

WADSWORTH
FANTASY ROLEPLAY

FORGES OF NULN

PATHS OF THE DAMNED



WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

FORGES OF NULN

Writing and Design: **Robert J. Schwalb**

Additional Material: *David Chart, Kate Flack, Chris Pramas, and Gav Thorpe*

Development: *Chris Pramas* Editing: *Evan Sass* Proofreading: *Scott Neese*

Graphic Design and Art Direction: *Hal Mangold*

Cover Art: *Christer Sveen* Interior Art: *Tony Parker, Christer Sveen*

Cartography: *Shawn Brown*

WFRP Development Manager: *Kate Flack* Project Manager: *Ewan Lamont*

Head of Black Industries: *Simon Butler*

A Black Industries Publication

First published in 2006 by Black Industries, an imprint of BL Publishing

BL Publishing

Games Workshop, Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers. Permission is given to copy the handouts on page 93 for personal use only.

The *Emperor Wilhelm* is based on the *Emperor Luitpold* originally created by Graeme Davis in the article *The Emperor Luitpold*. The article was referenced from the *Warhammer Grimoire*, © 1990, Flame Publications Limited.

© Copyright Games Workshop Limited 2006. All Rights Reserved. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, Black Industries, the Black Industries logo, BL Publishing, The BL Publishing logo and all associated races and race insignia, marks, names, characters, illustrations, and images from the Warhammer universe are either ©, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved.

Green Ronin and the *Green Ronin* logo are Trademarks of Green Ronin Publishing, LLC, and are used with permission.

Product Code: 60040283012

ISBN 13: 978-1-84416-225-3

ISBN 10: 1-84416-225-7

www.blackindustries.com

www.greenronin.com

PATHS OF THE DAMNED

Introducción	3
Acerca de Este Libro	3
Cómo Usar este Libro	3
Guía de Nuln	5
La Joya del Imperio	5
Quién es Quién en Nuln	9
Vida en Nuln	10
La Ciudad de Nuln	14
Capítulo 1: El Tercer Fragmento	28
El Cáliz de la Ira	29
Capítulo 2: Adiós, Altdorf	36
Encontrando el Tercer Fragmento	37
El Monasterio de San Abelard	38
De Regreso a Altdorf	40
Capítulo 3: A través del Reik	41
El Emperador Wilhelm	41
Hacia Nuln	46
Capítulo 4: Miedo y Asco en Nuln	52
Evocando Nuln	52
Acontecimientos	55
Capítulo 5: Investigaciones	57
Llegada	57
Lady Elsbeth Becker	60
La Espada	61
La Residencia de Lord Randolph -	64
Los Asesinatos	65
Capítulo 6: El Arma y Bajo Nuln	72
Mordiéndolo el Anzuelo	72
Lugares de Interés	73
Encuentros Clave	76
Capítulo 7: La Mascarada	81
Involucrarse	81
La Vida de la Fiesta	82
Capítulo 8: Infierno	89
El Comienzo del Fin	89
Conclusión	89
Consecuencias	92

INTRODUCCIÓN

Las forjas de Nuln es el emocionante final de la campaña, poniendo fin a la aventura introductoria que comenzó en A través del Drakwald y continuó en *Las Cenizas de Middenheim* y *Las Agujas de Altdorf*. Esta aventura está destinada a personajes que están finalizando su segunda profesión recién comenzada la tercera.

En esta ventura, los Personajes Jugadores (PJs) buscan el tercer artefacto que alberga la última esencia del Demonio de Xathrodox, el Desollador Rojo. Empezando con una investigación en las ruinas de un monasterio encuentran pistas que apuntan a la ciudad estado de Nuln. Los personajes obtienen

pasaje en *El Emperador Wilhelm* y son testigos del primero de los estragos que les espera cuando lleguen a su destino. Una vez arriban a Nuln se verán envueltos en el misterio de la desaparición de personas y conspiraciones centradas en la presentación del *Magnus*, un nuevo y poderoso cañón y la esperanza del Imperio para repelar futuros ataques de los Desechos del Caos. Y en la sombra de los callejones y los oscuros túneles bajo la ciudad, los Mutantes planean apoderarse de la ciudad. ¿Podrán los héroes desenmarañar el nudo de la trama y frustrar las malvadas maquinaciones del Demonio a tiempo?

- ACERCA DE ESTE LIBRO -

Los Senderos de los Malditos: Las forjas de Nuln consta de las siguientes secciones:

Una guía de Nuln

Esta sección es un diccionario geográfico de Nuln, la Joya del Imperio. Incluye una amplia historia destacando los principales acontecimientos y las descripciones de los barrios y localizaciones más importantes. Este capítulo es una ayuda para ayudarte mientras juegas esta aventura, pero también sirve como un excelente recurso para generar aventuras por tu cuenta.

Capítulo Uno: El tercer fragmento

Este capítulo presenta una visión general de toda la aventura. En él se detallan las tramas principales que se desarrollan mientras los personajes buscan el artefacto y también presenta una descripción completa del Cáliz de la Ira.

Capítulo Dos: Adiós, Altdorf

El comienzo de la aventura; este capítulo traslada a los personajes desde los acontecimientos que tienen lugar en Las Agujas de Altdorf hasta las primeras investigaciones que deben tomar para llegar a Nuln.

Capítulo Tres: A través del Reik

Este capítulo describe la mejor y más segura de las formas de llegar a Nuln: *El Emperador Wilhelm*. Incluyendo mapas y perfiles para la tripulación, este capítulo puede guiarte para generar futuras aventuras en las vías fluviales del Imperio. Además, hay múltiples encuentros para darle sabor al viaje.

Capítulo Cuatro: Miedo y Asco en Nuln

Este capítulo ofrece unas pautas para el funcionamiento del resto de la aventura. Además de la construcción de ambientes

para evocar el sabor de la ciudad, este capítulo también presenta un desglose de las tramas principales que se desarrollan durante la Semana del Polvo Negro.

Capítulo Cinco: Investigaciones

Este capítulo detalla los asesinatos y las desapariciones, al tiempo que proporciona información y encuentros que los personajes podrían encontrar y soportar durante los primeros pasos de la búsqueda del Cáliz. Además, este capítulo coloca los ganchos para dirigir a los personajes hacia las intrigas más grandes que se desarrollan entre bastidores.

Capítulo Seis: El Arma y Bajo Nuln

Un vengativo noble sabotea la nueva arma –El *Magnus*. Mientras tanto, nobles decadentes y corruptos trabajan en las alcantarillas para entregar al ciudad a las Fuerzas Malignas.

Capítulo Siete: La Mascarada

La condesa Emmanuelle von Liebwitz es famosa por sus fiestas, y para conmemorar la prueba de disparo del *Magnus* al final de la semana, organiza una gran mascarada. Este capítulo presenta varios personajes importantes y detalla los acontecimientos que se desarrollan en este evento.

Capítulo Ocho: Infierno...

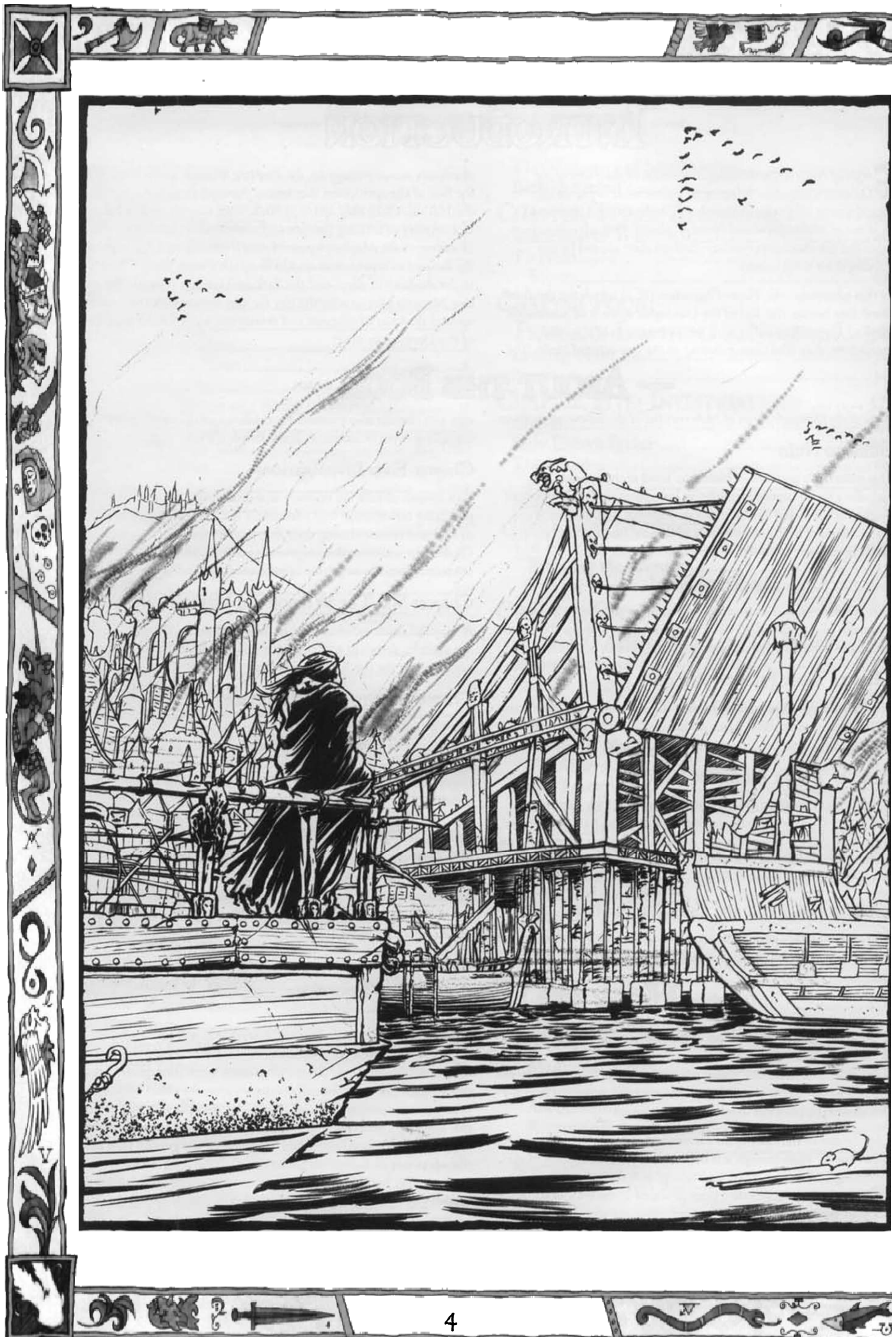
Este último capítulo representa la culminación de todas las tramas que tienen lugar en esta aventura. Los personajes deben enfrentarse al levantamiento Mutante, ajustar cuentas a la destrucción causada por el sabotaje de Randolph Vogt y destruir a la Abominación antes de que pueda liberar a la esencia del Desollador Rojo.

- CÓMO USAR ESTE LIBRO -

Para poder usar *Las Agujas de Altdorf*, es necesario el libro de reglas de *Warhammer Fantasy Roleplay*, además de papel, lápices, y al menos dos dados de diez caras. Esta aventura hace referencia al Bestiario del Viejo Mundo y al Arsenal del Viejo Mundo, y aunque no son necesarios para disfrutar de la aventura, pueden servir como útiles recursos.

Al igual que el resto de aventuras de Los Senderos de los Condenados puedes jugar esta aventura por si misma, aunque lo mejor es usarla como culminación de las aventuras precedentes. Se proporcionan cuatro personajes pregenerados al final del libro por si estás empezando con esta aventura. Están equipados y listos para jugar.

Si has jugado la aventura *Las Agujas de Altdorf* encontrarás que Las Forjas de Nuln tiene un nivel similar de complejidad. Esta aventura cuenta con tres grandes tramas. Mientras los Personajes Jugadores trabajan en una tocarán apenas, o mejor aún, participarán, en las otras dos. Esto requiere algo de preparación y familiarizarte con el material para dirigir esta aventura correctamente. Además, esta aventura se basa en sucesos claves que ocurren en momentos sincronizados. Ten en cuenta el flujo general de la aventura para hacer cambios en base a las decisiones de los jugadores. Por otro lado, hay una serie de encuentros clásicos para darte descansos de las intrigas y ofrecer a los personajes grandes oportunidades de probar su temple contra los enemigos.



GUÍA DE NULN

Nuestra es una tierra encadenada por el silencio; nuestro es una época cuando la verdad va implícita.

- Detlef Sierck, dramaturgo

Nuln, antigua capital, centro tecnológico de las máquinas de guerra del Imperio y corazón intelectual de la humanidad, es “la corona que brilla con un centenar de joyas”. Aunque en cantidad de población va por detrás de Altdorf, es la primera en arte y vida social. Sin embargo, como la mayoría del Imperio, Nuln tiene sus secretos, sus oscuros malhechores hacen todo lo posible por encerrarse en las alcantarillas en expansión y en los

corazones de los barrios. Y por cada baile de gala que la Condesa organiza en los grandes y oscuros salones de su palacio fortificado, nace otro Mutante en el vientre del Laberinto, otro Skaven correteando al lado del lento sedimento de las alcantarillas y un asesino mata brutalmente a su víctima en las calles teñidas de hollín del Neuestadt.

- LA JOYA DEL IMPERIO -

El fuego, la guerra y el saqueo han llevado la devastación a Nuln, y a pesar de todo, debido quizás a la temeridad de su gente, aún sigue en pie. La peste y la hambruna han hecho su parte, al igual que la guerra civil que casi desgarró al Imperio. Del paso del fuego negro se han abalanzado señores orcos para reducir la ciudad a humeantes escombros, pero Nuln siempre ha perseverado. Nuln, uno de los primeros asentamientos humanos en el Imperio, ha estado a la altura del poder y se ha tambaleado al borde de la destrucción. Como ciudad, es un lugar de arquitecturas opuestas, un lugar de ricos en decadencia y pobres desesperados. Es una abarrotada ciudad que mezcla el rústico encanto de Wissenland con la avanzada evolución del pensamiento de los intelectuales.

Esta sección ofrece una visión general de la ciudad, describiendo Nuln en términos generales y destacando los lugares importantes que proporcionan una base para cualquier aventura ambientada aquí. Como Nuln es la segunda ciudad más grande del Imperio, está más allá del alcance de este libro suministrar un exhaustivo nivel de detalle por lo que debes sentirte libre para rellenar las tiendas y negocios apropiados para tus partidas. Se puede ver un mapa de la ciudad en la página 7.

HISTORIA DE NULN

Antes de que existiera Nuln y de que las doce tribus cruzaran las montañas a través del Paso del Fuego Negro, los Altos Elfos dominaban el territorio reclamado finalmente por el Imperio. Pero incluso antes de las primeras llegadas esporádicas de las tribus Humanas que huían de los horrores del este, la antigua civilización de los Elfos ya se estaba retirando de la tierra, dejando las ruinas de lo que fue su magnífica civilización esparcidas por los bosques y colinas del Viejo Mundo. Antes de la fundación del Imperio, gran parte de la humanidad residía a lo largo de la costa del Mar de Tilea, herederos de las antiguas civilizaciones del pasado. Pero pronto llegaron las doce tribus del este, huyendo de algún horror desconocido. Con la ayuda de los Enanos esos bárbaros cruzaron a través del Paso del Fuego Negro y se establecieron en las verdes tierras del norte.

El Viejo Mundo no estaba preparado para estos belicosos y agresivos bárbaros, pero hubieron muchos que pensaron sacar provecho de su sencillez. Los mercaderes Tileanos, tras tener conocimiento de los recién llegados, estaban ansiosos por ampliar sus redes estableciendo rutas comerciales hacia los nuevos mercados. Pero tales aventuras requerían un viaje peligroso, navegando a través del Estrecho de los Corsarios, hasta el Golfo Negro y luego viajando tierra adentro hasta entrar finalmente en el Imperio a través del Paso del Fuego Negro. O peor aún, podían navegar a lo largo de la costa hacia el norte, por las desconocidas aguas del Gran Océano hacia el Mar de las


Garras. Ambas empresas eran costosas y peligrosas –en términos de oro y vida. Sin embargo, los problemas logísticos se resolvieron cuando un emprendedor mercader Tileano de Miragliano descubrió el Río de los Ecos, un caudal de agua oscura que pasaba bajo las Bóvedas hacia el corazón de la tierra. Al ver esto como una oportunidad de establecerse como una importante fuerza mercantil regresó a casa, reunió un gran grupo de mercenarios y desafió a la oscura ruta subterránea. Al final perdió casi la mitad de su expedición por los terrores que guarecían las cavernas, pero salieron, más o menos intactos, exhaustos y casi derrotados. Deambularon por el norte, buscando asentamientos donde establecerse. Con frecuencia la expedición se enfrentó contra las hostiles criaturas de estas indómitas tierras hasta que finalmente se establecieron en las ruinas de un viejo puesto de avanzada de los Altos Elfos y una fortaleza situada frente a un ancho río. Llamaron al sitio Nuln y se dedicaron a su reconstrucción, con la esperanza de usar este lugar como centro de comercio para su nueva empresa.

EL DESCENSO DE LOS PIELES VERDES

La promesa de un comercio establecido no daría sus frutos, al menos no todavía. A los pocos meses del asentamiento Tileano, una hueste de Orcos y Goblins avanzaron desde el norte por el Paso del Fuego Negro. Decididos a saquear y destruir, esculpieron un ardiente camino directo hacia Nuln. Liderando los Pieleros Verdes estaban los refugiados que huyeron de las espadas melladas y las profundas fauces. Humanos y Enanos por igual buscaron refugio en la colina fortificada de este nuevo asentamiento. La comida y los suministros eran escasos; había demasiadas bocas que alimentar y las defensas eran demasiado débiles para soportar a la horda por mucho tiempo. No estaba todo perdido. La esperanza llegaría desde el norte. Por medio de la fuerza de voluntad y la espada, Sigmar unió a las doce tribus en un ejército cohesivo y marchó al sur para oponerse a la hora invasora. Se detuvo en Nuln, estableciendo un campamento allí para salvar a la reciente ciudad de una destrucción casi segura, y rechazó la vanguardia de la horda. Sabiendo que había más de camino, Sigmar congregó a la gente y sus soldados y embistieron hacia la brecha del paso, derrotando al ejército de Pieleros Verdes por última vez.

EL FLORECIMIENTO DE LA CIUDAD ESTADO

La paz se estableció en la tierra. Mientras Sigmar forjó el nuevo gobierno mediante el que gobernaría, Nuln continuó siendo un centro de comercio menor, nada más que una escala para los comerciantes de camino hacia comunidades más grandes en el



norte. Pero esto iba a cambiar. Sigmar se dio cuenta de que la estabilidad interna dependía de su capacidad de mover mercancías y tropas rápidamente, por lo que ordenó la construcción de dos grandes carreteras. La primera iba desde Altdorf (la renombrada Reikdorf) hacia Middenheim. La segunda conectaba Altdorf con Nuln. Aunque la obra tardó años en completarse, los resultados fueron casi instantáneos. La ampliación de una carretera a Nuln elevó la ciudad a una posición similar a las ciudades más grandes y prósperas del norte. Mercaderes de todos los lugares entraron al Imperio a través de Nuln para comerciar con bienes que antes cargaban río arriba. Como resultado, Nuln experimentó un rápido auge en el crecimiento y la riqueza que continuó a lo largo del reinado de Sigmar y más allá.

Las mejoras de Nuln junto con la expansión del comercio con los Enanos le permitió crecer poderosamente y el Conde de Wissenland trasladó su sede de gobierno de Pfeildorf a Nuln. La población aumentó tanto como las oscuras amenazas que bullían en lo profundo de Las Cuevas y de las Montañas del Fin del Mundo, llevando a más y más Enanos desde sus hogares ancestrales. Junto a ellos llegó el conocimiento de la ingeniería. El Conde Elector de Wissenland era un hombre ilustrado y vio una oportunidad con estos recién llegados, y así, para mejorar la limpieza de su ciudad, pidió a los Enanos que construyeran un sistema de alcantarillado, por el cual Nuln es famosa en todo el mundo. Mientras tanto, el comercio a lo largo del Río Reik —un río lo suficientemente ancho y profundo para permitir el paso de barcos oceánicos— traía mercancías de lugares tan lejanos como Marienburg. El oro ganado con estas empresas permitió a la ciudad expandirse más allá de las ruinas de los Altos Elfos originales y erigir murallas fortificadas en ambos lados del río.

EL AUMENTO DEL SIGMARISMO

Menos de 25 años después de la desaparición de Sigmar, apareció en las calles un fraile mendicante llamado Johan Helstrum, azotando a las multitudes frenéticamente sobre un nuevo dios. Afirmaba que tuvo una visión del ascenso de Sigmar a los cielos. Solo con la fuerza de sus convicciones, predicaba la nueva religión a cualquiera que quisiera escucharle. Como Sigmar seguía siendo reverenciado en esta —ya entonces— cosmopolita ciudad, los plebeyos convertidos a la fe Sigmarita, establecieron pequeños cultos en las partes más nuevas de la ciudad. Poco después, se puso de moda oponerse a la tradición y los jóvenes nobles abandonaron las viejas costumbres a favor del símbolo imperial hecho dios que era Sigmar. Animado por su éxito en su ciudad natal, Helstrum viajó al norte a Altdorf, donde continuó su trabajo para difundir la palabra de este nuevo dios. Los resultados fueron espectaculares, y poco después, el culto de Sigmar recibió el reconocimiento imperial con un templo oficial en Altdorf. De vuelta en Nuln, las pequeñas células se unieron y fundaron el primer templo de Sigmar en las laderas de la colina que tenía la fortaleza del Conde. Las personas que permanecieron fieles a las viejas costumbres estaban horrorizadas por la presencia de la herética mancha que eclipsaba lo que ellos veían como los verdaderos dioses. La ciudad se dividió entre los leales a Ulric y los nuevos Sigmaritas y estallaron en las calles peleas y disturbios esporádicos.

CAPITAL

Cerca del 100 CI, ante la creciente violencia entre los cultos rivales en Altdorf, el Emperador Fulk, en una inesperada muestra de apoyo a la fe Sigmarita, trasladó la capital a Nuln. Era lógico que el monarca se moviera a un lugar más amigable con su política ya que Helstrum, ahora Gran Teogonista, era aclamado desde esta ciudad. Derrotados, los pocos partidarios restantes de Ulric dejaron la ciudad por Talabecland donde la fe de Ulric era todavía fuerte, pero el séquito del Emperador de aduladores y parásitos llenó pronto el vacío dejado por la nobleza saliente. Lo que había sido en su mayor parte una ciudad fronteriza fue de repente el centro de la escena de la política imperial.

Instalado en la fortaleza de Nuln, Fulk ordenó una profunda reforma de la ciudad. Los artesanos usaron piedra y madera de las viejas ruinas Élficas para reconstruir la ciudad a la imagen de Altdorf, borrando prácticamente cualquier evidencia del pasado de la ciudad. Con el apoyo de un emperador Sigmarita, el culto de Sigmar hizo grandes progresos convirtiendo los últimos reductos restantes y convirtiéndose oficialmente en la religión oficial de la ciudad, agregando a las leyendas de Sigmar que se dice que bebió de las aguas del Reik cuando acampó aquí antes de detener la inundación de Orcos del Paso del Fuego Negro.

Durante los siguientes 400 años el imperio expandió sus fronteras, empujando sobre el yermo y erradicando los terrores que acechaban en las sombras de sus bosques o bajo sus colinas. Nuln se convirtió en el nexo de esta actividad y en el centro del aprendizaje y el conocimiento. Los emperadores que sucedieron a Fulk establecieron universidades y grandes librerías que a su vez atrajeron a más gente a estudiar aquí. Nuln se convirtió en algo más que una ciudad comercial, transformándose en una ciudad de vanguardia, preparada al frente de la filosofía, la teología y las ciencias.

INESTABILIDAD

Nuln siguió siendo durante cientos de años un centro de influencia del Imperio, pero finalmente la corrupción consumió la fe Sigmarita y surgieron escándalos por casi todas las tierras. En el otoño de 1110 CI, el sumo sacerdote de Sigmar fue desenmascarado como sectario secreto de Slaanesh. Los rumores de su perversidad habían sido durante mucho tiempo tema de los cotilleos, pero cuando el templo se incendió tras una orgía particularmente extraña, salió a la luz que nauseabundos adoradores del Caos inundaban la jerarquía Sigmarita en la capital. El emperador, Boris Goldgatherer, trasladó la capital de regreso a Altdorf para ocuparse de los rumores que le rodeaban, y con él se fue la veneración de los Nulnianos por Sigmar. Aunque la migración nunca fue en grandes cantidades, el daño estaba hecho. La corrupción y los escándalos que afectaron a todos los niveles de la sociedad fueron suficientes para empujar a la gente lejos de sus dioses. En su lugar, abrazaron fuerzas más oscuras y nefastas.

Y luego, se encontró muerto el nuevo sumo sacerdote de Sigmar, con su cuerpo cubierto de bubones negros. Esa primavera, la Plaga Negra se asentó en el Imperio. Se extendió rápidamente de ciudad en ciudad, acabando con ciudades y aldeas enteras. Dicen que sobrevivieron tres de cada diez al contagio, pero que no fue nada comparado con la invasión que siguió.

DESESPERACIÓN Y CORRUPCIÓN

El miedo, la miseria y la desesperación se apoderaron de la tierra, y supervivientes y afligidos se volvieron por igual hacia las Fuerzas Malignas en busca de socorro, rezando a cualquier dios que aliviara su sufrimiento. Se formaron cultos como sarpullidos en la una vez orgulloso estado y en el más desolado de los momentos, emergieron temibles bestias de sus madrigueras bajo las ciudades. Buscando esclavizar a la humanidad como obreros en un macabro rehacer del mundo para reflejar su propia loca visión, los Skaven extendieron miedo y muerte. Las ciudades más grandes prometieron refugio seguro contra la perdición, pero incluso las más poderosas como Nuln, Altdorf y Middenheim no estaban preparadas para la afluencia de refugiados. En Nuln, los desplazados erigieron un barrio de chabolas a las afueras de la Universidad, el centro intelectual de Nuln, convirtiéndose finalmente en el Neustadt.

Por supuesto, la amenaza Skaven fue derrotada y el Imperio salió victorioso contra sus enemigos. Mandred Ratslayer era un héroe, aplastando a los Skaven y enviándolos corriendo de vuelta a sus madrigueras. Pero esta victoria fue teñida por las amplias pérdidas de vidas y las ruinas de las provincias del Imperio.

EL CRECIMIENTO DEL CAOS

La capital se trasladó muchas veces en los años posteriores a la muerte de Mandred, moviéndose con cada nuevo emperador. Durante esta época tumultuosa, los nobles competían por puestos de importancia en el ambicioso juego de la política. Las tensiones que se habían estado construyendo durante casi 200 años llegaron a un punto crítico cuando el Gran Duque de Stirland, con el torpe apoyo del culto de Sigmar, fue elegido Emperador en Nuln.

Aunque muchos Nulnianos se extraviaron de la fe Sigmarita en los años previos a la Gran Plaga, muchos, al menos aquellos que no habían dado su alma a los dioses oscuros, volvieron al abrazo de Sigmar durante el tumulto que siguió. Se creía ampliamente que la peste y la guerra eran castigos por los caprichosos excesos de la Humanidad. Eso creó una poderosa reacción de conservadurismo religioso y Nuln se convirtió en un centro de la religión Sigmarita. Los que no se adhirieron a los principios de Sigmar encontraron la ciudad totalmente inhóspita y las bandas de fanáticos merodeaban por las calles buscando no creyentes para acosar.

En medio del fervor religioso en Nuln, el culto de Sigmar y culto de Ulric se mantuvieron como fieros rivales. Los Sacerdotes de Ulric nunca reconocieron la divinidad de Sigmar y veían a todos sus adeptos como herejes. Incluso con el respaldo de varios emperadores, la tensión seguía caliente entre ambos cultos, y el hecho de que Sigmar subiera mientras que Ulric disminuyera no se perdió entre los defensores de las viejas costumbres.

El culto de Sigmar era la religión favorita de la aristocracia en la mayoría de ciudades “modernas” como Altdorf y Nuln, mientras que Middenheim y Talabecland resistía la intrusión del templo Sigmarita en sus territorios. Desde la muerte de Mandred, la mayoría de los emperadores elegidos habían sido neutrales frente a los furiosos debates entre las diferentes facciones religiosas, pero cuando el último emperador murió, los Condes Electores se alinearon de acuerdo a sus posiciones en la cuestión de la religión. Los acólitos de Sigmar eran ricos e influyentes. A pesar de todos los esfuerzos de los Condes devotos de Ulric, el Gran Duque de Stirland, un claro apologeta hacia los Sigmaritas, ganó. Su primer acto fue poner un considerable impuesto al culto de Ulric.

Esa fue la gota final. La Gran Duquesa Ottilia de Talabecland sentía que la corona era suya por derecho. Creía que había perdido la elección por la traición Sigmarita y el doble juego. En el 1360 CI, se declaró emperatriz, prohibiendo el culto de Sigmar en su provincia en represalia por el impuesto. Durante los siguientes dos siglos el Imperio se sumió en una guerra civil, con ambos bandos presentando ejércitos igualados hasta que se acostumbraron a una cruel serie de escaramuzas.

Los emperadores aún eran elegidos y coronados en Nuln, mientras que la corona de Ottilia se transmitía a sus herederos. El caos de este período llevó a las provincias más pequeñas a declarar su independencia. El emperador de Nuln otorgó el Colmillo Rúnico de Drakwald a la familia von Bildhofen, como recompensa por declarar su independencia de los Ulricianos de la gran Middenheim. La guerra arrasó la tierra y el Caos reinó supremo, solo para ser aún más confuso cuando el Graf de Middenheim también se declaró Emperador.

Al igual que en los años anteriores a la Gran Plaga de 1111 CI, la humanidad dio la espalda a los dioses. Los políticos usaron a Sigmar para justificar leyes terribles y edictos brutales, la gente cuestionó una vez más la legitimidad de los sacerdotes y muchos se volvieron hacia las Fuerzas Malignas en busca de respuestas.

Los Cultos crecían con fuerza y los Cazadores de Brujas eran demasiados pocos para acabar con ellos.

En Nuln, este clima secular era muy fuerte. El carácter de la ciudad se volvió siniestro. Las nuevas forjas tras el río enviaban nubes de ceniza y humo al aire. El Barrio de Chabolas evolucionó hacia un tugurio atestado y surgieron extrañas mutaciones en la población. Los afectados que no fueron expulsados de la ciudad huyeron a las alcantarillas, formando una comunidad propia.

GORBAD GARRA DE HIERRO

Dividido como estaba entre los tres emperadores, el Imperio se encontraba indefenso ante las amenazas externas. Eso se puso de manifiesto cuando el Señor de la Guerra Orco Gorbard Garra de Hierro lo invadió a través del Paso del Fuego Negro sin oposición. El Señor de la Guerra saqueó Nuln y luego arrasó la Asamblea. La Turba se movió luego hacia Solland y, para gran vergüenza del Imperio, asesinó al Conde Eldred de Solland, robando su Colmillo Rúnico. Garra de Hierro marchó a lo largo del Alto Reik, dejando un rastro de matanza, destrucción y vidas rotas. Su Turba rodeó Altdorf, poniendo sitio a la ciudad que luego ocupó el Emperador Sigismund. Aunque los wyvens controlados por Orcos asesinaron al Emperador, la ciudad sobrevivió y la horda finalmente se retiró.

Con Solland en ruinas, Wissenland absorbió el territorio y en respuesta al resto de las provincias exigió que Nuln se independizara de Wissenland. Para sofocar los disturbios, Nuln se convirtió en una ciudad estado independiente, pero no hubo ninguna diferencia, para el Imperio estaba en ruinas. Y en la faz de la creciente anarquía, el descenso de la Humanidad hacia la corrupción parecía completo.

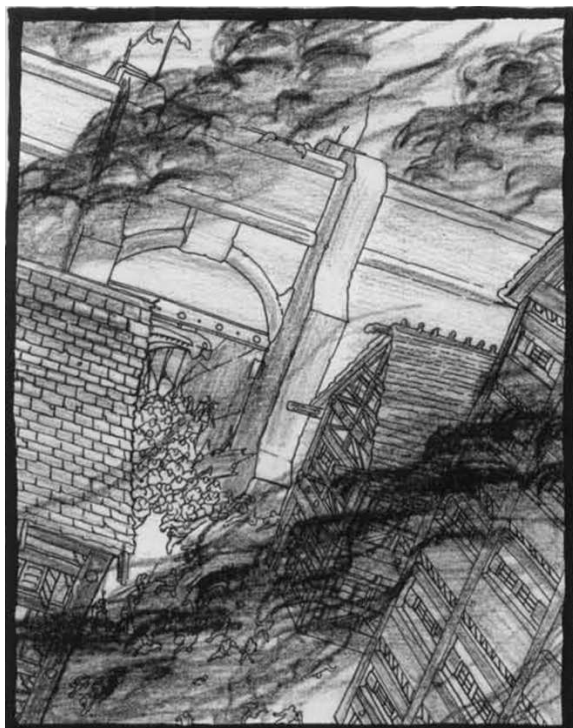
El culto Sigmarita nunca se recuperó completamente en Nuln. En cambio la ciudad pasó de sus raíces religiosas a abrazar conceptos seculares, volviéndose también hacia Verena, patrona de los intelectuales, académicos y pensadores. El rápido cambio de actitudes, junto con la constante amenaza de nuevas invasiones desde el sur, transformaron Nuln de una ciudad comercial hacia una innovación miliar. Y desde entonces, las mentes más brillantes del Viejo Mundo han venido aquí a aprender el oficio de la guerra.

MAGNUS EL PIADOSO

La influencia de las Fuerzas Malignas creció después durante siglos, reforzada por el creciente apoyo de los cultos en el Imperio y los movimientos de manadas de Hombres Bestia en el Drakwald. En el 2301 CI, un vasto ejército del Caos salió desde el norte, invadiendo Kislev y causando estragos en la tierra, sumando a su número muchos veteranos descontentos de las guerras civiles del Imperio. Praag sucumbió al Caos y los supervivientes huyeron al sur, trayendo las noticias de la grave amenaza de la tierra dividida.

Coincidiendo con la invasión, los sectarios surgieron de sus madrigueras ocultas para hacer la guerra contra la gente del Imperio. Los Hombres Bestia del Drakwald extendieron muerte y destrucción, arrasando los asentamientos en las fronteras del bosque. Parecía que el imperio estaba agonizando.

Pero entonces surgió un héroe. Magnus, un estudiante y teólogo de Nuln, se sintió frustrado por la impotencia del Imperio y la codicia de la nobleza. Era un fanático y un genio, con ideas innovadoras sobre el nacionalismo y la divinidad de Sigmar, y su familia le había enviado a la Universidad de Nuln para ayudar a



dirigir su espantosa intensidad. Allí, atrajo a un numeroso grupo de pensadores similares que compartieron su creencia y pasión. E incluso antes de que la guerra estallara, Magnus era famoso por sus giras en las que él y sus compañeros viajaban a través de Reikland para promulgar conmovedores discursos. Estos esfuerzos iniciales establecieron a Magnus como un gran héroe entre la gente común, preparando el terreno para su consiguiente ascenso al poder.

La guerra estalló. Magnus vio esta calamidad como una señal de Sigmar para salvar al Imperio de sí mismo. Redobló sus esfuerzos, apelando directamente a las personas en vez de perder el tiempo en las cortes de los Condes Electores. Amasó un enorme ejército de conversos, llegando a ser tan poderoso que incluso los gobernantes políticos y económicos de la tierra se vieron obligados a reunirse tras su bandera. El paso final era aventurarse por el norte hacia Middenheim para curar la brecha entre los que adoraban a Ulric y los que seguían a Sigmar. Magnus salió ileso tras entrar en el sagrado fuego blanco, y con esta señal, incluso Al-Ulric, el más firme opositor al culto Sigmarita, se vio obligado a aceptar la verdad de la divinidad de Sigmar.

Magnus dirigió sus fuerzas hacia el norte y se encontró con la terrible horda en Kislev. Reforzado con los Enanos, los kislevitas y el Alto Hechicero Teclis con su equipo de Hechiceros Elfos y sus protegidos Humanos, el Imperio derrotó a los invasores del Caos, permitiendo a Magnus regresar triunfal. Al cabo de un año de la derrota del Caos, los Condes Electores nominaron y eligieron a Magnus Emperador, uniendo al Imperio por primera vez en siglos. Magnus estableció su centro de poder en Nuln, su ciudad natal, convirtiéndola en capital Imperial. Retiró la prohibición de la magia y fundó los Colegios de la Magia en Altdorf. Reintegró y reorganizó las provincias, restaurándole su antigua gloria. Y por primera vez en siglos, el Emperador era fuerte una vez más, anunciando la Edad de Oro del Imperio.

EL DECLIVE DE NULN

Después de Magnus, Nuln siguió siendo la capital del Imperio hasta el 2412 CI, cuando surgió una nueva amenaza Orca. Grom el Panzudo aplastó a los Enanos en la Batalla de la Puerta de Hierro y avanzó hacia el norte, devastando partes de Nuln

durante el camino. El recorrido de Grom a través del Viejo Mundo no iba a durar. Poco después de que comenzara su cruzada para acabar con la humanidad, construyó una flota y navegó hacia el oeste, no volviéndosele a ver de nuevo. Ocho años más tarde, en un escándalo que rodeó a la sucesión de Marienburg, el Emperador Deiter IV de Nuln fue depuesto y la Corona pasó al Gran Príncipe de Altdorf, finalizando el papel de Nuln como principal ciudad del Imperio.

Aunque no fue más el centro del Imperio, Nuln ha logrado mantenerse fuerte, tanto como capital tecnológica como comercial. Nuln alardea orgullosamente de la Escuela Imperial de Artillería, la Universidad de Nuln e incluso un Colegio de Ingeniería casi rivalizando en innovación con el del propio Altdorf. Nuln fluyó de nuevo bajo el control de Wissenland y el Conde Elector de la provincia ganaba el título de Conde de Nuln.

Unos 80 años más tarde, un par de héroes descubrieron un complot Skaven para invadir la ciudad y usarla para lanzar una campaña contra el Imperio que sería tan devastadora como la ocurrida hace casi 1.500 años. Nuln se salvó gracias a las luchas internas de los Skaven y la traición y por supuesto a la habilidad de Felix y Gotrek, pero no sin grandes daños de incendios, peste y hambre. En los últimos años Nuln se ha reconstruido una vez más para consolidarse como una de las ciudades principales del Imperio.

LA TORMENTA DEL CAOS Y EL RENACIMIENTO DE NULN

La Tormenta del Caos cambió la cara del Imperio. Las fuerzas de Archaon diezmaron las provincias del norte y aunque derrotadas, aún frecuentan los bosques y lugares sombríos del Viejo Mundo, esperando hasta que sean llamadas una vez más dispuestas a aplastar al Imperio. Sin embargo, a diferencia de Middenheim, Nuln escapó a la devastación. Archaon estaba más preocupado con la destrucción del Culto de Ulric que de dirigirse al interior. Aunque ileso, Nuln se vio afectada. Con una mayor necesidad de cañones, munición, reclutas y equipo, el Imperio confió en las forjas de Nuln para satisfacer la demanda. Los comerciantes y capataces disfrutaron de los mejores beneficios de sus carreras y las forjas ardieron vivamente día y noche para mantener al Imperio equipado con el armamento más nuevo. Las patrullas de reclutamiento se extendieron por las calles, reclutando soldados de entre las masas y cuando el Emperador Karl Franz finalmente derrotó a las fuerzas del Caos, la posición de Nuln estaba asegurada, convirtiéndose en una de las ciudades más ricas y poderosas del Imperio.

LA ACTUALIDAD

Aunque Nuln tiene su siniestro punto débil, sigue siendo un lugar de refinamiento a la vanguardia de las artes y la vida social. Es el centro económico, distribuyendo mercancías hacia y desde Wissenland, Stirland y Averland. Con el oro ganado durante la Tormenta del Caos, la división entre las clases es aún más pronunciada, y la élite es ostentosa en su muestra de su nueva adquirida riqueza, mientras los pobres miran con ojos atormentados y cinturones apretados. Nuln es una ciudad de contrastes, contrastes entre las granjas rurales que aprovisionan a la ciudad con comida y la sofisticación de la aristocracia. Es un lugar de chusma sin educación que trabaja en las Forjas al otro lado del río, contrastando con los educados estudiantes que caminan por los pasillos de las antiguas universidades de Nuln. Es un lugar de conflicto entre lo viejo y lo nuevo, de chabolas y palacios, de buenas comidas con copas de cristal e inmundos mendigos hurgando en los callejones llenos de basura. Nuln es conflicto, haciéndola el lugar ideal para intrigas y las mejores aventuras.

- QUIÉN ES QUIÉN EN NULN -

Nuln también es inusual. Ha sido una ciudad estado independiente y también ha ejercido como capital de provincia. Incluso ha sido la capital del Imperio. Hay reivindicaciones de que la ciudad fue parte de Reikland, Stirland y Averland además de formar parte de Wissenland. De cualquier modo, Nuln es y siempre ha sido su propia ciudad. Actualmente Nuln no es realmente parte de Wissenland, pero debe su lealtad a su Conde Elector, la Condesa Emmanuelle von Liebwitz. Si bien nominalmente gobierna la ciudad, mucho del verdadero poder se encuentra en la clase burguesa, los distintos gremios y sus propios asesores. Esta sección describe las diferentes facciones que demandan algún tipo de control sobre “La Joya del Imperio”.

LA CONDESA

Emmanuelle von Liebwitz (Gran Condesa de Wissenland, Condesa de Nuln y Duquesa de Meissen) consiguió su asiento al mismo tiempo que Karl Franz fue coronado Emperador. Amiga desde la infancia del actual gobernante, demandaba el título de Conde Elector, pero no era la única. Congraciándose servilmente con Franz—algunos sugieren que seduciéndole—asumió el título de Condesa Electora en el 2503.

Demostó que no tenía cabeza para el gobierno. Estaba más preocupada de los lujos de su estado que con las minucias de gobernar no solo una provincia (que la mayoría consideraba un remanso), sino también una importante ciudad. Detesta a los burgueses y plebeyos de Wissenland, y rara vez se ocupa de los pueblos y ciudades bajo su competencia, entregando más y más poder a la familia Toppeneimer de Pfeildorf. De hecho, está en negociaciones con el Emperador para independizar Nuln de Wissenland completamente. A cambio de la concesión a Nuln de un voto electoral y permitiendo a Wissenland mantener su voto, haría un gran préstamo a los cofres del Emperador, algo que él considera prudente, dadas las demandas para reconstruir el norte.

Todo su trabajo para separar Nuln de Wissenland se debe a que la Condesa adora la ciudad. Ama la cultura, la pompa, la majestuosidad, su historia y sus grandes arcas. No importa lo desesperada que pueda ser la situación de los plebeyos, ella siempre se ha garantizado comodidad y placer mientras ha estado instalada en su asiento como Condesa de Nuln. En lo que respecta a ella, los Toppeneimers pueden mantener sus crueles inviernos y tristes granjas. Todo lo que ella quiere es Nuln. Por tanto gran parte del gobierno de Wissenland recae sobre la Asamblea, un grupo de mercaderes, nobles menores y eclesiásticos de los que ella es la cabeza, aunque rara vez hace apariciones.

La mayoría considera que es poco competente en su posición. Dice el refrán, “la cabeza de la Condesa está tan vacía como su manifiesto”. Aunque la agente la adora. Hoy día, en su edad madura, conserva su belleza juvenil y muchos señores claman por su mano, con la esperanza de ganar algo de su considerable poder.

ARISTOCRACIA

Decenas de señores y príncipes mercaderes apoyan a la Condesa. Como Nuln es una ciudad un tanto independiente, vienen nobles y comerciantes de todas partes del mundo a instalarse en el centro comercial del Imperio a asesorarla. Entre su corte hay Tileanos, Stirlandeses, Wissenlandeses, Reiklandeses, Marienburgueses, Kislevitas e incluso algunos Bretonianos. Cada uno tiene un dedo en los intereses económicos de Nuln, supervisando la fabricación de cañones, la importación de productos de Tilea a través del recientemente descubierto Río de los Ecos, supervisándolos barcos trayendo mercancías por el Reik de lugares tan lejanos como Marienburgo. Cada interés tiene representación el Consejo de la Condesa. Este órgano se

reúne una vez a la semana para tratar asuntos de la ciudad estado y las villas de los alrededores que abastecen a la ciudad con comida y materias primas.

Además de los comerciantes y nobles, la Condesa también mantiene sus propios asesores personales que la ayudan a administrar el gobierno de la ciudad. Los ministros más importantes incluyen al Alto Comisario Hildemar Kalb. Él gobierna la ciudad durante las infrecuentes ausencias de la Condesa. El Alto Senescal Jekil Rohrig es la suprema justicia de la ciudad, y juzga los casos de mayor trascendencia de importancia de Wissenland y Nuln. El Erario Reuben Kuhn III se ocupa de la adquisición y distribución de los ingresos de la ciudad y es en general el hombre más odiado en Nuln. Además, hay un Chambelán, un Condestable que se ocupa de la Guardia de la ciudad y las guarniciones, y el Mariscal que se ocupa del ejército de la Condesa Electora.

Otros parásitos varios, cortesanos y aduladores completan el resto de la comitiva de Emmanuelle von Liebwitz. Cada miembro es más ambicioso que el anterior. Las traiciones y puñaladas traperas son comunes, y fomentadas discretamente. Una fortuna de los tontos puede ser ganada y perdida en un solo día, dependiendo del humor de este monarca veleidoso.

SACERDOTES

En el pasado la fe Sigmara era fuerte en Nuln, pero tras los repetidos actos de traición y corrupción dentro del culto de Nuln, la mayoría de los Nulnianos abrazaron otros dioses como Verena, respalda y es respaldada por el distrito universitario de Nuln. Myrmidia y Morr también tienen fuertes presencias en la ciudad. Sin embargo, aunque el cuerpo Sigmara no es lo que era, todavía cuenta con los templos más grandes y ricos de la ciudad.

Los jefes de los cultos se reúnen esporádicamente con Emmanuelle. Ella les respeta a ellos y a su poder, pero sus Sumos Sacerdotes la encuentran... deficiente... en lo que respecta a los asuntos del espíritu. Las reuniones entre los líderes de los templos y la Condesa no son sino espectáculos.

LOS GREMIOS

Los gremios son de gran interés para la Condesa. Estos grupos los que le permiten lanzar sus grandes fiestas en el palacio. Casi todos los días, uno o más maestros del gremio consiguen una audiencia con la Condesa para darle regalos y baratijas para mejorar la tasa de impuestos del gremio y adquirir influencia cuando se tratan asuntos ante el resto del consejo. Todos los maestros de los gremios tienen asiento en el consejo también, aunque su influencia sobre la Condesa es considerablemente más fuerte que los mercaderes y cortesanos.

LAS ESCUELAS

Incluso las Universidades meten mano en la política y el gobierno de Nuln. Siendo el hogar de algunas de las escuelas más prestigiosas del Imperio, son grandes atracciones. Cuando los hijos e hijas de los señores de Provincias llegan a la mayoría de edad, muchos vienen a esta ciudad para aprovechar las ventajas que ofrece la educación clásica. Sin embargo, esto cada vez es menos cierto. Nuln fue una vez el centro intelectual del Imperio, pero cada vez más y más pensadores de Altdorf eclipsan a esta sureña ciudad. No es por falta de fondos—la Condesa y los nobles de la ciudad son fervientes defensores de la Universidad, los Colegios y la Escuela Imperial de Artillería. Es más bien el clásico mecanismo de estudio que está cayendo en

desgracia cuando se le compara con los sistemas progresivos del norte. El cuerpo de estudiantes de Nuln sigue siendo considerable y aunque la Universidad está en declive, la Escuela Imperial de Artillería es más grande que nunca.

FAMILIAS DEL CRIMEN

Donde la Aristocracia y los diversos grupos controlan el nombre de la ciudad, las organizaciones criminales controlan de hecho la ciudad. Como ciudad de cruce de caminos, se pueden encontrar aquí toda clase de tipos indeseables. Nuln ha heredado algo de

las nociones Tileanas de un submundo criminal. En lugar de un gremio criminal general hay una más de una docena de familias criminales—algunas de las cuales ocupan un puesto en el consejo—que dividen sus actividades entre empresas comerciales legítimas y oscuras prácticas como contrabando, productos del mercado negro, venta de protección, extorsión y cosas peores. Además, no hay escasez de bandas en las calles, especialmente en el Neuestadt, donde sirven a las diversas familias que luchan por el control sobre los pobres de la ciudad, una calle a la vez. Nombres como Schatzenheimer, Valantina, Sansovino, Huyderman y otros, aún infunden miedo y respeto entre los ciudadanos humildes de esta ciudad.

- VIDA EN NULN -

Como cualquier otra ciudad del Viejo Mundo, Nuln está sucia y atestada. Tiene callejones ahogados de escombros, tortuosas calles aparentemente al azar y edificios en ruinas, todo esto acompañado del esplendor de la riqueza. Las columnas de humo y las cenizas cayendo desde las industrias solo contribuyen a aumentar la inmundicia sin sentido.

Nuln es un derroche de estilos arquitectónicos, desde el palacio fortificado en la colina a las destartaladas casas adosadas que llenan el Neuestadt. Su aspecto revela de cerca la constante reconstrucción de la ciudad a lo largo de su larga historia. Pero hay una cosa que las une, el hollín que cubre casi cualquier cosa en el lado norte de la ciudad. Una capa de ceniza cubre las tabillas de los techos y ahúma las ventanas. En los meses de invierno es aún peor (Wissenland es famosas por sus crudos inviernos) y la quema de carbón traída de los bosques envuelve a la ciudad en una nube de humo negro, bloqueando el sol.

Los lugareños están acostumbrados al hedor de las fundiciones trabajando día y noche, aunque el Barrio Aldig se libra de lo peor. En el Neuestadt, las calles son repugnantes. La gente se despreocupa monumentalmente de lo que tira por la ventana, y los montones de basura llenan los callejones, a veces desparramándose hacia las principales carreteras. Las personas dependen de las lluvias para llevar la suciedad hacia las elaboradas alcantarillas de la ciudad. Mientras tanto, las ratas pelean con los perros por los selectos bocados enterrados bajo los montones de despojos.

Las cosas son algo mejor en el Altstadt. Allí, los Recogedores de Excrementos hacen sus rondas, llenando con la pala sus carros para mantener limpias las principales vías públicas. Pero tras las limpias y atractivas fachadas, las entradas de los sirvientes por la parte trasera de los edificios están tan sucias como cualquier otro lugar.

Nuln también es ruidosa. La Escuela Imperial de Artillería dispara salvas de cuatro a seis veces al día. Antes de cara tiro la Escuela hace sonar (normalmente) una campana como advertencia. Además de las repentinas y a menudo inesperadas explosiones en el centro de la ciudad, los vendedores y ambulantes llenan las calles, al igual que sus sospechosos homólogos: los ladrones. Nuln está lleno de carteristas y estafadores, todos al acecho para tomar las bolsas ingenuas.

A pesar de la suciedad, la miseria y el hollín, Nuln es una de las más bellas ciudades Humanas. La ciudad ha soportado amplios estragos reclamando primero las estructuras más pobres y viejas, permitiendo a la ciudad reconstruir edificios mejores y más fuertes. Los líderes de Nuln han prestado mucha atención a la estética arquitectónica. Los parques salpican la ciudad. Elegantes arcos esculpidos con escenas históricas, imponentes estatuas y el propio Gran Puente, todos hablan de la iluminación de Nuln y su aprecio por las cosas bellas.

LA GENTE

Los Nulnianos están intensamente orgullosos de su ciudad y algunos de ellos se jactan de que viven en la “verdadera” capital del imperio. Como resultado tienen una intensa rivalidad con la gente de Reikland, especialmente los provenientes de Altdorf, los Nulnianos se apresuran a recordar a los Reiklandeses la importancia de su ciudad en cada oportunidad.

Como Nuln ha pasado de ser un simple centro de comercio a una importante capital comercial, la mitad de la población aparentemente no son nativos. La mayoría de los residentes vinieron aquí desde su tierra natal para comenzar un negocio o una nueva vida. Estos inmigrantes ayudan a definir el carácter de la ciudad. La gente es una vendedora nata, vendiendo cualquier cosa y los tejemanejes forman parte de cualquier negocio aquí. El regateo también es una parte importante de la vida del lugar, y los que carezcan de habilidad encuentran que van a pagar más del doble de lo que vale un objeto en cualquier otro lugar. Los forasteros ven a los Nulnianos como codiciosos y oportunistas, apretando todos el puño tacañamente.

En cuanto a educación, no se puede hacer mucho mejor que Nuln. Gente adinerada viene de todo el Viejo Mundo para estudiar en la prestigiosa Universidad de Nuln, y así los estudiantes son una mezcla cosmopolita de Tileanos, Estalianos, Bretonianos e incluso Kislevitas. Además de la Universidad, se podría decir que Nuln también tiene las mejores escuelas de entrenamiento militar del Imperio, rivalizando sin duda con las de Altdorf. Por ello, la ciudad tiene uno de los ejércitos más profesionales del Imperio. Un aspirante a soldado podría encontrar una buena carrera en esta ciudad.

En términos generales, los Nulnianos son prácticos y honestos. La alta burguesía, incluyendo a los miembros del Consejo de la Condesa, tienen grandes fincas además de sus adosados en la colina que domina la ciudad. Estos nobles pasan la mitad de su tiempo o más fuera de los muros de la ciudad. En sus fincas, administran a los plebeyos a quienes alquilan tierra a cambio de una porción de sus cosechas. Aunque similares en algunos aspectos a los siervos de Bretonia, los plebeyos son libres de dejar sus tierras cuando lo deseen, aunque pocos lo hacen, ya que la vida es buena y estas personas obtienen la protección de sus terratenientes. Los plebeyos en la ciudad a menudo son recién llegados de las granjas, habiéndolas dejado para buscar fortunas en la fabulosa ciudad. Pocos de estos aldeanos escapan jamás de las peores partes de la ciudad, condenados a un edificio de viviendas o algo peor.

Hay una creciente división dentro de la clase noble. Una facción de la aristocracia no depende de los estados periféricos para financiar sus fortunas, en vez de habiendo hecho su fortuna por medio de la hábil negociación, comercio y por atender a los

caprichos de la Condesa. Estos nobles rechazan a los “Barones Rurales” como paletos, no aptos para dirigir la ciudad en estos tiempos modernos. La misma burla se extiende a los

comerciantes e incluso a los plebeyos. Los habitantes de la ciudad mientras dependen de las haciendas y pueblos circundantes para alimentos, se apresuran a burlarse de los granjeros visitantes y su manera sin educación. Del mismo modo, las regiones periféricas resienten a la gente de la ciudad por sus blandas vidas y formas decadentes.

No es la única división de la ciudad. La alta burguesía a favor del semblante de Wissenlandish, son austeros, calmados y profundamente religiosos. Contrastando con las conservadoras formas de la vieja guardia, la nueva aristocracia, muchos de los cuales son sus hijos, son dandis y petimetres, influenciados por la creciente presencia de Reiklandeses en la ciudad. Estos amanerados nobles son hedonistas decadentes y los partidarios más ardientes de Emmanuelle.

Entre los plebeyos está surgiendo la misma división social. El plebeyo ya no está condenado a una vida de trabajos domésticos. Un hombre antes podía tener que atender a los caballos, servir la comida o entregar los mensajes, ahora puede mezclar salitre, avivar los hornos o clasificar mineral y fundiciones. Como resultado, hay una creciente clase trabajadora que no se parece en nada a cualquier otra encontrada en el Imperio. Los sindicatos de estos trabajadores tienen un peso considerable cuando tratan decisiones sobre la industria metalúrgica de Nuln.

En comparación con otros Wissenlandeses, los Nulnianos parecen otra raza. Son más expresivos y excitables, gesticulando en la conversación, y adoptando costumbres y peculiaridades de los extranjeros –especialmente de los Tileanos. Aunque la guarnición de la ciudad es famosa por sus uniformes negros, los lugareños son aficionados a la ropa y joyería llamativa -se dice que la Condesa tiene más de 10.000 trajes en su guardarropa. Aunque su lenguaje es diferente al de la gente rural. Los Nulnianos acortan los sonidos de las vocales y tienden a finalizar cada oración con una nota alta.

CULTURA

Aunque no es el corazón de la cultura y el carácter del Imperio, Nuln no se queda atrás. Hogar de grandes artistas, incluyendo al tan amado Vespasian, un pintor que capturó en los lienzos la vida y época de Nuln unos tres siglos atrás, también es el hogar de grandes teatros, óperas, escritores y mucho más. Esta es una ciudad que valora las artes y paga grandes cantidades para mantenerlas. Con su carácter acogedor, Nuln atrae lo bueno y lo malo, los escritorzuelos y los artistas. Pocos, sin embargo, reconocen el buen arte y casi todos los hogares disponen de uno o dos grandes cuadros encargados por un local.

Las actitudes de la ciudad hacia la estética son evidentes en el hecho de que las estatuas de grandes héroes decoran las principales carreteras, y en la atención al detalle en los suaves arcos y las imponentes puertas. Desde las gárgolas decorando el Templo de Sigmar hasta la Benévola Condesa, una estatua de bronce de aproximadamente cinco metros de altura que se levanta en el centro de La Gran Puerta. Nuln brilla con belleza manchada de hollín.

Los nobles a menudo patrocinan a uno o más artistas, por lo general pintores, pero a menudo un poeta o músico. La aristocracia invita a sus compañeros para mostrarles los sonetos cuidadosamente contruidos o la melodía interpretada en un arpa Tileana por su patrocinado favorito. Por supuesto, en estas reuniones, mientras escuchan cortésmente la actuación, los invitados están más preocupados con pasar notas e intercambiar cotilleos más que alguien reverenciando profundamente cualquier nuevo giro, frase o inteligente uso de la aliteración que puede ser encontrado en la errante oda de un poeta al color azul.



La gente prefiere el teatro a las actuaciones individuales. Las compañías de actores de Altdorf pasan la mayor parte de su gira en Nuln, con la seguridad de un aforo completo independientemente de la obra. Los Nulnianos tienen poco amor por los sombríos dramas y tragedias populares en Middenheim, prefiriendo comedias, especialmente las farándulas autocríticas interpretadas por las compañías de Altdorf.

Los teatros en el Neuestadt son menos impresionantes, poco más que grandes edificios abiertos con una plataforma elevada al final. En estos eventos se sirve alcohol y el lugar se calienta rápidamente con la presión de la gente. Estos programas son lascivos y obscenos, con cuentos sobre cuernos e intolerancia. En los días sagrados estos teatros ofrecen obras morales patrocinadas por el culto de Sigmar. La asistencia siempre es alta para estos eventos.

TRADICIONES

Nuln abraza muchas de las mismas tradiciones confirmadas en otras partes del Imperio. Celebran el nacimiento de Sigmar, el día de la coronación de Magnus y muchas otras fiestas imperiales. Nuln tiene sin embargo sus propias costumbres, la mayoría de las cuales implican armas que forman la columna vertebral de la economía de la ciudad.

La Semana del Polvo Negro

Uno de los eventos más populares es la Semana del Polvo Negro. La Escuela Imperial de Artillería obsequia con fuegos artificiales a la gente común, y niños y adultos salen a explotarlos a las calles. Aunque en su mayoría son matracas, los que tienen dinero para gastar pueden invertir en exhibiciones que iluminan el cielo nocturno. Esto es siempre una gran celebración y los aldeanos de fuera de Nuln vienen a la ciudad por uno o más días para tomar parte de la celebración de la prosperidad de Nuln.

Festival de Verena

Una vez al año, para mostrar su agradecimiento al Gremio de Ingenieros por su papel en hacer de Nuln uno de las ciudades más importantes del Imperio, la Condesa organiza el Festival de

Verena, abriendo sus puertas a los obreros que trabajan en las fundiciones y a todos los trabajadores que ensamblan las armas. En su Gran Salón de Fiestas, les da de comer un suntuoso banquete y cantidades sin límite de cerveza. El deleite mantiene la popularidad de la Condesa entre el gremio y todos los artesanos están a la espera del evento cada año.

Armas de Fuego

Con la finalización de cada arma, el Gremio de Ingenieros y otras personas que trabajaron en el arma se reúnen en un solemne acontecimiento para darle nombre. El arma es cuidadosamente engrasada y si inscribe su nombre, a menudo determinado por la Condesa - por lo general, después de una persona que actualmente cuenta con su favor. Extrañamente, los Nulnianos tienden a aplicar características casi humanas a las armas que producen. No solo les ponen un nombre, sino que tienen una reputación, un supuesto carácter, similar a los atribuidos a los barcos. Y todos los Nulnianos varones valora una pizca el saber los fallos y méritos de armas de todos los tamaños, y a menudo discuten sobre un arma particular en las tabernas locales con un trago tras otro.

Algunas personas incluso van tan lejos como para contar el rendimiento del arma en la guerra. Los distintos gremios de la ciudad adoptan un arma como mascota e incluso tienen su escudo emblazonado en ellas, convirtiéndose en una especie de patrocinador.

El Silencio de Hierro

Se dice que cuando el molde de un arma se enfría, todos deben guardar silencio no sea que el ruido cause fallos en el metal. Justo antes de poner a enfriar el arma, suenan en el Industriepplatz campanas especiales y el silencio, en su mayor parte, desciende sobre la ciudad.

El Desfile del Asedio

Cuando un tren de Asedio sale para la guerra, la ciudad hace un desfile. El tren llega a través del Gran Puente y hacia la Reik Platz donde viaja al este o al oeste, dependiendo de su destino, a lo largo de la Vía Comercial. Todo el mundo se echa a la calle para estos acontecimientos, ya que el tren de Asedio significa un incremento de ingresos para la ciudad.

NUEVAS CARRERAS

Nuln es una gran ciudad con grandes necesidades. Las carreras mostradas a continuación son especialmente adecuadas para una ciudad como esta. El Guardia de Cloacas de *Las Cenizas de Middenheim* también es muy adecuada.

Deshollinador

Los inviernos en Wissenland son especialmente duros, por no hablar de las exigencias de las forjas, por lo que Nuln hace intensivo uso del carbón traído de Kemperbad y Grissenwald. El uso excesivo atasca las chimeneas con hollín, dando como resultado una creciente demanda de deshollinadores. Un gran número de estos trabajadores son niños, aunque también se usan Halflings y hombres particularmente delgados. Trabajan en los tejados limpiando chimeneas para liberarlas de obstrucciones – generalmente hollín, aunque a veces, cosas más raras.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial, puedes sustituir Deshollinador por Carbonero con el permiso del DJ.

Esquema de Avances del Deshollinador							
Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+5%	-	+5%	+5%	+5%	-	+5%	+5%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Cotilleo, Regatear, Percepción, Escalar, Buscar, Movimiento silencioso

Talentos: Contorsionista o Muy fuerte, Callejeo

Enseres: Cepillo, gancho, 10 metros de cuerda

Accesos: Carbonero, Minero, Campesino, Miliciano, Sicario, Cazarratas

Salidas: Ladrón de guante blanco, Mercenario, Miliciano, Sicario, Cazarratas

Recogedor de Excrementos

Asegurándose de la limpieza de las calles, estos bravos trabajadores, cruzan calles y callejones con palas y una firme decisión, empujando todo tipo de despojos fuera del paso para que la gente pueda caminar. Algunos son mercaderes emprendedores que trabajan por distritos donde pueden pagar por sus servicios, mientras que otros trabajan para la ciudad, patrullando por los barrios de aquellos que les pagan. Aunque sin duda no es una profesión estúpida, los recogedores de excrementos también se dedican a vender los excrementos como combustible barato para los inviernos.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial, puedes sustituir Recogedor de excrementos por Osamentero con el permiso del DJ.

