WARHAMMER FANTASY ROLE·PLAY
JUEGO DE ROL DE FANTASÍA

OLD WORLD ADVENTURES

AVENTURAS EN EL VIEJO MUNDO

• NOCHE DE SANGRE •

CRÉDITOS

Diseño y texto original: Jim Bambra
Adaptación a WJdR4: Lindsay Law
Redacción: Andy Law
Ilustraciones: Scott Purdy y Ralph Horsley
Cartografía: Andy Law
Diseño gráfico y maqueta: Paul Bourne
Producción: Andy Law
Edición: Dominic McDowell
WJdR4 es un diseño de: Andy Law y Dominic McDowall

Publicado por Cubicle 7 Entertainment Ltd.,
Suite D3, Unit 4, Gemini House, Hargreaves Road, Groundwell Industrial Estate,
Swindon, SN25 5AZ, UK

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

Dirección de la serie: Joaquim Dorca
Traducción y coordinación de traducciones: Jordi Zamarreño
Coordinación de maquetación: David Gómez
Maquetación: Marc Codina y Miguel Sueiro

Devir Iberia S.L.
Rosellón, 184, 5ª planta
08008 Barcelona

Nuestro agradecimiento a: Games Workshop

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación o transmitida en modo alguno por cualquier método, ya sea electrónico, mecánico, fotocopias, grabación o cualesquiera otros sin permiso previo de los editores.

Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © Copyright Games Workshop Limited 2018; © 2019 Games Workshop Limited para la versión española. Warhammer el Juego de rol de Fantasía, 4ª edición, el logo de Warhammer el Juego de rol de Fantasía, 4ª edición, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, el logotipo del cometa de cola gemela y todos los logotipos asociados, así como las ilustraciones, imágenes, nombres, criaturas, razas, vehículos, ubicaciones, armas, personajes y sus apariencias distintivas son, o bien ® o bien ™, y/o © Games Workshop Limited, todo ello registrado variablemente en todo el mundo y utilizado bajo licencia. Cubicle 7 Entertainment y el logo de Cubicle 7 Entertainment son marcas comerciales de Cubicle 7 Entertainment. Quedan reservados todos los derechos.

• NOCHE DE SANGRE •

Jim Bambra creó originalmente *Noche de sangre* para **WJdRl**, y se publicó por primera vez en el nº 87 de *White Dwarf*, en marzo de 1987. Se convirtió en un favorito entre los fanáticos de **WJdR** y luego se presentó como parte de la campaña *Los muertos inquietos*, en 1989. Esta versión del escenario está dirigida a personajes relativamente nuevos y se puede agregar fácilmente a cualquier campaña de **WJdR** en curso, o utilizar como una aventura independiente.

Esta aventura puede tener lugar en cualquier carretera o en una ubicación junto al río, lejos de las grandes ciudades y pueblos. Se puede utilizar para agregar color a un viaje por carretera o por el río. El viaje debería haber carecido de incidentes, pero a medida que se acerca el atardecer, una tormenta se avecina repentinamente. Pronto los personajes están empapados y su bote o barcaza es azotado por fuertes vientos, lo que hace que sea muy peligroso continuar. Desafortunadamente, y estando en el Imperio, no es seguro detenerse sin más y esperar a que pase la tormenta. Muchas criaturas extrañas viven en el bosque, y pocas de ellas, probablemente, se refugien de una tormenta.

La lluvia cae torrencialmente desde unas nubes oscuras y turbulentas. En lo alto, los rayos brillan a través del cielo. A lo lejos se oye el grito ahogado de alguna extraña criatura. Es una noche para estar resguardado porque, ¿quién sabe qué se esconde bajo los oscuros árboles en los bosques del Imperio?

LA CACERÍA

Audible entre los rumores del trueno resuena un aullido ahogado. Al principio, parece estar en la distancia, pero pronto se hace evidente que el sonido se está dirigiendo hacia los personajes. Un grupo de hombres bestia y de mutantes están cazando un ciervo en esa parte del bosque.

Si el grupo decide detener su viaje, los gritos de los hombres bestia giran directamente hacia ellos después de aproximadamente media hora y se acercan a gran velocidad. Los gritos se detienen repentinamente antes de llegar al grupo cuando los hombres bestia abaten a su presa y el bosque se queda en silencio excepto por el sonido de la tormenta. Es solo cuestión de tiempo antes de que los hombres bestia se den cuenta de la presencia de los personajes...

