

La historia comienza cuando los personajes son abordados por un tarciturno personaje en una taberna de mala muerte en los pozos de Mordheim. Se presenta como Solomon Bane y es un reputado cazador de brujas.

**“Desde hace casi un mes se han producido una serie de desapariciones en alguno de los pueblos de los alrededores, todas ellas de chicas jóvenes, casi niñas” Dice el cazador inclinado sobre la mesa entre susurros mientras apuráis vuestras copas.**

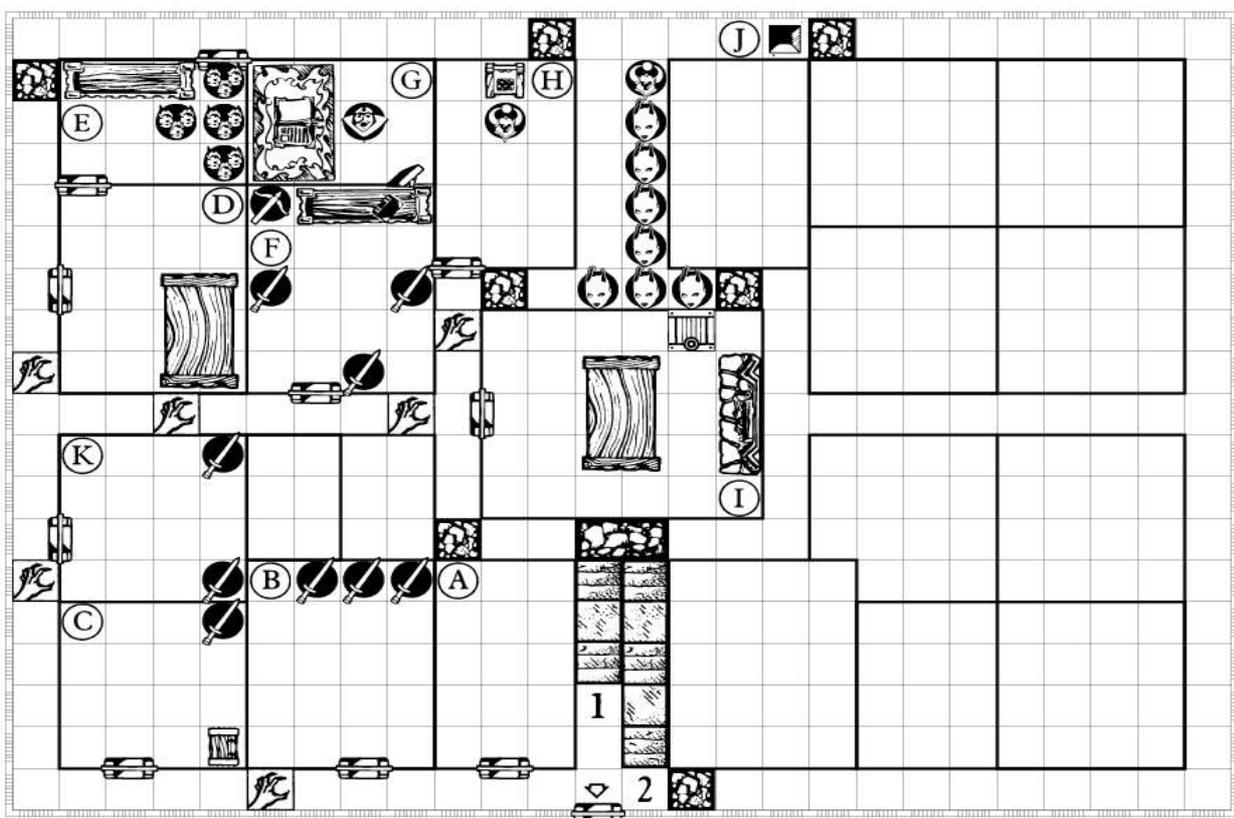
**“Todas ellas compartían una cosa: eran de clase baja, con lo que lo más seguro que las autoridades locales achacarán las desapariciones a locuras de juventud y archivarán el caso hasta que alguien las encuentre debajo de un puente.”**

**“Pero tengo serias dudas de que esto sea una mera coincidencia, demasiados casos seguidos en cortos periodos de tiempo y varios de mis informantes me han dicho que se ha visto actividad sospechosa en el barrio noble de Mordheim. Todas mis pesquisas apuntan a la vieja mansión de la familia Von Grand abandonada desde la caída del cometa. Hace poco se han visto luces en su ventanas, pero por lo que he podido averiguar ninguna banda conocida se ha afincado en la zona. Además los Von Grand fueron sospechosos de efectuar pactos con los poderes ruinosos con lo que posiblemente nos tengamos que enfrentar a algún culto menor que ha tomado la mansión como base.”**

La recompensa que ofrece el viejo cazador de brujas son 500 imperiales de oro por cabeza si deciden ayudarlo.

