

WARHAMMER®
FANTASY™
ROLE-PLAY

JUEGO DE ROL DE FANTASÍA



¡AVENTURAS EN MARCHA
EN REIKLAND!



CRÉDITOS

Diseño: Andy Law y Dominic McDowall

Textos: Ben Scerri

Textos adicionales: Andy Law

Ilustraciones: Jon Hodgson, Sam Manley, Scott Purdy y Ralph Horsley

Diseño gráfico y maqueta: Paul Bourne

Redacción: Síne Quinn

Producción: Andy Law

Edición: Dominic McDowall

WFRP4 es un diseño de: Andy Law y Dominic McDowall

Nuestro agradecimiento a: Games Workshop

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

Dirección de la serie: Joaquim Dorca

Traducción: Marc Zamarreño

Coordinación de traducciones: Jordi Zamarreño

Editora: Vanessa Carballo

Coordinación de maquetación: David Gómez (Basetis)

Maquetación: David Gómez (Basetis)

Devir Iberia S.L.

Rosellón, 184, 5ª planta

08008 Barcelona

devir.es

Edición en inglés original realizada por Cubicle 7 Entertainment Ltd, Unit 6, Block 3,
City North Business Campus, Stamullen, Co. Meath, Ireland

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación o transmitida de cualquier forma por cualquier medio, electrónico, mecánico, fotocopiado, grabación o de otra manera sin el permiso previo de los editores.



Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © Copyright Games Workshop Limited 2020; © 2020 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.



LA COMADRONA DEL ESCUERZO ALADO

Reinholt Schent, un autotitulado 'Académico de lo Fantástico' que dice trabajar en el Zoológico Imperial, pagará un alto precio por la entrega de un espécimen muy concreto. Algunos académicos creen que la más horrible de las monstruosidades, el legendario escuerzo alado, se reproduce. Aún más, Schent cree que hay un ejemplar embarazado de la especie que atormenta el **oeste de Vorbergländ**, no lejos de **Hallt**. Schent requiere que algunos recios aventureros sean testigos, registren el horrible nacimiento y luego regresen con el recién nacido para poder estudiarlo. Lo dice de forma tan prosaica que no tiene por qué ser difícil, ¿verdad?

RANALD PROTEGE

La misteriosa 'Lady Münze' patrocina muchas cervecerías de clase baja en todo **Vorbergländ**. Susurra en voz baja que la nobleza engorda a costa de las labores de los trabajadores de las viñas, vendiendo una sola botella por más de lo que una familia campesina jamás verá en sus vidas. 'El jardín de Ranald, ¿en serio?', se burla, con la desaprobación reflejada en su bello rostro. Si se contacta con ella, Lady Münze busca gente valiente para combatir esta injusticia intercambiando un envío de vinos de calidad por un envío de vinagre sin valor. El intercambio se llevará a cabo en la carretera entre **Dunkelberg** y **Konigsdorf** en la frontera con **Wissenland**, a escondidas. Sus palabras son peligrosas, pero su bolsa está repleta, con las palabras 'Ranald Protege' cuidadosamente bordadas. Recompensará abundantemente a quienes hagan el intercambio, pero no dará nada a quienes sean descubiertos.

EN LA CIMA DEL MUNDO

El famoso alpinista indish, Tenzin Norlay, se encuentra en **Wheburgo** y ofrece un enorme zafiro a cualquier equipo que esté dispuesto a cubrirle las espaldas mientras intenta ser la primera persona en subir a la cima del **Drakenberg**. Las afiladas rocas, el riesgo de avalancha y la amenaza de ser devorado son pequeños precios a pagar por semejante hazaña (y la recompensa que la acompaña). Sin embargo, y a pesar de lo que dice, Tenzin busca algo más que fama, porque en realidad es un maestro del Saber de las Sombras, y busca utilizar a los Personajes como agentes para matar a un antiguo mal vinculado a un obelisco en la cima de la montaña.

ENTREVISTA CON UN MATADRAGONES

El dragón Caledair, no ha sido avistado en generaciones, pero eso no quiere decir nada para Thogna Puñolngote, una matedragones. Los guardias del **Castillo Mantikor**, en la base del **Drakenberg**, dicen que Puñolngote lleva allá arriba desde la última vez que se vio al gran dragón, y que no ha bajado desde entonces. Si hay que creer a los guardias, ha encontrado allí tesoros sin descubrir que no puede usar "con eso de ser una matedragones, que ha hecho unos votos, ¿no?". Sin embargo, si le llevas a Puñolngote un barril de la mejor cerveza Bugman, se dice que contará cualquier secreto cuando esté bien borracha. Sólo tienes que encontrarla.

LOS BOSQUES OSCUROS Y LÚGUBRES

¡FÍNGELO HASTA SALIR CON VIDA!

El de salteador de caminos es un buen negocio, pero Mathilde Schlitz quiere retirarse. Tiene la intención de colgarle el muerto de su carrera delictiva a los monstruos del bosque y, para hacerlo, planea pagarle a alguien para que robe auténticos artefactos de los hombres bestia de uno de sus pilares de rebaño en el **Reikwald** y colocarlos en lugares estratégicos para engañar a los guardias de caminos. Sin embargo, justo antes de largarse, Mathilde dejará caer a los guardias de caminos que algún grupo de aventureros están tratando de ocultar sus delitos con artefactos profanos y dónde se les puede encontrar. De una forma u otra, Mathilde no estará por allí cuando se busquen culpables.