Si es sensato, el grupo continuará su recorrido en este punto. Los que se queden, notarán extrañas formas al acecho en el borde de su visión. Los hombres bestia y los mutantes les observan durante unos minutos y aprovechan la oportunidad para rodearlos si es posible. Luego se lanzan al ataque. Si los personajes deciden retirarse, pídeles que realicen Chequeos **Desafiantes (+0)** de **Conducir, Montar o Navegar** (según corresponda) para escapar. El fracaso en estos resultados resulta en una batalla contra dichas bestias del caos. A menos que el grupo continúe avanzando, se producirán ataques similares durante la noche.

Los cazadores del Caos (dos hombres bestia y cuatro mutantes) intentarán dominar al grupo y luego deshacerse de ellos a su propia e inimitable manera. Si ambos hombres bestia son abatidos o sometidos, los mutantes huyen si fallan un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Voluntad.**

HOMBRES BESTIA MUTANTES

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	E	H
4	45	30	35	45	30	35	25	25	30	25	14

Rasgos: Arbóreo, Corrupción (menor), Furia, Visión nocturna

El primer hombre bestia tiene una gran cabeza bovina y una piel escamosa y dura (Armadura 2, Cuernos +6). También está sujeto a *Frenesí*. Cuando comienza el ataque, deja escapar un sonoro chillido y se lanza al combate, sin preocuparse de su propia seguridad. Va armado con una espada (Arma +7) y lucha hasta que muere o queda incapacitado.

El otro hombre bestia tiene patas largas como las de un perro (Movimiento 6). Es una burla de la forma humana, con el delgado cuerpo demacrado coronado por una cabeza de perro de gran tamaño. La criatura usa garras (Arma +6) y ataca con sus afilados dientes (Mordisco +6).

MUTANTES DEL CAOS

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	E	H
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Rasgos: Arma (+7), Corrupción

Dos de los mutantes van armados con dagas y los otros dos, con garrotes. Los cuatro mutantes se asemejan a humanos normales, pero cada uno lleva una marca del Caos. Uno tiene pedúnculos oculares que se balancean alrededor de su cabeza en lugar de ojos (Iniciativa 40), otro tiene dos tentáculos que le brotan de las manos (2 x Tentáculos +6). Los dos mutantes restantes están cubiertos de un grueso pelaje (Armadura 1).

SEGUIR ADELANTE

Ya sean atacados o no, el grupo puede hacer un progreso razonable durante aproximadamente media hora. Después de eso, el camino está tan saturado de agua, o el río está tan peligrosamente hinchado, que la velocidad se reduce al mínimo. En el río, los fuertes vientos cruzados y los escombros flotantes hacen que sea muy peligroso continuar. Se requieren Chequeos **Desafiantes (+0)** de **Conducir, Montar** o **Navegación** para evitar algún tipo de contratiempo. Los viajeros por carretera ven cómo sus caballos se deslizan por el barro y se quedan cojos, o bien los vehículos embarrancan en el lodo. Las embarcaciones fluviales quedan fuera de control y chocan contra la orilla. Con la fuerte lluvia y la amenaza de ataques mutantes, debería ser obvio que el grupo se encuentra en una mala situación.

EL ENCAPUCHADO

De repente, un rayo ilumina un edificio en la distancia. Una vez que el rayo ha señalado su posición, se pueden ver luces encendidas en las ventanas. Se trata de *El Encapuchado*, una parada de diligencias y posada a orillas del río, un espectáculo bienvenido para cualquier viajero afligido por el clima, especialmente en una noche tan asquerosa. La puerta principal está cerrada con llave. Si se llama, nadie responde, por lo que los personajes tienen la opción de escalar la pared o encontrar otro método de entrada. Por suerte, el acceso es posible desde el cercano transbordador, desde donde un camino conduce a la posada en sí.

El transbordador

Este es un pequeño edificio al lado de la orilla del río. El transbordador en sí consiste en una balsa que se puede arrastrar a través del río por medio de cuerdas. Cuando el transbordador no está en uso, estas cuerdas se encuentran debajo de la superficie del agua. La balsa está en el lado del río donde está el grupo, pero cualquier intento de arrastrarla hacia el otro lado es inútil ya que las cuerdas han sido cortadas. Si revisan el edificio, los personajes se encuentran con que la puerta está abierta y hay señales de lucha. Los muebles están volcados y no hay señales del encargado. Una búsqueda revela una bolsa que contiene 12 cp y 42 p. Un rastro de sangre fresca sale desde la puerta; cualquier personaje que lo examine y tenga éxito en un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Percepción** se dará cuenta de que un cuerpo ha sido arrastrado fuera del edificio. Sin embargo, no se puede encontrar ningún rastro de un sendero en el exterior gracias a la fuerte lluvia y al lodo.

