

The background of the cover is a detailed illustration of a medieval fantasy town. The architecture features half-timbered houses with steep, tiled roofs and stone foundations. In the foreground, a large, muscular warrior in dark armor and a helmet stands prominently, holding a sword. He is surrounded by various other characters, including a man in a blue robe, a man in a brown robe, and a man in a blue and gold uniform. The town is bustling with activity, with many people walking around. In the background, there are more buildings, including a large church with a tall spire. The sky is filled with birds and a few flying creatures. The overall tone is dark and atmospheric, with a focus on the fantasy world of Warhammer.

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY
JUEGO DE ROL DE FANTASÍA

EDIFICIOS DE REIKLAND

UN SOMBRÍO MUNDO DE AVENTURAS Y PELIGROS





CRÉDITOS

Diseño: Andy Law y Dominic McDowall

Textos: Andy Law, Andrew Leask y Clive Oldfield

Ilustraciones: Sam Manley, Scott Purdy

Diseño gráfico: Andy Law, Paul Bourne

Composición: Andy Law

Cartografía: Andy Law, Jérôme Huguenin

Redacción: Síne Quinn

Producción: Andy Law

Edición: Dominic McDowall

WFRP4 es un diseño de: Andy Law y Dominic McDowall

Un agradecimiento especial 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 en cualquier forma por cualquier medio, electrónico, mecánico, fotocopiado, grabación o de otra manera sin el permiso previo de los editores

ÍNDICE DE MATERIAS

EDIFICIOS COMERCIALES3

Tienda	
Herbert Harzert, Quesos de calidad.....	3
Almacén	
El Almacén Oldenhaller	4

DOMICILIOS.....5

Granja	
La granja de Limburg.....	5
Casa de ciudad	
Casa de Huéspedes de la Viuda Hurtle	7

POSADAS Y TABERNAS7

Posada	
El Pegaso Saltarín	7
Taberna	
El Tambor y el Sombrero	9

EDIFICIOS MUNICIPALES10

Esclusa de canal	
La Esclusa Harts Klein y la caseta del guarda	10
Torre de señales	
Torre NG-163-HY	11
Peaje	
Peaje Pfeffer.....	12

EDIFICIOS RELIGIOSOS13

Templo de Sigmar	
Templo Walen.....	13
Santuario en el camino	
La Mesa de Diesdorf.....	14



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. Todos los derechos reservados.



• EDIFICIOS • DE REIKLAND



Los edificios de Reikland son tan variados como su gente. Los que se detallan aquí son ejemplos comunes de su tipo, y se proporcionan para inspirar tus propias creaciones.

EDIFICIOS COMERCIALES

Los edificios comerciales son lugares para el comercio o los negocios, incluyendo tiendas y almacenes.

TIENDA

Quesos de calidad Herbert Harzert

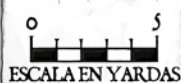
Herbert Harzert dirige la tienda de quesos Harzert en la Altstrasse de Ubersreik. Está orgulloso de llamarlo 'la mejor tienda de quesos de Ubersreik', aunque no tiene mucha competencia.

Recientemente se ha diversificado y ha comenzado a servir los quesos 'elegantes' bretonianos que cruzan el Paso de la Dama Gris. Harzert prefiere los quesos curados, los quesos del Imperio, pero pretende que le gustan las nuevas y más suaves variedades bretonianas para aumentar las ventas.

La propiedad es relativamente cara en la Altstrasse porque es una zona muy bulliciosa, y las tiendas pagan impuestos según la anchura de la fachada. Por lo tanto, la de Harzert, como todas las tiendas vecinas, es larga y delgada. La planta baja de la tienda está partida en dos por un amplio mostrador de madera. Por un lado, los clientes hacen cola para que les sirvan y pueden ver y oler toda la variedad de productos. Por otro lado, Harzert y dos o tres ayudantes, sus sobrinas y sobrinos, atienden a los clientes. La oficina de Harzert está situada en la parte posterior de la planta baja. Es un espacio desaliñado, con un par de escritorios y una pequeña caja fuerte para guardar la recaudación durante la noche. Hay montoncitos de correspondencia de proveedores de todo Reikland y Bretonia apilados al azar por todas partes.

LEYENDA

- 1 Sótano
- 2 Tienda
- 3 Oficina
- 4 Almacén
- 5 Dormitorio
- 6 Cocina
- 7 Recibidor



QUESOS DE CALIDAD HERBERT HARZERT

Trampilla - ☒

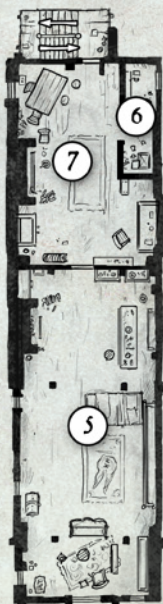
Todas las flechas apuntan escaleras arriba



Sótano



Planta baja



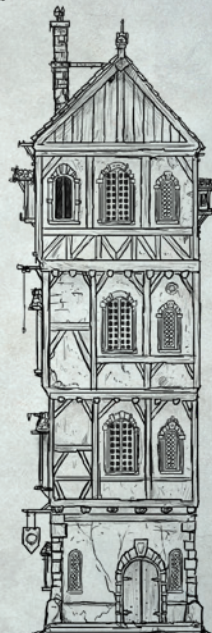
Primera planta



Segunda planta



Tercera planta





ALGO HUELE A PODRIDO...

- La difunta Frau Harzert era una joven frágil que enfermó y falleció hace un año. Su hermano, Volker Grüner, un empleado de una naviera de Altdorf, sospecha juego sucio: su hermana siempre tuvo una salud inquebrantable. Más importante aún, si resulta que su hermana fue asesinada, digamos por Harzert, y esto pudiera probarse, ¡entonces él heredaría la Tienda de Quesos! Está buscando a alguien que viaje a Übersreik para investigarlo.
- Es una verdad reconocida universalmente que un hombre joven en posesión de una tienda de quesos debe buscar esposa. Uno de los proveedores de Harzert, la embriagadora Mademoiselle Cloche, le ha robado el corazón. Frau Duschen se resiente de la intrusa, ya que ella misma tienes planes para con Harzert, y su dinero. Herbert necesita una persona amiga para llevar cartas de amor a su amante, mientras que Frau Duschen hará todo lo posible para echarle tierra encima a la 'apestosa' buscavidas bretoniana.

Debajo del ajetreado taller se encuentra la fresca y húmeda bodega de Harzert, en la que almacena los quesos que aún no están lo suficientemente curados como para vender. El primer piso es donde vive Harzert, un viudo que perdió a su joven esposa hace un año. Su apartamento consta de un dormitorio, una cocina y un pequeño salón; no es que tenga muchos visitantes: el apestoso queso no es propicio para una conversación educada. Los dos pisos superiores se alquilan a inquilinos que llegan a sus apartamentos a través de una destartada escalera en el callejón que hay detrás de la tienda. Una familia numerosa, dieciséis en total, vive en el segundo piso. Consta de la formidable Frau Dunschen, una viuda que vive apelotonada con sus once hijos, tres de sus cónyuges y dos nietos. Gustav Klosch, un artista, alquila el piso superior y soporta el ruido y el olor a queso por la calidad de la luz.

ALMACÉN

El almacén Oldenhaller

El Almacén Oldenhaller, en los sórdidos muelles de Altdorf en el distrito de Reiksford, tiene una sólida fachada. La Compañía Mercantil Oldenhaller se toma muy en serio la seguridad y se enorgullece de su reputación. Dada la naturaleza estacional del comercio, y el significativo coste de tener vacío un almacén en una ubicación privilegiada, la compañía subarrienda regularmente parte de su almacén a otras empresas más pequeñas.