¿QUÉ HAY EN UN NOMBRE?

En los **bosques del Pino Sangriento**, no lejos de **Ambergrissen**, un anillo de cadáveres cuelga boca abajo atado de los árboles. La sangre mancha las raíces dejándolas negras como la noche, y la corteza aquí es especialmente roja. Los cadáveres están intactos, a excepción de un solo tajo en la garganta. No han sido tocados por animales, arañas o goblins, y no tienen signos de lucha. Los lugareños afirman no saber nada, y dicen repetidamente que nunca habían oído hablar de un sacrificio tan terrible. Si alguien





consulta con los chamanes del Colegio Ámbar, son igualmente estrictos. Si el horror no es investigado, no quedará nada en claro. Si se investiga... bueno, habrá que alzar un nuevo anillo de sangre y los lugareños saben exactamente cómo hacerlo.

QUE NADA SE ECHE A PERDER

Willibert Klemm, un comerciante de **Altdorf**, está furioso por la pérdida de ganancias a causa de una incursión de arañas gigantes en los **bosques del Pino Sangriento**. Pero nada pasa cerca de Klemm sin dejarse primero algo de dinero. Además, ya está preparando una nueva estrategia: ¡seda de araña gigante! Si no puede vender la madera, ¡por Handrich!, ¡venderá la seda en su lugar! Todo lo que necesita es un equipo experto en recolectar seda, ¡cuyo entrenamiento tendrá lugar mediante experiencia directa!

LOS LAZOS QUE ATAN

Dicen que una bruja acecha en el **Grissenwald**: Angela Hebamme. Hebamme fue una vez la comadrona más famosa del Imperio. Dicen que tenía tanto talento que la Casa Holswig-Schliestein de Altdorf y la Casa Liebwitz de Nuln la contrataron, décadas atrás, para asistir en el parto de sus respectivos vástagos. También dicen, en voz baja, que Hebamme recitó poderosos hechizos mientras trabajaba. Estos hechizos fijaron al Imperio en un rumbo que solo ella podía prever, antes de huir de la sociedad Imperial. Ahora, muchos pagarán un buen precio para oír lo que esa bruja tiene que decir.

LOS RÍOS, CANALES, Y LAGOS

LA ISLA DEL ABUELO REIK

A los marinos les encanta intercambiar historias acerca de la **Isla del Abuelo Reik**, una mítica isla del **río Reik** gobernada por el mismísimo dios del río. El Culto de Manann en Altdorf está muy a favor de apoyar estas historias, con la esperanza de adelantarse a sus rivales en Marienburg, y afirmar que el Abuelo Reik no es otro que Manann. Pero otros susurran que el Abuelo puede bien ser Stromfels, el dios de los tiburones, piratas y los raqueros. Afirmen en voz baja que 'Reik' se parece mucho a 'Wreck' (= *naufragio*), ¡y el río se traga bastante más que la parte de barcos que le toca! Pero el Abuelo Reik no es ninguno de los dos, y no está contento con tales suposiciones. Entonces, los siguientes que lleguen a su isla serán sus mensajeros, les guste o no...

CUARENTA PIES DE FAMA

Durante treinta años, Terenz Gaubatz, zoólogo imperial y dedicado desmentidor de monstruos desconocidos, se ha visto perseguido por la pérdida de 'el general'. Este supuesto lucio del Stir de 40 pies fue capturado, sacrificado e inconvenientemente consumido antes de que Gaubatz pudiera confirmar su existencia. Sin embargo, los avistamientos recientes cerca de **Lengern** en el **río Reik** hablan de un banco de peces monstruosos. Dado su supuesto tamaño, es posible que el general engendrara antes de morir. Si es así, un espécimen vivo sería un tesoro por sí mismo (sin mencionar el oro que Gaubatz pagaría a quien le entregadora semejante pieza).

¿HAY PROBLEMAS CON EL AGUA?

Waliyya el-Shah, una faylasuf árabe que vive en **Bögenhafen**, ha notado algo peculiar. Durante años, ha estado midiendo la temperatura del **río Bögen** antes y después de mudarse a **Vorbergland** en un intento por comprender sus rarezas. Recientemente, ha notado un aumento inesperado de la temperatura, que se dispara en un estrechamiento específico del río, y tiene una teoría. La Sociedad Imperial de Excelentísimos Filósofos no está por ayudar, por lo que ella ha pedido un préstamo para pagar a una escolta armada que le ayude a investigar la fuente de calor en la niebla. Y si tiene razón, necesitará toda la ayuda posible para enfrentarse a lo que hay bajo las aguas...



PRACTICANDO

Oskar Griesgram, del Gremio de Prácticos de **Buxhead**, está furioso. Su compañía siempre ha mantenido sus números bajos, lo que aseguraba que dirigir barcasas a través de la traicionera boca del Teufel tuviera un precio alto. Pero el **Canal de Grünberg** lo ha arruinado todo, ya que ahora más barcasas pasan por ese canal artificial que a través de las aguas legamosas de la **Locura de Leopold**. Griesgram cree que es hora de actuar. Obviamente, no puede involucrarse, pero si una parte interesada se lleva por delante accidentalmente una sección del canal, o tal vez consiga que una criatura terrible anide cerca, sería feliz pagando una parte de su sueldo cada mes porque a cambio su negocio crecería.

