. No hace falta decir que tanto la Orden como la Hermandad tratarán de impedirlo por todos los medios.

Por su descripción, el ritual en el que hay que clavar el colmillo en el corazón de la niña debería matarla, pero no será así. El Diente no penetrará en su cuerpo, sino que se licuará y fluirá sobre él. Allá donde llegue este líquido desaparecerá la sombra de Zahnarzt, como si fuera absorbida por el único resto del cuerpo original del demonio. Cuando el último fragmento de tinieblas haya desaparecido el artefacto volverá a formarse y explotará, causando 1D4 Heridas en la mano del PJ que lo sostenga. Todo el que se encuentre a menos de dos metros (excepto la niña) sufrirá 1 Herida debido a los fragmentos, dejando unas cicatrices negras que nunca desaparecerán. No habrá señal alguna de Zahnarzt, que tardará décadas en recuperarse.

Por desgracia, en todos los casos anteriores la niña despertará durante la ceremonia, y el terror y la confusión de ver a la gente amenazándola con objetos punzagudos le hará invocar una gran maldición sobre la Biblioteca: los PJ no se libraran de *La inundación*, descrita más adelante.



• HUEVOS CRUDOS •

Si no se lleva a cabo ni la ceremonia de Faber ni la de Goffman y no se activa el Diente, Zahnarzt se manifestará. Su oscuridad se extenderá por todo el cuerpo de la inocente niña hasta poseerla por completo.

El Huevo se levantará. Tendrá el mismo aspecto, pero el tono de su voz será diferente. Reirá como una niña pequeña para luego decir:

"Después de todo este tiempo vuelvo a estar completo..."

Cualquier cultista del Caos que siga vivo formará un anillo a su alrededor y comenzará a adorar a la niña de forma histérica. Si Faber no ha muerto todavía será el primero en caer. Luego la niña se volverá hacia su culto y dirá: "Venid, hijos míos. Tenemos trabajo que hacer". Hará un pequeño gesto con la muñeca, creando un terremoto que provocará la destrucción de la Biblioteca por una *Inundación* (sí, es inevitable, ¿no te habías dado cuenta?) antes de desaparecer por el laberinto.

• MÚSICA DE FLAUTA •

Si los aventureros, la Hermandad y los Bibliotecarios se anulan los unos a los otros hay una última fuerza que puede decidir el resultado de la aventura: Muuthawg, el Heraldo Silencioso. Sin embargo, hacerlo aparecer en persona en este momento es un burdo mecanismo del DJ que probablemente moleste a los jugadores y les haga creer que todos sus esfuerzos en la aventura no han servido para nada. No obstante, aunque lo hayan hecho terriblemente mal, y por el bien de la campaña, al DJ puede no apetecerle devastar Marienburg y las Tierras Desoladas. En ese caso Muuthawg puede salvar los trastos... aunque matando a los aventureros (y a mucha gente más) en el proceso.

La versión extrema de esta escena sería algo así:

Zahnarzt volverá a reír, esta vez más alto. Sin embargo, también podrás oír otro sonido... las notas familiares de una flauta...

Un puerta se abrirá y empezarán a aparecer figuras bailando. Casi todos parecen Bibliotecarios y borrachos de las calles de Marienburg, pero también reconocerás a algunos miembros del Rosae Theatrum. Uno de ellos lleva las túnicas de un poderoso hechicero. Vuestros propios pies comienzan a moverse ante la música irresistible.

El Huevo gritará furioso y atravesará corriendo la habitación, cambiando de forma ante el poder del Caos. Agarrará a uno de los bailarines y lo lanzará contra un muro. El sonido de los huesos rotos es claramente audible. Sin embargo, seguirán llegando más, dando vueltas por todo el lugar. El propio flautista aparecerá en la puerta, haciendo pararse a Zahnarzt. El hechicero ejecutará una extraña danza, agitando los brazos en el aire.

Este baile se hará más rápido a medida que el sonido de la flauta aumente de volumen. El Huevo aullará furioso y la tierra temblará mientras una gran sensación de poder os inunda a todos. A medida que los muros se desintegran veis cómo empieza a entrar luz... luz de luna. Parece que estuvierais encerrados en una cápsula de poder mágico mientras la tierra escupe sus restos de fracaso y corrupción.

El aire empieza a desaparecer mientras la energía se hace insoportable. A medida que perdéis la conciencia oíis a Zahnarzt, aullando y maldiciendo vuestras almas...

No hace falta ser tan drástico. Muuthawg puede llegar en cualquier momento liderando un enorme ejército de ratas, murciélagos y otras criaturas. También él puede crear

terremotos localizados, derribando a todo aquel que no pase una tirada de I, haciendo caer estanterías sobre sus oponentes, etc. Su principal preocupación es impedir el regreso de Zahnarzt, pero podría limitarse a cambiar el equilibrio lo suficiente como para permitir a los PJ cumplir este objetivo.

En cualquier caso, las fuerzas que liberará tendrán un efecto secundario: causarán graves daños a la estructura de la Biblioteca. Exacto, eso provocará...

• LA INUNDACIÓN •

Una vez una maldición, una manifestación demoníaca o un ataque por otros poderes comience a colapsar la Biblioteca Invisible, lo hará a toda velocidad. Un grupo de ingenieros con talento, especialmente enanos, podría detener las entradas de agua (el modo en que lo hiciera queda en manos del DJ. Si Zahnarzt anda suelto en cualquier manifestación no será posible, por supuesto). En caso contrario, los PJ y los demás ocupantes del edificio tendrán unos quince minutos para salir antes de que el lugar se colapse por completo. Por desgracia, lo primero que se vino abajo fue la escalera que conducía al exterior: será necesario buscar otro medio de escape.

El Huevo, por supuesto, estará protegido por sus poderes, y probablemente vague por la zona y llegue hasta el laberinto, o quizás se agarre a un banco de madera que sirva como boyo y más tarde sea recogido por un barco pesquero de paso. Los PJ no tendrán tanta suerte. Si dejaron marcas, o hilo, quince minutos les bastarán para encontrar el camino por el laberinto de libros: en caso contrario tendrán problemas graves.

Mientras tanto, algunos de los monjes harán fútiles esfuerzos por detener la inundación mientras otros tratan de llevar los libros más valiosos a contenedores impermeables. La mayoría proseguirá sus estudios como si nada hubiera pasado. Aunque los PJ puedan convencer a algunos para que se marchen, salvar a toda la Orden será imposible.

Si el grupo no conoce ningún camino para salir del laberinto, ya sea dejando marcas o encontrando un mapa, sólo tendrá dos opciones: pueden obligar a algún monje a mostrarles el camino, lo que puede ser un proceso largo viendo lo raros que son algunos de estos tipos, o

Pueden utilizar la salida secreta de Faber, como decía Goffman en su carta o en persona si dan con él. Esto significa encontrar una dañada pero aún funcional puerta secreta (oculta, como no podía ser de otro modo, detrás de una estantería) y escapar por un túnel largo, oscuro y húmedo que emerge a través de otra puerta secreta no utilizada hace mucho tiempo a una alcantarilla de Marienburg. Allí se encontrarán rápidamente con una patrulla que los arrestará por romper el toque de queda, por vagabundos y por irregularidades en la salud pública. Si el DJ se siente especialmente sádico aparecerán en el sótano de la isla-prisión de Rijker, en medio del estuario. Cómo logren salir de ahí lo dejamos entre tú y ellos.

En cualquier otro caso lo más probable es que los PJ se ahoguen junto a los libros, habiendo sacrificado sus vidas para evitar el regreso de Zahnarzt. Sin embargo, si los jugadores dieron con un plan alternativo especialmente ingenioso el DJ podría recompensarles con sus pellejos...

Por cierto: si Goffman sigue vivo pero aún encadenado en el momento de la inundación, estará perdido si nadie piensa en ayudarle. Por supuesto, en ese caso los PJ no recibirán el dinero prometido. No te sientas obligado a recordárselo, ni tampoco menciones la copia de "Una Honesta y Veraz Descripción de la Tierra de Lustria" que hay

sobre la mesa de Faber. Aunque en esta aventura no hay ni muchos tesoros ni recompensas, si el grupo maneja bien esta escena final puede conseguir un dinero razonable.

• EPÍLOGO •

Si Zahnarzt ha renacido

Dirigirá a sus seguidores a través del laberinto mientras el lugar se inunda, sin mostrar remordimiento alguno a medida que los corredores se aneguen y todos se ahoguen. Luego regresará a la ciudad, donde se dedicará un breve tiempo a la destrucción aleatoria, iniciando algunos incendios y arrancándole la garganta a todos aquellos lo suficientemente locos como para andar por la calle. Si el Rosae Theatrum llegó hasta aquí el demonio podría sentarse a ver la representación antes de matarlos a todos.

Apenas se dará cuenta de que ha derrotado a su viejo enemigo Muuthauwg (y mucho menos Khorne), ya que el demonio no será llamado de vuelta al Reino del Caos: huirá a las Tierras Desoladas, donde planeará reunir a los Fimir y lanzar un ataque a gran escala sobre Marienburg, usándola como base para conquistar Altdorf y el Imperio.

Se puede jugar la guerra de Zahnarzt contra el Imperio utilizando **Warhammer Batallas Fantásticas**. Es probable que después de una campaña larga y sangrienta el demonio sea derrotado. Afrontémoslo: el Imperio se ha enfrentando antes a amenazas peores que un demonio mayor. Como curiosidad, en esta guerra el Imperio recibirá la ayuda inesperada de un pequeño grupo de adoradores fanáticos de Khorne. Los viejos odios nunca mueren.

¿Y los PJ? Si sobreviven quizás deberían quedarse alejados un tiempo del Imperio. Dicen que en primavera Kislev está pre-cio-so...