Esquema de Avances del Recoger de Excrementos							
Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+5%	-	+5%	+10%	+5%	-	+5%	-
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Conducir, Regatear, Percepción, Buscar

Talentos: Sangre fría, Intrépido o Resistencia a enfermedades

Enseres: Carro, pala, excrementos, bolsa de gusanos

Accesos: Osamentero, Miembro de séquito, Campesino, Cazarratas, Vagabundo

Salidas: Osamentero, Domador de caballos, Mensajero, Forajido, Escolta, Patrulla de caminos, Batidor

IMPUESTOS

Uno de los deberes de vivir en una ciudad son los impuestos. Al igual que el resto del Imperio Nuln recauda el Impuesto de las votaciones cada cinco años, y exige el Quinceavo y el Diezmo como en todas partes (para más información sobre los Impuestos en el Imperio ver *Arsenal del Viejo Mundo*, página 14). Nuln también impone el Impuesto sobre las Piernas, con un coste de 1 p por pierna por persona y animal que viajen sobre el Gran Puente o a través de las puertas (La Gran Puerta, la Puerta Oeste, Las Puertas Grifonas y así sucesivamente).

LEY Y ORDEN

Aunque Nuln presume de uno de los mejores ejércitos del Imperio, sus calles son poco más seguras que otros lugares. Los soldados al servicio de Nuln se reúnen para la guerra, no para patrullar las calles manteniendo la ley y el orden. En su lugar, la ciudad depende de los voluntarios que sirven en la Guardia y los desesperados que sirven como Guardias de Cloacas. Los mejores soldados se reservan para proteger el palacio y la Escuela Imperial de Artillería. Muchos nobles también contratan guardaespaldas como protección personal, sin confiar nunca en las impredecibles habilidades y talentos de la guardia.

GUARDIA DE ÉLITE

Estos curtidos hombres, soldados veteranos escogidos personalmente por el Condestable, patrullan el palacio y otros lugares clave para garantizar la seguridad. Cada soldado ha hecho un juramento sagrado de proteger a la Condesa bajo pena de tortura hasta la muerte. En la Escuela Imperial de Artillería, la Torre de Hierro (ver página 25) y el Colegio de Ingeniería hay estacionados guardias de valor similar. Los guardias de élite tienen el siguiente perfil.

Carrera: Soldado (exvigilante)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
45%	36%	38%	33%	36%	39%	33%	44%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría Académica (Leyes), Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Rastrear, Cotilleo, Sanar, Intimidar, Percepción +10%, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Sangre fría, Desarmar, Robusto, Recio, Desenvainado rápido, Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador

Armadura: Armadura ligera (Armadura de cuero completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1

Armas: Arma de mano (Espada), Arma de fuego con munición para 10 disparos, escudo y daga

Enseres: Vara larga con lámpara, aceite de lámpara, uniforme

POLICÍA SECRETA

Hace unos años, un hombre especialmente entusiasta llamado Felix von Halstadt se congració con la Condesa. Contando con el apoyo de los Caballeros del Lobo Blanco, Felix comenzó una cruzada para liberar a la ciudad de sectarios y Mutantes, para cazarlos a todos y hacer que confesaran sus pecados en las entrañas de la Torre de Hierro.

Von Halstadt estableció una fuerza de policía secreta, consistiendo principalmente de informadores y tipos de dudosa reputación que vigilaban comportamientos sospechosos.

Mantuvo extensos archivos de todos los ciudadanos prominentes, recogiendo pruebas, reales o inventadas, para usar en su contra. El reinado de terror de Felix fue breve. Fue asesinado y su casa incendiada. Se cree que los Skaven mataron a von Halstadt, aunque se especula que un cierto par de vagabundos podrían haber tenido algo que ver en ello.

En cualquier caso, Hieronymus Ostwald, por entonces el secretario personal de la Condesa, actuó y se hizo cargo de la Policía Secreta. Su mandato ha sido algo más relajado respecto al “tratamiento Mutante”, aunque está obsesionado con los Skavens y presiona a los Guardias de Cloaca a que se muestren vigilantes en sus patrullas por las alcantarillas de Nuln.

Nadie puede asegurar si la Policía Secreta existe aún, o si hay operaciones reales. Ostwald aún gestiona el departamento, pero nadie sabe a cuantos agentes ni informantes emplea, si lo hace.

LA GUARDIA

Los guardianes de la paz son los Guardias de la ciudad. Estos hombres (y algunas mujeres) recorren las calles haciendo cumplir las leyes de la Condesa con diferente nivel de vigilancia, dependiendo del barrio por el que pasan. Cuando patrullan el Barrio Aldig están atentos a cualquier infracción, incluso las pequeñas. Si una persona parece sospechosa la Guardia le arresta primero y pregunta después. A medida que uno se aleja del palacio, las patrullas son más infrecuentes, hasta llegar al Barrio de Chabolas o en el Neuestadt, donde pocos patrulleros se atreven incluso a entrar. Independientemente del barrio, una patrulla consiste en 10 guardias, de los cuales uno es un cabo (un guardia estándar con 6 avances). Para los perfiles mira Guardia Local en *WJDR* en la página 234.

Tras la Tormenta del Caos, la ciudad usó gran parte de la Guardia para rellenar las vacantes dejadas por los ejércitos que viajaron al norte a ayudar al Emperador, mientras otros trabajaban en las fundiciones para suministrar mano de obra que satisficiera la creciente demanda de artillería. Como parece que la paz se ha instalado una vez más, los guardias están regresando a sus funciones, aunque sus patrullas son poco frecuentes y están diezmadas.

Puestos de Guardia

En cada uno de los distritos de Nuln hay un Puesto de Guardia. Estos grandes edificios de dos plantas están fortificados con barrotes en las ventanas y están contruidos con piedra pesada. El puesto sirve como cuartel para los vigilantes en servicio, cárcel para los delincuentes y tribunales secundarios para crímenes menores. Todas las patrullas reciben órdenes de estos sitios y se presentan regularmente en el puesto para nuevas órdenes. El campanario sirve para alertar a las patrullas de una situación peligrosa, y una vez repica, llega una patrulla cada 10 minutos hasta que regresan un total de 1d10/2 patrullas.

Las cárceles, en el caso de que los PJs las visiten, están sucias, con suelos cubiertos por paja mohosa. En el rincón más alejado se apilan colchones apestosos, al igual que un cubo rebosando de excrementos, refugio para los serpenteantes gusanos que se alimentan del rancho del último ocupante. Por diversión haz que un personaje encarcelado haga una tirada de **Resistencia** para evitar coger una grave enfermedad (a tu elección, por supuesto).

Guardias de Cloacas

Los Guardias de cloaca, un grupo especializado de vigilantes, patrullan las alcantarillas de Nuln. Los Enanos construyeron primero el sistema de alcantarillado de Nuln, y por ello los

túneles y canales son más grandes y seguros (estructuralmente) que los de otras ciudades, como los de Middenheim. Como son tan resistentes atraen todo tipo de cosas desagradables. Goblins, Mutantes y Skavens demandan parte del alcantarillado, extendiendo malicia y violencia por la ciudad de arriba. Las familias que cargan con un niño Mutante a veces dan al bebé contaminado al “Mercado Nocturno”, una conocida ciudad de Mutantes que supuestamente está muy por debajo de la ciudad. Tras la infestación de Skavens hace varios años, Nuln redobló sus esfuerzos por mantener segura y limpia de indeseables la Subciudad. Sin embargo, tiene dificultades en reclutar hombres de valía y por ello son poco exigentes con la llegada de reclutas.

Los Guardias de Cloacas (que van en patrullas de 6 a 8 hombres) tienen el siguiente perfil (para más detalles de esta profesión ver Las Cenizas de Middenheim, página 29).

Guardia de Cloacas de Nuln

Carrera: Guardia de cloaca

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
35%	30%	30%	30%	40%	25%	40%	25%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	1	0

Habilidades: Sabiduría Académica (El Imperio), Escondarse, Esquivar, Rastrear, Cotilleo, Percepción, Escalar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel), Nadar

Talentos: Sangre fría, Visión nocturna, Resistencia a enfermedades, Pericia subterránea

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada larga), Ballesta con 10 virotes

Enseres: Linterna 1d10 c

EL EJÉRCITO PERMANENTE

Nuln mantiene una guarnición de cerca de 5000 soldados, entre los cuales casi 300 son veteranos. Se puede identificar fácilmente a estos soldados por sus uniformes de color negro y plumas amarillas. El Imperio usa la mayoría de estos soldados como unidades de artillería. Actualmente la ciudad está apenas defendida, ya que las unidades están regresando ahora paulatinamente a la ciudad tras la campaña en el norte contra la horda de Archao.

- LA CIUDAD DE NULN -

La joya más brillante de la corona de nuestro gran imperio, Nuln es una visión de lo que nuestra civilización podría ser ...
- Herr Borgen von Hauger

Como cualquier ciudad en sus tierras. Nuln es una cama apestando a basura y contagio, construida sobre las cenizas de mi pueblo ...
- Larandarr. Poeta Elfo

Los puntos más brillantes de su llamada joya, sin duda fueron formados por la manos Enanas. El resto es el típico trabajo Humano de pacotilla...
- Nargond, Guardia de Cloacas Enano

¡Pasteles calientes! ¡Pasteles calientes! ¡Los mejores de Nuln!
- Rudi. Halfling vendedor de pasteles en la Reik Platz

Extendiéndose a ambos lados del gran Río Reik, Nuln marca el último punto en el que se puede cruzar el caudaloso río. Abarcando las aguas se encuentra el Gran Puente de Nuln, testamento de las habilidades de Nuln en arte e ingeniería. Ciudad de enorme crecimiento, es la segunda en tamaño solo por detrás de Altdorf, y casi iguala a la capital en esplendor. Lo que distingue a todo lo edificado aquí es que se construyó con mentalidad defensiva. Empleando a los más grande ingenieros Enanos y Humanos, Nuln es una comunidad fortificada, completamente rodeada de murallas de 6 metros de altura a ambos lados del río. En tiempos de guerra, se levantan cadenas a través de los canales transitables para bloquear la entrada de los barcos, y que los lanzadores de virotes y cañones montados en las murallas pueden descargar su infierno sobre los ejércitos que se aproximen. Supervisando todas las grandes defensas de la ciudad está el palacio de la Duquesa, una estructura fortificada en lo alto de la Colina de Nuln.

Por supuesto, ninguna ciudad es completamente autosuficiente. Al igual que otras grandes metrópolis, Nuln depende de los pueblos y aldeas de la campiña para abastecer la ciudad con comida, madera y otras materias primas. Nuln es rica en estos productos, poseyendo tierras de cultivo a lo largo de las orillas del río, tanto al norte como al sur, el Reikwald y el Gran Bosque al noreste y norte respectivamente, y artículos de lujo provenientes del sur y sureste. Nuln ofrece precios justos (aunque son hábiles negociadores), y dada su posición en el sur,

es un centro natural de comercio. Nuln es también el principal centro de industria para la producción de cañones y otras piezas de artillería, y así, todas las provincias y ciudades dependen de mantener esta ciudad segura y amigable. Mientras la gente ansie oro, Nuln seguirá siendo fuerte.

Lo que sigue es una visión general de Nuln, describiendo los distintos distritos junto con notas de algunos de los lugares más importantes que hay en cada uno. Para más detalles sobre las tierras circundantes a Nuln, asegúrate de consultar *Herederos de Sigmar*. Para información sobre lugares genéricos como fincas, viviendas, tabernas y similares, mira *Las Agujas de Altdorf*.

EL ASPECTO DE LA CIUDAD

Nuln cuenta con tres puertas fortificadas exteriores para permitir al tráfico terrestre entrar en la ciudad, y muelles y embarcaderos a lo largo de las orillas norte y sur del Río Reik para las embarcaciones. Los patrulleros de caminos y la milicia local de las ciudades periféricas patrullan densamente las rutas hacia la ciudad en las tres direcciones. Todo el mundo en Nuln quiere mantener sus carreteras a salvo de ladrones y cosas peores.

LAS PUERTAS

De las tres puertas, la Puerta Sur es la menos usada por los viajeros comunes. Dos atalayas, cada una defendida por dos lanzadores de virotes y un pelotón de soldados, protegen esta entrada a la ciudad. Usada sobre todo por mercaderes de Tilea y comerciantes de grandes materias primas, esta es una puerta comercial. Al tráfico de a pie se le anima a encontrar otro modo de entrar en la ciudad, ya que los guardias inspeccionan toda la carga que entra y la espera a menudo puede ser larga.

La Puerta Oeste conduce al Neuestadt, uno de los barrios más pobres de Nuln. Preparada para manejar el tráfico peatonal, las caravanas y los carruajes, esta puerta está siempre llena de gente yendo y viniendo durante todo el día. En un día típico se tarda un par de horas en atravesar esta puerta.

La última puerta es la Puerta Grifón. Nuln es conocida como la ciudad de los Emperadores Grifones título que originalmente se

aplicó al hijo más famoso de Nuln, Magnus el Piadoso. Tomó el nombre en honor a los dos grandes Grifones que flanquean la lejana puerta. Los Emperadores posteriores continuaron esta tradición heráldica. Esta es con creces la puerta más activa, y a veces lleva todo el día cruzar las puertas Grifonas. Aquí los guardias están mucho más atentos a quienes entran en la ciudad, ya que la Carretera de Nuln lleva directamente hacia el Alttestadt, el distrito de las clases altas, y el hogar del Barrio Aldig.

Además de la muralla exterior, una muralla interior de cerca de 5 metros de altura divide Nuln. Esta muralla es la línea entre el Alttestadt y el Neuestadt, separando físicamente los cultos de la chusma. Cuatro puertas permiten el paso a los barrios de élite de Nuln. Sus nombres de norte a sur son: Puerta del Templo, Puerta de Magnus, Gran Puerta y Altgate. La Gran Puerta es la más concurrida y espectacular ya que justo al otro lado se encuentra un imponente templo de Verena a plena vista de aquellos que pasan bajo el arco.

Todas las puertas exteriores cierran una hora después del anochecer, aunque la Puerta de Magnus y la Altgate cierran al anochecer. La Puerta del Templo y la Gran Puerta permanecen abiertas todo el día y toda la noche. Cada viajero tiene que pagar el Impuesto de la Pierna para entrar en la ciudad (ver Impuestos en la página 14).

PUENTES

El puente de Nuln es una de las maravillas del Viejo Mundo, con una sección central que puede ser elevada para defensa o para permitir pasar a los barcos. Como último lugar donde el Río Reik puede ser cruzado en un solo tramo, este es el punto más al norte de cruzarlo en el Imperio. El puente de Nuln es el puente más largo en el Imperio.

Nuln cuenta con cuatro puentes más pequeños que unen las dos islas y el Der Halbinsel con el resto de la ciudad. El Puente de la Gloria une el norte de la ciudad con la Isla Aver, que conecta con la Torre de Hierro por medio del Puente de Hierro y al Der Halbinsel por el Puente Reik. El Puente de la Penitencia une la Torre de Hierro con el sur de la ciudad. El Impuesto de la Pierna también se aplica a cualquier peatón que cruce los puentes.

CALLES

En una ciudad tan grande como Nuln es casi imposible construir un mapa viable de las diversas calles, carreteras y caminos que entrecruzan la ciudad. De hecho, los mercaderes de la ciudad en realidad, nunca han visto ninguna ventaja en señalar las calles de la ciudad y nadie piensa preocuparse en proporcionar señales a las calles a expensas del público. De todos modos ¿quién entre la chusma sabe leer? Sin embargo, con los años las calles han ido adquiriendo nombres gradualmente, y algunas tienen más de uno, a veces expuestos en decorativos carteles de los edificios de cada extremo de la calle. Por lo general analfabetos, los Nulnianos han dado con formas innovadoras de señalar sus calles. El Camino del Ganso está señalado por un gran Ganso blanco que vigila fuera de la casa de Hilderbrant la Sombbrero, mientras que la primera casa sobre la Colina del Goblin, tiene lo que el artista imaginó sería la horrible cara de un goblin. Nadie puede decir si el nombre de El Fin de Eyk tenía la intención de honrar a la robusta familia burguesa del mismo nombre (varios de cuyos miembros tuvieron puestos de alcalde en nuestros tiempos) o si el nombre fue acuñado debido a que alguien apreció parecido entre uno de los principales ciudadanos de la ciudad y la desfigurada gárgola que tiene al descubierto sus anaranjadas nalgas del gran adosado de la esquina.

EL RÍO REIK

Fluyendo hacia el norte, alimentado por el Alto Reik y el Río Aver, está el Río Reik. Fácilmente el río más largo en el Imperio,

es ancho y con suficiente profundidad para albergar barcos de aguas profundas. Muchos buques pasan por Marienburg en el norte y navegan el largo del río para atracar en Nuln. En el borde oeste de la ciudad, el Reik tiene casi cinco kilómetros de ancho, aunque se estrecha rápidamente mientras se aumenta la elevación de las tierras circundantes. Aunque los barcos más grandes pueden pasar por el Puente de Nuln, realmente pocos lo hacen. Solamente los barcos de río más pequeñas y las embarcaciones de recreo bajan hacia el Aver o a lo largo del Alto Reik.

Para aquellos que pueden pagar el pasaje, Nuln tiene el *Emperador Wilhelm*, una prestigiosa línea de río que ofrece un transporte de lujo desde y hacia Altdorf. Lleva a los comerciantes y nobles más ricos, y los viajeros en asuntos Imperiales. Para más información sobre este buque mira el **Capítulo Tres: A través del Reik**.

ALTESTADT

El Alttestadt, o Ciudad Vieja, es riqueza. Abarcando la totalidad de los barrios noreste de la ciudad, esta zona es conocida por sus elegantes tiendas y restaurantes, calles limpias y seguras y fabulosas casas. Las estatuas se alinean en la carretera y los arcos y columnas proporcionan una estética única, mezclando estilos escultóricos de todo el mundo. Parques tranquilos con los suaves sonidos del agua salpicando de innumerables fuentes completan la atmósfera de prosperidad y tranquilidad.

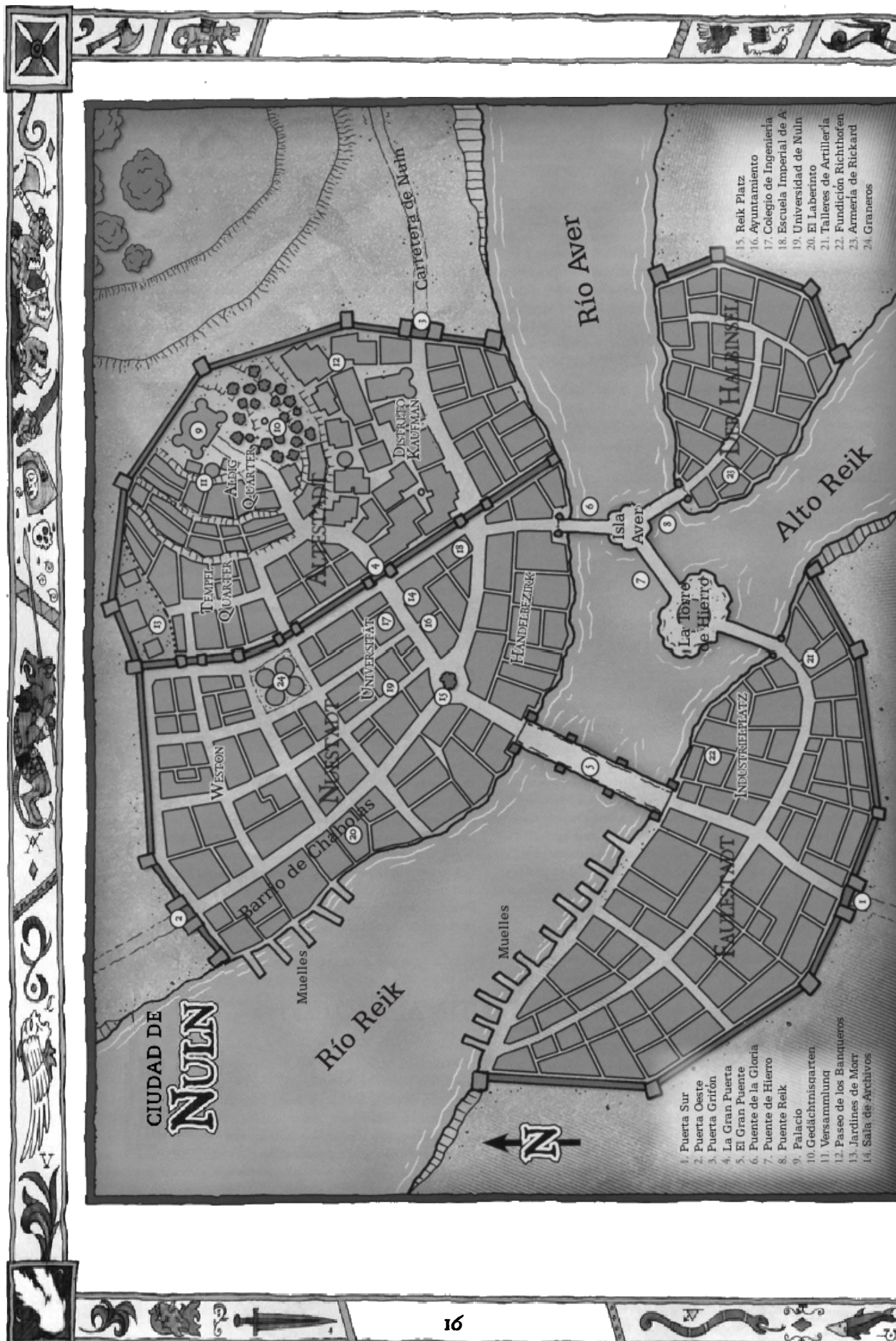
Aunque éste es sin duda el distrito más influyente, nadie es en ninguna manera igual aquí. Los ciudadanos más ricos ocupan las casas y fincas más cercanas al palacio, lo que significa que están literal y figurativamente por encima del resto de la ciudad. Una posición social está directamente relacionada con la altura de una casa. La Colina de Nuln, el lugar del palacio de la Condesa Emmanuelle y un sinnúmero de fincas y propiedades, representa la crema de la sociedad de Nuln. El resto del Alttestadt, aunque próspero, palidece ante la caída de la élite.

LUGARES GENÉRICOS

El Alttestadt es el hogar de los ciudadanos más ricos de Nuln, por lo que incluso la persona más pobre viviendo aquí, vive en el lujo comparado con la gente de el Neuestadt. Aquí todos los edificios son de piedra de cantera de las Montañas Grises al oeste y transportadas con grandes gastos hasta la Colina de Nuln. Un tren de crujientes vagones cargados con rocas subiendo la Emmanuelleplatz es una buena señal de que la fortuna de alguien ha cambiado. Además de tener una buena casa, se espera también que los residentes mantengan sus hogares. El trabajo se produce casi invisible y los artesanos se apresuran a reparar ventanas rotas o estructuras dañadas por el tiempo o la guerra, y reparan guijarros con una velocidad increíble. Los lugares típicos que se pueden encontrar en este distrito incluyen fincas amuralladas, adosados, restaurantes, clubes, teatros, parques, monumentos, museos, entidades financieras, templos y santuarios, así como tiendas especializadas en el comercio de mercancías de valor, tales como comestibles importados, joyería fina, ropa de moda o libros.

EL BARRIO ALDIG

El centro del Barrio Aldig es el palacio, que está en la cima de la Colina de Nuln, construido sobre las ruinas del puesto comercial Elfo original que estaba aquí hace más de dos mil años. Emmanuelleplatz, la calle principal, desciende desde la gran casa de la Condesa Electora, y sigue su camino pasando por filas de fincas y casas de los nobles de élite de la ciudad (y unos pocos y poderosos comerciantes burgueses). Rodeado por los muros de la ciudad, el Barrio Tempel y el resto del Alttestadt, el Barrio Aldig es fácilmente el mejor distrito de toda la ciudad.



El Palacio

Viajar al palacio siempre es una experiencia. La Emmanuelleplatz es una carretera ancha que sube la empinada colina, ofreciendo una hermosa vista del esplendor de Nuln. A ambos lados de la carretera se escalonan los adosados de los nobles y cada nivel ofrece una vista mejor de las torres del templo, los grandes edificios de la Escuela Imperial de Artillería, la Universidad de Nuln y el impresionante Colegio de Ingeniería.

El palacio es increíblemente grande, con muros altos, torres y balcones almenados. Más fortificado que lúdico, el único acceso a este gran palacio es a través de la entrada, que consiste en un gran arco con pesadas puertas de roble reforzadas con bronce.

Los pocos afortunados a los que se les permite entrar, pueden llegar a perderse fácilmente en el laberinto de pasadizos y salas. A medida que Nuln ha crecido también lo ha hecho esta fortaleza. Esencialmente, se expandió por la construcción de una gran estructura sobre la parte superior y alrededor de la vieja, por lo que las habitaciones más interiores son las más antiguas y las de más evidente diseño Élfico. Los lugares más insignes del palacio incluyen varias galerías de arte, el salón de baile de la Condesa, donde acoge sus demasiado frecuentes fiestas y mascaradas, y diversas oficinas y cuartos para sus invitados, asesores y sirvientes.

Idea para aventura

Aunque la seguridad es bastante rigurosa en el palacio, las criadas son famosas por conocer rutas secretas dentro y fuera del lugar. Algunas usan estos pasajes secretos para traviesas citas con otros miembros del personal de la Condesa, pero unas pocas tienen motivos más latrocinios, robando todo lo que no esté clavado. De vez en cuando, desaparece una de las criadas, y aunque es motivo de gran preocupación para aquellos que trabajan en el palacio, pocos querrían renunciar a oportunidades más lucrativas que recuperar una niña tonta.

Gedächtnisgarten

Tras el ataque de los Skavens a Nuln hace varios años, que casi acabó con los suministros de comida de la ciudad, extendiendo una plaga atroz, y expandiendo incontrolables incendios en el Neustadt, la Condesa encargó un monumento para recordar a los guardias y ciudadanos caídos. El resultado fue un obelisco de piedra negra erigido en el centro del parque y rodeado de árboles de hojas perennes y rosales. Un gran gesto, aunque ninguno de los plebeyos puede actualmente ver o visitar el parque y en su lugar se ha convertido en un lugar para incubar intrigas y complots y por la noche, los asuntos más oscuros.

Idea para aventura

Los rumores sostienen que el Gedächtnisgarten sirve como lugar de reunión a los miembros de una sociedad secreta en Nuln. A menudo se dejan extraños mensajes codificados bajo las piedras, solo para que desaparezcan unas horas después. La Guardia ha tenido poco éxito en rastrear quién deja o retira esos mensajes, pero algunos teorizan que las personas asociadas pueden tener algo mucho más siniestro entre manos que una simple reunión.

Versammlung

A la sombra del palacio, pero no menos impresionante, está el Versammlung, un gran edificio abovedado donde la Condesa se reúne con sus asesores y de vez en cuando escucha las súplicas de los señores menores y mercaderes. Dentro, la cúpula presenta un hermoso mural, pintado por Aldremaus, un famoso pintor que vivió hace más de mil años, contando la fundación de la ciudad y su historia más reciente. Más tarde, los artesanos han sido

invitados a añadir cuadros comprendiendo períodos posteriores, y estas obras cuelgan de las paredes. La sala de audiencias en sí es más que un anfiteatro, con un trono para la Condesa en un extremo y asientos para sus más cercanos asesores. El resto de los consejeros y escribas ocupan los asientos de la audiencia.

Idea para aventura

Entre los sirvientes y custodios que mantienen este edificio, algunos afirman que el lugar está embrujado, o más bien, una sola pintura está encantada. Entrada la noche, cuando los limpiadores hacen sus rondas tras los encuentros de la Asamblea, los plebeyos juran que uno de los cuadros se mueve por su cuenta, como si el cuadro fuera una ventana hacia otro mundo. El cuadro al que se refieren fue realizado con estilo Realista, una técnica actualmente muy popular en Tilea. La escena representa un cruel ataque de Skaven, conmemorando los oscuros tiempos tras la Gran Plaga de 1111 CI. El autor es anónimo.

DISTRITO KAUFMANN

El lado sur de la colina donde se levanta el palacio desciende abruptamente y luego se inclina suavemente el resto del camino. Esta zona alberga a los comerciantes. Aunque todos son suficientemente ricos, carecen del prestigio, la posición y el favor de la Condesa como para ascender más en la Colina de Nuln. Además de las casas de aquellos que ascienden, este distrito cuenta con numerosas tiendas y restaurantes finos para aquellos que puedan pagar el precio. Todos los que viven en el Altstadt frecuentan estos lugares, a veces, incluso la propia Condesa.

Paseo de los Banqueros

Una de las calles más ilustres en el Distrito Kaufmann es Fila Bancaria. Por un lado, tiene un letrero en la calle, un cartel montado sobre un poste de metal en la entrada de la calle. La carretera está limpia y los edificios son impresionantes estructuras de piedra de diseño Tileano. Aquí están los agentes de inversión, los prestamistas y también, la casa de la moneda de la ciudad.



MOVIMIENTO EN UNA CIUDAD Y PERSECUCIONES CALLEJERAS

Como Altdorf, Nuln es una ciudad enorme llena de gente. Como resultado, moverse por la ciudad es lento en el mejor de los casos y casi imposible en las horas punta. Durante gran parte del día, por lo general desde poco después del amanecer hasta el anochecer, el movimiento a través de las calles de Nuln cuenta como Limitado (ver WJDR página 138). Por la noche los personajes pueden moverse normalmente, aunque en ciertas partes de la ciudad la acumulación de basura y suciedad hacen que sea incierto el movimiento.

Las persecuciones se manejan mejor en asaltos de combate. Los personajes pueden intentar usar la acción de Correr cada asalto para intentar alcanzar a su presa o sacar ventaja a sus perseguidores. Sin embargo, en las calles no hay garantía de que puedan triplicar su movimiento en una casilla de 2 metros.

Cada personaje debe realizar una tirada de Agilidad por asalto. Si falla por tres niveles o más, el personaje no podrá moverse en absoluto. Si falla por menos de tres niveles podrá moverse un número de casillas igual a su característica de Movimiento. Si tiene éxito puede moverse al doble de su característica de Movimiento y si tiene éxito por tres niveles o más, al triple.

Los fallos en una tirada de Agilidad representan lanzarse contra alguien o algo o incluso caerse. Estos accidentes no causan daño, pero retrasan al personaje. Si un personaje falla la tirada de Agilidad estrepitosamente (por un 50% o más) podría lanzarse sobre alguien que esté cometiendo un delito serio y le retiene el tiempo suficiente como para que finalice la persecución.

Los personajes pueden intentar crear obstáculos para frenar a sus perseguidores. Por cada múltiplo de Movimiento que el personaje sacrifique crea un obstáculo. Así, un personaje que tenga éxito en su tirada de Agilidad podría elegir moverse solo su característica de Movimiento y crear un obstáculo. Esto podría significar volcar un puesto del mercado, vaciar un barril de manzanas en la calle, alarmar a una mula que tira de su carro en la calle o cualquier cosa que se le ocurra al jugador. En general, un obstáculo hace que la siguiente tirada de su perseguidor sea **Muy Difícil** (-30%). Los obstáculos particularmente efectivos requieren el gasto de un asalto sin moverse para sortearlos. Por término medio crear un obstáculo retrasa en la misma medida tanto al perseguido como al perseguidor, pero hay circunstancias donde son una ayuda.

Las persecuciones finalizan cuando el perseguidor se da por vencido o pierde a su presa. Por tanto, a menudo vale la pena retrasar a un perseguidor justo antes de doblar una esquina para que puedas salir de su visión.

Una gran parte de los flujos de oro a través de esta calle, ya que la financiación de la venta de los cañones producidos en la Industriellplatz a otras provincias y ciudades. Además, casi todos los de la aristocracia mantiene una parte considerable de su riqueza en las bóvedas. Tenga la seguridad, los fondos están a salvo, los bancos utilizan las mejores medidas de seguridad en el Imperio, utilizando una combinación de músculo, la magia, y el monstruo de garantizar lo que se deposita se mantiene de esa manera.

Idea para aventura

Al menos una vez al año, una banda de ladrones insensatos trata de robar a uno de los financistas del Paseo de los Banqueros. El intento fracasa siempre. Los PJs podrían ser los posibles ladrones, ideando un plan para eludir a los monstruos y las defensas mágicas, o contratados como guardias para frustrar el esfuerzo de los ladrones.

El Martillo Dorado

El Martillo Dorado, un comedor popular entre todos los esnobs (nobles) de la ciudad, ofrece un servicio impecable y una cocina exquisita. Los sirvientes son atentos, cercanos a lo servil. La decoración celebra Nuln y su historia, con retratos de los héroes Imperiales pintados por el más famoso pintor de Nuln, Vespasiano. Las pinturas incluyen las majestuosas imágenes de Sigmar, Magnus el Piadoso, y Frederick el Temerario. A pesar de ser un lugar un histórico, no puede cenar aquí cualquiera. El Martillo Dorado es muy selectivo con su clientela y rechaza con presteza a cualquiera que no cumpla con sus estrictos criterios.

Idea para aventura

Un patrocinador del Martillo Dorado cae enfermo y muere tras un suntuoso festín, y las sospechas caen inmediatamente sobre el restaurante. Los propietarios del establecimiento piden ayuda para limpiar su nombre y restablecer su lugar como comedor favorito entre los mejores Nulnianos, pero a menos que los personajes tengan categoría suficiente, deben encontrar otras maneras de entrar al restaurante para llegar al fondo de lo que claramente es un asesinato.

La casa de Jaegar Otto

Otto Jaegar es una historia de éxito de Nuln. Hijo de un rico príncipe mercader de Altdorf, se hizo cargo del negocio familiar en Nuln después de que el último representante fuera torturado y ejecutado a raíz de acusaciones de adorar a los sucios dioses del Caos. Otto se mudó a la ciudad y trabajó rápidamente para salvar la presencia de su familia en esta ciudad. Le fue bien al principio, obteniendo beneficios y limpiando el nombre de Jaegar e Hijos, pero fue después del ataque Skaven cuando se hizo realmente grande. A raíz de la destrucción generalizada, se posicionó a la vanguardia de los donantes de materiales y fondos para reparar la ciudad, lo que le atrajo al favor de la Condesa (aunque el papel de Felix Jaegar en salvar la ciudad realmente no afectó). En resumen, disfrutó de un rápido ascenso al poder, superando a sus rivales y trasladando su familia a La Colina de Nuln unos años más tarde. Muchos están seguros de que tendrá un lugar en el Consejo de la Condesa dentro de un tiempo.

Su casa, una finca amurallada de tres plantas es una de las mejores en el Distrito Kaufmann. En el espacio entre la casa y las paredes exteriores hay caros y bien cuidados jardines. Otto mantiene una oficina aquí también, reuniéndose con los clientes en la comodidad de su casa en vez de enfrentarse a las multitudes de las calles de la ciudad.

Idea para aventura

Desde los problemas con el levantamiento de los Rat... eh... Hombres Bestia hace un tiempo, Otto Jaegar ha disfrutado de un ascenso casi meteórico en posición y prominencia entre los otros burgueses. Sin embargo, gracias a su relación con su hermano y el compañero Enano de su hermano se ha ganado unos cuantos roedores como enemigos, quienes finalmente han venido a visitar a este hombre de negocios. Si los jugadores logran rescatarlo antes de que los Skaven se salgan con la suya ganarán un importante aliado al hablar con los poderosos personajes en la sociedad de Nuln.

EL BARRIO TEMPEL

Situado en la Colina de Nuln, aunque no en un lugar tan alto como el palacio o incluso las casas de los nobles, el Barrio Tempel continúa siendo uno de los más impresionantes ejemplos de Nuln en su cuidado por el detalle. Aquí las calles son llanas, pavimentadas con piedras blancas y se limpian casi todos los días por sirvientes de diferentes templos. Casi todos los dioses tienen representación aquí, desde los Jardines de Morr hasta la vieja Catedral de Sigmar. Aunque hay capillas de los diferentes dioses

en casi cualquier esquina de la ciudad, es aquí donde los diferentes sacerdotes reciben instrucción y financiación. Por ello, las agujas y torres se alzan a lo alto, siendo un homenaje hecho por el hombre a las manos que nos guían de los benévolos dioses y que bendicen Nuln cada día.

La Catedral de Sigmar

Esta catedral, un enorme castillo glorificando el poder del primer del primer emperador, es donde se cree que Johan Helstrum predicaba a las masas sobre la ascensión de Sigmar. El frente de esta gran estructura está dominado por una torre, y la fachada está decorada con héroes celestiales y santos. Unas puertas dobles, ribeteadas con gromril donado por los Enanos, permiten el acceso al interior de los santuarios del templo. Del área central del culto se ramifican dos alas. El ala este alberga las celdas de los sacerdotes y acólitos, y el ala oeste las oficinas y cuartos de los sacerdotes superiores.

Idea para aventura

Cuando los Cazadores de Brujas establecen su residencia en la Catedral, se filtran informes de que han venido a Nuln para localizar el misterioso Mercado Nocturno, la famosa ciudad bajo Nuln que alberga toda clase de horribles Mutantes. En las semanas siguientes, los Cazadores de Brujas aparecen en lugares inesperados e inconexos. ¿Qué pasa después, y por qué?

Los Jardines de Morr

Los Jardines de Morr tienen dos propósitos. Sirven como cementerio de la ciudad, al tiempo que representan los intereses del culto de Morr. Aunque muchos Nulnianos pueden esperar una fosa común sin una lápida, la mayoría de los Nulnianos pueden pagar los precios razonables impuestos por el dios de la muerte. Los Jardines están bien cuidados, rodeados por un alto muro con picas con un arco. Por la noche, la puerta está cerrada y protegida por un nervioso vigilante. Los terrenos del cementerio están llenos de viejas lápidas y mausoleos, junto con estatuas de santos alados portando espadas y libros, amenazantes figuras encapuchadas con guadañas y mucho más. Pero las características más destacadas son los árboles retorcidos y enroscados y los rosales negros que parecen infestar el lugar. La costumbre local es que cuando un visitante asiste a una ceremonia debe recoger una rosa negra de un arbusto que crezca cerca del lugar del entierro.

La estructura más importante de los Jardines es el propio templo, un rechoncho edificio oscuro, algo parecido a los mausoleos del cementerio. Cuando está abierto al público, un sacerdote se encarga de la tenebrosa entrada y exige a cualquier visitante pagar un penique y vestirse con túnicas negras antes de seguir adelante. Lo primero que un visitante típico nota es que, aunque oscuro y sombrío, también está muy limpio. El interior del templo consiste en una gran cámara central donde se preparan los cuerpos. Allí, las losas de mármol tienen cadáveres en diferentes estados de preparación, y aunque los sacerdotes oscilan incensarios quemando incienso no tienen demasiada suerte en enmascarar por completo el olor de los muertos. El resto del templo contiene suministros, cuartos y oficinas para el clero.

Idea para aventura

Aunque los Sacerdotes de Morr han trabajado duro para limpiar y santificar su campo santo tras su profanación por los terribles HombresRata, hay persistentes focos de la antigua plaga que siguen operando en el lugar. Lo que es peor, las Plagas de Ratas se están convirtiendo en un problema. No solo se preocupan de los cadáveres, arrastrando trozos de cuerpo hacia fuera, a lugar abierto, sino que también están extendiendo una nueva e inesperada variedad de la enfermedad. Hasta ahora, los sacerdotes han contenido los nuevos focos, pero entonces, uno de los PJs cae enfermo.

El Templo de Myrmidia

Este extenso templo ocupa una manzana entera. Fundado originalmente por misioneros Tileanos, los Myrmidianos se establecieron aquí antes de ramificarse por otras partes del Imperio, donde han disfrutado de gran éxito en el sur. El culto también apadrina centinelas que están apostados en templos en cada distrito de la ciudad. Estos guerreros sagrados vigilan las murallas, buscando ejércitos que se aproximen. En caso de producirse un ataque, los Myrmidianos están preparados.

Idea para aventura

Existe una intensa rivalidad entre los seguidores de Myrmidia y sus vecinos los Ulricanos y Sigmaritas, ya que los sacerdotes critican las tácticas de guerra de los cultos rivales. La cuestión solo ha empeorado desde la Tormenta del Caos, y no ha habido escasez de violencia en esas calles.

El Templo de Ulric

El culto de Ulric nunca ha mantenido una presencia fuerte en Nuln, la gente prefiere la gloria de Sigmar, la mente científica de Myrmidia o la sabiduría de Verena en su lugar. Sin embargo, el culto mantiene una capilla en el Barrio Tempel. Fortificada y bien defendida por los templarios del Lobo Blanco, el sacerdocio denuncia agresivamente la ostentosa Catedral de Sigmar, ganando unos pocos seguidores entre la población de la ciudad que actualmente conciben la fe Sigmarita.

Idea para aventura

Los Caballeros del Lobo Blanco realizan una visita sorpresa al Templo de Ulric. Asegurando prestar su servicio a los alguaciles de la Condesa, están creando un problema aún mayor, comenzando luchas con los lugareños, y claramente por encima de sus derechos. Sin embargo, la gente trata de mantenerse fuera de su camino, pero las cosas se tornan a peor cuando un Cazador de Brujas acusa al líder de los Caballeros de ser un servidor del Caos. Como Nórdico, el Templario podría estar en lo correcto, pero los Caballeros no lo creen. El Cazador de Brujas se acerca a los PJs para ayuda obligatoria.

El Templo de Verena

Aunque Nuln es el hogar de los seguidores de Myrmidia, su verdadero patrón es Verena, la diosa de la sabiduría y la justicia. Como centro de saber, el culto de Verena influye en casi todos los aspectos de la Universitât, la Escuela Imperial de Artillería y varios Colegios, e incluso la poca magia encuentra apoyo en la ciudad. El templo de Verena permanece apartado del resto del Barrio Tempel, situado cerca de la Gran Puerta, donde todo el edificio parece mirar con ceño a los transeúntes. El recinto del templo es grande, con cuatro pisos de sólido ladrillo. El lugar también sirve como el Tribunal Superior de Nuln. La Condesa deja los asuntos judiciales a la iglesia, aunque se reserva el derecho a perdonar a cualquiera que desee y la capacidad de administrar justicia como crea conveniente.

Idea para aventura

Los Sacerdotes de Verena, siempre una fuerza política en Nuln, tratan casi tantos casos como los tribunales seculares. Por lo general, los dos organismos trabajan codo con codo y rara vez tienen discrepancias. Sin embargo, cuando es arrestado un noble por crímenes horribles y profanos de la carne, es absuelto por el Templo. Los sacerdotes de las religiones rivales claman justicia, pero las cortes seculares no hacen nada al respecto. ¿Pueden los PJs descubrir las razones de su liberación y qué están intentando ganar los tribunales? ¿Hay Sectarios y Mutantes infiltrados en el sistema legal de Nuln?

NEUESTADT

Altstadt controla la mayoría de la riqueza, pero es Neustadt quién tiene la población. Cerca de dos tercios de la ciudad vive apiñada en una tercera parte de la zona. Aunque a menudo se agrupan juntos, Neustadt tiene distintos barrios, cada uno cumpliendo una importante función en el cumplimiento de la gloria y el prestigio de Nuln. Las zonas del Neustadt son el Handelbezirk, Universität, Westen y el Barrio de Chabolas. La prosperidad y la miseria van aquí de la mano, con la desesperación empeorando a medida que uno se acerca a la Puerta Oeste y más hacia Barrio de Chabolas. Las condiciones de vida mejoran cerca del muro interior que conduce a las puertas hacia el Altstadt. Aunque mala, nada se compara a como es la vida en la otra orilla del río.

LUGARES GENÉRICOS

Esta es la parte más poblada de Nuln, por lo que uno puede encontrar casi cualquier cosa aquí. Desde las chozas y chabolas en el Barrio de Chabolas a las casas adosadas de Westen, hay casas de todas clases. Incluso hay algunas residencias en el Handelbezirk, ocupadas por inversores y comerciantes de dinero, pero no lo suficiente como para comprar una parcela de tierra en la Colina de Nuln. Edificios gubernamentales menores como el ayuntamiento, una gran cantidad de puestos de guardias, y capillas a Verena y otros dioses se esparcen por el Neustadt. En contraste con estos pequeños pero a pesar de todo, importantes edificios, están las imponentes estructuras de la industria de Nuln. La nueva ciudad es el hogar de la Gran Universidad de Nuln, que se levanta en la esquina de la Reik Platz (la plaza del pueblo, por decirlo así), así como la Escuela Imperial de Artillería y el impresionante Colegio de Ingeniería. Los graneros y cisternas se alzan tras un recinto amurallado en el corazón de Westen. Bares y tabernas enfilan las rutas principales, abasteciendo a visitantes y viajeros que se desplazan desde y hacia esta gran ciudad. El Neustadt se llama así porque se ha derribado y reconstruido más veces de las que la gente puede recordar, y aún así siempre parece recuperarse.

HANDELBEZIRK

El alma de la ciudad, Handelbezirk es el centro del comercio de Nuln. Aquí los comerciantes mantienen sus oficinas y cenan en restaurantes y cafeterías de lujo, cerrando acuerdos tras una buena comida y un apretón de manos. La Calle del Comercio, la arteria de la ciudad, está llena de carros, carretas, peatones, un auténtico muro de hombres y bestias de camino hacia el próximo comprador de sus mercancías. Los pequeños financistas también operan desde este barrio, haciendo tratos con pequeñas fuerzas para invertir en la especialidad de Nuln, armas de fuego. Y tras las hileras de oficinas y tiendas se encuentran los hogares de la clase burguesa de Nuln, ocupando residencias más pequeñas y menos prestigiosas y casas adosadas interconectadas por un laberinto de calles y callejones.

NULN Y EL CAFÉ

El café hizo su primera incursión en el Viejo Mundo desde Arabia. Pronto se hizo popular en Tilea, aunque no logró ganarse un hueco en el propio Imperio. Ha sido muy caro durante mucho tiempo, y los que lo han probado no pueden tolerar el sabor. Pero en los últimos años, los aristócratas de Nuln han experimentado con esta bebida como una ostentosa exhibición de su riqueza. Según con los Árabicos, el mejor café es el que se recoge de los restos del hurón qahwa, una extraña criatura que come las bayas, pero pasa los granos a sus excrementos. A continuación los granos son tostados, molidos y hervidos produciendo una bebida caliente con un rico sabor ahumado que solo aquellos con los paladares más exigentes pueden apreciar. Ten en cuenta que el café es aún muy caro en el Imperio, vendiéndose el medio kilo por 33 co, aunque los precios en Tilea son muy inferiores, sobre las 15 co el medio kilo.

Sala de Archivos

En la oficina de registro de Nuln, la Sala de Archivos aloja las planificaciones de la ciudad, las leyes, los códigos de impuestos, censos, planos de alcantarillas, planos de carreteras y mucho más. Frente a la Emmanuelleplatz, este imponente edificio de ladrillo gris es siniestro y austero. De dos pisos de alturas, con oficinas en la primera planta, tribunales en la planta baja y trasteros en el sótano, pocos Nulnianos tienen razones para venir aquí, excepto para presentar una queja sobre un nuevo proyecto de una carretera que atravesase su hogar, quejarse de los vendedores de pasteles de carne Halflings que pregonan sus mercancías cerca de donde juegan los niños o gritar sobre lo que lleva impuestos y lo que no. Los guardias protegen el lugar de los ciudadanos rebeldes y frustrados, aunque la mayor parte de este deber es más un castigo que un premio, es demasiado aburrido.

Idea para aventura

La Sala de Archivos alberga muchos secretos para los que tienen la paciencia de mirar. Todas las propiedades que se han comprado o vendido alguna vez se mantienen en el registro. Los destinos de los cañones y otras armas de asedio que se exportan fuera de la ciudad también están a mano. Más interesante aún, la Sala de Archivos tiene amplia información sobre la ciudad, incluyendo mapas completos de las alcantarillas y túneles bajo la ciudad, carreteras y caminos a través de los diferentes distritos, e incluso los nombres de las personas o empresas que poseen ciertas propiedades.

La Reik Platz

En el centro del Neustadt, aunque técnicamente todavía forma parte del Handelbezirk, se encuentra la Reik Platz, la principal plaza de la ciudad. En el centro de la adoquinada plaza crece el Olmo Deutz, un árbol viejo y nudoso, con un tronco casi tan grande como una pequeña choza. Aquí los empresarios cuelgan ofertas de trabajo. Conscientes de que la ciudad es generalmente analfabeta, muchos empresarios se reúnen alrededor del árbol en las tardes y escogen a los hombres que necesitan para el día siguiente. Aunque cuelgan un gran número de avisos del árbol, la mayoría de ellos son callejones sin salidas: recompensas por mascotas (o niños) desaparecidos, declaraciones legales sobre un nuevo impuesto, consultas para encontrar viejos amigos, o fanáticas declaraciones sobre la pereza de los Reiklandeses.

Llegar a la Reik Platz es fácil. Se encuentra en el cruce de la Emmanuelleplatz (que pasa recta a través de la plaza, baja a los muelles y sube hasta el Puente de Nuln) y la Vía Comercial (que cruza la ciudad desde la puerta Oeste a través del Altstadt y acaba en las Puertas Grifonas).

Idea para aventura

La forma más fácil de poner en marcha una aventura es a través de la Reik Platz. Los aventureros y viajeros se reúnen aquí para buscar trabajo dentro o en los alrededores de la ciudad. Siempre hay una buena mezcla de trabajos mundanos como guardaespaldas y granjeros, y a menudo unos pocos trozos rentables que prometen llevar a los aventureros a guaridas mortales y tierras exóticas.

El Ayuntamiento

El Ayuntamiento es un imponente edificio de tres pisos de piedra gris con techo de tejas de pizarra. Un par de chimeneas en los extremos humean independientemente de la época del año. Algunas ventanas decoran la fachada del edificio, pero en ninguna otra parte. Los interesados pueden entrar por la puerta de madera, donde justo al otro lado, en un pequeño escritorio que ocupan el centro de una pequeña habitación, está un amable burócrata con piel de cera. Hay, de hecho, dos hombres que

poseen este puesto, pero son tan similares de carácter, que nadie trabajando aquí podría ver la diferencia. El servidor del pueblo, como les gusta ser llamados, ayuda a los personajes a encontrar la persona adecuada con la que necesiten hablar, así como los formularios adecuados para acceder a las actas de la reuniones celebradas aquí. Como era de esperar, este es un proceso tedioso, pero no más que en cualquier otra parte del Imperio.

El resto del Ayuntamiento consiste en la típica variedad de oficinas, pasillos y trasteros que mantienen el gobierno civil de Nuln funcionando sin problemas. Una gran habitación sirve como tribunal y sala de reuniones para los diferentes burgueses de clase baja que quieran presentar una denuncia. A cada demandante se le otorgan 5 minutos para contar su historia, los secretarios transcriben furiosamente el discurso con la mayor precisión que pueden, y al final de la presentación, la asamblea reunida llama al siguiente demandante. Por un soborno de 1 co, una persona puede comprar un segundo espacio de tiempo para continuar su discurso. Tales acciones rara vez tienen efecto, y los locales hacen mejor en apelar al Templo de Verena.

UNIVERSITÄT

La Universität es un conjunto de impresionantes edificios situados cerca del centro de la ciudad. Hogar de prestigiosas instituciones mundialmente famosas como la popular Escuela Imperial de Artillería y la Gran Universidad de Nuln, esta parte de la ciudad atrae a los aspirantes a estudiantes de todo el Imperio y más allá, incluyendo lugares tan maravillosos como Kislev y Estalia. Este barrio también cuenta con instituciones menos conocidas como la Academia de Magia. También se encuentra aquí la menos conocida Universidad Halfling, especializada en las artes culinarias, y los olores de la cocina experimental a veces flotan sobre el Barrio de Chabolas, mezclando los punzantes olores de los muelles con el hedor bizarro de las abominaciones culinarias. Aunque dedicados al aprendizaje, este distrito se transforma por la noche ya que estudiantes borrachos y gritones crean una molestia general ellos mismos.

El Colegio de Ingeniería

Pocas personas se dan cuenta de que Nuln tiene un Colegio de Ingeniería. La Escuela Imperial de Artillería es mucho más famosa, entrenando a la dotación de los cañones que sirven en el Imperio, y eclipsado por el Colegio de Altdorf.

La verdad del asunto es que Nuln casi no lo hace. La Condesa había apoyado durante mucho tiempo la idea de construir aquí un colegio rival, pero a pesar de sus mejores esfuerzos y la financiación sin fondo de Karls, simplemente no podía competir con los ingenieros en la “nueva” capital. La Condesa decidió que era apropiado financiar la construcción de un nuevo tipo de Colegio de Ingeniería, uno con las instalaciones que empuñaran al de Altdorf. Y lo empuñó, lo hizo. La Condesa pagó generosamente para traer a los ingenieros y artesanos Enanos desde tan lejos como pudo permitirselo. Dotando al lugar con la mejor gente que su dinero podía comprar, Altdorf finalmente se dio cuenta.

El reinado del Ilustre colegio de Nuln fue, desgraciadamente, de corta duración, la traición –probablemente de un Bretoniano (no puedes fiarte de ellos), aunque algunos especulan que fueron los Mutantes del Mercado Nocturno– causó que el gran edificio se quemara, destruyendo los nuevos tanques de vapor y cañones de órgano que el Colegio había construido. Se dice que parte del edificio cayó también en las cloacas, aunque los Enanos que aún trabajan en el Colegio lo niegan fervorosamente, asegurando que si fuera verdad, entonces tendría que haber sido una expansión del túnel excavada por manos Humanas.

En cualquier caso, la Condesa financió a medias la reconstrucción del Colegio, y pronto su última fiesta la distrajo

de su astuto plan. Desde la reconstrucción de esta gran estructura nunca ha sido completada en su totalidad, habiendo languidecido en el olvido desde entonces.

El Colegio de Ingeniería de Nuln es un edificio a punto de ser terminado. Rodeado por un alto muro con picas, el Colegio es formidable, lleno de cuarteles, torres, lanzadores de virotes, e incluso un cañón. Los terrenos están mantenidos pero no bien cuidados ya que están sobre la Escuela Imperial de Artillería. La estructura central es el propio Colegio, un gran edificio diseñado para actuar como un castillo. Un enorme arco permite el acceso al interior, protegido por una docena de guardias de élite (ver página 14 para el perfil). Dentro, el edificio parece un poco desgastado. Las oficinas de matrícula están cerca del frente y los cuartos de los estudiantes corren a lo largo del frente del edificio en la primer planta y la planta baja. El profesorado vive en agradables habitaciones en el segundo piso.

Todo el trabajo y las clases tienen lugar en una galería abierta con pasarelas y balcones que se elevan desde la planta baja hasta el techo. Los maestros pueden instruir aquí a sus aprendices en las más finas artes de la ingeniería, desarrollando nuevas e innovadoras máquinas de guerra. Actualmente el colegio está comprometido en el desarrollo de un nuevo tanque de vapor que requiere menos combustible para funcionar, permitiéndole ser más útil en los conflictos que se sostienen en el campo de batalla.

Salas más pequeñas adyacentes a la gran sala sirven como pequeñas aulas para instruir a los novatos y para la construcción de nuevas armas de fuego. Como se mencionó sin embargo, la matrícula se ha reducido, y el colegio se esfuerza en permanecer funcional de cara a una desinteresada Condesa.

Idea para aventura

Estudiantes de todo el Imperio vienen a Nuln a estudiar en esta respetada institución. Y de vez en cuando uno de ellos fracasa y regresa a casa en desgracia. Tal estudiante, sin embargo, no admitirá la derrota y creará que, correcta o erróneamente, su carrera ha sido sabotada. Para vengarse, se infiltrará en el colegio para quemar documentos, dañar equipo y en general dar la lata. Los Personajes Jugadores son contratados por la escuela para hacerse pasar por estudiantes y descubrir al culpable.

La Escuela Imperial de Artillería

Con más éxito que el mal concebido Colegio de Ingeniería, la Escuela Imperial de Artillería no es solo el atractivo más famoso de Nuln, sino que también es el ejemplo más impresionante de las innovadoras técnicas arquitectónicas de Nuln. La Escuela Imperial de Artillería, un enorme edificio en expansión con torres que besan las nubes, gárgolas de miradas lascivas y gigantes contrafuertes voladores, atrae visitantes que solo quieren verla, por no hablar de los nobles que envían a sus hijos a estudiar aquí. Creada con el propósito de entrenar herrueros y al personal de artillería, los mejores soldados reciben su entrenamiento en estos célebres salones.

La propia escuela domina el centro de la Universität empuñando al Colegio de Ingeniería y las instituciones menores que se alzan a su sombra. Una gran parte de los terrenos de la escuela se dedican para prácticas de tiro y durante todo el día retumba por la ciudad el estallido de los disparos. Los cañones se disparan para probarlos desde la Isla Aver o fuera de los muros de la ciudad. Además de los campos de tiro, la escuela también cuenta con varios grandes salones de actos, dormitorios y aulas más pequeñas.

Además de la formación, en la Escuela Imperial de Artillería es donde se funden los cañones, tomando el mineral de la Industriellplatz y construyendo aquí los nuevos cañones. Los mejores cañones del mundo proceden de las forjas de Nuln, al igual que los mejores maestros artilleros que sirven a los ejércitos de todos los Condes Electores.

Los ciudadanos están muy orgullosos de la escuela, celebrando el día de la fundación de la escuela, y jactándose ante los visitantes de su excelencia e importancia para el Imperio. Parte de los motivos de la lealtad a la escuela se debe a los esfuerzos de la escuela por cuidar a los huérfanos. Llamados “hijos de las armas”, estos niños no deseados ejercen como trabajadores y aprendices.

Idea para aventura

Hay muchos que querrían ver a la Escuela Imperial de Artillería bamboleándose o incluso colapsándose totalmente. Saboteadores y espías de todo el mundo hacen intentos de robar secretos, destruir la propiedad o dañar la excelente reputación de la escuela.

La Universidad de Nuln

La Universidad de Nuln es una institución antigua, una de las primeras escuelas fundadas en el Imperio y ciertamente data de los primeros días del Imperio. A pesar de su importancia ha menguado un poco, especialmente de cara a los centros de aprendizaje progresivos en Altdorf, la Universidad es respetada y considerada una de las mejores del mundo. Parte de la naturaleza cosmopolita de Nuln deriva de la diversidad del cuerpo estudiantil que vienen a estudiar aquí, de padres ricos que envían a sus hijos de lugares tan lejanos como Arabia a estudiar aquí.

La escuela se especializa en matemáticas, filosofía, teología, literatura y algunas ciencias, desdeñando la franja de ciencias de

nuevos programas. Un estudiante estudiando aquí recibe una buena educación, aunque clásica, con vistas a convertirse en un buen ciudadano imperial. El cuerpo estudiantil es casi exclusivamente noble, con solo unos pocos hijos de la clase mercante en la asistencia, la matrícula es realmente cara.

El campus de la escuela rivaliza con el de la Escuela Imperial de Artillería. Situado a lo largo de la Vía Comercial, consiste en cuatro grandes edificios –tres salones de actos, mientras que la cuarta es para estudiantes– rodeando una gran estatua del fundador de la escuela, Sebastian Veit, erudito y devoto seguidor de Sigmar. Cada edificio lleva el nombre de un punto cardinal: Sala Norte, Sala Sur, Sala Este y Sala Oeste (los dormitorios).

La arquitectura de la escuela es muy similar a la de la Escuela Imperial de Artillería, siendo grande e intimidante. Los visitantes pueden recorrer la Sala Sur que da a la Reik Platz, aunque solo en determinados momentos, que cambian cada semestre. Decorada con los bustos de piedra que celebran los grandes eruditos que han estudiado o enseñado aquí, así como con pinturas religiosas referidas a las hazañas de Sigmar, Magnus el Piadoso y otros de importancia en la historia del Imperio, los interiores no son mucho más atractivos que el exterior. Algunos afirman que durante las noches los fantasmas merodean por los salones– fantasmas de aquellos que se suicidaron debido a las fuertes presiones impuestas por los profesores.

Tal vez, el mayor y más conocido de los estudiantes de la Universidad es Hieronymus. Recientemente ha compilado un

ENCONTRANDO TRABAJO EN NULN

Canta para cenar en Tumbas Saqueada proporciona excelentes ejemplos de los tipos de trabajos que se podría encontrar en el Olmo Deutz. Puede jugar esa aventura al mismo tiempo que *Las Forjas de Nuln*, tejiendo cuidadosamente las tramas para crear una aventura aún más compleja. Por otro lado, si los jugadores van al Olmo Deutz en busca de trabajo y leen los anuncios, tira en la siguiente tabla para generar trabajos aleatorios.

Tirada	Resultado
01	“Axel Erichson-desaparecido... ilegible... Middenheim, tal vez estás ...ilegible... El Oso Sonriente la mayoría de las noches... ilegible”. Esta nota es apenas legible, debe haber sido colgada aquí hace años. De hecho, es asombroso que aún siga aquí, estando tan deteriorada y dañada por la intemperie.
02-10	“Se buscan hombres (y Enanos) duros para trabajo duro pero con gran paga. La aventura te aguarda bajo Nuln. ¡Los Guardias de Cloaca te esperan!”. Nuln siempre está buscando tipos valientes para servir en los Guardias de Cloacas. La paga en realidad no es tan grande -8 c por semana- pero es suficiente para habitación y hospedaje en uno de los buenos hostales del Barrio de Chabolas.
11-20	“¡Se buscan exterminadores! Grandes ratas en la bodega. Se comieron al último equipo. Se aceptan peticiones entre las 9 y el mediodía en la Remolacha en Escabeche”. La Remolacha en Escabeche es un repugnante antro frente al mar con un grave problema de ratas. La paga es variable.
21-30	“Degusta la buena cocina, bebe vino excelente y sirve a tu ciudad. Preguntar en la Gran Puerta después de las 4”. Los catadores de alimento siempre tienen una gran demanda. La paga es buena, 1 co por semana, pero no hay seguridad en el empleo.
31-40	“Ogro desaparecido. Visto última vez entrando en las alcantarillas. ¡10 co de recompensa!”. Este es un anuncio falso.
41-50	“Se necesitan guardias para fácil trabajo en templo. Llamar a en los Jardines de Morr”. Los Jardines tienen una alta tasa de rotación. Tienen dos vacantes y pagan 6 p la noche.
51-60	“Si puedes leer esto, estás en el camino hacia la paz financiera. Preguntar por Marcius en el Saqueador Retirado”. Marcius es un pirata de río. Atrae gente alfabetizada y suave para capturar en la posada del Saqueador Retirado cerca de la costa para vender en el mercado de carne de Miragliano.
61-70	“¡Buena paga! ¡Trabajo de lamparero! Ver al capitán Shöler en los muelles entre las 2 y las 4”. Shöler es un capitán de río y su barco fue dañado por piratas justo al sur de Marienburg. Necesita un hombre que entre en la bodega de carga y mantenga una luz mientras sus trabajadores reparan los agujeros. Paga 2 p por día.
71-80	“¡Recompensa! Un penique por cada cola de rata, un chelín por cada cola de rata GRANDE. Se aceptan entregas en el Cuartel de la Guardia del Neustadt entre las 9 a.m y las 4 p.m. Colas de vaca no, por favor”.
81-90	“¿Has aceptado a Sigmar como tu salvador personal?” Ah, están por todas partes en el Viejo Mundo ¿no?
91-100	“Se necesita ayuda desesperadamente. Solo aspirantes serios. Acude al Enano Insolente el los muelles del norte a las 9. Ven rápido”. Se trata de gancho por defecto para generar cualquier aventura paralela que quieras jugar, si quieres que los PJs se desvíen a algún lugar abandonado como Karak Azgal o sacrificar a los PJs a Nurgle. Úsalo como quieras.

gran tratado sobre la historia del Viejo Mundo para el mismísimo Emperador Karl Franz. En él ofrece una amplia discusión de la fundación del Imperio, además de guías sobre las naciones más importantes incluyendo Bretonia, Kislev, Tilea y Estalia, al tiempo que se atreve a describir las lejanas tierras de Arabia, Las Tierras del Sur, Catay y muchas más. Considerado en gran medida la fuente definitiva de información histórica y geográfica, este volumen se ha distribuido por las Provincias del Imperio.