RETIRO CATAYANO

Lin Li Chun, un hechicero catayano de renombre pero sin licencia, y su esposa han decidido recorrer el Viejo Mundo. Cruzaron las Montañas del Fin del Mundo, se dieron un festín en L'Anguille, fueron de compras en Marienburg y ahora están navegando por los **canales de Vorbergland**. Huéspedes de Reikland por orden del Emperador, dondequiera que van corren el riesgo de ser víctimas de los zafios de la zona, por lo que las autoridades locales reciben órdenes de protegerlos para evitar un incidente diplomático con Catai. Sin embargo, en **Ubersreik**, donde no existe una estructura de mando formal y el **Ejército Estatal** está demasiado extendido, los deberes de escolta se contratan a quien está disponible. Por lo tanto, un grupo dispar se encuentra protegiendo a toda costa a la pareja de ancianos.



Desafortunadamente, parece que Lin Li no entiende que la magia sin licencia es ilegal. ¿Y a alguien le importará cuando lleguen los asesinos?

REGATAS EXTRAVAGANTES

Si hay algo que a la nobleza le gusta hacer, es demostrar que es mucho mejor que los demás, especialmente que otros nobles. El boyardo Dominik Tyurin ha decidido que su próximo proyecto será una regata cara a cara por el **Canal Weissbruck**. ¡El ganador se llevará la escritura de una propiedad en el país natal de Tyurin, Kislev! La competición es feroz (y probablemente ilegal), pero el premio vale la pena. Todo lo que hay que hacer es conseguir una barcaza, pagar la tasa de entrada y conseguir hacerla navegar por la pequeña franja de canal, mientras que otros veinte participantes hacen lo mismo. Y son una mescolanza, incluyendo a un ingeniero que pilota un barco con un número preocupante de diminutos cañones, un mercader con un perro enorme y un hechicero dorado ¡que no tiene vela alguna en su yate!

LAS MALDITAS Y FÉTIDAS MARISMAS

UNA COLA QUE TRAE DESVENTURA

Mientras se examina la mercancía de un armero, una extraña maza os llama la atención; un amasijo óseo, como una coliflor hecha de escamas de piel de tiburón superpuestas, montado en un mango de hierro de pantano. El herrero dice que la compró a un hombre de la **Marisma Grootscher**, quien afirmaba que se trataba de la cola de un monstruo del pantano. La cabeza de la maza está sorprendentemente bien equilibrada, es robusta y efectiva. El herrero afirma que un grupo dispuesto a desafiar a la marisma podría hacer una fortuna si pudiera encontrar una fuente fiable de material para las cabezas de mazas.

DELICATESSEN DE GORRUM TRIPAGLTONA

Gorrum Tripaglotona, un 'chef' ogro de **Aldorf**, siempre está buscando nuevas carnes para servir en su tienda de *delicatessen*. Cuanto más grande mejor, independientemente de cualquier otro criterio. Si bien es difícil conseguir carne de gigante, las **Llanuras de Aldorf** se ven invadidas frecuentemente por troles de río. Tripaglotona paga bien por algunos filetes de primera calidad. En caso de que, por algún milagro, se consigan tales filetes, cualquier posible vendedor de carne deberá tener cuidado, ya que la carne no deja de regenerarse, incluso mucho después de que el origen de los filetes esté muerto. Llevarlos, o incluso transportarlos en barcaza, puede resultar imposible muy rápidamente para quienes que no están preparados.

LA PRUEBA ESTÁ BAJO LA CUBIERTA DE POPA

El *Rbyal*, un buque en ruinas de origen strigano, encalló en la **Lo-cura de Leopoldo** y lleva allí más de un mes sin ser perturbado. Los rumores y las supersticiones rodean a los striganos, con gente que susurra que están aliados con los temidos muertos vivientes. Hasta el momento, nadie está dispuesto a acercarse al naufragio

por temor a lo que pueda haber dentro, ni siquiera los voraces carroñeros que se encuentran a lo largo de las **Marismas del Reik**, por lo que hay vía libre para cualquiera lo suficientemente valiente como para investigar.

LA SANGRE DE MORR

"Cerca de las Piedras de los Cuervos en el pantano de Ubland, encontré algo que tienes que ver. Esta roca negra. Hay más ahí arriba. Sé que no tiene un aspecto especial o algo así, pero me manchó las manos. Aún están negras, mira. Entonces, la trituré, la mezclé con un poco de alumbre de cromo, y lo que obtuve fue el tinte negro más oscuro que jamás hayas visto. ¡Los dandies en Aldorf se volverán locos con esto! Por supuesto, después de eso tuve las peores pesadillas de mi vida, pero no tienen por qué saberlo, ¿verdad? Todo lo que quieren son tintes negros adecuados para sus ropas y tal. Y podemos conseguirles eso, ¿no?"