Esta aventura está compuesta por tres dungeons interceptadas, con lo que los personajes ganarán tres puntos de experiencia por completarlas además de dos puntos adicionales si todas las chicas sobreviven o uno solo si alguna muere.

Los jugadores pierden la partida si Solomon Bane es muerto. Puntuaciones Solomon: Cazador de brujas nivel 2, tiene una pistola y un estoque (espada corta) los jugadores podrán manejar a este personaje después de su turno.



Símbolos de trampa de monstruo errante. El primero es indetectable, los siguientes pueden ser desactivados como una trampa normal. Cuando un personaje pasa por encima de una marca un panel de la pared girará y un borrón de movimiento saldrá de él, tan deprisa que nadie sabrá lo que ha pasado realmente. Uno de los personajes sufrirá un ataque de dos dados y la única señal de la presencia de un enemigo será un dulce gemido que quedará prendido del aire mientras el panel vuelve a cerrarse.

- 1- Escaleras que van al sótano.
- 2- Escaleras que van al piso de arriba.

A- Este era el guardarropa. Los otrora ricos vestidos han sido arruinados ya que alguien se ha dedicado a cortarlos en largas tiras de tela y a clavarlos en el techo sin motivo aparente formando una gruesa cortina que cuelga hasta el suelo ocupando toda la habitación.

Si algún personaje busca tesoros el grupo podrá oír una sensual risita y una serie de pasos rápidos por la habitación. Los colgajos de tela impiden la visión de lo que realmente ocurre pero los personajes llegarán a ver una figura humana del tamaño de un niño que cruza con una rapidez inhumana la sala sin mover las tiras de tela para luego perderse entre la selva de vestidos destrozados.

El personaje que ha buscado tesoro sufrirá un ataque sin poderse defender de dos dados.

B- Estos eran los antiguos dormitorios de los criados. En la habitación hay dos camas de sendos colchones de paja, la cual ahora asoma invasora entre la tela húmeda.

Si se busca tesoro los personajes encontrarán 20 monedas de oro entre los ropajes de los guardias que se encuentran en la habitación.

C- Esta es la habitación del ama de llaves. Ahora está ocupada por el jefe de la guardia y un efebo. Cuando los personajes irruman en la habitación encontrarán al soldado en actitud indecorosa con el muchacho, nada más verlos este saltará de la cama echando mano de una espada que cuelga de una silla al lado del lecho y en camisón los atacará.

Jefe de guardia: Ataque 4/4 Defensa 3 Vida 3.

Cuando finalice el combate los héroes verán que el pobre muchacho se encuentra chillando en una esquina del dormitorio. Si intentan hablar con el muchacho solo balbucirá y emitirá sonidos incoherentes mientras se muerde los puños.

- Pobre niño- Dice Solomon – Su mente ha sido mancillada por el caos y ya no es más que un despojo. Que esto os sirva de aviso para lo que nos vamos a enfrentar. - Seguidamente desenfunda su pistola y la amartilla, pero antes de que pueda hacer nada el chico comienza a gritar y con una rapidez inusitada escapa de la habitación corriendo a cuatro patas.

En el cofre encontrarán las pertenencias de jefe. Ropas y pertenencias sin valor. Tan solo les llama la atención un medallón de madera que despide un olor dulzón con símbolos gravados que les harán lagrimear los ojos si los miran fijamente, además de 50 monedas de oro.

Si un personaje desea coger el medallón deberá de sacar una calavera blanca en un dado para evitar que Solomón no lo descubra. Si falla Solomon se apresurará a recriminar al personaje su ignorancia ya que es un símbolo del dios *Slaanesh* y por tanto su posesión es un acto impio, seguidamente se lo quitará de las manos y lo destrozará aplastándolo con su bota.

Si el personaje lo conserva podrá lanzar una vez el hechizo de dormir al coste de un punto de mente.

D- Una nube de moscas verde-azuladas son las únicas ocupantes de las antiguas cocinas. Los fogones están repletos de hollín, y hay comida semipodrida por el suelo. Al entrar los personajes escuchará un guirigai de ladridos y ruidos de lucha en la habitación contigua.