Si Zahnarzt no ha renacido

El eclipse durará otros quince minutos y luego terminará hasta dentro de mil años. La gente que quede en Marienburg respirará aliviada. El Consejo y Ruzzel Krantz pondrán cara de duros y dirán: "Ya lo dijimos..." La inundación de Foyle's Rock pasará prácticamente desapercibida, aunque durante las próximas semanas empezarán a llegar a la costa páginas de libros. Durante los años venideros será posible ver a primera hora de la mañana a viejos eruditos caminando arriba y abajo esperando que el mar les devuelva alguna hoja de papel con secretos olvidados.

Si los PJ salvan la vida del Huevo

A corto plazo los aventureros tendrán entre manos a una niña histérica y aterrorizada que liberará su ira contra los PJ, la biblioteca, Marienburg y el mundo en general. Es posible que hagan falta varias Coronas de Oro de dulces y pasteles para calmarla. Cuando se recupere del shock se sentirá muy emocionada con la ciudad (la primera que ha visto en su vida) y exigirá que se lo enseñen (y que se lo comprenden todo).

A largo plazo los PJ tendrán que decidir qué hacer con ella. El Huevo asumirá que después de estas "vacaciones" la llevarán de vuelta con sus padres, pero los aventureros saben que eso no es posible.

Un DJ de buen corazón puede querer un final hiper-mega-feliz diciendo que Werther y Eva escaparon de los aldeanos y los Skaven y llegando hasta la Colonia de la Hermana Astrid, en cuyo caso la niña podría ser devuelta allí. Si los PJ abandonaron la Colonia o no consiguieron salvarla los DJ crueles pueden preferir el final trágico, en el que los padres de la pequeña consiguieron sobrevivir a todos los peligros sólo para ser quemados vivos por Lufthanser.

Si en el grupo hay algún aventurero con instintos maternales podría querer adoptarla. En caso contrario, los conventos de Shallya suelen tener orfanatos. Un grupo especialmente adinerado y de buen corazón podría incluso inscribirla en un colegio interno para jóvenes señoritas. Una vez descubierta la naturaleza de sus "poderes" será muy difícil persuadir a ninguna institución para que la admita.

Por último, a alguien que esté jugando una campaña realmente larga podría interesarle saber que la niña crecerá para convertirse en una atractiva jovencita que nunca parecerá tener más de veintiún años. Es posible que dentro de un milenio una extraña mujer inmortal descubra que una antigua maldición regresa para atormentarla. Por suerte, esto no va a ser una preocupación acuciante para los PJ... al menos de momento.



APÉNDICE: INFORMACIÓN DE FONDO

• ZAHNARZT EL INFORME •

Zahnarzt es un príncipe demoníaco conocido en el Viejo Mundo como el Olvidado, el Informe o El Que Camina en la Oscuridad. Hace milenios fue uno de los más poderosos sirvientes del Dios de Sangre, Khorne, pero junto a su hermano Muuthauwg trató de usurpar mediante la traición y la magia el trono de su señor. Fallaron, y como castigo su amo los privó de casi todo su poder, los expulsó del Reino del Caos y les hizo una promesa: aquel que destruyera al otro recuperaría su lugar entre las huestes de Khorne.

La forma física de Zahnarzt fue aniquilada y desde entonces su espíritu vagó por el Viejo Mundo. Sin cuerpo apenas tiene poder, y a medida que pasa el tiempo siente cómo sus energías desaparecen poco a poco. En unos cuantos miles de años su espíritu se disipará por completo y Muuthauwg habrá vencido. Por tanto, intenta constantemente dar con un modo de lograr un cuerpo físico, lo que le permitiría derrotar a su antiguo aliado y regresar al Reino del Caos. Al mismo tiempo, Muuthauwg (pág. 114) trata de evitarlo.

Las energías de Zahnarzt están tan bajas que sólo puede funcionar en la oscuridad (durante la noche o en lugares con poca luz). Aparecerá como una sombra o como la vaga sensación de tener a alguien cerca. Su voz es un susurro tan bajo que algunos podrían confundirla con sus propios pensamientos: esa es la única arma de Zahnarzt para lograr un nuevo cuerpo. *A veces* es capaz de influir en los mortales murmurando oscuras ideas en sus mentes. Para resistirse es necesaria una tirada de **FV**, pero con un +25%. La probabilidad es menor si el PJ está aliado con la Ley (+40%, no +25%) y mayor si es con el Caos (+10% en vez de +25%) o en caso de inestabilidades (-3% por cada Punto de Locura).

Durante el día sólo puede susurrar unas palabras antes de quedarse sin energías, pero de noche es más lúcido. Cuando la Luna del Caos está llena es capaz de mantener conversaciones durante varias horas. El demonio sólo puede hablar con un personaje a la vez, y nunca intentará hacerlo con un grupo entero. Tampoco puede leer las mentes. El "susurro" es débil y poco fiable, pero el DJ lo puede utilizar como herramienta narrativa. Algunos de los PNJ aparecidos en esta aventura se han visto influidos por Zahnarzt, y podría revolotear alrededor de los PJ como una sombra percibida por el rabillo del ojo, o como un pensamiento de traición y asesinato en medio de la noche.

El demonio es inteligente y persuasivo y utiliza argumentos, no órdenes y amenazas. En lo más profundo sigue siendo un ser Caótico, por lo que hará promesas que no puede mantener o que no piensa cumplir. Es un experto detectando los puntos débiles y los deseos de la gente, y los explotará con argumentaciones. Comprende todos los idiomas y los habla sin acento. Su sabiduría y conocimientos son inmensos, y aunque no sea capaz de invocar hechizos puede enseñar a otros los encantamientos necesarios para hacerlo (si confía en alguien).

Al ser incorpóreo el demonio no puede ser dañado o herido en modo alguno, ni siquiera mediante el uso de magia. No está sometido a ningún tipo de restricción física y puede atravesar cualquier barrera, incluso las encantadas. Sin embargo, su velocidad máxima es de unos 50 km/h (la de un caballo al galope), por lo que no puede estar en todas partes. Al comienzo de la aventura se encontrará en Marienburg, pero a medida que el eclipse se acerque acudirá primero a la granja donde está el Huevo (ver capítulo 4) para luego quedarse cerca de él el resto de la historia.

Cuando Khorne aniquiló el cuerpo físico de Zahnarzt uno de sus colmillos sobrevivió. El Diente del Demonio no tiene poder directamente sobre él ni puede detectar su presencia, pero está íntimamente relacionado con él y, con los encantamientos adecuados, puede revelar algunos de sus secretos. El objeto llegó a manos de un mortal que descubrió que, al sujetarlo, hacía venir a Zahnarzt. El demonio le ofreció a él y a sus descendientes un poder inimaginable si lograba su reencarnación. El Diente pasó a otro mortal, y a otro más. A través de los siglos fue guardado por un culto que llegó a ser conocido como la Hermandad del Olvidado.

Zahnarzt es una criatura de oscuridad y Coas: es prácticamente impotente durante el día, más poderoso durante la noche y aún más en presencia de una Piedra de Disformidad. Por eso en las raras ocasiones (una vez cada mil años, aproximadamente) en las que el sol queda oculto por Morrslieb Zahnarzt tiene más poder que nunca. En un eclipse trató de poseer el cuerpo del entonces líder de su Hermandad, pero el mortal era demasiado débil para tener el espíritu de un demonio mayor y se convirtió allí mismo en polvo.

Lo intentó dos veces más, y dos veces más fracasó. Utilizaba encantamientos cada vez más sofisticados, magias mayores para proteger a su recipiente. A pesar de todo los cuerpos siempre eran demasiado frágiles y acababan destruidos.

Nota: no se indican características ni poderes para Zahnarzt materializado. Es un señor de los demonios. Si logra un cuerpo funcional podrá hacer (o matar, en su caso) más o menos lo que desee.

• EL DIENTE DEL DEMONIO •

Se trata de un colmillo curvo de unos nueve centímetros que parece pertenecer a un feroz depredador. Su aspecto es inerte, pero cualquiera que pueda sentir el Caos y que se acerque a pocos metros lo detectará y sabrá que es poderoso.

Es el único resto sólido del demonio Zahnarzt, por lo que dispone de extrañas capacidades. Primero, con los encantamientos adecuados comienza a moverse muy lentamente hacia el Huevo de la Luna: fue utilizado en la creación de la niña y aún guarda una gran afinidad con ella. Siguiendo su movimiento los personajes pueden averiguar la dirección en la que se encuentra la pequeña. El mismo encantamiento lo detiene. Segundo, si se utiliza esta capacidad estando a menos de siete metros del Huevo de la Luna éste perderá sus poderes durante 2D6 minutos.

Sin embargo, cada vez que el artefacto es activado envía una corriente de energía que puede ser detectada por determinados seres: cultistas del Caos, miembros de la Hermandad del Olvidado, Zahnarzt y Muuthauwg. Los primeros simplemente se sentirán inquietos ante la descarga, pero los segundos reconocerán la impronta del Diente y podrán localizarlo. Del mismo modo, los dos demonios acudirán rápidamente a cualquier lugar en el que se utilice el colmillo.

El Diente puede ser empleado como arma (I + 10, D - 3), pero no es muy efectivo. No puede ser roto ni destruido por medios normales.

• LA HERMANDAD DEL OLVIDADO •

La Hermandad es un culto menor del Caos dedicado a un demonio prácticamente desconocido e impotente. Durante los pasados mil años experimentó su último impulso y desde entonces comenzó a declinar. Sin esperanzas de que su señor regresara en otro milenio tuvo que buscar otro papel para sobrevivir. Siguiendo el principio de que los cultistas siguen a los demonios porque buscan poder, no porque deseen el fin del mundo, la organización evolucionó y se convirtió en una importante red de información para los cultistas del Caos ansiosos por ascender.

La pertenencia al grupo suele ser hereditaria y no impone restricciones de raza, sexo, procedencia o profesión. Los miembros juran ayudarse los unos a los otros en cualquier circunstancia, lo que normalmente significa conseguir trabajos, propiedades y posición, aunque también se aplique a problemas legales e incluso a situaciones en el campo de batalla.