LAS CIUDADES Y POBLACIONES DIVERSAS

HAY VERDAD TRAS LOS RELATOS EXAGERADOS

Las autoridades de **Aldorf** están tomando duras medidas contra los vendedores ambulantes que venden la *Cola del Grifo*, un panfleto satírico y antisistema que actúa como tapadera para la 'Gloriosa Revolución del Pueblo', un grupo que pretende poner fin a la opresión de las masas por parte de la nobleza. Esto ha llevado a encontronazos en las calles de Aldorf, ya que la Guardia y el Ejército Estatal reprimen a todos los que creen que pueden ser revolucionarios, pero el conflicto genera oportunidades. Algunos se apresuran a alistarse bajo la bandera del Emperador y dar patadas a los revolucionarios, mientras que otros se reúnen bajo la bandera de la libertad (y cualquier moneda que puedan pillar). Pero cuando un grupo recientemente inscrito descubre que el Culto de Verena está apoyando en silencio la Gloriosa Revolución, y que el mismo Gran Señor Juez del Imperio está aparentemente financiando la *Cola*, ¿qué hay que hacer con dicha información?

ESCORIA

Los Puerto bajo son una familia delictiva de halfings con las manos metidas en todas las masas de Reikland. En **Auerswald**, han aterrorizado a Ferdinand von Wallenstein, chantajeándolo con un



dossier de material procedente de las escapadas del duque durante la Semana de la Pólvara Negra en Nuln. También tienen trapos sucios del Ayuntamiento, con suficientes escándalos como para enviarlos a todos a la pira si quieren. Solo el anciano Lord Adelbert ha sido ignorado, dejándole que persiga sombras. Entonces, cuando el viejo noble se reúne con un grupo de forasteros en el camino, los Puertobajo se quedarían muy sorprendidos al verle pagando por el asesinato de tres halflings importantes de la localidad: Aloysius el Carnicero, Bornelium el Pastelero y Cocker el Tallador, el fabricante de velas de Reikland.

RARO ES MI SEGUNDO APELLIDO

Schaffenfest, el festival de primavera de tres días de **Bögenhafen**, se acerca a pasos agigantados. Dokter Malthusius, propietario de la Zoocopea de Malthusius, necesita más existencias porque recientemente ha tenido una mala racha: mutantes que se comen entre sí; garrapatos que crecen tanto que revientan sus jaulas, y problemas aún peores que prefiere no discutir. Pagará generosamente por cualquier rareza que pueda mostrar en su espectáculo. Los procuradores de lo improbable solo necesitan entregar mercancía fresca. El único problema son las fuertes multas y, a veces, la pena de muerte si le pillan con un mutante vivo, con un monstruo, o algo peor. Pero, ¿a que es mejor que te paguen cuando te encuentras con tales cosas en lugar de simplemente matarlas?

UN ASESINATO LIGERO

En **Diesdorf** hay una larga historia de mala sangre entre las familias delictivas Havilund y Frankle. Apuñalamientos, envenenamientos, tiroteos, linchamientos, han hecho todo lo imaginable. En general, los lugareños prestan poca atención y continúan con su vida, pero una serie de asesinatos vengativos reciente y cruellamaron la atención del cazador de brujas Lothar Metzger, quien afirmaba que los asesinatos tenían similitudes sorprendentes con los asesinatos rituales dedicados al Dios de la Sangre. Al día siguiente, Metzger fue encontrado con centenares de puñaladas en un callejón tenebroso. Deseosos de mantener su ciudad santa libre de influencias crueles, los burgomaestres anuncian una serie de asesinatos vengativos reciente y cruel una impresionante recompensa de 5 co para cualquiera que pueda rastrear al culpable, sin darse cuenta de cuánta gente del pueblo está involucrada, y lo lejos que se adentrará en el culto de Sigmar una investigación completa.

EN MEMORIA DE TYLOS

Las señoras Kristen Meissen, Maude Schenkenfels y Solveig Zweistein (a) 'Tía', vuelven a las andadas. Estas tres viudas acualadas se han odiado durante décadas, burlándose unas de otras, casándose con buenos partidos y gastando más según lo demandara la temporada. Su enfoque actual es comprar tierras en la cima de las colinas de **Dunkelberg**. Cada competitiva viuda es propietaria de la cumbre de una de las tres columnas de igual altura, pero ninguna está satisfecha. Por lo tanto, lo único que queda es ir hacia arriba, y cada una ha encargado que se construyan altas torres sobre sus mansiones. Observando horrorizada, la gente de **Dunkelberg** teme no solo que las tambaleantes desvenecijadas no solo hagan daño a la vista y arruinen la estética rústica de la ciudad, sino también que se caigan y causen daños incalculables. Tres comerciantes han reunido fondos para pagar a unos mercenarios por acabar con las viudas y terminar con sus disputas de forma permanente.

VINO Y BEBIDAS ESPIRITUOSAS

Günter Oppenheim no es el nigromante más inteligente de Reikland, pero es muy emprendedor, aunque un poco peculiar. Mientras bebía el mejor vino de **Eilhart**, se le ocurrió una idea: la calidad del vino añejo no procede del *tiempo* que reposa sino de su *experiencia*. De alguna manera, esto lo llevó a creer que el mejor vino vendría de uvas cultivadas por fantasmas de víctimas de asesinatos. ¡El problema es que parece que su teoría es correcta! El aislado *Vinedo de Oppenheim* ahora es un éxito creciente, con sus vides atendidas por espíritus encadenados. Sus rivales, que no están convencidos del éxito de Oppenheim, pagarán para descubrir los secretos que hay tras las gruesas cadenas y las señales de '¡NO HENTRAR!'.