La Posada

El Encapuchado es una pequeña posada a lo largo de una carretera que cruza el río aquí en el transbordador. Consulta el mapa adjunto para más detalles. Hubo un tiempo en que la posada era un lugar de reunión para los sectarios, pero fueron expulsados del área hace más de cien años. Sin embargo, las autoridades no pudieron encontrar un santuario secreto dedicado al Dios del Caos Tzeentch escondido bajo la bodega. Desde entonces, la historia de la posada ha sido olvidada por todos, excepto los Retorcidos de la Oscuridad, una secta del Caos que adora al Dios que Cambia Constantemente. Sin que lo sepa el propietario actual, las ruinas del santuario del Caos siguen allí...

Esta noche, *El Encapuchado* ha sido atacado con éxito por un grupo de mutantes que trabajan en concierto con Hans Jinkerst, un sectario del Caos, que ha sido enviado a la zona por los Retorcidos de la Oscuridad para volver a consagrar el santuario. Disfrazado como un guarda de caminos, Hans entró en la posada y en un momento oportuno deslizó *kurts* (una droga para inducir el sueño, ver más abajo) en la cena. Una vez que el personal y los visitantes de la posada se quedaron dormidos, o estaban demasiado adormecidos como para resistirse, abrió la puerta principal a los mutantes.

A estos todo les ha salido bien. La posada y el transbordador adyacente fueron capturados rápidamente y los defensores, dominados. Los supervivientes ahora están encerrados en la bodega, esperando el momento de ser sacrificados a Tzeentch. Hans y los mutantes están ahora celebrando su victoria y preparándose para una ceremonia en la que convocar al guardián del santuario. Sin embargo, no están preparados para los visitantes y se sorprenden por la aparición del grupo. Su reacción inicial es disfrazarse como los habitantes de la posada y esperar la oportunidad de ofrecer al grupo comida drogada.

Hans Jinkerst — Sectario

Hans es un charlatán y un maestro del engaño. Puede fácilmente hacerse pasar por guarda de caminos. Sin embargo, desafortunadamente para él, su uniforme tiene una mancha de sangre en la base de la espalda donde el propietario original fue apuñalado. Si el grupo lo nota (una persona que está en posición de notarlo necesita un éxito en un Chequeo **Normal (+20)** de **Percepción)**, Hans sostiene que sucedió esta misma noche, cuando fue atacado por dos bandidos. En ningún caso permitirá que nadie examine su 'herida'.

HANS JINKERST

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	E	H
4	35	30	33	45	49	37	54	46	32	51	14

Rasgos: Corrupción (menor)
Accesorios: camisote de malla (2 pdA en cuerpo), daga (+2), espada (+4), un vial de vidrio que contiene 18 dosis de *kurts*, 26 cp

Los mutantes

Todos los mutantes tienen el siguiente perfil, aunque tienen mutaciones individuales. En caso de que comience una pelea, tienen acceso a espadas y garrotes, o los llevan en todo momento.

LOS MUTANTES

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	E	H
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Rasgos: Arma (+7), Corrupción

Grat está inicialmente en los establos comiéndose los restos del mozo de establos. Si todavía está vivo, se une a los otros mutantes durante la ceremonia para convocar al guardián del santuario. Tiene ventosas en los extremos de sus patas en forma de araña, que le permiten aferrarse a cualquier superficie con facilidad (Trepador de paredes).
Otto, el 'propietario', es gordo en un grado tan extremo que es tan ancho como alto. Parece rodar en lugar de caminar pero, a pesar de ello, es pasable como un humano. Debido a que no tiene otra mutación notable, y todos los propietarios son un poco orondos, Otto adopta el papel de propietario cuando llegan los personajes.
Fagor puede pasar por un humano normal, ya que sus ojos saltones son inusuales, pero no desconocidos entre los hombres. Está en la bodega o en el bar cuando el grupo llega al *Encapuchado*.
Wilhem es el más repulsivo y grotesco de todos los mutantes. No tiene cara, simplemente cráneo (Miedo 1).