Idea para aventura

Aunque la escuela y sus productos son muy respetados, los Nulnianos no son tan afectuosos con los estudiantes que van a ella. Un ruidoso grupo de borrachos y revoltosos, los estudiantes van a “tugurios”, beben en los bares más peligrosos y generalmente son una molestia rebelde. Los personajes podrían fácilmente entrar en conflicto con uno o más de esos grupos. Si uno de los estudiantes sufre una lesión permanente o incluso muere, los personajes podrían ganar poderosos enemigos.

Otras Instituciones

La Universität es el hogar de un número de escuelas más pequeñas, todas establecidas con la esperanza de llegar a ser tan grande como las otras escuelas. Ninguna lo es. La mayoría de estas instituciones tiene un enfoque reducido, abarcando artes u oficios. La escuela más notable de estas instituciones es el Colegio de Abogados. Este modesto edificio forma juristas y se está haciendo rápidamente un nombre propio en los últimos años. La razón de esta inusual atención es que fue la escuela que presentó a Rosalía Schultz. Como primera abogada de Nuln, tuvo una vida de escándalos, chapoteando en los asuntos de los hombres. Sin embargo, a pesar de las actitudes de los Nulnianos, Schultz consiguió ayudar a muchas personas. Tras ganar unos pocos casos civiles importantes, sintió que debía su éxito a la ciudad y regresó al Colegio para enseñar. Su regreso se ha encontrado con diversas reacciones. Por un lado, es una profesora especializada, pero por el otro, muchas familias se preocupan de que corrompa a la juventud con su “licencioso” comportamiento. Algunos creen que está al servicio de las Fuerzas Malignas, ya que no hay otra explicación para su inesperado éxito.

EL BARRIO DE CHABOLAS

Donde la Universität es el orgullo del Neustadt, el Barrio de Chabolas es la vergüenza. El Barrio de Chabolas, un conjunto de casas lamentables, calles sucias y olores blasfemos, es el refugio de ladrones y asesinos, hombres y mujeres de poca moral (si la tuvieran, no se dedicarían a ello), y los enfermos y malformados. La mayoría de los Nulnianos decentes evitan es parte de la ciudad, viendo a la gente de allí nada más que como chusma. Y aunque fueron los Barrio de Chabolas los que salieron en defensa de la ciudad cuando bullían los Skavens de debajo de la ciudad, los Nulnianos tienen poca memoria cuando les conviene.

La mayoría de las casas aquí son edificios de viviendas y bares, con poco entre medio. No hay industria de la que hablar. Aquellos que trabajan lo hacen cruzando el río en el Faulestadt. Las alcantarillas corren bajo esta parte de la ciudad, pero las líneas de alcantarillado están más separadas, siendo añadidos hechos por el hombre construidas mucho después de que los Enanos las recogieran y levantaran, por lo que la basura tarda más en encontrar su camino hacia el Reik. Las entradas a las alcantarillas no están bien protegidas tampoco, y más de un vagabundo se acucilla en las malolientes entradas para refugiarse contra los vientos del crudo invierno. Peor aún, las cosas que viven bajo la ciudad salen en este barrio a realizar sus maldades.

Lo que sigue es una descripción de los lugares más importantes que se pueden encontrar aquí.

El Cerdo Ciego

Fácilmente una de las tabernas más toscas de Nuln, el Cerdo Ciego se asienta de lleno en el centro del Barrio de Chabolas, en la esquina del Callejón Ciego. Tras este antro, el callejón se encamina hacia el corazón del Laberinto (ver página 24). Su siniestra reputación aumenta solo con su apariencia. Un edificio hundido, cuyo interior es tan sombrío que su exterior. Del techo cuelgan faroles que derraman una escasa luz, iluminando las cabinas que cubren las paredes y las mesas dispersas.

El Cerdo Ciego es un lugar para perderte. La Guardia no viene aquí y el negocio de cada persona es de su propiedad. Por lo tanto la gente que parece sospechosa viene aquí para estar entre los suyos. Ladrones, sicarios y matones frecuentan todos el bar, pero también lo hacen los estudiantes de la Universidad, y no pocos extranjeros vienen aquí también. En una noche cualquiera, uno puede encontrar chicas danzarinas Estalianas, mercenarios Kislevitas, nobles decadentes e incluso algunos Árabicos, todos hombro con hombro mientras tiran de nuevo la cerveza.

Big Heinz, un viejo soldado, es el propietario del establecimiento. No le importa la aspereza de su clientela, simplemente contrata a grandes porteros. Incluso así, cuando la embestida viene a empujar, Big Heinz puede sostenerse solo, hizo su tiempo en el ejército y todavía tiene agallas para ganar casi cualquier pelea.

Hay algunas habitaciones para alquilar en el piso de arriba, y aunque nada espectacular, están limpias y bien cuidadas. La mitad de esas habitaciones son para el personal pero Heinz mantiene algunas extras para clientes de pago.

El Guardia Borracho

El Guardia Borracho, una taberna popular entre la guardia, se encuentra en la Vía Comercial cerca de la Puerta Oeste. Los guardias al final de sus turnos por lo general vienen aquí a suavizar una noche de patrulla. La sala común de techo bajo no es desagradable, aunque tampoco acogedora. Llena de bancos, mesas y unas pocas cabinas, el lugar se calienta por dos grandes chimeneas en cada pared. Geoff Lang, un exguardia, lleva el lugar y emplea a un par de guardias fuera de servicio para asegurarse de que nadie es demasiado ruidoso. Un perro de la vieja guardia, Kraemer, duerme cerca del fuego y sirve como mascota de la taberna.

Alojamiento y Comida de Frau Zorin

No hay nada especial sobre esta casa de huéspedes, aunque no es como todas las demás. Es sucia, de madera y una verdadera trampa de fuego. La poca decoración que existe está pelada, descolorida, mohosa y cubierta de manchas sospechosas. No es de ninguna manera un lugar para que viva cualquiera, aunque la gente lo hace. Alojamiento y Comida de Frau Zorin es un edificio de tres plantas con 18 habitaciones para alquilar. Cobra un precio razonable, normalmente unos cuantos peniques al día por las peores habitaciones, más para aquellas en mejor estado. Ella vive en la planta baja, por la única salida del lugar, por lo que puede cobrar el alquiler de los inquilinos sin tener que salir a hurtadillas bajo su nariz.

La Posada de la Botella Verde

Esta taberna es típica de la mayor parte de Nuln, más bien pequeña y anodina. En el interior, la sala común tiene humo con el techo bajo y llena de largas mesas con asientos de banco. Unas pocas cabinas ofrecen algo de privacidad, pero suelen estar llenas. La taberna ofrece también unas pocas habitaciones para alquilar, por horas si es necesario. Tras los recientes acontecimientos (ver *Canta para cenar en Tumbas Saqueadas*), la posada cuenta con un gran cartel en la puerta principal que dice en gruesas letras rojas “No se permiten perros”.

El Laberinto

El Laberinto es el hogar de la gente más pobre y desesperada de Nuln. Es un complejo laberinto de callejones tan peligroso como repugnante. Aquí, hay alcantarillas abiertas que conducen a los subterráneos bajo la ciudad, y los lugareños tamizan a través de la suciedad en busca de cualquier cosa de valor. Los edificios son poco más que chozas construidas contra las estructuras más fuertes que forman el borde de este lugar. Hay pocas razones para entrar aquí y los que lo hacen a veces no salen.

Idea para aventura

Es comúnmente aceptado, al menos por los que viven en el Barrio de Chabolas, que el Laberinto contiene la entrada secreta al Mercado Nocturno. Como prueba de ello una población Mutante mayor de lo normal parece congregarse en esta madriguera de estrechas calles y edificios destartallados. Para el resto de Nuln, esta parte de la ciudad es simplemente un ejemplo más de la inferioridad moral que se encuentra en las personas pobres de todo el Imperio. Esa actitud es por lo que los residentes locales acuden a los Personajes Jugadores a por ayuda cuando una banda de Mutantes comienza a aterrorizar a los inocentes habitantes.

El Retorno del Saqueador

En un oscuro y sucio callejón en la barriada del Barrio de Chabolas, cerca del río, se encuentra una vil posada de dos pisos llamada El Retorno del Saqueador. Curiosamente, un cartel con letras de verdad proclama esto encima de su puerta, esto es extraño ya que casi nadie en Barrio de Chabolas sabe leer. Una casa de huéspedes y abrevadero de asesinos y ladrones, El Retorno del Saqueador tiene una reputación horrible: la gente tiende a desaparecer de aquí para no ser visto ni oído de nuevo. El interior es desagradable. Barro, excrementos y cosas peores pintan el suelo, y las pocas mesas que tiene están cogidas por hombres y mujeres peligrosos, que tan pronto comparten su espacio como te cortan la garganta. El bar carece de taburetes: los clientes solo se apoyan en él, beben y son agradecidos.

Un hombre arrugado increíblemente viejo llamado Rudolf Grasser regenta el lugar. Aunque viejo y de ninguna manera armonizante con ninguno de los habituales, se ha ganado el respeto de los lugareños y cuidan de él. Aquí la comida es de mala calidad y las habitaciones están peor. Grasser alquila habitaciones pequeñas, cada una con un cama empapada, una cómoda y un orinal, con sucias ventanas de cristal ofreciendo buenas vistas, si se limpian, del río. Para los clientes menos exigentes, alquila un catre en la comuna, aunque tal alojamiento no es apto ni para los cerdos.

Para más información del Retorno del Saqueador, ver el **Capítulo Cinco: Investigaciones.**

WESTEN

Al este del Barrio de Chabolas se establece Westen, un distrito de clase media y el hogar de los plebeyos y comerciantes de más éxito. La mayoría de viviendas aquí son edificios de viviendas, aunque los Nulnianos más ricos del Westen tienen unas pocas casas adosadas. Aquí las calles son anchas y con árboles. Un puñado de parques están disponibles para los niños. Después de todo es un buen lugar para vivir.

Graneros

Intercalado entre Westen y la Universität están los graneros de la ciudad. Cuatro grandes silo mantienen el suministro de reserva de comida de la ciudad, y en caso de escasez el gobierno reparte raciones entre los pobres. Para garantizar que los graneros están a salvo de saqueadores, la ciudad tiene un puesto de guardia justo

al otro lado de la calle. Algunos caza ratas empleados por la ciudad merodean también por los graneros.

LOS MUELLES Y EL RÍO

Los muelles se alinean al norte y al sur de las orillas del Río Reik. A lo largo del norte hay solo una breve serie de muelles como si la tierra creciera más allá de la ciudad. Pocas mercancías se descargan aquí, y la mayoría de tráfico de este lado del río proviene de los barcos de pasajeros como el *Emperador Wilhelm*. Aquí, los muelles son agradables y están conservados, dando la bienvenida a los viajeros a la gran ciudad. Los carruajes están siempre a disposición para transportar a los recién llegados al Altestadt u otras partes de la ciudad, moviéndolos rápidamente más allá de la decadencia del Barrio de Chabolas.

En la orilla sur, los muelles son mucho menos entrañables. Apestando a comida podrida, pescado y residuos, todos los barcos de carga atracan aquí, donde los trabajadores descargan rápidamente las mercancías para cargarlas en los almacenes para alejarla de los ladrones. Algunas sórdidas tabernas iluminan los callejones que conducen hacia el Faulestadt.

El propio río tiene casi cinco kilómetros de ancho en el borde occidental de la ciudad, aunque se estrecha rápidamente a medida que se mueve a través de Nuln. El Reik también es profundo, permitiendo navegar por él incluso a barcos de mar, por lo que ocasionalmente llegan a puerto aquí buques de carga desde Altdorf, Bögenhafen o incluso tan lejanos como Marienburg. Las aguas son de todo menos limpias, contaminadas por el hollín de las forjas de la Industriepplatz.

Después de las horas, los trabajadores portuarios o se retiran a sus casas en el Faulestadt o cruzan el Gran Puente hacia el Barrio de Chabolas. La mayoría, sin embargo, paran a por un traguito en alguno de los muchos bares que atienden a los trabajadores, marineros y viajeros.

El Oso Sonriente

Este bar ha abastecido a los marineros durante mucho tiempo. Ofrece comida decente, alojamiento limpio y un ambiente agradable, el lugar es un buen negocio y es popular entre los viajeros. Situado en la orilla norte, es lo suficientemente grande para dar cabida a toda la tripulación de hasta cinco buques. Aunque es un negocio legal, El Oso Sonriente es en realidad una fachada para la familia del crimen Valentina. Una vieja organización, los Valentina sobrevivieron al trastorno criminal hace unos años y se hicieron más fuerte por ello, haciendo un buen negocio en el contrabando de mercancía ilegal, en particular venenos, desde Tilea.

Antonio Valentina administra el Oso Sonriente, habiéndoselo comprado a un comerciante Kislevita jubilado hace unos años. Él y su familia hacen un buen trabajo, asegurándose de que sus clientes están cómodos, bien alimentados y relajados. La taberna está dividida en una comuna para marineros y trabajadores y comedores privados para invitados de clase superior.

El Enano Insolente

El Enano Insolente es una choza encaramada a lo largo de la orilla sur del Reik. Es una casa antigua, convertida en taberna por Aden, un curtido Enano que no se cansa de contar como sobrevivió siendo vomitado por un Troll de Río en el infame Karak Azgal. El Enano Insolente está cerrado durante el día, abriendo sus puertas una hora después de la puesta de sol, que es cuando se despierta Aden. Las paredes están cubiertas con grafiti y manchas viejas, y aunque hay unas pocas mesas, solo algunas tienen realmente sillas. El Enano Insolente no sirve comida, solo cerveza, cerveza negra Enana, lo suficientemente fuerte como para encrespar el cabello.

FAULESTADT

Si Barrio de Chabolas es malo, Faulestadt es francamente horrible. Una nueva expansión, la Condesa decretó que todos los negocios que crearan malos olores se trasladaran a través del Río y establecieran sus tiendas aquí. Llevó casi dos años, pero los tintoreros, mataderos, curtimientos y cualquier otra que la Condesa consideró inaceptable para la ciudad, fueron reubicados a la fuerza aquí. El resultado de esta migración fue una multitud de personas pobremente financiadas y mal equipadas para volver a empezar, y por ello las condiciones de vida son deplorables.

Sobre el Faulestadt se cierne una permanente neblina marrón, y los vientos siniestros olores de sangre, muerte y el olor acre de los tintes. Las mercancías son producidas aquí y luego se envían por el Gran Puente o en barco a vender en los mercados del Neuestadt. Hay poco aquí que llame la atención y la guardia nunca patrulla esta zona. Como resultado, muchas de las familias del crimen se han trasladado aquí para realizar sus operaciones sin interferencias de la ley.

INDUSTRIELPLATZ

Aunque la Escuela Imperial de Artillería moldea y ensambla cañones y otras avanzadas piezas de artillería en el Neuestadt, la mayoría de los materiales utilizados vienen de las forjas que se encuentran en el Industrielplatz. Aquí la mayoría de las estructuras son fábricas y fundiciones donde se reduce la mena eliminando la ganga y se vierte en moldes. Los trabajadores de toda la ciudad salen antes del amanecer para venir aquí durante largas horas a por un salario digno. Bien entrada la noche los cansados trabajadores hacen su camino a casa para dormir unas pocas horas antes de su próximo turno. El número de víctimas es alto, pero las recompensas son tales que a nadie le importa.

Talleres de Artillería

Es cierto que el Colegio de Ingeniería y la Escuela Imperial de Artillería producen realmente armas de fuego, pero el hecho en cuestión es que no producen todas las armas de fuego exportadas de Nuln. La mayoría, de hecho, provienen de los talleres de artillería en el Industrielplatz. Hay seis talleres diseminados a lo largo de este distrito, dos de cuales son propiedad de Fundación Richthofen y dos más de la propia Condesa, mientras que varias prominentes familias comparten la propiedad de los dos últimos.

Los talleres tienen un diseño similar, con la mitad de la instalación dedicada al almacenamiento de piezas y el resto dedicado a las zonas de fundición y ensamblaje. Las materias primas provienen de las funciones y otros negocios que suministran ruedas, tornillos, lubricantes y otros suministros necesarios para montar las armas.

Fundición Richthofen

La fundición Richthofen se encuentra en la vanguardia de la industria metalúrgica de Nuln. La familia Richthofen controla la mayor fundición y suministros de más de la mitad de las materias primas de la Escuela Imperial de Artillería. La fundición emplea 300 trabajadores y exige turnos de 14 horas, seis días a la semana. Aunque muere al menos un hombre por semana en la fundición, hay lista de espera de personas que buscan trabajar aquí.

Karl Richthofen heredó la fortuna familiar y la fundición hace cinco años. Un empresario dedicado, amplió el negocio llenando las necesidades del Imperio durante los recientes disturbios en el norte. Ha matado o reprimido a su competencia, para ponerla bajo el control de su familia, ganando contratos por todo el Imperio. Despiadado, Richthofen no acepta un no por respuesta. Ver el **Capítulo Siete: La Mascarada** para más información sobre este hombre.

ISLA AVER

La Isla Aver se encuentra en la desembocadura del Río Aver y se conecta con el norte de la ciudad y Der Halbinsel por puentes. Usada para probar los nuevos cañones, está deshabitada, excepto por una pequeña guarnición de soldados y una taberna abasteciéndoles fuera de hora.

El Ladrido del Perro

Atendiendo a los soldados en la Isla Aver, El Ladrido del Perro es una pequeña taberna decorada con recuerdos de cañón. Pinturas de famosas armas de fuego decoran las paredes, al igual que las herramientas de trabajo de un artillero. El objeto más interesante en poder del posadero es el Luzten, uno de los cañones de Nuln usado por el Emperador durante los días de Magnus el Piadoso contra la incursión del Caos. El viejo cañón lleva las cicatrices de la batalla, a pesar de que las muchas manos de soldados que lo han tocado para atraer buena suerte le han desgastado.

LA TORRE DE HIERRO

Elevándose desde el centro del Río Reik hay una torre negra y roja, apuntando como un dedo a los cielos, como para recordar a los Nulnianos la ira de Sigmar. Llamada como La Torre de Hierro, simboliza la justicia de Nuln en el peor de los casos. Es un lugar oscuro, un lugar donde la gente va y nunca sale.

Construida hace más de 50 años, la Torre de Hierro fue una muestra de apoyo a los esfuerzos de los Cazadores de Bruja del Imperio. La torre tiene 22 metros de altura y termina en una punta afilada en la parte superior. Los balcones permiten a los guardias inspeccionar los terrenos de la isla en la que se encuentra. A pesar de su nombre, no está hecha exclusivamente de hierro, la mayor parte es de piedra. Los elementos de hierro son típicamente las gárgolas, las celosías de las ventanas y algunas secciones de pared. Todos esos componentes están oxidados y largas rayas de naranja rojizo recorren el exterior como si estuviera sangrando.

En el interior, el lugar es sucio y tenebroso, apestando a muerte y miedo. La planta baja es un centro de procesamiento, donde un empleado inserta los nombres de los prisioneros en un registro y les asigna una celda en uno de los pisos superiores. Las celdas son pequeñas, sin ventanas y desoladas. Un sembrado de heno sirve como cama y un cubo contiene los residuos. Aunque ser enviado a uno de estos miserables cuartos es terrorífico, el verdadero horror comienza en el sótano, donde los interrogadores operan con los detenidos. Se utiliza cualquier medio disponible para extraer la información, desde la doncella de hierro y el potro hasta empulgueras y agujas calientes.

Los que confiesan ser sectarios (y con el tiempo casi todos lo hacen) son llevados fuera a las hogueras, a un espacio permanentemente acordonado por valla de hierro oxidado, donde son inmolados inmediatamente tras leer sus crímenes. A pesar de sus años, la Torre de Hierro ha visto más o menos uso dependiendo de las cualidades del monarca de la ciudad. La Condesa no es particularmente sanguinaria, no está vigilante a la caza de Sectarios y Mutantes, y por ello la sombría torre sirve más como una advertencia que como lugar real de entierro.

DER HALBINSEL

La comunidad más oriental de Nuln consiste en un pequeño espolón de tierra en el Aver y el Alto Reik. Antiguamente un pequeño pueblo, Nuln lo anexó después de que el Neuestadt se expandiera más allá de sus muros. Este barrio mantiene los militares de la ciudad y todo aquí se dedica a ese fin, desde campos de entrenamiento hasta barracones o



los negocios que producen suministros militares. Aunque las calles son anchas y en su mayor parte limpias, las cenizas de las fundiciones en el Industriepplatz tienden a caer en este barrio más que el cualquier otro, prestando el color a los uniformes de Nuln: negro.

Armería de Rickard

Uno de los lugares más famosos del Der Halbinsel es la Armería. Un rechoncho edificio con ventanas atrancadas y puertas de metal. Un cartel de madera que representan una espada y un hacha cruzados bajo el que está escrito "Armería de Rickard" anuncia la función de la tienda: comprar y vender armas y armaduras. Rickard, un hombre gordo, pálido y sudoroso con un delgado mechón de pelo marrón pegado en la frente, atiende el lugar, siempre servil y adulador con sus clientes. Aunque los soldados en servicio en la ciudad están equipados con sus armas de su propiedad, muchos están interesados en invertir en armas especiales, armas escogidas de países extranjeros y antiguos campos de batalla. O, estos mismos soldados pueden necesitar dinero rápido para pagar una deuda deprisa, y Rickard siempre está listo para un trato.

Cualquiera interesada en la compra de armas solo necesita venir aquí, ya que Rickard posee una amplia selección de herramientas de guerra de calidad. Si tienes el *Arsenal del Viejo Mundo*, es más que probable que Rickard posea cualquier arma mencionada allí en existencia (aunque muchas no para la venta).

Lo que nadie sabe es que Rickard es en realidad un mutante. A menudo mira fijamente la Torre de Hierro con miedo, de ahí su fuerte transpiración. No está seguro de cómo sucedió, pero un día duplicó su peso literalmente. No puede soportar verse desnudo, viendo la venas hinchadas, estrías y extrañas protuberancias que se forman en los lugares más incómodos, por lo que cada noche se flagela con un látigo en los oscuros confines de su hedionda habitación. Ha ocultado su dolencia bastante bien hasta el momento y la gente del lugar piensa que simplemente está un poco gordo, pero el pobre Rickard cuanto tiempo va a durar. Tarde en la noche, sangrando, tiene pensamientos oscuros, pensamientos malvados, pensamientos en los que retoza en los desechos y basuras en los oscuros túneles bajo la ciudad.

BAJO NULN

Como se mencionó, los aliados Enanos excavaron la mayoría de los pasajes y túneles que sirven como sistema de alcantarillado de la ciudad. Aunque han pasado cientos de años, los túneles están intactos, y donde han sido dañados, las manos Humanas han hecho todo lo posible para parchear la excelente artesanía. La gente que entra en las alcantarillas siempre están sorprendidos por atención al detalle y el cuidado y habilidad que hubo en el ajuste de los bloques y el tallado de los pequeños símbolos y estatuas que llenan estos apestosos túneles. La razón de esta maestría es que los Enanos, suspirando por la pérdida de sus fortalezas, trataron de recrear sus hogares aquí, mezclando belleza y funcionalidad en una obra de arte que sobrevive aún. A medida que la ciudad creció, se añadieron nuevos túneles a los antiguos, creando un laberinto, con algunos túneles conduciendo al Reik y otros profundizando en lugares misteriosos y peligrosos.

La Catedral

Los túneles son exquisitos, pero nada se compara a la Catedral. Una confluencia de las vías más grandes de alcantarillado de la ciudad, el lugar es un espectáculo a pesar de los despojos flotando en los túneles. Estatuas de guerreros Enanos, pequeñas gárgolas en los arcos de apoyo y grandes contrafuertes hacen de este lugar tan hermoso como cualquier cosa en la ciudad de arriba.

Los Guardias de cloaca patrullan el lugar con frecuencia, ya que han encontrado signos de actividad sectaria aquí en el pasado. Los esfuerzos por rastrear los movimientos sin embargo han fracasado y ellos parecen conocer el horario de la guardia, lo que indica que está involucrado alguien en una posición de autoridad.

El Asilo

Bajo el Barrio de Chabolas hay un laberinto de sótanos, túneles de alcantarillado y pasajes vinculados conocidos colectivamente como el Asilo. En tiempos pasados, aquí era donde las organizaciones criminales supervisaban sus operaciones, usando secciones como cuarteles generales y barracones para sus matones y ladrones. Actualmente, todo lo que queda son unas pocas habitaciones aisladas y el túnel ocasional, muchas de las cuales están vacías, aunque de vez en cuando, un grupo de Goblins establece su almacén para hacer incursiones de media noche en las calles del Barrio de Chabolas en busca de comida.

El Mercado Nocturno

Durante años, la gente ha cuchicheado sobre el Mercado Nocturno, un lugar en alguna parte debajo de Nuln donde los Mutantes se congregan para adorar a las Fuerzas Malignas. A pesar de que dicho lugar nunca ha sido encontrado, se dice que se encuentra bajo un cementerio abandonado (de los cuales hay muchos en la ciudad). En ocasiones, los aventureros descienden bajo la ciudad para recorrer los túneles en busca de este lugar, solo para regresar habiendo matado algunos Goblins e inconexos Mutantes sin pruebas de una gran conspiración del Caos.

En movimiento

Bajo las alcantarillas de Nuln hay un panal de túneles conectados al SubImperio Skaven. El Pasadizo es un pequeño puesto de avanzada Skaven, apenas ocupado desde el fallido intento de tomar la ciudad hace unos años. La mayoría de los Skavens se han retirado hace mucho tiempo a cazar en otro territorio, pero un nido de Monjes de Plaga del Clan Pestilens aún se esconde aquí, aunque el propósito o fin aún está por verse.

• FORGES OF NULN •

PATHS OF THE DAMNED, PART III



CAPÍTULO I: EL TERCER FRAGMENTO

Esta emocionante conclusión de Los Senderos de los Malditos, *Las Forjas de Nuln*, sigue los pasos de Las Agujas de Altdorf, devolviendo a los personajes hacia el mortal Drakwald y luego al sur hacia Nuln. Allí, los héroes deben escudriñar a través de las conspiraciones y mentiras para localizar la pieza final y evitar que Xathrodox Incarnadine salga a infligir sangre y muerte por toda la tierra.

LA HISTORIA HASTA EL MOMENTO

Tras haber adquirido un viejo icono de Sigmar de un agonizante sacerdote mientras acompañaban a Middenheim a un grupo de refugiados huyendo de un inminente ataque de Hombres Bestia, los aventureros se vieron pronto envueltos en una siniestra trama de asesinatos, muerte y maquinaciones de las Fuerzas Malignas. Tras resolver el misterio de una serie de recientes asesinatos, el Templo de Ulric reclutó a los PJs para viajar al bosque una vez más para recuperar un artefacto blasfemo, el Cráneo de Bronce, y evitar que cayera en manos equivocadas. Sin embargo, las fuerzas malvadas trabajaban entre bastidores sumiendo a la ciudad en la anarquía. Al final, los héroes asestaron un terrible golpe al culto del Cráneo de Crimson, un culto de Khorne, y averiguaron que la esencia del Demonio almacenada en el Cráneo de Bronce era solo una tercera parte, estando dividida en tres artefactos separados, y permaneciendo los otros dos en paradero desconocido.

Con la ayuda del Colegio Teológico y especialmente del Profesor Zweistein, los aventureros descubrieron un trozo de texto (ver el recuadro **Presagios Oscuros** en el lateral) que revelaba información crítica sobre la naturaleza de los artefactos y un indicio de donde está el segundo trozo, la Daga de Yul

K'chaum. Sabiendo que parte de la esencia del Demonio ha sido ya liberada, los héroes se apresuran hasta Altdorf para localizar el segundo recipiente.

A pesar de saber que la daga estaba en Altdorf, encontrarla no fue tarea fácil. Teniendo que navegar a través de una red de intrigas, los aventureros usaron cualquier medio a su disposición para reunir pistas para encontrar el artefacto, llevándoles a todas clase de dificultades. Al final, los héroes lograron romper el segundo artefacto, destruyendo un importante componente de la esencia del Demonio. Su trabajo no ha finalizado todavía, de momento tienen la enemistad del horror y si es liberado, los destruirá.

LA TRAMA PRINCIPAL

Los personajes deben localizar el tercer y último artefacto que contiene la esencia del Desollador Rojo para que puedan llevárselo a Gabrielle Marsner en Altdorf (asumiendo que contactaran con ella para destruir la Daga) para que sea destruido con el Ritual de *Purificación del Recipiente Corrupto* (ver página 35).

EN LAS MANOS EQUIVOCADAS

El artefacto ha encontrado su camino hasta las manos de un joven oficial de Nuln, Rolf Vogt, tras dirigir una unidad que derrotó a una banda de Hombres Bestia durante La Tormenta del Caos. La esencia interior busca liberarse rápidamente del Cáliz e impulsa al joven a cometer terribles atrocidades en su nombre. Rolf, en su locura, cree que en realidad sirve a Sigmar.

UN ARMA NUEVA Y OSCUROS PLANES

Nobles y comerciantes de todo el Imperio han venido a Nuln por invitación de la Condesa para presenciar la inauguración de un nuevo cañón, *El Magnus*, una maravilla de la ingeniería y la artesanía. Mientras la ciudad se prepara para la afluencia de la gente, los Mutantes del Mercado Nocturno ven esta reunión como una señal de Slaanesh para apoderarse de la ciudad y lanzar al Imperio bajo las llamas.

VIEJOS ENEMIGOS

Claus Liebnitz, cuyo cuerpo fue destruido por la llama de Ulric, posee ahora el cuerpo de su antiguo aprendiz y lo único que quiere es liberar la maldad del Desollador Rojo y masacrar a los PJs en venganza por su papel en la destrucción del Cráneo de Bronce.

NUEVOS ENEMIGOS

La noticia de los esfuerzos de los personajes contra el Caos se extendió por Middenheim y Altdorf, y el interés en estos artefactos crece entre los partidarios ocultos de las Fuerzas Malignas. Katarine, una sectaria secreta de Tzeentch, siguió las actividades de los PJs, vigilándoles desde lejos. Después de que tuvieran éxito en la destrucción de la Daga, siguió sus movimientos con la esperanza de conseguir el Cáliz antes de que ellos lo consiguieran.

PREPARACIÓN CORRECTA

Las Forjas de Nuln es una aventura compleja, que ofrece violencia e investigación en la misma medida. Es mejor que leas la aventura en su totalidad antes de jugarla, tomando notas sobre

PRESAGIOS OSCUROS

*El Desollador Rojo: orgulloso y sin piedad
Este niño de Khorne escupió en el ojo de su padre
El Dios de la Sangre drenó su cáscara
Pero la esencia del Desollador Rojo sobrevivió
Todavía vive – en el Cráneo de Bronce
Todavía vive – en la Daga de Yul K'chaum
Todavía vive – en el Cáliz de la Ira
Atrapado y atado, ansía sangre
El Desollador Rojo se alzará de nuevo*

los PNJs importantes y las localizaciones que los PJs están obligados a explorar. Gran parte de la aventura sigue un curso de acontecimientos que se desarrollan en siete días, pero lo que los PJs hagan en cada uno de esos días es cuestión de ellos. Para ayudarte a conducir la aventura en el sentido adecuado y adaptar las a menudo inconstantes y caprichosas decisiones de los jugadores, haz uso de las ideas de aventuras presentadas en el **Capítulo Uno: Nuln**.

Las aventuras sincronizadas pueden ser difíciles de llevar, especialmente si los PJs se salen del camino o si descubren más información de la que querías darles en una etapa particular de la aventura. Si los personajes no tienen suerte descubriendo la información puedes introducir información o colocar pistas adicionales en las escenas del crimen para ayudarles a volver al buen camino, aunque los acontecimientos se desarrollarán de tal manera que incluso aunque no averigüen el alcancen de la traición tras las escenas, puedan todavía disfrutar de su conclusión.

Por otra parte, si los personajes están resolviendo el misterio demasiado rápido, juega la amenaza del Mercado Nocturno, o añade encuentros adicionales con otros PNJs. Un par de peligrosas peleas que mermen sus Heridas puede ralentizarles en gran medida.

- EL CÁLIZ DE LA IRA -

Hace eones, hubo un mortal, un gran campeón del Caos y poderoso guerrero que tenía la bendición de Khorne. Estaba invicto en los campos de batalla de los Desiertos del Caos, acabando con cualquier campeón rival, guerrero o bestia del Caos que buscara medir sus armas con él. Se hizo tan temible y poderoso que acumuló un gran ejército de carne corrupta para luchar a su lado. Presionaba en la vanguardia, conduciendo a su horda hacia una sangrienta maniobra envolvente de incontables victorias. A través de ellas buscaba las Praderas de Khorne, donde lucharía por su señor para siempre. Un día, tras un siglo de lucha, el Campeón del Caos se encontró con La Escalera Baluarte, la frontera entre el Reino Exterior y el Reino Interior del Dios de la Sangre. Sus generales, que no tenían ningún interés en apresurarse a los misterios divinos de Khorne, ansiaban la sangre de los esbirros de Slaanesh y discutieron entre ellos. La lucha estalló entre ellos y todos murieron en un terrorífico combate que resonó por todo los Desiertos del Caos. El Campeón del Caos sufrió una grave herida, una que derramó su alma sobre las arenas carmesí extendiéndose a la base de la blasfema escalera. En vez de encontrar la muerte, la liberación y el alivio de la absorbente necesidad de matar, Khorne le otorgó una última bendición, transformándole en un vil Demonio. Y así fue como nació Xathrodox el Desollador Rojo.

Como favorito del Dios de la Sangre, la arrogancia y el poder de Xathrodox crecía cada día, hasta que el voluble Khorne hizo caer en desgracia al Demonio. Apuntalando al Demonio con el talón de su bota, rasgó su esencia en tres partes, colocando cada una en un recipiente distinto: un cráneo de bronce, una daga y un cáliz. El Dios concedió los artefactos a sus tres campeones más poderosos, instruyéndoles con visiones para difundir su sed de sangre por el mundo de los hombres.

Durante siglos los artefactos cambiaron de manos muchas veces, pero su uso dejó huella en la tierra, causando muchas muertes y derramamiento de sangre. Finalmente, desaparecieron. El Cráneo de Bronce desapareció en el norte, encarcelado en la tumba de un poderoso Guerrero del Caos. La Daga de Yul K'chaum desapareció, solamente para reaparecer en Altdorf siglos después. El Cáliz, sin embargo, tiene una historia ligeramente diferente.

En los tiempos de Magnus el Piadoso, las feroces hordas del Caos cayeron desde el norte, barriendo Kislev y arrasando Praag. Las hordas se preparaban para invadir el Imperio y con las tierras de Sigmar divididas por luchas internas y viejas rencillas, no había nada que las parase. Sin embargo, Magnus el Piadoso reunió a las facciones y condujo a sus ejércitos hacia el norte para frenar la avalancha del Caos. Al final lo logró, aplastando al enemigo y conduciéndoles de nuevo a los lejanos Desiertos del Caos del norte.

Los ejércitos en retirada dejaron atrás un gran número de artefactos, y se decretó que todos ellos debían ser destruidos. Con la mayor parte ocurrió así, exceptuando unos pocos objetos, en las que se incluía una importante copa descubierta en las ruinas de Praag. El joven sacerdote de Sigmar que encontró el cáliz había visto suficiente muerte y sangre para durarle por siempre. Aunque la encontró en medio de hinchados cuerpos de merodeadores muertos, neciamente creyó que la copa era parte del saqueo, preguntándose como podría ser que ese objeto inofensivo pudiera encontrarse entre las corruptas reliquias olvidadas de la guerra. Así que, se escondió la copa entre sus ropas y se la llevó de regreso al Imperio. Al regresar a

EL VERDADERO NOMBRE DE XATHRODOX

Ω<Γ◇Υ▷Κ<9

El verdadero nombre del Desollador Rojo es impronunciable en cualquier lengua humana, aunque muchos lo han intentado. Hace eones, antes de que Xathrodox fuera cercenado, disfrutaba de un gran número de seguidores mortales. Cada vez que celebraban un ritual para conjurar su esencia, trataban de pronunciar el nombre lo mejor que podían. A veces, las consecuencias eran desastrosas, con uno o más sectarios eran corporalmente absorbidos al Reino del Caos. Unas pocas veces, sin embargo, funcionaba. La aproximación más cercana al verdadero nombre del Demonio es "Zath-ruh-dochs."

su monasterio, dejó el objeto en un sótano y se olvidó de él rápidamente.

Durante casi 200 años el cáliz reposó y la esencia del aprisionado demonio durmió, tranquilo e inofensivo. Pero entonces una nueva ola de Caos amenazó al Imperio una vez más. Liderados por Archaon, las fuerzas del Caos se extendieron por Kislev de nuevo. Pero esta vez penetraron en el Imperio, matando y saqueando todo a su paso. La repentina violencia despertó al Demonio y envió una misiva a los invasores, indicándoles el lugar donde se ocultaba. Una horda de Hombres Bestia respondió a la llamada y saqueó el monasterio, matando a todos los que había dentro y colgando sus cadáveres por sus tripas en los muros. Los Hombres Bestia y los guerreros buscaron el sótano durante días hasta que encontraron la puerta de hierro que bloqueaba su entrada. Mientras se consumían estando en el trabajo de abrir la puerta, no se dieron cuenta de la aproximación de un pelotón de Soldados Imperiales. Liderados por el valiente Nulniano Rolf Vogt, aplastaron a las distraídas fuerzas empotrándolas contra el monasterio, asegurando que la facilidad de su victoria se debió a una bendición de Sigmar.

Con los últimos horrores muertos, los soldados se establecieron en el monasterio hasta que se trasladasen a reforzar Middenheim. Esa noche, Rolf exploró las ruinas, y llegó al sótano, que para su sorpresa, estaba lleno de tesoros. A pesar de que no necesitaba riquezas—su padre era un importante asesor en su ciudad natal, después de todo—sus ojos se posaron en el polvoriento Cáliz. Tenía que poseerlo. Agarró el objeto y la esencia del Demonio se apoderó de su mente, convirtiéndolo en un loco delirante. Se deslizó hacia las entrañas del templo, poseído por la rabia del Dios de la Sangre y masacrando a los hombres de su unidad. Cuando la sed de sangre pasó, se obligó a creer que era el último superviviente de un ataque. Y así, llevó el Cáliz con él, uniéndose a las fuerzas en Middenheim, donde se demostró ser un guerrero competente y un líder valiente. Casi nadie se dio cuenta de que la oscuridad insidiosa de Khorne alimentó su pasión por la lucha.

Tras la derrota de Archaon, Rolf regresó a Nuln, saciado de suficiente sangre y muerte. Pero una vez regresó, sufrió terribles visiones de campos de batallas ensangrentados, y un impulso de viajar al norte y retomar la lucha en los Desiertos del Caos. De lo que no se dio cuenta, fue de que sus sueños eran susurros de la esencia del Demonio, y, ya corrupto por el Cáliz en su frenética lucha en la Tormenta del Caos, era incluso más susceptible a la enloquecedora influencia del demonio en la copa. Y de su locura, surgieron oscuras conspiraciones.

El Cáliz de la Ira es una copa de plata con boca ancha semejante los recipientes Tileanos usados para beber vino. Tiene un tallo corto y una base amplia para que permanezca estable. El tallo está modelado para que parezca un demonio con cuernos inclinado como si cargara el cuenco sobre su espalda. Tiene una cola que serpentea alrededor de su pierna salvo por una punta afilada que siempre parece atrapar la piel de aquellos que la sostienen. El cuenco en sí mismo es fino, pero por lo demás,

ordinario en apariencia, siendo de plata con tenues verticilos grabados en su superficie.

Mientras el Cáliz esté en posesión de un personaje, el recipiente concede una bonificación de +10% a las tiradas de Habilidad de Armas, Fuerza y Resistencia.

Su verdadero carácter se revela cuando se llena de sangre. Si se hace, el Cáliz pierde su pulida apariencia y asume una oscura y sombría forma. Los símbolos del dios de la sangre vuelven a la vida con una luz rojiza en la parte exterior de la copa, cada vez más caliente al tacto. Finalmente, la sangre borbotea, emitiendo el oscuro hedor de la muerte.

A diferencia de los otros artefactos aparecidos en las dos entregas anteriores de *Los Senderos de los Malditos*, el Demonio está mucho más despierto y activo en sus esfuerzos por preservarse. Una persona que agarre el Cáliz automáticamente se corta con la cola del demonio—incluso si el personaje toma precauciones, con el tiempo se corta. Cuando ocurra, el personaje debe tener éxito en una tirada **Difícil (-20%) de Voluntad** o gana dos Puntos de Locura y el talento Frenesí. Cada vez que el personaje toque el Cáliz posteriormente, debe tener éxito en otra tirada **Difícil (-20%) de Voluntad** para evitar seguir ganando Puntos de Locura. Si el Cáliz vuelve loco a un personaje gana automáticamente Furia Blasfema (ver la página 202 de *WJDR*)

Extrañamente, el Cáliz puede ser usado como porra, y cuando se usa como tal, otorga un bono de +20% a la Habilidad de Armas en vez del +10% normal, y causa un daño de BF + 2. Sin embargo, el usar el artefacto como arma obliga a su portador a entrar en Frenesí, y pierde la capacidad de distinguir amigos de enemigos. Un personaje que blanda la copa gana 1 Punto de Locura si mata a cualquier aliado y se da cuenta de lo que ha hecho. Cada vez que el portador mate a alguien con el Cáliz, el Cáliz se vuelve más oscuro y cura al portador 4 Heridas.

El Cáliz es insidioso en sus esfuerzos de subvertir a su propietario. Durante el tiempo que el Cáliz permanezca en posesión de un mortal, envía terribles sueños oscuros a erosionar su voluntad y su mente. El sujeto de este asalto psíquico debe tener éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Voluntad** o se despierta, entrando en Frenesí hasta que mate a alguien o algo. Si el personaje tiene éxito duerme durante toda la noche, pero sufre intensas pesadillas, despertando cansado y atormentado. Cada 1d10 / 2 veces que el Cáliz se use como arma, este desata un pulso de terrible energía, obligando a todos los personajes en 9 metros a superar una tirada **Desafiante (-10%) de Voluntad** o entrar en Frenesí hasta que maten a una persona, momento en el que finaliza el efecto y el personaje gana 1 Punto de Locura.

EL MAGNUS

Mientras los PJs buscan el último de los tres fragmentos, se desarrollan otras tramas en Nuln, tramas que podrían enredar a los personajes rápidamente. Nuln está a punto de desvelar un nuevo cañón, uno con un mayor alcance y mayor potencia de destrucción que cualquier otro cañón antes que él. A pesar de ser un arma poderosa por derecho propio, la carga explosiva es lo que hace grande al Magnus. Este cañón es el primero en disparar proyectiles explosivos que esparcen muerte ardiente alrededor de la zona del impacto. Para celebrar su inauguración, que se produce al final de la Semana del Polvo Negro (ver página 11), la Condesa Emmanuelle invitó a los ciudadanos más prominentes de todo el Imperio a celebrar su proyecto, y posicionar a Nuln en la vanguardia tecnológica del Imperio. Pero hay un pequeño problema. El disparo es sabotado.

Mientras las fuerzas de Archaon caían desde el norte, los ingenieros en Altdorf y Nuln hicieron todo lo posible para abastecer con el mejor equipo a los soldados que luchaban contra la incursión, desde armas de fuego a tanques de vapor y cañones de órgano. A instancias del Emperador, una parte de los fondos de guerra fue llevada a Nuln con la esperanza de que la ciudad produjera un arma que diera a los ejércitos imperiales una

ventaja decisiva contra el Caos, pero antes de que el arma se pudiera completar, la guerra terminó.

Sin embargo la producción continuó, a pesar de la reasignación de los fondos desde Altdorf para hacer frente a la reconstrucción y satisfacer las necesidades de los hambrientos y asustados ciudadanos. Nuln no tenía intenciones de parar ahora el trabajo que habían empezado. Financiándose con fondos privados, el Mariscal de la Condesa Emmanuelle, Lord Randolph, encabezó el proyecto, engatusando más y más Karls de la aristocracia de la ciudad e incluso de otras provincias. Y el trabajo continuó, pero la Condesa, siempre caprichosa, cansada de la falta de progreso de Randolph le reemplazó por un ambicioso sicofante que tenía un ojo puesto en los títulos y concesiones de tierras, y que hizo un llamamiento a su sentido de la estética.

La caída de Randolph fue total. Perdió toda credibilidad con la élite de la ciudad y se retiró a su adosado en el Altestadt, donde rumiaba sobre su desgracia. La desesperación se volvió rabia, y de ella surgieron pensamientos traidores, pensamientos de sabotear el arma para la que había trabajado tan duramente en financiarla y completarla. Al principio, alejó tales pensamientos de su mente, pero cuando se enteró de que su sustituto se atribuyó el mérito de los esfuerzos de Randolph, se fijó el camino del señor caído.

Usando a Lord Randolph

Ahora, Randolph lleva una doble vida. Aunque verdaderamente está en declive desde su pérdida de posición como el consejero más cercano a la Condesa, aún asiste a diferentes fiestas y eventos como corresponde a su posición social, sin duda conservada por el prestigio de su hijo como héroe de guerra. Entre bastidores, trabaja en el Colegio de Ingeniería, asegurando que sus “cambios” en el diseño inicial del cañón sean conservados. Además, su hijo tiene el Cáliz de la Ira, por lo que Randolph impide cualquier investigación sobre su familia.

RANDOLF VOGT

Randolf es un hombre delgado, de rasgos demacrados y una postura ligeramente encorvada. Tiene el pelo negro entrecano y ojos azul pálido. Viste las mejores ropas y es un meticuloso para el vestir.



Profesión: Ingeniero (exnoble, exestudiante)
Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
42%	50%	31%	33%	40%	59%	40%	43%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Ingeniería) +20%, Sabiduría académica (Ciencia), Sabiduría académica (Estrategia / Tácticas), Carisma +10%, Mando, Sabiduría popular (Enanos), Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Cotilleo, Percepción, Leer / Escribir, Montar, Buscar, Hablar idioma (Clásico), Hablar idioma (Reikspiel) +10%, Oficio (Armero)

Talentos: Sangre fría, Etiqueta, Puntería, Pistolero experto, Don de gentes, Intelectual, Intrigante, Especialista en armas (Armas de fuego), Cortés, Genio aritmético

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0
Armas: Arma de fuego, Arma de mano (Espada), Daga
Enseres: Traje noble, libro de Estrategia/Tácticas, manual de ingeniería, material de escritura, 3d10 co.

SUBLEVACIÓN

Aunque el Mercado Nocturno nunca ha sido hallado, es un lugar real en las mentes y la imaginación de los Nulnianos. Se cree que es una congregación de todos los malvados y retorcidos Mutantes generados por siempre en la ciudad, los cuentos son usados para asustar a los niños traviesos, y al lugar y a sus habitantes se les culpa de todos los males de la ciudad. Cada vez que el consejo aprueba una ley incompleta, aparece una nueva plaga o falla un tiro de cañón, la gente culpa a los Mutantes. Esto también se hace por una buena razón. Realmente hay un lugar llamado el Mercado Nocturno y en realidad se extiende muy por debajo de la ciudad, por debajo incluso, de los túneles usados por los Skavens para infiltrarse en la ciudad en los últimos años. Pero el Mercado Nocturno es más que una simple banda de Mutantes—es un gran y poderoso culto a Slaanesh, abarcando a los ociosos herederos de la aristocracia de Nuln.

Erasmus Teuber, líder del culto, recibió una visión del Señor de los Placeres Prohibidos, presagiando una gran congregación de nobles de todo el Imperio, reunidos para dar testimonio de algún nueva arma. El líder vio esta visión como una instrucción de su dios oscuro para destruir a los nobles visitantes y sumir al Imperio en la anarquía, allanando el camino para una nueva incursión, pero esta vez, desde dentro. En consecuencia, reunió a los Mutantes del Mercado Nocturno y preparó a su enjambre para salir de las alcantarillas y masacrar a los espectadores reunidos, y apoderarse de la ciudad para el Caos.

Usando la Sublevación

La sublevación está condenada a fracasar, independientemente de las acciones de los PJs, esto es porque los dignatarios visitantes vendrán sin duda a la ciudad con sus propios escoltas y guardias. Además, Nuln tiene militares fuertes y deben ser capaces de frustrar fácilmente a la chusma de abajo. Sin embargo, puedes usar la amenaza de la sublevación para distraer a los aventureros mientras tratan de localizar la tercera reliquia, sirviendo como mecanismo de control para redirigir a los PJs como sea necesario para cumplir la trama principal.

ERASMUS TEUBER

Débil de cuerpo y voluntad, Erasmus es el hijo de Waldred Teuber —la cabeza del Colegio de Ingeniería. Teniendo poco interés en el trabajo de su padre, Erasmus eludió su formación para centrarse en su pasión por las artes. Carecía de talento apreciable y su frustración aumentó por sus fracasos, pasando eventualmente a lo prohibido para encontrar su musa. Slaanesh le prometió cumplir sus deseos a un coste insignificante: su alma. Desde su conversión, Erasmus es un artista muy conocido y ahora lidera el culto.

Profesión: Artesano (exmercader, exburgués)
Raza: Mutante

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
33%	26%	39%	39%	47%	51%	35%	53%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	16	3	3	4	0	4	0

Habilidades: Sabiduría Popular (El Imperio), Consumir alcohol, Conducir, Tasar, Cotilleo +10%, Regatear, Percepción +10%, Leer/Escribir, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel, Tileano), Oficio (Artista)

Talentos: Dotes artísticas, Sangre fría, Negociador, Intelectual, Cortés
Mutación: Extremadamente gordo
Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada)

Enseres: Abaco, Linterna, Un juego de ropas buenas, Herramientas del oficio (Artista), 20 co.



UN HÉROE DE LOCURA

Rolf todavía no conoce la intensidad de la maldad que recuperó de las ruinas del norte; aún cree que no es más que una rareza, un recuerdo de sus días de lucha contra las hordas del Caos. No recuerda los pecados cometidos cuando cogió por primera vez el objeto. Su ignorancia, sin embargo, no le concede ninguna protección contra el retorcido mal forjado por el blasfemo objeto. Desde su regreso, Rolf ha sufrido desde pesadillas interminables a oscuras visiones de sangre y muerte. En ellas, se ve luchando contra Hombres Bestias, Merodeadores del Caos, y peor aún, derrotando todos y cualquiera que se cruza en su camino. Al principio, pensaba que no eran más que recuerdos de sus experiencias recientes, pero pronto las visiones se entrometieron en sus momentos de vigilia, reduciendo su humor y fomentando que explotara ante la más mínima provocación.

Aunque temporalmente, Rolf todavía parece normal a aquellos que lo conocieron. Un día, hace un par de semanas (sobre la época en la que la segunda daga fue destruida en *Las Agujas de Altdorf*), los sueños de Rolf se intensificaron, consumiendo su cordura, ya debilitada por la corrupción del Cáliz. En su locura, el joven llegó a la conclusión de que el propio Sigmar estaba detrás de las visiones de batalla, especialmente desde que todos los sueños se resolvían con Rolf derrotando al Caos en vez de sucumbir a él. Sentía algo, como una esencia luchando por volver al mundo de la humanidad. Claramente, o al menos así fue para Rolf, que estaba siendo el propio Sigmar. Todos los hombres-dios necesitaban tener un cuerpo.

Pero no lo haría en un cuerpo corriente. Necesitaba la mejor carne disponible. Rolf partió una noche para encontrar un espécimen puro para albergar a la deidad. Buscó por las calles, los restaurantes y las tabernas hasta que encontró a su primera víctima, un hombre joven con rasgos bonitos y larga cabellera rubia. Rolf siguió al hombre hasta que los dos estuvieron solos en un lado de la calle, hundiéndole la cabeza con un ladrillo y arrastró su cadáver hasta su residencia al amparo de la oscuridad. Una vez en casa, desnudó el cuerpo para asegurarse de que era perfecto para el espíritu que rondaba sus sueños. Para su consternación, descubrió que el cuerpo era imperfecto—Rolf dañó la cara durante el ataque, y el cuerpo era fofo, acolchado de grasa. El cadáver no servía, pero quizás la nariz y tal vez un ojo. Rolf se dio cuenta de que ningún cuerpo Humano sería jamás adecuado para Sigmar, sino que más bien el dios requería lo mejor de toda la humanidad. El destino de Rolf se convirtió en construir el anfitrión a través de partes de cuerpos escogidos entre la nobleza de Nuln.

Rolf sabía que nadie entendería sus comunicaciones privadas con su maestro, y que su tarea era peligrosa y difícil. Tenía que decidir qué carne abandonar y qué partes mantener para coser juntas—un talento que le faltaba. Además, no podía trabajar en el Altestadt, pues su padre podría sospechar con los olores elevándose de la bodega.

Para hacer frente a esos problemas, Rolf alquiló el sótano bajo El Retorno del Saqueador, un viejo bar en el Neuestadt, y contrató ayudantes. Hans fue su primera contratación. Carnicero de profesión, suministraba a los Halflings tripas para el relleno de los pasteles de carne. No distinguían la diferencia de si la carne que adquirían provenía de Humanos en vez de perros o ganado enfermo. Y lo que Karls Rolf le ofreció fue suficiente para que el carnicero dejara de lado cualquier reserva sobre la naturaleza del trabajo.

Luego, Rolf contrató a una costurera llamada Gretyl. Una mujer joven y amargada, que odiaba a su gordo marido, despreciando las estrías de su ancho vientre y el hedor de sus pies hinchados. Ella prometió ayudar al atractivo y joven señor si él la ayudaba a su vez a matar a su marido. Rolf aceptó con entusiasmo y mató a su marido en segundo lugar, dando el cadáver a Hans para su eliminación.

Al tiempo que los personajes llegan a Nuln, Rolf casi ha montado la Abominación, faltándole solo unas pocas piezas más para completar el cuerpo. Sus sueños se han vuelto más febriles, su imaginación se colmó con ardientes palabras, una invocación de algún tipo. Al principio las palabras eran incomprensibles, pero con cada muerte se volvían más claras, y ahora puede distinguir unas pocas palabras del conjuro que permitirá a la entidad surgir y tomar posesión del horror que ha construido.

Usando a Rolf

Rolf es el principal villano de esta aventura y mientras los personajes exploran las diferentes tramas, pueden descubrir su papel y su perverso plan. En el camino, los nobles visitantes comienzan a desaparecer. Esto puede ocurrir con más o menos frecuencia, según necesites. Además, es perfectamente posible que los personajes conozcan a Rolf o a sus subordinados durante el camino que anuncian los eventos que se desarrollan al final de la aventura.

ROLF VOGT

A pesar de que oculta su apariencia bajo las galas de las clases altas, Rolf es un tipo musculoso. Tiene el pelo largo y castaño, empezando a tornarse gris prematuramente tras sus experiencias en el Drakwald. De buena apariencia, tranquilo, con intensos ojos azules y marcado mentón, es amable y agradable y es probable que hubiera sido muy pretendido por su soltería, si no fuera por la reciente desgracia de su padre. Lleva ropas apropiadas para alguien de su clase, con los colores de su ciudad: negro.



Profesión: Veterano (exherreruelo, exnoble)

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
50%	57%	43%	45%	41%	33%	46%	52%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	18	4	4	4	0	5	1

Habilidades: Criar animales, Carisma, Mando, Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Esquivar, Tasar, Jugar, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Código secreto (batidor), Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Etiqueta, Suerte, Pistolero experto, Don de gentes, Desenvainado rápido, Recarga rápida, Intelectual, Intrigante,

Certero, Especialista en armas (Armas de fuego), Golpe poderoso, Disparo certero, Muy resistente, Muy fuerte

Locuras: La bestia interior y Redentor delirante

Armadura: Armadura media (Cota de Mallas Completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Arma de mano (Espada ceremonial), 2 pistolas

Enseres: Traje noble, linterna, caballo de guerra ligera con silla y arreos, botella de licor, 8 co, joyería valorada en 33 co.

HANS

Hans es un hombre grande, de extensa barriga y ojos de cerdo. Llagas abiertas e hinchadas cabezas blancas afean su carcomida boca con el olor del jamón rancio. Viste una camisa manchada de sangre y pantalones oscuros. Cuando trabaja, usa un delantal de malla para protegerse de los trozos de hueso que salen volando.

Profesión: Artesano (exburgués)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
37%	26%	40%	34%	46%	47%	36%	29%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	4	3	4	0	1	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Conducir, Tasar, Cotilleo +10%, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel, Tileano), Oficio (Carnicero)

Talentos: Negociador, Vista excelente, Reflejos rápidos, Intelectual

Armadura: Armadura media (Chaqueta de cuero, Delantal de malla)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Hacha)

Enseres: Sierra para huesos, mazo, juego de cuchillos de la mejor artesanía, carro, mula

GRETYL

Gretyl, una guapa muchacha de unos 20 veranos es delgada y viste con falda corta y blusa. A pesar de que tiene rasgos atractivos, sus ojos son malévolos y siniestros, y su lengua es aguda y perversa. Tiene una boca soez y la gente ha aprendido a evitar las expertas reprimendas que proporciona. Aunque no se refleja en sus habilidades, tiene talento para la costura. Además de colocar las partes del cuerpo, Gretyl también ayuda a Rolf a encontrar a sus próximas víctimas.

Profesión: Espía (exsirviente)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
36%	27%	33%	36%	56%	61%	40%	41%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	3	4	0	1	0

Habilidades: Charlatería, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Escondarse, Esquivar, Cotilleo +10%, Regatear, Percepción, Buscar, Seguimiento, Movimiento silencioso, Prestidigitación, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Cocinero)

Talentos: ¡A correr!, Recio, Reflejos rápidos, Intelectual, Sexto sentido, Cortés

Armadura: Ninguna

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

Armas: Arma de mano (Porra gruesa)

Enseres: Ropas buenas, yesca, linterna de tormenta, lámpara de aceite, herramientas de costura

JONAS LANG

Jonas Lang siempre se sintió atraído por el poder, a pesar de que nunca lo tuvo. Como cuarto hijo de una familia adinerada, no iba a heredar nada, y lo más a lo que llegaría sería a administrador de los empleos de sus hermanos. Aunque carente de herencia, el nombre de Lang era lo suficientemente fuerte como para mantenerlo en buena posición entre sus ricos y poderosos compañeros, y durante su infancia adquirió gusto por lo decadente. A medida que crecía, esperaba asegurarse una plaza en la Corte de Todbringer, pero sus padres tenían otras ideas. Sintiendo su carácter fácilmente corrompible lo enviaron al templo de Ulric a formarse como sacerdote.

Estaba claro desde el principio que Lang no era un hombre de piedad. Le faltaban el compromiso y la dedicación a los principios centrales de la fe, pero la familia de Lang exigió que el joven siguiera formándose, y para asegurarse el éxito del muchacho, el culto puso al joven a cargo del Sumo Sacerdote Claus Liebnitz. Liebnitz, que no necesitaba tal aprendiz sin valor, rara vez se comunicó con Lang, y cuando lo hacía, no era más que para enseñar al iniciado a leer algunos pasajes en los pergaminos sagrados de Ulric.

El desinterés de Liebnitz permitió a Lang perseguir sus propias metas, principalmente dándose a la comida, la bebida y las mujeres. Y siempre y cuando Liebnitz permaneció como un tutor distante, Lang pudo hacer lo que quiso. Pero un día se enteró de que Liebnitz estaba muerto, desvelándose como un traidor hacia Ulric, el culto, y el Imperio. Se dio cuenta de que sus largas vacaciones llegaban a su fin, así que se dio una última satisfacción, probó innumerables platos y bebidas, y disfrutó de la compañía de muchas compañeras de relajada moral.

Saciado, volvió a sus habitaciones a dormir la mona de sus excesos, pero su descanso sería breve. Poco después de dormirse, despertó de repente, su estómago gemía de dolor. Pensando que su malestar se debía a su aventura nocturna, vomitó en la sala, pero el dolor continuó. Finalmente, levantó su túnica para mirar su abdomen y vio con horror que su carne burbujeara formando algún tipo de horrible mutación, con la que Lang estaba seguro de que le concederían un lugar en una pira de bruja.

Se desmayó, y sufrió extraños sueños en el que apareció una criatura vociferando que era el alma de su maestro, Liebnitz, y que algo llamado El Desollador Rojo le había concedido vida eterna. Lang se despertó gritando, sus tripas se revolían en agonía. Se levantó la camisa para ver el rostro de su antiguo maestro presionando contra la piel de su vientre. Lang gritó y gritó, su mente marchitándose como su piel se rebeló contra él convirtiéndose en una herramienta para el condenado. Tras tres días de horribles mutaciones, la cosa de su interior fue terminando de crecer, consiguiendo un brazo parcial y una cabeza completamente formada.

Cuando Lang estuvo lo suficientemente lúcido, la criatura calmó al joven con palabras tranquilizadoras, convenciéndolo de alguna manera de que no se eliminara la corrupción. Liebnitz le explicó que le habían prometido un nuevo cuerpo, no compartir uno. En cualquier caso, Liebnitz exigió a Lang que le ayudara a completar el trabajo de su maestro y quizás, como recompensa, El Desollador Rojo les separaría de nuevo. Lang, estando ya bastante loco, asintió con entusiasmo. Unos días más tarde, Lang estaba lo suficientemente lúcido para moverse, y ocultando el parásito que había poseído su cuerpo con ropas sueltas, se propuso encontrar “la cura” para sus males.

Usando a Lang

Liebnitz dio instrucciones a su aprendiz de dirigirse a Altdorf, al sur, con la esperanza de localizar el siguiente artefacto, pero llegaron demasiado tarde, y la esencia fue destruida. Lang permaneció en Altdorf, vigilando a los PJs, sabiendo que al final conducirían al dúo a la última pieza. Lang y Liebnitz deben actuar como molestias. Si los personajes avanzan demasiado rápido puedes usar a la pareja para matar un contacto o desviar su atención. Además, los personajes nunca se encontraron con Lang en *Las Cenizas de Middenheim*, por lo que la aparición de un hombre obeso con ropas pesadas y rasgos enojados puede ser algo que se vea con regularidad.

JONAS LANG

Lang tiene veinte pocos años. De largo y grasiento pelo color marrón y una palidez enfermiza. Sus recientes experiencias le han enloquecido y su estado de ánimo alterna entre farfullar de miedo y la depresión al entusiasmo más salvaje. Viste largas ropas negras abiertas por delante lo que le permite a Liebnitz poder ver.



Profesión: Iniciado de Ulric
Raza: Mutante

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
33%	35%	36%	24%	34%	25%	25%	38%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	2	4	0	8	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia), Sabiduría académica (Teología), Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Sanar, Percepción, Leer/Escribir, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel)

Talentos: Ambidiestro, Recio, Reflejos rápidos, Don de gentes, Golpe poderoso, Cortés

Especial: **Mutación:** Gemelo vestigial – Cualquier golpe con éxito al cuerpo tiene un 50% de posibilidades de golpear a Liebnitz en vez de a Lang.

Locura: Rueda de temor y placer. Cuando la rueda está en el temor, Liebnitz impone su control sobre el cuerpo de Lang. Ver WJDR página 207-208 para más detalles.

Armadura: Ninguna

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

Armas: Arma de mano (Martillo)

Enseres: Ropas

LIEBNITZ

Solo aquellos que conocieron a Liebnitz en vida reconocen la mutación desarrollada en el abdomen de Lang, siendo nada más que una retorcida cabeza pelada y un brazo prácticamente inútil. Liebnitz ha renunciado al deseo de vivir y simplemente busca la muerte, una muerte en las garras del Desollador Rojo.