ESCATIMANDO

Una reciente epidemia de barcasas hundidas asola los astilleros de **Grünburg**. El Gremio de Comerciantes cree que el Gremio de Constructores Navales está escatimando en su construcción. El Gremio está reuniendo en silencio un equipo para investigar y recopilar pruebas y así obtener una indemnización. Investigando a fondo, los constructores no parecen generar ningún desperdicio. Pero otros se habrían dado cuenta si estuvieran quemando la madera sobrante, ya que las maderas de las embarcaciones se tratan antes de ser utilizadas. Entonces, ¿dónde van todas esas virtudes de madera? ¿Acaso la respuesta está en el misterioso retorno del Culto del Hombre de Madera?

WEINFEST

La Weinfest es una celebración anual, solo por invitación, de los mejores vinos que Reikland puede ofrecer. Este festival de **Holthusen** está dedicado a Rhya, la diosa de la fertilidad y la alegría. Cada año, pícaros, charlatanes y vagabundos intentan engañar a los invitados para despojarlos de sus invitaciones, con la esperanza de degustar contenido del Barril Dorado, un barril de vino depositado en el Weinfest cien años antes. Este año no es diferente, excepto por el hecho de que uno de los 'vagabundos' es un hombre bestia chamán del rebaño, disfrazado. Este hombre bestia ha acudido para recibir a un demonio de Slaanesh que implantó en el Barril Dorado hace un siglo. Todo lo que tiene que hacer es degustar el vino y la fiesta se convertirá en algo que nadie podrá olvidar...

NOS, EL EMPERADOR

Es Stilwoche, la Semana de la Moda, en **Kemperbad**, y todos los que están en Reikland hacen alarde de sus últimos atuendos. Se susurra que incluso el emperador Karl-Franz I se está mezclando con la multitud. Aparentemente va de incógnito para no causar sensación ni influir en el juez del concurso, Johann van Ness. Desafortunadamente para todos los asistentes, esta noticia ha llevado a los Espiras Plateadas, un Culto del Caos de Tzeentch, al popular evento. El cazador de brujas Alprecht Kassel sabe que los sectarios están en marcha, y está buscando espías que se cuelen en el evento para detectar cualquier cosa que no vaya bien antes de que se descubra la verdadera identidad del emperador. En caso de que el grupo detecte a los Espiras Plateadas, Kassel se sentirá muy decepcionado: le dijo a sus sectarios que fueran discretos...

ALERTA MUNDIAL

Los que están en el umbral, un culto de Morr dedicado al Juicio Final, ha llamado a la atención del Culto de Sigmar. Tiene su base en **Schädelheim**, y está liderado por el *doktor* Talima L. Siuder, un autoproclamado 'experto nehekharano'. *Los que están en el umbral* creen que la humanidad en su conjunto está al borde de la muerte. También creen que han sido elegidos como enterradores de toda la especie humana, y algunos miembros están más ansiosos que otros por apresurarse a ello. Por supuesto, el Culto de Sigmar no puede interferir directamente por temor a un incidente religioso, pero pagarán agentes libres para 'que tengan unas palabras' con el *doktor* Siuder.

SABE A POLLO

Æpicarion, un rico comerciante de Myrmeden en los Reinos Fronterizos, ha llegado a **Schilderheim** en su misión de comerse a un ejemplar de cada animal del Viejo Mundo, con la mira puesta en las aves salvajes de la región. Los propietarios de restaurante de Schilderheim están más que felices de complacerlo, hasta que la gente empieza a desaparecer. La gente del pueblo está segura de que Æpicarion está comiéndose algo más que aves salvajes. Asustados y desesperados, contratarán a cualquier mercenario que pase para acabar para siempre con el comerciante extranjero o, por lo menos, hacer que se vaya. Cuando esas personas lleguen a su habitación encontrarán muerto a Æpicarion, y verán que algo ha salido de sus entrañas. A continuación, los cadáveres empiezan a acumularse, y los mercenarios contratados repentinamente son los principales sospechosos; después de todo, ¿quién puede estar seguro de que no fueron ellos quienes mataron a Æpicarion?

APROBACIÓN POR PARTIDA DOBLE

Proserpina "Pinny" Applebee empezó a servir un estofado de manzana y rata, ahora un manjar local, a la gente de **Stimmigen** hace casi una década. Los gastrónomos se maravillan de su rico sabor, y los doctores se maravillan de sus efectos casi revitalizantes. Pero cuando un fraile viajero se encuentra en el plato un pulgar del tamaño de un ser humano con la garra enganchada de una rata al final, los rumores (y los vómitos) se propagan como un incendio... ¿Qué tipo de ratas ha estado cocinando Pinny? La Asociación Cultural de Stimmigen está ansiosa por averiguarlo, aunque Pinny hará todo lo que esté a su alcance para que nadie descubra sus secretos basados en las alcantarillas.