El almacén en sí tiene paredes de piedra al nivel del suelo, con un primer piso de madera y un techo de tejas de pizarra. Las estrechas ventanas, demasiado pequeñas como para que quepa un humano, están colocadas en lo alto de las cuatro paredes del nivel superior. Una sola puerta de doble hoja de madera, bastante ancha, cerrada con cadenas y candado por la noche, casi ocupa toda la pared que da a los muelles. Un día cualquiera, el patio exterior del almacén ve pasar numerosos carros y carretas que van y vienen, así como barcasas que cargan y descargan sus mercancías.

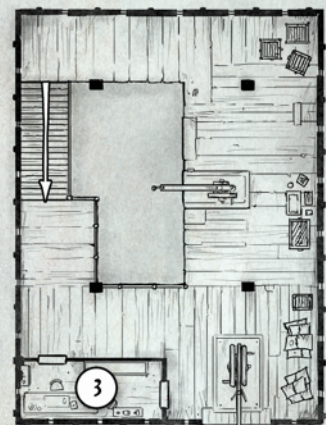
Durante el día, Ella Krump supervisa el almacén. Krump, que es miembro del Gremio de Estibadores y Carreteros de Altdorf, manda sobre varias cuadrillas de estibadores. Taciturno e intrasigente, tiene varias feas cicatrices y toscos tatuajes, recuerdos de una juventud desperdiciada en los muelles. A pesar de su rudo aspecto, sus jefes están satisfechos con la eficacia de su trabajo.

Por la noche, Kasey Backstein, el jefe de almacén, es quien vigila. Tan ancho de cintura como ligero de dedos, tiene un puesto de vigilancia en la parte delantera del edificio. El puesto es una habitación pequeña con un brasero, un catre y un cómodo sillón viejo. Backstein pasa la mayor parte de la noche en esta habitación, patrullando únicamente una o dos veces los grandes pasillos entre las cajas apiladas. Ahora que está envejeciendo, le encanta comer y beber, y no se priva de 'probar' los productos almacenados. Hasta ahora, no ha sido atrapado, pero sólo es cuestión de tiempo hasta que echen en falta los objetos desaparecidos y las manchas en su jubón lo traicionen.

ALMACÉN OLDENHALLER



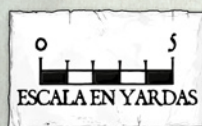
Planta baja



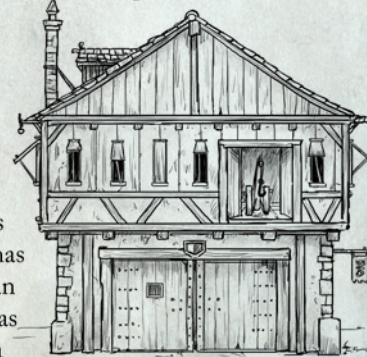
Primera planta

LEYENDA

- 1 Almacén
- 2 Puesto de vigilancia
- 3 Oficina



Todas las flechas apuntan escaleras arriba





¿QUIÉN VIGILA A LOS QUE VIGILAN?

- Compartiendo los despojos de sus fechorías de medianoche, Backstein descorchó una botella muy cara de vino tileano para un amigo, cuya cara se volvió de color púrpura y murió arañándose la garganta. Comprensiblemente angustiado, Backstein huyó del almacén, dejando la puerta abierta, el cuerpo en el suelo y el vino envenenado descorchado. ¡Necesita ayuda, y rápido!
- En una entrega en los muelles, el grupo fue testigo de que Ella Krump cortó casualmente la garganta de un hombre de cabello oscuro, su contacto, y arrojó el cuerpo al Reik. ¿Qué hacer?
- Un representante de la familia criminal Valantina de Nuln se pone en contacto con el grupo con una lucrativa oferta de trabajo. Es una tarea sencilla: infiltrarse en el almacén, recuperar un artículo en particular y luego quemar el almacén hasta los cimientos. ¿Qué puede salir mal?

RESIDENCIAS

Desde casas humildes hasta mansiones en expansión, todos tienen que vivir en algún lugar. La mayoría de las casas de Reikland son estructuras simples, a menudo de sólo una o dos habitaciones, con varios miembros de la familia, o incluso generaciones compartiendo no solo habitación, sino cama.

GRANJA La Granja de Limburg

Muchos agricultores viven sanos y salvos dentro de una aldea, dejando sus campos al amanecer y volviendo antes del anochecer. Sin embargo, algunas granjas más grandes requieren residir en ellas de forma permanente, especialmente las que tienen ganado. Por necesidad, estas granjas remotas y rurales suelen ser autosuficientes y estar bien defendidas.

La Granja de Limburg, hogar de Luther y Rita Limburg y su extensa familia, se encuentra entre Siedlung y Ubersreik. La granja fortificada tiene una vista dominante de las tierras que la rodean, desde la cresta de una colina. Sus paredes son gruesas y sólidas, y tienen marcas de incursiones históricas de pieles verdes y hombres bestia en el pasado. Si bien las cosas han estado tranquilas recientemente, los Limburg no se arriesgan, arreando su ganado al área amurallada cada noche.

Además de su excelente rebaño de ganado lechero, que proporciona queso a los mercados locales y a los comerciantes de las ciudades vecinas, los Limburg cultivan avena y lúpulo, y elaboran su propia cerveza. Venden algo a los locales, pero una buena proporción se envía a Nuln por los canales de Vorbergland. Además de Luther, Rita y sus siete hijos, tres de los cuales ya han crecido, la tía Mags de Luther vive con la familia, aunque nunca se levanta de su caliente asiento cerca del hogar, y sólo se despierta una o dos veces al día para canturrear canciones populares olvidadas desde hace mucho tiempo, aunque algunas emiten advertencias crípticamente proféticas. También hay una cantidad de braceros que trabajan por temporadas para ayudar con la cosecha, la siembra y el parto, y una gran variedad de gatos, perros, gallinas y conejos que tienen su hogar en el embarrado patio.

La granja tiene un grueso muro perimetral alrededor de su gran corral, que contiene tanto la granja de piedra en expansión (ampliada por cada generación que pasa del clan Limburg) un pozo y varios edificios, incluido un cobertizo de ganado con sala de ordeño, unos establos, y un chamizo para los braceros. La granja incluso cuenta con su propia forja, comúnmente dirigida por el mayor de los Limburg, Hari, que mantiene los caballos herrados, fabrica aperos de labranza y repara cualquier herramienta metálica estropeada.