Los miembros se reconocen los unos a los otros mediante unos extraños gestos, señales y frases (una típica es, "¿Nadie ayudará al sol con ventanas?"), y durante los últimos siglos muchos iniciados han alcanzado una importante posición ayudándose los unos a los otros a ascender, a pesar del languidecimiento del culto y el debilitamiento de su señor. La Hermandad tiene miembros por todo el mundo civilizado. En cada gran ciudad existe al menos una Logia, y aunque suelen evitar los cargos públicos son expertos consejeros para gobernantes, alcaldes, generales y cualquier otro que controle poder o dinero. A pesar de todo el grupo ha logrado mantener su anonimato, siendo prácticamente desconocido incluso para los estudiantes de demonología.

Hace mil años, poco antes del siguiente eclipse, la dirigente de la Hermandad concibió a una hija y trabajó junto a Zahnarzt durante su embarazo para preparar a la niña como huésped del príncipe demoníaco. Nueve días antes del eclipse dio a luz en medio de una gran ceremonia. Se dice que al acontecimiento acudieron demonios y grandes poderes de la hechicería. Se invocó al Caos y todos bendijeron a la pequeña. Sería inteligente y astuta, y cualquiera que tratara de dañarla no encontraría más que la desgracia. Tendría una gran fuerza, suficiente como para sobrevivir a la posesión. Por último apareció Zahnarzt, que juró solemnemente que mientras su cuerpo viviera no buscaría hogar en otra parte.

En el momento en el que la ceremonia alcanzaba su culminación dos hombres, Muuthauwg y un poderoso demonologista que nunca fue identificado, se abrieron paso mediante poderosas magias. Mientras el flautista mantenía con su música a raya a la Hermandad el otro trató de destruir al bebé. Al ver que era incapaz decidió hacerlo desaparecer. El eclipse pasó y no fue posible dar con la niña. Zahnarzt fue privado de su nuevo cuerpo y quedó atado por su juramento de no poseer ningún otro.

Durante la Edad de los Tres Emperadores la Hermandad se dispersó y sus libros prohibidos, con el Diente del Demonio oculto en ellos, fueron capturados y llevados a la Biblioteca Imperial de Altdorf. El tomo con el artefacto fue robado hace unos cuatrocientos años, y durante los últimos tres siglos había permanecido olvidado en Foyles Rock. Ni siquiera el demonio sabía dónde se encontraba. La Hermandad había empezado poco a poco a restablecerse y a buscarlo. Mientras tanto, Zahnarzt y su historia pasaron al folclore y, como casi todas las historias populares, fue cambiando a medida que se narraba una y otra vez. Sólo los adoradores del demonio conocen la verdad, así como algunos eruditos del saber prohibido.

Después de un milenio de búsqueda constante Zahnarzt descubrió por fin lo que Muuthauwg y su ayudante le habían hecho a su recipiente. El bebé seguía vivo y en buen estado, oculto en la propia Morrslieb y encerrado en una cáscara de Disformidad y ausencia de tiempo. No había envejecido ni un día desde que fuera allí exiliado.

Una noche de hace siete años una mujer se encontraba sentada frente a su casa en las Tierras Desoladas de Marienburg, observando la luna. No tenía hijos, y sabía que ya era demasiado vieja como para tener uno propio alguna vez. En la oscuridad, una voz susurró en su mente. Le dijo que podía enseñarle un hechizo que le trajera un niño. Si lo hacía podría quedárselo durante siete años, pero pasado ese tiempo se lo tendría que entregar a aquellos que vinieran a buscarlo.

La mujer aceptó. Aprendió el hechizo y lo invocó, haciendo que Morrslieb escupiera al bebé que había dormido sobre ella durante cientos de años. Aterrizó en la granja como una estrella fugaz de una extraña sustancia verde.

"¡Shallya nos proteja!" dijo el marido. "La luna ha puesto un huevo!" Por ese motivo llamaron a la niña "el Huevo de la Luna". La pareja la adoptó, y desde entonces la trató como si fuera propia.

El día del eclipse, cuando la influencia de la Luna del Caos sea más fuerte que nunca, Zahnarzt reclamará el Huevo como su legítimo hogar. No necesita ninguna preparación ni ceremonia especial (hace mil años el receptáculo ya quedó perfectamente preparado), y no tiene problema en dejarla hasta que llegue el momento con sus padres adoptivos. No le ha dicho a ningún miembro de la Hermandad dónde está, ya que teme que pudieran intervenir. Sus planes han sido frustrados tantas veces que no está dispuesto a que nada vuelva a detenerlo. Por la derecha entra en escena un grupo de personajes...

El posible regreso de Zahnarzt ha tomado a la Hermandad por sorpresa: aunque a los iniciados aún se le enseñan las antiguas historias, rituales y hechizos (y se les tatúa el símbolo de la culto sobre su corazón), los susurros del demonio han sido recibidos como un recordatorio no deseado de sus responsabilidades. No todos los miembros conocían la verdadera naturaleza del grupo al que se había unido, o consideraban todo el asunto una superstición o un medio para lograr un fin, por lo que algunos se han llevado una desagradable sorpresa.

A pesar de todo, en el culto queda un núcleo de seguidores de Zahnarzt que se ha dedicado a su tarea con un fanatismo inspirado por la promesa de un poder casi divino si la invocación tiene éxito. Todos convergen en Marienburg al mismo tiempo que los PJ, dispuestos a trabajar para asegurar que el regreso de su señor no sea impedido.

• NUEVO HECHIZO •

Invocación de la Hermandad

Nivel del hechizo: Vulgar

Puntos de Magia: Variables

Alcance: Ver Puntos de Magia

Duración: Instantánea

Ingredientes: Ninguno

Aunque la Hermandad tiene muchos miembros involucrados en la magia no todos son hechiceros, y un culto tan extendido necesita un método para comunicarse. Así se creó el hechizo *Invocación de la Hermandad*, utilizable por cualquiera con un mínimo entrenamiento místico.

A pesar de su nombre no se trata de una invocación en sí. Lo que hace es lanzar al éter un breve chorro de energía Caótica, como una especie de radiofaró. Cualquiera con sensibilidad al Caos sentirá algo, pero muy pocos sabrán de qué se trata. Los miembros de la Hermandad, por otra parte, están entrenados para reconocer la llamada, así como las diferentes longitudes y tonos que pueden enviarse (más de 200), cada uno con un significado diferente. Como también es posible determinar la dirección y distancia aproximadas del emisor un único pulso de energía puede significar desde "Necesito ayuda mágica inmediata veinte kilómetros al sur" hasta "La reunión se ha pospuesto un mes".

El alcance de la Invocación depende de los puntos de magia que se inviertan en ella. Uno es necesario para alimentar el hechizo hasta una distancia de unos 1 kilómetro, y cada punto posterior suma 4,5 kilómetros más. El hechizo no es direccional: todos aquellos en sintonía con el Caos dentro del radio sentirán la llamada. Eso incluye a los miembros de la Hermandad, a los antiguos miembros, a los cultistas, a los monstruos del Caos y a otras criaturas. Sin embargo, aquellos que no hayan aprendido el significado de los sonidos emitidos no tendrá más que la sensación de que algo extraño intenta llamar su atención.

Las Invocaciones no se usan mucho, y sólo para comunicar asuntos importantes.

• MUUTHAUWG, EL HERALDO SILENCIOSO •

Muuthauwg es el hermano y antiguo acólito del príncipe demonio Zahnarzt. Hace muchos milenarios, actuando bajo las órdenes de su señor, organizó una revuelta contra Khorne y fue despojado de su poder y exiliado del Reino del Caos, pero no antes de que el Dios de la Sangre anunciará a los dos traidores que aquel que lograra destruir al otro regresaría a su puesto en la hueste.

Muuthauwg salió mejor parado que Zahnarzt: conservó una forma corpórea y algunos poderes, quedando libre para vagar por el mundo como inmortal. Sin embargo, como parte de su castigo, Khorne le impidió matar directa o indirectamente a ningún mortal, lo que para un seguidor del Dios de la Sangre es una gran maldición. Muuthauwg es capaz físicamente de matar, pero si lo hace, o si sus acciones provocan una muerte mortal, quedará inmediata y definitivamente destruido.

En los milenarios siguientes su personalidad sufrió un gran cambio. Aunque aún desprecia completamente a las criaturas inferiores (como los humanos), ha comenzado a comprenderlas. Lo que es más importante, ha comprendido que la posibilidad de que Khorne mantenga su promesa es remota, por lo que el único modo de sobrevivir es prolongar el conflicto con Zahnarzt. También ha desarrollado algunas habilidades mágicas que sabe que le separan aún más de Khorne.

Muuthauwg es increíblemente inteligente. Puede hablar y comprender cualquier idioma, pero es muy callado. De hecho, con la típica arrogancia de los príncipes demonios, muy rara vez considera importante lo que los mortales tienen que decir (ni a los propios mortales, ya puestos). Para él los humanos no son más que herramientas que utilizar en su lucha contra Zahnarzt. Nunca ha formado una orden similar a la Hermandad del Olvidado porque teme que si alguno de ellos muriera en una misión se le aplicara la maldición de Khorne. Como ocurre con muchos otros seres sobrenaturales, su única debilidad es su nombre auténtico. Sin embargo, aparte del propio Muuthauwg el único que lo conoce es el Dios de la Sangre.

El DJ debe recordar que el demonio no es ni remotamente humano, y que sus preocupaciones y objetivos son peculiares y extrañafarios. Sus acciones son parte de un plan que lleva miles de años desarrollándose, por lo que es posible que resulten totalmente incomprensibles. También es caprichoso e imprevisible como el viento. Jamás abandonará su misión de frustrar a Zahnarzt, pero por lo demás el DJ es libre de presentarlo de la forma más extraña y confusa posible.