El muro exterior

La posada está rodeada por un muro de madera de 12 pies de altura. La puerta principal está cerrada y atrancada desde el interior; sin embargo, la puerta más pequeña que conduce al transbordador está abierta.

Los establos

Al acercarse a los establos, el grupo será consciente de que los caballos están inquietos. Se escuchan fuertes relinchos y coces provenientes de dicho lugar.

Grat, uno de los mutantes, está en el pajar. Se está alimentando del cuerpo de uno de los mozos de establo y no oirá al grupo acercarse. Se dará cuenta de su presencia en cuanto se abra la puerta.

Los seis caballos de los establos están aterrorizados por la presencia de Grat y huyen tan pronto como se abre la puerta. Un personaje que realice un Chequeo **Normal (+20)** de **Adiestrar animales (caballos)** o un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Carisma animal** puede evitar que esto suceda, pero cualquier otro personaje corre el riesgo de ser embestido por el caballo líder. Un Chequeo **Normal (+20)** de **Esquivar** con éxito permite que el personaje salga de su trayectoria. Cualquier persona que sea pisoteada sufre un impacto en la pierna por 1d10+4 Daño (a lo que se restan el Bonificador por Resistencia y los puntos de Armadura) mientras los caballos escapan al patio. Los caballos solo pueden ser persuadidos o forzados a volver a entrar en los establos si son calmados y conducidos allí mediante un Chequeo **Difícil (-20)** de **Carisma animal**.

Tan pronto como se da cuenta de que hay alguien más en los establos, Grat se sube al tejado y se esconde al otro lado de la cima del mismo. Los personajes que suben al pajar encuentran el frío cuerpo del mozo de establos. Lo mataron de un espadazo en la cabeza y su brazo derecho lleva las marcas de los dientes de Grat.

El agua gotea de la trampilla que conduce al tejado, y la escalera de debajo está mojada y manchada de sangre. Una vez que la trampilla se abre, los personajes son recibidos por una lluvia torrencial. Esto ha hecho que el tejado sea muy resbaladizo y cualquiera que se aventure por él deba realizar un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Atletismo** o resbalar. Un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Atletismo** con éxito permite a un Personaje que haya resbalado, agarrarse al borde de la trampilla y no caerse del tejado (una caída de 5 yardas) hasta el suelo. Si Grat es descubierto en el techo mediante un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Percepción**, luchará hasta ser abatido. Sus ventosas le permiten moverse por el tejado sin riesgo de caerse. Si el grupo abandona los establos sin descubrirlo, Grat vuelve a su particular banquete, hasta que Otto lo llama.

La cochera

La puerta del edificio está cerrada **(Desafiante [+0]: NE2)**. En el interior hay una diligencia que perteneciente a las Líneas Cartak de Altdorf. Esta diligencia llegó antes de que los mutantes atacaran. Sus pasajeros y su dotación fueron drogados y ahora están muertos o atados en la bodega.