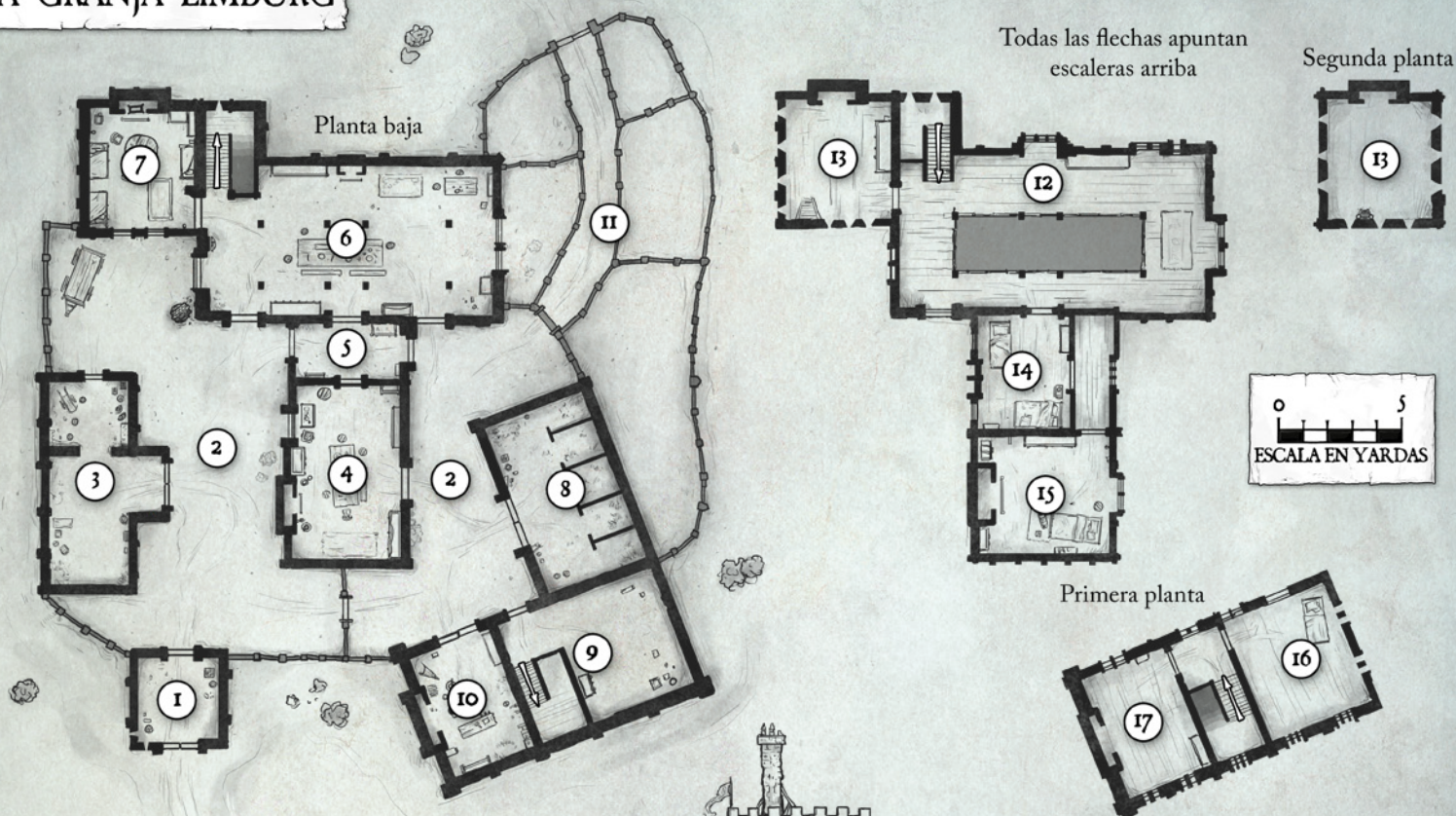




COSECHAS LO QUE SIEMBRAS

- Tras toparse con una manada de hombres bestia, el grupo se refugia tras los gruesos muros de los Limberg. Rodeando rápidamente la granja, el líder de los hombre bestia emite un decreto gutural: por un tributo de tres vidas, perdonarán la granja. ¿Luchará el grupo contra las abrumadoras probabilidades de supervivencia, o sacrificará a los granjeros, o a sus hijos, para salvar su propia piel?
- Los jugadores se encuentran con un sacerdote de Morr que devuelve un cuerpo recientemente recuperado de un pantano cerca de la granja Limburg. El cuerpo era el hermano menor de Luther, Kurt, que desapareció una década antes. En aquel momento se supuso que Kurt había huido, pero su cuerpo tiene marcas claras de asesinato, y el sacerdote de Morr quiere ayuda para encontrar al culpable.
- Mientras se detienen para comprar provisiones o refugiarse de una feroz tormenta, se invita al grupo a compartir el almuerzo con la familia, ese día hay ganso para comer. La tía Mags interrumpe los procedimientos con la grave advertencia de que uno de los PJs llevará a la familia a la ruina. De repente, la habitación se pone muy tensa. Los Limburg confían por completo en la tía Mags.....

LA GRANJA LIMBURG



LEYENDA

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| 1 Puerta fortificada | 9 Guarniciones |
| 2 Patio | 10 Forja |
| 3 Cobertizo para el ganado | 11 Cercados de los animales |
| 4 Cocina y sala de estar | 12 Galería |
| 5 Almacén | 13 Torre de vigilancia |
| 6 Salón principal | 14 Dormitorio |
| 7 Chamizo | 15 Dormitorio principal |
| 8 Establos | 16 Habitación del herrero |
| | 17 Pajar |





CASA DE CIUDAD

Casa de Huéspedes de la Viuda Hurtle

La casa de Tilda Hurtle es una imagen de grandeza descolorida, muy parecida a su dueña. Situada en el respetable distrito de la colina Goellner de Altdorf, la casa fue construida para el esposo de Tilda, un próspero comerciante de telas, y era su orgullo y su alegría. Ahora, unos cuarenta años después, su esposo ya no está y Tilda ha tenido que recurrir a hospedar a gente para llegar a fin de mes. Aunque la casa no es tan prístina como fuera antaño, sigue siendo una construcción sólida, bien equipada y es un orgullo para el barrio.

Tras la planta baja de la casa de cuatro plantas hay una cocina con espacio para lavandería, fregadero y despensa junto a una pequeña habitación para la sirvienta de Tilda, Lupa, una chica de campo tímida, natural de Hochland. En la planta baja propiamente dicha se encuentra el dormitorio de Tilda, un aseo y un pequeño vestidor.

El primer piso es el área de recepción, con un comedor y un gran salón, aún bellamente decorado para recibir visitas. Los dos pisos superiores contienen cuatro dormitorios y un baño. Estas habitaciones se alquilan a los huéspedes de Tilda, que tienden a ser de clase media, ya se trata de hombres o mujeres solteros, o parejas de recién casados que no pueden pagarse una vivienda propia. Actualmente, los inquilinos de Tilda son: Volker Grüner, un empleado de una naviera de unos 20 años; Marie Selleaux, una joven escritora bretona que es rica y vive de forma independiente; y Leopold y Marco Santini-Fuchs, una joven pareja que recientemente se mudó de Nuln.

Detrás de la casa hay un pequeño patio adoquinado, hogar de una pila de abono, una letrina sorprendentemente limpia y un gato.

PUERTAS CERRADAS

• Buscando un lugar donde alojarse en Altdorf, el grupo alquila una habitación a Frau Hurtle, que les ofrece una tarifa con descuento a cambio de un favor. La presionan para que le venda su casa a su vecino rico, el duque Otto von Siert, quien está interesado en ampliar su propiedad. La próxima vez que envíe a sus muchachos para intimidarla, todo lo que tienen que hacer es enfrentarse con ellos. Pero los matones no aceptan un 'no' por respuesta, y están dispuestos a arriesgarse a morir para eliminar a Hurtle. ¿Por qué?

• Marie Selleaux está buscando algunos recios individuos para que la acompañen mientras cataloga el folklore y las leyendas de Altdorf. Tiene la intención de visitar incluso los barrios más peligrosos y hablar con todo tipo de ciudadanos. El primero en su lista es un vendedor de libros, Harrich Buchmann en Kerzenmacherweg, quien supuestamente lo sabe todo sobre los oscuros secretos de la ciudad. Lo dispuesto a compartirlos que está y lo precisos que son es incierto. Pero probablemente sea porque también es sectario de Tzeentch...

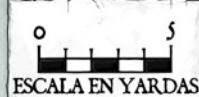
POSADAS Y TABERNAS

El entorno de juego de rol por excelencia: ¡la posada! La mayoría de los asentamientos tendrán al menos un agujero para beber, aunque no sólo eso.

POSADA El Pegaso Saltarín

El Pegaso Saltarín, que desde lejos se asemeja a una fortaleza, es una posada en la carretera principal de Altdorf a Bögenhafen. Está rodeado de altos muros de piedra y dispone de una torre de vigilancia, revestida de madera, desde la cual los vigías pueden espiar a los carruajes que se aproximan, así como a cualquier piel verde, hombre bestia o bandolero merodeador.