Muuthauwg es una figura oscura. Sólo algunos estudiados de las leyendas que rodean a Zahnarzt saben algo sobre él, y su historia se ha mezclado hasta tal punto con la de otros flautistas y heraldos misteriosos que se le ha llegado a asociar con la Vieja Fe, en particular con los druidas. Existe un 10% de probabilidades de que un druida haya oído hablar de él, considerándolo algún tipo de espíritu benigno de la naturaleza. En casi todas partes existen leyendas y cuentos sobre un flautista vestido con colores brillantes.

Los PJ que pasen más tiempo del que pueden permitirse investigando descubrirán muchas cosas confusas sobre Muuthauwg. Por una parte aparece como una fuerza del bien que acosa a Zahnarzt impidiendo su materialización. Por otra, algunos textos se refieren a él como "El Heraldo del Informe" y "La Sombra Arrojada por la Oscuridad". Dependiendo de las interpretaciones se le cree un agente de la Ley, un avatar del mundo natural enviado para restaurar el equilibrio o una vaga manifestación del Caos. Los únicos libros en los que se encuentra la verdad están en la Biblioteca Invisible.

Muuthauwg ha descubierto hace poco que la niña que expulsó a la Luna del Caos hace mil años ha regresado al mundo. Está tratando de dar con ella, tramando un plan para evitar la encarnación de Zahnarzt. Sin embargo, los acontecimientos parecen conjurarse contra él.

Este antiguo demonio suele adoptar una forma totalmente humana. Puede pasar por un imberbe trovador ambulante de unos dieciocho años. Lo más peculiar es su vestuario, excéntrico hasta para un artista. Viste jubón,

pantalones y sombrero de ala ancha, todo amplio y rasgado, lleno de costurones y parches pero con multitud de capas debajo. Sus ropas tienen varios tonos verdosos con algún detalle marrón o amarillo.

Esta forma aparentemente humana no es más que una necesidad, ya que precisa de un cuerpo físico para viajar por el mundo. Al ser más o menos inmortal es sorprendentemente robusto y difícil de dañar, así como increíblemente veloz. No necesita dormir y es infatigable. Tiene la capacidad de comunicarse en cualquier idioma y su voz es tranquila, agradable y musical.

Cuando lo desea puede convertirse en un grupo de pequeñas criaturas de un mismo tipo. Cada una tiene 1 Herida, y habrá tantas como Heridas le queden en el momento de la transformación. Puede recuperar su forma humana reuniendo a todos estos animales, con tantas Heridas como miembros queden en el grupo. Sus animales favoritos son las ratas gigantes (en pueblos y ciudades), los pájaros (para viajar rápidamente) y los peces (para sobrevivir en el agua). Puede utilizar cualquier habilidad natural de la forma elegida, pero sólo es capaz de tocar la flauta en forma humana.

Tiene unos aguzados sentidos físicos y mágicos. Es tan difícil de sorprender como un animal salvaje y puede detectar y responder a cualquier hechizo que se le lance, incluso los procedentes de un oponente oculto, con una resistencia de 95% menos el nivel del invocador. Suele llevarse bien con los druidas, pero espera de ellos que estén a su lado. Si alguien le falla puede ser caprichosamente vengativo.

La habilidad más sorprendente de Muuthauwg es su música. Puede extraer una flauta de sus harapos siempre que lo deseé. Sus tonadas tranquilas parecen sencillas, pero los músicos notarán rápidamente las sutiles melodías y la complejidad armónica. Llegan a las profundidades de la mente del que las escucha y comienzan a controlarlo. Cualquier criatura con oído podrá verse afectada (los completamente sordos son inmunes), pero es posible resistirse con una tirada de FV con una penalización acumulable de -10% si se está borracho, si ya se está bailando o si se tiene más de una habilidad relacionada con la música, el canto o la danza. Al principio las víctimas darán golpecitos en el suelo con los pies para luego levantarse y moverse discretamente. Pasado un minuto o dos comenzarán a bailar al ritmo de la música con inusitado entusiasmo.

Los personajes deben tirar (aproximadamente) una vez cuando empiece la música y otra cada dos minutos. La flauta afecta a cualquiera que la oiga. Sin embargo, Muuthauwg puede concentrarse en un objetivo, que deberá tirar FV cada tres asaltos con un -30% para evitar verse arrastrado. La música del demonio incorpora sutiles órdenes para que los bailarines hagan lo que él desea. Éstos le seguirán allá donde vaya, no saliendo nunca voluntariamente de su alcance. Los bailarines tendrán un +40% para resistirse a cualquier efecto psicológico que les pueda distraer de las órdenes o deseos de Muuthauwg.

Si éste intenta que alguna de sus víctimas haga algo claramente peligroso o doloroso (lo que no es probable dada la naturaleza de su maldición) los afectados podrán hacer una tirada inmediata de FV para liberarse. El DJ puede asignar modificadores a esta tirada dependiendo del grado de peligro. Bailar poniéndose en medio de cualquiera que desee atacar a Muuthauwg o en el camino de un proyectil no disparará esta tirada salvo que el atacante sea muy grande y desagradable y esté claramente dispuesto a terminar con cualquiera que se le interponga.

Una vez atraídos al baile los PJ pueden hacer tiradas de FV para intentar liberarse de la música. Podrán hacerlo una vez cada cinco minutos, pero con una penalización acumulada de -5% (comenzando por el primer intento).

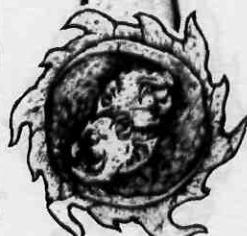
Forma humana de Muuthauwg

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
7	58	50	8	10	35	90	2	95	62	83	100	88	44

En algunas ocasiones la música protege a las víctimas del cansancio mientras bailan, pero es un efecto muy poco fiable. De hecho, el baile puede ser muy agotador. Básicamente todo es una cuestión del juicio del DJ y las necesidades de la trama. Los personajes que escapen de la música deberían estar realmente cansados, pero sólo habría que incapacitarlos en el caso de que hayan pasado varias horas bailando y de que el DJ quiera dejarlos fuera de juego durante un tiempo. Una posible regla para reflejar lo anterior podría ser la siguiente: por cada hora bailando los personajes sufren un -10% al combate y a cualquier actividad similar hasta que hayan tenido tiempo de descansar al menos la mitad del tiempo que se ha pasado bailando.

Sin embargo, después de al menos cuatro horas de danza Muuthauwg puede hacer caer a sus cautivos en un profundo sueño reparador durante un tiempo adecuado. Mientras avance por las Tierras Desoladas con su hueste se asegurará de que todo el mundo repose lo suficiente antes de despertarlos con su flauta para seguir la marcha. El demonio es una entidad sobrenatural y no necesita dormir.

Es capaz de controlar a sus danzantes de formas sútiles pero efectivas. Por ejemplo, puede hacerles bloquear ataques, poniéndose en el camino de cargas o proyectiles. No tiene mucho respeto por los humanos y los empleará como última línea de defensa, pero sólo si está seguro de que el mortal no morirá como consecuencia de ser utilizado como escudo. Al menos un bailarín interceptará a cualquier personaje que trate de enfrentarse cuerpo a cuerpo con Muuthauwg (salvo que haya más atacantes que cautiven).



vos), por lo que será necesario incapacitarlos o superarlos de algún modo para alcanzar al flautista, que aprovechará la menor oportunidad para escapar. Cualquiera que se acerque al demonio sufrirá un -20% a su HA por cada bailarín que se interponga.

Los personajes que no puedan oír claramente la música serán en parte inmunes a estos efectos. El DJ deberá juzgar cada situación por separado, pero por ejemplo un personaje a cincuenta metros de Muuthauwg o separado de él por dos paredes sólidas recibirá una bonificación de +25% a su FV. La música puede penetrar una *Zona de Silencio*, pero aquellos en su interior recibirán un +50%. Los tapones de oídos son una defensa aceptable. Si un personaje gasta un asalto improvisando unos recibirá un +30%, mientras que unos cuidadosamente elaborados proporcionarán un +40%. Sin embargo, el DJ debe recordar que en este caso ese aventurero estará sordo, lo que complicará la coordinación. Taparse los oídos con las manos cuenta como unos tapones improvisados, pero es una maniobra con sus propias limitaciones...

Si por algún extraño giro del destino Muuthauwg muriera, los PJ se habrían visto privados de un potencial aliado de gran utilidad. Sin embargo, su muerte no será permanente (es parte de su castigo: sólo Khorne, Zahnarzt o su propia maldición pueden causar su destrucción definitiva), y un año y un día más tarde su cuerpo se reformará surgiendo de la tierra en el punto en el que recibió el golpe fatal. Si sucedió en un edificio alguien podría llevarse una desagradable sorpresa...

• LA ANTIGUA ORDEN DE LOS LECTORES ILUMINADOS •

Se trata de una ascética y misteriosa secta Legal de sacerdotes y eruditos dedicados en parte a Solkan pero principalmente a Verena, diosa del conocimiento, en su aspecto de Daora, patrona de la sabiduría y la iluminación definitivas. Se estableció hace mil años y cree que en el comienzo del tiempo se escondió en la tierra la clave de la comprensión mortal. Fue perdida, y ahora son ellos los que deben redescubrirla. Algunos creen que este secreto se oculta en un misterioso libro, mientras que otros opinan que sólo surgirá cuando hayan reunido todo el saber del mundo. En cualquier caso están dedicados a la recopilación y al estudio de la palabra escrita. Consideran blasfemo destruir, perder o dañar cualquier libro (hasta los malvados o caóticos), ya que de ese modo podría desaparecer algún fragmento del Gran Secreto. Aunque la Orden no es ilegal, muchos de los documentos que posee son considerados peligrosos o heréticos, por lo que trata de mantener su propia existencia en secreto.

A pesar de todo, hasta la comunidad académica se han filtrado informaciones sobre la organización y su cuartel general, la Biblioteca Invisible. Prácticamente nadie sabe si este lugar existe en realidad, y según las fuentes se encuentra en Nuln, Marienburg, Miragliano, Brionne o Praag. Se dice que es el mayor almacén de conocimiento del mundo, lo que probablemente sea cierto. Cualquier otra cosa será probablemente falsa, pero hay un 40% de probabilidades de que cualquier erudito, hechicero o académico haya oído hablar de la Biblioteca Invisible (aunque no de la Orden), y un 5% de que se tome en serio el rumor.