La posada y el bar

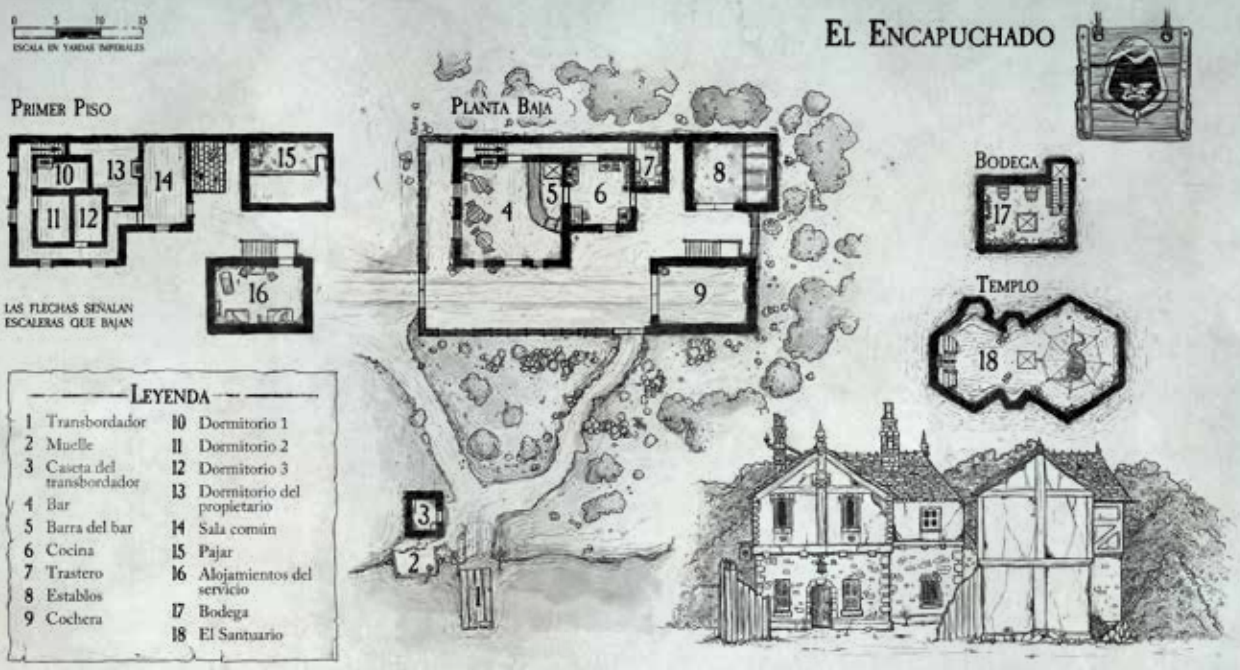
La puerta principal de *El Encapuchado* está cerrada y las cortinas están corridas. Se escuchan sonidos de alegría provenientes del interior, dando la impresión de que todo anda bien. Sin embargo, tan pronto como alguien llama a la puerta, las risas desaparecen y se oyen ruidos de movimiento cuando las sillas raspan el suelo y las botellas tintinean. Después de aproximadamente un minuto, los cerrojos se abren y la puerta la abre un personaje horriblemente gordo. Se trata de Otto, uno de los mutantes, que se hace pasar por el propietario.

Otto se sorprende al ver a los Personajes, ya que creía que la posada estaba protegida contra los forasteros. Haciendo un intento mal disimulado de ocultar su sorpresa, Otto invita al grupo a la sala del bar. Un fuego arde en la chimenea y junto a él está Hans, vestido con su (robado) uniforme de guarda de caminos.

Un fuerte golpe dirige todos los ojos a la parte posterior de la barra, de donde aparece un hombre de ojos saltones y empieza a fregar algo en el suelo. Éste es Fagor, que ha salido de la bodega para limpiar los rastros del asalto anterior a la posada. A menos que los personajes vayan a echar un vistazo a lo que está haciendo, acaba en unos minutos y luego lleva la mopa y el cubo, manchados de sangre, a la cocina. Otto, el 'propietario', está nervioso por la presencia del grupo (dado lo que sucederá más adelante) y eso se refleja en sus modales. No deja de acariciar la parte inferior de su delantal, girándolo y girándolo con tensión contenida. Intenta enviar a los personajes de nuevo al camino lo más rápido posible, afirmando que la posada está llena. Otto no hace ningún esfuerzo para que el grupo se sienta bienvenido. Dice tener al grupo del carruaje hospedado, que se acaba de retirar por hoy, y que "*no quiere 'damas y caballeros' del tipo de los Personajes esa noche, gracias*".

Si el grupo insiste en quedarse (a menos que deseen morir a manos de lo que se esconde en el bosque), Otto finalmente (y a regañadientes) les permite hacerlo. Sigue comportándose sin gracia: cualquier bebida, por ejemplo, se sirve en jarras sucias.

Finalmente, Otto se dirige a la cocina con un murmullo: "*Supongo que también querréis comer algo...*". En realidad, se va a organizar al resto de los mutantes, mientras que Hans mantiene ocupados a los Personajes. Hans, en su apariencia de guarda de caminos, interroga a los personajes en un intento de descubrir quiénes y qué son. Hans hace sus preguntas aparentando que es un asunto oficial, utilizando la excusa de que cree que los personajes son bandidos. Si los personajes mencionan el transbordador, Hans afirma que fue atacado (y el barquero, secuestrado) por bandidos. Esto explica por qué la posada está tan bien protegida.



También se las arregla para dar a entender que los personajes están aliados con estos mismos (e inexistentes) bandidos: "*Creo que vuestra repentina aparición ha desconcertado al propietario. Eso sí, podría tener razón ... ¿Quién más saldría en una noche como esta?*". Hans es lo suficientemente inteligente como para no presionar demasiado con esta línea de argumentación, y parece estar satisfecho con cualquier historia razonable que los personajes quieran contarle.