E- Esta era la despensa de la casa. Comunica con el exterior por una desvencijada puerta por la que antes los criados descargaban diariamente las viandas que sus amos compraban en la ciudad. Ahora es un caos de desechos y comida podrida que yace por el suelo y mancha las paredes.

En un lado una famélica jauría de perros lucha por unos restos de carne. Al ver a los intrusos los atacarán.

Ataque 2 Defensa 2 Vida 1 Movimiento 15. Las calaveras negras aturden.

Cuando finalice el combate los personajes podrán comprobar con horror que los restos que se disputaban los sabuesos son humanos. Pertenecen a lo que parece ser una mujer joven a la que le han cortado limpiamente ambas piernas y eso no parece ser obra de las bestias.

F- La biblioteca de la mansión. Esta es una de las habitaciones que mejor se conservan de la casa ya que al contrario que el resto de salas que habéis visitado esta esta ordenada y no muestra señales de abandono ni violencia.

Si buscan tesoros no encontrarán nada de interés. Los libros de la estantería son novelas populares de antes del cataclismo, lo único destacable es una enciclopedia botánica bastante rara de encontrar que que actualmente esta descatalogada. Los personajes podrán venderla por 40 monedas de oro.

Si buscan puertas secretas descubrirán que la estantería es corredera y se puede desplazar para revelar un hueco detrás de esta que lleva a otra cámara.

G- - aquí hiede a caos- Dice Solomon- Esta habitación parece una capilla consagrada a los poderes corruptores. En un extremo de la sala hay un bloque de mármol rosado sobre el que reposa un libro cuyas páginas parecen de cuero sobre el que han escrito quemándolo con un punzón.

Esta rodeado de velas encendidas que despiden un olor entre dulzón y vagamente repulsivo que se asemejan a abultados falos.

Encadenado al bloque hay una criatura humana de sexo incierto. Esta de cuclillas riendo estúpidamente cuando descubris con horror que gran parte de su cuerpo esta perforado por herrumbrosos clavos y muestra numerosas cicatrices y heridas abiertas. Estas son autoinflijidas por la propia criatura con una fina navaja de afeitar que lame después de cada corte.

Cuando os ve alza la hoja en el aire y se lanza sobre vosotros sin dejar de reír.

Poseído Ataque 3 Defensa 3 Vida 3 movimiento 5 (no puede salir de la habitación debido a la cadena) Este ser, antiguo habitante de la casa se encuentra imbuido por un espíritu menor de *Slaanesh* y encuentra gran placer en el dolor. El poseído debe ser muerto de un solo golpe, si no es así sus heridas se cierran.

Si un personaje se guarda la navaja de afeitar descubrirá que es de plata labrada (valor cien monedas de oro) también está contaminada por la magia del caos tiene dos ataques, para el primero lanzará un dado y para el segundo uno y las calaveras negras valen doble.

Su principal problema es que su portador comenzará a sentir cierto placer cuando le infringen dolor, como resultado tenderá a bajar la guardia y deberá de restarse un dado de defensa.

Ademas en cada combate, a discreción del MB deberá de sacar con un dado rojo un resultado igual o por debajo de su mente para resistirse a empuñarla.

Si la cogen solomon solo les recriminará su avaricia, ya que la presencia del caos en la navaja es tan tenue que solo parece residual.

Ademas hay un pergamino de piel de hierro.

H- Esta era una sala donde el dueño de la mansión se relajaba fumando tabaco importado de Lustria, ademas de una pequeña reserva de opiaceos.

Cuando los personajes entren se encontraran sumergidos en una tenue nube blanquecina. Esta surge de entre las junturas de la armadura de un campeón del caos que se encuentra sentado al fondo de la habitación.

La nube es psicotrópica lo cual le confiere a campeón poder usar un hechizo de terror contra los aventureros.

Si buscan tesoros encontrarán una piedra bruja en el quemadero.

I- El gran salón comedor, escenario de fastuosos banquetes sociales y donde la familia Von Grand cenaba cada noche exquisitos platos. Ahora solo el polvo lo habita y el silencio reinante solo es roto por algún tenue tintineo de una inmensa lámpara de cristal que cuelga del techo.

Cuando uno o dos personajes entren en el comedor escucharán pasos apresurados por el corredor. ¡Es una emboscada! Un grupo de tres mercenarios doblará la esquina lanzándose entre gritos contra ellos.