El lugar existe y se encuentra en una pequeña isla del estuario de Marienburg conocida como Foyles Rock. Se sabe que allí hubo en su tiempo un templo de Solkan, dios de la

justa venganza, pero que fue atacado por los piratas hace varios siglos y destruido por el fuego. La leyenda dice que Solkan maldijo al jefe pirata a navegar por el Mar de las Garras hasta el fin del tiempo.

También se sabe que en las ruinas del viejo templo aún viven uno o más ermitaños. Peregrinos y devotos visitan a veces el lugar para pedir consejo, aunque las respuestas obtenidas suelen ser confusas, especialmente porque estos extraños personajes son mudos. Lo que prácticamente nadie sabe es que el verdadero templo y su tesoro, una enorme biblioteca subterránea, sobrevivieron al fuego.

Para unirse a la Orden hay que contribuir con al menos cinco volúmenes a los archivos, cada uno de al menos quinientos años. Los miembros de pleno derecho deben hacer voto de silencio y dedicar su vida al estudio de la palabra escrita dentro de los confines de Foyles Rock. Como señal de compromiso, y para ayudar a mantener el juramento, los iniciados que entran definitivamente en la Orden pierden la lengua. En teoría puede unirse cualquiera sin límite de razas, siempre que se esté dispuesto a dedicar la vida al estudio. En la práctica, todos los miembros son varones humanos.

La organización también dispone de algunos Legos, intelectuales y eruditos dispuestos a hacer votos de lealtad a la Orden y a sus objetivos a cambio de tener acceso al conocimiento secreto. Se les permite acceder a la Biblioteca Invisible y pueden incluso llevarse hasta tres libros durante dos semanas.

Los Legos hacen votos de silencio parcial: prometen no hablar jamás de la Orden ni de la Biblioteca Invisible a nadie ajeno a las mismas. Todo aquel que sea sospechoso de romper este juramento, que no devuelva los libros a tiempo, que maltrate los mismos, que coma mientras lee o que incumpla cualquiera de las innumerables normas suele terminar con la garganta abierta y la lengua cortada. La Orden sabe cuidar de sí misma.

Respetados y conocidos eruditos de todo el mundo son Legos de la Orden y hacen viajes a Marienburg cada pocos años para consultar la Biblioteca Invisible, o para dejar algún libro prohibido al cuidado de los Lectores Iluminados.

Todos los volúmenes son marcados con un símbolo en el interior de la cubierta: un búho con un ojo abierto y el otro cerrado que simboliza el conocimiento invisible del mundo. Muchos Legos llevan también anillos con diferentes símbolos de Verena para identificarse ante otros miembros: nadie más reconoce estas señales. En la Biblioteca tanto Lectores como Legos deben vestir túnicas decoradas con el mismo símbolo (grises claras para los Legos y oscuras para los miembros de pleno derecho).

Como el principal objetivo de la Orden es descubrir el Gran Secreto del universo y todos sus miembros están demasiado ocupados como para limpiar y ordenar, el funcionamiento de la Biblioteca Invisible puede parecer inescrutable para cualquier no iniciado que lograra llegar hasta su interior. El lugar es un laberinto de estanterías y montones de libros viejos y mohosos, pergaminos rescatados de las hogueras de las brujas, hojas de papiro, tabletas de arcilla, cuerdas llenas de nudos e incluso pieles con antiguos y arcaicos tatuajes.

Hasta para un Lector es más sencillo recitar los cinco niveles del significado simbólico del "Sesenta modos de servir a una ardilla" de Dogbrush que localizar un libro determinado. A veces se encuentra a algún Lego muerto de hambre en un rincón oscuro de la Biblioteca donde se perdió, o aplastado debajo de una pila caída de novelas románticas escritas con los ideogramas del lejano Catay.

Gustav Steinbock, Duelista humano,
(ex-matón, ex-ladrón –allanador–), 25 años; 1,78 m

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	65	32	4	4	6	43	2	49	28	33	30	32	24

Habilidades

Charlatanería, Esconderse Urbano, Contorsionista, Desarmar, Esquivar, Etiqueta, Forzar Cerraduras, Puntería, Escalar, Idioma Secreto (Ladrones), Señales Secretas (Ladrones), Movimiento Silencioso Rural y Urbano, Arma de Especialista (espada de duelo, Armas de Parada)

Armas

Estoque (I +20, Daño -1), rompeespadas (Daño -2, Parada -10), espada, cuchillo (I +10, Daño -2), ballesta (A 32/64/300/4, un asalto para recargar), pistola (A 8/16/50/3, dos asaltos para recargar, falla al sacar dobles).

Armadura

Coraza pectoral

Puntos de Destino

2

Historia

De joven fuiste el mimado hijo menor de una rica familia de clase alta de Nuln. Aburrido con tu vida cómoda y segura te adentraste en el mundo del crimen como ladrón de guante blanco. Durante dos años gloriosos lograste mantener tu doble identidad. Aunque al principio no era para ti más que un juego entraste en contacto con gente de historias y procedencias muy diferentes a las tuyas. Comprendiste que el abismo entre los ricos y los pobres de tu ciudad era mucho mayor de lo que habías imaginado. Lo que tú hacías por diversión para otros era un modo de sobrevivir.

Por desgracia, una noche forzaste demasiado tu suerte y te descubrieron. Tu familia pagó una enorme cantidad de dinero para mantenerte fuera de la cárcel y fuiste expulsado en desgracia con órdenes de no regresar jamás. Amarillado por este rechazo pasaste los siguientes años en constante movimiento en busca de problemas. La cerveza fuerte y las peleas tabernarias se convirtieron en el centro de tu vida. Ahora tu ira casi ha desaparecido y te has convertido en un aventurero. Un día podrías pensar en regresar con tu familia, pero mientras tanto disfrutas recorriendo el mundo junto a tus compañeros.

Personalidad

Has recuperado las costumbres de tu juventud. Si ahora te metes en peleas es con el estoque y la pistola, no con los puños. El grupo con el que viajas se ha convertido en tu segunda familia. Los consejos paternales de Suldrek en particular suelen ayudarte a calmar tus tendencias impulsivas. Por supuesto, hay ocasiones en las que la única opción es lanzarse a la carga...

Ante el mundo te presentas como un caballero educado, culto, honorable y cínico. Sin embargo, tienes un fuerte sentido de la justicia que te hace ayudar siempre que puedes a aquellos que son más desafortunados que tú... especialmente a las damas jovencitas.

Aspecto

Joven e inmaculadamente vestido, con una sonrisa encantadora y un cabello rubio cuidadosamente rizado. Sobre su ropa de calidad (con vuelos y lazos en las muñecas



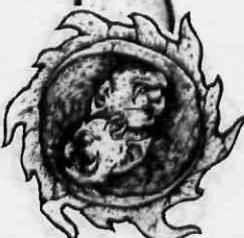
y el cuello) Gustav viste un peto de acero. Lleva encima un estoque y un rompeespadas, además de sus pistolas. Su expresión parece ligeramente presumida y alegre, con unos brillantes ojos azules.

• NOTAS •

NOTAS

Este es un resumen de las habilidades y características de Gustav Steinbock. Aunque es un ladrón, su personalidad es más de un aventurero. Es un caballero educado y culto, pero también tiene un lado más salvaje y violento. Sus habilidades de combate son muy buenas, especialmente con el estoque y la pistola. Gustav es un personaje que combina la astucia con la fuerza, y es un gran aliado en las aventuras.

Algunas de sus habilidades, como el rompeespadas y la pistola, requieren una gran destreza y habilidad. Es recomendable que las use con cuidado para no lastimarse. Gustav es un personaje que combina la astucia con la fuerza, y es un gran aliado en las aventuras.



Max Briartree, Tirador halfling, (ex-guardabosques), 32 años; 1,09 m

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	27	67	4	3	6	52	2	59	22	29	29	40	58

Habilidades

Ambidiestro, Esconderse Rural, Cocina, Herbolaria, Puntería, Visión Nocturna, Idioma secreto (Montaraces), Poner Trampas, Movimiento Silencioso Rural, Arma de Especialista (cuchillo arrojadizo, pistola ballesta), Detectar Trampa

Armas

Espada, cuchillo (I +10, Daño -2, Parada -20), cuchillo arrojadizo (A 4/7/20/4), pistola ballesta (A 4/8/20/2, cuatro asaltos para recargar). Max puede lanzar y disparar una vez con cada mano cada asalto al mismo objetivo con un -20%.

Puntos de Destino

2

Historia

Creciste como parte de una gran familia halfling en un pueblo en tierras de un noble humano. Seguiste los pasos de tu padre y trabajaste como guarda en los bosques de tu señor. Fuiste tú el que le enseñó a su hijo, Erich, a seguir y a cazar ciervos, o cómo acercarse lo suficiente para tocar a un venado pastando. Los dos os hicisteis buenos amigos.

Cuando Erich marchó a combatir en alguna guerra lejana hiciste lo impensable para un halfling: afilaste tus cuchillos, tomaste tu arco y te fuiaste con él. Sin ti tu amigo no hubiera hecho más que meterse en problemas. Tu excelente visión y tu gran puntería hicieron que pronto fueras conocido como uno de los mejores tiradores de tu regimiento.

Cuando la lucha terminó descubriste que habías comenzado a apreciar la aventura, por lo que después de pasar por casa para saludar a tu familia marchaste a buscar tu suerte en los caminos. Aún escribes largas cartas a tus padres cuando tienes ocasión, y pretendes regresar algún día para establecerte. Pero no todavía...

Personalidad

La vida en la carretera puede ser muy dura para un halfling, y en ti ya ha comenzado a hacer mella. Aunque te sientes muy unido a tus compañeros echas de menos la camaradería de los tuyos y la comodidad de su tranquila existencia. Para luchar contra esto te lanzas de cabeza a la aventura, buscando peligros y emociones que te hagan olvidar los sencillos placeres que te estás perdiendo.