Si el grupo menciona al mutante de los establos, Hans se sorprende. Cree que todos los mutantes están escondidos en la posada. Finge impresionarse más cuando se le cuenta lo del cuerpo: "*El propietario me aseguró que el mozo de establos se había escapado. Nadie se molestó en buscarlo allí arriba. Bueno, puede esperar hasta mañana para ser enterrado*".

Si los personajes mencionan a Otto el cuerpo o Grat, se le ve muy preocupado y sorprendido. Sin embargo, su verdadero temor es que los personajes hayan descubierto qué trae por aquí a los mutantes. Cambia de tema y mira a Hans para que lo saque de ese embrollo.

Una vez Hans está seguro de que los personajes no tienen conexiones oficiales, se disculpa y entra en la cocina. Los personajes que afirman que miran a Hans mientras se marcha, notarán su 'herida' y la mancha de sangre con un Chequeo **Normal (+20)** de **Percepción** con éxito.

A estas alturas, los personajes deberían sospechar de todo y estar tratando de averiguar qué está sucediendo en ese lugar. Un personaje junto a la barra puede escuchar a Hans y Otto en la cocina. "*No te asustes, Otto. Son sólo viajeros. Tzeentch estará encantado de tener también sus almas. Ponles* kurts *en la comida y nos ocuparemos de ellos más tarde*". Hans pasa a Otto el frasco que contiene el *kurts*. Después de esto, Otto tiene el frasco en su poder. Si Hans oye a alguien que intenta entrar a escondidas en la cocina, vuelve a la barra y cierra la puerta de la cocina de manera rotunda, lo que hace que sea muy incómodo para cualquiera pasar sin una buena razón.

Poco después, Otto regresa con cuencos de estofado caliente para todos los Personajes. Cada cuenco contiene dos dosis de *kurts*. Los Personajes deben hacer un Chequeo **Muy difícil (-30)** de **Percepción** para notar su sabor en la comida. Los personajes con el talento *Sentidos desarrollado (gusto)* pasarán automáticamente esta prueba. Los personajes que noten el sabor extraño podrán identificarlo con un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Sabiduría académica (hierbas)** o un Chequeo **Fácil (+40)** de **Sabiduría académica (veneno).**

EL *KURTS*

El kurts es una droga hecha a partir de la planta gortsiete. Comienza a surtir efecto después de media hora. Una dosis induce somnolencia, haciendo que un personaje sufra 1 Estado de *Fatigado*; dos dosis hacen que un Personaje pase al Estado de *Inconsciente*. **Duración**: tarda tantos minutos como 2d10 + Bonificador por Resistencia en hacer efecto y dura 1d10 horas, reducibles en -1 hora mediante un Chequeo **Desafiante (+0) de Aguante** con éxito, -1 hora adicional por NE anotado, hasta un mínimo de 1 hora.

Buenas noches, damas y caballeros

Después de que los Personajes hayan terminado de comer, pero antes de que el *kurts* haga efecto, Otto se ofrece a mostrarles la sala común de arriba. Afirma que las demás habitaciones están ocupadas por el grupo de la diligencia

El pasillo está mojado y sin alfombra, aunque una inspección minuciosa revela que solía haber una alfombra aquí, con pedazos de tela todavía aferrados a tachuelas en el suelo. Fagor retiró la alfombra y luego limpió el suelo para eliminar las manchas de sangre.

La sala común está sucia y la ropa de cama también. Si los personajes lo comentan, Otto no muestra simpatía, ya que es «*lo mejor que puedo ofrecer*». Luego sale, mostrándose ansioso por alejarse lo antes posible. El sonido de Otto girando la llave en la cerradura de la puerta **(Desafiante [+0]: NE 2)** es claramente audible.

Desde la sala común, los personajes pueden escuchar a los caballos en el establo si Grat todavía está presente...

Los dormitorios

Solo hay cuatro habitaciones en el piso superior y todas las puertas están cerradas con llave **(Desafiante [+0]: NE 3)**. La habitación del propietario y dos de las habitaciones están vacías y no tienen nada en especial. Sin embargo, las dos camas de una habitación están manchadas de sangre y las sábanas están dispersas por el suelo. Los ocupantes de las camas obviamente fueron apuñalados y luego sacados de ellas. Las manchas de arrastre salen por la puerta, pero desaparecen en el umbral.