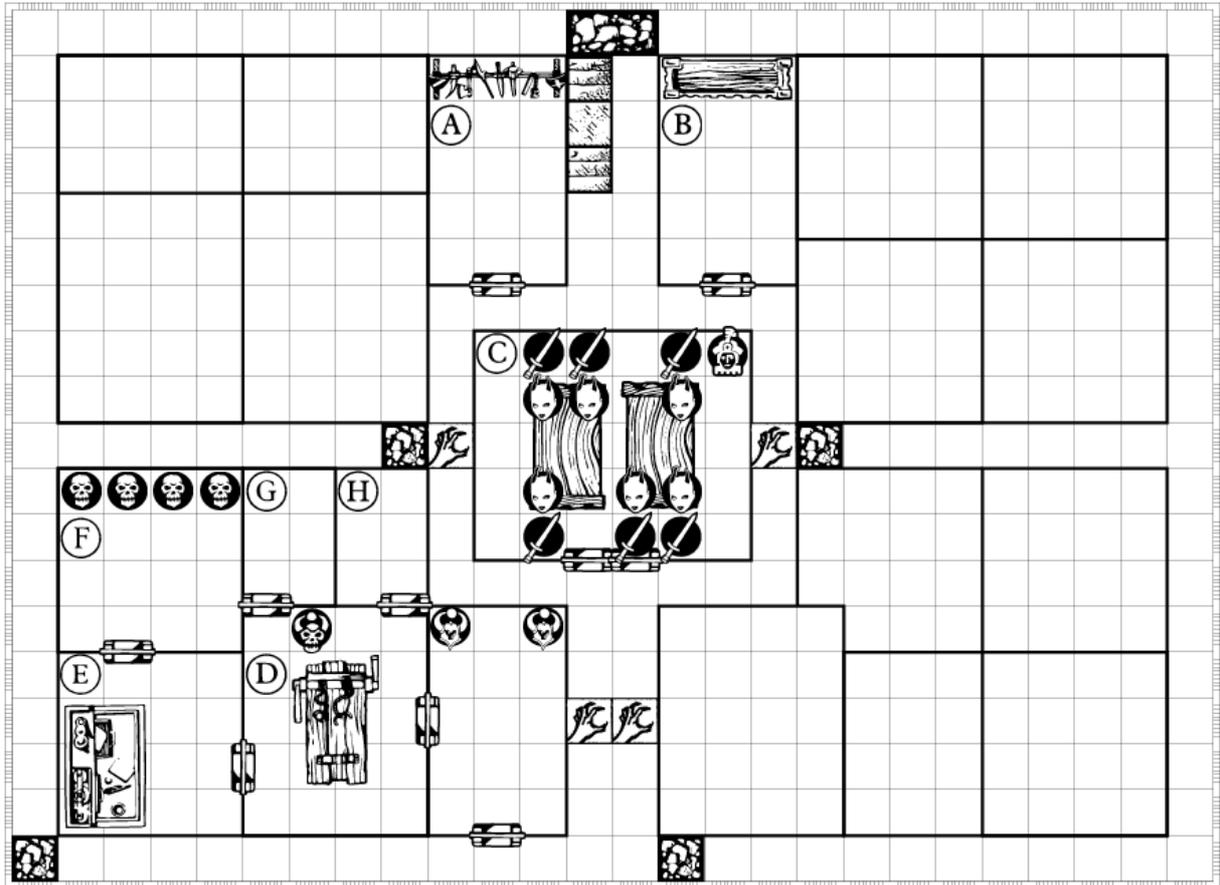
Un turno después un panel de madera de la pared (señalado con una trampilla) se volteará y entre gemidos de placer un grupo de muñecas de carne irrumpirá en la habitación atacando desde el otro lado. Son criaturas del tamaño de una niña pequeña, pero sus proporciones son adultas, poseen sensualidad extrema, redondeados glúteos y pechos llenos, cada una de ellas es la personificación de la lujuria más perversa. En cada mano llevan una daga de fino acero, delgadas como el papel y de aspecto mortal.

Son acompañadas por un campeón del caos enfundado en una rosada armadura de aspecto enfermizo.

Muñecas: Ataque 2/2 Defensa 3 Vida 1 Movimiento 15. Pueden mover, atacar y seguir moviendo gracias a su increíble agilidad o mover y realizar dos ataques.

J- Este es un pozo del cual surge un viento frío, es demasiado pequeño para que uno de los aventureros se meta por el. Tal vez es por donde las muñecas van y vienen.

K- El comedor de los criados. Ahora completamente destrozado y lleno de basura.



## Sótano

A/B- Estos son simples sótanos donde los habitantes de la mansión acumulaban los trastos ya inútiles pero demasiado valiosos como para arrojarlos a la basura y algún pobre los aprovechase...