CASA DE HUESPEDES DE HURKLE



Todas las flechas apuntan
escaleras arriba

~LEYENDA~

- I Recibidor
- 2 Cocina
- 3 H. de la sirvienta
- 4 Patio
- 5 Vestidor
- 6 Baño
- 7 Habitación de Tilda
- 8 Salita
- 9 Comedor
- IO Dormitorio
- II Sótano



Planta baja



Primera planta



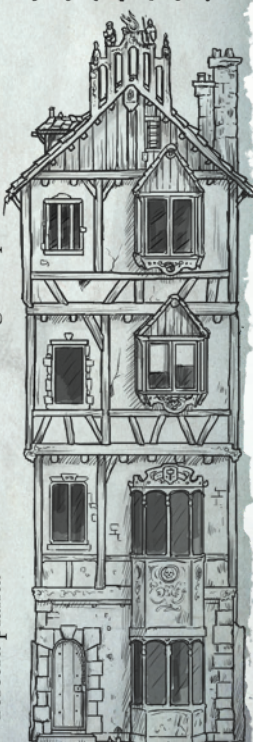
Segunda planta



Tercera planta



Sótano



Las sólidas paredes protegen un patio exterior con un huerto. Desde allí, dos puertas, la 'Puerta de pasajeros' y la 'Puerta de carruajes', conducen a dos patios interiores y a la relativa seguridad y calidez del edificio principal de la posada. Entre las dos puertas, una cocina bulliciosa y una despensa conectan las dos mitades de la posada.

Más allá de la Puerta de pasajeros, que está atendida por un portero, se encuentra la sala del bar y un reservado para fiestas exclusivas. La sala del bar parece cavernosamente vacía cuando no hay ningún carruaje de visita, pero se llena hasta las vigas en un festag ocupado. Adjunto a ésta hay un almacén que conduce a una bodega bien surtida: también se puede acceder a la bodega desde una rampa en la cervecera, que se encuentra frente a la entrada de la posada en la parte trasera del edificio. La cervecera produce la especialidad de la posada, 'Vana esperanza' (NdC: juego de palabras con 'hope' = esperanza y 'hops' = lúpulo), que utiliza miel recolectada de tres colmenas del patio trasero como ingrediente secreto.

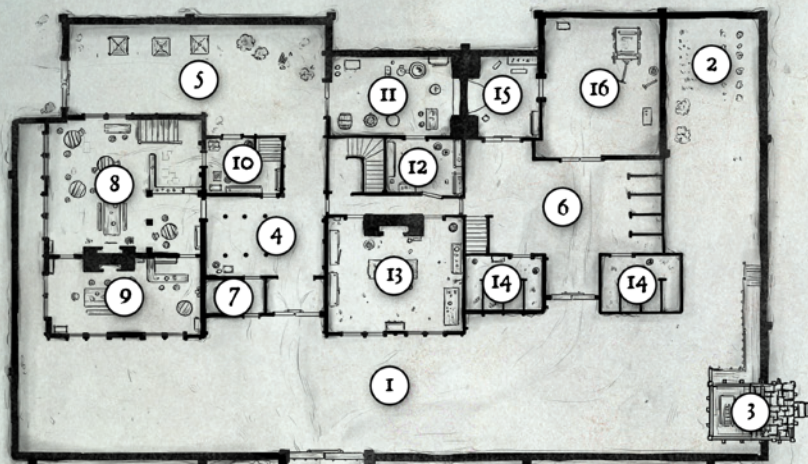
La Puerta de carruajes conduce a un patio interior con tres zonas de establos para huéspedes, huéspedes privados y los caballos de los carruajes. También hay una forja para las herraduras y las reparaciones, y una gran cochera.

Arriba, hay seis habitaciones privadas que cuestan 7 cp/6 p cada una por noche. Para quienes no quieran pagar por la intimidad, también hay una amplia sala común en la parte delantera del edificio por solo 20 p por persona y noche. Los alojamientos del personal también están en el piso de arriba, al igual que un pequeño conjunto de habitaciones reservadas para que el Ejército Estatal de Altdorf organice las patrullas de los guardias de caminos.

La torre de vigilancia se eleva sobre las paredes, separada del edificio principal de la posada. La planta baja alberga un pequeño dormitorio, donde residen las guardas de la posada, Helga Schauer y Helga Brun.

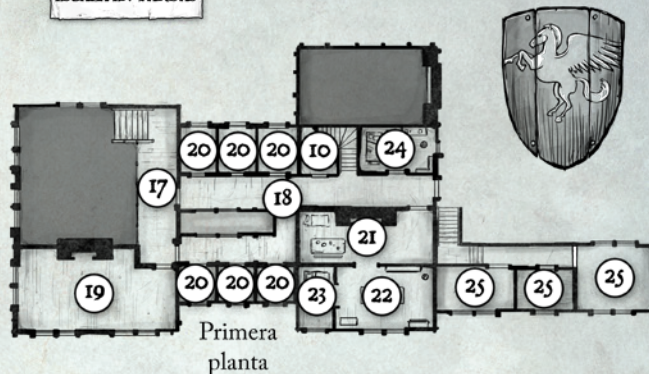
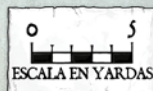
Felda Gretsche y su esposa Joli dirigen la posada en nombre de la Casa de Postas Cuatro Estaciones. Felda, una astuta reiklandesa de aspecto sobrio, maneja los tratos comerciales, y rara vez se la ve sin el ceño fruncido. En comparación, la acertadamente llamada Joli tiene una sonrisa perpetua y su risa retumbante se hace eco por todas partes: atiende a los clientes y trata con ellos, su áspero acento norlandés es una fuente de diversión para muchos viajeros que pasan. Felda y Joli tienen catorce empleados que trabajan para ellas, incluidas las dos guardas, un herrero, un mozo de cuerda y varios hombres y mujeres jóvenes que cocinan, sirven, limpian la posada y los establos.

EL PEGASO SALTARÍN



Planta baja

Todas
las flechas
apuntan
escaleras
arriba



Primera
planta

-LEYENDA-

I	Patio exterior	I4	Establos
2	Huerto	I5	Forja
3	Torre de vigilancia de madera	I6	Cochera
4	Túnel	I7	Balconada
5	Patio trasero	I8	Galería
6	Patio interior	I9	Sala común
7	Garita del mozo de cuerda	20	Habitación privada
8	Bar	21	Sala de los guardas de caminos
9	Reservado	22	Sala de reuniones
I0	Almacén	23	Camaretas de los guardas de caminos
I2	Cervecera	24	Habitación del dueño
I3	Cocinas	25	Cuartos del servicio





EN EL PEGASO SALTARÍN

- Un desafortunado caso de intoxicación por alimentos ha tenido lugar en la posada, afigiendo a una patrulla de guardas de caminos que estaban investigando a unos bandidos. ¡Alguien tiene que acabar con los bandidos, y también encontrar la fuente de los víveres contaminados!
- Un animador ambulante ha estado adornando la sala común durante varios días, atrayendo a los oyentes con una hermosa voz y unas fascinantes historias de aventuras y relatos épicos. Pero algo anda mal: las pertenencias de los ricos carruajes de pasajeros están desapareciendo, y nadie puede recordar cómo es el juglar.
- Hay un aire de tensión en la posada, ya que un escuadrón de guardas de caminos ha llegado recientemente, de modales groseros y un estado de ánimo beligerante. Alguien del grupo ve que sus uniformes parecen estar manchados de sangre y no ser de su talla, casi como si estos hombres hubieran asesinado a los verdaderos guardas de caminos y les hubieran robado los uniformes.