La cocina

La cocina tiene superficies de trabajo muy bajas, obviamente diseñadas para el cocinero halfling de la posada. Fagor está aquí a menos que esté en marcha la ceremonia que planean los mutantes. El cubo usado para limpiar las diversas manchas de sangre también está aquí, todavía lleno de agua manchada de sangre. La puerta que conduce al patio no está cerrada con llave.

La bodega

La bodega contiene barriles de cerveza y botellas de vinos y licores. Hay un rastro de manchas de sangre en el suelo (a menos que Fagor haya tenido ingenio suficiente como para limpiarlas también, esto depende de la cantidad de ayuda que los jugadores necesiten para resolver lo que está sucediendo), que conduce a una losa suelta. Ésta se ha levantado para dar acceso al santuario oculto construido bajo de la bodega. Dependiendo de las circunstancias, la losa está alzada o bajada. Cuando los personajes llegan por primera vez, está bajada, pero se abrirá durante la ceremonia. La losa bajada se puede descubrir mediante un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Percepción** con éxito o siguiendo las manchas de sangre.

El santuario

El verdadero propietario, su esposa, dos sirvientes y uno de los cocheros siguen vivos, aunque están fuertemente atados en el santuario. Todavía están sufriendo los efectos de la dosis de *kurts* que recibieron en la cena. Los cuerpos de las otras víctimas de los mutantes están amontonados en un rincón: otro cochero, los tres artesanos que llevaban como pasajeros y el cocinero halfling de la posada.

Una estatua mágica de 2 pies de altura de Tzeentch se alza en medio del santuario en el centro de un extraño esquema en movimiento. El esquema cambia constantemente entre un símbolo sinuoso de Tzeentch y un octágono. La estatua está hecha de una piedra verdosa que parece fluir y moverse cuando se la observa. Cualquier personaje que observe esto y el esquema del suelo debe pasar un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Frialdad** o anotarse 1 punto de Corrupción. La imagen de Tzeentch puede romperse (tiene R5 y H5). Sin embargo, a menos que se destruya en un solo Asalto, el demonio guardián del santuario aparece para defender la estatua. Una vez que el demonio es destruido, la estatua puede romperse fácilmente y las líneas en el suelo se desvanecen y desaparecen.

Contra la pared hay una caja de madera cerrada **(Complicado [–10]: NE 3)** que contiene 10 co 29 cp 15 p. Un Chequeo **Normal (+20)** de **Percepción** con éxito revela una piedra suelta detrás de la cual se oculta una bolsa que contiene una poción de fuerza. Si se bebe, el bebedor gana un +20 a la Fuerza durante 2d10 Asaltos, después de lo cual se sufren tantos Estados de *Envenenado* (normal) como 1d10 – Bonificador por Dureza. El Mutante Wilhem estará aquí participando en la ceremonia o acechando al pie de la escalera.

LA CEREMONIA

Poco después de que Otto haya mostrado a los personajes su habitación, las dosis de *kurts* empiezan a hacer efecto. Media hora después de que la droga haya hecho efecto (los mutantes saben cuándo debería ser) Otto recoge a Grat de los establos. En este momento, cualquiera que esté mirando por la ventana de la sala común verá a Otto salir al establo y regresar con un mutante (si Grat todavía está vivo).

Hans y los mutantes se reúnen en la bodega para llevar a cabo una ceremonia utilizando la energía mágica de la estatua para convocar a un demonio. Poco después comienza la ceremonia y un cántico débil y discordante llena la posada. Esto continúa durante media hora, durante la cual Hans sacrifica ritualmente a dos humanos según requiere la invocación.

Cuando comienza la ceremonia, Fagor se acerca a la habitación de los Personajes y escucha tras la puerta. Los Personajes que no sufren los efectos del *kurts* y pasan un Chequeo **Normal (+20)** de **Percepción** le oyen acercarse a la puerta. Si Fagor sospecha que los personajes no están inconscientes o, por ejemplo, la puerta de la sala común está abierta, vuelve a la bodega y advierte a los otros mutantes, quienes cierran la trampilla y continúan la ceremonia. Si se le da la oportunidad, Fagor se esconde en algún lugar de la posada e intenta atacar a un Personaje solitario por detrás.

Si todo parece estar bien, regresa inmediatamente a la bodega y se une a los otros mutantes en el cántico.