Profesión: Sacerdote Ungido (exiniciado, exsacerdote)
Raza: Mutante

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
-	-	-	-	-	46%	54%	48%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	5	-	-	-	2	6	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Magia, Teología +10%), Carisma +20%, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Sabiduría popular (Norska), Cotilleo +10%, Sanar, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Clásico, Lengua oscura, Reikspiel)

Talentos: Manos rápidas, Frenesí, Orador Experto, Resistencia a la magia, Golpe poderoso, Golpe letal, Cortés, Muy fuerte, Guerrero nato

Armadura: Ninguna

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

Armas: Ninguna

Enseres: Ninguno

KATARINE

Nacida en una rica familia de Altdorf Katarine es una de las damas más codiciadas de la capital. Tiene muchos pretendientes, pero rechaza todos los progresos pareciendo que prefiere la independencia otorgada a su clase social. En realidad, Katarine es una hechicera oscura, una esclava de Tzeentch. Ella anhela solo una cosa: poder. Los recientes acontecimientos en Middenheim y Altdorf llamaron su atención y aunque los artefactos son de creación Khornita cree que si puede conseguir el Cáliz de la Ira podrá usarlo para recuperar el control sobre el resto de Guerreros del Caos esparcidos por el Imperio y, loca, reemplazar a Archacon.

Usando a Katarine

Plenamente consciente de los movimientos de los PJs mientras estuvieron en Altdorf, Katarina no puede permitir que los personajes destruyan el tercer artefacto. Para detenerlos, quiere conseguir su amistad y ganarse su confianza. Como miembro de la aristocracia de Altdorf, ha sido invitada a la inauguración del nuevo arma en Nuln. Sabe que el Cáliz se encuentra en algún lugar de esta sureña ciudad, pero no sabe donde exactamente. No siendo adecuada para el tipo de trabajo necesario para localizar objetos como este y sabiendo que los PJs tienen los medios para destruirlo si lo encuentran, intenta contratar a los PJs para que le sirvan de escolta a la ciudad. Ve el viaje a través del río como una oportunidad de ganar su confianza y camaradería.

Katarine no tiene un papel fijo en esta aventura. En cambio, existe para frustrar las acciones de los PJs. Desconocida para los personajes, ella observa sus movimientos, registrando sus progresos mientras trabajan para encontrar el último fragmento. Si necesitas disminuir la cantidad de información que los personajes consiguen, ella es la herramienta perfecta para el trabajo. Del mismo modo, si los personajes son muy débiles para derrotar a Liebnitz/Lang y la Abominación del **Capítulo Ocho: Infierno...**, ella puede aparecer en la escena para “debilitar” a los oponentes un poco para el gran final, o incluso reemplazar a Liebnitz/Lang si los personajes les derrotaron al principio. Finalmente Katarine puede servir en el futuro como una excelente antagonista, quizás contratando a los personajes para recuperar un extraño objeto que pudiera en última instancia completar su transformación hacia un Maledictor.

KATARINE BRAUN

Katarine es una joven mujer de ambiciones. Lleva su largo pelo castaño apilado en lo alto de la cabeza. Prefiere vestidos caros y otras galas incluyendo cantidad de joyas. De modales impecables, ojos inquisidores y actitud calmada. Los que la conocen son conquistados a menudo instantáneamente por su elegancia y carisma.

Profesión: Hechicero maestro (ex aprendiz de hechicero, ex hechicero adepto)
Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
27%	33%	26%	41%	46%	58%	72%	51%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	2	4	4	3	1	0

Habilidades: Sabiduría académica (Demonología), Sabiduría académica (Magia) +10%, Canalización +10%, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Lengua arcana (Magia) +10%, Hablar idioma (Clásico, Lengua oscura, Reikspiel)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Sangre fría, Saber oscuro (Caos), Magia oscura, Magia menor (Armadura de Aethyr, Disipar), Proyectil infalible, Magia pueril (Arcana), Intelectual, Cortés, Muy resistente

Armadura: Ninguna

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

Armas: Daga

Enseres: Grimorio, Pequeño martillo de plata, Amuleto de Tzeentch, vestido, joyería por valor de 125 co.

GABRIELLE MARSNER

Si las cosas salen según lo planeado, los PJs habrán hecho un importante aliado al final de *Las Agujas de Altdorf*, la Hechicera de la Luz Gabrielle Marsner. Como única persona en la ciudad que conoce el ritual adecuado para purificar el artefacto, debe ser protegida a toda costa, ya que sólo a través de ella pueden los PJs tener una oportunidad de destruir el último artefacto.

Usando a Gabrielle

Dada la estructura de *Las Agujas de Altdorf*, es posible que los PJs no sean amigos de Gabrielle y encontraran otra forma de destruir el segundo artefacto. Asumiendo que viva aún al final de la aventura, se acerca a los personajes por su cuenta, tras haber oído hablar de sus esfuerzos por destruir la esencia del Demonio y voluntariamente les ayuda a romper la última pieza. Si muere durante *Las Agujas de Altdorf* o en esta aventura, entonces la única esperanza de los PJs es el nigromante Cohl, quién acecha bajo las alcantarillas (ver el **Capítulo 6: El Arma y Bajo Nuln**).

Si los PJs deciden no acompañar a Katarine a Nuln o encontrar otro medio de alcanzar la ciudad, Gabrielle podría, a tu elección, acompañarlos en su viaje.

GABRIELLE MARSNER

Gabrielle, una mujer misteriosa, viste una voluminosa túnica morada con una profunda capucha y suaves guantes morados, ocultándola desde la cabeza a los pies. Su secretismo ha llevado a especular acerca de su verdadera apariencia—algunos creen que está horriblemente deforme. La verdad es que es joven y atractiva, rasgos que podrían ir en contra de ella cuando trata con sus compañeros.

Siempre tiene en cuenta sus palabras antes de hablar, lo que crea largas y embarazosas pausas que pueden desconcertar a aquellos a su alrededor. Pero cuando habla, siempre es importante.

Profesión: Hechicero Maestro (ex Aprendiz de hechicero, ex Hechicero adepto)
Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
36%	32%	34%	34%	38%	56%	69%	36%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	3	4	0

Habilidades: Sabiduría académica (Magia +10%, Nigromancia), Canalización +10%, Sabiduría popular (Enanos, Elfos, El Imperio), Cotilleo, Intimidar, Sentir magia +10%, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel), Nadar

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber arcano (Muerte), Manos rápidas, Magia menor (Disipar, Mover), Meditación, Imitador, Magia pueril (Arcana), Resistencia a enfermedades, Ritual (Purificación del Recipiente Corrupto), Intelectual

Armadura: Ninguna

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

Armas: Arma de mano

Enseres: Grimorio, Herramientas del oficio (Boticario)

PURIFICACIÓN DEL RECIPIENTE CORRUPTO

Tipo: Arcano

Lengua arcana: Magia

Magia: 3

PE: 300

Ingredientes: El artefacto que debe ser purificado, ocho flechas de plata colocadas alrededor del artefacto y apuntando hacia él, un espejo distorsionado, que se rompe a la puesta del sol durante el ritual.

Condiciones: El lanzamiento debe empezar al amanecer y finalizar al amanecer del día siguiente. Debe realizarse en un lugar donde la luz del sol naciente pueda caer directamente sobre el artefacto, lo que generalmente significa el exterior.

Consecuencias: Si se falla la tirada el lanzador recibe 1 Herida por cada punto por el que la haya fallado. No ocurre si el ritual se interrumpe.

Factor de dificultad: 18

Preparación: 24 horas

Descripción: Este ritual destruye un espíritu del Caos atrapado en un objeto. No tiene efecto en demonios fuera de objetos, ni en Mutantes, Hombres Bestia o cultistas de cualquier tipo. Del mismo modo, no tiene efecto con objetos mágicos, no importa lo corrupta que sea la magia que use, a menos que un espíritu del Caos esté atrapado dentro.

En el transcurso del ritual, la mente del lanzador se abre parcialmente al espíritu del artefacto. El poder del ritual restringe lo que el Demonio puede hacer, pero las terribles imágenes que el lanzador visualiza se cobra su precio en su salud mental. El lanzador debe realizar una tirada de Voluntad cada tres horas, comenzando a las tres horas del comienzo del ritual. Por cada fallo, el lanzador gana 1 Punto de Locura.

La primera tirada es **Muy Fácil (+30%)**, y cada tirada siguiente es un nivel más difícil, hasta que las dos últimas, realizadas a las 21 horas y justo antes de que el ritual termine, son ambas **Muy Difícil (-30%)**. Si el lanzador gana suficientes puntos para volverse loco, su mente no se rompe realmente hasta que finaliza el ritual.

Si el ritual se realiza con éxito, el espíritu atrapado es destruido con los primeros rayos del sol naciente que impacten en el artefacto. El objeto parecerá que tiene siglos de edad en unos instantes, corroyéndose o rompiéndose en trozos.



CAPÍTULO II: ADIÓS, ALTDORF

Las Forjas de Nuln comienza en Altdorf, unos días después de que los Personajes Jugadores limpiaran la Daga de Yul K'chaum. No habiendo localizado aún el tercer artefacto, los aventureros son libres de hacer lo que deseen en Altdorf. Pueden tener invitaciones para cenas, codearse con la más alta sociedad de Altdorf, o seguir otras pistas. Este es un momento perfecto para introducir nuevos personajes que reemplacen a los compañeros caídos o desarrollar las tramas de futuras aventuras. Aunque son diversiones excelentes, los personajes deben tener en mente la urgente necesidad de localizar el último artefacto: El Cáliz de la Ira. Además de cualquier inicio de trama que ideas, puedes usar las siguientes distracciones como transición a las aventuras que se desarrollan en Nuln.

VIEJOS AMIGOS

Liebnitz no llegó a tiempo de impedir que los PJs destruyeran el segundo fragmento, pero eso no lo hace menos interesado en las acciones de los personajes. Él cree, acertadamente, que los PJs están muy cerca de descubrir la localización del componente final. Rastreado sus movimientos espera que le lleven directamente al artefacto. Todavía no tiene claro como les arrebatará el objeto, así que por ahora se contenta con vigilarlos.

En cualquier momento, mientras los PJs están en Altdorf, haz que un personaje al azar realice una tirada de **Percepción**. Si tiene éxito, dile al jugador que tiene una clara sensación de que está siendo observado. Si el personaje mantiene un ojo abierto, en algún momento posterior haz que vuelva a realizar otra tirada de **Percepción**. Si tiene éxito, se da cuenta de un rostro extrañamente familiar —una persona que ha visto un par de veces en los últimos días. La persona parece observar al personaje, pero se aleja a toda prisa. Es un hombre corpulento vestido con pesadas ropas negras. Tiene una cara delgada y enfermiza. Si el

personaje tiene éxito por dos grados, también observa que el hombre corpulento tiene ojos febriles. Es Jonas Lang.

Seguir a Lang es inútil. Finalmente se pierde en la multitud o entra en una taberna. Si quieres, permite a los personajes seguir a Lang durante algunas manzanas; mientras lo hagan, se darán cuenta de que él periódicamente aparece detrás de ellos mientras que aún se las arreglan para evitar obstáculos tales como un carro volcado, transeúntes, una alcantarilla abierta y cosas así. Para aumentar la tensión, haz que los personajes realicen tiradas de **Percepción** para mantener un ojo sobre el hombre que huye, aunque en última instancia, debe escapar.

Usa estos encuentros extraños tanto como quieras, pero ten cuidado. Cada vez que Lang haga una aparición, lo más obvio es que parece una amenaza, y el riesgo de su captura y muerte también se incrementan.

DESARROLLO

Una vez que los PJs dejen Altdorf, Liebnitz obliga a Lang a abandonar la ciudad y seguir sus avances hacia Nuln. En el camino, la pareja encuentra una banda de Hombres Bestia. Liebnitz asume el control de la banda, dándoles instrucciones para emboscar al *Emperador Wilhelm* mientras pasa por el Río Reik. Durante la conmoción Liebnitz/Lang aborda furtivamente el barco para permanecer cerca de los PJs.

NUEVAS AMENAZAS

Mientras permanecen aún en Altdorf, uno de los personajes que haya participado en *Las Agujas de Altdorf* (o, en su defecto, un noble o personaje de posición similar) recibe una carta de un mensajero. Da a los jugadores el **Documento 1**. Con el fin de

derrotar a los personajes, Katarine se da cuenta de que debe aprender todo lo que pueda sobre ellos. Jugando el papel de una admiradora, invita a los personajes de más alta posición a cenar.

El Lord's Bounty es un restaurante de lujo situado en un distrito de clase alta de Altdorf. Famoso por su exclusividad, el restaurante solo admite socios. El interior es elegante y cómodo, con mesas privadas iluminadas con velas. Los invitados son atendidos por un gran equipo de camareros que se ocupan de todas sus necesidades. La invitación es solo para uno de los personajes, así que para mantener la aventura entretenida, permite a los otros personajes algo de libertad para conseguir entrar al establecimiento, ya sea como espías o como invitados adicionales. Por supuesto, el personaje invitado puede rechazar la invitación, y si ocurre así, no te preocupes, Katarine se reunirá con ellos más tarde.

Suponiendo que el personaje acepta la invitación, lee o parafrasea el siguiente texto.

Sentada sola en una pequeña mesa para dos en un acogedor rincón de este gran salón comedor hay una atractiva mujer a mitad de los veinte años, vestida con un traje caro. Con la mirada fija en el fuego, sorbiendo un líquido rojo profundo, casi negro, de una frágil copa de vino. A unos pasos de la mesa, sus ojos te miran y sonríe, haciéndote un gesto para que te sientes enfrente. Destila confianza y fuerza, los rasgos típicos de una dama de su posición.

La dama se presenta como Katarine Braun. Explica que nació en Praag y se trasladó a Altdorf tras la muerte de su padre cuando su madre se casó con un noble de aquí. La conversación debería centrarse en bromas en la mayor parte de la comida, pero tras un tiempo Katarine explica el motivo de la reunión. Comienza por expresar su interés en las actividades de los PJs, comenzando por Middenheim y siguiendo hasta los recientes acontecimientos en

Altdorf. Conoce las partes principales, pero sin detalles. Si le preguntan, explica que desde la incursión más reciente, tiene un miedo terrible a las Fuerzas Malignas y quiere conocer al tipo de persona que tiene el coraje de enfrentarse contra el gran mal. Si los personajes no parecen dispuestos a divulgar ningún detalle, Katarine parece decepcionada, pero añade que entiende la necesidad de mantener el secreto. Hacia el fin de la comida informa a su invitado que partirá hacia Nuln en una semana para una gran celebración organizada por la Condesa Emmanuelle. Invita a los personajes a ir como su escolta en el *Emperador Wilhelm*, prometiendo 20 co a cada uno por las molestias. Si los personajes lo rechazan, parece decepcionada y finaliza la entrevista aquí. De lo contrario, sonríe y entretiene al personaje por un tiempo más largo, conversando vagamente, por horas, con la promesa de reunirse en los muelles en unos días.

DESARROLLO

Ahora que el PJ sabe su nombre, puede querer hacer algo físgoneando para descubrir algo sobre Katarine Braun. Un personaje que supere una tirada de **Cotilleo** averigua que Katarine es una mujer de la nobleza con algo de influencia en Altdorf. Hijastra de Ansel Braun, ha disfrutado lujos desde su llegada de Praag. Si el personaje supera la tirada por dos grados de éxito o más, se entera que hay muchos rumores de que Katarine estudió de niña con un poderoso hechicero, pero no hay nada que justifique estas afirmaciones.

Si el grupo está de acuerdo en escoltar a Katarine hacia Nuln, tienen una semana para terminar de atar cualquier cabo suelto en Altdorf, como la localización del último artefacto, reuniones con cualquier contacto PNJ, pasando el tiempo restante como ellos quieran. Al final de la semana, continúa en el **Capítulo 3: A través del Reik**.

Incluso si los personajes optan por no acompañar a Katarine, puedes dirigir a los PJs hacia Nuln a través de Gabrielle Marsner, quién será enviado allí por el Colegio Amatista o pueden partir por propia voluntad si sospechan que el Cáliz está allí.

- ENCONTRANDO EL TERCER FRAGMENTO -

Aunque los personajes logran destruir el segundo artefacto, todavía no han finalizado su trabajo. La esencia de Xathrodox sigue estando libre y plantea una amenaza significativa para el Imperio si el último fragmento de la esencia se libera del cáliz. Por tanto, los PJs deben localizar la última parte antes de que sea demasiado tarde.

Como los dos primeros artefactos, el reto es localizarlo. Todo lo que tienen para ello es su nombre: El Cáliz de la Ira. Si los PJs tienen los medios, pueden llevar la investigación ellos mismos, accediendo a las librerías de Altdorf, probablemente con la bendición del Templo de Sigmar. Si lo hacen se requieren tres tiradas de **Sabiduría académica (Magia)**, representando cada tirada seis horas de estudio. O, si confían en el Profesor Albrect Zweistein de Middenheim para indicarles el camino del segundo artefacto, puedes usar este personaje de nuevo para poner a los PJs en el camino correcto.

Independientemente del método, los PJs descubren un fragmento de pergamino que data de la época de Magnus el Piadoso que habla de un fraile llamado Abelard, quién se tropezó con una copa sagrada, una muestra de las bendiciones de Sigmar.

... surgieron del este. Acabamos de recibir noticias de que Praag ha caído, su gente murió a la espada o se dispersó a los vientos. Las hordas del Caos se adentraron más al sur y parece que a nuestro fragmentado Imperio no le importa. Nuestra perdición está sobre nosotros, sin embargo estamos contentos de revolcarnos en los excesos y la decadencia. ¿No hay esperanza para nosotros? ¿Nadie despertará a los Condes para que dejen

a un lado sus disputas y vean el inminente peligro? Solo a través de la orientación de Sigmar verán la verdad, pero los sacerdotes de Middenheim se niegan a reconocer a nuestro señor como soberano. Vivimos en la oscuridad...

... Sigmar me ha mostrado el camino. En mi oscura desesperación deambulé por los bosques, escudándome de los horrores que acechan de las sombras con el escudo de mi divino maestro. Y mientras caminaba, encontré un gran claro. Los cadáveres en descomposición de una docena de Hombres Bestia se esparcían alrededor, las moscas poblaban en sus profanas pieles. En el centro del campo de batalla había una piedra plana y sobre ella, iluminada desde lo alto por un rayo de luz sagrada, había una copa de la plata más pura...delante, mis manos temblaban por la belleza de este objeto. Parecía una señal del mismísimo Sigmar, pues los muertos de alrededor parecía que se hubieran suicidado por la vergüenza de sus perversas formas. Me estiré para tocar el objeto sagrado, sin darme cuenta de que una púa afilada cortaba profundamente mi pulgar, y sentí el poder que colocaba en él. Con esta copa...

Conociendo la naturaleza del tercer artefacto, este fragmento es la única evidencia de su existencia. Un personaje (o el Profesor Zweistein) que tenga éxito en una tirada de **Sabiduría académica (Historia)** sabe que San Abelard es un monasterio fundado durante la época de Magnus el Piadoso, en el bosque Drakwald a unos 50 kilómetros al norte de Altdorf. Sin embargo, cualquier sacerdote Sigmarita puede decir a los PJs que fue saqueado durante la incursión más reciente. El mejor movimiento que pueden hacer los PJs es viajar al lugar para ver si pueden descubrir algo más sobre esta misteriosa copa.

- EL MONASTERIO DE SAN ABELARD -

San Abelard se encuentra a 50 kilómetros (alrededor de 12 horas de caminata) al norte, a través del Gran Bosque. Con más de 200 años de antigüedad, el monasterio es famoso por producir algunos de los más excéntricos sacerdotes del Imperio y por esta razón permaneció como oscuro puesto de la fe Sigmarita. La orden se sostiene gracias a sus viñedos, cuya uva, una vez fermentada, produce un dulce, casi almibarado, vino blanco. Durante generaciones el monasterio permaneció intacto, sin ser afectado por las incursiones de los Hombres Bestia del bosque hasta las desgracias recientes. Una horda de Hombres Bestia se separó de la avanzada principal hacia Middenheim para sembrar destrucción y muerte tras las líneas enemigas. En lugar de moverse hacia Altdorf, atacaron el monasterio, rebasando fácilmente sus viejos muros y pasando a los monjes a espada y hacha.

Las bestias del Caos ocuparon el lugar, destruyéndolo como si buscaran algo. Tan distraídos estaban que pasaron por alto la llegada de un destacamento de Nulnianos dirigidos por el sargento Vogt. Los Nulnianos destruyeron a los Hombres Bestia con pocas pérdidas, pero esa noche, Rolf surgió de la Abadía agarrando un Cáliz en su mano, y se volvió contra sus propios hombres, masacrando hasta el último hombre.

Después Rolf siguió adelante, con su mente algo restablecida, el lugar quedó en ruinas, abierto a cualquier ocupante que pudiera reclamar el lugar para sí, como por ejemplo los restantes Hombres Bestia que fueron repelidos por los Imperiales. Un duro jefe de Hombres Bestia lideró a un pequeño grupo de Gors de nuevo al lugar, reclamándolo para él y desafiando a cualquiera a aproximarse. Desde el ataque, los Hombres Bestia se han extendido al norte unas cuantas veces para asaltar las comunidades más pequeñas, pero se retiran aquí para planear su próximo movimiento.

No hay ningún encuentro escrito para la caminata hacia el norte. Los Hombres Bestia han ahuyentado a todos los viajeros y los Patrulleros que trataron de investigar el lugar fueron asesinados y devorados. Si lo deseas, puedes añadir algunos encuentros con exploradores Hombres Bestia que presagia lo que los personajes encontrarán una vez lleguen a la ruina. De lo contrario, el grupo, siguiendo un estrecho camino para carros en el bosque, llegan a una colina que se eleva a través del pabellón del bosque, y en ella se encuentran las ruinas de San Abelard.

A. APROXIMACIÓN

A medida que el grupo se acerca a las ruinas, captan vislumbres de piedras caídas y las paredes destrozadas del lugar.

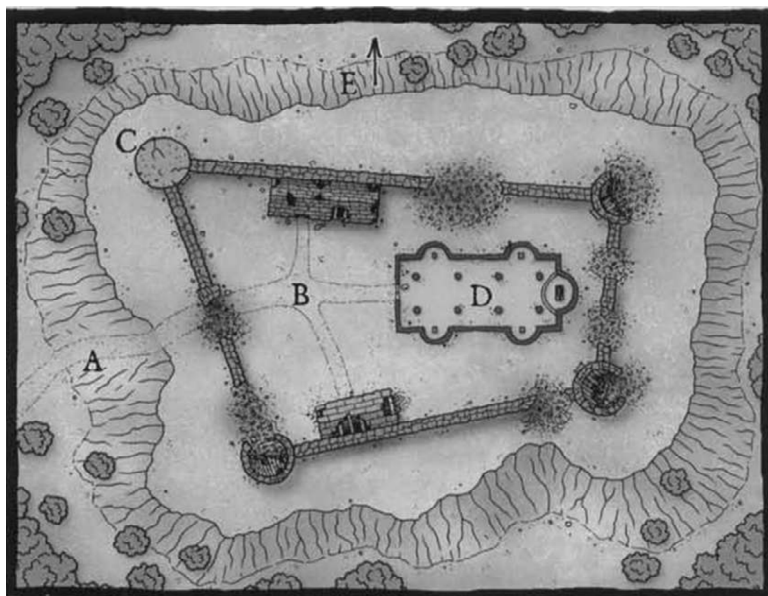
A través de los árboles, se levanta una pequeña colina del suelo del bosque, deforestada hace mucho. Asentado en la parte superior hay un recinto amurallado, aunque sus días como fortaleza defendible pasaron hace tiempo. Ahora las paredes están desgarradas o completamente derrumbadas, con tres de las cuatro torres destruidas y solo una torre intacta. De los edificios del interior, solo uno sigue en pie, pero incluso está marcado por el fuego y manchado de hollín. El sendero continúa hasta una brecha en la pared, donde presumiblemente estuvieron una vez las puertas.

El camino está despejado, marcado por dos surcos dejados por el paso frecuente de carros cargados. La propia colina tiene algunos árboles cerca de su base, pero el resto está despejada, cubierta por hierba alta. Mientras los personajes se acercan más a la ruina ven un grupo de cuervos picoteando una pila de huesos cerca de la entrada. Atrevidos, no se inmutan mientras se aproxima el grupo.

Los personajes pueden entrar al recinto a través de cualquiera de los huecos que tiene el muro, aunque la base es traicionera. Los personajes que traten de pasar por alguna de las brechas deben superar una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** o resbalar y caer. Los que fallen por un 20% o más desplazan alguna de las rocas y el sonido de la perturbación podría alertar a los Hombres Bestia arraigados en la **Ubicación D**. Permite a esas criaturas una tirada **Difícil (-20%) de Percepción** para escuchar el ruido. Si la sacan, comenzarán a investigar en cuatro asaltos.

B. PATIO

El interior del recinto está muy dañado. Tres de las cuatro torres yacen en montones de escombros, y el dormitorio de la pared norte está derrumbado. Los edificios en la pared sur están todos en ruinas carbonizadas. Una vez sirvieron como bodegas del monasterio.



En el interior, te impresiona inmediatamente el hedor de la podredumbre y la muerte. El patio está lleno de pisadas y marcas de pezuñas, teñido de oscuro en los lugares con sangre derramada. Por todas partes yacen cuerpos, algunos humanos, otros de Hombres Bestia, otros irreconocibles, todos descomponiéndose donde están. Excavados en el suelo hay fogones, algunos aún echando humo, apestando a carne carbonizada.

Solo dos estructuras permanecen intactas. Una de ellas es la Abadía de Sigmar, aunque está muy dañada, su techo está parcialmente derrumbado. El otro es la única torre que permanece en pie, con su superficie pintada con grafitis blasfemos y cubierta de vulgares imágenes de lo que solo podría ser Sigmar en situaciones grotescas. El lugar está tranquilo, salvo por los graznidos de las aves carroñeras alimentándose de los muertos.

COMENZANDO AQUÍ

Aunque se recomienda que los personajes hayan jugado los dos primeros volúmenes de *Los Senderos de los Malditos*, no es necesario. Puedes comenzar la campaña con esta aventura. Si es así, debes establecer por qué los personajes se inclinan a localizar y destruir el último artefacto. La mejor manera, quizás, es tener un personaje que sea hermano de otro aventurero que murió destruyendo el primer o segundo artefacto. El personaje se entera de la muerte de su pariente y de la importancia de la tarea (la mejor manera de lograrlo es a través de Zweistein) y puede entonces exponerse a localizar el Cáliz de la Ira.

Lo mejor es jugar *Las Forjas de Nuln* con personajes que estén cerca de completar su segunda profesión o que haya comenzado recientemente la tercera, debes también resumir los acontecimientos de las dos aventuras anteriores, trabajando la historia para el transfondo del grupo. Los personajes deberían probablemente empezar a jugar en Altdorf, aunque también puede tener el mismo éxito empezar en Middenheim. Si eliges el último punto de partida, tendrán que viajar a Altdorf para conseguir pasaje en el *Emperador Wilhelm* para llevarles a Nuln.

El patio está vacío salvo por los cadáveres y los pájaros. El suelo está demasiado revuelto para que un personaje pueda seguir rastros individuales, sin embargo, una tirada exitosa de **Rastrear** revela rastros recientes de Hombres Bestia. Indagando los restos de los muertos aparecen sobre una docena de cadáveres de Hombres Bestia y veinte o más cadáveres de sacerdotes, pudriéndose donde aún no han sido recogidos por carroñeros o los viles habitantes del lugar. Ninguno de los muertos tiene algo de valor. Teniendo éxito en una tirada de **Buscar** se descubre el cadáver de un soldado Nulniano. No puede identificarse, las aves carroñeras se han ocupado de la piel de su cara. Sin embargo, una tirada de **Sabiduría popular (El Imperio)** identifica el uniforme del hombre (negro con bordados dorados), indicando que es de Nuln.

Cada minuto que los PJs pasen aquí tienen un 15% adicional de probabilidad (comprueba cada minuto) de que un Hombre Bestia de la **Ubicación D** venga a fisgonear por los alrededores. Si ocurre, suelta un grito de guerra y sus compañeros se preparan en la Abadía para atacar en masa.

C. TORRE INTACTA

Lo primero que los PJs notarán es que la base de esta torre está carbonizada y la ceniza se amontona alrededor. Una sólida puerta de hierro permanece cerrada. Está aún cerrada y puede abrirse solo con una tirada **Difícil (-20%) de Fuerza**. Cuando atacaron los primeros Hombres Bestia, algunos sacerdotes escaparon a esta torre, encerrándose en su interior con la esperanza de que Signar les protegiera. Los Hombres Bestia masacraron al resto de los habitantes y luego volvieron a la torre. Incapaces de abrir la puerta, apilaron madera alrededor de la torre y le prendieron fuego. El calor de las llamas dañó las cerraduras y retuvo a los frailes atrapados dentro. Incapaces de soportar el sonido de los gritos de sus hermanos los sacerdotes se suicidaron y por eso cuelgan aquí sus cadáveres, atrapados en su interior.

Si los PJs logran entrar, serán asaltados por el olor a carne podrida. Una escalera serpentea a lo largo de la pared de la torre terminando a unos 6 metros de altura en una pequeña habitación. Colgando con cuerdas desde las vigas hay seis sacerdotes muertos, hinchados y girando suavemente en el aire. Las ratas han devorado la mayor parte de las extremidades de los sacerdotes y huyen cuando los PJs se aproximan, retornando a las sombrías alturas de la habitación. Inspeccionando más de cerca a los sacerdotes, se descubre que todos llevan una marca de hollín en la frente, reconocible por los que puedan Leer/Escribir Khazalid. Es una runa de fracaso.

La habitación tiene poco de interés –solo una mesa, un catre y un cofre. La mesa está limpia y vacía y el catre está húmedo y mohoso y apesta a humo. El cofre, cerrado, contiene una lámpara de seguridad y dos mechas de repuesto, junto a dos túnicas marrones y dos pares de sandalias. En el cofre también hay un diario. Un examen informal por un personaje que pueda Leer/Escribir Reikspiel le dice que fue escrito por un iniciado nostálgico y muchas de sus entradas son quejas acerca de la vida aquí, en medio de la nada con un grupo de viejos extraños.

Si se examina detalladamente, la última página del diario es muy interesante. Da al jugador el **Documento 2**.

D. ABADÍA

La abadía es un largo edificio de piedra. Las paredes aún tienen hollín y sangre seca. La decoración es extraña, presentando extensas imágenes demoníacas, desde gárgolas mirando lascivamente a ventanas ensangrentadas que de alguna manera han permanecido intactas cuando poco más del recinto lo está. De hecho, el único daño de esta estructura es que parte del techo ha cedido.

Los monjes que vivían aquí estaban influenciados sutilmente por el Cáliz y con el tiempo esa influencia se ha manifestado en la arquitectura. En las mentes de los sacerdotes, estas escenas eran entendidas como advertencias. Pero para un extraño, podrían percibirse como una celebración de lo infernal.

Escondidos en el interior hay cuatro Brutos Gor y un Jefe Bestigor. Originalmente atacaron el lugar porque el Cáliz les llamó allí psíquicamente. Ahora el artefacto se ha ido, pero estos monstruos aún creen que está aquí, escondido en el algún lugar del interior. A menos que escuchen a los PJs fuera en el patio, estarán aquí buscando cuando los PJs entren. Esto debería ser *muy* esclarecedor para los personajes y si luchan contra los monstruos fuera en el Patio, asegúrate de añadir algunas pistas que sugieran que los Hombres Bestia estaban buscando algo en el templo.

BRUTOS GOR

Profesión: Bruto

Raza: Hombres Bestia (Gors)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
51%	25%	45%	44%	35%	26%	30%	25%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	4	5	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Esquivar, Rastrear, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Lengua oscura)

Talentos: Sentidos desarrollados, Amenazador, Errante, Golpe poderoso

Reglas especiales:

Mutación del Caos: Patas animales, Apariencia bestial y Cuernos. La octava parte de los Gor tiene una mutación adicional: Sed de Sangre, otorgándoles el talento Frenesí.
Silenciosos como las bestias del bosque: Los Hombres Bestia son sigilosos por naturaleza, y la mayoría son

también cazadores y rastreadores consumados. Reciben un 20% a las tiradas de Movimiento silencioso y un 10% a las tiradas de Esconderse.

Armadura: Armadura media (Chaqueta de cuero, Camisa de malla)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Hacha, espada o maza), escudo, cuernos (BF - 1)

Enseres: Pulgas y algo de pelo humano cada uno

Estos Hombres Bestia son más grandes y duros que otros de su mismo tipo. Cada uno ha sido ritualmente cicatrizado, revelando terribles y viles imágenes de su dedicación al Dios de la Sangre.

LÍDER HOMBRE BESTIA

Profesión: Jefe (exbruto)

Raza: Hombres Bestia (Bestigor)

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
65%	35%	61%	67%	52%	25%	50%	37%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	23	6	6	5	0	0	0

Habilidades: Mando, Esconderse, Consumir alcohol, Esquivar +10%, Tasar, Rastrear, Intimidar +10%, Supervivencia, Percepción +10%, Buscar, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Lengua oscura)

Talentos: Sentidos desarrollados, Amenazador, Desenvainado rápido, Errante, Especialista en armas (A dos manos), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe letal, Muy resistente

Reglas especiales:

Mutación del Caos: Patas animales, Apariencia Bestial y Cuernos. También tiene Asquerosamente gordo.

Silenciosos como las bestias del bosque: Los Hombres Bestia son sigilosos por naturaleza, y la mayoría son también cazadores y rastreadores consumados. Reciben un 20% a las tiradas de Movimiento silencioso y un 10% a las tiradas de Esconderse.

Armadura: Armadura media (Cota de Malla Completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Arma Grande (Espada a dos manos), Arma de mano, Cuernos (BF)

Enseres: La piel de la cara de 30 soldados imperiales muertos.

Una descomunal bestia de grasa, Teik manda a sus compañeros Hombres Bestia mediante el miedo. Mide más de dos metros de altura y es albino, poseyendo duras pieles blancas, manchada de amarillo en algunos lugares, y ojos rojo sangre. Tiene una costra sobre la cicatriz que representa el símbolo de Khorne entre sus ojos, probablemente tallada allí por un cuchillo oxidado.

Desarrollo

Una vez los Hombres Bestia sean derrotados, los PJs pueden explorar las ruinas de la Abadía. El interior está salpicado con sangre y excrementos y los iconos de Sigmar están profanados, si no totalmente destruidos. Ocho columnas, cuatro por lado, se alinean a lo largo de la habitación. En el fondo, hay un entarimado sobre el suelo en el que hay un altar repleto de heces. La estatua de Sigmar tras él está manchada de lodo asqueroso y está agrietada y partida, cubierta de símbolos sangrientos de Khorne.

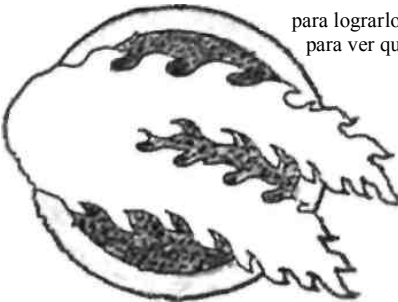
No hay nada de valor olvidado aquí, pero los personajes que tengan éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Buscar** (o **Muy Fácil (+30%)**) si han encontrado el diario de la **Ubicación C)** encuentran un panel secreto en un lado del altar. En el interior, hay un conducto inclinado que se abre a la galería que una vez contuvo las reliquias Sigmaritas. La habitación no tiene importancia, aparte de su profanación; cada uno de los nichos está empapado de sangre y alberga los restos destrozados de reliquias, excepto uno al final, que está vacío, salvo por unas cuantas gotitas de sangre. Sobre el suelo en el antiguo lugar de descanso del cáliz, hay una magnífica espada, abandonada sobre el suelo. Los personajes con Oficio (Armero) inmediatamente reconocerán que la espada es de fabricación reciente y si tienen éxito en una tirada de **Oficio (Armero)** encontrarán la marca del fabricante: la incisión de un tosco pero preciso chevrón.

E. OSARIO Y CEMENTERIO

Al norte del monasterio se encuentra el osario y el cementerio. Las tumbas están todas intactas, aunque la mayoría de las lápidas están agrietadas o rotas. El osario propiamente es un pequeño edificio de piedra de unos 3 metros de lado con un techo de tablillas de madera. La puerta principal cuelga abierta y el interior es oscuro y amenazador. El olor es denso y el sonido del zumbido de las moscas, estridente. Los restos mutilados de los cadáveres de la compañía de Vogt permanecen en el interior de este pequeño lugar. En su locura arrastró los cuerpos, algunos gritando aún, a este lugar y los desmembró en el interior, arrojando los trozos a pesar de sus peticiones de misericordia. Rolf, por supuesto, no recuerdo haberlo hecho. Los personajes que busquen en este edificio deben superar una tirada **Desafiante (-10%) de Voluntad** o ganar un Punto de Locura.

- DE REGRESO A ALTDORF -

Una vez que los PJs regresen del Monasterio, los personajes deben tener suficientes pistas que apunten hacia Nuln. Sin embargo, si fallaron en la exploración de San Abelard -por ejemplo si fueron derrotados por los Hombres Bestia- fallaron en descubrir alguna pista, o incluso sacaron conclusiones erróneas, puedes dirigirlos en la dirección correcta. La manera más fácil es que escolten a Katarine, pero puedes usar otro PNJ si los personajes no contactan con la noble. Puedes usar a Gabrielle Marsner



para lograrlo, habiéndola enviado al Colegio Amatista para ver qué es exactamente lo que la Condesa ha forjado. Asumiendo que los PJs trabajaron con ella en la aventura anterior, les invita al *Emperador Wilhelm*, ya que cree, con razón, que se ha creado algunos enemigos destruyendo el segundo fragmento. Aunque los PJs acepten el ofrecimiento de Katarine de ejercer como guardaespaldas, Gabrielle hace el viaje a Nuln de todos modos, aunque por medios distintos del lujoso barco, y no se revelará hasta el final.



CAPÍTULO III: A TRAVÉS DEL REIK

Tras las pistas encontradas en las ruinas del monasterio de San Abelard, los aventureros deben dirigirse ahora hacia Nuln. La mejor manera para los héroes de llegar a la ciudad sureña es por barco en compañía de Katarine, o con Gabrielle si optaron por no ejercer como antiguo séquito. Cualquier PNJ garantiza camarotes para los personajes en su viaje hacia La Joya del Imperio en el *Emperador Wilhelm* – un lujoso barco que realiza la ruta Altdorf – Nuln por el Río Reik. Si los PJs no acompañan a ninguna de las mujeres, deben asegurarse el pasaje en este barco por sí mismos, aunque deberán pagar la tarifa completa (a menos que uno o más sean artistas, entonces el capitán podría ofrecerles un descuento siempre que el personaje actúe todas las noches del viaje).

Hay unos 460 kilómetros desde Altdorf a Nuln a través de bosque denso. Siendo claro, en el mejor de los casos podrían llegar a Nuln en unas 55 horas de caminata, más rápido con caballos. Con las condiciones reales, lo más probable es que el viaje dure al menos 6 días, posiblemente más. Si los personajes deciden hacer el viaje por tierra, puedes usar algunos de los encuentros incluidos en este capítulo como distracciones. Ten cuidado, sin embargo, ya que la Semana del Polvo Negro comienza exactamente siete días después de que los jugadores dejen Altdorf y si llegan demasiado tarde a la ciudad, podrían perderse importantes acontecimientos clave. Si el grupo se encuentra que se está quedando atrás, pueden recuperar fácilmente el tiempo perdido consiguiendo un pasaje para un barco que navegue camino a Nuln en casi cualquiera de las ciudades en la orilla a lo largo del camino.

- EL EMPERADOR WILHELM -

El *Emperador Wilhelm* es un lujoso barco de río llamado así en honor a uno de los monarcas más famosos del Imperio. Al igual que el *Emperador Luispold* y el *Emperador Magnus*, que viajan respectivamente en la ruta Altdorf-Berghafen en el Río Talabec y Altdorf-Marienburg en el Río Reik, el *Emperador Wilhelm* es el preferido por las élites sociales, siendo famoso por la comodidad y la seguridad que estos buques ofrecen. Construido por los Astilleros Spee de Altdorf en el 2510, estos barcos aún están en servicio y son tan populares como siempre entre la nobleza y los mercaderes ricos.

NORMAS DEL PASAJE

Como en cualquier barco, las leyes del Imperio se extienden a sus vías navegables, así como a los buques que navegan en ella. El capitán y la tripulación del barco respetan esas leyes. Además,

se espera que los pasajeros acaten estas normas que se hacen cumplir por la tripulación. El capitán es el juez y jurado para cualquier infracción de las leyes en el barco y tiene autoridad para entregar a los pasajeros que violen las leyes Imperiales a las autoridades apropiadas.

ARMAS

Al embarcar, todos los pasajeros deben entregar todas las armas y armaduras más allá de un arma de mano (espada) y daga al sobrecargo de la nave. A cambio, el pasajero recibe una ficha por cada objeto correctamente estibado que coincide con otra atada al objeto. Durante un viaje, los pasajeros pueden recuperar tales objetos siempre que abandonen el barco simplemente intercambiando la ficha antes de desembarcar. Es de buena costumbre cuando traten con el sobrecargo darle una propina de entre 1 y 3 p.

MAGIA

Mientras se está a bordo del buque no se puede usar magia ni objetos mágicos sin la autorización expresa del capitán. Los infractores son abandonados en el puerto más cercano. En el camino a dicho puerto la tripulación les encierra en la bodega bajo la atenta vigilancia de los guardias.

MORALIDAD

Se espera que todos los pasajeros guarden las buenas costumbres y se comporten decentemente. Los pasajeros no deben hacer nada que ofenda, escandalice o espante a los otros invitados.

RELIGIÓN

Aunque los pasajeros no están obligados a asistir, cada noche, después de la cena, el capitán dirige una ceremonia religiosa y oraciones a Talabec, un río considerado sagrado para Taal, Señor de la naturaleza. Se considera descortés no asistir, y aquellos que eligen no hacerlo tienen una penalización en todas las tiradas de Empatía hasta el final del viaje de dos grados, hasta un máximo de Muy Difícil.

LA VIDA EN EL EMPERADOR WILHELM

Los pasajeros del *Emperador Wilhelm* hacen un viaje duro y largo, soportable pero no agradable. Hay gran variedad de diversiones en cubierta para mantener ocupados a los pasajeros mientras se encaminan a Nuln. Siempre hay algo que hacer, desde el juego de la rayuela hasta los dardos. Se llevan a cabo competiciones de armas, normalmente a primera sangre, para la

diversión de los demás pasajeros, aunque se espera que los combatientes avisen al capitán y al sobrecargo de antemano para evitar cualquier confusión.

Por las noches hay muchos entretenimientos, desde comediantes a juglares o poetas. El capitán ofrece tarifas rebajadas a los artistas, asegurándose de que siempre hay algo de diversión tras la cena. Sin embargo hay límites. Las actuaciones que requieran fuego, animales o cualquier cosa de escasa moral, o que de cualquier modo insulten al Emperador, la nobleza o las principales religiones, no son bienvenidas en el barco.

Aunque los clientes son libres de hacer lo que quieran, las horas de las comidas están bien programadas. El *Emperador Wilhelm* proporciona tres comidas, incluidas en el coste del pasaje, con desayuno ofrecido una hora después de amanecer, almuerzo al mediodía y cena una hora después de ponerse el sol. El salón sirve como comedor para los pasajeros y durante 20 minutos antes y después de las comidas se cierra para su acondicionamiento. A los pasajeros se les permite tomar sus comidas en las habitaciones si lo desean, y aunque es un servicio gratuito, se espera una propina de 5 p o más. El salón ofrece aperitivos y bebidas durante el día, sirviendo licores, vinos y cervezas desde el mediodía hasta medianoche. Estos suplementos no están incluidos en la tarifa; son consideradas de Buena artesanía y cuestan tres veces el precio indicado (ver el **Capítulo V: Equipo del WJDR** o el **Capítulo V: Equipo General del Arsenal del Viejo Mundo** para más detalles).

LA TRIPULACIÓN

La tripulación del barco está comprometida en asegurarse de que cada pasajero tenga un viaje agradable y seguro. El capitán hace regularmente visitas a los pasajeros, conversando amablemente con cada uno, mientras se asegura de que las normas se respeten. Si surgen problemas, el capitán puede confiar en sus fieles remeros y su contramaestre para mantener la paz.

CAPITÁN FLEUGWEINER BISCHOF

Fleugweiner Bischof, el capitán, ha pasado su vida entera en los ríos del Imperio. Comenzó su profesión hace unos 25 años como guardia en el *Emperador Wilhelm* y hubiera seguido como tal si no hubiera sido por un valiente acto de auto sacrificio para salvar al primo del Emperador. Durante un viaje a Nuln, una banda de salvajes Hombres Bestia atacó el barco, matando a muchos de los pasajeros y dispersando a la mayoría de los guardias –salvo al joven Flugweiner. Se mantuvo firme frente a la gruñente horda, haciéndoles trizas con su espada. Al final, Flugweiner y todos los que se habían quedado en el barco rechazaron a los atacantes. Como recompensa por este servicio el capitán le promocionó a oficial de guardia. Diez años más tarde, cuando el capitán se retiró, Flugweiner entró en los zapatos de su mentor y desde entonces ha sido el capitán del barco.



Es un hombre agradable, con voz tranquila, afable y amistoso. De poco más de metro ochenta de alto, musculoso, lleva su uniforme con orgullo, mostrando sus condecoraciones y medallas en el pecho. De cabello castaño con toques blancos, y rasgos definidos, aunque algo demacrado. En sus últimos años de navegación por el Reik ha visto muchas cosas terribles que le han dejado huella. La tripulación sabe que el capitán sufre terribles pesadillas y no suele dormir bien, caminando por las cubiertas a altas horas de la noche.

TARIFAS

El *Emperador Wilhelm* tiene dos cubiertas de pasajeros. La cubierta superior cuenta con ocho camarotes de lujo y 14 cabinas de tres literas para sirvientes. La cubierta inferior cuenta con 16 cabinas de dos literas. El costo de incluso los cuartos más estrechos está más allá de la mayoría de los Viejo mundanos.

Cabinas	Tarifas	
	Altdorf-Nuln	Por 15 kilómetros
Camarote	250 co	Solo disponible para todo el viaje
Pasajeros	75 co	2 co
Sirvientes	50 co	1 co

Las tarifas incluyen estancia en la cabina correspondiente más tres comidas Buenas por día para Pasajeros y Sirvientes, y La mejor comida para los camarotes. Durante el día hay disponibles aperitivos y bebidas y son añadidos a la cuenta que se presenta al final del viaje.

En algunos casos, los pasajeros pueden obtener algún descuento (hasta un 10%) en las tarifas, por lo general, debido a un viaje peligroso, un mal servicio, o un viaje con exceso de reservas, o por ayudar a la tripulación a derrotar alguna amenaza. Hay disponibles literas adicionales bajo petición (y con un recargo del 25%), pero solo si todas las cabinas de la

Capitán Fleugweiner Bischof

Profesión: Capitán de barco (ex segundo de a bordo, exmarinero)

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
57%	44%	45%	52%	54%	53%	53%	67%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	17	4	5	4	0	2	0

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia/Tácticas), Mando, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Sabiduría popular (Las Tierras Desoladas) +10%, Consumir alcohol, Esquivar +20%, Jugar, Cotilleo, Intimidar, Percepción, Remar, Navegar, Lengua secreta (jerga de batalla), Hablar idioma (Bretón, Reikspiel), Nadar (+10%), Oficio (Cartógrafo), Oficio (carpintero de barcos)

Talentos: Desarmar, Recio, Desenvainado rápido, Resistencia a enfermedades, Viajero curtido, Especialista en armas (Esgrima), Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Brioso

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

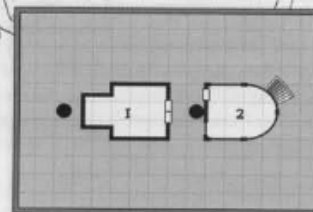
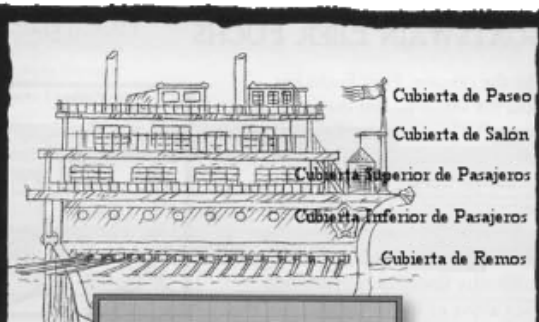
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Estoque

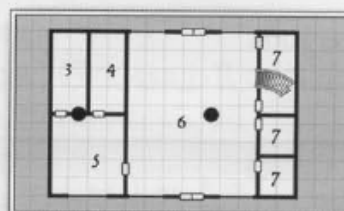
Enseres: Telescopio, el *Emperador Wilhelm*, 150 co.

E1 EMPERADOR WILHELM

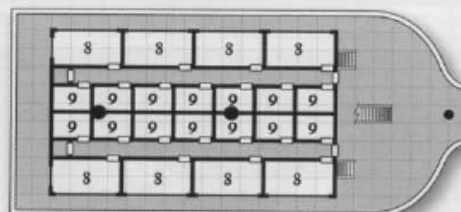
- | | |
|----------------------------|--------------------------------|
| 1. Armario de cuerda/velas | 10. Cabinas de pasajeros |
| 2. Timonera | 11. Oficina del sobrecargo |
| 3. Almacén de comida | 12. Cabinas de la tripulación |
| 4. Almacén del bar | 13. Bancos de remos |
| 5. Cocina | 14. Dormitorios de los remeros |
| 6. Salón y bar | 15. Cabina del contraataque |
| 7. Almacén | 16. Cabina del capitán |
| 8. Camarotes | 17. Cabinas de los pilotos |
| 9. Cabinas de sirvientes | 18. Armarios |



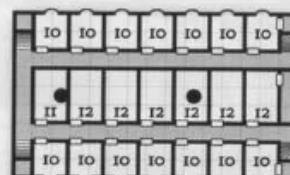
Cubierta de Paseo



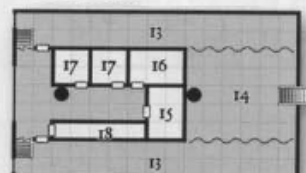
Cubierta de Salón



Cubierta Superior de Pasajeros



Cubierta Inferior de Pasajeros



Cubierta de Remos

CONTRAMAESTRE EBER FUCHS

Al igual que el capitán, Eber Fuchs ha pasado toda su vida en el río, excepto una reciente temporada luchando contra las hordas del Caos. Antes de la guerra era amable y gentil, pero la brutalidad de los campos de batalla le ha dejado marca. Fuchs es ahora un hombre cruel. Tiene cuidado de ocultar su desagradable personalidad al capitán, pero cuando está solo en compañía de los remeros es grosero y blasfemo, con una espantosa veta mezquina. Pone buena cara a los pasajeros, es el caballero perfecto cuando es necesario. Pero cuando le dan la espalda se apresura a burlarse de los hombres o mirar lascivamente a las damas.



Viste un buen uniforme y es disciplinado cuando le conviene. Tiene pelo rubio muy corto y una amplia e inquietante sonrisa. Tiene tendencia a menear los dedos de su mano izquierda cuando está nervioso.

Contramaestre Eber Fuchs

Profesión: Sargento (exmarinero, exbarquero)
Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
49%	41%	43%	48%	39%	36%	34%	35%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	5	0	4	0

Habilidades: Mando, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Consumir alcohol +10%, Esquivar +10%, Jugar, Cotilleo +10%, Intimidar, Orientación, Supervivencia, Percepción +10%, Remar, Navegar, Lengua secreta (Jerga militar, Jerga montaraz), Hablar idioma (Reikspiel, Tileano), Nadar
Talentos: Desarmar, Pies ligeros, Amenazador, Orientación, Viajero curtido, Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Imperturbable
Armadura: Armadura media (Cota de Malla Completa)
Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3
Armas: Arma de mano (espada), ballesta con 10 virotes, escudo
Enseres: Gancho, 9 metros de cuerda.

PRIMER PILOTO EDMUND HAINTZ Y SEGUNDO PILOTO FREDRIC BEYER

Los pilotos del *Emperador Wilhelm* inspiran respeto a los remeros que sirven a las necesidades del barco. Justos, honestos y trabajadores, tanto Edmund Haintz como Fredric Beyer son muy respetados en el barco. Haintz, el primer piloto, un hombre corpulento de cabello rubio, supervisa a los remeros durante el turno de día y Beyer, alto y musculoso, con pelo oscuro y ojos a juego, les dirige por la noche.

Edmun Haintz y Fredric Beyer

Profesión: Navegante (exbarquero)
Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
44%	32%	41%	33%	48%	49%	33%	36%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Consumir alcohol, Cotilleo, Orientación +10%, Supervivencia, Percepción +10%, Remar, Navegar, Lengua secreta (batidor), Hablar idioma (Reikspiel), Nadar +10%, Oficio (Cartógrafo)
Talentos: Vista excelente, Orientación, Viajero curtido, Sexto sentido
Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0
Armas: Arma de mano (Mazo),
Enseres: 6 mapas y cartas de navegación, herramientas del oficio (Instrumentos de navegación).

REMEROS (20)

Los remeros son una mezcla de gente corriente, contratados por su resistencia y fuertes espaldas. La mayoría son naturales de Nuln y Altdorf, pero algunos vienen de los pueblos que salpican las orillas del Reik entre estas dos ciudades.

Remeros

Profesión: Barquero
Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
31%	29%	49%	35%	28%	33%	31%	29%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Cotilleo, Orientación, Supervivencia, Percepción, Remar, Navegar, Lengua secreta (Batidor), Hablar idioma (Reikspiel), Nadar
Talentos: Orientación, Viajero curtido, Muy fuerte, Guerrero nato
Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0
Armas: Arma de mano (Mazo)
Enseres: Ninguno.

JEFA DE COCINA, RIFFTRUDE DIBBLY-FIRKEN

Rifftrude Dibbly-Firken era, hasta hace muy poco, la dueña del Cerdo Azul, una popular posada de Grunberg, a varios

kilómetros al este de Altdorf. Ella y su marido tenían allí un próspero negocio y la gente venía de todos sitios para degustar la comida Halfling. Pero todo cambió cuando Rifftrude descubrió que su pareja durante 20 años estaba teniendo una aventura con una pequeña y dulce Halfling llamada Doda. Rifftrude quedó destrozada, pero juró venganza.

Invitó a Doda y a su amplia familia a una gran fiesta de dos días para agradecerles su constante apoyo. Esa noche, mató a su marido, usó su sangre para hacer el pudín, y su carne, junto con una mezcla de cebollas, papas, avena y pimientas, como relleno para su famoso pastel de carne. En la noche señalada, la tímida Doda estaba allí con su padre, su madre y todos sus hermanos y hermanas, y todos sin saberlo en un festín con la carne del marido de Rifftrude.

La dueña estaba muy satisfecha con todo el asunto hasta que su perro, Rufus, entró en la sala común llevando en su boca el hueso de un brazo del marido muerto. Esto sorprendió y disgustó un poco al clan entero de Halflings, pero no fue nada en comparación con los llantos de dolor de la pobre Doda.

Su infame obra fue descubierta, Rifftrude huyó del Cerdo Azul y cruzó el campo hasta que llegó al Reik. Ante el temor de ser capturada por la gente del pueblo, le hizo señas a un barco de pasaje, el *Emperador Wilhelm*, y se aseguró un pasaje ofreciendo sus servicios como cocinera del barco. El capitán Bischof estuvo de acuerdo y nunca se arrepintió de su decisión, ya que la comida del Jefe de Cocina es la mejor que haya probado jamás, aunque desde el principio permanece receloso de porqué estaba tan ansiosa de subir a bordo.

Rifftrude Dibbly-Firken

Profesión: Posadero (exsirviente)

Raza: Halfling

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
27%	41%	21%	29%	54%	39%	46%	52%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	2	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Criar animales, Charlatanería, Carisma, Sabiduría popular (Halflings), Consumir alcohol, Esquivar, Tasar +10%, Cotilleo, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Hablar idioma (Halfling, Reikspiel, Tileano), Oficio (Cocinero) +10%

Talentos: Oído aguzado, Ambidiestro, Negociador, Recio, Visión nocturna, Resistencia al Caos, Especialista en armas (Honda), Muy resistente

Armadura: Ninguna

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

Armas: Arma de mano (Martillo),

Enseres: Muda de ropa de buena artesanía, pichel de estaño, yesquero, lámpara de seguridad, aceite de lámpara

PERSONAL DE COCINA (2)

Dos Halflings ayudan a Dibbly-Firken en las cocinas. Ambos conocen la manera en la que se enroló la Jefa de Cocina y también saben algo de porqué huyó antes de su ciudad natal. La sirven por miedo, aterrorizados de que si la disgustan puedan terminar en uno de sus deliciosos pasteles.

Personal de Cocina

Profesión: Sirviente

Raza: Halfling

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
33%	45%	25%	19%	49%	34%	30%	49%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	2	1	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Criar animales, Charlatanería, Sabiduría popular (Halflings), Esquivar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Hablar idioma (Halfling, Reikspiel), Oficio (Cocinero)

Talentos: Oído aguzado, Etiqueta, Reflejos rápidos, Visión nocturna, Resistencia al Caos, Intelectual, Especialista en armas (Honda)

Armadura: Ninguna

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

Armas: Daga

Enseres: Muda de ropa de buena artesanía

SOBRECARGO, GERHART RIESE

Gerhart Riese es un hombre algo pequeño, de finos brazos y piernas y tronco grueso. Tiene una gran papada, ojos de cerdo y una fina mata de pelo gris que se pega a su sudorosa frente. Es delicado con su apariencia y viste un elegante chaleco que se esfuerza por contener su faja.

Hasta el año pasado, Riese era un escriba bien pagado en Marienburg, con un activo negocio además de traducir cartas para los plebeyos. Su éxito dio un peligroso giro cuando tradujo una carta de una mujer a su marido en la que ella escribía que iba



a abandonar a su marido para seguir a los ejércitos en la guerra contra el Caos, con la esperanza de prestar cualquier ayuda a los soldados que luchaban en la útil batalla contra los enemigos del mundo civilizado. Si Riese hubiese puesto la carta de esta manera, probablemente hubiera seguido bien, pero comunicó bruscamente al preocupado marido que su esposa había decidido entregarse a todos los hombres en el Imperio. Poco después Riese dejó Marienburg y asumió un puesto en el *Emperador Wilhelm*, donde sirve como sobrecargo para el capitán Bischof.

Gerhart Riese

Profesión: Navegante (exescriba)
Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
39%	28%	38%	33%	43%	59%	49%	40%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Astronomía, Estrategia/Tácticas), Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Orientación, Percepción +10%, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga de Ladrones), Hablar idioma (Bretón, Clásico, Reikspiel, Tileano), Nadar, Oficio (Calígrafo).

Talentos: Oído aguzado, Lingüística, Orientación, Genio aritmético

Armadura: Ninguna

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

Armas: Ninguna

Enseres: Cuchillo, 2 velas, cera, 5 cerillas, libro con ilustraciones, material de escritura, 6 mapas y cartas de navegación

CAMAREROS (4)

Los camareros del barco están especializados en el cuidado de los pasajeros, anticipándose a sus necesidades antes de ser llamados. Cada hombre ha servido en el barco durante al menos cinco años y todos están entrados en años, vestidos con limpios uniformes de borgoña adornados en amarillo.

Profesión: Sirviente
Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
34%	36%	33%	29%	48%	50%	42%	44%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	2	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía / Heráldica), Charlatanería, Sabiduría popular (El Imperio), Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Hablar idioma (Bretón, Reikspiel)

Talentos: Sangre fría, Etiqueta, Intelectual, Viajero curtido, Cortés

Armadura: Ninguna

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

Armas: Arma de mano (Espada)

Enseres: Dos mudas de ropa de la mejor artesanía, uniforme

- HACIA NULN -

Una vez que los personajes embarquen, el *Emperador Wilhelm* zarpa hacia Nuln. Aunque el barco es considerablemente más lento que viajar por tierra, este puede navegar día y noche, permitiéndole llegar a la ciudad más rápido que alguien que fuera a pie o a caballo. Salvo dificultades imprevistas el barco llega a la ciudad en aproximadamente 100 horas (sobre 5 días). Esto te da dos días más para que el grupo se embarque en otras aventuras secundarias que deseen.

Si los personajes están acompañando a Katarine o a Gabrielle, compartirán las cabinas de Pasajeros pagadas por su anfitrión. Si los personajes lo desean, pueden pagar Camarotes. El viaje a Nuln es agradable, aunque no exento de dificultades. Puedes utilizar el "tiempo muerto" para desarrollar personajes o para que los PJs interactúen con los PNJs, ganando quizás valiosos contactos.

Aparte de los aventureros, la tripulación y el anfitrión del grupo, hay otros diversos pasajeros. En su mayor parte, las personas a bordo son nobles, mercaderes y funcionarios que se dirigen a Nuln para ver la inauguración de este nuevo arma. Se mencionan muy pocos ya que no tienen ningún motivo o interés en tratar con los PNJs. Esta es una gran oportunidad de sembrar el barco con personajes importantes para jugar futuras aventuras o para desarrollar la trama como consideres necesario. Hay unos pocos pasajeros de importancia y algunos genéricos que dan vida a la travesía.

CAMAREANN YOUNGWOOD

Camareann Youngwood, mercader de Marienburg, espera expandir la influencia de su casa comercial a los mercados de Nuln. No está al corriente de la fiesta de una semana d duración en la ciudad hasta después de embarcar, y ahora ve todo el viaje

como un viaje inútil. Sin embargo, planea hacerlo lo mejor que pueda y explorar algunas de las antiguas ruinas Elfas que pretenden estar por la zona.

Camareann es una mujer esbelta de belleza inquietante. Tiene el pelo largo color dorado miel y tiene unos inclinados ojos verde esmeralda. Plácida como mucha de su gente, no suele entregarse a arrebatos pasionales, prefiriendo en su lugar abordar cada situación con calma y sensatez. Aunque representa a su casa comercial en sus tratos con los Humanos, tiene poco aprecio por sus semejantes.



Camareann Youngwood

Profesión: Mercader (exembajador)
Raza: Elfo

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
37%	45%	33%	24%	45%	45%	44%	36%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	2	5	0	0	0

Habilidades: Carisma, Sabiduría popular (Elfos, El Imperio), Tasar, Cotilleo +10%, Regatear, Percepción, Leer/Escribir,

Lengua secreta (Jerga de Ladrones) +10%, Hablar idioma (Bretón, Eltharin), Hablar idioma (Reikspiel) +10%, Nadar, Oficio (Mercader) +10%

Talentos: Negociador, Vista excelente, Visión nocturna, Intelectual, Viajero curtido, Especialista en armas (Arco largo)

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada)

Enseres: Dos mudas de ropas de la mejor artesanía, material de escritura, letras de crédito por valor de 1000 co, 400 co

Usando a Camareann

Esta Elfa es un contacto valioso para los PJs ya que tiene gran cantidad de recursos y conexiones dentro la casa comercial de Youngwood. Se mostrará educada con los PJs, aunque si hay algún Elfo entre ellos, se convertirá en amistosa, viéndoles como una isla en un mar de la incivilizada humanidad.

REINOLT LEITDORF

Aunque Reinolt Leitdorf es un primo lejano de la infame familia Leitdorf que disputa el control de Averland, él nunca ha participado en el golpe y ha permanecido alejado de los asuntos de la capital provincial. En su lugar, ha ejercido como profesor de la Universidad de Streissen hasta que el pueblo la purgó de filósofos y políticos innovadores. Leitdorf se retiró a Altdorf donde se aseguró un pequeño puesto gubernamental ejerciendo como asesor de un asesor de un asesor del propio Emperador. Cuando se corrió la voz sobre la celebración de Nuln, Leitdorf fue enviado junto con muchos otros funcionarios a registrar lo que viera e informar a Altdorf sobre la efectividad de la demostración.