HACIA LA NEGRA OSCURIDAD

Reineke Rattenfanger, que proviene de una larga estirpe de cazadores de ratas, afirma haber visto algo nuevo en las alcantarillas que hay debajo de **Übersreik**. Los ojillos pequeños y brillantes son una cosa, pero se han encontrado zonas con extrañas manchas negras pegajosas en las paredes por aquí y por allá. Algunos, jura y perjura, tienen forma numérica, como medidas o direcciones, con formas que parecen la estructura de un portón. Y lo que es más, jura que unos extraños ruidos de arañazos se han unido a los habituales ruidos de sus presas, como una pluma sobre un pergamino. ¿Es posible que las ratas hayan aprendido a leer y escribir? Sea cual sea el caso, Rattenfanger está buscando guardaespaldas, podría valer la pena tener un guía que conozca Übersreik con vosotros. A fin de cuentas, las alcantarillas dan acceso a toda la ciudad...

OJOS EN EL CIELO

Los Grubers de **Weissbruck** planean una expansión significativa de su ciudad y están talando árboles para la construcción. Gnoldok Malakaïsson, un piloto de girocópteros enano, sobrevoló recientemente este nuevo desarrollo. Pero cuando miró hacia abajo y observó el suelo, se sorprendió enormemente. Gnoldok está seguro de lo que vio: el esquema de los nuevos planos de la ciudad es el mismo que la secreta *runa enana de explosiones*, pero a una escala terriblemente grande. Nadie en el pueblo le cree, especialmente los Grubers. Pero hace dos días, mientras bebía en la *Trompeta*, alguien usó explosivos para volar su girocóptero. Ahora no puede volar, pero se siente obligado a actuar en base a sus descubrimientos, si alguien le cree...

¡A DESPERTARSE!

"Este Sonnstill, ¡visita **Wheburgo** para la celebración de tu vida! Comida, bebida y fuegos artificiales de Catai, seguidos de una versión de *Los Fuegos de Caledair* de Detlef Sierk. Así es, la Sociedad Artística de Wheburgo ha organizado el evento de la temporada, ¡con suficientes fuegos artificiales desperdigados por la ciudad como para despertar a un dragón!". Es casi como si ese fuera el plan... Si fuera así, sería todo un problema para quienes quedaran atrapados en medio, pero seguramente habrá una gran recompensa por salvar a la gente, si queda algún superviviente que pueda pagar.

LOS BASTIONES Y FORTALEZAS

EGO VS EGO VS EGO

El duque Folcard de Montfort, el rey Rorek Manogranito de Karak Ziflin y el Margrave Manegold von Geetburg entran en una torre. Puede sonar como el comienzo de un chiste, pero es más probable que sea el comienzo de una guerra. Y Alram Habich, arquitecto de la **Torre Roca Negra** y devoto de Tzeentch, el Dios del Caos del Cambio, está encantado con los problemas que causa su torre. Sin que lo sepa Habich, su antiguo aprendiz descubrió la verdadera lealtad de su maestro, pero no sabe qué hacer. Así que ahoga sus temores en la taberna *La Crin Bifurcada*, esperando a alguien, a cualquiera, que crea en él.

LA CRIATURA DEL TÚNEL DE HELMGART

Poco más que una leyenda local, los guardias borrachos y los comerciantes sonrientes susurran acerca de la Criatura del Túnel **Helmgart** para asustar a sus contrapartes bretonianos que se ven obligados a atravesar el túnel. A pesar de la broma, hay innumerables relatos de avistamientos por parte de mercaderes que ahora se niegan a entrar en el túnel. Una prueba condenatoria es que un mercader (Poncet Discret) recientemente huyó aterrorizado del túnel, dejando atrás sus mercancías. Cuando volvió a buscarlas, ya no estaban. Discret, ahora convencido de que todo es un truco, pagará bien si se encuentra su mercancía.

LA CACERÍA HA COMENZADO

El Graf Steirlich von Bruner está contratando guardias para una fiesta que está dando en la **Mansión Steirlich**. A los nue-



vos empleados se les da una orden específica: no permitir que los invitados circulen solos por el lugar. Desafortunadamente, la joven Lady Ioella von Walfen ha desaparecido y hay que encontrarla. Cualquiera que entre en las salas inferiores encontrará una gran cantidad de material de caza y una sala de trofeos con cabezas humanas montadas en la pared. Los que sean encontrados aquí serán detenidos por los hombres del Graf, solo para ser liberados en el bosque esa noche como presa de la próxima Cacaería de Steirlich.

SIN RESOLVER

Ru Bai Guo, un catayano, y Serafin Madej, un kislevita, necesitan ayuda. Ru es un fiel creyente en lo sobrenatural, con una fascinación particular por los fantasmas. Serafin es un pragmático, y descarta cualquier forma de espiritualidad, incluso llegando a negar la existencia de los dioses, creyendo que no son más que manifestaciones de la influencia humana. ¡La pareja desea probar o refutar la existencia de fantasmas, ¡atrapando uno! Ahora han encontrado su mejor indicio: el fantasma de un interno torturado hasta la muerte por los guardias de la **Piedra**. Pero la Piedra no admite visitas, por lo que necesitan ayuda para hacerse encerrar, protegerse en el interior y luego salir. La moneda extranjera es tan buena como cualquier otra, y tienen más que suficiente para pagar por un trabajo tan inusual.