A menos que los personajes intervengan en la ceremonia, la estatua se transformará en un demonio. Aparecerá como una bola sin forma de magia color rosa y azul ondulada, con caras cambiantes y gritonas que sobresalen de su piel gomosa, garras cortantes y chispas de color chisporroteante. Recuerda, el demonio causa Miedo 2, por lo que cualquier persona que no obtenga al menos +2 NE en un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Frialdad** no podrá acercarse al ser.

Desafortunadamente para Hans, no conoce el ritual necesario para atar al demonio giratorio y lo ataca de inmediato a él y a los mutantes. El demonio se pone a matar a todo lo que ve y luego persigue a los personajes que huyen después de destripar todo lo que tiene cerca.

EL HORROR

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	E	H
4	50	35	45	35	60	50	40	50	60	15	15

Rasgos: Arma (+8) (garras), Corrupción (moderada), Demoníaco 8 o más, Inestable, Miedo 2, Escisión

El demonio ataca mordiendo, o bien con sus garras. Mientras el demonio esté en el santuario, ignora su Rasgo *Inestable*. También tiene un Rasgo especial: *Escisión*.

Escisión

Si el demonio sufre una Herida crítica o pierde todas sus Heridas, se escinde en dos pequeños horrores azules con los siguientes atributos:

ESCINDIDO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	E	H
4	30	30	35	30	35	30	35	25	30	10	12

Rasgos: Arma (+6) (garras), Corrupción (moderada), Demoníaco 9 o más, Inestable, Miedo 1

LOS GUARDAS DE CAMINOS

Cuando amanece, un grupo de cuatro guardas de caminos se acerca al *Encapuchado*. Su reacción a los Personajes o cualquier otra persona depende de la peor interpretación posible de la escena que encuentren. A menos que, por ejemplo, el grupo pueda aportar cuerpos de mutantes o cautivos, o alguna otra prueba de lo que realmente sucedió, los guardas de caminos eligen creer que los Personajes estaban mezclados en lo que estaba sucediendo.

Como mínimo, es probable que se formulen cargos de asesinato del propietario y los demás, junto con cualquier otro cargo que resuelva los casos abiertos en el área de patrulla de los guardas de caminos. Incluso si están convencidos de la inocencia del grupo, el asunto de lo que ocurrió en la posada aún debe ser resuelto. Los guardas de caminos esperan (e insisten en) que los personajes los acompañen a la población más cercana para que todo el asunto se pueda tratar de manera adecuada.

4 GUARDAS DE CAMINOS

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	E	H
4	40	40	40	40	40	30	30	30	40	30	16

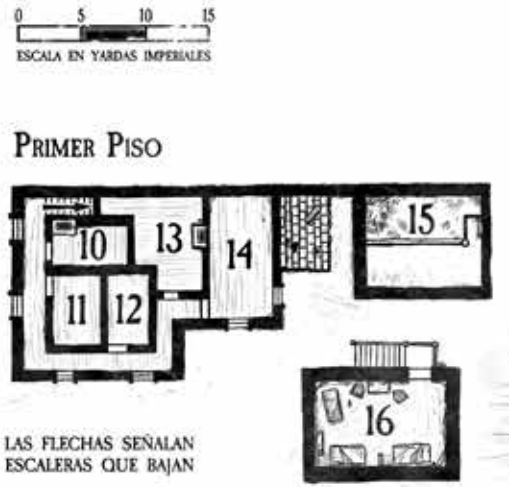
Rasgos: Armadura 1 (cuero)
Accesorios: silla de montar y arreos, ballesta con 10 virotes (+9) (60), caballo, cuerda (10 yardas), espada (+4)

¡RECOMPENSAS!

Se otorgan los siguientes puntos de experiencia al final de la aventura:

50–75 puntos cada uno por una buena interpretación
30 puntos cada uno por ocuparse de los mutantes
50 puntos cada uno por destruir la estatua/demonio
25 puntos cada uno por lidiar con las sospechas de los guardas de caminos

El Encapuchado



Leyenda

1	Transbordador	10	Dormitorio 1
2	Muelle	11	Dormitorio 2
3	Caseta del transbordador	12	Dormitorio 3
4	Bar	13	Dormitorio del propietario
5	Barra del bar	14	Sala común
6	Cocina	15	Pajar
7	Trastero	16	Alojamientos del servicio
8	Establos	17	Bodega
9	Cochera	18	El Santuario