TABERNA

El Tambor y el Sombrero

En Eilhart, una ciudad bien conocida por sus cervezas y sus vinos, hay muchos establecimientos excelentes para beber. *El Tambor y el Sombrero*, justo al lado de Sigmarplatz, es una de las tabernas más conocidas de la ciudad, popular entre los turistas que buscan degustar una amplia gama de cervezas ligeras, cervezas de lúpulo y también entre los lugareños más exigentes. Esto se debe en gran parte al barman y maestro cervecero, Berthold Becker, quien elabora sus deliciosas cervezas, y también despliega su encanto parlanchín y su refinado paladar para promover el concepto de 'cervezas invitadas', ofreciendo cervezas elaboradas en otros establecimientos. Que esta loca idea despegue o no, por ahora es una incógnita.

El Tambor y el Sombrero es un edificio de dos plantas rematado con distintivos azulejos naranja. La planta baja está dedicada al bar, que cuenta con una barra curva que cierra una esquina lejana, con el resto de la sala llena de mesas, taburetes y paja mohosa en el suelo. La bodega es espaciosa y se utiliza como almacén y como cervecera. No hay letrinas, pero la puerta trasera de la taberna conduce a un callejón estrecho que da al arroyo Schilstrom, un pequeño afluente del río Schilder, que la mayoría de los clientes utiliza como alternativa a la letrina.

La planta superior es un conjunto de habitaciones de techo bajo, donde Becker vive con su hermana viuda, Della, y su hijo adolescente, Tomas. Tomas fue gravemente herido por un caballo cuando era un bebé, perdiendo el uso de sus piernas. Se mueve por sus habitaciones, y por la posada, a través de una serie de barras y agarraderas que Becker hizo instalar. Los clientes habituales están acostumbrados a ver a Tomas moviéndose rápidamente entre ellos, recogiendo jarras e intercambiando pullas con ellos.

EL TAMBOR Y EL SOMBRERO

Trampilla - ☒

~LEYENDA~

- 1 Bar
- 2 Barra
- 3 Arroyo Schilstrom
- 4 Bodega
- 5 Cervecera
- 6 Pasillo
- 7 Armario
- 8 Habitación de Tomas
- 9 Sala de estar
- 10 Cocina
- 11 Habitación de Becker
- 12 Habitación de Della



Planta superior



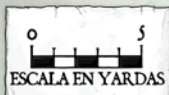
Planta baja



Sótano



Todas las flechas apuntan escaleras arriba



TIEMPO, CABALLEROS, POR FAVOR

- A Becker le preocupa que algunos de sus clientes parecen estar desapareciendo: salen por la entrada trasera y nunca vuelven. Preocupado porque puedan haber sido asaltados por ladrones, necesita contratar algunos valientes para ahuyentarlos. Poco sabe él que una pandilla de ladrones de tumbas (que proveen de cadáveres a un nigromante) ha estado molestando a su clientela y que, después de todo, algunos de ellos podrían regresar.
- El marido de Della no está, de hecho, muerto. Estaba en una prisión de deudores en Altdorf, pero recientemente se ha escapado. Quiere que Becker le pague para que deje en paz a su hermana y a su hijo, a quien desprecia y culpa por todas sus desgracias. Becker no tiene problema en hacerlo, pero le preocupa que luego le extorsione para sacarle más dinero, por lo que necesita algo de músculo para guardarse las espaldas.
- Como muchos de los clientes del Tambor son turistas, es un lugar privilegiado para las bandas de ladrones, carteristas y embaucadores que buscan atraer a los ingenuos visitantes y separarles de su dinero. Cuando las carteras del grupo son saqueadas, toca recuperarlas.

EDIFICIOS MUNICIPALES

Los edificios municipales permiten el funcionamiento de la burocracia del Reikland y hacen girar las ruedas del comercio, lo que incluye esclusas, torres de señales y cabinas de peaje.

ESCLUSA DE CANAL

La Esclusa Harts Klein y la casa del guarda

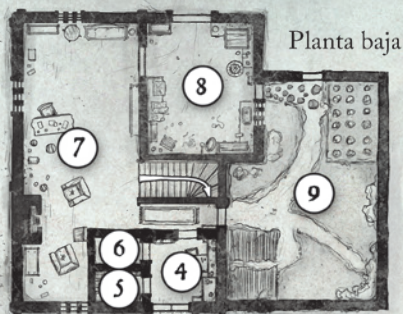
A medida que el canal de Weissbruck se eleva desde las Llanuras de Altdorf hasta las minas de las Colinas Skaag, hay una serie de esclusas que hay que travesar. Una de ellas se encuentra cerca de la aldea de Harts Klein. La esclusa de Harts Klein son los dominios de Henrietta Garland, una anciana halfling.

Henrietta, como corresponde a su raza, disfruta de una vida relajada de placeres simples; lo que más le gusta es sentarse junto a su casa, ver pasar el tráfico por el canal, fumar en pipa o cuidar del jardín. Sus responsabilidades son mínimas: las reparaciones van a cargo de ingenieros contratados por la

familia Gruber de Weissbruck, y si bien hacer funcionar la esclusa requiere algo de esfuerzo, la mayoría de los tripulantes de barcaza, después de ver su cuerpo encorvado y diminuto luchando con los mecanismos, por lo general acaban echándole una mano. A cambio, Garland a menudo comparte una pipa llena de su mejor Hierbaverde de Mootland, así como su mordaz opinión sobre estas nuevas ruedas de esclusa de propulsión a vapor de las que oye hablar.

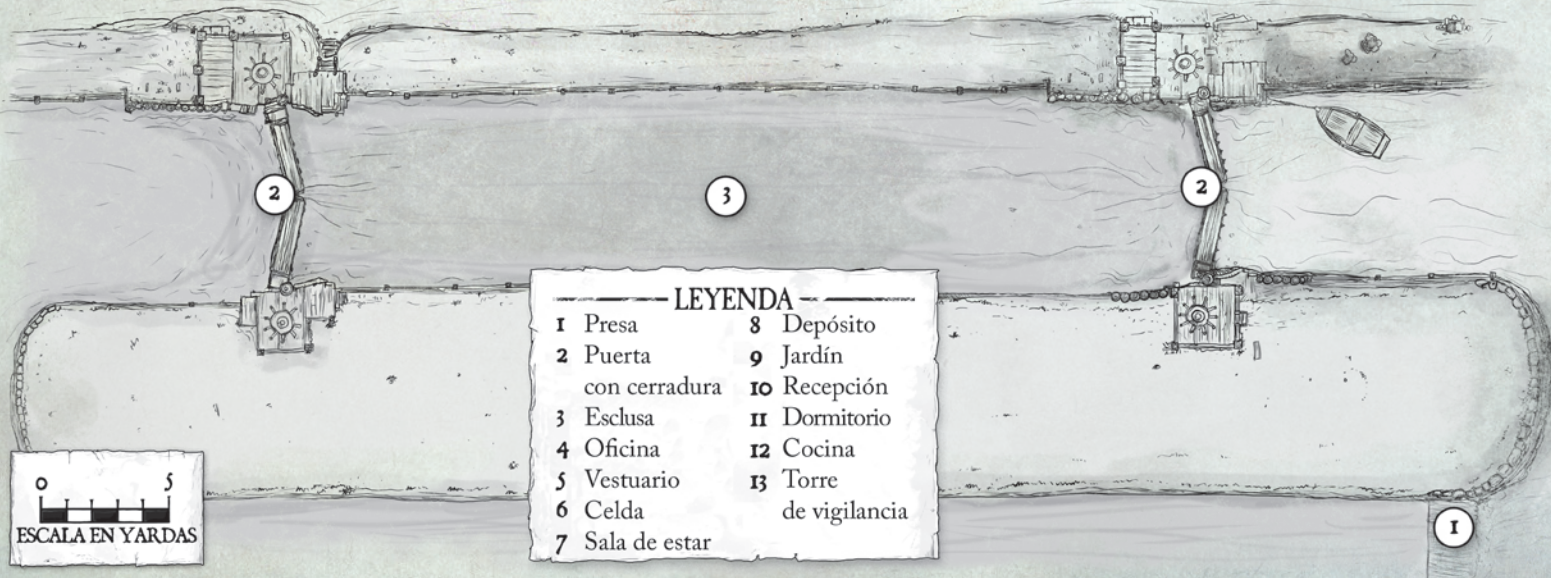
La casa de Henrietta es una modesta vivienda de planta y piso con una pequeña torre de vigilancia. Las cámaras superiores son su salón, cocina y dormitorio, en orden descendente de tamaño. La planta baja contiene una pequeña oficina, una sala de estar amueblada con gusto, un almacén y una caja fuerte para guardar el dinero del peaje. También hay una robusta celda, utilizada por los guardias del río en caso de que necesiten un lugar para alojar temporalmente a los prisioneros: una característica de la mayoría de las casas de los guardianes de esclusas. Sin embargo, los guardias del río en este tramo conocen a Henrietta lo suficientemente bien como para usar otra esclusa cuando sea posible, ya que no le gustan los criminales debajo de su techo. Además, ella usa la celda como almacén para su equipo de jardinería y para cultivar hongos.