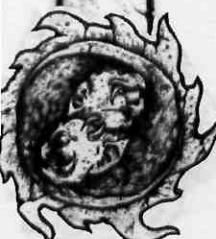
Conoces a Illse de tu anterior carrera y admiras su determinación. A menudo tienes la sensación de que los dos sois las únicas voces del sentido común dentro del grupo. Aunque se trata de una banda muy variada la consideras prácticamente tu segunda familia. Todos son amigos en los que puedes confiar (incluso Gustav y sus "dedos ligeros").

Aspecto

Max parece algo más delgado que la mayoría de los halfling y siempre está alerta, con una ligera sonrisa y unos rasgados ojos verdes. Los demás halflings le consideran muy atractivo. Su pelo es espeso y rizado y su piel tiene un tono oscuro. A menudo se le ve comprobando el equilibrio de sus cuchillos o practicando con la ballesta. Viste como un montaraz.



• NOTAS •





Illse Verheilen, Física humana, (ex-mercenaria, ex-galena), 35 años; 1,62 m

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	45	33	5	3	8	53	2	44	31	39	37	33	34

Habilidades

Oido Agudo, Cuidar Animales, Curar Enfermedades, Conducir Carro, Desarmar, Esquivar, Curar Heridas, Reflejos Rápidos, Elaborar Drogas, Preparar Venenos, Leer/Escribir, Equitación, Idioma Secreto (Lenguaje de Batalla), Saber de Pergaminos, Idioma Secreto (Clásico), Cantar, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Cirugía, Muy Fuerte

Armas

Espada, cuchillo (I +10, Daño -2, Parada -20), balles-
ta (R 32/64/300/4)

Armadura

Escudo, cota de malla

Puntos de Destino

2

Historia

Tras crecer en una familia con cinco hermanos mayores, siempre fuiste más que capaz de cuidar de ti misma. Cuando alcanzaste una edad suficiente, y para desesperación de tu madre, marchaste a buscar aventuras como tus hermanos habían hecho antes que tú.

Comenzaste tu carrera como espada a sueldo, librando las guerras de otros. Pasaste buenos momentos e hiciste buenos amigos, pero también los perdiste y comenzaste a cansarte de las constantes muertes. Durante una batalla te viste obligada a ayudar a un cirujano con los heridos y al anochecer ya no estabas dispuesta a seguir vendiendo tu brazo. Desde entonces estudiarías el arte de salvar vidas, no el de quitarlas.

Estudiaste muy duro y al final volviste a echarte a la carretera como miembro del Gremio de los Físicos de Nuln. Los caminos son lugares peligrosos, por lo que mantienes afilada tu espada en caso de que los argumentos no logren detener una pelea.

Personalidad

Otros te han descrito como "una mujer enérgica", pero tu fuerza procede de tu interior, no de un brazo musculoso o una voz poderosa. Encontraste tu vocación y eres feliz con ella: viajar y ayudar a los heridos y enfermos te proporciona una tranquilidad que nunca conociste como mercenaria. A veces te preguntas si tu viejo espíritu ha comenzado a ablandarse o si simplemente ha encontrado una nueva dirección. En las raras ocasiones en las que dejas caer tu fachada calmada y haces prevalecer tus opiniones mediante la fuerza los demás no dudan de que la antigua Illse aún sigue ahí.

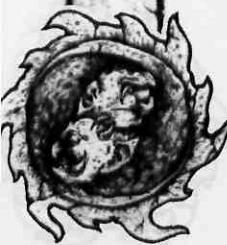
Conoces a Max desde hace mucho tiempo. Es un antiguo guardabosque que llegó al frente de batalla para luchar junto al hijo de su señor. A menudo tienes la sensación de que los dos sois las únicas voces con sentido común dentro del grupo. Aunque se trata de una banda muy variada la consideras prácticamente tu segunda familia. Todos son amigos en los que puedes confiar (incluso Gustav y sus "dedos ligeros"). En particular te sientes responsable de los miembros más jóvenes, Gustav y Josef.



Aspecto

El aspecto de Illse es preocupado, casi maternal. Tiene una dulce sonrisa, la mandíbula cuadrada y una expresión abierta. Sus ojos son de un color castaño profundo. Lleva el cabello rubio muy corto, con rizos cayendo sobre sus hombros. Se ata un pañuelo a la cabeza para que el pelo no le caiga sobre los ojos y viste de forma práctica: una cota de malla sobre una camisa y unos pantalones. Porta una espada, una daga y una ballesta, además del equipo médico. Sólo la cicatriz en la cara recuerda sus días como mercenaria.

• NOTAS •



**Josef Ausstellen, Hechicero humano, nivel 2,
(ex-aprendiz de hechicero), 26 años; 1,70 m**

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	27	32	3	4	8	47	1	43	28	45	40	34	38

Habilidades

Astronomía, Etiqueta, Idioma Arcano (Magia), Idioma Secreto (Clásico), Invocar Hechizos (Vulgares), Invocar Hechizos (Magia de Batalla Nivel 1), Invocar Hechizos (Magia de Batalla Nivel 2), Leer / Escribir, Saber de las Runas, Saber de Pergaminos, Sentido Mágico, Teología

Armas

Espada, cuchillo (I +10, Daño -2, Parada -20), balles- ta (A 32/64/300/4; un asalto para recargar)

Hechizos

Llama Mágica, Protección de la Lluvia, Bola de Fuego, Vuelo, Causar Frenesí, Relámpago

Puntos de Magia

23

Puntos de Destino

1

Historia

Cuando eras joven tu aldea fue atacada y quemada por hombres bestia del Caos procedentes de un bosque cercano. Mataron a tus padres (que habían participado en la defensa), y lo que es peor, se llevaron a tu hermana pequeña Inge. Oíste sus gritos y las risas de los invasores, pero no había nada que pudieras hacer. Aquel día juraste que no volverías a sentirte impotente. Te ha llevado varios años de estudio y has tenido que vender todas las posesiones de tu familia, pero con algo de suerte y los tutores adecuados te has convertido en un gran mago. Has elegido aprender los hechizos más espectaculares y poderosos, y no sientes miedo alguno al invocarlos.

Personalidad

Nadie se ríe de ti ni amenaza a tus amigos sin tener que vértelas contigo. Presumes de tus habilidades en cuanto tienes ocasión, aunque al resto del grupo le moleste que permanezcas seco en un diluvio o que invoques una llama después de que Max se haya pasado diez minutos trabajando con su yesca y su pedernal. Tu actitud es descarada y confiada (algunos dirían que arrogante), pero no es malo reconocer la propia valía, ¿no? Además, un mago tiene que dar una cierta imagen para imponer respeto.

Pero nada te hace olvidar el recuerdo de los gritos de Inge. Cada vez que te enfrentas al peligro la boca se te seca y vuelves a sentirte como un niño asustado de siete años. Esperas que los demás no se den cuenta nunca.

Te agrada mucho el resto de tu grupo, aunque ese no es el tipo de emociones que un poderoso mago debe mostrar. Casi has llegado a considerarlos un sustituto de la familia que perdiste tan pronto, especialmente a Illse, que siempre es amable contigo, casi maternal.

Aspecto

Josef, atractivo de un modo arrogante, es joven y delgado. Viste una túnica de mago profusamente decorada. Sus facciones son angulosas y sus ojos grises muy intensos. Su cabello negro es liso y le encantan los anillos y otros adornos.



• NOTAS •

Suldrek, Alquimista enano, nivel 2, (ex-ingeniero, ex-aprendiz de alquimista), 75 años; 1,52 m

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	53	29	3	6	7	35	1	35	51	43	47	57	18

Habilidades

Astronomía, Carpintería, Conducir Carro, Detectar Trampa, Elaborar Bebidas, Idioma Arcano (Magia), Invocar Hechizos (Vulgares), Ingeniería, Invocar Hechizos (Magia de Batalla Nivel 1), Leer / Escribir, Metalurgia, Minería (mejorada), Muy Resistente, Nadar, Poner Trampas, Química, Señales Secretas (Gremio de los Ingenieros Enanos), Visión Nocturna (30 m)

Armas

Martillo, cuchillo (I +10, Daño -2, Parada -20), balles- ta (A 34/64/300/4, Recarga 1, Fuego 1)

Hechizos

Sueño, Abrir, Curar Heridas Leves, Cabeza Martillo (versión enana de Mano Martillo, idéntico salvo en el nombre), Golpe de Viento

Puntos de Magia

10

Puntos de Destino

2

Historia

Pasaste tu juventud estudiando con equipos de ingenieros en tu hogar enano. Respetabas a tus maestros, pero al final comenzaste a sentir que sus enseñanzas eran muy restrictivas y convencionales para tu gusto. Querías explorar otras áreas del conocimiento, experimentar con cosas nuevas. Por desgracia, tus mayores no recibieron bien tus sugerencias. Al final comprendiste que si querías sublimar tu deseo de aprender tendrías que hacerlo entre los eruditos de las ciudades y universidades humanas.

Pasaste muchos años estudiando con alquimistas en la pequeña Universidad de Marienburg hasta que al final sentiste la necesidad de avanzar, viajando por el Imperio, descubriendo cosas maravillosas, nuevos intereses, otras ideas y libros. Hace poco te encontraste con un antiguo tutor, Veit Pogner. Te ha prometido una carta de presentación para el Director de Estudios Alquímicos de la Universidad de Altdorf si le consigues un libro muy extraño, "Una Honesta y Veraz Descripción de la Tierra de Lustria", de un amigo en Marienburg. Echas de menos la vieja ciudad, por lo que la idea de pasar allí el invierno te ha hecho persuadir a los otros de que es el lugar perfecto para descansar un tiempo.