POBLADOS, ALDEAS, Y LUGARES SAGRADOS

MISIÓN IMPOSIBLE

Una figura sombría con túnica negra y verde se pone en contacto con los personajes, mostrando el icono de la Orden de la Llama

Purificadora y el sello del propio Gran Teogonista. Hay una tarea que debe hacerse: rechazarla equivale a una sentencia de muerte, pero aceptar no parece mucho mejor. El Culto de Sigmar necesita agentes que pueda negar que son suyos para robar los Testamentos de Sigmar del **Monasterio de la Palabra Sagrada**. Sólo hay dos semanas para hacer el trabajo.

DESPIERTA UNA RELIQUIA

Horst Hahnemann, un joven pastor de **Rottfurt**, ha metido la pata. Literalmente. Mientras pastoreaba su rebaño, el suelo se derrumbó y se cayó en una antigua tumba llena de imágenes de lobos famélicos y de orejas largas y de escarabajos enormes y con cuernos. El *doktor* Johannsen, un anticuario de gran reputación, ha llegado al pueblo con la intención de investigar. Está convencido de que Horst ha descubierto una tumba de nehekharana. De hecho, ¡cree que podría ser la legendaria tumba de Rahotep! ¿Podría ser el mismo Rahotep, la misteriosa figura que aparece en algunos de los relatos de *La vida y los tiempos de Sigmar Heldenhammer*? Al darse cuenta del peligro potencial, tanto de lo que puede haber dentro como de los ladrones de tumbas, Johannsen está buscando ayuda para lo que está por venir.

EL HECHICERO DE WÖRLIN

La gente de **Wörlin** y las poblaciones circundantes habla muy bien de un hechicero que vive en las afueras de la pequeña y adormecida aldea. Inusualmente alto e increíblemente viejo, el hechicero intercambia amuletos y hechizos por rumores y favores. Está buscando algo y se está impacientando; ¿Quizá esté dispuesto a pagar por algo de ayuda? La gente dice que a menudo se le escucha murmurar la siguiente rima: “Una gorgona junto al río, un agujero en el suelo, donde el anciano de Mordheim da vueltas y vueltas”.



LOS LOBOS DE ULRIC

Una banda irregular de ulricanos ha construido un templo al Señor del Invierno en un hueco del peñasco más grande que hay cerca de **Zahnstadt**. La banda predica que la aldea es sagrada para Ulric, porque ningún lugar de Reikland está tan congelado en invierno, pero la gente sobrevive. Los lugareños de Zahnstadt dieron inicialmente la bienvenida a los recién llegados. Pero desde que empezaron a criar lobos en su templo y comenzaron los aullidos, los aldeanos están ansiosos por encontrar a alguien que anime a los ulricanos a irse. Esta necesidad se hace especialmente apremiante cuando resulta evidente que los alborotados sectarios son de alguna manera inmunes a los encantos del misterioso benefactor del pueblo...

LUGARES ANTIGUOS Y RUINAS TERRIBLES

INEXTINGUIBLE

Durante generaciones la gente ha intentado derribar el **Anillo de Piedra Oscura** con fuego, con espadas y con disparos. A veces, el ataque rebota inofensivamente; otras veces, el lugar queda destruido, solo para volver a aparecer. Esta reaparición ocurre en la siguiente luna llena del Caos (Morrslieb). Una vez, el capitán Otfried Kant, un famoso cazador de brujas, destruyó el anillo y acampó allí para asegurarse de que nunca regresara... Un mes después, fue encontrado empalado en uno de los obeliscos negros, que había crecido *a través de él*. La Orden del Yunque pagará bien, en oro y favores, por un arma que ponga fin a esta plaga de una vez por todas. Corre el rumor de que el arma necesaria puede estar enterrada bajo el propio anillo...

NO HAY DESCANSO PARA LOS MALVADOS

Dicen que el **Castillo Drachenfels** está embrujado con los espíritus de los desafortunados que murieron dentro de sus muros. Pero lo mismo parece ser cierto también para los vivos. Kaster Dreckspatz, un brillante hechicero, sufrió un destino peor que la muerte cuando intentó atacar el Castillo Drachenfels hace décadas. A día de hoy, permanece inmóvil en el Gran Hospicio de Frederheim, incapaz de despertar. Normalmente, semejante tragedia sería detectada, y se acabaría con su agonía; sin embar-

go, Dreckspatz es el guardián secreto de un poderoso y funesto tomo cuya ubicación debe ser protegida. ¡La Orden Brillante, que no está dispuesta a perder más efectivos contra el bien custodiado castillo, está buscando espadas a sueldo para romper la presa del Castillo sobre el alma de Dreckspatz!

¿DULCE O TRAVESURA?

Una pandilla de adolescentes ha desaparecido en **Helmgart**. Después de casi una semana de búsqueda infructuosa, sus familias están convencidas de que han ido a **Helspire** en una aventura estúpida en busca de emociones. El adivino local cree que Morrslieb estará llena dentro de tres noches, así que las familias están desesperadas: pagarán *cualquier* cosa para que alguien vaya a Helspire y rescate a sus hijos con vida. El único problema es que, una vez allí, los adolescentes no quieren irse. Están aquí para ver a su *hermana*, que no estará contenta si se van...