ESCLUSA DE HARTSKLEIN



Todas las flechas apuntan escaleras arriba

Segunda planta



LEYENDA

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1 Presa | 8 Depósito |
| 2 Puerta con cerradura | 9 Jardín |
| 3 Esclusa | 10 Recepción |
| 4 Oficina | 11 Dormitorio |
| 5 Vestuario | 12 Cocina |
| 6 Celda | 13 Torre de vigilancia |
| 7 Sala de estar | |

0 5
ESCALA EN YARDAS



METER ENTRE REJAS

- El grupo se encuentra injustamente retenido por corruptos habitantes del río y obligados a pasar la noche en la celda en la casa de Henrietta. Ella es un alma confiada, y les proporciona cena, cerveza y algo de su Hierbaverde para fumar. Cuando accidentalmente deja la celda abierta, los PJs tienen una opción: ¿quedarse e intentar demostrar su inocencia o huir arruinando la reputación de Henrietta en el proceso?
- Compensados con una cena mientras su barcaza cruza la esclusa, el grupo nota que sus ojos caen pesadamente. Se despiertan para encontrarse atados, junto a Henrietta, quien se vio obligada a drogarlos por los bandidos, que ahora han robado su gabarra, su dinero y sus armas, junto con todos los ahorros de Henrietta.
- La esclusa sigue estando dañada. Los Grubers sospechan de juego sucio. El grupo es contratado para investigar por qué los locales de Harts Klein querían sabotear la esclusa. ¿Están siendo pagados por los comerciantes que navegan por otras rutas o por las posadas? ¿Son cultistas, esclavos de los Dioses Oscuros? ¿O simplemente están resentidos de que una halfling ocupe un trabajo tan bien pagado, y no un humano local?

TORRE DE SEÑALES

Torre NG-163-HY

Los Cuerpos de Señales del Imperio son responsables de la construcción, el mantenimiento y el uso de las torres de señal que comienzan a aparecer en el paisaje del Reikland y más allá. Esto es parte de un plan ambicioso y de gran alcance para crear una extensa red de torres que cruzará el Imperio, permitiendo una rápida comunicación entre todos los rincones de la tierra. Inicialmente un esfuerzo militar, hay esperanzas de que, con el tiempo, los civiles puedan hacer uso de la red. Por un precio, naturalmente. Las torres son construidas y mantenidas por ingenieros enanos a cargo del Cuerpo de Señales del Imperio, para irritación de la Escuela de Ingenieros Imperiales en Altdorf, cuya oferta fue rechazada.

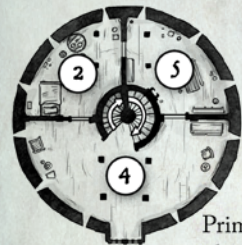
Las torres, identificadas según algún sistema arcano e incomprensible de letras y números, varían significativamente. Cuando es posible, los constructores buscan hacer uso de las estructuras existentes: torres de vigilancia, garajes, ruinas estables, pero cuando no se dispone de tal estructura, construyen una torre de piedra resistente desde cero. Los hombres y mujeres que prestan servicio en las torres varían tanto como las torres. Cuanto más vital sea la ruta, y cuanto más inminentes sean las hostilidades, más marciales serán los operadores.

La torre NG-163-HY está situada en la importante ruta entre Helmgart y Wheburg, y se construyó desde cero en una parcela de tierra por lo demás desolada. Los pisos inferiores se entregan a las habitaciones para el personal operativo, que comprende una sala para la Oficial de Señalización en Jefe Votta Plünker, y un dormitorio para sus ayudantes, así como un vestíbulo de entrada (también usado para alojar a los guardias de caminos), cocina, y desorden. Hay un mirador en la parte superior de la torre, equipado con dos telescopios montados, generalmente apuntando a las torres vecinas, además del propio aparato de señalización: dos banderas en brazos mecánicos, que pueden moverse como las manecillas de un reloj para transmitir código a la siguiente torre. También tiene un fuego, cerrado por persianas móviles que pueden usarse para enviar mensajes incluso en la oscuridad.

Plünker es viejo, de pelo cano y con un prodigioso bigote. Aunque es amable, si le dan la oportunidad, regala historias sobre su tiempo en el ejército y las campañas que luchó contra "El orco". Sus asistentes, Molli Tupper, Rhodni Schmidt y Franz Larz, hacen el trabajo de verdad, vigilando las señales y manteniendo los fuegos nocturnos.



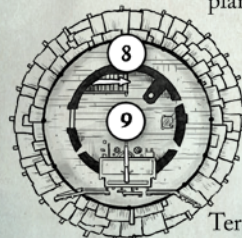
Planta baja



Primera planta



Segunda planta



Tercera planta

TORRE DE SEÑALES

CÓDIGO
NG-163-HY

LEYENDA

- | | | |
|--------------|-----------|--------------|
| 1 Bodega | 4 Cantina | 7 Bodega |
| 2 Dormitorio | 5 Cocina | 8 Plataforma |
| 3 Sala | 6 Oficina | 9 Señales |
| | de estar | |



Todas las flechas
apuntan
escaleras arriba



SIGNO DE LOS TIEMPOS

- Se debe transmitir un mensaje importante, pero el mecanismo de la torre se ha roto. ¿Puede el grupo llevar el mensaje a la próxima torre a tiempo, y les creerán?
- Los bandidos locales están haciendo uso de la información transmitida a través de la red de la torre. ¿Tienen un espía en el interior o tienen acceso al libro de códigos? El Cuerpo de Señales pagará generosamente para averiguarlo.

PEAJE

Peaje de Pfeffer

Las carreteras necesitan mantenimiento y ser patrulladas; esto cuesta dinero, por lo que los peajes son un precio necesario para viajar y comerciar en Reikland. Como tal, las carreteras y caminos de la provincia están puntuados regularmente por puentes de peaje y puertas de peaje. Muchas ciudades y pueblos también cobran un peaje para entrar.