Reinolt es un hombre delgado de mediana edad. Tiene el pelo blanco, ojos azul pálido y una gran nariz. Viste prendas delicadas, y aunque agobiado por sus preocupaciones lleva ropas adecuadas para un hombre de su posición.

Reinolt Leitdorf

Profesión: Erudito (exestudiante)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
24%	25%	25%	26%	38%	60%	46%	44%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	2	2	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia) +10%, Sabiduría académica (Psicología) +20%, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Consumir alcohol, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir +10%, Buscar, Hablar idioma (Clásico) +10%, Hablar idioma (Reikspiel) +10%

Talentos: Oído aguzado, Lingüística, Intelectual, Imperturbable, Genio aritmético

Armadura: Ninguna

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

Armas: Ninguna

Enseres: *La Marea de la Historia*, por Odwin von Carlsben; *La Naturaleza del Pensamiento*, por Ronald Bondandi; material de escritura, invitación al baile de máscaras de la Condesa, 300 co.

Usando a Reinolt

Se apresura a hacer amistad con un compañero erudito, pero evita la chusma. Aunque le gustaría ver a la Humanidad gobernándose a sí misma, en lugar de estar esclavizada a la corona, detesta a la gente que apoya. Tanto si hace amistad con los PJs como si no, Reinolt muere en el **Acontecimiento D**.

MATHIAS ALPTRUAM

Mathias Alptruam ha alimentado un resentimiento contra los Leitdorfs desde que su familia perdió el poder en Averland. Cargado con un temperamento peligroso, asesinó a un heredero Leitdorf a sangre fría y huyó de su tierra natal. Perseguido, su familia tiene aliados en el resto del Imperio y ellos siempre se aseguran de que permanezca un paso por delante de sus enemigos. Mientras, Mathias ha estado trabajando para asegurar armas, mercenarios y suministros que devuelvan a su familia al poder. Por ello, valió la pena los gastos de un viaje a Nuln, a pesar de estar en una cabina inferior a su posición.



Mathias tiene el pelo negro y una expresión ceñuda. Es frío, distante y enojado. Describe una figura trágica y todas las damas parecen enamorarse de él a pesar de sus humildes alojamientos y obviamente baja posición social.

Mathias Alptruam

Profesión: Forajido (exAgitador)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
38%	55%	31%	33%	37%	46%	32%	43%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia), Sabiduría académica (Leyes), Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Carisma, Esconderse, Esquivar, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Hablar idioma (Reikspiel, Tileano)

Talentos: Vista excelente, ¡A correr!, Puntería, Don de gentes, Certero, Pelea callejera

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada), arco con 10 flechas, escudo

Enseres: Una muda de ropa de la mejor artesanía, 20 folletos llamando al restablecimiento de la familia Alptruam a Averland.

Usando a Mathias

Mathias está obsesionado en conseguir venganza. Hará lo que sea para conseguir sus objetivos y la “liberación” de su tierra natal. Tras un día o dos, Mathias descubre a Leitdorf a bordo del barco. Trata de permanecer cortés, pero tiene algunos altercados con el hombre. Cuando se encuentra muerto a Leitdorf, la culpa recae sobre Mathias.

TALIMA LANKDORF

Talima Lankdorf comenzó su carrera tocando el laúd y cantando en las posadas, haciéndose un nombre con sus melodías inteligentes y conmovedoras canciones. Finalmente, un noble de paso se enamoró de ella y se la llevó a Altdorf. Tras unas semanas el capricho del noble se desvaneció dejando que Talima siguiera su camino por su cuenta en la enorme ciudad. Quedándose sin dinero y sin tener a donde ir, subió a bordo del *Emperador Wilhelm*, pagando la mitad de su pasaje actuando cada noche, aunque ella sabe que no tiene dinero para pagar el resto del pasaje.



El largo pelo castaño enmarca una cara muy pecosa con brillantes ojos verdes. Talima viste ropas chillonas al borde de lo estridente y tiene una sencilla, casi seductora elegancia. Cuando toca, parece perderse en la interpretación.

TABLA 3-1:
RASGOS DE PERSONALIDAD,
CUALIDADES Y DEFECTOS DE PNJs

Tira por separado si lo deseas

Tirada	Rasgo	Cualidad	Defecto
01-05	Arrogante	Elegante	Cojo
06-10	Tonto	Aroma agradable	Olor extraño
11-15	Ingenuo	Civilizado	Intensa flatulencia
16-20	Enojado	Sonrisa agradable	Tic facial
21-25	Aturdido	Risa contagiosa	Risa curiosa
26-30	Fatigado	Atractivo	Horrible
31-35	Irreverente	Ojos brillantes	Llagas llorosas
36-40	Tonto	Bien vestido	Obeso
41-45	Generoso	Piel cortés	Verrugas
46-50	Agresivo	Manos suaves	Manos nudosas
51-55	Serio	Ruborizable	Ojos inyectados en sangre
56-60	Piadoso	Esbelto	Marcas de viruela
61-65	Nervioso	Limpio	Uñas sucias
66-70	Vigorouso	Voz cortés	Voz estridente
71-75	Loco	Atractivo	Repelente
76-80	Insensible	Nariz de botón	Nariz larga
81-85	Empático	Pelo largo	Sin nariz
86-90	Perverso	Dientes perfectos	Dientes perdidos
91-95	Desagradable	Rico	Ojo vago
96-100	Hablador	Perfumado	Mal aliento

Talima Lankdorf

Profesión: Juglar (exartista)

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
33%	45%	29%	33%	47%	31%	31%	53%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Charlatanería, Carisma +10%, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Tasar, Cotilleo +10%, Percepción, Actuar (Músico, Cantante), Hablar idioma (Reikspiel), Nadar

Talentos: Etiqueta, Recio, Suerte, Don de gentes, Desenvainado rápido

Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada)

Enseres: Indumentaria de artista, Laúd

Usando a Talima

Talima cuenta con conseguir un pretendiente durante el viaje que le ayude a pagar su pasaje, por lo que está a la búsqueda de un pasajero rico para entablar amistad –probablemente un PJ, pero si no, escogerá un noble. Si no encuentra a nadie que la ayude, se desliza por el lateral del barco la noche antes de llegar a Nuln, huyendo sin que nadie lo note. En caso de que un PJ le ayude a cubrir los gastos del pasaje, el grupo consigue una amiga durante el tiempo que permanezcan en la ciudad.

OTROS PASAJEROS

El resto de pasajeros son una amplia variedad de mercaderes, jugadores, artistas, oficiales y aristócratas. En general, estos personajes deberían servir como vestuario escénico, gente en segundo plano con sus propios intereses y razones para viajar a Nuln. En caso de que hubiera una batalla, los oficiales pueden lanzarse a ayudar a los PJs, pero en gran medida la acción debe centrarse en los aventureros. Los personajes pueden querer interactuar con otros pasajeros, y puedes usar la **Tabla 3-1: Rasgos de personalidad, cualidades y defectos de los PNJs** para determinar las personalidades y motivos al instante. También puedes usar esta tabla para determinar rápidamente las personalidades de los personajes que los PJs probablemente conozcan en Nuln y con los que interactúen.

ACONTECIMIENTOS

El viaje a Nuln puede estar tan lleno de incidentes o ser tranquilo como desees. Siéntete libre de añadir encuentros adicionales o complicaciones que hagan el viaje más interesante, aunque no es necesario hacerlo si prefieres acelerar más el viaje a Nuln. En cualquier caso, deben ocurrir los siguientes acontecimientos.

ACONTECIMIENTO A: ¡EMBOSCADA!

Tras conocer que los PJs salieron de Altdorf, Liebnitz y Lang los siguieron pisándoles los talones. Sabían que no podrían pagar el pasaje a bordo del buque de manera normal, así que viajaron por tierra avistando siempre el barco. Por el camino se tropezaron con una manada de Hombres Bestia, separados del resto de la hueste y conducidos al sur por patrullas de Boris Todbringer para

SOLUCIONANDO EL ACONTECIMIENTO A

Hay varias formas de que este encuentro se eche a perder. Primero, los PJs podrían no estar en el barco en absoluto. En ese caso, los Hombres Bestia subirán a bordo y matarán a muchos pasajeros, incluyendo algunos o todos de los PNJs importantes descritos en este capítulo. Además, Liebnitz sube a bordo y llega a Nuln antes que los PJs. En ese momento, comienza su búsqueda del Cáliz de la Ira.

En caso de que un personaje llegue a ver a Liebnitz/Lang subir a bordo (aunque poco probable, es posible), Liebnitz atacará con la esperanza de matar al personaje. Si resulta herido de gravedad, Liebnitz salta por la borda y se pierde en el yermo, avanzando poco a poco hasta Nuln y llegando sobre el tercer día de la Semana del Polvo Negro. Si el cultista no sube a bordo, Katarine mata a Reinolt Leitdorf en su lugar cuando el erudito se tope con ella mientras invoca a las Fuerzas Malignas en su habitación en una de las cabinas de pasajeros.

Incluso si los PJs matan a Liebnitz/Lang cuando están en Altdorf, el Acontecimiento A ocurre, pero añade seis Brutos Gor y un Jefe Bestigor (ver las páginas 39 y 40 respectivamente). Además, los Hombres Bestia se empeñan en matar y devorar a todos los pasajeros. Si no los detienen, destruyen el barco cuando hayan terminado.

limpiar el Imperio de la mancha del Caos. Liebnitz destruyó a su líder para arrebatarse el control de los monstruos, y entonces ordenó al resto de los Hombres Bestia que atacaran al *Emperador Wilhelm* para dar a Liebnitz una distracción suficiente para deslizarse a bordo.

Este acontecimiento tiene lugar durante la cena (a las siete en punto) del segundo día. Justo cuando la cena está servida, una lluvia de flechas disparadas por un grupo de seis Hombres Bestia en la orilla más lejana, cae sobre el barco. Seis más esperan en el agua, escalando por babor del barco mientras que Liebnitz escala por el lado de estribor. Realmente, el sectario sabe que los Hombres Bestia no tienen ninguna oportunidad contra la tripulación del barco o los aventureros, y sacrifica la vida de sus secuaces para infiltrarse a bordo. Los perfiles de Liebnitz y Lang se dan en la página 33.

Ungor Furtivos (6)

Profesión: Furtivo

Raza: Hombres Bestia (Ungors)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
30%	45%	31%	35%	30%	24%	24%	20%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	2	3	5	0	0	0

Habilidades: Esconderse, Rastrear, Supervivencia, Percepción, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Lengua oscura)

Talentos: Sentidos desarrollados, Errante, Disparo certero

Reglas especiales:

Mutación del Caos: Patas animales y Apariencia bestial. El sexto Ungor tiene una mutación adicional: Cola Prensil, otorgándole Ag 34% y la habilidad de empuñar un arma con la cola.

Silenciosos como las bestias del bosque: Los Hombres Bestia son sigilosos por naturaleza, y la mayoría son también cazadores y rastreadores consumados. Reciben un 20% a las tiradas de Movimiento silencioso y un 10% a las tiradas de Esconderse.

Armadura: Ninguna

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

Armas: Arma de mano (Hacha, Espada, o Maza), arco con 10 flechas

Enseres: Pulgas

Temibles por derecho propio, son considerados Hombres Bestia menores por sus semejantes debido a sus cuernos pequeños.

Gor Furtivos (6)

Profesión: Furtivo

Raza: Hombres Bestia (Gors)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
50%	45%	45%	54%	55%	26%	30%	25%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	4	5	5	0	0	0

Habilidades: Esconderse +10%, Esquivar, Rastrear, Intimidar, Supervivencia, Percepción +10%, Escalar, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Lengua oscura)

Talentos: Sentidos desarrollados, Amenazador, Errante

Reglas especiales:

Mutación del Caos: Patas animales, Apariencia bestial y Cuernos. El cuarto Gor tiene una mutación adicional: Regeneración, permitiéndole realizar una tirada de Resistencia al comienzo de cada turno para regenerar 1 Herida.

Silenciosos como las bestias del bosque: Los Hombres Bestia son sigilosos por naturaleza, y la mayoría son también cazadores y rastreadores consumados. Reciben un 20% a las tiradas de Movimiento silencioso y un 10% a las tiradas de Esconderse.

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Hacha, Espada, o Maza), escudo, Cuernos (Daño BF – 1)

Enseres: Ropa y cuchillo

Estos Hombres Bestia son más grandes y duros que otros de su mismo tipo. Cada uno ha sido ritualmente cicatrizado, revelando terribles y viles imágenes de su dedicación al Dios de la Sangre.

Desarrollo

Los personajes que decidan no tomar sus comidas en el salón y aquellos que estén en las cubiertas pueden hacer una tirada de **Percepción** contra el **Movimiento silencioso** de los Hombres Bestia. Si los personajes ganan la tirada escucharán el sonido de los monstruos al subir. Sin embargo, antes de que los Hombres Bestia lleguen a lo alto, los arqueros de la costa disparan las flechas (con una tirada **Difícil (-20%)** debido a la distancia) a cualquiera que está en cubierta.

Una vez comienza el combate, los Hombres Bestia lucharán para matar a tantas personas como sea posible, pero no harán nada para destruir el barco. Liebnitz se cuela a bordo mientras los PJs

y el resto de la tripulación se enfrentan con los atacantes, y se desliza a las Cabinas de Sirvientes en la Cubierta Superior de Pasajeros, donde intenta ocultarse hasta que la embarcación llegue a la ciudad.

Mientras, los Hombres Bestia lucharán a muerte contra los pasajeros y los personajes. Los arqueros de la orilla disparan y se mueven para mantenerse a la altura del buque, disparando una vez cada dos asaltos. El segundo piloto se aleja de la orilla en un intento de alejar al barco de los atacantes. En el cuarto asalto de combate, los arqueros deben superar una tirada **Muy Difícil (-30%) de Habilidad de proyectiles** para atacar a las personas de la cubierta y en el octavo asalto están completamente fuera del alcance.

Si los PJs participan en la defensa del barco, el capitán les recompensa con un 10% de descuento en sus pasajes por los servicios prestados, o, si los PJs son invitados de Katarine o Gabrielle, el capitán les ofrece el mismo descuento en el siguiente viaje del grupo a bordo del *Emperador Wilhelm*. Si los personajes deciden no participar en la defensa del barco, los Hombres Bestia matan 2d10 pasajeros antes de que el capitán, el contra maestre y los remeros logren derrotar a todos los atacantes.

ACONTECIMIENTO B: CONFRONTACIÓN

Puedes jugar este acontecimiento en cualquier momento antes del **Acontecimiento D**, aunque preferiblemente antes de que ocurra el **Acontecimiento C**. En este punto del viaje, Mathias Altruam (ver página 47) descubre la identidad de Reinolt Leitdorf (ver página 46). Ya que sus familias son rivales, incluso enemigas, no es sorprendente que se genere una discusión. Los dos hombres participan en una intensa pelea delante de muchos testigos, preferiblemente incluyendo uno o más de los PJs. Mathias acusa a Reinolt de ser un traicionero usurpador, liando Averland con la avaricia y corrupción. Reinolt alega que no tiene nada que ver con el ascenso al poder de su familia. El argumento sube más la temperatura, y si no separan a los hombres Mathias ataca al otro con sus puños hasta que el capitán llega y los separa.

Desarrollo

Esta escena está diseñada para hacer a Mathias sospechoso del asesinato que tiene lugar durante el **Acontecimiento D**. Los personajes pueden acercarse a ambos PNJs para determinar las razones de la animosidad y ambos hombres dirán que hasta hace poco, la familia Altruam gobernaba Averland, pero cuando el último Conde falleció, la familia Leitdorf reclamó el trono y ha gobernado desde entonces. El actual régimen ha demostrado ser ineficiente y corrupto (un hecho que Reinolt admite sin reparos) pero que ellos están actualmente instalados según las normas provinciales. Si se le pregunta a Mathias, explica que su familia se esfuerza por recuperar su lugar, y que no se detendrá ante nada para asegurarse de que su familia se encuentra restaurada totalmente (para más detalles sobre Averland, ver *Herederos de Sigmar*).

Tras el enfrentamiento, los dos hombres mantienen las distancias, pero debe haber muchas oportunidades en las que ambos hombres no se encuentren a la vista pública para aumentar

SOLUCIONANDO EL ACONTECIMIENTO C

La razón de este encuentro es dar al grupo una forma de entrar a la fiesta de la Condesa. Si los PJs no encuentran la invitación, deberán encontrar otra manera de entrar en el palacio, como haciendo buenos contactos en la ciudad o infiltrándose.

las sospechas del grupo cuando tenga lugar el asesinato en el **Acontecimiento D**.

ACONTECIMIENTO C: MALOS PRESAGIOS

A mitad de camino hacia Nuln, el *Emperador Wilhelm* pasa cerca de una espantosa escena en la orilla. Cuando el barco se acerca, se revela el horror. Los personajes pueden ver los cadáveres mutilados de dos caballos, su carne ennegrecida y llena de moscas. Los restos de los caballos se encuentran enredados en el arnés atado a un carruaje estropeado. El exterior del vehículo está decorado con sangrientos garabatos.

Una vez se aviste, el capitán pide que el barco se detenga para ver si hay algún superviviente. Él, el contra maestre, cuatro remeros y cualquier PJ que desee acompañarles desembarcarán con un pequeño bote en la orilla, mientras que los pasajeros se apiñan en cubierta. Los restos son incluso peores en la orilla. Los caballos, presas del pánico, huyeron de lo que claramente era una manada de Hombres Bestia. La mayoría de la carne de caballo ha desaparecido, dejando los sangrientos huesos a la vista. El carruaje se encuentra en mal estado, con dos ruedas rotas y la puerta colgando de las bisagras. El exterior del vagón está pintado con sangre y porquería al igual que el interior. Hay trozos sangrientos dispersos por todas partes, y carne roída por los horrores que atacaron. En el interior del carruaje, hay solo un cuerpo. Aún sentado, con los ojos muy abiertos, y la boca floja, es un aristócrata obeso y destripado, con sus resbaladizas entrañas derramadas por el suelo. Tallado en su cara, está el símbolo de Khorne.

Los personajes pueden buscar por la carnicería y aquellos que tengan éxito en una tirada de **Buscar** encuentran 1d100 co dispersas por la hierba. El capitán frunce el ceño ante el saqueo y sugiere que las monedas sean donadas al orfanato en la ciudad. Los personajes que obtengan un grado de éxito o más, encuentran un sobre entre las pertenencias del noble. En el interior hay una invitación genérica al baile de disfraces de la Condesa (ver **Documento 3** al final de este libro). No es posible saber por los restos quienes eran estas personas o de donde fueron llamados. Los Hombres bestia fueron más que concienzudos en la destrucción que causaron.

ACONTECIMIENTO D: EL ASESINATO MÁS VIL

Horas después de que el *Emperador Wilhelm* deje la escena de destrucción en la costa, la atmósfera del barco es mucho más tenue, y los pasajeros susurran nerviosamente el uno con el otro. Pero detrás de los murmullos privados y la especulación sin fin, están en marcha siniestros complots. Esa misma tarde, uno o más de los personajes ve el rostro ceniciento de un camarero surgir de una de las escaleras que conducen a la Cubierta Inferior de Pasajeros y se dirige directamente al capitán. Fleugweiner gesticula para que venga el contra maestre y los tres bajan las escaleras a la cubierta inferior. Tras unos minutos, regresan y ordena a los camareros que cuenten a todos en el barco y que den instrucciones a cada pasajero para que se reúnan en el Salón de Pasajeros.

Reunir a todos los invitados lleva aproximadamente una hora. Cuando están reunidos, el capitán se coloca ante la congregación. Tanto el contra maestre, como los dos pilotos y el sobrecargo, toman posiciones para vigilar las salidas. Luego, el capitán dice:

He tenido que reunirles a todos con gran tristeza. Parece que ha habido un trágico accidente. Uno de mis camareros ha descubierto a Reinolt Leitdorf muerto en una cabina en la Cubierta Inferior de Pasajeros, pero yo creo que no ha sido un accidente. De hecho, sospecho que se ha cometido un asesinato. Estoy seguro, buenos ciudadanos del Imperio, que encontraremos al culpable.

Con el asesinato y los acontecimientos de días anteriores, la multitud estalla en gritos de pánico y confusión. El capitán intenta mantener la calma del grupo. Cualquiera que intente abandonar el salón será identificado y detenido. El capitán responderá a las preguntas lo mejor que pueda, sabiendo solo lo siguiente:

- El estado del cadáver deja pocas dudas de que se trata de un asesinato.
- Identificamos el cuerpo por sus posesiones y por el hecho de que no se le encontró por el barco.
- La habitación donde le encontramos no era la suya. Él tiene un Camarote en la Cubierta Superior de Pasajeros.
- Aunque estamos barajando varias posibilidades, creemos que el asesino aún sigue en el barco.

Una vez se respondan todas las preguntas, el capitán disuelve a la multitud. Si los PJs ayudaron a defender el buque contra los Hombres Bestia, el capitán se les aproxima antes de que se vayan. Les explica que es el primer crimen en su barco, y él no está preparado para una investigación a gran escala. Pide a los PJs que investiguen y descubran al verdadero culpable. Si están de acuerdo y acceden, les da una carta de recomendación para Lady Elsbeth Becker (ver **Capítulo Cuatro: Miedo y Aso en Nuln** para los detalles).

Si los PJs no ayudaron contra los Hombres Bestia, el capitán sospecha que ellos están detrás del asesinato. A menos que los personajes ofrezcan su ayuda para la investigación –él acepta su oferta si los personajes superan una tirada **Desafiante (-10%) de Carisma**– discretamente da instrucciones a sus camareros de que tengan un ojo sobre ellos el resto del viaje, aunque no pasa a mayores, durante la mañana siguiente, el arresta a Mathias Alptruam y le encierra en sus alojamientos hasta que el barco llegue a Nuln.

Lo que sucedió realmente

La identidad del asesino depende de lo que haya sucedido hasta ahora. Si Liebnitz/Lang subió a bordo durante la confusión del **Acontecimiento A**, se encuentra escondido aquí. Cuando Leitdorf entró en la habitación para escapar de Alptruam, el sectario se vio obligado a matar al hombre, rasgando su cara con los dientes. Liebnitz/Lang se cambió luego a otra habitación, esperando una oportunidad para escapar –lo que hace cuando el capitán reúne a los pasajeros en el Salón de Pasajeros.

Por otro lado, si Liebnitz/Lang no consiguió subir a bordo, es Katarine quien mata a Leitdorf. Se metió en la habitación vacía para suplicar a su oscuro maestro en la intimidad. De nuevo, Leitdorf entró en la habitación y la mujer lo mató con un hechizo de *Sangre ardiente*, y se deslizó de regreso a su Camarote sin ser vista.

Investigando el Asesinato

Los personajes pueden investigar el asesinato por su cuenta o bajo las órdenes del capitán. La investigación en sí, es bastante simple; solo hay unos pocos lugares para esconderse. Sin embargo, el *Emperador Wilhelm* llega a Nuln en tan solo unos pocos días y los personajes deben actuar rápidamente.

La Escena del crimen

El cuerpo de Leitdorf sigue donde lo encontraron, en una de las Cabinas de Pasajeros de la Cubierta Inferior de Pasajeros (concretamente en la que tú quieras, aunque debería estar en el lado de babor). Las habitaciones de ambos lados estuvieron vacías todo el día. Los pasajeros estuvieron en la Cubierta de Salón y jugando a la baraja. El cuerpo yace boca abajo en el suelo, su cara es un estrago de carne viva. El capitán inspeccionó brevemente el cuerpo, lo suficiente para identificar el cadáver.

Encontró unas pocas cartas dirigidas a Leitdorf en el cadáver, encontrándose apiladas pulcramente en una de las camas. El techo está manchado con un chorro de sangre.

El sobrecargo puede decir a los PJs que la habitación fue alquilada a un Antikari, un Árabe que canceló su viaje en el último momento, aunque la pagó en su totalidad. La habitación ha estado vacía desde entonces.

Los personajes que examinen la habitación y tengan éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Buscar** descubrirán lo siguiente. Si Liebnitz/Lang asesinó a Leitdorf, los personajes descubren un diente roto alojado en la destrozada cara del cadáver. Si Katarine mató al hombre, los personajes descubren una mancha de sangre negra en el suelo al otro lado del cadáver. Además, parece que la cara del hombre se derretió como por arte de magia.

Buscando por el Barco

Los personajes pueden querer revisar el barco de arriba abajo. Hacerlo revela poco, ya que Liebnitz/Lang ha escapado. Si Katarine mató a Leitdorf, no hay pruebas evidentes de que ella cometiera el crimen. Aún así, permite que los PJs sean minuciosos en su investigación y siéntete libre de colocar tantas pistas falsas como quieras. Por ejemplo, en una habitación de un pasajero, un PJ podría descubrir un trozo de papel quemado con una rana sospechosa aún visible. O bien algún pasajero puede tener un alijo de mercancía ilegal, tal como venenos, drogas o algo así, incluso más siniestro. Estos pueden ser callejones sin salida o derivar en nuevas aventuras, como desees.

La búsqueda sin embargo no es completamente inútil. Suponiendo que Katarine es la asesina, ella coloca su símbolo blasfemo de Tzeentch en la habitación de Alptruam cuando nadie la esté viendo, aunque esto simplemente implica más al forajido. De lo contrario, Liebnitz/Lang, en sus prisas por salir del barco, deja un rastro de gotas de sangre por el pasillo, en los escalones y alrededor del lugar de la cubierta por donde escapó. Esto sugiere, obviamente, que el asesino escapó y limpia el nombre de Alptruam.

Entrevistar a los pasajeros

Interrogar a los pasajeros es una gran oportunidad para los PJs de conocer potenciales aliados para más adelante en la aventura. Si aún no han hablado con los PNJs descritos en este capítulo, o no han conocido a Katarine en Altdorf, pueden hacerlo ahora. Puedes también introducir otros personajes si quieres o incluso reemplazar Personajes Jugadores en este momento. Puedes interpretar las diferentes entrevistas, pero el resultado es generalmente el mismo. Algunas personas pueden implicar a otras que no son de su agrado, pero en todos los casos conducen a callejones sin salida. Sin embargo, si los personajes no presenciaron el altercado entre Leitdorf y Alptruam se enteran a partir de varios testigos. Además si Liebnitz/Lang mató a Leitdorf, al menos un pasajero menciona que vio a un hombre con ropas oscuras, que coincide con la descripción del hombre que los PJs vieron en Altdorf (ver **Viejos Amigos** en el **Capítulo Dos: Adiós, Altdorf**).

Consecuencias

Con toda probabilidad, los PJs no conseguirán aprehender al verdadero culpable, ya sea porque Liebnitz/Lang huye o Katarine encubre su participación en él. Por otra parte, a menos que acrediten pruebas de lo contrario, Alptruam es colgado una vez el *Emperador Wilhelm* arrive a Nuln. Pero si se las arreglan para limpiar su nombre ganan un fuerte aliado en la ciudad y posiblemente en Averheim si su familia es restituida al poder. En cualquier caso, el capitán se asegura de que tengan por sus esfuerzos algo de dinero en la ciudad, recompensándoles con una bolsa con 75 co.



CAPÍTULO IV: MIEDO Y ASCO EN NULN

Este capítulo establece el escenario para los movimientos finales de la aventura, describiendo los principales acontecimientos que ocurren durante el transcurso de esta semana de celebración. Aunque se supone que estos acontecimientos son fijos, los Personajes Jugadores son a menudo imprevisibles, descubriendo los secretos demasiado pronto, o peor aún, demasiado tarde. Ya que sus acciones son

imprevistas, lo que significa que son libres de hacer lo que deseen, debes estar preparado para improvisar, haciendo aparecer una taberna, posada, templo y demás, todo de forma espontánea. Aunque desafiante, es también una gran parte de lo que hace que sea gratificante ser director de juego, permitiéndote adaptar la aventura para acomodarla a tus propósitos y modificarla para que coincida con tu estilo preferido.

- EVOCANDO NULN -

El corazón de esta aventura, y quizás de la campaña, tiene lugar en las atestadas calles de la gloriosa Nuln. Aquí, en estas calles, en medio de la presión de la gente celebrando la Semana del Polvo Negro, charlando con anticipación de la presentación del cañón, el Cáliz de la Ira acechando en las manos de un retorcido asesino, decidido a restaurar a su patrón al Viejo Mundo y entrando en una nueva era de miedo y horror. Mientras los personajes exploran esta ciudad, debes asegurarte de añadir elementos descriptivos que hagan de la ciudad un lugar vivo.

No es necesario describir cada adoquín ni definir cada edificio en la calle. En su lugar, agrega elementos claves para ayudar a los jugadores a visualizar lo que sienten al estar en Nuln, desde el tipo de gente que ven en las calles, a la fachada de una tienda, una casa adosada, o incluso un pequeño santuario de uno de los dioses del Viejo Mundo. Para describir el carácter de un barrio, haz uso de **Una Guía de Nuln**, para saber en que difiere el Barrio de Chabolas del Altestad y el resto de la ciudad.

Cuando sea apropiado puedes añadir más detalles para enfatizar la importancia de una ubicación clave o proporcionar colorido en respuesta al interés del jugador. Recuerda, sin embargo, asegurarte de anotar donde localizas negocios y casas de PNJs importantes, y así, cuando los personajes regresen, saber exactamente como es el lugar y donde se encuentra. Lo que sigue son algunos útiles apuntes sensoriales para ayudarte a hacer de Nuln una ciudad única y memorable.

VISTA

Nuln está llena de gente. Como hogar de más de 85.000 personas, Nuln recibe además casi la mitad de ese número de viajeros, y tiene una cantidad similar en granjas y fincas que trabajan para abastecer a la ciudad de los productos y las materias primas para mantener viva la ciudad. Nuln es un cruce de caminos comercial, por lo que la gente llega de todas partes del mundo, desde la distante Arabia hasta Kislev, Tilea o Estalia.

A casi cualquier hora del día, las calles están llenas de carruajes, carros, caballos, peatones y demás, todo yendo de un lugar a otro. Pero la ciudad no está solo llena de gente. Los edificios están estrechamente apiñados, creando una gran cantidad de retorcidas y serpenteantes calles que se ramifican desde las principales vías.

Aunque la ciudad está claramente dividida en términos de riqueza y prosperidad, los que viven en el Altestadt tienen una visión clara de la Neuestadt llena de miseria y los zarcillos de humo negro enroscándose desde sus chimeneas. La yuxtaposición de la riqueza y la decrepitud, privilegio y lucha, se aprecia en todas partes, desde los sucios rostros de los pilluelos recorriendo las calles a los elegantes carruajes negros de los señores mientras van de un evento social a otro.

Sin embargo los contrastes no terminan con la gente. La propia arquitectura refleja el carácter de la ciudad. La ciudad ha sido reducida a escombros varias veces. La arquitectura de Nuln es una fusión inusual de los estilos moderno y clásico, de las hundidas chozas en el Barrio de Chabolas y las fincas amuralladas en el Altestadt.

Para incorporar las sensaciones de apiñamiento, asegúrate siempre de hacer que sea difícil para los personajes moverse por las calles, los transeúntes les empujan y presenta como en la estrechez, un carruaje fuerza que deban abandonar la carretera. Para más detalles sobre usar las multitudes, ver **Movimiento en una Ciudad y Persecuciones Callejeras en Una Guía de Nuln**.

También puedes decorar una escena con elementos visuales aleatorios, como un carro volcado, una pandilla de estudiantes borrachos, o incluso un mercader vendiendo sus carnes. Puedes tirar en la **Tabla 4-1: Lugares de interés aleatorios** para ideas rápidas.

OLOR

Siendo la segunda ciudad más grande del Imperio, no debe extrañar que Nuln apeste. El Río Reik fluye desde el Alto Reik y el Río Aver, uniéndose en la ciudad y dirigiendo sus caminos desde el norte y el oeste para desembocar en el Mar de las Garras, mucho más allá de la capital. La ciudad tiene un sistema de alcantarillado, y es bueno, pero todos los túneles desembocan en el río, donde los efluvios son arrastrados río abajo a través de los colectores.

La red de alcantarillado, aunque excelente, no es accesible desde toda la ciudad, siendo menos frecuente en el Neuestadt. Como resultado, muchos ciudadanos arrojan sus desechos y basuras solo a las calles, esperando que las lluvias limpien la inmundicia hacia los canales que conectan con las alcantarillas subterráneas. En períodos donde la lluvia es poco frecuente la basura se amontona, llenando callejones y algunas veces derramándose por las calles. Estos montones atraen a todo tipo de alimañas, que a su vez son portadores de enfermedades por la ciudad.

Aparte de la pestilencia de las personas y sus desechos, Nuln es también lo más cerca que puede haber en el Viejo Mundo de una ciudad industrial. La orilla sur del Río Reik presenta docenas de forjas fundiendo metales para moldear cañones. Esta parte de la ciudad produce nubes de humo que cubren todo con ceniza negra, ahogando el aire con olores tóxicos.

La mejor manera de utilizar el olor es asegurarte de que es la primera cosa que mencionas cuando describes una escena. En determinadas partes de la ciudad, los olores pueden ser obvios, pero si necesitas ideas rápidas tira en la **Tabla 4-2: Olores aleatorios**.

TABLA 4-1: LUGARES DE INTERÉS ALEATORIOS

Tirada	Visión
1	Un flagelante proselitiza a una multitud de Nulnianos, profetizando el fin del mundo.
2	Una pandilla de pilluelos estruja a un desafortunado extranjero pidiendo monedas.
3	Seis cazadores de brujas montan por las calles en corceles negros, pisoteando a cualquiera que se interponga en su camino.
4	Una casa de fieras ambulante, repleta de animales fantásticos serpentea por las calles seguida de payasos, acróbatas y bailarines que van a actuar esta noche.
5	Un perro inmundito se ocupa de un cadáver en un callejón.
6	Un pregonero recorre las calles, tocando una campana y anunciando las noticias del día.
7	Un agitador reparte panfletos a los transeúntes, ya sea denunciando a la Condesa, denunciando la dependencia de Wissenland sobre Nuln, o llamando a la expulsión de los extranjeros.
8	Una procesión de sacerdotes de Verena baja por las calles. Como parte de la procesión, un carro lleva un pequeño teatro detrás. Los actores participan en una obra moral exclamando justicia y las virtudes de aprender, y mostrando los males de la ignorancia y la tiranía.
9	Explotan fuegos artificiales, o bien dispersando a la multitud de la calle o en el cielo ante el asombro de la gente.
10	Vierten agua sucia de una ventana abierta sobre la calle.

TABLA 4-2: OLORES ALEATORIOS

Tirada	Resultado
1	Fuerte olor de cuerpo agrio
2	Animales o residuos
3	Orina, vómitos o jambos!
4	Basura o aguas residuales
5	Azufre y sulfuros
6	Papas, carne o pescado podrido
7	Comida y guisos
8	Perfumes o productos químicos
9	Carbón o humo de madera
10	Moho o especias

SONIDO

Con toda la gente que vive aquí, Nuln es excepcionalmente ruidosa. Los sonidos de la ciudad forman un estruendo casi insoportable, solo amortiguándose ligeramente en la oscuridad de la noche. A lo largo de todo el día la ciudad resuena con los sonidos de la industria: trabajadores portuarios cargando y descargando los barcos que llegan a puerto, mercaderes regateando con los clientes, y gritos, risas, conversaciones y discusiones, solo cesando por respeto cuando el Colegio de Ingeniería o la Escuela Imperial de Artillería disparan probando un nuevo arma.

Durante la Semana del Polvo Negro, Nuln es más cacofónica aún. Los petardos explotan todo el día, especialmente en el centro de la ciudad, donde la gente tiene más posibilidades de poder acceder a estas costosas diversiones. Se producen estallidos y explosiones durante todo el día hasta la noche, cuando el Colegio de Ingeniería compete con la Escuela Imperial de Artillería para iluminar el cielo nocturno. Explosiones multicolores pintan el cielo de azules, rojos, amarillos y casi todos los colores del arco iris para la diversión de la multitud. Y



TABLA 4-3: SONIDOS ALEATORIOS

Tirada	Resultado
1	Pequeña explosión (petardo)
2	Murmullo de multitud
3	Gran explosión (petardo o algo similar)
4	Risa siniestra o grito
5	Disparo de cañón
6	Gruñido
7	Dos o más personas discutiendo
8	Un hombre pregonando sus mercancías
9	Salpicadura de agua
10	Un gemido en voz baja o un alto y agudo chirrido

siempre están acompañados con el revelador rugido de sus cañones.

Puedes enfatizar los sonidos de la ciudad aumentando la Dificultad de las tiradas de Percepción basadas en sonidos, aunque algunas partes de la ciudad son susceptibles de ser más fuertes que otras. Si necesitas ideas rápidas tira en la tabla 4-3: **Sonidos Aleatorios**.

GUSTO

El aire en Nuln es agrio. Las aguas residuales y la polución de las fundiciones contaminan el suministro de agua, y la comida es con frecuencia sospechosa. El gusto juega un importante papel en la evocación de la ciudad, desde definiendo tipos de comidas que los personajes pueden comer hasta los vinos que pueden beber. Para la mayoría de las regiones el gusto es algo que raramente describes, pero es una buena idea conocer el tipo de delicias que los personajes podrían encontrar en la ciudad.

Los Nulnianos comen mucha carne, por lo general en forma de embutidos ya que son más duraderos. La mayoría de las carnes proceden de los cerdos, pero también del vacuno y en algunas regiones, perros, ratas, o cualquier o cualquiera que puedan capturar. El pan es un elemento básico en la dieta de los Nulnianos, los granos son molidos fuera de la ciudad y traídos dentro. El centeno, el trigo y el pan integral de centeno son todos muy comunes. Las comunidades periféricas de Nuln también suministran a la ciudad con un surtido de quesos de calidad. Y mejor aún, Nuln es el hogar de muchas buenas bodegas y sus cosechas rivalizan incluso con Bretonia.

Los pobres no tienen tanta suerte. El pobre tiene que subsistir con los alimentos básicos: caldo, vino aguado, carne sospechosa y harinas infestadas de gorgojos. Como las regiones pobres se encuentran río abajo, estallan frecuentemente brotes de cólera en el Barrio de Chabolas por beber agua contaminada.

TACTO

La mayoría de las estructuras de Nuln están construidas con piedra extraída de las cercanas Montañas Grises. Las partes más pobres de la ciudad están hechas de madera, por lo que el fuego es una seria amenaza en esos barrios. Las cenizas de las fundiciones a lo largo del río, cubren todo con hollín, y en los inviernos duros el humo del carbón usado para calentar los hogares deja suspendida una nube negra sobre la ciudad. Poco después de entrar en Nuln, un visitante encuentra hollín en todo, desde sus ropas, hasta sus comidas. Los lugareños por supuesto están acostumbrados a esto. Los nobles en el Altestadt pueden darse el lujo de contratar trabajadores para mantener limpios sus hogares, pero la mayoría de los edificios de toda la ciudad están cubiertos por una grasienta capa de ceniza.

- ACONTECIMIENTOS -

Los acontecimientos en Nuln siguen una progresión bastante sencilla, empezando despacio y ganando velocidad a medida que la aventura se desarrolla. Lo que sigue es un breve resumen de los acontecimientos que deben ocurrir en sus respectivos días. Es importante seguir estos acontecimientos lo mejor que puedas. Para ello, gestiona el flujo de información que los PJs descubran, distribuyéndola lentamente para mantenerlos sobre la pista. Si los personajes están progresando mucho, haz que los PNJs que quieran entrevistar no estén disponibles o hayan desaparecido. O, si están confundidos, añade pistas y consejos adicionales que los vuelvan a poner en el camino.

Día 0 (LLEGADA)

Cuando los personajes llegan a Nuln, los mutantes del Mercado Nocturno están elaborando un plan para sublevarse en las calles en siete días, durante la ceremonia de bautizo y la prueba de fuego del nuevo arma. Mientras tanto, Rolf Vogt y sus dos secuaces han matado ya a algunos nobles, pero nadie se ha percatado de que han desaparecido. Él siente de repente un sentimiento de urgencia de la esencia que alimenta su locura, llevándole a matar imprudentemente. Vogt acecha en las calles esta noche, buscando partes apropiadas para añadir a su Abominación.

Día Uno

Este es el primer día de la Semana del Polvo Negro. La ciudad lo celebra con entusiasmo y los sonidos de pequeñas explosiones y estallidos llenan sus calles. Como preparación para el gran evento al final de la semana los trabajadores que hacen los preparativos en el Gran Puente, cuelgan cintas y banderas. Para dar seguridad a los aristócratas visitantes la guardia restringe el tráfico hacia el Altstadt e incrementa las patrullas por el Neustadt. Una patrulla de Guardias de Cloacas se encuentra con un puñado de Mutantes en la ciudad. Tras un breve combate, la patrulla vence a los monstruos e informa del descubrimiento a la Guardia. A su vez, se doblan las patrullas de Guardias de Cloacas. Rolf Vogt golpea esta noche, secuestrando a Reuben Kuhn III, el hijo de un asesor de la Condesa.

Día Dos

El segundo día de la Semana del Polvo Negro es tan emocionante como el primero. Los señores de la distante Altdorf llegan en gran número y los muelles y el Río Reik comienzan a estar llenos. Sobre medio día, el Kuhn expresa su preocupación sobre su hijo a la Condesa y al Capitán de la Guardia, pero al final los tres coinciden en que es importante mantener esta información en privado para que los visitantes no se pongan nerviosos. Salen patrullas para buscar al hombre desaparecido pero no encuentran nada. Finalmente, resentidos por el incremento de patrullas, los barrios más pobres se oponen a la intrusión de la guardia, formando turbas a medianoche y matando unos pocos guardias. Más tarde, esa noche, Rolf rapta y mata de nuevo, esta vez secuestrando a una mujer llamada Maglyn Erhard de sus habitaciones.

Día Tres

Maglyn es la primogénita de una destacada familia de comerciantes y su novio era un noble menor, y el matrimonio podría haber elevado la posición de ambas familias en Wissenland. Reacios a guardar silencio, corren la voz de la mujer desaparecida por toda la ciudad, creando un gran revuelo con una abultada recompensa de 200 co por su devolución. Vuelan acusaciones y rumores, pero ella no aparece. El amotinamiento continúa esta noche mientras que las patrullas en el Neustadt se incrementan en respuesta a los disturbios de la noche anterior.

Es secuestrada otra persona, de nuevo un insigne, un hombre llamado Harmann Otlzowe. A diferencia de las desapariciones anteriores, esta vez hay un testigo, quién informa que Otlzowe se había quejado de que le estaban siendo. Las patrullas reciben la primera descripción del asesino.

Día Cuatro

La penumbra se asienta sobre la ciudad mientras una inesperada tormenta se detiene sobre la ciudad, inundando las calles con agua de lluvia. El ambiente de celebración ha terminado y la gente desconfía de todo el mundo. Peor aún, las personas del Barrio de Chabolas están cayendo enfermas afectadas por una terrible enfermedad intestinal. Esa noche es prendida Gabrielle Marsner (si ha venido a Nuln y no está protegida por los PJs) o Lady Elsbeth Becker. Los disturbios empeoran en el Neustadt y casi una docena de guardias son heridos o asesinados.

Día Cinco

Llueve, pero a mediodía un heraldo de la Condesa anuncia que la guardia ha capturado al asesino, aunque en realidad han capturado a un delirante lunático que simplemente afirmó haber cometido los asesinatos. Es ejecutado en la oscuridad. Esta noche, Helmut Allenstag de Altdorf, desaparece.

Día Seis

Los asesores de la Condesa encubren la desaparición más reciente, poniendo cara de valiente a la ahora jubilosa multitud. La lluvia termina y los fuegos artificiales continúan de nuevo. Los trabajadores dan los últimos retoques al Gran Puente y toda la ciudad parece restaurada. Esta es la noche de la Mascarada de la Condesa. Los visitantes más importantes son invitados a asistir. Esa noche, Wolfhart von Liebwitz es asesinado en la fiesta, pero antes de que el asesino pueda llevarse el cuerpo, es descubierto por un mirón. Le rebana la nariz a la víctima y huye. Estos acontecimientos se describen en el **Capítulo Siete: La Mascarada**.

MAPA DE ACONTECIMIENTOS

Día	Acontecimiento
Uno	Comienza la Semana del Polvo Negro, llegan los PJs, asesinato de Reuben Kuhn III (ver página 66)
Dos	Asesinato de Maglyn Erhard (ver página 67), avistamientos extraños
Tres	Un testigo ve asesinar a Harmann Otlzowe (ver página 68)
Cuatro	Se doblan las patrullas, propagación de la enfermedad, Elsbeth Becker o Gabrielle Marsner es asesinado (ver página 69)
Cinco	Se captura al "asesino", asesinato de Helmut Allenstag (ver página 71)
Seis	Mascarada, asesinato de Wolfhart von Liebwitz (ver página 82)
Siete	Ceremonia de inauguración, renace la Abominación, levantamiento Mutante, Liebnitz/Lang se revela

MULTITUDES

Los desarrollos en el Barrio de Chabolas desembocan en un descontento general y sentido de la frustración que finalmente abren el camino a los disturbios en las calles. Cada vez que los personajes estén en el Neuestadt por la noche, hay una oportunidad por hora (20%, +10% por día de la Semana del Polvo Negro), de que los personajes encuentren una multitud. Cada grupo consiste en 2d10+5 campesinos y 1 agitador. La multitud ataca a cualquiera que encuentre en su camino y deja una franja de destrucción a su paso. Los personajes pueden dispersar a la multitud si matan o incapacitan a la mitad o mas de ellos o si eliminan al agitador. Cuando funcionan como multitud, el grupo entero gana un bono de +10% a las tiradas de Miedo.

ALBOROTADOR

Los alborotadores son una mezcla variopinta de campesinos armados con horcas y antorchas. Irracionales, ven a cualquier que no esté con ellos como enemigos.

Profesión: Campesino

Raza: Humano



Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
34%	25%	30%	31%	32%	25%	30%	31%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (El Imperio), Escondarse, Jugar, Cotilleo, Remar, Hablar idioma (Reikspiel), Movimiento silencioso, Nadar, Oficio (Varios)

Talentos: ¡A correr!, Recio, Errante, Robusto

Armadura: Ninguna

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

Armas: Arma improvisada

Enseres: Ropa común

AGITADOR

Enojado y rebelde, el agitador azota a la multitud hacia el delirio, prometiendo justicia, comida, dinero y todo lo necesario para obtener su adhesión a su causa.

Profesión: Agitador

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
35%	36%	33%	37%	34%	39%	32%	35%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia), Sabiduría académica (Leyes), Sabiduría popular (El Imperio), Escondarse, Carisma, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Hablar idioma (Reikspiel, Tileano)

Talentos: ¡A correr!, Suerte, Don de gentes, Pelea callejera, Robusto

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Mazo)

Enseres: Ropa buena, 8 folletos sobre corrupción en la guardia

DÍA SIETE

En la madrugada del último día, la Condesa se niega a cancelar la ceremonia. Caída en desgracia, ve a esta arma como su último ápice de dignidad, y así, ordena a los ingenieros que sigan como estaba planeado. Los nobles se reúnen en sus barcos en el río para contemplar el cañón, mientras ella misma se ubica en el Emperador Wilhelm junto con su concilio de asesores. Mientras tanto, Rolf Vogt, usando el cáliz y diciendo el ritual, asesina a Gretyl y con su sangre

comienza a liberar la última esencia del Demonio. De vuelta al río, antes que sea disparado el cañón, los Mutantes del Mercado Nocturno surgen de las alcantarillas para atacar los barcos en el río.

Liebnitz/Lang se topa con Rolf Vogt en su perverso taller bajo El Retorno del Saqueador y le mata, enviando su espíritu enloquecido a la Abominación. Enloquecida, la esencia que anima a Rolf sale de la taberna y comienza a masacrar a multitud de gente en las calles mientras que Liebnitz permanece atrás a la espera de la liberación de su amo. Estos eventos están descritos en el **Capítulo Ocho: Infierno...**



CAPÍTULO V: INVESTIGACIONES

Este capítulo es con mucho el más difícil de manejar. Los personajes tienen siete días para localizar el Cáliz de la Ira, y durante ese tiempo hay multitud de cosas que hacer para mantenerlos ocupados. Desde investigar a las unidades de tropas que vinieron de San Abelard hasta el fabricante de la espada, pasando por los asesinatos, la propagación de la enfermedad en el Barrio de Chabolas, asistir a la Mascarada y salvar la vida de la Condesa –casi una campaña en sí misma, sobre todo cuando los personajes sean propensos a seguir las pistas en su propio orden. Este capítulo está organizado en pequeñas partes, cada una como una mini aventura. Es probable que los personajes empiecen una y antes de acabarla comiencen con otra. También es posible que los personajes hagan algo completamente

inesperado, ignoren pistas evidentes, trabándose en cosas de poca importancia o estancando la aventura. Para ayudarte a volver a ponerles en el camino hay barras laterales con solución a los problemas para reconducirlos de forma adecuada o pararlos lo suficiente para permitir que los acontecimientos del final se desarrollen de manera natural.

El **Capítulo Cinco: Investigaciones** cubre los tipos de cosas típicos que los personajes pueden descubrir durante los primeros cinco días. Para desvíos y acontecimientos que involucren las tramas de sabotaje del arma, ver el **Capítulo Seis: El Arma y Bajo Nuln**. Los dos últimos capítulos detallan el final de esta aventura.

- LLEGADA -

El Emperador Wilhelm llega a Nuln unos cinco días después de salir de Altdorf. Esto te da dos días extra para que los personajes se recuperen de explorar el monasterio o para cualquier otra diversión de tu propia creación. Sin importar el tiempo que les pueda llevar, los personajes llegan en la noche del Día 0, la víspera de la Semana del Polvo Negro. Lee o parafrasea el siguiente texto:

Bajo el oscurecer del ocaso, el Emperador Wilhelm pasa la puerta del río, moviéndose a través del corazón de la Joya del Imperio. La ciudad está todavía muy viva, y los trabajadores pululan por los muelles para preparar la llegada del barco. Escuchas al Segundo Piloto gritar órdenes bajo cubierta y el débil sonido de los remeros gruñendo mientras el barco entra lentamente en el muelle. Desde tu posición en la cubierta, la

ciudad parece elevarse ante ti, casi como si los edificios estuvieran apilados unos sobre otros, elevándose más y más hasta terminar en el imponente palacio de una gran colina. Hacia el sur, los terribles fuegos de las fundiciones enrojecen el río y las columnas de humo negro brotan de las chimeneas ocultando en verdad el cielo. Finalmente estás aquí. Nuln te espera.

El barco atraca en uno de los muelles y la tripulación coloca una pasarela para los pasajeros. Todos deben esperar para desembarcar a que los que obtuvieron un pasaje en los camarotes lo hagan primero y la mayoría de ellos se toman su tiempo. Esperando a esos pasajeros adinerados hay carruajes que abastecen a la mayoría de hoteles de lujo. Una vez que los clientes de clase alta han marchado, el resto de los pasajeros

puede salir cuando quiera y aquellos con mucho dinero pueden obtener un pasaje en cualquiera de los vagones restantes.

Lo que suceda después depende de lo que el grupo haya logrado hasta el momento. Si vinieron con Katarine, les desea buenas noches, pagando las tarifas del viaje y dándoles 20 co a cada uno, antes de tomar un carruaje hacia el Neustadt. Si los personajes vinieron con Gabrielle, permanece con los PJs, aunque permanece atendiendo sus propios negocios durante todo el resto de la aventura hasta su conclusión. Por otro lado, si los PJs llegaron por su cuenta, son libres de hacer lo que deseen.

BUSCANDO ALOJAMIENTO

El primer orden del día es encontrar un lugar donde quedarse. Con la afluencia de viajeros, es raro que hayan disponibles habitaciones en los hostales de Nuln. A menos que uno de los personajes sea noble tendrán que buscar alojamiento en el Neustadt. Incluso en las peores

zonas de la ciudad hay pocos lugares con habitaciones disponibles. El primer lugar que los personajes encuentran es El Retorno del Saqueador, una mugrienta taberna a una manzana de los muelles.

EL RETORNO DEL SAQUEADOR

Este hostel es un edificio de dos plantas construido con muros de piedra en la planta baja y madera y yeso en la primera planta. Tejas de pizarra cubren el techo y una chimenea de piedra libera humo del carbón al aire. Sobre la puerta cuelga un letrero aunque no tiene ninguna otra marca. Hay algunas ventanas en la planta baja aunque con la más mínima indicación de luz proveniente de su interior —la contaminación en los cristales y el hollín y la grasa que cubren cada panel hacen a la ventana casi opaca.

El Retorno del Saqueador es un lugar duro, con reputación de abastecer a algunos de los personas más peligrosas que suben el río. El posadero Rudolf Grasser, es anciano, habiendo vivido en Nuln más años de los que puede recordar. Tomó posesión del Retorno del Saqueador tras ganar una apuesta con el dueño anterior, y ha mantenido el lugar contra todo pronóstico desde entonces. Uno podría pensar en ver en un lugar como ese más clientes dada su proximidad al río, pero su clientela y las condiciones del lugar mantienen alejada a la mayoría de la gente.

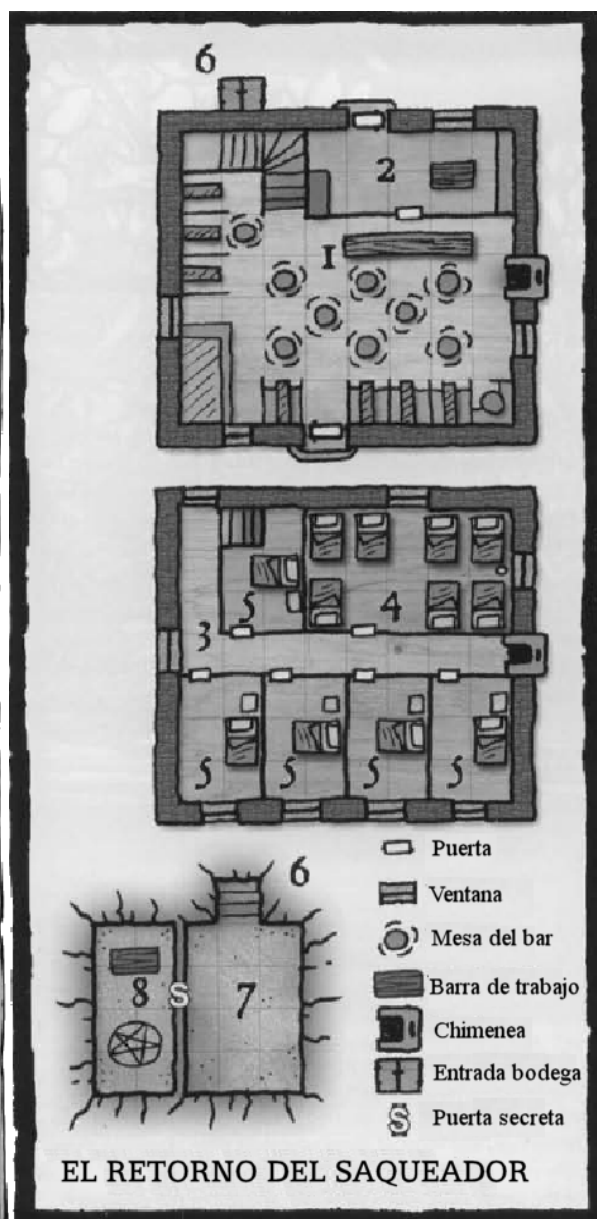
Los personajes no deben sentirse obligados a permanecer aquí, pero dada la hora y lo indeterminada de su apariencia, podría servir bien a sus propósitos. Además, sin saberlo el grupo, Rolf Vogt y sus dos secuaces usan el sótano de este lugar para su siniestro trabajo, lo que debería ser irónico en el final de la aventura. Si deciden no permanecer aquí, por ejemplo si uno o más Personajes Jugadores son excepcionalmente ricos, siéntete libre de alojarlos en cualquier otra parte de la ciudad, pero asegúrate de anotar esos edificios a medida que pasan.

De lo contrario, El Retorno del Saqueador tiene ocho ubicaciones claves como se describen en el correspondiente mapa.

I. BAR

Esta amplia habitación está dominada por una barra que recorre la pared del fondo. No hay taburetes, las visitas encuentran un lugar para apoyarse y beber jarra tras jarra de la mejor Grasser, una cerveza ligeramente amarga que casi indistinguible de la orina de un borracho. Distribuidas al azar sobre la habitación hay nueve mesas cada una con entre cuatro y seis sillas, aunque la mayoría están agrupadas cerca de la chimenea donde una olla de hierro cuelga de un gancho, calentando algún asqueroso estofado que Grasser haya añadido junto al de la semana pasada. En la pared frente a la barra, las cabinas ofrecen a los clientes algo más de privacidad, pero menos comodidad ya que son simples asientos de madero sostenidos por viejos y tambaleantes cajones a ambos lados de una tabla manchada. En la esquina más alejada de la chimenea hay un escenario improvisado, y al otro lado de la habitación hay una escalera que conduce a las habitaciones de arriba.

La primera cosa que notan los personajes es el olor. El lugar apesta a moho, mildiu y descomposición. El hedor del sudor de los que están sentados muy cerca de la chimenea se añade al tufo de lo que sea que se cuece en la olla. Esparcido por el suelo hay una mezcla de vómito, comida desparramada, cerveza y cosas peores. En cualquier momento hay 1d10+2 clientes sentados o de pie contra la barra (usa los perfiles de Tahúr y Espadas a sueldo de las páginas 234 y 235 de *WJDR*), cada uno ocupándose de sus propios asuntos. Grasser atiende aún personalmente el bar, aunque su joven novia sirve las mesas y su hijo (y sobrino) trabaja en la cocina tras la barra para aquellos huéspedes que quieren algo de lo que sea que hay sobre la chimenea.



RUDOLF GRASSER

Tremendamente viejo, Rudolf Grasser es un fósil de mirada lasciva. Se arrastra bajo su ropa remendada, sus ojos azul lechoso, siempre buscando un nuevo amor. En su chupante y ulcerosa boca no tiene sino un único diente negro que le cuelga de una esquina. También tiene una terrible tos húmeda. Rudolf es ajeno a lo que sucede en su sótano, y disfruta pellizcando a Kayla y mostrando su buena suerte con ella a sus invitados.

Rudolf Grasser

Profesión: Posadero (exsirviente)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
26%	22%	27%	27%	33%	36%	33%	26%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	2	2	4	0	4	0

Habilidades: Charlatanería, Sabiduría popular (El Centro), Consumir alcohol, Esquivar, Cotilleo +10%, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Cocinero)

Talentos: Oído aguzado, Etiqueta, ¡A correr!, Intelectual, Muy resistente

Armadura: Ninguna

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

Armas: Ninguna

Enseres: Posada, 2 sirvientes

KAYLA

Tranquila y retraída, Kayla es una mujer demacrada con cautivadores ojos oscuros y se la puede ver sirviendo por las mesas, atendiendo las necesidades de los clientes. Le está empezando a escasear su pelo castaño y tiene llagas abiertas alrededor de la boca. Lleva ropa mal ajustada y en general es poco atractiva para todos, salvo para Rudolf.

Sabe que Rolf Vogt entra a veces en la bodega, ella le proporcionó la llave. El joven señor le prometió rescatarla de la taberna a cambio de su ayuda. Tiene también una aventura con Johannes, y los dos se reúnen en citas secretas cuando el viejo se desmaya por la bebida.

Kayla

Profesión: Sirviente

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
29%	27%	29%	22%	38%	25%	28%	25%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	2	2	5	0	2	0

Habilidades: Charlatanería, Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Tasar, Cotilleo, Percepción, Buscar, Prestidigitación, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Cocinero)

Talentos: ¡A correr!, Pies ligeros, Recio, Reflejos rápidos, Resistencia a la magia

Armadura: Ninguna

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

Armas: Daga

Enseres: Lista

2. COCINA

La cocina contiene una sangrienta tabla de cortar, una pequeña chimenea, un gran barril de ojos de cerda y estanterías llenas de verduras podridas. En una esquina, junto a unas cuantas bolsas de harina cuyo contenido se desparrama por el suelo, hay una bolsa de sal, oscurecida por las manos sucias. Una puerta trasera permite el acceso a un callejón.

Johannes, el hijo y sobrino de Grasser, vive aquí. En el pasado trató de escapar un par de veces, pero Grasser siempre se las arreglaba para llevarlo de vuelta a casa. Para mantenerlo en el lugar, Grasser soldó un grillete alrededor de la pierna derecha del muchacho y la unió a una cadena colocada en el centro del suelo. Obligado a cocinar para los jefes, Johannes se enorgullece de añadir cualquier ingrediente desagradable que pueda a las comidas que sirve.

JOHANNES GRASSER

Jove flaco de no más de veinte años, Johannes está condenado a pasar sus días y noches en la cocina, gracias al grillete de su tobillo que está asegurado a una anilla de hierro en el suelo. La carne alrededor de la banda de metal está putrefacta y podrida, dándole a la cocina un olor único. La cadena sin embargo es lo suficientemente larga para que pueda moverse por toda la habitación.

Tiene el pelo rubio y desaliñado, y una barba rala. El viejo le proporciona harapos para vestir y estos están siempre manchados con la comida que prepara. Su boca está llena de dientes ennegrecidos y su cara y sus manos lucen rezumantes llagas. Aunque decrepito, Kayla le encuentra atractivo, y los dos llevan en secreto una aventura amorosa a espaldas de Grasser.



Johannes Grasser

Profesión: Sirviente

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
33%	23%	36%	37%	28%	30%	36%	28%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	3	4	0	2	0

Habilidades: Charlatanería, Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Buscar, Prestidigitación, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Cocinero)

Talentos: Oído aguzado, Sangre fría, Recio, Robusto, Muy resistente

Armadura: Ninguna

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

Armas: Daga

Enseres: Ninguno

3. PASILLO

La escalera termina en un pasillo. Los suelos y paredes son negras, con mildiu y moho, y hay un hedor agrio en el aire. Grasser mantiene una vieja lámpara de seguridad en el pasillo, pero olvida encenderla regularmente. El pasillo se extiende hacia la parte delantera del edificio, y luego gira más o menos a la mitad para extenderse a lo largo. Puertas desiguales conducen a las habitaciones de alquiler. Al final de este segundo corredor hay una gran chimenea para calentar la planta entera.

4. HABITACIÓN COMÚN

Esta gran sala contiene nueve catres hundidos infestados con parásitos y equipados con sábanas inmundas y mantas delgadas. El suelo es de madera oscura con manchas viejas y telas de araña llenan los rincones de la habitación. Unas pocas ventanas mugrientas dan al callejón oscuro que se extiende tras el hostel. Un cubo en la esquina sirve como orinal común.

5. HABITACIONES PRIVADAS

Grasser alquila cinco habitaciones privadas. Aunque son una gran mejora sobre la habitación común, estas habitaciones no son verdaderamente un lugar de vacaciones. Cada una incluye una gran cama montada en un armazón de madera, un aparador, un trozo de espejo colgando de un clavo y un cubo. Cada habitación cuenta con una ventana que da los edificios de más abajo y ofrece una vista del río.

6. ENTRADA A LA BODEGA

Tras la posada hay un callejón frecuentado por ratas, cucarachas e indigentes. A unos metros de la puerta trasera hay un escotillón que permanecen cerrado. Un grueso candado garantiza que permanece cerrado. Gracer tiene una llave, al igual que Kayla, aunque ella ha dado la suya a Rolf Vogt, quién ha hecho tres copias. Sin la llave, un personaje puede abrir el candado con una tirada **Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras**.

7. BODEGA

Diez agrietados escalones de piedra conducen hacia la goteante bodega. La bodega fue diseñada para guardar carnes y verduras, pero Grasser no guarda suficientes alimentos como para necesitarla. En cambio, guarda aquí unas pocas herramientas y otros objetos diversos, incluyendo los restos de un hombre que asesinó hace diez años. No se encontrará nada de valor en la habitación, unas pocas botellas y latas viejas, un rastrillo, unos sacos de estopa, aunque si un jugador tiene éxito en una tirada **Muy Difícil (-30%) de Buscar** descubre una pared falsa y la puerta oculta que conduce a la Localización 8.