Personalidad

Mucha gente te considera taciturno, puede que incluso grosero, ya que eres muy reservado y siempre tratas de sopesar todas las opciones antes de dar tu opinión. A veces te quedas tan absorto en tus pensamientos que simplemente te olvidas de contestar. En otras te extiendes interminablemente: una vez te pones a hablar sobre algo que te interesa no hay quien te detenga.

Tu timidez se agrava por el hecho de que muchos humanos esperan que sólo te interese la próxima pelea o la siguiente jarra de cerveza, porque "todos los enanos son iguales". Tratas de corregir esta imagen equivocada allá donde vas.

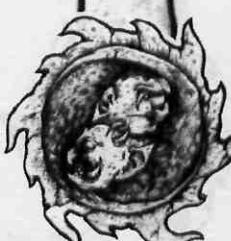


En ocasiones sientes una terrible nostalgia por tu hogar y has llegado a considerar a tus compañeros de viaje tu familia. En particular sueles ofrecer consejos calmados y paternales al joven Gustav, que tiende a pensar con la espada.

Aspecto

Suldrek siempre mantiene bien arreglados su cabello y su barba grises. Viste una túnica con capucha y tiene muchas bolsas pequeñas en su cinturón. Aunque es fornido y musculoso, como casi todos los enanos, su expresión es amable y pensativa. Es más normal verle con un libro que con un arma.

• NOTAS •





Katja ("Kat"), Elfa sargento mercenario, (ex-infante de marina), 63 años; 1,83 m

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	63	38	5	4	8	69	2	48	54	45	63	38	42

Habilidades

Cantar, Consumir Alcohol, Desarmar, Equitación, Esquivar, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Idioma Secreto (Lenguaje de Batalla), Juego, Leer / Escribir, Nadar, Pelea Callejera, Remo, Visión Excelente, Visión Nocturna

Idiomas

Viejomundano, Ethàrin

Armas

Espada, cuchillo (I +10, Daño -2, Parada -20), arco élfico (A 32/64/300/4)

Armadura

Escudo, cota de malla

Puntos de Destino

3

Historia

Eres una elfa del mar del gran puerto de Marienburg y creciste en la cubierta de un barco, con el aire salado en el rostro. ¡No hay nada como la libertad del mar abierto! Durante muchos años serviste como infante de marina, y algún día tienes pensado regresar a los océanos.

Dejaste la vida entre las olas para luchar como mercenaria en las guerras del Imperio, llegando a sargento antes de comenzar una carrera como aventurera. Algun día serás rica y construirás el barco con el que sueñas en tu tiempo libre.

Personalidad

Saliste de tus anteriores carreras tan dura como en traste. Nada te gusta más que pasar una tarde de juerga y cartas en una taberna. Si además termina con una buena pelea, mucho mejor. Disfrutas de la vida todo lo que puedes, y si alguien no es capaz de seguir tu ritmo peor para él. No piensas refinar tus modales ni tu jerga marinera sólo para agradar a algún imbécil con una idea demasiado romántica sobre la cultura élfica.

Por suerte, la extraña mezcla de aventureros con la que viajas te acepta tal y como eres, aunque el halfling trate a veces de ser una influencia tranquilizadora. Tú te limitas a reírte de él (sin mala intención): Max sería una mejor influencia si no fuera tan pequeño... En realidad se trata de buena gente a la que has llegado a apreciar, ¡aunque serán necesarias varias pintas de cerveza para hacértelo admitir!

Aspecto

Kat es alta y musculosa. Lleva el pelo oscuro rapado, mostrando sus rasgos élficos y sus orejas perforadas. Viste un chaleco de cuero que deja ver sus brazos llenos de tatuajes, pantalones y botas. Siempre está alerta y tiene una sonrisa malvada. Lleva una espada larga y una daga, y es normal verla con una jarra o una botella en la mano.



• NOTAS •

Capítulo VI

DESDE LA PRESA LEIDER HASTA NIDDESDORF

Aunque es posible acercarse desde otras direcciones, la mejor vista de la presa Leider se obtiene siguiendo el río corriente arriba. De este modo el viajero llegará hasta la misma base del dique y podrá admirar esta impresionante muestra de la ingeniería enana en toda su gloria.

La presa fue construida hace casi doscientos años y proporciona la energía necesaria para mover los martillos y maquinaria de las forjas construidas en el acantilado. El paso por debajo está vigilado, pero los viajeros amistosos no tienen nada que temer de la comunidad enana, que por una moneda de oro proporciona una visita guiada.

Para poder ver toda la maquinaria es recomendable reservar un día o dos. Aunque dentro del complejo del acantilado no hay alojamientos muchos enanos y humanos viven cerca, en el delicioso Leiderburg, un pueblo a las orillas del lago. Allí, en la Taberna de la Costa, el viajero encontrará acomodo.

El Lago Leider es artificial y fue diseñado por los enanos como parte del complejo de la presa. Existen extrañas leyendas sobre el mismo, pero es difícil darles crédito sentado en el exterior de la taberna bebiendo cerveza enana, comiendo pescado fresco y viendo los reflejos del sol sobre las aguas azules.

Entre estas historias está la de un pueblo en el valle cuyos habitantes hicieron caso omiso a los avisos de que iba a ser inundado. Se dice que los que

se quedaron en sus hogares viven bajo la superficie de las aguas. En el pueblo es posible recopilar numerosas leyendas al respecto.

Algunos lugareños dicen que en los días claros es posible ver extrañas formas moviéndose por el lecho del lago, mientras que otros hablan de barcas que salen a pescar para no regresar, o para volver vacías. Algunos de estos relatos ponen la piel del oyente de gallina, aun a la luz del día.

Por las tardes la taberna reverbera con el sonido de los tambores y las flautas de los enanos. Si el viajero llega durante el Equinoccio de la Primavera podrá ver algo muy poco frecuente: doncellas enanas bailando junto al lago.

Aunque en esa época muchas comunidades enanas no dan la bienvenida a los visitantes, la del Leider es abierta y considera a los extraños un presagio de buena suerte. El dinero siempre es un regalo adecuado para ellos, y un buen amigo me asegura que los precios no incluyen la obligatoria gratificación.

Río arriba se encuentran los Barrancos Todtmacht y Damerung, que el viajero aventurero y romántico puede contemplar con agradable terror. Sin embargo, es necesario advertir que durante muchos kilómetros no existen puentes y que la propia presa es el único modo seguro de cruzar el río sin tener que adentrarse varios días en terreno salvaje.

Mi querido Klaus:

Si recibes esta carta me temo que los riesgos que me he visto obligado a asumir han llevado al resultado quizá inevitable. Espero que no deshonres mi memoria.

He seguido investigando los temas que discutimos antes de tu partida, y las conclusiones a las que he llegado son básicamente las que esperaba. Ten cuidado, mi muchacho: ¡no dejes que las preconcepciones nublen tu juicio a la hora de investigar! Los textos que he estudiado ciertamente daban a entender que el modo más fiable de conjurar El Peligro era también el más vil: un brutal acto de asesinato. Ahora debo intentar que los fanáticos de la Antigua Orden de los Lectores Iluminados rechacen esa senda.

¿Te había mencionado antes el nombre completo de la Orden? Creo que no. Sin embargo, me temo que mi propio camino me ha alejado demasiado de la lealtad a insulsos juramentos. En fin.

Si mis motivaciones fueran puramente sentimentales aceptaría con mejor gracia el castigo que indudablemente caerá sobre mí. Mas temo que la ceguera y el desatino sean tuyos, no míos. Como creo que te comenté (¿Prestabas atención? Lo dudo), Mandelbrote fue un escritor diligente y veraz, aunque algo tosco en sus percepciones e incapaz de captar las más sutiles ramificaciones del curso de acción que recomienda. En el caso que nos ocupa anima a prevenir el regreso de Zahmarzt el Informe mediante un sacrificio de sangre; y no alcanza a comprender las consecuencias de tamaña tropelía en relación con un poder demoníaco.

Quizá este asesinato frustre a Zahmarzt, o que al menos lo debilite. Quizá los antiguos conjuros hagan imposible su realización. Nos oponemos al Caos, mi muchacho, y no hay nada cierto. Mas estoy completamente convencido de que el camino compasivo es, de hecho, el más seguro de todos en este trabajo. Sólo deseo que los fanáticos de la Orden sean capaces de ver más allá del simple concepto de la destrucción de aquello que se teme. Si no logro salvarlos de ellos mismos, tú deberás hacerlo.

Es posible que necesites ayuda en este esfuerzo. Si aún disfrutas de la compañía de las personas que te escoltaron a las Tierras Desoladas te recomiendo que, ante todo, les hagas partícipes de estas líneas: no confies en el juicio de los Bibliotecarios y trata de impedir la muerte del desdichado que traerán de los páramos. Te embarcaste en esta misión obedeciendo mis órdenes, por lo que sólo yo soy responsable. Ahora no puedo sino rogar que deshagas el daño que he causado. No se trata únicamente de la vida de una persona, o de mi propia conciencia: el mundo entero bien podría estar en peligro.

Quizá haya otro asunto que deba poner en tu conocimiento. Es posible que nunca saques provecho alguno de lo que voy a comentar, pero te lo doy, como todas las demás lecciones que traté de enseñarte. Una vez, durante varias semanas, estuve intrigado por la propia Orden y estudié sus orígenes, tanto espirituales como físicos. Creo que cuando se excavaron las cavernas bajo el viejo templo Solkanita se incorporaron diversos medios de entrada y huida (si deseas confirmar este extremo te recomiendo que estudies las memorias de Vorrtokk el Enano, en un manuscrito de la Biblioteca). No hay duda de que muchas de estas rutas han sido selladas o han sufrido diversos desastres a lo largo del tiempo, pero creo que tres sobrevivieron. Una es, por supuesto, la que se encuentra en el sótano del mencionado templo en la isla. Otra es el túnel que los miembros de pleno derecho y los agentes emplean para ir hasta Marienburg. Creo que la tercera no se emplea hoy en día, pero un comentario casual del antiguo Bibliotecario Jefe me hace pensar que un detenido examen de su propio despacho podría dar sus frutos. Utiliza esta información como mejor consideres.