Uno de estos peajes se encuentra cerca de Pfeffer, un pequeño pueblo de Stimmigen en Suden Vorbergland. Al ser una ruta comercial importante, las carreteras están bien mantenidas y patrulladas, por lo que los peajes se colocan regularmente y cuentan con personal suficiente. Un muro bajo, cubierto con púas de hierro, discurre perpendicular a la carretera durante decenas de yardas, que se extiende desde el canal hacia el norte y la línea de árboles hacia el sur, lo que dificulta la posibilidad de evitar el peaje. El peaje en sí es un recinto sólido, ubicado en una casa de torre de piedra fuerte, con una pesada campana colgando a ambos lados, en caso de que los viajeros necesiten hacer saber su presencia al encargado del peaje. La planta baja está ocupada por el túnel y el portón, que también tiene una pequeña cabina de peajes; la entrada y una pequeña celda para retener criminales; las cocinas y una oficina con una caja fuerte donde se guardan los peajes hasta que se recogen mensualmente. En el piso superior se encuentra el dormitorio del encargado del peaje, una cantina y los barracones para los guardias de carretera de visita. Dentro de los muros también hay un establo y un patio con un pozo. Habitualmente un halfling de Pfeffer, Alwhin Hollyfoot, monta un tenderete en el patio ofreciendo deliciosos pasteles a los viajeros.

El encargado del peaje, Tollich "Tres campanas" Stamper, recibe ese nombre de su hábito de cerrar la puerta por la noche y caminar media milla hasta Pfeffer y su posada, La Lanza a la carga, confiando en que cualquiera tan estúpido como para viajar de noche hará sonar la campana para llamar su atención. En la calidez de la posada, harán falta tres campanadas para que Tollich se entere, con menos, no se dará por aludido.

POR QUIÉN DOBLAN LAS CAMPANAS

- Alwhin Hollyfoot está profundamente resentido con un rival que se ha instalado frente a él, ofreciendo empanadas de carne a precios reducidos. Le pagará a alguien para que investigue cómo su rival puede ofrecer precios tan bajos. La carne es de dudoso origen, pero el pueblo nunca ha estado tan libre de vagabundos.

- Conforme el grupo cruza el peaje, escuchan que un mercader se sorprende de que "Tres campanas" no esté. El guardia del peaje murmura una respuesta y le hace pasar, renunciando al peaje. El grupo puede aprovechar y ahorrarse el peaje o satisfacer su curiosidad ya que Stamper, el auténtico guardia, está escondido en la caja fuerte mientras una banda de ladrones aprovecha para cortarle el cuello y huir con la recaudación del mes.

- A altas horas de la noche en la Lanza a la carga suenan las campanas con insistencia, pero Stamper está demasiado borracho como para acudir. El grupo es "elegido" para ir a investigar, pero al llegar no encuentran a nadie. Mientras regresan a la posada, vuelven a escuchar la campana que parece sonar desde el bosque. Si investigan, descubrirán un nigromante en plena faena en las ruinas del abandonado Hospicio Shallyan, acompañado por el repicar fantasmal de la alarma del hospital que el nigromante parece no escuchar.



EDIFICIOS RELIGIOSOS

La religión está en todas partes del Reikland; todas las aldeas tienen un templo a Sigmar, y las ciudades más importantes tienen más de uno. Mientras que otras religiones son menos dominantes, en las grandes ciudades y pueblos, también puede encontrar templos a otras deidades. Santuarios más pequeños, para toda clase de dioses, bien conocidos y oscuros, salpican las carreteras del corazón del Reikland.

TEMPLO DE SIGMAR Templo de Walen

Dominando la Marktplatz de la aldea de Walen, cerca de Auerswald, el templo de Sigmar es el corazón del asentamiento en más de un sentido. El edificio relativamente pequeño sigue siendo el más grande en el área circundante, frente a él se encuentra su rival más cercano, la taberna el Cayado Torcido, en la plaza del mercado.

Al igual que muchos templos de Sigmar, el edificio tiene forma de martillo, aunque en este caso es inverso a la norma, con el "martillo" y la "garra" colocados en la entrada en lugar de en la parte trasera.

Tiene paredes altas y gruesas, lo que la convierte en una fuente de santidad tanto física como espiritual, y es el primer lugar de refugio en caso de que la aldea sea atacada. Además del templo principal, en el que los fieles escuchan de pie los sermones del sacerdote, una serie de edificios más pequeños se aferran a la parte trasera del templo, incluyendo cámaras para el sacerdote local, el padre Stihlman y su sacristán, Klaus Bahlk. Stihlman también mantiene una oficina pequeña y acogedora, que tiene un pequeño fuego encendido durante todo el año, donde ofrece consejos espirituales y confesiones a los aldeanos. Por encima de la oficina se encuentra el "nuevo" campanario, una construcción algo destastada que no encaja con el resto del templo de piedra. Mientras que el padre Stihlman es un hombre apacible y brillante, su sacristán Klaus es taciturno y severo, si no es activamente hostil. Sin embargo, es fácil de apaciguar con donaciones generosas para el mantenimiento del templo.

Aunque el templo está siempre abierto, Festag es el principal día de adoración y se espera que todos los habitantes de las millas cercanas se presenten para el 'Congregación del Festag' semanal. Aunque antaño, el templo podía albergar fácilmente a todos los aldeanos y agricultores cercanos, como Walen ha crecido, el espacio se ha vuelto escaso. En estos días, los recién llegados tienen que quedarse fuera de las puertas

TEMPLO DE WALEN

Trampilla - ☒

Primera planta

Sótano

Planta baja

~LEYENDA~

- 1 Porche
- 2 Cabeza
- 3 Garra
- 4 Empuñadura
- 5 Cámara de Beadle
- 6 Cámara del sacerdote
- 7 Oficina
- 8 Campanario
- 9 Bodega

Todas las flechas apuntan escaleras arriba

0 5
ESCALA EN YARDAS

NO MÁS FE

- En la congregación del Festag, mientras el padre Stihlman ofrece su habitual sermón tranquilo, un forastero extrañamente vestido entra en la aldea y ofrece su propio discurso, un contrapunto conmovedor lleno de ira ardiente y devastación que rápidamente atrae a la multitud a su lado. Cuando Stihlman parece ceder su púlpito al predicador itinerante, el grupo vislumbra el pie debajo de la túnica y ve una pezuña hendida...
- La mañana siguiente a la llegada del grupo a Walen, Klaus, el sacristán, se encuentra inconsciente y gravemente herido en la sacristía. El grupo son los únicos forasteros en la ciudad, y las sospechas se extienden a su paso, aunque una investigación de las cámaras de Klaus revela una placa de madera extrañamente tallada, grabada con símbolos mágicos y un par de botas cubiertas con la distintiva arcilla roja de una cantera cercana.
- A medida que el grupo llega a Walen al anochecer, ven una luz danzante por delante. Al llegar a Marktplatz, las cosas se vuelven más siniestras, al ver a una anciana, atada y amordazada, arrastrada hacia la hoguera, bajo la acerada mirada de un cazador de brujas. Detrás de él, una docena de aldeanos más se están preparando para la pira, incluido el padre Stihlman. Mientras discuten qué hacer, el cazador de brujas vuelve sus ojos febriles a los inoportunos intrusos.



principales del templo, y el Padre Stihlman hace todo lo posible para proyectar su voz.

Más allá de sus responsabilidades espirituales, el templo de Sigmar también ocupa un lugar central en el entrenamiento de la milicia del pueblo: todos los hombres y mujeres mayores de edad deben asistir a una serie de sesiones de entrenamiento a lo largo del año, para garantizar que estén listos para defender el pueblo, en caso de ataque. Si bien el padre Stihlman ofrece palabras de aliento, cualquier entrenamiento o consejo durante estas sesiones suele provenir de Else Frink, un guardia de carretera retirado y Soldado Estatal, que ahora llama hogar a Walen.

SANTUARIO EN EL CAMINO

La Mesa de Diesdorf

Un poco más allá de Diesdorf, un poco alejado de los caminos trillados, a través de un camino sinuoso que conduce a través del bosque, se encuentra un antiguo santuario de Rhya. El lugar sagrado está ubicado en una estructura megalítica desgastada con un techo plano que parece antiguo. Sin embargo, la gran mesa de piedra a la que protege de los elementos es mucho más antigua. Nadie recuerda lo que se supone que representa la mesa o a qué está consagrada, pero los locales creen en ella y le dejan ofrendas de frutas, verduras y mazorcas de maíz.