QUERIDÍSIMO HERMANO

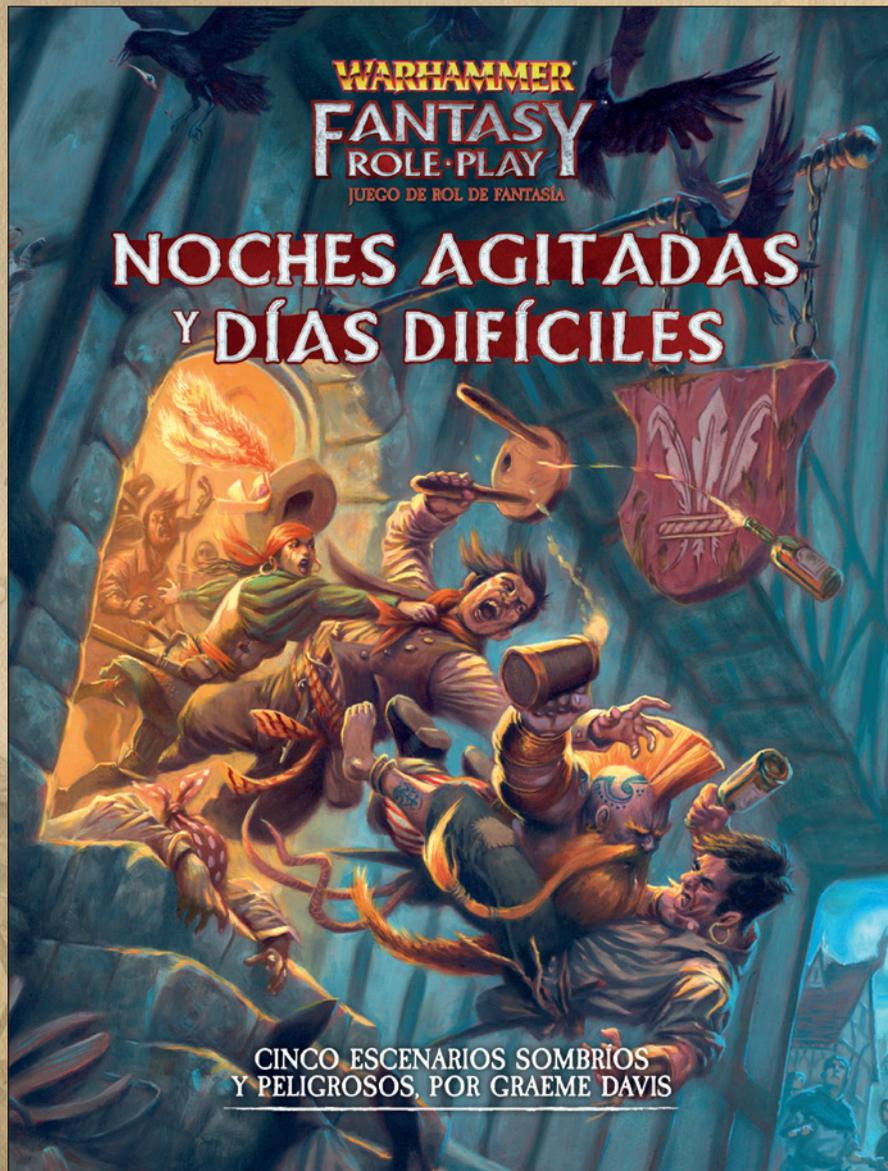
Un elfo inquietantemente alto, con la gracia de una pantera y ojos como zafiros cortados, se aloja en una posada de **Stirgau**. Se hace llamar Rasiel el Tres Veces Despreciado, y ofrece una bolsa llena de monedas de una forma, calidad y pureza que nadie en el pueblo ha visto jamás. Está buscando un bote que le lleve a la **Lorlay**. Pero, a pesar de la recompensa, no ha logrado encontrar a nadie. Cuando es rechazado, Rasiel el Tres Veces Despreciado simplemente sonríe y dice: "Tengo todo el tiempo del mundo, y algunos años más no importan para una reunión familiar". ¿Serán capaces los personajes de llevarle por el Reik?

EL SONIDO DE LA MÚSICA

Después de pasar una horrible noche bajo los arcos de las **Piedras Cantoras**, con su cautivadora cacofonía que refleja el aullido del viento, el grupo regresa a la civilización. La noche siguiente, alrededor del hogar en un acogedor salón, una juglar comienza a tocar una melodía en la mandolina. La melodía es la misma que la que sonaba en Piedras Cantoras, sonidos imposibles de obtener de una mandolina. Nadie más en el salón parece darse cuenta. Cuando la juglar acaba su actuación, la música sigue sonando. Los personajes descubren que el sueño no puede salvarlos del cántico incesante. Si quieren sobrevivir, deben encontrar su origen...



CONTINÚA TUS AVENTURAS CON...



Descubre más acerca de Noches agitadas y días difíciles y todo el resto de expansiones de Warhammer Juego de rol de Fantasía en

www.devir.es

DEVIR