8. GUARIDA DE LA ABOMINACIÓN

Tras la puerta secreta hay otra habitación, un lugar ni siquiera conocido por Grasser. Este sótano fue parte de una estructura mucho más vieja, una parte de la antigua red de túneles de la ciudad que forma lo que se conoce como El Asilo. Rolf Vogt, que tiene contactos en la Sala de Archivos, se enteró de su existencia por una antigua escritura de propiedad y decidió que el lugar estaba lo suficientemente aislado para sus propósitos.

Dentro de esta macabra habitación hay una gran mesa de roble con manchas oscuras de la sangre de las víctimas de Rolf y sobre la que hay una gran variedad de extrañas sierras y cuchillas. Los muros están declarados con extraños remolinos de sangre, y el suelo de barro está enturbiado con el icor de la muerte. Trocitos de carne desechada se pudren en el suelo, hasta que una rata audaz se desliza para arrebatar el bocado en la distancia. Aunque horrible, nada se compara a la segunda mesa que contiene a la Abominación parcialmente montada. Para más detalles sobre esta cosa mira el **Capítulo Ocho: Infierno...**

UNA NOCHE EN EL SAQUEADOR

La mayoría de las noches que los personajes pasen en la taberna son tranquilas y silenciosas, aunque mientras las noches avanzan, se sueltan las lenguas de los clientes. Los personajes perceptivos pueden escuchar las amargas quejas sobre la sociedad de Nuln, sobre como la clase mercader pisotea a los trabajadores, y lo peor de todo, como los jóvenes aristócratas no tienen respeto por la tradición. Sin dudas, el bar de este lugar puede servir como criadero de otros rumores y tramas y aquí es probable que los personajes escuchen algo sobre los asesinatos ya que este tipo de gente sabe mantener las orejas atentas. Si quieres también enlazar esta aventura con otras diversiones, este es el lugar.

- LADY ELSBETH BECKER -

Suponiendo que los personajes ayudaran al capitán del *Emperador Wilhelm*, recibirán una carta de recomendación para Lady Elsbeth Becker. Dama de alto rango en la sociedad de Nuln, tiene múltiples contactos y la ventaja de ser una amiga cercana de Emmanuelle von Liebwitz. Becker puede proporcionar información importante a los Personajes Jugadores acerca de la ciudad y puede presentarles a otros PNJs, aunque el beneficio más importante que puede proporcionar es una invitación a la mascarada. Aunque es un aliado útil, no es vital ganarse su amistad para concluir esta aventura, y si los personajes no consiguen la carta de recomendación, puede que

quieras presentarla por otros medios –podría ser una amiga de Gabrielle o los PJs simplemente pueden encontrársela en la calle.

No hay ningún momento específico para que los Personajes Jugadores aborden a Lady Becker, pueden hacerlo cuando deseen, aunque ella no recibe visitas después del anochecer. Sin embargo, Lady Becker muere en la noche del cuarto día de la Semana del Polvo Negro, por lo que si los personajes no han contactado con ella antes, cualquier ayuda que pudiera proporcionar se pierde.

Una tirada **Fácil (+20%)** de **Cotilleo** localiza la residencia de Lady Becker, vive en la Colina de Nuln, cerca del palacio. Desde El Retorno del Saqueador lleva varias horas de trayecto lento a través del Neuestadt y en el Altstadt. Un pequeño muro de piedra rodea la finca y tras el muro hay suntuosos jardines de hermosas flores. Unos pocos pequeños edificios alojan a los sirvientes, el personal del carro de Becker y el equipo para el mantenimiento de los terrenos. Cuando llegan los PJs, solo necesitan mostrar la carta para ser acomodados en un salón del edificio principal, donde reciben bebidas refrescantes y aperitivos ligeros, e instrucciones de esperar. Becker llega en 5d10 minutos.

ELSBETH BECKER

Incluso en su madurez, conserva la belleza de su juventud. Lleva largo pelo rojo con rizos, y tiene los ojos verdes brillantes. Lleva ropa conforme a su posición, que consiste en caros vestidos enojados, anillos y collares, todos a la moda actual de la nobleza de Bretonia. Aunque su atuendo vale más de lo que un campesino puede ganar en toda su vida, ella es amable y cortés, incluso hacia los de una posición obviamente inferior.



Elsbeth está profundamente implicada en las maquinaciones de la alta sociedad de Nuln. Se mueve por las intrigas y las conspiraciones con una habilidad sin igual, consiguiendo un lugar al lado de la Condesa. Elsbeth tiene más de lo que nunca podría usar, y no necesita nada. Lo que la motiva no es el poder, sino el amor por la ciudad.

Elsbeth Becker

Profesión: Señor noble (excortesano, exnoble)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
38%	28%	32%	34%	46%	56%	57%	63%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Arte, Genealogía/Heráldica, Historia), Charlatanería, Carisma +20%, Sabiduría popular (Bretonia), Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Tasar, Jugar, Cotilleo +20%, Percepción, Actuar (Música), Leer/Escribir, Montar, Hablar idioma (Bretón, Clásico), Hablar idioma (Reikspiel) +20%

Talentos: Oído aguzado, Negociador, Etiqueta, Orador experto, Don de gentes, Intelectual, Intrigante, Sexto sentido,

Especialista en armas (Esgrima), Cortés

Armadura: Ninguna

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

Armas: Estoque de la mejor artesanía

Enseres: Traje noble de la mejor artesanía, 610 co, Joyería valorada en 500 co

LA ENTREVISTA

Elsbeth Becker es una anfitriona acogedora y cortés, aunque durante todo el encuentro inicial evalúa las cualidades de los Personajes Jugadores. Les pregunta sobre sus aventuras recientes, el propósito de su visita a Nuln, y cuanto tiempo tienen la intención de quedarse. A pesar de todo, es cuidadosa para desviar las preguntas sobre su posición y estatus, alegando que ella es una persona dotada de riqueza, pero de poca influencia en la corte. Aunque la carta del Capitán Felugweiner Bischof, quién es un viejo amante, es buena, ella sospecha sobre los motivos de los personajes durante un momento que es tan importante para Nuln. Una vez que confíe en las buenas intenciones del grupo, especialmente si le informan sobre el Cáliz de la Ira, se ofrece a ayudar en todo lo que pueda.

Becker tiene un gran conocimiento sobre el clima político en Nuln, incluyendo el deseo de la Condesa de independizar Nuln de Wissenland y convertirla en una ciudad estado. También puede contar hablar a los personajes acerca del diseño general de la ciudad y su historia reciente. No sabe nada sobre el artefacto final, pero se compromete a hacer algunas preguntas discretas. Becker también está al corriente de las desapariciones y si los personajes están buscando algo inusual, ella las menciona, incluyendo los nombres de la gente desaparecida hasta el momento de la entrevista.

La información más importante que quizás pueda ofrecer a los personajes es sobre el nuevo cañón, aunque no lo hará a menos que ellos lo mencionen. Explica la reciente desgracia de Lord Randolph y como fue sustituido inesperadamente por la Condesa a favor de su primo Wolfhart. Becker no tiene confianza en el joven y le disgusta que esté recibiendo honores por el magnífico nuevo cañón. Por lo que respecta al cañón, ella sabe algo. Se supone que tiene mayor alcance que cualquier otra arma producida nunca en Nuln y que usa explosivos en vez de balas de cañón.

Si uno de los personajes lleva la espada hallada en las ruinas del monasterio, pregunta a los personajes donde la consiguieron. Explica que es una de las pocas espadas legadas a los oficiales Nulnianos justo antes de la Tormenta del Caos.

Una vez finalice la entrevista, y asumiendo que los personajes se comporten correctamente, se les invita a regresar a su casa en cualquier momento. A medida que la aventura avance y si los personajes investigan los asesinatos en la ciudad, Elsbeth Becker puede proporcionar a los aventureros la información pertinente sobre la identidad de las personas desaparecidas y casi cualquier cosa que la Guarida conozca. Finalmente, si se lo piden puede conseguir a los personajes una invitación para la Mascarada.

- LA ESPADA -

Quizás, las pista más importante que se puede encontrar en el monasterio sea la espada ceremonial del sótano. Sin embargo, a menos que los personajes encuentren también el uniforme Nulniano en el patio, deberían tener pocas razones para pensar que la espada tiene algo que ver con Nuln. Esto puede ser fácilmente subsanado por el hecho de que la mayoría de la gente de posición social reconoce estas características espadas a la vista, ya que la Condesa las legó a los oficiales antes de unirse a la guerra en el norte. Elsbeth Becker hará esa observación

durante la entrevista. De lo contrario, cualquier herrero o armero podrá decir lo mismo a los personajes.

La Condesa encargó a Grunbar, un herrero Enano, que forjara siete espadas iguales para sus valientes líderes que fueron a ofrecer su apoyo más allá de Middenheim y repeler a las fuerzas del Caos. Por suerte para Grunbar, había hecho ya las armas y otras como ellas, con la intención de venderlas en el mercado, pero la insufrible Condesa le obligó a realizar algunas pequeñas

modificaciones a las exquisitas hojas, por lo que añadió una marca distintiva para distinguirla de las otras que vendiera en la ciudad durante la guerra.

Después de que los soldados de Nuln marcharan al norte, Grunbar vendió duplicados de las armas, disponiendo altos precios. Cuando la noticia llegó a la Condesa, se encolerizó y exigió su captura y encarcelamiento. Las "copias" fueron confiscadas y destruidas y el pobre Grunbar encontró una fría celda en la Torre de Hierro, donde se pudre en la actualidad. Los personajes pueden descubrir esta información con un éxito en una tirada **Desafiante (-10%)** de Cotilleo o **Rutina (+10%)** de Cotilleo si conversan con un herrero.

LA TORRE DE HIERRO

La Torre de Hierro, como se describe en **Una Guía de Nuln** sirve como la prisión más infame de la ciudad. Aquí se retienen sectarios, asesinos y los peores criminales sin esperanza de escapar. Cualquiera que intente ver a un prisionero sin una Orden Judicial del Templo de Verena, que debe estar firmada por el Sumo Sacerdote y acompañada de una donación de 1 co, es rechazado. La Orden Judicial solo es válida para un visitante y con ella uno de los guardias acompaña al visitante.

- SOLDADOS DE NULN -

Tras explorar las ruinas del monasterio de San Abelard, los Personajes Jugadores probablemente descubrieron el uniforme de un soldado Nulniano. Los jugadores inteligentes pueden pensar intentar seguir el rastro de la unidad que estuvo allí. Sin embargo este tipo de investigación lleva tiempo y es tediosa. Nuln suministró un gran número de soldados para luchar contra las incursiones más recientes.

Rastrear a los soldados que fueron el norte es imposible, había demasiados y ninguno de los veteranos que regresaron a la ciudad luchó en realidad en el Monasterio de San Abelard, ya que Vog los mató a todos. Así que entrevistar a distintos exsoldados es inútil, y debería ser evidente tras un día de investigación. Sin embargo, este camino no es un callejón sin salida. Aunque muchos oficiales aún se encuentran en el norte, algunos han regresado –tres concretamente.

Localizar a los tres oficiales requiere algo de trabajo. Pueden ser localizados a través de Elsbeth Becker, a través de la Escuela Imperial de Artillería o preguntando por las calles. Elsbeth puede conseguir los nombres de los tres en 1d10/5 + 1 días. El Escuela Imperial de Artillería proporciona los nombres con una tirada exitosa **Difícil (-20%)** de Carisma y un soborno de 1d10/2 co. Por último, los personajes pueden conseguir un nombre por cada tirada **Desafiante (-10%)** de Cotilleo con éxito que realicen. Siéntete libre de jugar el proceso de obtención de los nombres, quizás desarrollando aventuras colaterales o enviando a los personajes a los sórdidos distritos en sus esfuerzos de rastrear las identidades de los tres soldados, o simplemente realiza el proceso de reunir información con unas pocas tiradas de dados. Aquí están los tres oficiales.

GERLACH BAER

Gerlach Baer regresó en desgracia a Nuln hace tres semanas. Él y su unidad fueron a reforzar las líneas de suministros de Middenheim a Altdorf durante el asedio, pero cuando se enfrentaron a una horda de Hombres Bestia, él huyó, dejando atrás a sus hombres para ser sacrificados. Fue capturado por los supervivientes de su unidad y llevado de vuelta a Altdorf, donde fue despojado de su rango y aprisionado a la espera de su ejecución. Pero no fue colgado, ya que su familia tenía contactos

En el interior, el lugar es sombrío, iluminado por chisporroteantes antorchas que lanzan sombras grotescas y retorcidos a los muros de las paredes. Es tranquilo, incluso silencioso, salvo por el desgarrador grito repentino de los torturados resonando desde alguna celda. Los visitantes se encontrarán desorientados rápidamente mientras son conducidos por un enrevesado camino por el lugar hasta que están suficientemente mareados.

Una vez en la celda, el guardia abre la puerta y permanece justo en el interior con la espada desenvainada. El personaje es libre de interrogar a Grunbar como desee, pero no importa lo que diga o lo que haga, el guardia no se va hasta que termine la entrevista.

Grunbar está agonizante. A pesar de su constitución Enana está sucumbiendo a la enfermedad de la tos. Está pálido, inútil y cubierto de mordeduras de rata. A cualquier pregunta sobre las espadas escupe un pegote de flema sobre el suelo. Los personajes que usen Intimidación o Tortura obligan automáticamente al Enano a revelar todo lo que sabe, que no es mucho. Simplemente dice que tenía la tarea de producir siete buenas espadas en un periodo de tiempo imposible, así que hizo lo que pudo. ¿Quién puede culparle de intentar ganar un dinero extra por su trabajo? En cualquier caso, dice que las siete espadas se dieron a los mejores Nulnianos, pero no sabe quienes son.

con un miembro de alto rango en la corte del Emperador, y así Gerlach Baer fue azotado y enviado de vuelta a Nuln.

Ahora pasa todo su tiempo bebiendo en El Cerdo Ciego (ver página 23), una de las tabernas más peligrosas de la ciudad. Su familia ya no lo reclama y por ello pasa su tiempo en las calles, malgastando su escasa riqueza en vino diluido y cerveza barata.

GERLACH BAER

Hombre delgado de unos veinte años, los azotes que recibió en Altdorf le lisiaron física y psicológicamente. Tiene pelo negro y sucio, características demacradas y su ojo izquierdo es una masa de carne estropeada. No es un cobarde y lo sabe. Jura que fue afectado por la magia oscura en el campo de batalla, pero nadie le cree. Su vida está arruinada y no quiere otra cosa sino morir.



Gerlach Baer

Profesión: Herrero (exnoble)

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
44%	38%	35%	32%	30%	31%	30%	38%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	3	3	4	0	2	0

Habilidades: Criar animales, Carisma, Mando, Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Esquivar, Jugar, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Etiqueta, Don de gentes, Certero, Especialista en armas (Esgrima, Armas de fuego, Parada), Robusto, Disparo certero, Guerrero nato

Armadura: Ninguna

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

Armas: Ninguna

Enseres: Harapos, 6 p.

ENCONTRANDO GERLACH BAER

Los personajes pueden localizar a Gerlach Baer realizando una tirada de **Rutina (+10%) de Cotilleo** si están en Barrio de Chabolas, o **Desafiante (-10%) de Cotilleo** en cualquier otro lugar de la ciudad, averiguando que pasa todo su tiempo en El Cerdo Ciego. Si un personaje logra un grado de éxito, averigua las circunstancias de su desgracia, y si logra dos grados de éxito se entera de que su familia paga sus facturas.

USANDO A GERLACH BAER

Gerlach se encuentra al borde del suicidio y la mayor parte del tiempo está absorto en sus copas. Cuando lo encuentran, está borracho, beligerante y hostil, respondiendo solo por la fuerza (como un éxito en una tirada de **Intimidar** o **Tortura**). Explica su situación y que es inocente de los delitos de los que se le acusa. No sabe nada sobre el Cáliz ni sabe nada sobre los otros dos hombres. Si se le muestra la espada, dirá a los personajes que él tenía una así, todos los oficiales fueron recompensados con esas espadas como regalos de la Condesa. Baer vendió el arma por unas pocas jarras de cerveza –no recuerda quién se la compró. En realidad, fue Rolf Vogt.

Si los personajes usan Tortura sobre el infeliz, se suicida al día siguiente. Pero Baer no es un caso perdido. Si los personajes hacen un esfuerzo por ser su amigo, ayudándole a superar su regodeo por la autocompasión, él se ofrece a ayudarles en su misión, viéndolo como su última oportunidad de redención. Puede servir como músculo adicional o espía, saltando a la posibilidad de ser usado una vez más.

ROLF VOGT

Rolf se describe con detalla en el Capítulo Uno: El Tercer Fragmento. Por supuesto, su imagen pública no es la de un loco sangriento esclavo de Khome, sino más bien la de un héroe de guerra y diletante. Pasa la mayor parte de su tiempo moviéndose entre los círculos de la clase alta, siendo bienvenido donde su padre es vilipendiado. Por la noche, acecha en las calles, en busca de víctimas con las partes adecuadas para añadir a la Abominación.

ENCONTRANDO A VOGT ROLF

La mayoría de la gente conoce a Rolf Vogt. Los personajes pueden saber de sus hazañas y logros con un éxito en una tirada de **Rutina (+10%) de Cotilleo**, revelando que fue un gran héroe en el norte. Aunque mucha gente conoce a Vogt, solo unos pocos saben exactamente donde está. De hecho, la mejor conjetura que cualquiera tiene es que lo contrasten con su caído padre Randolph Vogt, quién pasa su tiempo en su residencia en el centro del Altestadt. De otro modo, los personajes pueden localizar a Rolf teniendo éxito en una tirada **Difícil (-20%) de Cotilleo**, averiguando que pasa una buena cantidad de tiempo en el Martillo Dorado (ver **Una Guía de Nuln**). Elsbeth Becker puede decirseles si se le pregunta. Si los personajes intentan usarla para concertar una cita, Vogt la mata y ella se convierte en la cuarta víctima durante la Semana del Polvo Negro (incluso aunque ella no concierte la reunión, Vogt la pretende como una de sus víctimas). En caso de que no lo encuentren, pueden

conocerle en la Mascarada, un hecho que casi todo el mundo, incluyendo a Elsbeth Becker, saca a relucir.

USANDO A VOGT ROLF

Si los personajes logran localizar a Vogt, es cordial y cortés, el perfecto caballero. No hace nada que revele sus aventuras nocturnas. Explica que sirvió en Middenheim y el enemigo aniquiló su unidad. Declara no saber nada sobre el Cáliz de la Ira y no haber visto ni estado nunca el monasterio. Si le muestran la espada, Vogt sonríe y dice que la Condesa otorgó una espada a cada oficial por su servicio a la ciudad y el Imperio. Vogt muestra a los personajes la suya, aunque en realidad es la Gerlach Baer.

Si los personajes optan por seguir los movimientos de Vogt, ven que pasa la mayor parte de su tiempo en El Martillo Dorado o visitando ciudadanos de buena posición. Al atardecer, contrata un hombre al que viste con sus ropas y que cabalga fuera de la ciudad, hacia las fincas que la rodean, mientras que Vogt sale de la casa de su padre hacia el Altestadt para encontrar a su siguiente víctima. Permite a Vogt algo de margen, no dejes que los personajes descubran sus aventuras nocturnas por el momento. Si los PJs emplean espías, como Gerlach Baer, Vogt los mata y deja que Hans se encargue de los cuerpos. Rolf desaparece de la vista pública hasta la mascarada si los personajes tratan de investigarlo muy de cerca.

Si siguen el señuelo el hombre les conduce a través de los bosques con una divertida persecución, surgiendo en una granja en el centro del claro. Allí, se quita la capucha, revelando que es en realidad Rolf. Si es interrogado, explica exactamente que fue contratado para hacerlo, que fue simplemente cabalgar fuera de la ciudad.

SEMUND TOLZEN

Hijo del sindicato Tolzen, un poderoso importador de mercancías Tileanas, Semund Tolzen hizo servicio como escudero de un Caballero. Tras una vida de entrenamiento, ganó finalmente sus espuelas, justo cuando estalló la guerra en el norte. La propia Condesa le ofreció el mando de una compañía; recibió su espada ceremonial y recorrió el camino para hacer la guerra contra lo peor de Archagon. Al igual que otros pocos, sobrevivió, pero la experiencia le cambió. Cuando regresó a Nuln, hace aproximadamente un mes, entregó su espada, su riqueza y su posición al servicio de Sigmar, donde ha estudiado desde que regresó, hace cuatro semanas.

Hombre grande con la cabeza rapada y ojos de azul intenso insinuando su locura interior, Semund Tolzen es un hombre profundamente espiritual, y cuando habla, a menudo inyecta oraciones e invocaciones a Sigmar. Viste la túnica negra de su fe sobre la armadura llena de cicatrices de su pasado.

Semund Tolzen

Profesión: Iniciado (excaballero, exescudero)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
67%	29%	56%	54%	42%	38%	38%	45%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	5	5	4	0	3	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Historia, Religión, Estrategia/Táctica, Teología), Criar animales, Adiestrar animales, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Cotilleo, Sanar, Percepción, Leer/Escribir, Montar +10%, Lengua secreta (Jerga de batalla), Hablar idioma (Bretón, Clásico, Estaliano, Reikspiel, Tileano)

Talentos: Ambidestro, Etiqueta, Don de gentes, Sexto sentido, Especialista en armas (Caballería, Mangual, A dos manos), Golpe poderoso, Muy fuerte, Guerrero nato

Armadura: Armadura pesada (Armadura de Placas Completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5

Armas: Mangual, Lanza de caballería, Escudo, Espada ceremonial

Enseres: Símbolo religioso de Sigmar, túnicas, destrero de guerra con silla y arreos

ENCONTRANDO TOLZEN SEMUND

Elsbeth Becker conoce a Semund Tolzen, en realidad los dos son viejos amigos. Ella puede responder por él, diciendo que siempre fue un Caballero honorable y piadoso. Puede preparar una presentación para ellos con facilidad, aunque él no está disponible hasta el Día Cinco. De otro modo, los Personajes Jugadores pueden preguntar alrededor y si hacen una tirada de **Cotilleo** pueden averiguar que vive en el Templo de Sigmar donde está formándose para convertirse en sacerdote. En caso de

que los personajes tomen ese camino, descubren que Tolzen no está disponible hasta el día cinco debido a compromisos previos.

Cuando los PJs le encuentren finalmente, él se reúne con ellos en la sacristía, ante un pequeño altar de Sigmar. Se hace cargo rápidamente de la conversación, ensalzando las virtudes de Sigmar, y yendo a grandes rasgos a explicar la teología tras la ascensión de Sigmar. Sólo si se le presiona responderá las preguntas de los personajes. Conoce San Abelard, admitiendo que pasó por el lugar en la guerra, pero cuando lo hizo estaba en ruinas. No sabe nada sobre el Cáliz, pero si los personajes dejan deslizar cualquier información sobre los artefactos, Semund se convierte en un problema. Él comienza una investigación paralela sobre la manera de localizar el artefacto perdido, yendo tan lejos incluso como para involucrar a los Cazadores de Brujas (si dispones de *Las Cenizas de Middenheim* usa las estadísticas de Matthias Hoffer, Jakob Bauer y Ulrich Fischer para representar el trío de Cazadores de Brujas). Su participación hace correr la voz sobre el Cáliz por toda la ciudad y los disturbios en el Neustadt empeoran ya que la gente comienza a temer a la corrupción del Caos. Puedes exagerar esto tanto como quieras o minimizarlo, haciendo que sea nada más que apariencia durante el resto de la aventura.

Semund además aconseja a los PJs que echen un vistazo a las alcantarillas, afirmando que es un hecho bien conocido que los problemas de Nuln se deben a los Mutantes que acechan bajo las calles.

- LA RESIDENCIA DE LORD RANDOLF -

Situada en el corazón del Altestadt, la residencia de Lord Randolph, aunque no está en la colina, es un buen edificio con un pequeño jardín en la parte posterior. Este es el hogar ancestral de su familia. Randolph tenía una posición más cercana al palacio, pero no podía soportar vivir allí tras perder su puesto. Reabrió su vieja casa y vive aquí desde entonces.

La casa es un edificio de dos plantas, de más de 200 años de antigüedad, construido durante la época de Magnus. Edificado a partir de bloques de piedra y cubierto con azulejos de pizarra, esta casa ha resistido el fuego, la guerra y la plaga. El interior se compone de las habitaciones habituales incluyendo un salón, una sala de estar, cuatro dormitorios, estudio, comedor y cocina. Todas las habitaciones están decoradas con muebles antiguos pero útiles, las paredes están empapeladas y los suelos están cubiertos con alfombras. A pesar de su apariencia cómodo no hay nada acogedor en este lugar.

Randolf vive aquí con su hijo Rolf, tres sirvientes y un ayudante de cámara. Randolph se encuentra aquí el 60% del tiempo durante el día y nunca por la noche, ya que pasa casi todas las noches saboteando la munición. Rolf se encuentra aquí el 20% del tiempo durante el día y nunca por la noche. Cada uno cree que el otro está en casa durante las horas nocturnas, aunque Randolph sospecha que algo extraño está pasando con su hijo.

Los personajes que espíen por los alrededores de la casa serán espantados por los sirvientes. Si cualquiera de los personajes intenta tener un encuentro con Randolph el ayudante de cámara toma una nota y les dice que regresen en cinco días. Por cada co que los personajes ofrezcan al ayudante como soborno, recorta un día de espera.

Naturalmente, los personajes pueden irrumpir en la casa. Los detalles sobre las habitaciones individuales no son importantes ya que son estándar para una casa de esta calidad para un hombre de la posición de Randolph. Los ladrones encontrarán poco de valor. Randolph es lo suficientemente inteligente como para tener en un banco su dinero, aunque las obras de artes, la vajilla de plata y otros cachivaches, si pudieran ser sacados de la casa, valen una pequeña fortuna, costando al menos 50 co, tal vez más.

Si los personajes están buscando algo que no sea tesoro, deberán hacer una **tirada de Buscar** para cada habitación. Ninguna habitación contiene nada sospechoso excepto el dormitorio de Randolph. Si tienen éxito en una tirada **Difícil (-20%) de Buscar** aquí, descubren un plano del cañón cubierto con extrañas marcas. Un personaje que estudie este diagrama y tenga éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Ingeniería)** descubre que las marcas y anotaciones sugieren modos de sabotear el arma. Randolph se dio cuenta tras examinar los diagramas que no era posible sabotear el arma por lo que trasladó sus esfuerzos a la bala.

Aunque tienen esta información, la han conseguido de manera ilegal. Yendo a informar de ello a alguien, el mejor de los casos es que nadie les crea y el peor podría ser *mucho* peor para ellos. La Condesa no quiere creerlo sin pruebas, y de todos modos, conseguir una audiencia con Emmanuelle es casi imposible.

REUNIÉNDOSE CON LORD RANDOLF

Los personajes pueden, por supuesto, reunirse con Lord Randolph a través de medios legítimos. Una vez hayan conseguido la hora para la cita, Randolph recorta 15 minutos de su apretada agenda para reunirse con ellos. Se muestra lejano y distante pero responde a las preguntas tan honestamente como puede. No desvela nada sobre su hijo y esquivo cualquier pregunta acerca del cañón, afirmando que tal información es secreta. Realmente dice muy poco a los personajes, la mayoría de la conversación no es nada más que embarazosas pausas y ociosos comentarios sobre la Semana del Polvo Negro y el tiempo.

Tras la entrevista, Randolph sospecha que los PJs están sobre él y se las arregla para sacarlos de escena, desviando su atención hacia las alcantarillas. Ver el **Capítulo Seis: El Arma y Bajo Nuln** para más detalles.

- LOS ASESINATOS -

A partir de la misma noche de la llegada de los Personajes Jugadores, comienza a desaparecer gente notable. Xathrodox, en un esfuerzo por volver a formarse antes de que los personajes encuentren el Cáliz, insta a Rolf a acelerar el ensamblado de la Abominación. Una vez terminada, la Abominación volverá a la vida y empezará a matar, devorando las almas a medida que avanza, hasta que haya destruido el número necesario de esencias para liberar a Xathrodox de su detestable prisión. Rolf solo necesita seis partes más para completar el ritual, pero aunque dirigido por el demonio, su obsesión por encontrar las piezas perfectas le impide simplemente matar a seis personas a la vez.

Así que Rolf comienza la caza la noche en la que los personajes llegan, y continúa cada noche hasta que arrebató la última pieza en la Mascarada. Unos pocos asesinatos por sí mismo no levantan sospechas, ya que la gente desaparece en esta ciudad todo el tiempo. Sin embargo, los objetivos y la frecuencia son propensos a llamar la atención de más de una persona importante.

ENGANCHANDO A LOS PERSONAJES

Los asesinatos son importantes para establecer la conclusión de la aventura, pero esto puede no ser evidente para los Personajes Jugadores, al menos de inmediato. Para involucrar a los aventureros en este punto, considera el uso de cualquiera de los siguientes ganchos.

Conexiones

Los PNJs que los personajes conocen son probablemente la mejor manera de involucrar a los personajes en la trama. A medida que avanzan los días y se corre la voz acerca de las desapariciones, la élite social y los visitantes empiezan a estar comprensiblemente nerviosos, temiendo poder ser el siguiente. Peor aún, los disturbios en el Neustadt ocupan más y más los recursos y el tiempo de la Guardia, impidiéndoles realizar una investigación en toda regla. Los personajes Jugadores pueden ser invitados a servir como guardaespaldas o a investigar los asesinatos con la esperanza de acabar los secuestros. Los PNJs que lo piden pueden ser cualquiera que los personajes conozcan –personajes encontrados en el *Emperador Wilhelm*, o importantes figuras que encuentren en la ciudad, tal como Elsbeth Becker. Incluso si los personajes no se ven envueltos desde el principio, en el Tercer Día, es seguro que se enterarán de la recompensa por la desaparición de Maglyn Erhard (ver página 67).

Amigos Desaparecidos

Si no te agrada una solicitud directa, puedes enganchar a los personajes a través de métodos menos directos. Haz que los personajes establezcan una relación de amistad con una de las víctimas. Por ejemplo, Reuben Kuhn III podría ayudarles a evitar una turba de estudiantes borrachos, o un personaje podría tener una cita con Maglyn Erhard. Este es el mismo tipo de gancho usado para garantizar que los personajes están envueltos en esta trama cuando Elsbeth Becker (o Gabrielle Marsner) desaparezan. Una vez que se corra la voz de que su otrora aliado ha desaparecido, es probable que los personajes investiguen por su cuenta y sin manifiesta insistencia.

Sospechas

Otro gancho es hacer sospechosos a los Personajes Jugadores. Esto funciona mejor si se comportaron de forma extraña en el *Emperador Wilhelm*, negándose a ayudar en la defensa del barco

o rechazando investigar los asesinatos que tuvieron lugar. Alternativamente, si los aventureros no pudieron limpiar sus nombres adecuadamente en el barco, entonces, cuando el capitán se entera de las desapariciones informa de sus sospechas a la Guardia. Ahora, buscados por la Guardia, los Personajes deben llegar al fondo de los secuestros para limpiar sus nombres.

Si todo falla...

Es posible que los PJs ignoren todos los ganchos y no estén interesados en los asesinatos, ya sea porque están absorbidos completamente en la búsqueda del último componente o por un malestar general por los misteriosos asesinatos. Esto es bueno. Los asesinatos pueden convertirse en una serie de aderezos para la ciudad y los es probable que los Personajes Jugadores escuchen acerca de las desapariciones en el transcurso de la semana hasta que finalmente sean testigos de cómo Rolf Vogt mata a Wolfhart von Liebwitz en la Mascarada.

MANEJANDO LOS ASESINATOS

El método que uses para enganchar a los PJs puede ayudarte a determinar la naturaleza de la investigación. Si se les pide directamente a los personajes que investiguen los asesinatos deberían tener más fácil el acceso a las escenas del crimen, testigos y reunión de pruebas, ya que tienen la autoridad de una persona importante respaldándoles (como la Guardia o un personaje). Por otro lado, si los personajes trabajan para limpiar sus nombres, gran parte de su tiempo se gastará en esquivar a la Guardia y merodear por los lugares más desagradables de la ciudad, recogiendo lentamente pruebas para limpiar sus nombres, a la vez que buscando el último fragmento.

Los secuestros son el camino más seguro para encontrar a Rolf Vogt y conseguir el Cáliz de la Ira. Cuando manejes esta línea de investigación, hay algunas cosas a tener en cuenta. Primero, mantén la tensión. Racionaliza la información que los PJs consiguen y controla sus movimientos poniendo barreras lógicas a su investigación, como la presencia de la Guardia, la burocracia de la ciudad, o incluso a través del uso liberal de las revueltas (ver página 57) en el Neustadt. Y como los Personajes Jugadores se enfrentan a los obstáculos que pongas a su manera, enfatiza el tic tac del reloj y la sensación de que algo grande está a punto de ocurrir.

En segundo lugar, se adaptable. Los jugadores a menudo vienen con ideas inusuales o inesperadas sobre la escena del crimen o quieren hablar con un personaje que ni tú ni la aventura tienen definido. Estate preparado para hacer aparecer pruebas adicionales sobre la marcha y ten siempre a mano unos pocos PNJs de repuesto para ayudar al grupo a volver al camino. Además, siéntete libre de incluir escenas del crimen. Cada escena del crimen te da un esqueleto. Depende de ti hacer que estas atrocidades parezcan reales y terribles.

En tercer lugar, deja que los jugadores determinen el ritmo. Los personajes siguen cualquier pista que piensen que es relevante para la investigación. No los fuerces a seguir un guión. A nadie le gusta ser dirigido por narices. Si los personajes piensan que un guardia está tras los crímenes déjales. Responde a sus líneas de investigación, coloca unas pocas piezas o pruebas falsas que les permite seguir sus teorías. No hay razón por la que el guardia no pueda estar también detrás de los asesinatos. Deja que sigan al hombre en sus actividades diarias, le interroguen y hagan cualquier cosa que quieran en la investigación. Al mismo tiempo, Rolf Vogt monta su Abominación en segundo plano. Y si los personajes no resuelven los asesinatos, después de todo, no importa realmente.

Por último, mantén a Rolf Vogt por delante del juego. Es verdad, está chiflado, pero le dirige un poderoso y muy inteligente demonio. No se expondrá a los PJs en ningún momento antes de la Mascarada. Si los personajes están muy cerca, usa a Katarine o Lang para distraerlos o usa la amenaza Mutante bajo la ciudad para mantenerlos ocupados. Al preservar a Rolf hasta el final, aseguras un final satisfactorio a la campaña.

CONOCIENDO ALGO SOBRE LOS SECUESTROS

Una vez involucrados, los Personajes jugadores buscarán más información sobre los secuestros. Las fuentes de información varían entre las declaraciones oficiales de los gobernantes de la ciudad al cotilleo en las calles, a ciudadanos informados con sus propios motivos. Lo que sigue es un breve repaso de las posibles fuentes de información, pero debes sentirte libre de desarrollar más según las necesites.

Fuentes oficiales

La Condesa está más preocupada por garantizar que los eventos orquestados salgan según lo planeado que de si unas pocas personas han desaparecido. Desde el principio ella y sus asesores tratan de anular los rumores, negando que algo vaya mal. Cuando las cosas empiezan a salirse de control, la Condesa exige que la guardia encuentre y cuelgue a alguien, para restaurar el ambiente festivo de su ciudad. Los intentos de recabar información del gobierno fallan automáticamente y nadie, a pesar de todo, sin importar el puesto que ocupe, puede sonsacar la verdad de los asesores de la Condesa.

La Guardia

La Guardia es otra cosa. Aunque los oficiales siguen claramente la línea de la Condesa, los hombres y mujeres que patrullan las calles y que investigan las escenas de los crímenes tienen otras teorías. Los PJs pueden obtener algo de información sobre los personajes de pasado sospechoso así como las circunstancias de sus secuestros engrasando unas pocas manos o lubricando las gargantas de los guardias. Tales sondeos requieren una tirada **Desafiante (-10%) de Carisma**, aunque la dificultad baja con cada bebida ofrecida o moneda gastada. En caso de los personajes ayudaran a una patrulla contra una multitud (Ver **Multitudes** en la página 56), ganan aliados entre los miembros de la patrulla. Estos guardias pueden ser útiles, proporcionando información y ayudando a los personajes a través de pegajosos problemas legales.

La gente de la calle

Los Nulnianos están seguros de tener algo que decir sobre los secuestros y los secuestrados. Los personajes pueden hacer tiradas de **Cotilleo** para averiguar algo sobre las víctimas y las circunstancias de los raptos. A principios de la semana no hay testigos, pero a medida que la semana avanza y Rolf se vuelve más desesperado, se torna más descuidado, y algunas personas le observan en su espantosa obra.

USANDO A REUBEN KUHN III

Los Personajes Jugadores tienen pocas oportunidades de encontrar a Reuben mientras él está vivo, ya que es la primera víctima. Sin embargo puedes hacer que los personajes le conozcan justo antes de su asesinato si pasan la noche en alguna taberna. Reuben puede ser una de las personas en el mismo lugar. Si los personajes están reuniendo algo de información, Reuben puede ser uno de los clientes con los que hablen, aunque no sabe nada sobre el Cáliz, especializado como está en política y economía. Finalmente deja la taberna antes de medianoche, achispado pero no borracho. Rechaza cualquier ofrecimiento de escoltarle a casa.

Otros

Las víctimas tienen amigos, familiares y conocidos que pueden ser suministros de información. Los individuos más relevantes se mencionan en la descripción de cada víctima.

LAS VÍCTIMAS

Seis han sido las personas atrapadas en las calles o en sus casas para añadir una pieza en particular a la Abominación. Cada día, se rapta una persona más. Lo que sigue es un resumen de las víctimas, destacando quienes eran, como fueron atrapados y lo que los Personajes Jugadores pueden saber de ellos. Puedes introducir a voluntad más víctimas sin conexión para crear unas pocas pistas falsas.

REUBEN KUHN III

Reuben Kuhn III es el hijo del Erario de la ciudad, y asistió a la Universidad de Nuln donde estudió economía y gobierno. Reservado, tranquilo y buen estudiante, se tomó sus estudios más en serio que la mayoría de sus compañeros. Su apariencia normal, cortés conducta y la impopularidad de la posición de su padre mantuvieron al joven Reuben fuera de los círculos sociales populares.

En la primera noche de la Semana del Polvo Negro, durante su búsqueda de las partes del cuerpo adecuadas Rolf Vogt vio a Reuben regresar al campus desde un bar cercano. Viendo los llamativos ojos verdes del joven, Rolf decidió que eran los orbes perfectos para añadir a su Abominación. El noble siguió al estudiante a través de las calles entre los estallidos de los fuegos artificiales y los empujones de la gente, manteniendo una discreta distancia. Cuando Reuben se metió en un callejón para aliviarse, Rolf vio el momento de golpear. Siguió al joven al callejón y mientras Reuben manoseaba sus cordones, Rolf le golpeó en la cabeza. Escondió el cuerpo inconsciente en las profundidades de las sombras y se fue a recoger a Hans para que le ayudara a acarrear el cuerpo de vuelta al Retorno del Saqueador.

Lo que Rolf no sabía es que el jovencísimo Reuben iba a desayunar con su padre en el palacio al día siguiente. Cuando el estudiante no apareció, el Erario empezó a preocuparse. Tomó un carruaje hacia la Universidad, pero tras varias horas de búsqueda hablando con profesores y otros estudiantes, no pudo encontrar señales de su hijo. Regresó al palacio y habló con el Condestable. El consejero recordó a Kuhn que esta era una semana de bastantes celebraciones y que con toda probabilidad su hijo bebió demasiado y acabó en los brazos de alguna mujer. El Erario coincidió a regañadientes pero pidió al Condestable que mantuviera a las patrullas atentas al joven.

Desarrollos

Reuben Kuhn II se preocupaba cada vez más cada día y contrató discretamente unos pocos lugareños (quizás a los PJs) para que estuvieran pendientes de su hijo. Cuando se extendió la voz de la gente desaparecida, el Erario supo con certeza que su hijo había sido víctima de alguna terrible conspiración y finalmente hizo público su caso después de que Madame Otlzowe revelara la desaparición de su marido durante el tercer día. Esto enfureció a la Condesa, quién destituyó fríamente al Erario de su cargo el mismo día.

Investigación

Los personajes que investiguen esta desaparición pueden obtener información hablando con las siguientes fuentes:

- **Oficial:** Una tirada **Fácil (+20%) de Cotilleo** revela que Reuben Kuhn III es el hijo del Erario de la ciudad, un hombre ampliamente despreciado que gestiona los ingresos, incluyendo la recaudación de impuestos, en la ciudad. Una tirada de **Rutinaria (+10%) de Cotilleo** le dice a un personaje que aunque no querido, era respetado por ser justo e incorruptible. Finalmente los personajes que superen una tirada **Desafiante (-10%) de Cotilleo** saben que Reuben Kuhn III compartía muchas de las opiniones de su padre sobre la recolección de impuestos y muchos sentían que sería un digno sucesor. La mayoría de funcionarios no son conscientes de la desaparición de Kuhn y aquellos que lo son siguen la versión oficial —que bebió demasiado y está viviendo la típica vida de estudiante. Los funcionarios mantienen esta historia incluso después de que el Erario diera a conocer su caso en el tercer día.
- **La Guardia:** El Guardia tiene órdenes del Condestable de estar atenta al desaparecido estudiante. Los personajes pueden saber esto con una tirada **Desafiante (-10%) de Cotilleo**. Los que tengan éxito en una tirada **Difícil (-20%) de Cotilleo** saben también que el día siguiente a su desaparición (Día Dos) un guardia encontró un charco de sangre cubierto por basura en un callejón cerca del lugar donde el joven fue visto por última vez. El patrullero informó de esto a su sargento, pero la Guardia nunca investigó esta pista.
- **Rumores en las calles:** Mientras Reuben y Rolf pasaban por las atestadas calles, los juerguistas estaban demasiado absortos por los entretenimientos que percibían. Por tanto, no hubo testigos del crimen. Una tirada **Difícil (-20%) de Cotilleo** permite a los personajes localizar la taberna donde Reuben pasó la noche (ya sea la misma de los PJs o cualquier otra en el Neustadt, como la Posada de la Botella Verde), aunque nadie recuerda haber visto salir al joven. Si los personajes estaban presentes, pueden hacer una tirada **Fácil (+20%) de Inteligencia** si hablaron con Reuben o en caso contrario **Muy Difícil (-30%) de Inteligencia** para recordar cuando se fue.
- **Estudiantes:** Entrevistando a los estudiantes con una tirada de **Carisma** los personajes pueden saber qué apariencia tenía Reuben y como era su personalidad. Si los personajes consiguen dos grados de éxito, averiguan que, si bien era un joven común en la mayoría de los aspectos, tenía unos llamativos ojos verdes.

La escena del crimen

Los personajes pueden localizar la escena del crimen si se han enterado por la Guardia de la sangre encontrada en el callejón.

El callejón es un estrecho espacio entre dos grandes edificios de viviendas, lo suficientemente ancho como para que entren dos hombres. Sorprendentemente el suelo está adoquinado, pero manchado de inmundicia y cubierto de basura. Un camino serpentea a través de los desechos hasta un callejón sin salida.

El callejón contiene muchas cosas interesantes (y desagradables), pero pocas tienen relación con el secuestro. El lugar huele a amoníaco, estiércol y comida podrida lo que dificulta su estudio durante un tiempo largo. Las moscas son grandes y los gusanos lo infestan todo. Siéntete libre de colocar tantas pistas falsas como quieras, como restos de ropas, folletos, etc. El aspecto más importante del callejón es un charco de sangre coagulada al final del mismo. Los PJs que tengan éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Buscar** observan marcas de arrastre sobre los escombros precipitadamente cubiertas. Aquellos que tengan un grado de éxito también encuentran una salpicadura de sangre en

una de las paredes, a unos tres metros del charco de sangre. Por último, aquellos que obtengan dos grados de éxito encuentran una extraña marca con sangre, probablemente dejada por una sola rueda. Se desvanece a unos pocos metros de la sangre.

MAGLYN ERHARD

La Compañía Erhard es una de las más prósperas empresas del carbón en Nuln, habiendo hecho su fortuna suministrando a las fundiciones Richthofen en la Industriepplatz. A pesar de su gran fortuna, la familia tiene una casa modesta en el Altstadt. El miembro más notable de la familia es Maglyn Erhard, una de las damas más codiciadas de la ciudad.

Hermosa, sensual y popular entre los jóvenes, ha tenido muchos pretendientes y asiste a las mejores fiestas. Algunos afirman que incluso ha tendido una audiencia privada con la propia Condesa. En cualquier caso, recientemente se ha decidido por un pretendiente, un hombre llamado Barnabas Liess. Noble menor y tercer hijo de un señor con tierras, espera aumentar la riqueza y reputación de su familia con este provechoso matrimonio. Sin embargo no es un acuerdo amoroso. Maglyn despreciaba su falta de modales y refinamiento y Barnabas no se fiaba de cómo es su novia, viéndola como una mujer de moral relajada.

Rolf Vogt tuvo un coqueteo con Maglyn antes de marchar a la guerra. Prendado siempre por su encanto y buen aspecto, tenía la esperanza de casarse con ella, pero cuando regresó a casa se enteró de su mala reputación y su inclinación a la fornicación. Rolf no pudo pensar en ninguna cabellera mejor cuando necesitó una para la abominación.

Cuando fueron amantes Rolf escalaba la espaldara hasta la ventana del segundo piso y se susurraban palabras de amor el uno al otro hasta el amanecer. Reclutando a Hans para que vigilara por él, Rolf escaló la pared como había hecho en innumerables ocasiones. Una vez pasó el alfeizar se encontró a Maglyn con un hombre (no Barnabas, por supuesto). Mató al amante y luego asesinó a la joven mujer, siendo cuidadoso para no dañar su delicada cabellera. Bajó el cadáver por la ventana hacia Hans y regresó a por su amante para ver si tenía cualidades dignas de recolectar. Al no tener ninguna, Rolf le dejó y él y Hans regresaron al Retorno del Saqueador a pelar la cabellera del cráneo de Maglyn y convertir su cuerpo en pasteles de carne.

A la mañana siguiente la familia de Erhard descubrió el cadáver del amante, la ventana abierta y la sangre en la cama. Llamaron a la Guardia inmediatamente, y cuando los guardias no descubrieron nada, la familia puso una recompensa de 200 co para su regreso.

Investigación

Los personajes que investiguen esta desaparición pueden obtener información hablando con las siguientes fuentes:

- **Oficial:** Los personajes que tengan éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Cotilleo** conocen la popularidad de la víctima y la asistencia a algunas de las fiestas más selectas. Los que consigan dos grados de éxito saben que Maglyn se estaba convirtiendo en amiga de la Condesa y la había visitado dos veces en el pasado mes. Aquellos que logren tres grados de éxito saben que

USANDO A MAGLYN ERHARD

Si los personajes pasan algún tiempo con la gente de la clase alta, tal como tener una reunión con Elsbeth Becker o incluso ir a uno de los templos, podrían fácilmente conocer a Maglyn. Si es así, enfatiza su atractivo. Debería flirtear con algún personaje humano masculino, aunque es algo distante con Elfos y Enanos y evita a los Halflings, que la ponen nerviosa. Toma esto como quieras, quizás incluso empezando un romance entre un personaje noble y la contagiosa joven.

durante la visita de Maglyn al palacio, pasó casi todo su tiempo entre los cortesanos y nunca habló con Emmanuelle.

- **La Guardia:** Los personajes pueden localizar al guardia que investigó la escena del crimen con un éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Cotilleo**. Si le entrevistan, una tirada **Desafiante (-10%) de Carisma** le anima a revelar que la muchacha desapareció de su habitación y que lo único que quedaba era el cadáver de un cortesano sin importancia llamado Pieter Felps. Con un grado de éxito los PJs se enteran de que la ventana estaba abierta y que una espaldera sube por el lateral de la casa. Con dos grados de éxito los PJs saben que Barnabas Liess es el principal sospechoso, a pesar de que tiene una buena coartada (estaba con su amante).
- **Rumores en las calles:** Pocos plebeyos han tenido la suerte de hablar con la hermosa Maglyn, pero algunos que lo hicieron fueron ocasionalmente amantes a corto plazo. Los personajes que superen una tirada Rutinaria (+10%) de Cotilleo saben que Maglyn era liberal con su amor y tenía muchos pretendientes.
- **Barnabas Liess:** Encontrar a Barnabas Liess es sencillo. Hasta que no se descubra algo concluyente sobre la suerte de Maglyn, permanece en su casa. Es un hombre sencillo de rasgos suaves, habla con un leve acento y carece de los modales de la familia Erhard, quién parece encontrar su simpleza encantadora. Niega rotundamente cualquier implicación con la desaparición de Maglyn, aunque admite que parece el malo. Si se le presiona, aparta a un personaje a un lado y les informa que esa noche estaba con su amante, Candace. Si le preguntan el les proporciona una información, que pueden comprobar. Barnabas no revela sus indiscreciones a la familia, con la vana esperanza de ganar algo de su ahora, roto compromiso. También es plenamente consciente de la infidelidad de Maglyn, y puede suministrar a los Personajes Jugadores una larga lista de nombres, de los cuales hay 33. Inventa los nombres que quieras, permitiendo a los personajes seguirlos a todos. Los hombres listados deberían tener una gran variedad de profesiones, y algunos están ahora muertos o desaparecidos. El único de importancia (pero no reveles este hecho aún) es Rolf Vogt. Para generar rápidamente los nombres de los pretendientes de Maglyn usa los Nombres Imperiales descritos en *WJDR* o el *WFRP Character Pack*.
- **La Familia Erhard:** La Familia Erhard (padre, madre y hermana menor) ignora felizmente los invitados nocturnos de Maglyn. Niegan acaloradamente cualquier alegato de lo contrario. No tienen ni idea de porqué alguien querría hacer daño a Maglyn, pues todo el que la conoció la quería inmediatamente. Enseñan a los PJs su retrato, que muestra una hermosa mujer con una larga cabellera rubia. La familia dice que no oyeron nada durante la noche.
- **Los sirvientes de Erhard:** Los sirvientes son harina de otro costal. Los personajes que puedan hablar con cualquiera de las criadas en privado y que tengan éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Carisma** pueden convencer a la criada de que revele lo que sabe. Todos los sirvientes están profundamente avergonzados de los apetitos de Maglyn, pero estaban bien pagados y por ello cubrían cualquier prueba de las visitas de sus pretendientes. Un personaje que consiga dos grados de éxito puede averiguar que el amante más ardiente de Maglyn fue Rolf Vogt antes de la guerra, pero no saben si la visitó alguna vez tras su regreso. Los sirvientes oyeron al pretendiente entrar en la noche del asesinato, pero nada más.

- **Rolf Vogt:** Al igual que con el rastreo de los dueños de las espadas, encontrar a Rolf Vogt es difícil. Mira la página 32 para los detalles de su movimiento. Si los personajes logran encontrarle, él alega ser inocente. Admite abiertamente su romance pasado con la chica, pero dice que la guerra le cambió y sentía que necesitaba alguien más asentada en las realidades del mundo en vez de los caprichosos romances de una frívola noble. Afirmar además que estaba con su padre Randolph Vogt esa noche. Aunque es mentira, Randolph respaldará la historia de su hijo si se le pregunta.
- **Los Jardines de Morr:** El cuerpo del cortesano se trasladó más tarde en el mismo día en que se descubrió que faltaba Maglyn. Acarreado hacia los Jardines de Morr (ver página 19), está enterrado en el sótano para su preparación. Los personajes pueden ver el cuerpo si pagan un penique cada uno y se ponen las túnicas negras que se requieren. Los Sacerdotes llevan a los visitantes a las entrañas del templo donde el joven yace sobre una losa de piedra. La causa de su muerte es obvia, se golpeó su cráneo con una porra con tal fuerza que sus sesos se desparramaron. Una tirada **Difícil (-20%) de Percepción** revela extraños moretones en su cuerpo —causados por los apretones de Rolf al voltear su cuerpo para inspeccionar si había alguna parte que mereciera la pena salvar. No hay nada más de interés aquí.

La escena del crimen

El aviso de la recompensa se extiende rápidamente por la ciudad, así que salvo que el grupo esté explorando las alcantarillas o esté completamente fuera de la ciudad, escucharán las noticias. Gabrielle es una vieja amiga de la familia de los Erhards, por lo que puede introducir a los Personajes Jugadores en la casa si lo desean. Pero si tardan más de un día en rastrear la desaparición, la familia ha limpiado la casa y el cadáver del pretendiente trasladado a los Jardines de Morr.

Examinar la habitación tras haber sido limpiada revela muy poco. Una tirada **Difícil (-30%) de Buscar** descubre una bota ensangrentada debajo de la cama en la parte más alejada de la ventana. Una tirada **Desafiante (-30%) de Rastrear** revela que el rastro fue dejado por un hombre corpulento llevando botas buenas —y que tiene un pie grande. Examinado la ventana, la que Rolf dejó abierta, no se descubre nada a menos que el personaje se asome y tenga éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción**. Si es así, el personaje descubre que algunas de las vides que trepan por la espaldera fueron perturbadas recientemente.

Si los personajes tienen suerte y llegan antes de que la familia tenga la habitación limpia, se encuentran con una escena espantosa. La cama está desordenada y empapada de sangre. Trozos de masa encefálica cubren una almohada y el suelo. El techo pintado de blanco se encuentra lleno de salpicaduras de sangre. La ventana está muy abierta. Una tirada **Rutinaria (+10%) de Buscar** revela que siguen estando todos los objetos de valor de Maglyn, algunos de los cuales se encuentran a la vista.

HARMANN OTZLOWE

Un pequeño comerciante de escaso carácter pero de apariencia excepcionalmente hermosa, Harmann Oetzlowe tiene reputación de vanidoso. Se ganaba la vida importando pescado salado de Marienburg, pero con la dura competencia con la que hace frente a sus rivales apenas puede llegar a fin de mes. Además, tiene problemas en casa. Desde antes de casarse, su esposa nunca ha confiado en él, alegando que su linda cara le llevaría a caer en los brazos de otra mujer.

Cansado de tanto tiempo de acusaciones y sospechas, Harmann pasaba cada vez más tiempo en las tabernas, olvidando el estridente sonido de su gruñona voz. Y durante las festividades de la Semana del Polvo Negro, ¿Qué podría haber mejor que unas cervezas extras en El Defensor Borracho? Durante la tercera noche del festival, Otlzlowe tropezando fuera de la taberna antes de la medianoche, decidió encarar a la arpía que le esperaba en casa. Zigzagueó por las calles, pero durante el camino, notó que alguien le seguía.

Nervioso, especialmente tras escuchar las noticias de los dos primeros secuestros, se deslizó al Petirrojo Cachondo a por un trago, aunque también para obtener una mejor visión de su perseguidor. Momentos más tarde Rolf Vogt entró tras él, tomando asiento más abajo en el bar. Otlzlowe reconoció al hombre, le invitó a una copa y le dio unas palmaditas en la espalda. Los dos charlaron un poco, aunque ninguno podía escuchar lo que decían, y luego el comerciante se marchó. Rolf salió detrás de él, golpeándole en la parte de atrás de la cabeza con el Cáliz, y arrojándolo al carro a la espera de Hans. Rolf necesitaba una cara para su creación. Mientras caminaba por las calles con Hans, divisó a Harmann saliendo del Defensor Borracho y le impresionaron las características del hombre.

Al día siguiente, la gobernanta de Otlzlowe se quejó a la Guardia de que su esposo no había regresado aún a casa. Ellos le aseguraron que ese comportamiento no era extraño en esta época del año. Frustrada, reclamó algunos favores y se quejó a los superiores —la noticia de la desaparición de Otlzlowe se propagó, y poco después Reuben Kuhn II dio a conocer su caso.

Investigación

Los personajes que investiguen esta desaparición pueden obtener información hablando con las siguientes fuentes. Si los personajes no se han implicado aún, haz que cada uno haga una tirada de **Cotilleo**. Cualquiera que la saque sabe que en la ciudad están empezando a desaparecer personas. Si consiguen dos o más grados de éxito averiguan los nombres de los desaparecidos.

- **Oficial:** La versión oficial sobre Otlzlowe es que dejó a su mujer y huyó de la ciudad.
- **La Guardia:** Hablando con los guardias, los Personajes Jugadores descubren con una tirada exitosa de **Cotilleo** que todos sabían que la esposa de Otlzlowe era una arpía y le machacaba constantemente. Una tirada **Desafiante (-10%) de Carisma**, también revela que se sospecha que ella mató a su marido, pero no hay pruebas. Las revueltas en el Neustadt exigen el máximo esfuerzo de la Guardia como para investigar este caso, y quienes tengan éxito en una tirada **Desafiante (-10) de Cotilleo** averiguan que han hecho solo un esfuerzo simbólico.
- **Rumores en las calles:** Cualquiera que viva cerca de la casa de Otlzlowe cerca del Paseo de los Banqueros, puede decir a los personajes que los Otlzlowe eran de todo menos felices. Una tirada **Rutinaria (+10%) de Cotillero** revela que Harmann le daba a la bebida y los personajes que consigan dos grados de éxito averiguan que su sitio favorito era El Defensor Borracho (ver página 23).
- **El Defensor Borracho:** Los personajes que sigan esta pista averiguan que Otlzlowe estuvo allí esa noche, y con una tirada **Rutinaria (+10%) de Carisma** un personaje puede averiguar de una camarera que el hombre se fue apenas justo la media noche. Obteniendo dos grados de éxito se desvela que Harmann mencionó que era mejor dirigirse a casa “no sea que la señora encontrara una nueva excusa para gritarle”. Suponiendo que los personajes sigan su camino a casa, no encontrarán nada de interés ni pistas adicionales durante el camino hasta que pasen por el Petirrojo Cachondo.

USANDO A HARMANN OTZLOWE

Harmann se usa mejor como antagonista de los Personajes Jugadores. En algún momento en los días antes de su muerte, los personajes deben ir contra este mercader, quizás tal vez se vuelque un barril de pescado salado derramando su contenido en la calle o quizás tal vez solo enojan al hombre sin razón. Es memorable y tremendamente atractivo.

La escena del crimen

Con una tirada **Fácil (+20%)** de Percepción pueden ver a un hombre fisgoneando en el callejón cerca de la puerta. Si le preguntan, y con una tirada exitosa de **Carisma** o **Intimidar**, explica lo que sucedió la noche anterior y que pensó en hacer algunas investigaciones por su cuenta, esperando reclamar la recompensa, si la hubiera, para él. Los personajes que tengan dos grados de éxito consiguen que el camarero mencione el intercambio en el bar. A pesar de no saber quién era el hombre, el camarero puede ofrecer una descripción de Rolf Vogt (ver página 32). Los personajes que busquen en el callejón y tengan éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Buscar** encuentran un extraño rastro en la mugre. Parece una línea recta seguida por una serie de huellas —como si se hubieran llevado a un hombre moviéndolo en una carretilla.

UN AMIGO PERDIDO

El siguiente asesinato depende de lo que haya ocurrido hasta ahora. Si Gabrielle Marsner acompañó a los personajes hasta Nuln, está en peligro. El Desollador Rojo obliga a Vogt a encontrarla y matarla con la esperanza de prevenir que use el ritual para destruir su esencia. Si los Personajes Jugadores la protegen durante la noche, Vogt no ataca y elige como blanco a Elsbeth Becker. Del mismo modo Rolf secuestra y mata a Becker si Gabrielle no ha venido a Nuln. Nota, sin embargo, que aunque Gabrielle no acompañe a los Personajes Jugadores a Nuln, aparecerá en el capítulo final de la aventura.

Gabrielle Marsner

Al final de la noche, en el cuarto día del festival, Rolf Vogt se desliza a la habitación de Gabrielle Marsner en el Martillo Dorado (o en cualquier otro lugar donde pudiera estar) y la mata mientras duerme. Tira su cuerpo por la ventana a la espera de Hans antes de bajar escalando tras ella.

Los personajes podrían no descubrir esta muerte de inmediato, quizás no hasta que se enfrenten a la Abominación en el final de la aventura. Inspeccionar la habitación no proporciona indicios o pistas sobre el motivo o las formas, a pesar de que Rolf pintó “Sigmar Regresa” con la sangre de Marsner por todas las paredes.

Con su muerte, pudiera parecer que la aventura esté condenada. No exactamente. Uno de los Personajes Jugadores podría haber aprendido el ritual de Marsner en Altdorf o en el camino hacia Nuln. Si no, los personajes deben dar con otro medio de destruir la pieza final. Tienen algunas opciones abiertas. La primera y la mejor es enviar una carta a un contacto en Altdorf y quizás los amigos puedan idear otra manera de destruir el recipiente. Alternativamente podrían forjar una alianza con el Nigromante Cohl quién vive en las alcantarillas (ver página 79). Es el único en Nuln capaz de romper el último artefacto. Finalmente, los personajes pueden llevar el artefacto de vuelta a los Colegios de la Magia en Altdorf con la esperanza de encontrar alguna otra manera de destruir el Cáliz. Para más ideas ver *Las Agujas de Altdorf*.

Elsbeth Becker

Probablemente Elsbeth Becker ha ayudado bastante a los PJs en sus investigaciones, organizando reuniones y ayudándoles a localizar el tercer fragmento. Su trabajo no ha pasado desapercibido. Rolf Vogt decide silenciarla y evitar que los Personajes Jugadores puedan profundizar más. Esa noche, él y Hans trepan por encima del muro, entran por una ventana y asesinan a todos en el interior, incluyendo los sirvientes. Nadie escapa.

Los personajes deberían ser los primeros en descubrir los cadáveres. Cuando vuelvan a llamar a Becker, encuentra la puerta cerrada y sin actividad dentro de la finca. Pueden escalar el muro con una tirada exitosa de **Escalar**. Una vez dentro ven el alcance de la macabra escena. Todos están muertos. Sirvientes, caballerizo, todo el personal e incluso los animales yacen todos en retorcidos restos. Cada personaje que vea esto debe superar una tirada de **Voluntad** o ganar un Punto de Locura. Dentro de la casa es aún peor. Los muros están pintados con símbolos de Khorne y advertencias del inminente regreso de Sigmar. El "píncel" descansa debajo del grafiti, es una de las manos cortadas de Elsbeth Becker.

Los personajes que busquen por la finca no encuentran pistas adicionales, ni siquiera el cuerpo de Becker, solo sus manos. Aunque aquellos lo suficientemente insensibles como para robar en la casa de su benefactor encuentran con una tirada **Desafiante (-10%) de Buscar** un alijo de 100 co. Además, los personajes encuentran una invitación a la mascarada de la Condesa. Denunciar el delito a las autoridades resulta infructuoso, aunque absuelve a los personajes de sospechas. Si los PJs no informan de lo que encuentran, la Guardia podría sospechar de ellos perfectamente.

HELMUT ALLENSTAG

Helmut Allenstag vino de Altdorf para ver toda la cháchara que se había generado en torno a esta nueva arma. Hombre de recursos, es un experto autosatisfecho en los temas de guerra y fue uno de los primeros en ir a Middenheim para asesorar a la gente de allí en temas de defensa, y uno de los únicos en abandonar una vez la horda de Archon de acercó. Por ello, cuando se enteró de esta nueva arma, tomó rápidamente el primer carruaje hacia la ciudad.

A pesar de haber estado rodeado por armas de fuego a lo largo de su carrera, nunca se ha acostumbrado al ruido. Por ello, no siendo entusiasta de los ruidos fuertes, ha sido una triste semana para el pobre Helmut. Ha sido sacudido por una turba, robado por un ladrón, vio un Mutante horrible, y estremecido por los frecuentes estallidos de fuegos artificiales. Para empeorar las cosas, está al tanto de los secuestros y teme por su vida. Por tanto, el quinto día, está más que listo para abandonar la ciudad, con cañón o sin él. Se acerca a la cochera cerca de la Puerta Oeste, pero se ve obligado a esperar hasta bien entrado el ocaso antes de que pueda hacer los tratos para salir –evidentemente otras personas también tiene esa idea en mente. La hora de su salida es bien entrada la noche. Decide volver a la cama, aliviado por marcharse al día siguiente –envalentonado por la captura del supuesto culpable, realiza el camino de regreso a sus alojamientos.