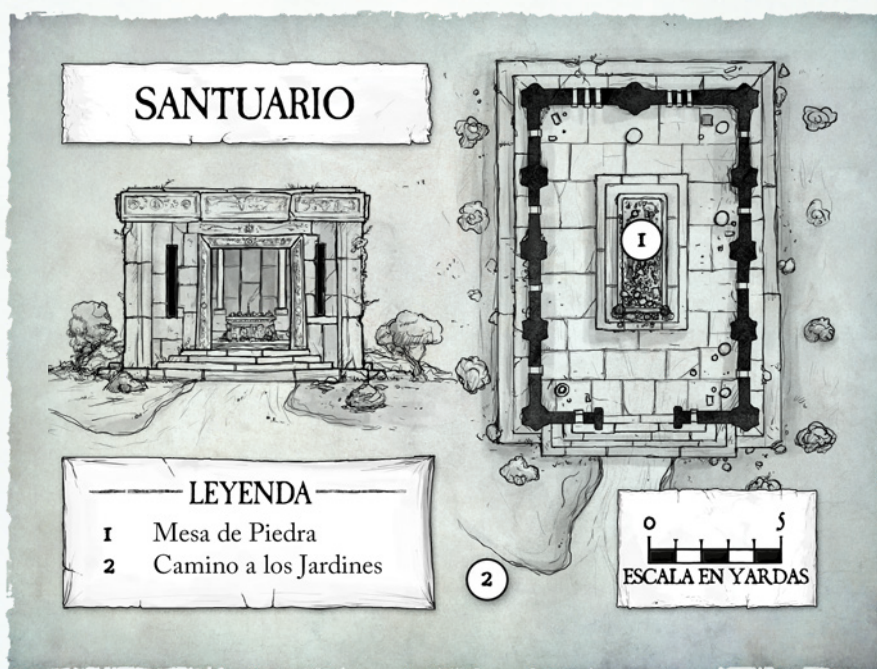
Un maravilloso jardín se encuentra cerca, lo suficientemente grande como para que Rhya se sienta orgullosa. A pesar de la ferviente devoción a Sigmar de la gente de Diesdorf, muchas de las comunidades rurales del área le deben una fuerte lealtad a Rhya, dada la dependencia que tienen sus vidas de la continua fertilidad de sus campos. Algunos de estos lugareños, de Diesdorf y los pueblos de los alrededores, ponen mucho empeño en el jardín para hacerlo hermoso y relajante

SANTUARIO EN EL CAMINO

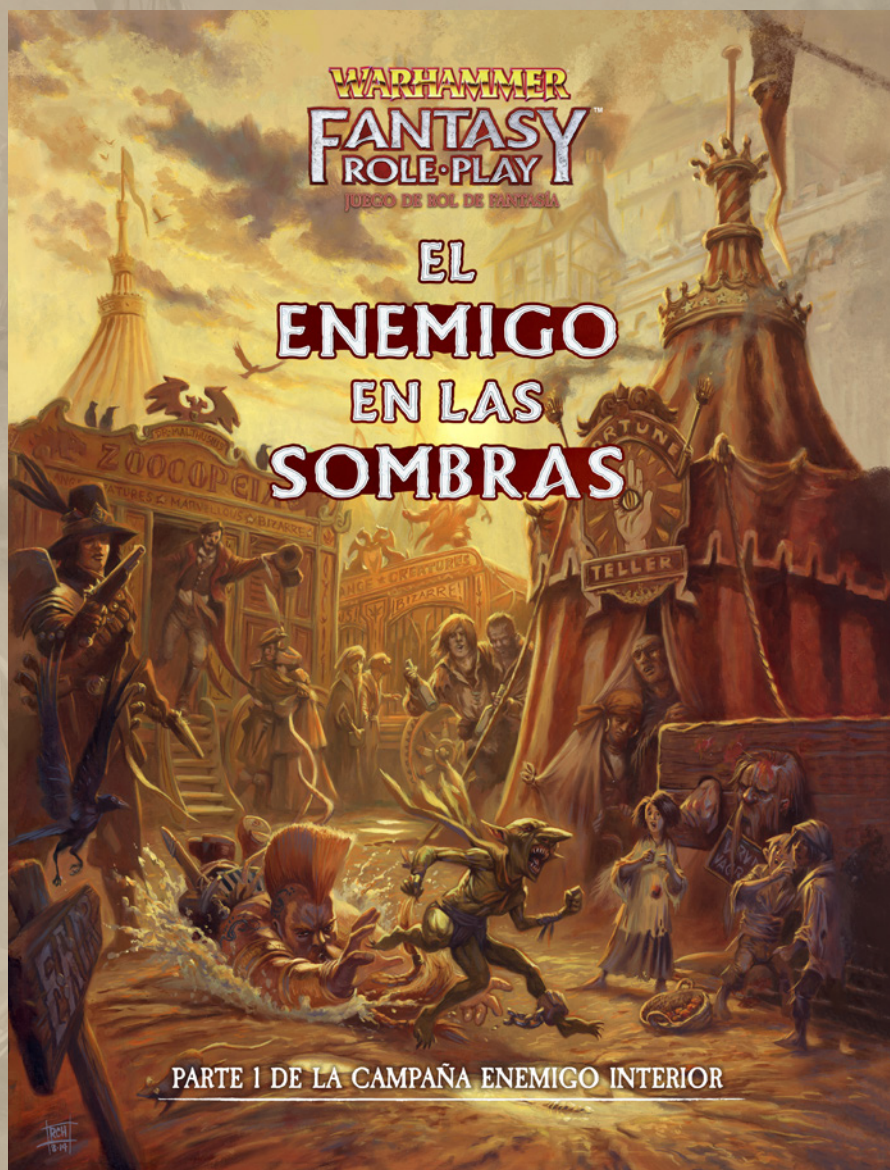
• En una noche sin luna, el grupo, tropieza con un ritual que tiene lugar en el santuario. Los ancianos de Diesdorf planean sacrificar a un criminal en la antigua mesa, creyendo que asegurará que su ciudad tenga un año de abundantes cosechas. Después de todo, ¿cuánto vale la vida de un terrible transgresor de la ley, en contra de los comida para las masas? Sin embargo, cuando uno de los personajes reconoce que los gritos de ayuda provienen de un viejo amigo, las escalas de justicia de Verena se ponderan de manera muy diferente.

• ¡Desastre! La cosecha de Diesdorf se ve arruinada por una plaga centrada en el santuario a muchas millas a la redonda, que ha sido profanado con runas impías impregnadas de suciedad. Los lugareños están en bancarrota, y están desesperados por localizar a los perpetradores antes de que se extienda la plaga, pero hasta ahora no han tenido suerte. ¿Pueden los PJs tener éxito donde todos los demás han fallado?

• A medida que el grupo pasa junto al santuario, los PJs notan un movimiento en la maleza, luego escuchan una risa agitada. Una inspección más cercana revela huellas diminutas y un montón de estiércol sobre la mesa sagrada. ¡El santuario ha sido invadido por Snotlings! Si los PJs persiguen a las molestas criaturas, pronto descubrirán que son precursores de una incursión de pieles verdes mucho más grande. ¿Puede el grupo avisar a Diesdorf a tiempo?



PREPÁRATE PARA EXPERIMENTAR LA
CAMPAÑA ÉPICA CON LA QUE EMPEZÓ TODO



Para más información acerca de la campaña El enemigo interior, así como muchas otras expansiones y recursos para el juego, visita

www.devir.es

DEVIR