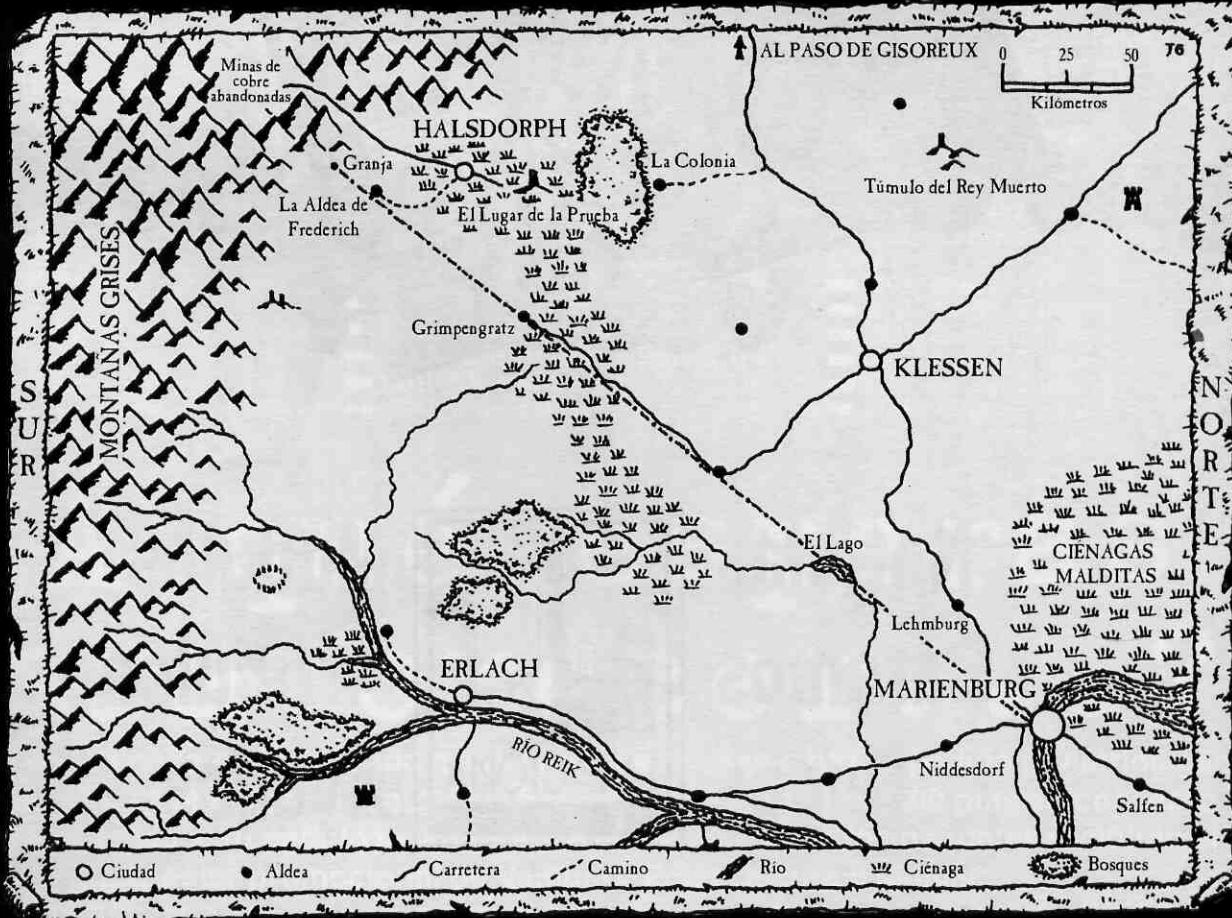
De nuevo lamento no poder, debido a las circunstancias en las que leerás la presente, hablar contigo personalmente. Si decides seguir una carrera académica, como espero que hagas, me gustaría que buscaras a algún otro erudito capaz de proporcionarte la guía y la disciplina que tanto necesitas.

Con mis más sinceros deseos de que no me falles en esta misión que te encomiendo.

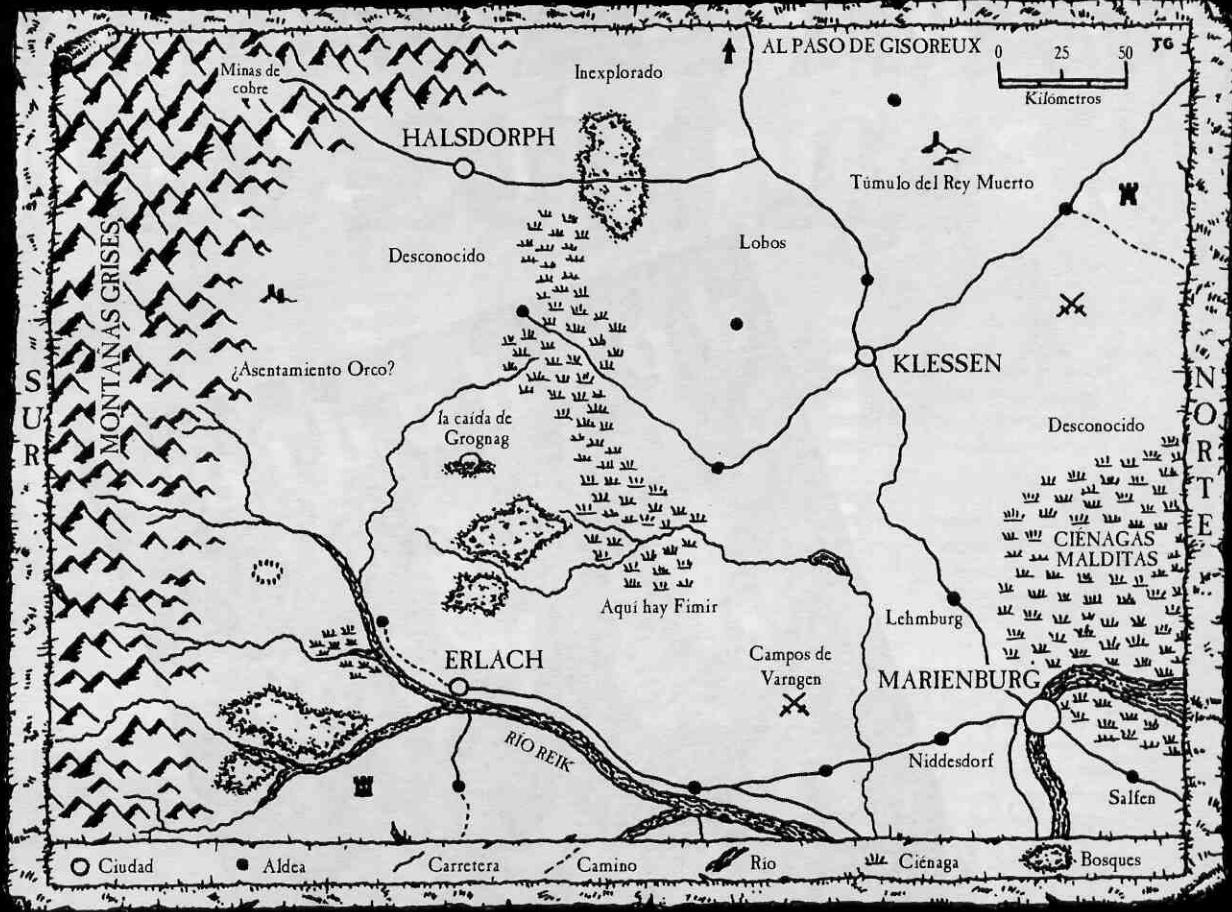
Ernst Goffman

Post Scriptum: por favor, mi muchacho, nunca jamás vuelvas a cometer el error de referirte a los sistemas filosóficos Hilicos cuando quieras limitarte a señalar que tienen un elemento Materialista. Si hubieras seguido con esa pedantería estando bajo mi tutela me hubiera sumido en la desesperación.

MAPA DE LAS TIERRAS DESOLADAS PARA EL DJ



MAPA DE LAS TIERRAS DESOLADAS PARA LOS PJS





Dime, dime ¿cuándo viene; la inquieta Luna del Caos?; Dime, dime, ¿moriremos; Si Morrlieb se traga el sol?; Dime, dime, ¿es verdad toda esta pena?; Si, mi niño, y ahora tú serás mi cena...

—canción infantil de Marienburg

Marienburg: ciudad del comercio la superstición y la muerte. Enviados allí para buscar un extraño libro, los aventureros destaparán una telaraña de intrigas y extraños poderes. Se extenderán noticias sobre un eclipse... y sobre antiguos demonios.

¿Conseguirá el "Huevo de la Luna", que están buscando los personajes, salvar a la ciudad... o sólo la condenará a su destrucción total a manos de las fuerzas del Caos?

Zahnarzt volverá a alzarse

La Muerte de la Luz es una nueva campaña para *Warhammer Fantasía*. Está ambientada en uno de los mayores puertos del Viejo Mundo y mezcla la intriga, la acción, el suspense y una atmósfera oscura en una serie de aventuras combinadas para dar forma a una extraordinaria búsqueda de conocimiento, al más puro estilo del mundo de *Warhammer*, que se terminará convirtiendo en una carrera por la supervivencia.

La Muerte de la Luz contiene nueve aventuras conectadas, la historia de Marienburg y de las siniestras Tierras Desoladas que la rodean, mapas, ayudas y seis personajes pre-generados. Está diseñada para personajes en su segunda o tercera carrera y puede combinarse fácilmente con cualquier campaña existente..

*Cuídate de la Luna del Caos, Cuídate del Eclipse y
Cuídate de Aquellos que Traman en la Oscuridad*



LF - 306 - 1999



9 784950 240556
ISBN 84-95024-05-5

Bajo licencia de Games Workshop Ltd.
Warhammer y Games Workshop
son marcas registradas de
Games Workshop Ltd.
©1999 Games Workshop Ltd.
Usadas bajo licencia