USANDO A HELMUT ALLENSTAG

Los PJs pueden encontrar a este hombre durante sus investigaciones, tal vez le salvan de un mutante o asalto. Alternativamente, podrían descubrir su cuerpo.

En ese momento, sin embargo, Rolf está regresando de la Puerta Oeste tras un paseo para aclarar su mente de pensamientos confusos que atraviesan su cabeza. Espía a Helmut, observando que el hombre tiene unas orejas muy bonitas –lo suficiente como para adornar la cabeza de la Abominación. Sigue a Helmut por las calles, notando con regocijo como el hombre se sobresalta con cada explosión en el cielo. Nadie parece darse cuenta de cómo avanza a pasos agigantados hacia Helmut, empujándolo hacia un callejón y rajando su garganta. Nadie escucha el gorgoteo de chillidos o ve como Rolf sierra las orejas de su última víctima. Rolf deja el cuerpo en el callejón y regresa a su escondite para dar su nueva adquisición a Gretyl.

Investigación

Los personajes que investiguen esta desaparición pueden obtener información hablando con las siguientes fuentes:

- **Oficial:** El quinto día, el heraldo de la Condesa anuncia que la Guardia ha capturado al asesino. Los pregoneros y chismosos transmiten el mensaje por las calles, nombrando al villano como Magnus Kummel, un trabajador portuario local que se entregó él mismo, alegando que era el responsable de todos los asesinatos. El hombre es llevado a la Torre de Hierro, donde es torturado por los Cazadores de Brujas durante el día – sus gritos hacen eco por la imponente estructura. Cualquier intento de entrevistar al hombre falla, aunque los personajes que pregunten por el hombre, pueden averiguar con una tirada exitosa **Difícil (-20%) de Cotilleo** que el hombre era famoso por ser un lunático y ha sido encarcelado por loco varias veces en el pasado, aunque siempre se pensó que era inofensivo. Al anochecer, la ciudad ejecuta a Magnus colgándole del cuello a una de las escasas ventanas de la Torre de Hierro. La ciudad no tiene conocimiento de la muerte de Helmut y si es puesto en conocimiento de los oficiales, lo desestimarán como una muerte accidental causada probablemente por una turba en el Neuestadt.
- **La Guardia:** Por ahora la Guardia está en apuros para controlar los levantamientos en el Barrio de Chabolas, y no tienen tiempo de investigar otro asesinato, incluso aunque llame su atención. El Cuartel General de la Guardia es un hervidero de actividad, mientras los guardias heridos son transportados en camillas. Si los personajes informan del cadáver, se les ofrece 5 co para llevar el cuerpo hacia los Jardines de Morr y luego son despedidos sumariamente.
- **Rumores en las calles:** En lo que respecta a cualquiera, el hombre es simplemente otro curioso Altdorfiano que probablemente se perdió en una mala zona de la ciudad. Una tirada **Difícil (-20%) de Cotilleo** revela la identidad del hombre, y los personajes que consigan dos grados de éxito saben cuando iba a abandonar la ciudad.

La Escena del Crimen

Los Personajes Jugadores son los más propensos a encontrar el cuerpo. Se encuentra en un callejón sin nombre en el Neuestadt, cerca de la Puerta Oeste. El callejón se encuentra lleno de sangre, aunque hay pocas pruebas que encontrar. Inspeccionar el cadáver revela que el hombre no tiene orejas. No tiene posesiones, habiendo sido registrado en profundidad por los ladrones.

EN MOVIMIENTO

Al comienzo del sexto día los personajes deberían tener una buena idea de quién está detrás de los asesinatos. Fijarlos sobre Rolf Vogt es otro asunto. Es difícil de rastrear en la ciudad y

cubre bien sus huellas. Tendrán su oportunidad, sin embargo, en la Mascarada.

Si los PJs no están teniendo demasiada suerte, puedes usar este encuentro secundario para ponerlos sobre la pista en el cuarto día.

Los descompuestos

Como si las desapariciones y los brutales asesinatos no fueran suficientemente malos, empiezan a extenderse por el Barrio de Chabolas informes imprecisos de una plaga. La gente se queja de dolor de estómago acompañado de vómitos y espectaculares diarreas. Aunque la plaga ha sido un problema muchas veces en el pasado, la gente está aterrorizada con que algo nuevo esté condenando a Nuln. Aunque afortunadamente, los informes están contenidos en un único barrio.

Con toda probabilidad, esta pequeña subtrama no implica a los PJs, aunque si los personajes compran uno de los pasteles de carne en El Retorno del Saqueador, tendrán un pequeño ataque de nauseas estomacales. El origen de estos problemas se debe a Hans, quién destroza a las víctimas de Rolf para revenderlas como pasteles de carne baratos.

Si los personajes están pasando por un momento difícil fijando los asesinatos sobre Rolf o no llegando a las conclusiones correctas sobre Rolf y la espada, sin adivinar que compró la espada a Gerlach Baer, puedes usar este desarrollo para establecer un vínculo entre Rolf y los asesinatos.

Los personajes deberían centrarse en el origen de la plaga. Todas las víctimas se encuentran a unas pocas manzanas del Retorno del Saqueador. Entrevistar a las víctimas, mientras se acucillan en ollas de alquilar en los callejones, requiere una tirada exitosa **Fácil (+20) de Carisma** para averiguar el tipo de alimento que han comido. Tras hablar con algunos infelices, descubren una cosa en común en todos ellos –han estado comiendo empanada de carne de Hans. Encontrar a Hans es harina de otro costal. No es tonto, y tiene claro que la gente está cayendo enferma debido a su siniestra empanada. Cuando la noticia de la enfermedad se propaga, decide que es momento de cortar por lo sano y abandonar la ciudad.

En el quinto día, sale a vender su empanada durante la mañana en la esquina de la Avenida Stink y Hobbler's Crawl: dos malas calles cerca del Saqueador. Tras el almuerzo se dirige de nuevo al Retorno del Saqueador, entrando en el callejón para recuperar su dinero y escapar. Los Personajes pueden hacer una tirada **Rutinaria (+10%) de Seguimiento** para seguirle mientras está tan distraído por sus temores de captura y encarcelamiento. Reúne sus cosas en unos 15 minutos, vuelve a salir de la bodega, y se dirige directamente a la Puerta Oeste. Si Hans advierte en algún momento que está siguiendo seguido, o si los Personajes Jugadores le llaman, huye por las calles, tirando cajones tras él, atravesando entre los transeúntes, y en general, creando estragos por donde pasa. (Mira la página 33 para el perfil de Hans y la página 18 para **Movimiento en la ciudad y persecuciones en las calles**).

Si Hans se escapa, se ha ido para siempre, o al menos hasta que quieras volver a usarlo. De otro modo, si los Personajes Jugadores le atrapan, se derrumba en lágrimas, pidiendo perdón delante de todos por sus actos pecaminosos. Pide misericordia, rogando a los personajes que le dejen ir. Si se niegan, se lamenta diciendo “¡Él me cogerá... y tampoco será rápido!”. Los personajes pueden calmar a Hans si se lo llevan a un lugar tranquilo, donde pueda hablar. De lo contrario, Hans chilla y gime, lamentándose de su suerte hasta que la Guardia venga a por él, lo que harán en 1d10 asaltos.

Hans puede ser calmado con una tirada **Desafiante (-10%) de Carisma**, pero solo si le sacan de la calle. En ese caso, les dice a los personajes todo lo que sabe, que ha estado trabajando para Rolf Vogt y que han estado cogiendo gente de las calles para



llevarlas al Retorno del Saqueador, aunque Hans nunca dice con qué propósito ya que ni él mismo lo sabe. Menciona que ha visto a una mujer trabajando para Rolf, pero no conoce su nombre.

Con la historia de Hans, los personajes tienen suficiente para condenar a Rolf a muerte, pero el problema es encontrar al joven Vogt y conseguir que la Condesa y la elite creen la historia de un hombre que vende empanadas hechas de carne humana. Peor aún, Rolf Vogt es un héroe de guerra y un ciudadano respetable. Siempre y cuando los PJs le entreguen a las autoridades, ellos escuchan su relato, y le ahorcan al día siguiente.

Alternativamente, los PJs pueden querer investigar la bodega donde Hans recogía y preparaba los cadáveres. Como se menciona en la descripción de la página 60 las puertas están aseguradas por un pesado candado. Si evitan el bloqueo, no encontrarán en la bodega nada que levante sospechas, a menos que encuentren la puerta secreta. En caso de que localicen la puerta secreta, encontrarán una habitación sangrienta pero vacía. Gretyl agarró la Abominación y huyó escaleras arriba después de que Hans recogiera sus cosas, para no fallar a Rolf. Ella y Rolf más tarde movieron la Abominación al otro lado del río, ocultando su creación en una fábrica abandonada en el Industriepplatz. Finalmente, Rolf tiene cuidado de vigilar a los observadores, para no caer en una trampa evidente. Unas seis horas después de que Hans sea capturado, si lo es, Gretyl localiza a su maestro, le explica lo ocurrido, y le insta a que se mantenga alejado de la posada. Así, aunque los personajes encuentren el “taller”, todavía carecen de los medios para inculpar a Rolf.

LA CRUDA REALIDAD

Rolf Vogt llegó a un acuerdo con Hans, suministrando al hombre carne fresca a cambio de su ayuda en la captura de los nobles y trasladarlos de vuelta al Retorno del Saqueador. Hans, siempre oportunista, y completamente malvado por derecho propio, vio el dinero que ganaría con el suministro constante de carne y aprovechó la oportunidad. Mezcló la carne de las víctimas de Vogt con el surtido habitual de carne podrida y animales que pudo capturar en la ciudad, dándole a sus empanadas su distintivo sabor y los desafortunados efectos secundarios.



CAPÍTULO VI: EL ARMA Y BAJO NULN

Aún cuando Rolf Vogt arrebatara nobles y comerciantes de las calles, Randolph Vogt, su padre, hace ajustes a la munición del *Magnus*, de manera que debería fallar cuando sea disparado. Instruido en matemáticas y ciencias tras las máquinas de guerra (es un alumno del Colegio de Ingeniería), Randolph Vogt se disfraza de trabajador, haciendo cambios en los planes, dañando

los componentes, y haciendo lo que pueda para asegurarse de que el arma fallará cuando sea disparada, pero no de un modo que pueda herir a alguien, bueno, alguien que importe, es decir. Espera que un fallo delante de la congregación de la aristocracia del Imperio avergüence a la Condesa, forzándola a cesar al advenedizo Marshall y reemplazarlo por Randolph.

- MORDIENDO EL ANZUELO -

En la Semana del Polvo Negro, los Personajes Jugadores deberán encontrarse envueltos en una compleja investigación que involucra espadas especiales, nobles desaparecidos, y rastrear el tercer fragmento. Sin embargo, deben sentir que las cosas van también mal con el evento que coronará el fin de la celebración. Lo que sigue son una serie de maneras de involucrar a los personajes en la trama de Randolph y en última instancia en las alcantarillas, que sirve como una excelente idea de lentificar el progreso de los personajes desenmascarando a Rolf como el verdadero villano.

UNA TERRIBLE PÉRDIDA

Si Gabrielle Marsner es asesinada, los Personajes Jugadores probablemente han perdido el único medio disponible que tienen para destruir el Cáliz de la Ira, condenando así sus esfuerzos. Sin embargo, algunas investigaciones pueden albergar un rayo de esperanza. Una tirada **Desafiante (-10%) de Cotilleo** en el

Barrio de Chabolas descubre unos pocos rumores sobre un aterrador hechicero que vive en las alcantarillas, saliendo solamente por la noche. Si los personajes superan la tirada por un grado de éxito, también averiguan que el hechicero es un nigromante, y si lo hacen por dos grados de éxito, averiguan que el hechicero posee muchas rarezas mágicas.

PLANES OCULTOS

Si los personajes exploran la casa de Vogt en el Altestadt (ver **Capítulo Cinco: Investigaciones**), es posible que descubran los planos de la nueva arma y quizás descubran que en efecto está siendo sabotada. Esto debería ser suficiente para dirigir la atención de los personajes al anciano Vogt, al menos por un tiempo. Considerando que consiguieron esta información irrumpiendo en la casa del hombre, tendrán que encontrar otras pruebas para condenar a Randolph Vogt.

¡MUTANTES!

Desde el primer día de la Semana del Polvo Negro, ha habido muchas señales de actividad Mutante incluyendo algunos ataques en las zonas más pobres de la ciudad. Esto ha provocado un temor generalizado en el Barrio de Chabolas, y multitud de ciudadanos están causando confusión en la guardia. Corre el rumor de que los Mutantes están saliendo en un lugar llamado El Laberinto.

AVISTAMIENTOS

A partir del segundo día, los trabajadores portuarios en la ribera del norte informan haber visto personajes sospechosos cerca de las rejillas de las alcantarillas que drenan el efluvo hacia el río. Los personajes pueden averiguar algo sobre esos informes con un éxito en una tirada de **Cotilleo** o si se mantienen en contacto con el capitán del *Emperador Wilhelm*.

INTRUSOS

Cuando los personajes empiecen a investigar las tramas sobre el arma, o si siguen los informes dispersos sobre actividad Mutante provocando multitud de ciudadanos preocupados en el Barrio de Chabolas, hay unas pocas localizaciones que es probable que exploren.

EL LABERINTO

El lugar más desesperado en Nuln, el Laberinto es un enredado laberinto de callejuelas retorcidas. Los edificios están destartados y ruinosos, al borde del colapso total. Basuras, sobras, alcantarillas abiertas, y no pocos cuerpos, hacen este lugar casi intolerable, solo los más pobres y enfermos de Nuln viven aquí.

Localizar esta parte de la ciudad es muy fácil, es parte del Barrio de Chabolas y los lugareños señalan el camino pero siempre con una advertencia. Explorar el Laberinto es complicado, ya que es fácil perderse, y perderse aquí es una buena manera de encontrar una muerte rápida. Una vez dentro, los caminos de este lugar son más parecidos a túneles, ya que los edificios se apiñan sobre el cielo en lo alto, oscureciendo los callejones sin importar la hora del día. De los marcos de las puertas se asoman caras sucias y sombras para ver pasar a los intrusos. La gente aquí es poco acogedora, incluso hostil, y está más que un poco loca. Encontrar la salida del Laberinto no es tan fácil como entrar. Cada 10 minutos permite a los personajes hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción** para ver si encuentran un punto de referencia familiar. Si fallan la tirada deben seguir buscando durante otros 10 minutos, hasta que tengan éxito.

En las ciudades del Viejo Mundo los mutantes se refugian en este tipo de lugares para escapar a los ojos de los sacerdotes y los cazadores de brujas, por lo que la corrupción del Caos es fuerte aquí. La enfermedad también está extendida, por lo que a veces puede ser difícil distinguir a las personas deformadas por las Fuerzas Malignas de aquellas destrozadas por la peste. El Laberinto es también el hogar de criminales, exiliados y practicantes de las artes oscuras. Si es ilegal, ilícito, o simplemente depravado, se puede encontrar aquí.

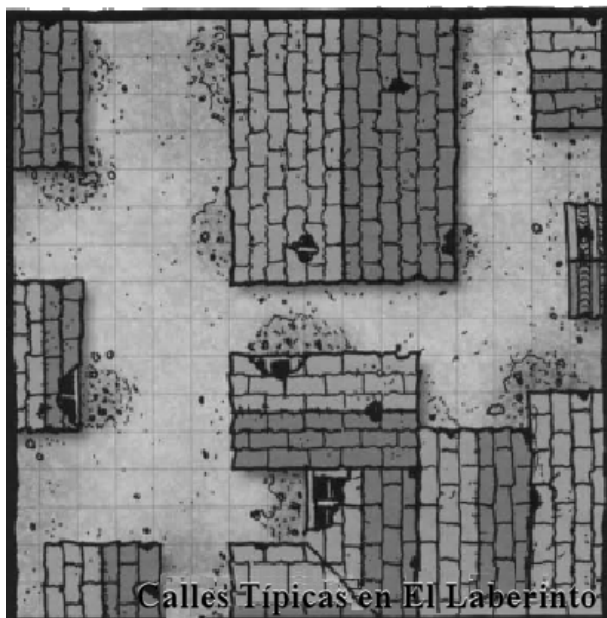
Tras varios días de investigación, es probable que los Personajes Jugadores lleguen a ser elementos conocidos en la ciudad. Con la Guardia obligada a encargarse del creciente malestar en el Barrio de Chabolas y los Mutantes moviéndose en las alcantarillas, las personas están recurriendo a la seguridad privada. En el quinto día, un ingeniero de la fábrica donde el nuevo cañón se está poniendo a punto, se acerca a ellos con sus preocupaciones. Está receloso porque están ocurriendo cosas extrañas en el lugar de trabajo. Explica que encuentra con frecuencia pruebas de que alguien está manipulando el arma. Para atrapar al saboteador con las manos en la masa, acudió temprano una mañana al lugar, mucho antes de amanecer, y encontró varias figuras togadas merodeando alrededor. Cuando las llamó, se dispersaron y huyeron. Buscó alrededor y lo único que encontró fue una tapa de alcantarilla abierta, con un inmundito trozo de tela enganchado en la tapa. Pide a los personajes que investiguen el lugar por el bien de salvaguardar el cañón.

En realidad, el ingeniero trabaja para Randolph Vogt, quien recela de los personajes, incluso del favor de su hijo, aunque no puede imaginar por qué, sospechando en su interior que podrían estar cerca de descubrir su complot. Para eliminar la amenaza contrató una banda de ladrones para que descendieran a las alcantarillas y tendieran una trampa a los personajes, con el objetivo de silenciarlos para siempre. Ver **El Asilo** para más detalles.

- LUGARES DE INTERÉS -

INVESTIGACIONES

Los personajes husmeando por aquí son propensos a tener momentos difíciles. Los lugareños tienen la boca cerrada ya sea por miedo o despecho y son de poca utilidad para los arrogantes extranjeros. Por todas partes hay signos de infestación Mutante, pero son difíciles de distinguir de los pocos Skaven que quedan en Nuln, o de otras cosas más oscuras que han dejado huella en este barrio. En resumen, el Laberinto no ofrece mucho a los personajes. Sin embargo, su presencia llama obligadamente la atención. Por cada 10 minutos que



los personajes permanezcan en el Laberinto, tienen un 30% de probabilidad de encontrarse con los Hijos del Ojo, una brutal banda de Mutantes que dominan a las otras bandas que merodean por estas calles. Una banda consiste en un Mutante Bruto, dos Mutantes y un Mutante adicional por cada personaje en el grupo. Los miembros de la banda parecen surgir las pilas de basura y suciedad, ganando la sorpresa contra cualquier Personaje Jugador que falle una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción**.

Bruto Mutante

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41%	31%	46%	46%	31%	31%	31%	12%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	4	4	3	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Mando, Escondarse, Esquivar, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: ¡A correr!, Frenesi, Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe letal

Reglas Especiales:

Mutaciones del Caos: Apariencia bestial, Sed de sangre, Patricorto, Ventosas (+20% a las tiradas de Escalar)

Armadura: Ninguna

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

Armas: Arma de mano (Hueso de un muslo humano envuelto en carne podrida)

Enseres: 1d10 co

Esta bestia vil es paticorta y de apariencia demoníaca, con su piel cubierta de extrañas ventosas que usa para arrastrarse hacia adelante, dejando un rastro de baba a su paso.

Mutantes

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Escondarse, Supervivencia, Percepción, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: ¡A correr!

Reglas Especiales:

Mutaciones del Caos: A continuación se detallan seis Mutantes. Si necesitas más para grupos más numerosos mira la página 230 de WJDR o la página 106 del Bestiario del Viejo Mundo. Los Mutantes que se describen tienen las siguientes mutaciones:

- Mutante #1: Garras (adquiere el talento Armas naturales), Pelaje (estética), Asqueroso hedor (Emp 17% los oponentes a menos de 2 metros sufren una penalización de -5% a HA)
- Mutante #2: Patas animales (M 5), Piel correosa (R 41%, TR 4), Hocico (adquiere la habilidad Rastrear), Cola (Ag 37%)
- Mutante #3: Piel rojiza (estética)

- Mutante #4: Pelaje grueso (1 PA en todas las localizaciones)
- Mutante #5: Hocico (adquiere la habilidad Rastrear)
- Mutante #6: Cuernos (Daños BF - 1), Brazo tentaculado (+10% a las tiradas relacionadas con presas y forcejeos).

Armadura: Ninguna

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

Mutante #4: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1

Armas: Arma de mano (Porras y hachas)

Enseres: harapos

Los hombres y mujeres perturbadores son apenas Humanos, su carne está corrupta por la mancha del Caos.

DESARROLLO

Los Mutantes luchan hasta que su líder, el Mutante Bruto, caiga o hasta que la mitad de ellos yazcan muertos. Si los Personajes Jugadores logran capturar uno vivo, pueden ser capaces de sonsacarle algo de información. Esto requiere una tirada exitosa **Difícil (-20%) de Intimidar o Tortura**. El tipo de información que obtienen depende de los grados de éxito.

RESULTADOS DE INTIMIDACIÓN DEL MUTANTE

Grados de Éxito	Información descubierta
Ninguno	El Mutante es miembro de una cruel banda llamada Los Hijos del Ojo que gobiernan el Laberinto.
Uno	Hay más de su tipo en el Mazo y bajo la ciudad.
Dos	Actualmente sirven a un hombre grande que gobierna el Mercado Nocturno.
Tres	Los Mutantes están planeando un ataque en el último día de la Semana del Polvo Negro.

El ningún caso el mutante capturado les llevará hasta Mercado Nocturno. La amenaza de muerte no tiene sentido para alguien en su estado. Informar del inminente ataque a la Guardia termina en incredulidad y la explicación de que las historias del Mercado Nocturno no son más que cuentos ni niños. Incluso si los personajes informan de sus conclusiones a alguna autoridad, aunque no pueden llegar a nadie cerca de la Condesa, la Guardia todavía sigue sin hacer nada, quizás porque uno o más de sus oficiales al mando, son en realidad, sectarios secretos...

LOS MUELLES

Los muelles están a la vista de las rejas de alcantarilla que vierten los desechos de Nuln al Río Reik. Aunque cada uno está equipado con barrotes, es posible para una criatura pequeña retorcerse entre ellos para entrar a las alcantarillas de la ciudad. Desde que la Condesa invitó a gente de todo el Imperio a presenciar la nueva adquisición del arsenal de la ciudad, los muelles han estado más ocupados de lo normal y los barcos se apiñan en el río, hasta tal punto que casi se puede cruzar al otro lado saltando de cubierta en cubierta. Con tal actividad, muy pocos han prestado atención a los pequeños detalles, como las idas y venidas de las cosas bajo la ciudad.

Durante la investigación del grupo de otras tramas, podrían venir a través de un rumor de cosas que entran en la ciudad por el río, puedes dejar caer esta pista en cualquier momento tras el segundo día. Con un pequeño sondeo, los personajes averiguan

algo de que los trabajadores han observado extrañas idas y venidas en la oscuridad de la noche, a través de las rejillas de alcantarillas. Si los personajes deciden seguir sobre esto, pueden preguntar en los alrededores de los muelles para descubrir que la noche anterior, un trabajador vio algo extraño cerca de las rejas. Una figura encapuchada extrajo algunos barrotes libres y se metió dentro. Un momento más tarde, la bestial cabeza de la cosa se asomó en busca de testigos antes de restablecer los barrotes para ocultar su entrada.

El hombre y algunos otros fuimos a echar un vistazo más de cerca, y verdaderamente encontramos que algunos barrotes habían sido cortados, pero nadie fue tan tonto como para meterse dentro. Informaron del incidente a la Guardia, quién envió un grupo de Guardias de Cloacas esta misma mañana. Ninguno de esos hombres ha vuelto.

Los personajes que inspeccionen la reja dañada verán que alguien ha serrado completamente cuatro de los seis barrotes. Un personaje con éxito en una tirada de **Buscar** notará que los barrotes han sido serrados con una lima o sierra. Tras unos momentos, haz que los personajes hagan una tirada Fácil (+20%) de Percepción, y aquellos que la saquen verán que el agua estancada se vuelve sangre de repente y un momento después aparece un brazo roto.

Los personajes pueden entrar en las alcantarillas si lo desean. En ese caso mira **Las Alcantarillas**, más abajo.

LAS FORJAS DE NULN

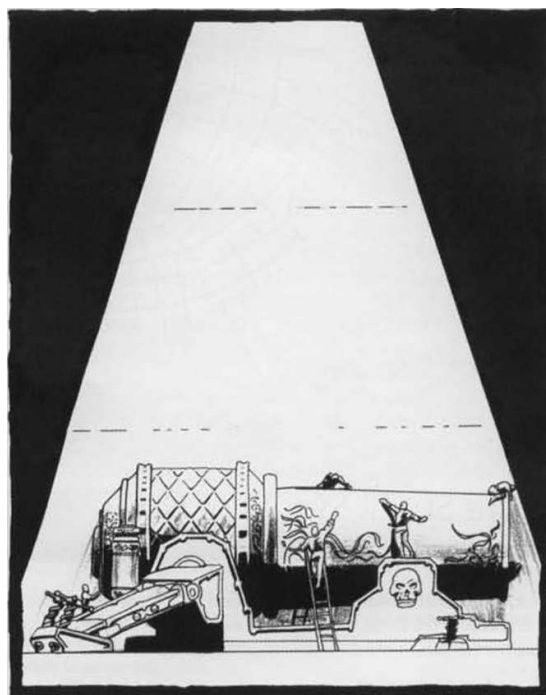
Los personajes pueden querer echar un vistazo al arma si están siguiendo los informes de juego sucio. Bajo ninguna circunstancia se les permitirá la entrada al Colegio de Ingeniería, y si intentan infiltrarse allí un montón de guardias se disponen a enfrentarse a los intrusos, acabando probablemente con unas cortas vacaciones en la Torre de Hierro. En cualquier caso, el arma no se encuentra allí, y en realidad está en un almacén indeterminado en el Industriepplatz. Buscar en todos los almacenes podría llevar semanas, pero el ingeniero, si contactó con ellos, le puede llevar al adecuado.

El edificio es una gran estructura vacía que abarca unas pocas manzanas. Construido en piedra y madera, tiene grandes ventanales de vidrio cerca del techo para la ventilación. No hay nada aquí salvo el propio cañón y cerca de una docena de trabajadores que pulen el cañón y supervisan los últimos preparativos antes de que se de a conocer. Entre ellos está Randolph Vogt, quién ve a los personajes mientras trabaja.

El arma es enorme, siendo un enorme cañón montado sobre una cureña de madera. Aunque más grande de lo normal, aparente ser un arma normal. Si se le pregunta, el ingeniero explica que aunque tiene un alcance superior, es el proyectil el que es la innovación. En vez de balas de cañón de hierro normales, la munición está diseñada para explotar en el impacto, esparciendo fragmentos de hierro y muerte de fuego en un extensa área. El ingeniero asegura a los personajes que ninguna manipulación es lo suficientemente significativa para poner al arma o a cualquier otra cosa en peligro.

Una vez dentro, el ingeniero lleva a los personajes a un gran desagüe situado en el suelo. El hombre asegura que este almacén tiene al menos tres más, pero que cuando los comprobó por última vez eran seguros aún. Este es el único que parece haber sido manipulado. La reja sigue suelta y está fuera de su sitio. El ingeniero muestra a los personajes el trozo de tela que encontró. Es de una tela rojiza, probablemente teñida con óxido para colorearla, y huele a animal.

Los personajes pueden mover la tapa del desagüe y entrar en las alcantarillas desde aquí si lo desean. Si deciden sentarse y proteger el almacén, sus esfuerzos serán en vano, no hay más allanamientos.



LAS ALCANTARILLAS

construidas originalmente por los Enanos exiliados, las alcantarillas de Nuln son las mejores del Imperio. Cada túnel se parece más a una obra de arte que a un lugar para canalizar la suciedad al río. Las paredes tienen piedras empotradas y detalles como arcos, columnas, crucería y contrafuertes añadidos no solo por su utilidad sino también para evocar los pasillos de las fortalezas Enanas perdidas. Durante los siglos, Nuln ha crecido, se ha destruido y reconstruido, por lo que muchos de los pasajes fueron reparados o ampliados por manos Humanas, ninguna de las cuales tuvo la misma entrega para embellecer el lugar como los Enanos.

En términos generales hay tres clases de pasadizos debajo de la ciudad. Los túneles primarios son corredores amplios que mueven gran cantidad de agua e inmundicia hacia el río. Tienen de tres a cinco metros de ancho y una altura similar, y salientes a ambos lados de un profundo canal, permitiendo a los trabajadores y guardias caminar mientras mantienen sus botas algo más limpias. Los túneles secundarios llevan los efluvios de zonas particulares hacia los túneles primarios. Son más pequeños, entre dos y tres metros y medio de ancho y alto, y con un solo saliente para caminar.

Además de los túneles, en los lugares donde confluyen los túneles primarios hay grandes habitaciones llamadas nexos. Aquí el cenagal colecta y drena hacia el Reik a través de los túneles secundarios. Al igual que la Catedral (ver página 19), los nexos son zonas increíbles. Las estatuas miran abajo fijamente, a los sucios secretos de la ciudad mientras fluyen por delante, y lascivas miradas de las gárgolas miran hacia abajo desde las piedras angulares que ajustan los arcos. Puentes cuidadosamente contruidos cruzan entre los fluidos para conectar otros pasadizos.

ENCUENTROS EN LAS ALCANTARILLAS

A pesar de que las alcantarillas son obras impresionantes por derecho propio, son también el mayor riesgo para Nuln. El tamaño de los pasadizos podría permitir a un gran número de invasores navegar rápidamente, y combinado con los accesos a los ríos, toda clase de cosas terribles que acechan en los oscuros túneles.



Para combatir la amenaza que acecha bajo las calles, la Guardia de Nuln tiene una rama especial de milicianos que están entrenados en caminar por los túneles y eliminar cualquier cosa que encuentren allí. Muy mermados tras la amenaza Skaven, están ahora recuperándose en número para permitirles patrullar algunas de las regiones más remotas.

Mientras exploran las alcantarillas, es probable que los Personajes Jugadores encuentren muchas amenazas y peligros. Puedes añadir encuentros adicionales en lugares específicos para aumentar la tensión u ofrecer nuevos retos.

Enemigos y aliados

Como se indica, hay muchas cosas desagradables que viven en el sistema de alcantarillado de Nuln. Lo que sigue son ejemplos de tipos de criaturas que es probable que los personajes se encuentren cuando exploran por abajo. Mira el *WJDR* o el *Bestiario del Viejo Mundo* para los perfiles.

- **Ghouls (1d10/2):** Entre los diversos horrores que acechan debajo de Nuln, pocos son tan terroríficos como los ghouls devoradores de hombres. Estas criaturas se alimentan de los perdidos y los débiles, devorando lentamente la carne de sus víctimas mientras gritan pidiendo misericordia.
- **Ratas gigantes (2d10):** Las ratas gigantes son un problema en todas partes. En Nuln, sin embargo, son atrevidas y no tienen miedo, que infestándolo todo y todas partes.
- **Mutantes (1d10):** Muchos Mutantes viven en el Laberinto, pero algunos son tan horribles que son rechazados incluso por los de su propia especie.

Multitud de personas retorcidas vagan por los túneles menos iluminados en busca de ratas o gente con la que alimentarse.

- **Goblins Nocturnos (1d10):** Las alcantarillas de Nuln están infestadas de estas miserables criaturas, viviendo en algún lugar lejos de las patrullas normales de Guardias de Cloacas. Aunque Nuln ha tomado medidas para encontrar el origen de estas alimañas, y ha matado cientos de ellos, ellos siguen regresando.
- **Ratas de Clan Skavens (1d10+2):** Aunque Nuln logró evitar el desastre al derrotar la amenaza de los Skavens, muchas de estas

criaturas aún deambulan por los túneles, incubando malvados planes para destruir a los odiados humanos. Hay rumores de que los Señores de las Bestias aún crían Ratas Ogros para hacer su oferta en algún lugar de las profundidades.

Descubrimientos Extraños

Los secretos más oscuros de una ciudad residen en su red de alcantarillado, y Nuln no es diferente, sobre todo teniendo en cuenta su larga historia de hacer frente a los Pielos Verdes, Skavens, y cosas peores. Los personajes que exploren las turgentes aguas pueden tropezar con cosas extrañas y a veces peligrosas.

HALLAZGOS EN LAS ALCANTARILLAS

Tirada	Descubrimiento
01-10	Una Esfera de viento envenenado Skaven (aunque ya no funciona y las toxinas hace mucho tiempo que se filtraron fuera)
11-20	Una masa de desagradable materia orgánica
21-30	Una rueda de un Tanque de vapor
31-40	Una cabeza cortada con el cráneo abierto y los sesos fuera
41-50	Una bolsa con 1d10 p
51-60	Un símbolo religioso roto
61-70	Una mano cortada agarrando un amuleto de la suerte
71-80	Un animal muerto
81-90	Una espada, hacha o daga sangrienta
91-100	Un conjunto vacío de ropa

- ENCUENTROS CLAVE - EL ASILO

A parte de la emoción aleatoria de lo que los personajes pueden encontrar en las alcantarillas de Nuln hay dos lugares claves a explorar por los Personajes Jugadores. El Asilo es el primero (anotado en el mapa del alcantarillado), la siniestra guarida del nigromante Cohl. El segundo lugar (en realidad un tipo de localización) es La Membrana de los Sueños Inconfesables, que puede ser colocado donde sea necesario en las alcantarillas.

Hace años, Nuln estaba en manos de poderosas familias criminales como la infame Schatzenhimers, Valantinas y los Huydermans. Ocupados una serie de túneles y sótanos conectados conocidos como El Asilo. Pero tras una lucha y traición brutal, se enfrentaron el uno contra el otro destruyendo

realmente sus operaciones. Desde entonces se han movido allí otros elementos criminales, y han tomado algunos de estos viejos escondites reclamándolos para sí.

Si los personajes entran en las alcantarillas basándose en sus averiguaciones en el almacén (ver **Intrusos** en la página 72), una tirada Fácil (+20%) de Buscar revela una perturbación en la porquería bajo la reja. Un personaje puede seguir el rastro con una tirada **Rutinaria (+10%) de Seguimiento**. Una banda de matones que emplea Randolph Vogt colocó un rastro visible para llevar a los personajes a una trampa en la vieja base Valentina en El Asilo. Los matones no habían estado antes en la vieja base, pero uno tenía un antiguo mapa que cogió de las cosas de su abuelo. Su abuelo fue un guardia de la familia Valentina. Cuando irrumpieron a través de la vieja puerta descubrieron que el lugar no estaba tan vacío como ellos habían pensado.

Desde que los Valentinas se trasladaron a otras partes de la ciudad, un perverso nigromante llamado Cohl huyó a las alcantarillas después de que matara a su familia y los convirtiera en Zombis. A Cohl no le agradó ver visitantes y usó magia oscura masacrar a los intrusos. No acabando aún, les levantó como sus siervos para protegerse de otros intrusos.

No debe tomar mucho tiempo a los jugadores localizar la antigua sede de Valentina, un par de horas como mucho. Mientras se aproximan, permite a los personajes hacer tiradas **Difícil (-20%) de Percepción** para escuchar los sonidos de los Zombis arrastrándose en la **Localización 2**.

1. ENTRADA

El rastro conduce a una abertura en la pared de un túnel, que se dirige a unos 9 metros hacia la oscuridad y termina en una puerta. El suelo, las paredes y el techo delante de la puerta están manchados de sangre. Las gotitas siguen cayendo de las grandes marcas del techo. Algunas gordas ratas marrones mascan a lo lejos trozos de carne esparcidos por el suelo, aunque se dispersan con la luz. La puerta está sucia y vieja con una profunda línea de sangre. No hay nada más de interés aquí.

2. ANTIGUO CUARTO DE GUARDIA

A través de la puerta de Entrada hay un corto pasillo que finaliza en otra puerta. Detrás hay otra oscura sala, con apliques vacíos atornillados a las paredes y pilas de basura en la esquina noroeste. Tres Zombis, los restos animados de los matones contratados por Vogt, se mueven en desorden. Al escuchar o ver a los intrusos, atacan.

Zombis

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
25%	0%	35%	35%	10%	-	-	-
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Ninguna

Talentos: Temible, Visión nocturna, No muerto

Reglas Especiales:

Estúpidos: Los zombis son cuerpos animados, no pueden realizar o fallar tiradas basadas en Inteligencia, Voluntad o Empatía.

Tambaleante: Los zombis no pueden efectuar la acción de correr.

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Mazo)

Enseres: 1d10 p cada uno

Su pálido rostro, boca caída y ojos vidriosos se combinan con sus terribles heridas para revelar que estos antiguos hombres son muertos vivientes.

Desarrollo

Los sonidos del combate llaman la atención de otros cuatro Zombis en la **Localización 3** en dos asaltos, y al propio Cohl en 4 asaltos para exigir una explicación de la intrusión, no atacando si no es atacado primero.

3. LABORATORIO

Unas diez lámparas cuelgan del techo en esta gran y macabra sala, lanzando un brillo verdoso sobre los horrores que se encuentran aquí. Cohl usa esta habitación para sus experimentos nigrománticos. Atado a la mesa hay un Zombi desmembrado, sus piezas desmembradas aún tienen contracciones y su boca se abre y cierra estúpidamente. Clavado en la pared a la altura de los ojos hay un variedad de manos, lengua, caras, pies y órganos, todos moviéndose en una burla a la vida. Los personajes que entren en esta habitación deben superar una tirada **Desafiante (-10%) de Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura. Tropezando por el lugar hay dos Zombis más, a menos que ya se hayan unido al resto en la **Localización 2**. Combatir aquí atraerá la atención de Cohl en 2 asaltos para ver qué está pasando.

4. CUARTO DE GUARDIA

Esta pequeña habitación está llena de viejos huesos. Las cuencas vacías de cientos de calaveras miran fijamente fuera de las pilas. Un pequeño túnel conduce fuera de esta sala, conectando con un túnel secundario.





Si su guarida es atacada, Cohl se retirará a esta habitación y animará unos pocos Esqueletos para mantener a los personajes a raya hasta que pueda producir sus más mortales hechizos.

Esqueletos

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
25%	20%	30%	30%	25%	-	-	-
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Ninguna

Talentos: Temible, Visión nocturna, No muerto

Reglas Especiales:

Estúpidos: Los esqueletos son cuerpos animados, no pueden realizar o fallar tiradas basadas en Inteligencia, Voluntad o Empatía.

Tambaleante: Los esqueletos no pueden efectuar la acción de correr.

Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero y Gorro de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada)

Los huesos mezclados y blanqueado de los muertos se unen a través de cruel magia para formar una caricatura de la vida.

5. DORMITORIO

En los días en que los Valantinas usaban este lugar como escondite, los ladrones usaban esta habitación para dormir. Algunos sacos de dormir mohosos y efectos personales permanecen donde fueron abandonados. Una tirada exitosa de Buscar descubre 1d10 c y 2d10 p. Por lo demás la sala está vacía.

6. ANTESALA

Una vieja linterna cuelga de un gancho en el techo. Las paredes están adornadas con polvorientos trofeos de caza, letreros robados y viejos carteles de Se Busca amarillentos, todos dejados por los anteriores habitantes. Un escritorio domina la zona, aunque poco más queda.

Buscar en el escritorio (lo que requiere una tirada de **Buscar**) descubre viejos papeles ilegibles y 3 co.

7. ESTUDIO

Esta gran habitación sirve a Cohl como estudio. Las alfombras cubren el suelo y una estantería cargada con pergaminos, grimorios y cosas por el estilo se apoya contra la pared del fondo. En el centro de la habitación hay un escritorio y sobre él un candelabro sosteniendo seis gruesas velas negras.

Cohl está casi siempre aquí, inmerso sobre un nuevo volumen robado de algún templo o del hogar de un hechicero. Conoce muy bien las alcantarillas, Cohl sale bajo la cobertura de la noche y se cuela en los hogares y oficinas de sus rivales, robando suministros, libros y cualquier cosa que necesite.

Un encuentro con el nigromante no tiene porqué acabar en una pelea. Sabe lo que está sucediendo arriba en la ciudad, y lo último que quiere es un grupo rival. Cree que los asesinatos están llamando la atención sobre él, pensando que los matones estaban allí para arrancarlo de raíz. Cohl responde con la fuerza cuando se de cuenta de que hay intrusos, pero si un personaje se esfuerza en hablar, Cohl se echa atrás, curioso por saber que hacen allí si no es para destruirle a él o a su trabajo.

Cohl

Profesión: Hechicero Maestro (Ex Aprendiz de Hechicero, ex Hechicero Adepto)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
37%	36%	29%	32%	42%	67%	61%	36%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	2	3	4	3	6	2

Habilidades: Sabiduría académica (Magia) +10%, Sabiduría académica (Nigromancia) +10%, Canalización +20%, Sabiduría popular (El Imperio, Tilea), Cotilleo, Intimidar +10%, Sentir magia +10%, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Lengua arcana (Magia) +10%, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel), Nadar

Talentos: Oído aguzado, Afinidad con el Aethyr, Saber oscuro (Nigromancia), Magia oscura, Manos rápidas, Magia menor (Armadura de Aethyr, Silencio), Suerte, Meditación, Magia pueril (Arcana), Muy resistente

Armadura: Ninguna

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

Armas: Báculo

Enseres: Mochila, Grimorio, *Las Artes Oscuras*, Material de escritura, Vara de separación

Cohl, un hombre demacrado con ropas asquerosamente sucias, apesta a decadencia. Su piel es extremadamente pálida y está llena de llagas supurantes. Viste mohosos ropajes negros que están parcheados y raídos.

VARA DE SEPARACIÓN

Conocimiento Académico: Magia

Poderes: Separa una esencia de un objeto poseído y la fuerza a regresar al Reino del Caos.

Historia: Cuando Magnus hizo retroceder a las fuerzas del Caos al Desierto del Caos, se encontraron muchos objetos en la ciudad en ruinas de Praag. Uno de los objetos era una pesada vara de mando decorada con extrañas y retorcidas runas. Lo Cazadores de Brujas que todo lo que se encontrara en la ciudad era sospechoso y debía ser destruido, pero la Vara de Separación se salvó cuando accidentalmente entró en contacto con otro objeto del Caos, una espada poseída por un Demonio. Cuando la vara tocó el arma, la espada desató un terrible grito y el demonio de dentro huyó como una nube de negra ceniza arremolinada. Los sacerdotes que servían a Magnus creyeron que esta vara era en verdad un regalo de Sigmar, y su toque era capaz de destruir objetos manchados por el Caos. Magnus estaba receloso, pero permitió que el objeto regresara con él a Nuln.

Una vez llegó a Nuln, fue olvidado en las celebraciones de las recientes victorias del Emperador. Dejado en un sótano, como lo fue el Cáliz, no fue recuperado hasta generaciones más tarde por Cohl, quien se coló en el templo en busca de antiguos textos que traten de temas oscuros. Cohl reconoció el poder del extraño objeto y se lo apoderó.

La Vara de Separación no destruyó realmente la esencia del Demonio poseedor. En su lugar, la forzó a regresar al Reino del Caos, esencialmente liberando al Demonio. Usar este objeto contra el Cáliz es exactamente lo que el Desollador Rojo quiere, ya que sería capaz de reconstruirse con los otros jirones de su esencia y finalmente volver al mundo de los hombres para destruirlos (una aventura futura interesante, y una justa recompensa para los personajes que estén dispuestos a entregar su amistad a un nigromante). Desafortunadamente, Cohl no sabe esto.

Desarrollo

Todo lo que Cohl quiere es estar solo. No tiene planes de conquistar la ciudad o involucrarse en los problemas de arriba. Pero también se da cuenta de que su morada ha sido descubierta y aunque destruir a los personajes salvaguardará su casa, le preocupa que puedan ser demasiado poderosos para poder derrotarlos. Por tanto, está dispuesto a hablar, si los personajes mantienen a raya sus ataques.

En sus exploraciones nocturnas, Cohl tuvo una buena idea de lo que está ocurriendo en la ciudad, incluso fue testigo de dos de los secuestros. Puede describir al secuestrador con todo detalle, dejando claro que el asesino/secuestrador es en realidad Rolf (aunque encontrarlo es otra cuestión). En caso de que los personajes mencionen su misión, encontrar y destruir el tercer artefacto, Cohl se ofrece a ayudar, por un precio. Tiene los medios para destruir el objeto, a través de la Vara de Separación (ver recuadro). Cohl explica que si el Demonio es liberado, sin duda significaría la destrucción de su ciudad e introduciría un poderoso enemigo al que finalmente tendría que enfrentarse más adelante. Pide a los Personajes Jugadores que traigan el artefacto para su destrucción, pero también quiere a Elsbeth Becker. En su juventud, él la amó apasionadamente, pero ella rechazó sus avances. Si los personajes quieren tener éxito en su misión, deberán llevársela a él.

Esto pone a los personajes en una situación incómoda. Entregar a Becker significa traicionar a su aliado más firme, pero si no lo hacen el Desollador Rojo podría liberarse. Verdaderamente frustrante.

8. DORMITORIO

Esta cámara contiene un montón de trapos viejos en los que duerme Cohl. La habitación apesta a sudor, inmundicia y excrementos. No hay nada de interés o valor aquí.

LA MEMBRANA DE LOS SUEÑOS INCONFESABLES

A lo largo de las alcantarillas, los Mutantes, bajo la dirección de Erasmus Teuber, están preparados para su asalto en la ciudad.

Se congregan en habitaciones especialmente preparadas, preparando las armas y canalizando los poderes oscuros de Slaanesh. Pueden haber tantas de estas membranas como desees, pero debería haber al menos diez posicionadas en varios puntos del Mapa de Alcantarillado. Si los Personajes Jugadores se las arreglan para destruir todos estos diez lugares, entonces han causado suficiente daño como evitar el levantamiento Mutante que tendrá lugar en la finalización de esta aventura. Lo que sigue y el mapa correspondiente son ejemplos de cómo podría ser una Membrana. Puedes usar el mismo mapa para otras localizaciones o diseñar el tuyo propio, añadiendo habitaciones adicionales, más Mutantes o incluso otros monstruos.

I. CENTINELAS

Ocultos a ambos lados de la entrada hay dos Mutantes Furtivos que están alerta a los intrusos. Si alguien se aproxima, silban advertencias a sus compatriotas en la **Localización 2**.

Mutantes Furtivos

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
36%	31%	36%	31%	31%	31%	31%	31%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Escondarse+10%, Esquivar, Rastrear, Supervivencia, Percepción +10%, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: ¡A correr!, Pericia subterránea

Reglas Especiales:

Mutaciones del Caos: Estos Mutantes tienen las siguientes mutaciones:

- Mutante #1: Demacrado (F 27%, BF 2), Cuernos (Daños BF – 1), Grandes orejas (gana el talento Oído aguzado)
- Mutante #2: Múltiples llagas (Emp 17%)

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Mazo), Ballesta con 10 virotes

AURA DEMONIACA

Los demonios están hechos de la mismísima sustancia de la magia, lo que les protege cuando están en el mundo de los mortales. Cada vez que un arma que no sea mágica golpee a un demonio, la Bonificación por Resistencia del demonio se trata como si se incrementara en +2. Además, los propios ataques del demonio se consideran mágicos. Para terminar, los demonios son por completo inmunes a los efectos del veneno y el ahogamiento.

VOLUNTAD DE HIERRO

Una criatura con este talento es inmune al miedo y el terror, así como a los efectos de la habilidad de Intimidar y el talento de Inquietante.

2. TEMPLO DE SLAANESH

El templo de Slaanesh es un lugar horrible y asqueroso. Una sustancia carnosa cubre las paredes, suelos y techos, y se estremece con deleite. Un vistazo de cerca revela que la superficie está estropeada por finos pelos y erupciones de lloro. En el centro hay un altar profano a Slaanesh. A pesar de la piedra, se filtra un líquido amarillento pálido de su superficie, que los sectarios lamen en un perverso éxtasis. En cualquier momento hay 1d10 Mutantes comunes y una Diablilla de Slaanesh (para más detalles ver *Bestiario del Viejo Mundo*, página 88). También hay una posibilidad del 50% de que Erasmus Teuber se encuentre aquí (ver página 31 para el perfil).

Usa los perfiles de Mutantes que se presentan en el *WJDR* en la página 230. Las posibles mutaciones incluyen algunas de las siguientes.

- **Mutante # 1:** Piel azul (estética), Asqueroso hedor (Emp 22%, los oponentes a menos de 2 metros sufren una penalización de -5% a HA), Cola con pinchos (BF, Contundente)
- **Mutante # 2:** Asqueroso hedor (Emp 16%, los oponentes a menos de 2 metros sufren una penalización de -5% a HA), Cola (Ag 32%), Brazo tentaculado (+10% a las tiradas relacionadas con presas y forcejeos)
- **Mutante # 3:** Sed de sangre (adquiere el talento Frenesi), Hocico (adquiere la habilidad Rastrear)
- **Mutante # 4:** Pinza (adquiere el talento Armas naturales, Precisa), Cola con pinchos (BF,

Contundente)

- **mutante # 5:** Ojos pedunculares (+2 a las tiradas de Iniciativa)
- **mutante # 6:** Grandes orejas (adquiere el talento Oído aguzado)
- **mutante # 7:** Garras (adquiere el talento Armas naturales), Colmillos (BF - 2, Precisa), Piel correosa (R 41%, BF 4)
- **Mutante # 8:** Ciclope (HP 15%), Pelaje grueso (1 PA en todas las localizaciones)
- **mutante # 9:** Demacrado (F 28%, BF 2)
- **Mutante # 10:** Mente trastornada (Int 18%)

Diablilla de Slaanesh

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
44%	0%	40%	37%	52%	31%	40%	55%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	12	4	3 (5)	5	0	0	0

Habilidades: Actuar (Bailarina), Carisma +20%, Cotilleo +20%, Esquivar, Hablar idioma (Reikspiel) Hablar idioma (Tileano), Hablar idioma (Lengua oscura), Lengua arcana (Demoniaca), Percepción, Tortura

Talentos: Ambidiestro, Armas naturales, Aura demoniaca, Temible, Visión nocturna, Voluntad de hierro

Reglas especiales:

Aura de Slaanesh: Una diablilla es tan seductora y desconcertante que todos los adversarios vivos que estén a menos de 4 metros (2 casillas) de distancia sufren una penalización de -10% a su Habilidad de armas y Voluntad.

Inestabilidad: Todo asalto en que la diablilla sea herida en combate cuerpo a cuerpo y no consiga infligir Heridas a cambio, deberá conseguir una tirada de Voluntad para no ser expulsada de regreso al Reino del Caos.

Mutaciones del Caos: Patas animales (incluidas), Pinza (tienen la propiedad de Precisa).

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

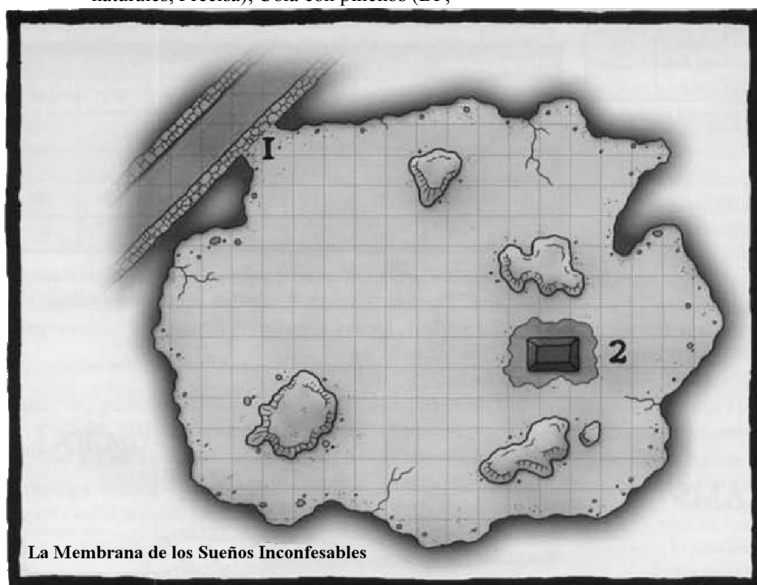
Armas: Pinza

Seductoras y terroríficas, estos demonios son asesinos mortales.

Desarrollo

Los mutantes atacan a cualquier intruso y luchan hasta la muerte. Si Erasmus está aquí, permanece atrás, fingiendo estar prisionero a menos que está claro que los Mutantes estén ganando, momento en el cual se une a la refriega. De lo contrario, desempeña el papel de víctima, alegando que los Mutantes le arrebataron de las calles e iba a ser sacrificado a su dios oscuro.

Los personajes pueden destruir el Altar (BR 5, Heridas 15) y quemar la carne de las paredes. No hay nada de interés aquí, aunque si los personajes encuentran varios de estos lugares, debe sugerir que hay algo desagradable en los trabajos.





CAPÍTULO VII: LA MASCARADA

Nuln cree que ha encontrado al secuestrador, y aunque las víctimas nunca fueron recuperadas, la ciudad vuelve a la jovial celebración en las calles, a pesar de las fuertes lluvias. Los sonidos del jolgorio, desde los estallidos de los fuegos artificiales durante el día hasta las explosiones de color en los cielos nocturnos, todo dirigido a restaurar el estado de ánimo de la

gente. Sin embargo, entre los nobles visitantes y los mercaderes el ánimo es más tenso, con dudas sobre el arresto y la ejecución. Tal vez, en las caras de estos recelosos, la Condesa todavía lanza la Mascarada en el palacio como estaba planeado, en la víspera de la inauguración.

- INVOLUCRARSE -

Los aventureros tienen un montón de razones para sospechar que la Guardia endosó los asesinatos a la persona errónea, especialmente si encontraron a Hans (Ver **Los Descompuestos** en el **Capítulo Cinco: Investigaciones**) o si se enteraron de la desaparición de Helmut Allenstag a principios del sexto día.

Como está claro que las presas de Vogt son de la clase alta, una reunión de las personas más importantes como la Mascarada parece el lugar perfecto para atrapar al villano en el muy siniestro acto. Pero los personajes deben primero encontrar un camino hacia la fiesta.

UN PJE UN NOBLE

Si alguno de los personajes es un Noble, Señor Noble o Maestro de Gremio, puede disponer de una invitación a la Mascarada simplemente charlando con la gente adecuada. Pueden tener acceso a los miembros del Concilio u otros ciudadanos importantes y usar sus habilidades sociales para lograr entrar. Durante estas interacciones esos personajes pueden conseguir invitaciones adicionales por cada grado de éxito que tengan en su tirada de Carisma contra estas personas bien posicionadas.

LA INVITACIÓN RECUPERADA

Los personajes podrían haber encontrado la invitación de los restos del carruaje mientras viajaban en el *Emperador Wilhelm*. Los personajes pueden falsificar invitaciones adicionales con el éxito en una tirada de **Oficio (Calígrafo)**.

ELSBETH BECKER

Si sigue viva o si se le pide antes de que muera, Elsbeth Becker, puede hacer entrar a los personajes en la fiesta proporcionándoles invitaciones.

FURTIVAMENTE

Si por una mala planificación o bien por mala suerte los personajes carecen de invitación, pueden infiltrarse. Esto debería ser un reto, por lo que considera añadir algunos obstáculos para hacerlo más complejo. Los ejemplos incluyen sirvientes recelosos, patrullas de guardias, invitados borrachos y cosas así.

- LA VIDA DE LA FIESTA -

La sala de baile de la Condesa es una habitación enorme, en el centro del Palacio y al menos a sus ojos, es la habitación más importante del lugar. No contenta con tener solo una gran sala, Emmanuelle abrió las dos plantas superiores para mirar a los azulejos de mármol del suelo de abajo. La planta baja está abierta, con cuatro gruesas columnas de mármol a cada lado que soportan los balcones de la primera planta. Los sirvientes mantienen aquí los suelos pulidos como espejos. En el extremo norte, se levanta un estrado desde el suelo donde la Condesa suele permanecer para ser vista por sus invitados. En el extremo opuesto hay una gran escalera que conduce hasta la entrada de la habitación. Debajo de las escaleras hay una cocina independiente donde los cocineros preparan *hors d'oeuvres* (aperitivos) al estilo Bretoniano. Los sirvientes enmascarados se filtran a través de las

multitudes llevando bandejas cargadas con manjares para deleitar los paladares de los invitados.

Arriba, el primer piso ofrece balcones privados donde los invitados pueden hablar con relativa privacidad y observar los movimientos de las clases de élite mientras bailan la danza de la intriga bajo la vacía mirada de la caprichosa Condesa. Más escaleras conducen el segundo nivel, que es esencialmente una pasarela que rodea toda la sala. Por seguridad, los asesores de la Condesa fijaron guardias en cada nivel, en lo alto de las escaleras y ante las puertas que conducen al segundo nivel. Mira la página 14 para los perfiles de guardias de élite. Además, cuatro guardias más protegen todo el tiempo a la Condesa, estando preparados para eliminar cualquier posible problema que amenace su responsabilidad.

CALENDARIO DE EVENTOS

En la sexta noche de la Semana del Polvo Negro las puertas se abren a las 9:00 en punto. Aparte de los sirvientes, solo los asesores de la Condesa y los consejeros están aquí para saludar a los primeros invitados a medida que llegan. A las 10:00 en punto la mayoría de invitados llegan y el lugar se vuelve muy ruidoso, incrementando la dificultad de todas las tiradas de Percepción basadas en el oído en un grado. La Condesa se une a la fiesta a las 10:30. A las 11:45 Rolf atrae a Wolfhart von Liebwitz a un balcón para discutir un asunto privado. Cinco minutos después, Vogt mata a Liebwitz y huye por la puerta principal.

EJECUTANDO LA MASCARADA

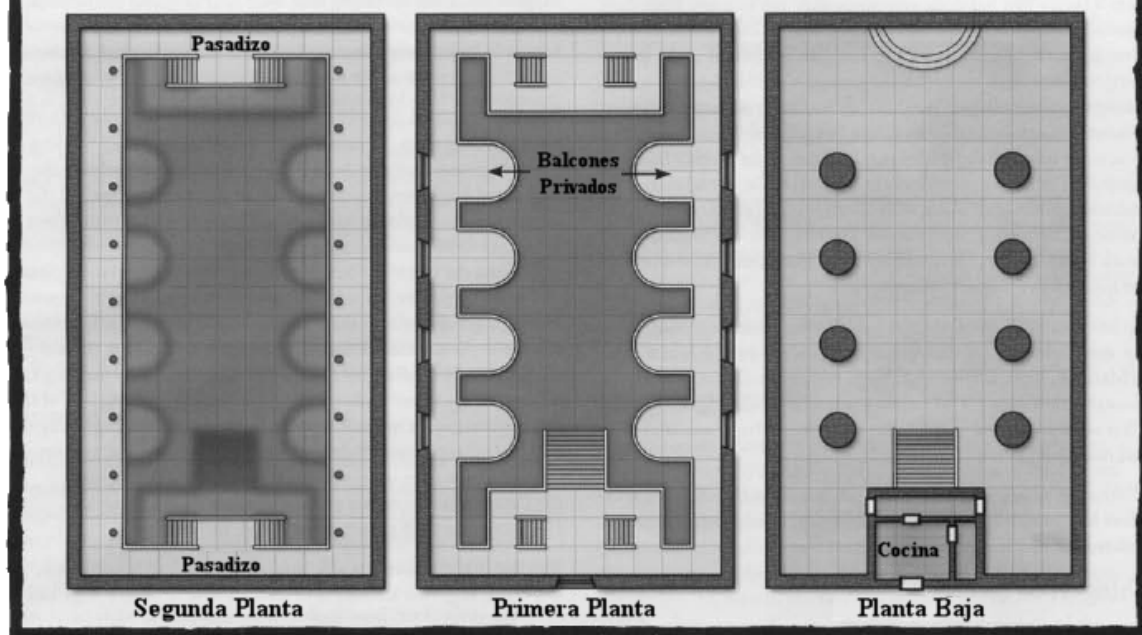
Ejecutar la mascarada puede ser un reto, especialmente si los personajes se esparcen y abordan a un gran número de gente diferente o simplemente hacen cosas diferentes. Para mantener la acción en movimiento, pasa un par de minutos con cada jugador, asegurando que todos tienen oportunidad de interactuar con los otros invitados. Evita pasar mucho tiempo con un personaje a menos que el resto del grupo confíe sus esperanzas en las acciones de ese jugador. Del mismo modo, da los personajes especializados en ese tipo de entornos (como nobles y similares) la oportunidad de brillar.

Durante la Mascarada hay más de 100 invitados. No es necesario definir a cada personaje que conozcan, pero si necesitas una

TABLA 7-1: INVITADOS ALEATORIOS

Tirada	Personalidad /Talante	Motivo	Origen	Máscara
01-05	Codicioso	Curiosidad	Wissenland	Goblin
06-10	Amoroso	Anhelos	Wissenland	Espectro
11-15	Amistoso	Amor	Reikland	Soldado
16-20	Grosero	Ambición	Reikland	Hechicero
21-25	Distante	Venganza	Averland	Sacerdote (no de Sigmar)
26-30	Cobarde	Esperanza	Averland	Gallo
31-35	Audaz	Información	Stirland	Cerdo
36-40	Siniestro	Odio	Stirland	Guerrero Norscan
41-45	Ardiente	Miedo	La Asamblea	Tileano
46-50	Feliz	Robo	Talabecland	Petimetre Estaliano
51-55	Borracho	Inteligencia	Middenland	Arabico
56-60	Confundido	Orgullo	Ostermark	Pirata de Sarcosan
61-65	Nauseabundo	Envidia	Ostland	¡Orco!
66-70	Incómodo	Codicia	Hochland	Campesino
71-75	Seguro	Lujuria	Norland	Máscara simple
76-80	Tímido	Ansia	Maricburg	Máscara de plumas exóticas
81-85	Triste	Consuelo	Tilea	Hombre bestia
86-90	Mareado	Decepción	Karak Azgal	Arlequin
91-95	Ofensivo	Perdón	Bretonia	Señor Bretoniano
96-100	Condescendiente	Ninguno	Kislev	Mercader de Marienburgo

EL SALÓN DE BAILE DE LA CONDESA



personalidad y apariencia rápida puedes tirar cuatro veces en la Tabla 7-1: Invitados Aleatorios, para la personalidad o el ánimo, motivos, origen, y finalmente para las máscaras o disfraces.

Los personajes pueden usar la Mascarada para establecer nuevos y muy importantes contactos, conociendo individuos importantes y bien colocados de todo el Imperio y de hecho de todo el Viejo Mundo. También puedes usar este acontecimiento para colocar futuras tramas, sembrando la fiesta con otras intrigas y conspiraciones. Sin embargo, los personajes no deben tener la oportunidad de hablar con Emmanuelle personalmente, sus asesores y guardias restringen las conversaciones a los invitados más interesantes e importantes.

Aunque hay mucha gente aquí, hay unos pocos que son importantes para las investigaciones de los personajes. Además de los personajes descritos en este capítulo, también están aquí Elsbeth Becker, Gabrielle Marsner, Erasmus Teuber (si está vivo), el Capitán Fleugweiner Bischof, y otras figuras a tu elección.

WOLFHART VON LIEBWITZ

Disfraz: Una extravagante máscara representando un hombre corpulento con mejillas sonrosadas y larga nariz.

Rol: Adulador y pelota ambicioso.

En Resumen: Mariscal y primo de la condesa de Emmanuelle.

Cita Típica: *"Si, eso es muy interesante. Ahora, deje que le cuente algo sobre mi..."*

Descripción

Wolfhart es un hombre joven entre los veinte y los treinta. Tiene buena apariencia, porte elegante y un ingenio ágil que le sirve para subir los rangos de la sociedad de Nuln. Desde su ascenso, ha malgastado una gran parte de su riqueza en mujeres y alcohol y ha demostrado a todos salvo a Emmanuelle que es un tonto incompetente.

DISFRACES

Esto es una mascarada, y los asistentes se enorgullecen de sus elaborados disfraces por lo que tienden a favorecer a la gente con atuendos creativos y escandalosos. Si los personajes tienen la intención de asistir, deberán hacer algo con su ropa. Los disfraces tienen disponibilidad Común los dos primeros días de la semana, incrementando un grado por cada dos días posteriores, siendo Normal el tercer y cuarto día y Escasos el quinto y sexto. Por cada grado de rareza el precio se incrementa un 50% ya que la gente está más desesperada por encontrar un traje adecuado para el evento. Si los personajes no piensan en ello o se les olvida, los sirvientes les proporcionan máscaras en la puerta.

Además de adaptarse a la multitud, los disfraces pueden ayudar a los personajes en sus interacciones. Cuanto más elaborado está el traje más fácil son las tiradas de Carisma y Cotilleo. Usa sin embargo la prudencia. Los personajes llevando un disfraz increíblemente real de Skaven no será tan popular, dadas las recientes dificultades con esas criaturas, como los que parezcan un divertido Goblin o alguien que ridiculice a los Bretones o Tileanos.

Trasfondo

El cuarto hijo de los Meissen von Liebwitzes, Wolfhart proviene de una familia que ha hecho todo lo posible por sacar provecho de su relación familiar con la Condesa Electora. Con intereses en el comercio de la plata, encontraron que no podían hacerse un hueco en el competitivo mercado de la ciudad, ni siquiera con la indiferente ayuda de la Condesa. Al borde del colapso financiero, Wolfhart dejó a su familia para servir en la corte de la Condesa esperando congraciarse con ella con la esperanza de mejorar la posición de su familia. Una vez instalado se convirtió rápidamente en una figura popular, el alma de la fiesta. Su ingenio, confianza y entrañable personalidad, junto a sus cualidades físicas, le proporcionaron un sólido lugar entre los cortesanos. A la Condesa le impactó inmediatamente su carisma y corren rumores de que le invita secretamente a sus aposentos a altas horas de la noche.

Hasta hace poco, Wolfhart era simplemente otro de los muchos cortesanos, pero ambicioso, convenció a Emmanuelle de que le diera un puesto como Marshall, reemplazando a Randolph Vogt, cosa que hizo con el pretexto de la insatisfacción con el progreso del asesor en la producción de resultados. Sus otros asesores se opusieron a la sustitución, pero Emmanuelle ya estaba decidida.

Wolfhart es ampliamente despreciado por sus asesores, pero los cortesanos le siguen adorando y desde su ascenso, todas las cuestiones marciales han sufrido por ello.

Usando a Wolfhart

Wolfhart es un pedante. Ha olvidado por qué vino a Nuln, y se regocija en su recién descubierta posición y riqueza, mientras su familia languidece en Meissen. Si participa en una conversación lo dirige todo a temas que le involucren a él y sus excesos. Si se le pregunta por asuntos militares, cambia de tema rápidamente, sin saber nada de cañones o movimientos de tropas, ni realmente nada en absoluto acerca de la guerra. Wolfhart menciona con libertad y en voz alta como obtuvo el puesto de su incompetente predecesor y menciona como las cosas se están moviendo mucho más suavemente ahora.

Si los personajes tienen éxito en una tirada **Rutinaria (+10%) de Carisma** y le preguntan sobre las desapariciones, Wolfhart les informa que sabe mucho acerca de las víctimas, y que estaría encantado de decirles todo lo que sabe. Pero se niega a hablar de ello en la fiesta, e invita a los personajes a reunirse con él en tercer balcón a medianoche, donde se lo contará todo. En verdad, Wolfhart no sabe nada pero espera inculpar de los asesinatos a Randolph Vogt de algún modo.

RANDOLF VOGT

Disfraz: Una simple máscara negra y ropa a juego.

Rol: Un Señor caído en desgracia.

En Resumen: Exmariscal de la Condesa Emmanuelle y ahora saboteador.

Cita Típica: "Las especificaciones exactas del Magnus son..."

Descripción

Delgadísimo, con ojos nerviosos y cabellos finos, verdaderamente Randolph ha visto días mejores. Con falta de sueño porque pasa sus noches contaminando la munición y saboteando el propio arma, en el momento de la fiesta está un poco distraído.

Trasfondo

La familia Vogt ha servido durante mucho tiempo a los Condes de Wissenland, liderando las fuerzas de Nuln en la batalla y manteniendo guarniciones por toda la provincia.

Dedicados originalmente a la agricultura, la fortuna les llegó durante la época de Magnus el Piadoso. La leyenda de Königsdorf afirma que un Vogt salvó la vida del Emperador en un intento de asesinato allí. Magnus recompensó al joven con tierras en los campos de Nuln, un título y una fortuna, así como un lugar en la Escuela Imperial de Artillería de Nuln. Desde entonces el hijo primogénito ha estudiado en la escuela y disfrutado de una posición al lado del Conde Elector de Wissenland.

Randolf Vogt ocupó el puesto de Mariscal durante casi 20 años. Durante el reinado de Emmanuelle, vio personalmente las continuas financiaciones de la Escuela Imperial de Artillería, encontrando fondos para reconstruir el Colegio de Ingeniería tras la destrucción por los Skavens, y llevando el suministro de las tropas a la vanguardia con el equipo adecuado. Cuando las fuerzas de Archaon cayeron sobre el Imperio, fue Vogt quién gestionó los plazos para la construcción del arma secreta para usar contra los ejércitos invasores. A pesar de que intentó cumplir los plazos, percibiendo una grave amenaza para el Imperio, otras fuerzas en la corte de la Condesa vieron el dinero adicional como un medio de financiar sus empresas. Los cofres para el arma de guerra acabaron llenando los bolsillos de muchos señores y comerciantes, y ni siquiera la mitad de los ingresos adicionales se dedicó al desarrollo del arma. Para el final de la derrota de Archaon, Nuln aún no había producido el arma por lo que el Emperador cortó la financiación. Habiendo fallado al Emperador, la Condesa reemplazó a su asesor por su primo, Wolfhart. Caído en desgracia, Randolph se retiró de la alta sociedad.

Randolf es viudo. Su esposa murió al dar a luz a su único hijo, Rolf. El heredero Vogt estudió en el Colegio de la Guerra como cada Vogt lo ha hecho desde los tiempos de Magnus, y lideró un destacamento de Nulnianos en la campaña del norte. Él ya ha regresado a Nuln, y aunque comparte la vergüenza de su padre en cierto grado, no le ha afectado tan profundamente como cabría esperar. Wolfhart asegura que Randolph sería invitado, firmando él mismo la invitación. Planea avergonzar al desgraciado señor en la cumbre de las festividades de la noche.

Usando a Randolph

Entre el estrés, el resentimiento y la culpa, Randolph está distraído en el mejor de los casos y en el peor, vacío por completo. No mantiene una conversación por mucho tiempo y cuando lo hace, es sobre las armas que construía. Si no se ha encontrado anteriormente con los Personajes Jugadores, es probable que no tenga ni idea de quienes son ni qué están haciendo. Los personajes que superen una tirada **Difícil (-20%) de Carisma** pueden llegar a Randolph para replantearle su antiguo puesto, pero él afirma que tiene otras perspectivas y que espera que la Condesa conozca a Wolfhart por lo que es.

ALBRECHT OLDENHALLER

Disfraz: Una máscara de una gran rata repleta con largos bigotes de metal.

Rol: Un mercader influyente con una siniestra reputación.

En Resumen: El patriarca de una poderosa casa de comercio.

Cita Típica: "Si yo fuera tu, vigilaría este año el precio del grano."



Descripción

Albrecht es un hombre fuerte en edad madura. Bien vestido y bien alimentado, tiene desparpajo y elegancia. Lleva su canoso pelo largo recogido en una coleta. Rezuma confianza y calma y sus astutos ojos son rápidos en captar todos los detalles.

Trasfondo

La familia Oldenhaller tiene una larga y colorida historia en Nuln, como algunos de los primeros en instalarse cerca de las ruinas Élficas. El primer Oldenhaller se casó con una princesa Tileana y se establecieron como importantes comerciantes en la región. Desde entonces, los Oldenhaller han tenido presencia en la ciudad, haciéndose un nombre propio como una de las casas comerciales de primera clase en Nuln. Respecto a su importancia, el predecesor de Emmanuelle, Wilhelm, hizo de Albrect Oldenhaller uno de sus asesores, cargo que mantuvo hasta el reinado de Emmanuelle. Responsable de todo lo que envuelve a la economía de la ciudad, Oldenhaller es considerado uno de los hombres más poderosos de la ciudad.

A pesar de que maneja varios negocios legítimos, Oldenhaller tiene fuertes lazos con el mundo criminal de Nuln. Tiene muchas compañías tapaderas para mover mercancías ilegales dentro y fuera de la ciudad, importando todo tipo de cosas terribles. Peor aún, Oldenhaller es cruel cuando trata con sus trabajadores, y sus empresas agrícolas -es dueño de varias fincas fuera de la ciudad- se encuentran entre las más brutales y exigentes.

Usando a Albrect

Albrect tiene su dedo en el pulso de la ciudad. Es plenamente consciente de las actividades nocturnas de Rolf Vogt, y de lo que es más importante, el sabotaje de Randolph. Dio a Randolph los hombres con los que planeaba emboscar al grupo en las alcantarillas. Ve el sabotaje del arma como un medio de terminar con el dominio de la familia Richthofen en las fundiciones de Nuln y fabricación de armas, y, siendo la segunda familia más importante en suministrar materiales a la Escuela Imperial de Artillería, planea rellenar el hueco dejado por sus rivales. Si los Personajes Jugadores aún no han determinado que Randolph es el culpable, Albrect es el vehículo perfecto para darles la información que buscan, por un precio, por supuesto.

HIERONYMUS OSTWALD

Disfraz: Una máscara de un hombre corpulento con las mejillas caídas y ojos de cerdo. También lleva ropas a la moda Tileana.

Rol: Seguridad.

En resumen: El jefe de la policía secreta de Nuln, adjunto al Condestable.

Cita Típica: *"Todo está ahora en orden. El hombre fue capturado y todo va bien. Al principio, pensé que eran esas despreciables ratas".*



Descripción

Hieronymus Oswald es un hombre viejo. Es delgado, con dedos largos y una cara alargada, casi equina. Tiene acuosos ojos grises y labios temblorosos. A pesar de su frágil apariencia, es aún bastante inteligente y mantiene intactas sus facultades.

Trasfondo

Hieronymus comenzó su carrera como secretario de Emmanuelle. Hombre apacible, supervisa sus intereses en los negocios con la población, dejando que sus otros asesores vean también las diversas facetas de gobierno de la ciudad y la provincia. Al mismo tiempo que se establecía, Fritz von Halsta experimentó un meteórico ascenso a la fama, ganándose la confianza de la Condesa y estableciéndose como un firme

opositor al Caos y la corrupción, y los peligros que ellos representan para la buena gente de la ciudad. Ella nombró a von Halstadt jefe de la policía secreta, confiriéndole poder y responsabilidad sin precedentes. Descubrió más cultitas y Mutantes que cualquiera de sus antecesores y parecía tener una extraña habilidad para descubrir la corrupción. Por desgracia, el entusiasta hombre encontró un terrible final en el incendio de una casa. Sintiendo la necesidad de mantener la seguridad, Emmanuelle ascendió a Hieronymus a su posición.

Cuando von Halstadt estuvo obsesionado con los sectarios y Mutantes Ostwald estaba obsesionado con las ratas y los Hombres Rata. Desde que atacaron la ciudad, se ha vuelto más cauteloso sobre los roedores, y continuamente pide más fondos para mantener y ampliar los Guardias de Cloacas.

Durante sus investigaciones, Hieronymus ha dado con algunas pistas que vinculan a Oldenhaller con actividades sospechosas, algunas incluso implican a las Fuerzas Malignas. Aunque carece de pruebas concretas es persistente. Esto ha levantado algo de rencor entre los dos hombres, y Albrect atormenta a Ostwald sin piedad, hasta el punto de que Ostwald se está convirtiendo en el hazmerreír del consejo. De hecho, Oldenhaller escogió su máscara para enfurecer a su rival.

Usando a Hieronymus

Si lo abordan, Hieronymus es cortés aunque totalmente desinteresado en casi cualquier cosa que los Personajes Jugadores tengan que decirle. Asiente sus comentarios, finge la risa en sus bromas, y trata de librarse de la conversación tan pronto como pueda. Los personajes que realicen una tirada de **Percepción** pueden saber que parece distraído, y si logran un grado de éxito, notan que vigila al hombre de la máscara de rata. Los personajes pueden llamar toda su atención si plantean sus exploraciones de las alcantarillas. Presta mucha atención todo lo que digan, especialmente si se trata de Skavens. Una vez tengan su atención, revela, si tienen éxito en una tirada Desafiante (-10%) de Carisma, que cree que la Condesa en lo que respecta a los secuestros, ejecutó al hombre equivocado. Cree que la persona tras los disturbios no es otro sino el propio Oldenhaller.

KARL RICHTHOFEN

Disfraz: Una máscara de cara de perro y capa marrón.

Rol: Hombre rico.

En resumen: Propietario de las lucrativas fundiciones Richthofen y muchos de los almacenes en el Industriepplatz.

Cita Típica: *"Muy interesante. Tendré a mi gente sobre ello, ahora pirate".* O *"Querida, qué exquisito vestido".*

Descripción

Karl Richthofen es un corpulento hombre de gigantescas proporciones. Tiene pequeños astutos ojos situados en una cabeza muy pequeña coronada por una mata de graso pelo negro. Anda como un pato y con cuatro bobalicones abandonados que le atienden siempre. Tiene mal aliento y sus dientes se pudren en su cabeza.

Trasfondo

Otro de los ciudadanos más poderosos de Nuln, Karl von Richthofen es el patriarca de la familia Richthofen, famosa por controlar la industria metalúrgica y el suministro de materias primas a la Escuela Imperial de Artillería y el Colegio de Ingeniería. Aunque es completamente despreciable es un administrador competente y tiene cabeza para los negocios. Es ciegamente leal a la Condesa, y sueña con casarse con ella, aunque los sentimientos no son recíprocos. Richthofen ha tenido varias esposas, pero todas han muerto o han desaparecido.

Usando a Karl

Karl tiene un ojo para las damas y poco manejo con los hombres, a los que ve, cierto o no, como rivales. Los personajes masculinos tienen dificultad para hablar con él, ya que Richthofen está inmediatamente receloso y a la defensiva. Los personajes femeninos lo tienen mucho más fácil. Karl inmediatamente se olvida de su propia señora y colma su atención, y no falta babeo, independientemente de su apariencia.

Karl no tiene ni idea de lo que está pasando en Nuln, y no se ha molestado en absoluto por las desapariciones. Está entusiasmado con la inauguración del nuevo arma, pensando en la cantidad de dinero que ganará una vez sea disparada. Usa a Karl como un antagonista, un desagradable parásito que simplemente no va a desaparecer.

JONAS REISS

Disfraz: Una simple máscara blanca.

Rol: Sacerdote severo.

En resumen: Alto Sacerdote de Sigmar.

Cita Típica: “*Sigmar tiene un propósito en todas las cosas*”.



Descripción

Poderoso e intimidante, Jonas Reiss mide una cabeza más alta que casi todo el mundo en la fiesta. Viste los hábitos de su oficio y un pesado martillo de oro que pronuncia su entrega a Sigmar, alrededor del cuello.

Trasfondo

Parece que Jonas Reiss nació para ser Sacerdote. Estudió en un seminario Sigmarita en Altdorf y subió a través del escalafón de rangos del culto muy rápidamente. Se le ofreció un puesto importante en Nuln y superó a sus rivales para convertirse en el Sumo Sacerdote más joven del Imperio. Aunque devoto y comprometido a Sigmar, siempre estuvo vivamente interesado en la política, y en cierto modo, el desarrollo laico tiñó sus perspectivas religiosas.

Con el estallido de la Tormenta del Caos, Reiss fue esencial en el proceso de reclutamiento, enviando muchos hijos a los campos de batalla del norte. Salió a las calles, instando a la población a trabajar más duro y más tiempo para el esfuerzo bélico. Como resultado de su posición pública, se ha convertido en algo así como una figura popular en la ciudad entre las clases más bajas, aunque la aristocracia lo ve como temerario y peligroso.

Usando a de Jonas

La actitud de Jonas hacia el grupo depende por completo de si se reunieron o no con Semund Tolzen. Si Tolzen es incitado al frenesí por el Cáliz, y si Jonas les identifica, estará receloso y hostil. De lo contrario, Reiss hablará alegremente con cualquiera que tenga el coraje de hablar con él. Le gusta el debate, especialmente sobre política, y una vez empieza, no le gusta dejarlo y sigue a la gente que participe con él al salón de baile.

CASIMIR HERZOG

Disfraz: Una máscara de barro construida para parecer la cabeza de un ave rapaz.

Rol: Hombrecito pedante.

En resumen: Maestro del Gremio de Estibadores.

Cita Típica: “*Oh, mi mi mi mi*”.

Descripción

Pequeño, delgado y parecido a una comadreja, Casimir Herzog es un hombre pequeño con un gran ego. Habla con un fuerte acento Kislevita y le gusta presumir, pretendiendo ser más educado de lo que es.

Antecedentes

Herzog llegó a Nuln desde praag hace unos diez años. Trabajó en el río como estibador, luchando por llegar a fin de mes, y creyendo muchas veces que moriría de hambre, especialmente dado su pequeño tamaño y su desventaja de músculo. Sin embargo lo que le salvó fue su boca. Era un orador y organizador talentoso, creando una coalición de estibadores que creían que merecían mejores salarios y protecciones. Tras tres años de duro trabajo agotador, Herzog escaló rangos en el gremio, llegando a ser el maestro del gremio. Su nueva posición le concedió un lugar la corte de la Condesa, donde se codea con algunos de los mejores ciudadanos de la ciudad.

Usando a Casimir

A pesar de que Casimir pasa la mayor parte de su tiempo asistiendo a fiestas y viendo la organización de su gremio, teme perder su posición, por lo que regularmente hace visitas entre los trabajadores para ver sus necesidades y escuchar sus preocupaciones. En las últimas semanas ha escuchado muchos informes sobre extrañas actividades en los muelles, avistamientos de Mutantes, y tráfico de extrañas remesas de puertos distantes. Sospecha que se está gestando algo grande y peligroso, y planea abandonar la ciudad tras la ceremonia hasta que el polvo se asiente.

Los personajes que interactúan con Casimir le encuentran grosero e irritante. Es condescendiente y se tiene en alta estima y a menos que los personajes sean de posición alta, le da pereza mantener una conversación con ellos, prefiriendo en su lugar rondar a la Condesa. Los Personajes Jugadores que se puedan tragar su arrogancia y que sean de noble cuna pueden mantenerse en una situación lo suficientemente larga para saber algo sobre las sospechas del hombre. Para hacer eso el personaje debe superar una tirada Desafiante (-10%) de Carisma. Si tiene éxito, Casimir se inclina sobre él y le susurra que tiene la intención de abandonar la ciudad durante unos días, solo para estar a salvo.

WALDRED TEUBER

Disfraz: Una máscara con una calavera blanca y ropas negras.

Rol: Asesor desafortunado.

En resumen: Director de la Escuela de Ingeniería.

Cita Típica: “*El estado de los asuntos es despreciable*”.

Descripción

Waldred Teuber es un hombre común con una apariencia común y una voz suave. Se acerca a la mitad de los sesenta, su pelo está completamente blanco y algo descuidado. Está mucho más preocupado por la ingeniería y las máquinas de lo que lo está con sus semejantes. Tiene tendencia a considerar a la gente que conoce como no mucho más que simples dispositivos, herramientas que tienen un propósito y un lugar.

Trasfondo

Originalmente profesor del Colegio de Ingeniería de Altdorf, Emmanuelle lo atrajo a Nuln con promesas de riquezas y libertad para construir lo que quisiera. Vino a Nuln con la esperanza de construir una institución que no solamente eclipsara a la que se encuentra en Altdorf, sino que también dispusiera de mayor respeto que la Escuela

Imperial de Artillería. Pero sus esperanzas se hicieron añicos cuando los Skaven destruyeron el Colegio original y causaron estragos por la ciudad.

En los años siguientes, la Condesa se volvió menos interesada por los fantásticos objetos que Teuber podría diseñar, y más interesada en las fiestas y mascaradas que tenían lugar en su suntuoso palacio. Teuber, con la ayuda de Randolph Vogt, fue capaz de asegurar fondos para reconstruir la estructura en ruinas, pero desde entonces ha caído en desgracia con el gobierno de la ciudad y su institución no es sino una pálida sombra comparada con lo que se encuentra en la ciudad donde nació.

Sin saberlo, su hijo Erasmus es el cabecilla del Culto de Slaanesh que opera en las alcantarillas de la ciudad. Aunque no es consciente de su compromiso con los Poderes Ruinosos, Waldred está profundamente avergonzado del camino elegido por su hijo, teniendo poco interés en las artes.

Usando a Waldred

Waldred está harto de Nuln. Ha viajado un par de veces a Altdorf en los últimos años con la esperanza de recuperar su antiguo puesto. Aunque los líderes de los gremios de la ciudad están interesados, tienen reservas, pensando que se llevó con él muchos de los planos y diseños desde Altdorf cuando abrió el nuevo Colegio en Nuln. Mantiene una estrecha amistad con Randolph Vogt, cuya situación se asemeja a la de él. Es muy accesible y expresa su insatisfacción con sus fondos. Los personajes que superen una tirada **Desafiante (-10%) de Carisma** pueden conseguir un recorrido por el recinto la próxima Semana del Polvo negro. Si se le pregunta sobre Randolph Vogt o su hijo, Teuber se vuelve defensivo y con ira denuncia cualquier acusación formulada contra ellos.

AGNETE KREBS

Disfraz: Máscara forrada en piel.

Rol: Señora amistosa.

En resumen: Directora de la Universidad de Nuln.

Cita típica: "Hola, es un disfraz precioso".



Descripción

Mujer agradable de edad madura. Agnete Krebs es el pináculo de la gracia y la etiqueta social. Tiene apetito por el aprendizaje y la disertación y participa con cualquier que encuentre conversando, cubriendo casi cualquier tema, desde historia hasta arquitectura. Tiene pelo castaño largo con jirones en gris y brillantes ojos azules.

Trasfondo

Agnete Krebs obtuvo su puesto de directora de la Universidad de Nuln hace tres años. Erudita competente, viajó por el Viejo Mundo estudiando en muchas librerías e interactuando con los sabios de ambos sexos de todos los países civilizados. Cuando regresó a Nuln, asumió un puesto de profesora, pero su don de lenguas y la amplitud de sus conocimientos hizo de ella la candidata perfecta para ocupar el puesto vacante de Director.

Lo que pocos saben de Agnete Krebs es que es en realidad un miembro del culto de Slaanesh. Se volvió hacia los Poderes Ruinosos para saciar su sed de conocimiento y aprendizaje. Siempre sintió que no podría saber lo suficiente y tenía hambre de más. Durante sus viajes, encontró a un pequeño grupo de intelectuales en Praag, y a través de ellos se inició en las enseñanzas del Príncipe Oscuro. Por razones obvias, mantiene en

ABANDONANDO LA MASCARADA

Los personajes que intenten abandonar el salón de baile son descubiertos en 1d10 asaltos después de que empiecen a explorar el palacio, y los guardias o sirvientes les redirigen firmemente de regreso a la fiesta. Si de alguna manera los personajes atraviesan a los guardias, el palacio es grande y extenso y es probable que se pierdan por el camino. No te sientas obligado a mapear el palacio, sin duda los personajes no pueden explorarlo por completo en unas pocas horas. Describe sus exploraciones en términos generales, usando estatuarios, cuadros y tapices para subrayar la riqueza y majestuosidad del palacio. Cuando Wolfhart sea encontrado muerto, los personajes podrían encontrarse lo suficientemente cerca del salón de baile como para tomar en los desarrollos.

privado esta parte de su vida, cuidando de no descubrirse. Mantiene contacto con Erasmus Teuber y está involucrada en los planes del levantamiento, aunque no directamente. Ha suministrado al culto planos de las alcantarillas y ha ayudado a dirigir sus ataques de la manera más eficaz.

Usando a Agnete

Agnete es una mujer agradable, incluso algo sensual, y se aprovecha del tiempo de los Personajes Jugadores. Es coqueta y brillante, usando su agudo ingenio y carisma natural para ganar más de los personajes. También inicia una conversación, con la esperanza de descubrir lo que han averiguado realmente en su estancia en la ciudad. No hace nada para mostrar su propia lealtad, pero sacará el tema de las desapariciones y preguntará si los personajes tienen alguna teoría.

ROLF VOGT

Como héroe, Rolf Vogt fue invitado a la Mascarada y su nombre aparece en la lista de invitados. Su padre espera que el joven asista y tras una intensa discusión Rolf accede a ir. Llevando una simple máscara blanca (sus únicas características son la insinuación de una nariz y dos aberturas para los ojos) y pesadas túnicas negras, se desliza entre la multitud, en el mismo momento que la fanfarria rodeando la llegada de la Condesa. Entonces mira la multitud, permaneciendo detrás de los pilares y manteniendo distancia entre él y los Personajes Jugadores. Permite a los personajes hacer tiradas **Difícil (-20%) de Percepción** cada cierto tiempo para percibir al hombre disfrazado que les vigila, aunque en verdad llegar a él debería ser difícil, si no imposible, debido a la multitud en el salón. Si preguntan a alguno de los otros invitados sobre el hombre enmascarado, nadie sabe quién es. Para más información sobre Rolf mira el **Capítulo Uno: El Tercer Fragmento**.

EVENTOS CLAVE

Los Personajes Jugadores son libres de hacer lo que quieran durante la mascarada. Pueden hablar con quién quieran, ir a donde deseen en el salón de baile o incluso marcharse si lo desean.

LA LLEGADA DE LA CONDESA

A las 10:30 repica una campana invisible para alertar a los invitados de la llegada de la Condesa. Aparece en la parte superior de la gran escalera, llevando un largo vestido blanco decorado con perlas. Lleva su castaño cabello recogido en lo alto en tirabuzones y es una belleza impresionante.

Lleva una sencilla máscara blanca que sugiere las características de un zorro. La acompañan los guardias y sus sirvientes más cercanos, levantando la cola de su vestido mientras desciende, saludando a los invitados que aplauden. A continuación se dirige al estrado donde pasa el resto de la noche sentada y sonriente, hablando con las personas más interesantes e importantes de la habitación.

PEQUEÑA CHARLA

Si algún PJ habló con Wolfhart temprano en la noche haz que esos personajes hagan una tirada Difícil (-20%) de Percepción para ver a Wolfhart hablar con el enmascarado Rolf (aunque los Personajes Jugadores no deben saber que el hombre vestido inquietantemente es realmente Rolf) a las 11:30. Quince minutos más tarde, ambos hombres desaparecen. Los personajes vigilando el intercambio notan que el hombre enmascarado se va primero, subiendo por las escaleras hasta el nivel superior. Unos momentos más tarde, Wolfhart le sigue.

UN GRITO Y EL MÁS SUCIO ASESINATO

Una vez en el segundo nivel, Wolfhart y Rolf hablan en susurros en uno de los balcones. Están muy absortos en su conversación para notar si alguien les sigue. Finalmente, Rolf clava una hoja corta en la garganta de Wolfhart, matándolo. Una mujer en el balcón adyacente grita mientras ristas de sangre salpican del arruinado cuello de Wolfhart. Rolf corta la nariz de Wolfhart y luego huye de la escena, empujando a un confuso guardia que protege la puerta tras el balcón.

Los personajes en el nivel del balcón pueden perseguir a Rolf por el palacio. Haz la persecución excitante, pero mantén a Rolf justo por delante de los personajes que le sigan. Finalmente Rolf sale del palacio y se dirige colina abajo. En este momento, solo el personaje o los personajes están siguiendo al hombre. Rolf se gira hacia ellos y los ataca en un callejón oscuro. No se rinde y ataca como un animal rabioso. Si puede huye de nuevo, deslizándose hacia un lugar concurrido para desaparecer en la multitud. Si los personajes logran matarle, y examinan su cuerpo, descubren una fea herida supurante en su mano derecha, con forma parecida al símbolo de Khorne, dejada por agarrar el Cáliz.

CONSECUENCIAS

El asesinato hace que el salón entero estalle en frenesí. La Condesa es llevada rápidamente de la habitación a la seguridad de sus aposentos, mientras Jonas Reiss se hace cargo de la escena, posiblemente con la ayuda de los Personajes Jugadores, especialmente si se las arreglaron para capturar o matar al asesino.

SI ROLF ESCAPA...

Las sospechas caen al instante sobre Randolph Vogt, quién hace mucho tiempo que odiaba a la víctima. La gente inmediatamente le imagina contratando un asesino para eliminar a su rival. Randolph hace lo que puede para disipar las sospechas y Waldred Teuber sale en su defensa. Un juerguista avisa a la Guardia, dándoles una descripción del asesino, aunque debido a la máscara la Guardia no tiene mucho para seguir. Cuatro horas

más tarde la Guardia encuentra la máscara y las ropas negras con capucha, pero no al asesino.

Más tarde esa noche, Randolph Vogt se acerca a los personajes en privado. Con la muerte de su rival, Randolph se encuentra ahora en una situación difícil. Está seguro de recuperar su puesto por lo que no hay razón para sabotear el cañón. Pero ya es demasiado tarde. Se acerca a los PJs, explicando que cree que hay un complot para sabotear el cañón. Si le preguntan, afirma que Harmann Oztlowe le informó de ello la noche antes de morir y los intentos de Randolph por informar a la Condesa han fracasado, ella no le escuchaba. Pide a los PJs que investiguen el lugar donde se guarda el cañón esta misma noche en busca de pistas.

Suponiendo que los Personajes Jugadores están de acuerdo y aún no han investigado los rumores que rodean las alcantarillas, puedes usar esto como una oportunidad para introducir al nigromante (ver página 79), especialmente si Gabrielle Marsner fue asesinada. De lo contrario haz que los personajes se topen con unos pocos Mutantes y otras amenazas subterráneas para mantenerlos ocupados el resto de la noche.

Los personajes bien podrían informar de esto a las Cortes, la Guardia o incluso a la propia Condesa. La tendencia general es no creer a los personajes, pero si superan una tirada Desafiante (-10%) de Carisma, pueden convencer a alguien en una posición de autoridad de que el *Magnus* está en peligro. Si esto sucediera, Teuber y un grupo de ingenieros de confianza se dirige a las fundiciones donde está almacenado y examinan el cañón buscando un sabotaje. Encuentran algunos pequeños problemas, pero no consideran examinar la munición.

SI ROLF ES CAPTURADO

Con Rolf capturado, su mente se rompe finalmente y cae a un estado catatónico del que nunca despertará. La Condesa ordena que Rolf sea ejecutado por el asesinato de sus familiares y exilia a Randolph de la ciudad. Al día siguiente Liebnitz/Lang (si aún vive, o de lo contrario Katarine Braun) localiza finalmente el Cáliz de la Ira y mata a Gretyl, enviando su espíritu a la

Abominación. De lo contrario, los acontecimientos progresan tal y como se describen en el capítulo final.

SI ROLF ES ASESINADO

Si Rolf es asesinado la Condesa hace que Randolph sea ahorcado por conspirar en el asesinato de Wolfhart von Liebwitz, abrumado por la muerte de su hijo, acepta en silencio su condena y muere al amanecer. El resto progresa según se describe en **Si Rolf es Capturado**.

¿QUÉ SIGUE?

Después de que los personajes abandonen la Mascarada, son libres de seguir cualquier pista o resolver cualquier asunto pendiente. El amanecer trae la presentación del gran cañón, el *Magnus*, pero en las últimas horas de la noche sopla una tormenta desde el sur trayendo fuertes lluvias. La noticia del asesinato en el palacio se extiende por la ciudad, y a pesar de los juerguistas, los disturbios estallan con más fuerza lo que resulta en tiendas saqueadas y terribles actos de violencia. Siéntete libre de añadir los encuentros que quieras pero recuerda a los jugadores que el amanecer está a solo unas pocas horas de distancia.





CAPÍTULO VIII: INFIERNO...

La conclusión de esta aventura es compleja, con varias cosas sucediendo al mismo tiempo. Los personajes son propensos a hacer cosas diferentes, manejando las diversas amenazas en la medida de su capacidad. Al amanecer del séptimo día, con el cielo oscurecido por nubes de tormenta y al son de los rayos, los Nulnianos revelan el gran cañón, el *Magnus*. Sin tener en cuenta las advertencias sobre algunos fallos en el diseño del arma, la

Condesa demanda que el Magnus sea revelado y disparado como estaba previsto. Mientras tanto, los Mutantes esperan la explosión para bullir desde las alcantarillas y masacrar a la multitud reunida. Al otro lado de la ciudad, comienza el primer paso hacia la liberación del fragmento final de la esencia de Xathrodox.

- EL COMIENZO DEL FIN -

Antes de comenzar esta última etapa de Los Senderos de los Malditos, se deben resolver primero varias variables para ayudarte a organizar los movimientos finales. La parte más importante es identificar el catalizador que pone estos últimos acontecimientos en movimiento. Idealmente, Rolf debe ser el culpable, pero es posible que los Personajes Jugadores le atraparan mientras huía del palacio. Si es así, tienes otras dos opciones. Primera, Liebnitz/Lang ha estado fisgoneando por la ciudad, buscando el artefacto. Percibiendo su ubicación, no hay de que este dúo lo acabará por encontrar. Sin embargo, si los Personajes Jugadores han conseguido eliminar a Liebnitz/Lang, entonces caerá sobre Katarine Braun realizar la acción. Por otro lado, si estos tres villanos han sobrevivido a lo largo de la aventura, los personajes deben luchar con todos ellos si intentan destruir el recipiente.

El siguiente aspecto a considerar es Randolph. Si los PJs matan o capturan a Rolf, entonces Randolph está muerta al comienzo de la

ceremonia, colgado de los muros del palacio por su supuesto papel en los asesinatos. Si Rolf escapa entonces también lo hará Randolph y se presenta a los personajes respecto a los fallos de diseño del cañón, como se describe al final del capítulo anterior. Los PJs pueden haber tomado medidas para advertir a la Condesa, y puede que incluso hayan convencido a unos pocos ingenieros de que investiguen el asunto. Si es así, realizan las reparaciones en el cañón, pero ninguno piensa en comprobar la munición. El cañón explota como estaba previsto.

Por último, está la cuestión del levantamiento Mutante. Los personajes pueden haber hecho varias incursiones en las alcantarillas de Nuln. Como se describe en el **Capítulo Seis: El Arma y Bajo Nuln**, los Personajes Jugadores pueden evitar el levantamiento, pero solo si encuentra y destruyen las diez membranas. Si es así, el levantamiento Mutante no se produce y los personajes tendrán un plazo mucho más fácil para enfrentarse a la Abominación y seguir su camino hacia el Cáliz de la Ira.

- CONCLUSIÓN -

Ejecutar esta secuencia puede suponer un desafío. Una vez empieza la acción ésta no para hasta que los Personajes Jugadores recuperan el artefacto o hasta que todos mueran en las calles empapadas de lluvia. Continúa una secuencia de

acontecimientos aproximados, pero la colocación de los personajes y las decisiones que tomen pueden alterar las cosas, así que estate preparado para hacer ajustes durante la partida.

LA PRESENTACIÓN DEL MAGNUS

Como una hora antes del amanecer, casi toda la ciudad acude a ver el nuevo cañón a pesar del fuerte aguacero. Apretándose unos contra otros en los muelles, o apiñándose en los barcos del río, todos los rostros se vuelven hacia el puente. Poco después de que la gente empiece a llenar las calles, un grupo solemne de ingenieros y trabajadores arrastran el gran cañón hasta encima del puente desde el Industriepplatz, parando en el centro del puente. Una vez allí, giran el arma para que apunte al noreste. Una vez en posición se expande el silencio por la multitud en reverencia al nuevo arma. En una floritura los ingenieros quitan las lonas que cubren el cañón para revelar su magnificencia.

El ingeniero jefe realiza un discurso ante la gente reunida, pero el ruido de los truenos y la lluvia es demasiado fuerte para que nadie le escuche, por lo que después de unos momentos los artilleros cargan el arma y disparan. En lugar del resultado esperado, el proyectil detona dentro del arma, lanzando fragmentos de muerte ígnea en todas las direcciones, atravesando a cientos de personas y matando casi al instante a todo el mundo a menos de 15 metros. Peor aún, el Gran Puente cruje y caen pedazos de piedra y madera al agua, aplastando algunos de los barcos bajo él.

Si los personajes se encontraban a menos de 15 metros del cañón cuando fue disparado, reciben 1d10/2 heridas de Daño 4 y son proyectados 5d10 metros en direcciones aleatorias. Los personajes que aún sigan a 15 metros al final de la explosión reciben 1d10/5 heridas de Daño 3 en cada asalto que permanezcan en el área. Finalmente, cualquier personaje a 9 metros del cañón que no fuera proyectado de manera limpia cae 15 metros a los destrozados barcos de abajo, recibiendo un golpe de Daño 13 por la caída. Incluso los personajes que no sean proyectados aparte por la explosión, es probable que sean pasto de las llamas cuando aterricen. Ver **Salto Vertical y Caídas** en WJDR para más detalles del daño de caídas.

El fuego arde en el puente 1d10 asaltos antes de que las fuertes lluvias extingan las llamas.

ACCIONES DE LOS PERSONAJES

Los personajes no atrapados en la explosión pueden ayudar a arrastrar fuera a la gente atrapada por la ráfaga, haciendo tiradas de **Agilidad** con dificultad variable mientras navegan por la destrucción. También pueden saltar al río para ayudar a salvar a la gente que se ahoga en las agitadas aguas. Para llegar a las víctimas de ahogamiento, los personajes deben tener éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Nadar**, dadas las condiciones del agua. Para hacer que estas experiencias sean interesantes y valgan

GABRIELLE MARSNER

Gabrielle es la clave para destruir el artefacto final. Si acompañó a los personajes a la ciudad y ellos la protegieron haciendo un buen trabajo, debe estar presente en los acontecimientos que tienen lugar aquí, prestando apoyo a los personajes mientras combaten a las fuerzas del Caos. Si está muerta, el grupo deberá conseguir otras maneras para destruir el artefacto, como hacer uso del nigromante de las alcantarillas, o, si alguno de los personajes aprendió el ritual, tendría que realizarlo. Si Gabrielle no se unió a los personajes, a su elección, podría ser uno de los personajes que rescaten de los barcos destrozados bajo el puente tras la explosión del cañón.

la pena, aumenta el drama describiendo en detalle a las personas luchando en el agua y los trozos de madera que caen desde el puente. A tu elección, la Condesa podría estar en uno de los barcos y los Personajes Jugadores podrían rescatarla.

LEVANTAMIENTO

A menos que los personajes destruyeran todas las membranas de las alcantarillas, unos 200 Mutantes surgen de las rejillas de alcantarillado y escalan hacia los muelles y los barcos en el agua, matando a los ciudadanos con cuchillos, espadas y hachas. Operando junto a estas retorcidas almas hay cinco Diablillas de Slaanesh, que siembran confusión y temor en las multitudes. La gente huye en todas las direcciones, entorpeciendo realmente y haciéndose blancos más fáciles para los atacantes.

Los Mutantes son implacables, atacando indiscriminadamente y riendo alegremente en las peticiones de misericordia.

ACCIONES DE LOS PERSONAJES

Obviamente los personajes deberían atacar a los Mutantes y las Diablillas. Por cada uno que maten es probable que salven a tres Nulnianos. No es necesario que detalles la batalla entera, es improbable que los personajes sean capaces de derrotar a la horda entera, y definitivamente no deberían intentarlo. Deben conservar su fuerza para que sea lo suficientemente potente para derrotar a la Abominación más tarde. En última instancia, los Mutantes fallan en su levantamiento gracias a los escoltas y a la Guardia, pero los personajes deben sentirse como si hubieran contribuido de alguna manera a salvar la ciudad. Puedes dar a los personajes la oportunidad de salvar a algún PNJ importante que conocieran en la Mascarada, como Agnete Krebs, lo que sería irónico (ver página 86). En resumen, un combate con 10 ó 12 Mutantes y una o dos Diablillas debería bastar. Ver la página 74 para los perfiles de los Mutantes y la página 80 para las Diablillas.

LA ABOMINACIÓN

Tras diez asaltos de combate (o si no hubo levantamiento, un minuto después de la explosión), haz que los personajes hagan una tirada Difícil (-20%) de Percepción para ver aproximarse a la Abominación. Dependiendo de los acontecimientos anteriores, la Abominación podría venir del Retorno del Saqueador o de las Fundiciones al otro lado del río en el Industriepplatz. Si los personajes fallan la tirada, gritos aún más fuertes emanan de la dirección de su aproximación, llamando la atención de los personajes cuando esté a unos 20 metros de sus posiciones. Lo que ven es una criatura horrible, tan vil y repugnante que amenaza con destruir sus mentes.

La Abominación

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
55%	0%	60%	58%	26%	10%	46%	15%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
4	38	6	5 (7)	4	0	8	0

Habilidades: Percepción +20%.

Talentos: Aura demoníaca (ver página 80), Armas naturales, Visión nocturna, Aterrador, Golpes imparables, Voluntad de hierro (ver página 80)

Reglas Especiales:

Inestabilidad: La fuerza que controla a la Abominación (la esencia liberada del Desollador Rojo del primer recipiente) no está unida solidamente al Viejo Mundo como los mortales y a veces podría verse forzada a volver al lugar del que procede si una batalla le va mal. En cualquier asalto en que La Abominación sea herida en combate pero que a su vez no consiga hacer Heridas, deberá tener éxito en una tirada de Voluntad o será devuelta al Reino del Caos del que vino.

Vínculo: La Abominación está vinculada al Cáliz de la Ira. Con cada mortal que mate, captura el alma que libera y la usa para debilitar la magia que atrapa a Xathrodox dentro del artefacto. Para liberar por completo al Demonio la Abominación necesita matar a 13 mortales.

Tambaleante: La abominación es lenta y no puede efectuar la acción de correr.

Armadura: Ninguna

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

Armas: Garras, Dientes

La abominación es un golem vil, cosido junto a la carne de los muertos y alimentada por la malevolencia en bruto de un retorcido espíritu de Khorne contenido en su interior. De más de dos metros de alto, parece ser un esqueleto hecho de madera y hueso, cubierto con la podrida carne de los muertos. Tiene cuatro brazos, tres acabados en garras y el cuarto en una larga pica. Su cabeza es una gran calavera con una boca de gran tamaño. Sus ojos brillan con una energía impía.

La Abominación existe para recolectar almas para liberar a Xathrodox del Cáliz de la Ira. En el momento en el que los Personajes Jugadores la alcanzan ha matado ya a 13 menos el número de Personajes Jugadores en el grupo (por tanto, si ellos son cinco, ha matado y enviado las estridentes almas al Desollador Rojo de 8 personas). Si la abominación mata al último objetivo, ya sea un PJ o un espectador, se desmorona sobre sí misma hasta que implosiona con una fuerte cacofonía de gritos forzando a todos los personajes a menos de 9 metros a realizar una tirada **Desafiante (-10%) de Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura. Si ocurriera esto, la esencia del Desollador Rojo se liberaría y se une con el resto de su ser, lo suficientemente entero como aparecer en el mundo de los mortales (ver página 92 para más detalles).

Si los personajes destruyen a la Abominación, las almas son liberadas, y la imagen de Xathrodox emerge del montón de humo gimiendo hasta que desaparece de la vista.

RECUPERANDO EL CÁLIZ

Una vez que los personajes derroten a la Abominación, simplemente tienen que seguir el rastro de destrucción dejada por la creación, llevándoles hacia El Retorno del Saqueador o la fundición al otro lado del río. Puedes usar las habitaciones debajo del Retorno del Saqueador para ambas localizaciones. Las circunstancias que condujeron a la conclusión determinan lo que los personajes encontrarán una vez allí.

PRIMERA SITUACIÓN

Si Rolf sobrevive hasta el final, tanto él como Gretyl cosen la última pieza, la nariz de Wolfhart, y luego Rolf escucha una terrible voz en su cabeza. Esta le manda a matar a Gretyl. Mientras ella cae en el horror que ha creado, farfullando de terror, Rolf agarra el Cáliz y la golpea hasta la muerte, derramando su sangre caliente sobre la Abominación. Con su último suspiro, la Abominación se incorpora y ataca a Rolf, pintando las paredes con su sangre y reclamando su primera víctima. Después de que la Abominación salga, Liebnitz/Lang



llega y busca por el lugar, encontrando el Cáliz solo unos momentos antes de que lleguen los personajes. Liebnitz entonces revela su miserable estado a los PJs y obliga a Lang a atacarles con la esperanza de que sea destruido. Tras cuatro asaltos de combate llega Katarine e intenta destruir a ambos grupos para reclamar el artefacto para sí.

Nota: Es posible que Liebnitz/Lang haya sido destruido anteriormente en la aventura. Si es así, el grupo necesita enfrentarse solo a Katarine.

SEGUNDA SITUACIÓN

Gretyl, aterrada y sola ahora que Rolf ha muerto, se esconde aquí porque no sabe lo que va a pasar a continuación. Liebnitz/Lang o Katarine llegan, atraídos por las perversas energías del artefacto, encontrando a la costurera acurrucada en una esquina, y matándola. En ambos casos, la Abominación no mata a esos PNJs pero se mueve con normalidad. Katarine o Liebnitz/Lang inspeccionan el Cáliz hasta que llegan los Personajes Jugadores.

Liebnitz/Lang maldice a los aventureros, abriendo su túnica para revelar el horror de su estado. Liebnitz entonces obliga a Lang a atacar con la esperanza de que su miserable vida llegue a su fin.

Katarine, por otro lado, exclama que ella encontró el artefacto una vez los personajes lleguen y que todo va bien. Jura que lo llevará de vuelta a Altdorf donde puede destruirlo. Si los personajes no creen su historia, desata todo el poder de su magia oscura contra los personajes.

GOLPES IMPARABLES

Una criatura con este talento es tan grande y fuerte que sus ataques son increíblemente difíciles de parar. Los oponentes sufren un -30% en los intentos de parar.

FRACASO

Si ocurre una desgracia y la Abominación mata suficiente gente como para liberar a Xathrodox, Nuln tiene un problema. Aunque los personajes jugadores hayan destruido con éxito la segunda esencia, el Desollador Rojo sigue siendo un formidable oponente. Cuando tenía el favor del Dios de la Sangre era un Príncipe Demonio, un poderoso siervo de Khorne. Pero ahora, obstaculizado por sus poderes perdidos, no podrá nunca recuperar su antiguo poderío y ve a los Personajes Jugadores como la fuente de su angustia. Si es liberado del Cáliz, Xathrodox se forma en 1d10 asalto. Una vez en el mundo mortal, cazarán a los personajes, dejando un rastro de muerte y destrucción a su paso.

Xathrodox el Desollador Rojo

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
70%	0%	46%	46%	54%	66%	66%	66%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
5	46	4	4	6	0	0	0

Habilidades: Esquivar +10%, Percepción +20%, Lengua arcaica (Demoníaco), Hablar idioma (Lengua oscura)

Talentos: Aura Demoníaca (ver página 80), Volador, Frenesi, Armas naturales, Visión nocturna, Resistencia a la magia,

Especialista en armas (A dos manos), Aterrador, Golpes imparables, Voluntad de hierro (ver página 80)

Reglas especiales:

Mutaciones del Caos: Cuernos, Piel metálica

Hoja de Perdición: Xathrodox empuña en combate un gran hacha terrorífico. Cuando entra en frenesi el hacha se prende con llamas oscuras y causa un Daño 2 adicional al daño normal de la tirada exitosa. Este daño traspasa armadura pero no Resistencia. Los objetivos golpeados por el hacha deben superar una tirada de Agilidad en el siguiente asalto o recibirán un daño adicional de 2.

Inestabilidad: Xathrodox no está unido solidamente al Viejo Mundo como los mortales y a veces podría verse forzado a volver al lugar del que procede si una batalla le va mal. En cualquier asalto en que Xathrodox sea herido en combate pero que a su vez no consiga hacer Heridas, deberá tener éxito en una tirada de Voluntad o será devuelto al Reino del Caos del que vino.

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 2, Brazos 2, Cuerpo 2, Piernas 2

Armas: Garras, Dientes, Hoja de Perdición

Un horror monstruoso de tamaño imposible. Xathrodox se eleva sobre más de seis metros de altura. Tiene la piel roja, repleta de pelo negro que parece moverse por propia voluntad. Su cara es una masa de cuernos y dientes gruñendo, goteando baba ácida que quema la tierra donde cae. Una crin de pelo negro enmarca sus llameantes ojos rojos y características bestiales. Blindado con las pieles de los caballeros caídos, sus caras gimen con cada movimiento, levanta un poderoso hacha que enciende con impías llamaradas negras.

Xathrodox está debilitado debido a la pérdida de su esencia, por tanto sus estadísticas están reducidas.

- CONSECUENCIAS -

Tras haber destruido la Abominación y evitado el resurgimiento del Demonio, los Personajes Jugadores consiguen el Cáliz. Si Gabrielle aún está viva, puede limpiar el objeto como lo hizo en *Las Agujas de Altdorf*. De lo contrario, los aventureros deben encontrar alguna otra manera de eliminar la esencia del objeto, ya que simplemente destruirlo no es suficiente. El nigromante que acecha en las alcantarillas asegura tener un medio (ver página 79), pero el simplemente libera la esencia para reunirse a la esencia que ya revolotea en los Reinos del Caos. Puedes encontrar otra manera de quitar la corrupción, haciendo que el grupo regrese a Altdorf para futuras aventuras, o quizás los personajes puedan pensar que escondiéndolo lejos es suficiente, al menos para su generación.

¿Qué es de Nuln? Con la destrucción del *Magnus*, Nuln deja de lado por el momento los planes para este arma y la Condesa pierde algo de su credibilidad frente al resto de Condes Electores (no es que tuviera mucha al principio). Si ocurre el levantamiento Mutante, los fondos del Colegio de Ingeniería son dedicados totalmente a crear una fuerza competente de Guardias de Cloacas para limpiar las alcantarillas, y posiblemente podría dar cabida a ofrecimientos a los personajes a liderar expediciones.

Aunque la Condesa se siente avergonzada, la necesidad de armas

de calida de la Escuela Imperial de Artillería y el Imperio hacen que la mayoría de la gente se olvide del debacle del *Magnus* y la vida continúa con normalidad. Sin embargo, algunas personas aún susurran sobre los asesinatos y los cuentos extienden que el fantasma de Rolf Vogt aún acecha en los callejones durante la noche en busca de sangre fresca para su oscuro maestro.

RECOMPENSA DE PUNTOS DE EXPERIENCIA

La recompensa de experiencia de esta aventura depende de las acciones de los personajes mientras buscaban el fragmento final. Aunque las recompensas son a menudo por los mejores resultados posibles, la gente aprende de sus errores. Incluso de los más mortíferos.

Los personajes que hayan recuperado el Cáliz de la Ira ganan 300 PE en total. Si se las arreglaron para detener el levantamiento Mutante ganan 200 PE adicionales. Finalmente, si mantuvieron viva a Gabrielle para que pudiera limpiar el artefacto, ganan un extra de 500 PE. Además, cada incidente que los personajes resolvieran con éxito les puede dar entre 10 y 50 PE adicionales. Si el grupo lo hizo todo correctamente, cada uno debería ganar unos 1200 PE en total al final de la aventura.

Destruir el fragmento final elimina una importante amenaza para el mundo. Otorga a cada personaje superviviente un Punto de Destino.



Documento 1:



Documento 2:

... No tengo más que unos pocos momentos para garabatear estas palabras antes de volver a decir las invocaciones nocturnas para la bendición de Sigmar. Hoy hice un terrible descubrimiento... terrible. Como de costumbre, era mi turno para limpiar el altar, pulir las estatuas, lubricar la madera, y las tediosas tareas habituales que me mandan. Nunca antes había pasado esto. ¡Te lo juro! Supongo que por mi cansancio debí haber tocado algo, aunque, el qué, solo Sigmar puede decirlo. En cualquier caso, mientras limpiaba el altar oí un golpe dentro de él. Me preguntaba como sería posible, ya que estaba hecho de piedra sólida. Sin embargo, sentí curiosidad por lo que miré debajo de la tela. Para mi sorpresa, descubrí un espacio hueco, lo suficientemente grande para un hombre. Me incorporé rápidamente para asegurarme de que estaba solo —que estaba muy solo, para mi posterior arrepentimiento— y entonces metí la cabeza en el agujero.

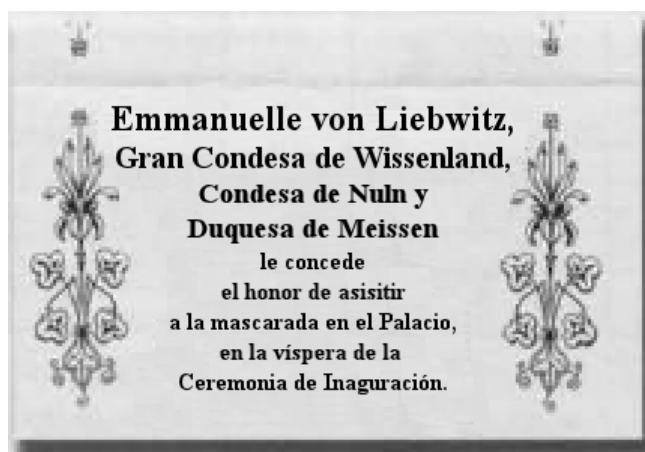
Conducía a un estrecho conducto de fuerte caída. Me deslicé bajo el altar, y reprimí un grito cuando me deslicé hasta el fondo de lo que parecía las entrañas de la tierra. Estaba oscuro, pero no tanto como debería haber estado. Había una luz. Una vez mis ojos se acostumbraron, vi una terrible luz vibrante. Me llenó de miedo, lo hizo. Casi ciego, estiré los brazos delante de mí para detectar cualquier peligro oculto, empujando hasta que la profana aura brilló lo suficiente como para ver.

Doblé una esquina y me encontré en un largo pasillo. A ambos lados surgían estatuas en pie, todas con capuchas de tela negra. Debajo de cada una había un nicho con un relicario, probablemente conteniendo algún hueso o mechón de pelo de nuestro sagrado padre. Al final de esta cámara había otra estatua, en la que la tela se había caído de alguna forma al suelo, y la cabeza estaba cortada en el suelo, con sus facciones de piedra retorcidas como por el dolor. A diferencia de los otros lugares, este estante contenía una espantosa copa de plata.

Ahora, conozco las leyendas de este lugar, como el propio Sigmar dio a Abelar una señal en forma de copa, pero estos lugares están llenos de tales leyendas de fantasía. Este no era un objeto sagrado de nuestro fundador, sino más bien, algo sucio, Demoníaco. Apestaba a malevolencia, siendo de llamativa plata con extrañas runas brillantes en su superficie. Su tallo estaba modelado en forma de Demonio sonriente, con la cola enroscada sobre su pierna.

Con asombro, extendí la mano hacia ella y el cáliz pareció ir hacia mí, cortando mi mano con su afilada púa. Le herida, aunque leve, ardía como el fuego, y mi mente se llenó de terribles imágenes, de muerte, de asesinar a mis parientes. Salí de la habitación, pero la luz se hizo más fuerte. Huí del lugar, corriendo a ciegas en la oscuridad, retratado en miniatura por la luz roja de detrás de mí hasta que encontré el conducto. La subida fue difícil; mi mano sangraba abundantemente, pero de alguna manera, con la ayuda de Sigmar, logré llegar a lo alto... ¿qué es eso? Oh m...

Documento 3



Otwin Beschlager, humano Miliciano

Profesión: Veterano (exmercenario, exmiliciano)

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
35%	31%	38%	34%	25%	28%	31%	24%
Avances							
+20% √√	+20% √√	+10% √	+10% √√	+15% √√	-	+15% √	-
Actuales							
45%	41%	43%	44%	35%	28%	36%	24%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	12	3	3	4	0	0	3
Avances							
+1√	+6√√	-	-	-	-	-	-
Actuales							
2	14	4	4	4	0	0	3

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (Bretonia, El Imperio), Esquivar +10%, Conducir, Jugar, Cotillo, Supervivencia, Percepción, Buscar, Lengua secreta (Jerga de batalla), Hablar idioma (Reikspiel, Tileano), Oficio (Herrero)



Talentos: Desarmar, Certero, Especialista en armas (Armas a dos manos), Golpe poderoso, Imperturbable, Muy fuerte

Armadura: Armadura media (Cota de mallas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3
Armas: Gran arma (Espada a dos manos), Arma de mano (Hacha de mano), Escudo, Daga, Ballesta con 10 virotes

Enseres: Manta, ropa común, cartera, uniforme, jarra de madera, cubiertos de madera, raciones para dos semanas, poción curativa, botella de licor de buena artesanía, monedero con 20 co.

Trasfondo:

Thrunbor Gimrigson, Enano Rompescudos

Profesión: Sargento (exrompescudos)

Raza: Enano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
39%	29%	32%	41%	19%	29%	34%	22%
Avances							
+10% √√√	+15% √	+10% √√	+10% √√	+10% √√	+10%	+10% √√	+20%
Actuales							
59%	34%	42%	51%	29%	29%	44%	22%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	13	3	3	3	0	0	2
Avances							
+1√	+4√√√	-	-	-	-	-	-
Actuales							
2	17	4	5	3	0	0	2

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia/Tácticas), Sabiduría popular (Enanos), Esquivar, Orientación, Percepción, Escalar, Esconderse, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Oficio (cantero)



Talentos: Oído aguzado, Artesanía Enana, Odio visceral, Amenazador, Visión nocturna, Resistencia a la magia, Orientación, Audaz, Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Robusto

Armadura: Armadura media (Yelmo, Cota de mallas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Ballesta con 20 virotes, Arma de mano (Hacha de batalla), Escudo, Daga

Enseres: Manta, ropa común, gancho, cartera, odre, jarra de madera, cubiertos de madera, raciones para dos semanas, diez metros de cuerda, monedero con 20 co.

Trasfondo:

Jocelin Herzog, Aprendiz de Hechicero

Profesión: Hechicero adepto (ex aprendiz de hechicero)

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
25%	30%	27%	35%	30%	41%	33%	34%
Avances							
+5%	+5%	-	+5%	+10% ✓	+20% ✓✓✓✓	+25% ✓✓✓	+10% ✓
Actuales							
25%	30%	27%	40%	35%	61%	48%	39%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	11	2	3	4	0	0	3
Avances							
-	+3✓✓	-	-	-	+2✓✓	-	-
Actuales							
1	13	2	4	4	2	0	3

Habilidades: Sabiduría

académica
(Demonología,
Magia),
Canalización,
Sabiduría popular
(El Imperio),
Cotilleo, Sentir
magia, Percepción,
Leer/Escribir,
Buscar, Lengua



arcana (Mágica), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel)

Talentos: Afinidad al Aethyr, Saber arcano (El saber de las Sombras), Magia menor (Armadura de Aethyr, Disipar), Suerte, Meditación, Magia pueril (Arcana), Intelectual, Cortés, Muy resistente

Armadura: Ninguna

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

Armas: Bastón, Arma de mano (maza), Daga

Enseres: Mochila, ropas de calidad, manta, ropas comunes, grimorio, libro impreso, cartera, jarra de madera, cubiertos de madera, raciones para dos semanas, material de escritura, monedero con 20 co.

Trasfondo:

Casmir Zumwald, Humano Vagabundo

Profesión: Batidor (exvagabundo)

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
28%	33%	31%	30%	29%	35%	30%	36%
Avances							
+15% ✓✓✓	+10% ✓✓✓	-	-	+15% ✓✓✓	+5% ✓	+5% ✓	+5% ✓
Actuales							
43%	48%	31%	30%	44%	40%	35%	41%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	12	3	3	5	0	0	3
Avances							
-	+2✓✓	-	-	-	-	-	-
Actuales							
1	14	3	3	5	0	0	3

Habilidades: Sabiduría popular

(El Imperio, Kislev),
Escondarse, Esquivar,
Rastrear, Cotilleo,
Regatear, Sanar,
Orientación,
Supervivencia,
Percepción, Lengua
secreta (Jerga de
ladrones), Hablar idioma
(Khazalid, Reikspiel),
Código secreto (Ladrón)



Talentos: Pies ligeros, Orientación, Intelectual, Viajero curtido, Cortés

Armadura: Armadura media (Camisa de malla, armadura de cuero completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 1

Armas: Arma de mano (Espada), ballesta con 20 virotes, daga, escudo

Enseres: Mochila, manta, ropas comunes, cartera, jarra de madera, cubiertos de madera, raciones para dos semanas, 10 metros de cuerda, caballo con silla y arreos, monedero con 20 co.

Trasfondo:

The End of an Epic!

Driven by the machinations of an ancient evil, one lone group of adventurers stands between the Empire and the dark forces of Chaos. Who are these stalwart souls? Why you and your party of course!

Forges of Nuln is the final step along the Paths of the Damned campaign, and the road thus far has proved long indeed. Having thwarted Chaos in *Ashes of Middenheim*, foiled plots amidst the *Spires of Altdorf*, there is one last chance for Chaos to unleash hell in the Old World. The gun forges of Nuln belch sulphurous smoke into the sky, yet beneath the fumes there is the inescapable reek of Chaos corruption.

The city of Nuln- 'The Jewel of the Empire' is ready to unveil the Imperial Gunnery school's finest creation- the gleaming cannon known simply as 'The Magnus' Nobles the Empire over have been summoned by the capricious Countess of Nuln- Emmanuelle von Liebwitz. Many seek an invite to one of her glittering Masquerades, but whilst the nobility dance, death stalks the streets.

Sharp wits and desperate measures are required if the city, and indeed the Empire, is to be saved a terrible fate. Would be saviours must see through multifaceted lies, track down damning evidence and uncover an artefact of daemonic origins if they are to overthrow an immortal enemy who would see them slaughtered at every turn.

What evil taints the Jewel of the Empire? Will your group of beleaguered heroes stop the forces of Chaos before it's too late? Step onto the Paths of the Damned to discover your fate!

Forges of Nuln is the thrilling conclusion of *Paths of the Damned*, the epic adventure trilogy for *Warhammer Fantasy Roleplay*. Inside this book you will find:

- A seven part adventure, packed with action, investigation and intrigue.
- A guide to Nuln, 'The Jewel of the Empire' including detailed city map.
- Scores of plot seeds to expand your adventures.
- Pregenerated characters to launch you straight into the action.

Adventure Awaits!

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer and the Warhammer logo, Warhammer Fantasy Roleplay and the Warhammer Fantasy Roleplay logo, Paths of the Damned: Forges of Nuln and the Paths of the Damned: Forges of Nuln logo, WFRP, Citadel and the Citadel Device, BL Publishing and the BL Publishing logo, Black Industries and the Black Industries logo, GW, Chaos and all associated marks, logos, devices, names, races and race insignia, vehicles, locations, units, characters, illustrations and images from the Warhammer World are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2005, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

Green Ronin and the Green Ronin logo are Trademarks of Green Ronin Publishing, LLC and used with permission.



Traducción y maquetación:
Alejandro D. Rubio M.

Agradecimientos:
Lidia M. G.
(Por ayudarme y aguantar que haga esto en vacaciones)

Foro IGAROL
(En especial a Y.O.P.)



Black Industries

BL PUBLISHING

Product Code: 60040283012

ISBN 13: 978-1-84416-225-3
ISBN 10: 1-84416-225-7



9 781844 162253

52499

Printed in the EU

www.blackindustries.com

www.greenronin.com