Si los personajes buscan tesoro hará acto de aparición una muñeca de carne.

En cada habitación encontrarán 1d6x10 monedas de oro.

C- Aquí los personajes se encontrarán con una extraña escena.

Un grupo de mercenarios se encuentran sentados ante una larga y desvencijada mesa devorando una fastuosa y grasienta cena mientras cantan y ríen de forma desafinada. Sería una imagen casi normal si no fuese por un grupo de muñecas que corretea por las tablas llenado sus copas y acurrucándose incitadoras contra sus cuerpos.

En una esquina un hombre que viste un calidoscópico abrigo fabricado con millares de retales de

distintos colores ameniza la velada con un violín mientras zapatea alegremente dando vueltas entre los comensales.

A su lado hay una afligida muchacha de unos quince años que se encarga de llenar las jarras de los comensales en un gran tonel que apesta a vino barato para luego pasárselas a las muñecas.

– Esa es Hilda, la hija del carbonero. - Dice Solomon mientras desenvaina su estoque. Cuando os ven los mercenarios echan mano de sus armas y se lanzan al ataque mientras las muñecas se quedan encima de la mesa riéndose y lanzando en tono de sorna besos al vuelo en dirección a los aventureros. Solo atacarán cuando los mercenarios hayan caído.

Hilda no intervendrá en el combate y se quedará asustada en un rincón.

El violinista iniciará una apasionada jiga mientras dure el combate. Este puede lanzar tres hechizos de furia sobre los mercenarios como si fuesen ogros.

Cuando la batalla termine Hilda acudirá llorando y se acurrucará contra el pecho de alguno de los personajes.

Solomon la interroga y os dice que solo ha visto a dos chicas más, con las que compartía una celda en una habitación cercana antes de que la pusiesen a servir para los mercenarios. Dice que no sabe porque la escogieron a ella, solo dijeron que aun estaba demasiado delgada para servir como “materia prima” y que mejor hacia algo útil mientras tanto.

Tesoro: Si alguien busca entre la vajilla y lo que lleven los mercenarios sacarán 400 monedas de oro.

D- Cuando entre en esta sala los personajes verán a un hombre vistiendo un mandil de cuero como los que usan los carniceros y una picuda máscara de médico de latón que le da un aspecto de ave.

Se encuentra reclinado sobre una muchacha atada a una mesa de operaciones que no cesa de gritar mientras el hombre procede a cortar lonchas de carne de uno de sus muslos y los arroja en un inmenso crisol de blanco y espeso líquido que burbujea en un rincón.

- Shhh, Shhh. Tranquila. - Lo oís susurrar. - Solo un trocito mas y nuestra señora dispondrá de un rostro, solo un trocito más y una nueva hija nacerá, un poquito más y todo se completará...-

Cuando repare en los personajes, detendrá su macabro trabajo y dará una patada al crisol, cuyo contenido se desparramará por el suelo. Ante la mirada atónita de los aventureros este se coagulará en una masa bullente y tentaculada sobre la cual flotan rojos labios de mujer como pétalos en un estanque.

Médico Ataque 4 Defensa 4 Movimiento 8 Cuerpo 3 Mente 4 Tiene dos hechizos del caos a escoger por el MB

Cosa tentaculada Ataque 3/3 Defensa 3 Movimiento 3 Cuerpo 4 Mente 0. Si saca una calavera negra arrebatará el arma al personaje. Este la podrá recuperar cuando maten a la criatura.

Si los personajes buscan tesoro encontrarán un molde de metal que se asemeja a las muñecas que han ido encontrándose. - Tal vez sea esta la impia fuente de la que surgen.- Dice Solomon – Tal vez ahora hayamos desbaratado sus planes, pero mucho me temo que solo los hayamos retrasado.”

E- Este es un estudio. En una esquina hay una mesa de trabajo sobre la que reposa una pila desordenada de papeles. Si los examinan no encontrarán sentido entre los diagramas y dibujos que los habitan, lo único que pueden sacar en limpio es que parecen estudios anatómicos.

Igual incluso los pueden vender por 100 monedas de oro.

F- En esta oscura habitación es donde el médico ha ido acumulando los despojos de sus macabros experimentos. Estos se amontonan por doquier de forma caótica, pero cuando entren los aventureros el montón temblará y se reestructurará en tres horribles abominaciones.

Si buscan tesoro encontrarán una piedra bruja.

G/H Estas son celdas donde se encuentran encerradas dos muchachas. Una es una joven belleza pelirroja que responde al nombre de Viveka y que Solomon confirma que es una de las desaparecidas.

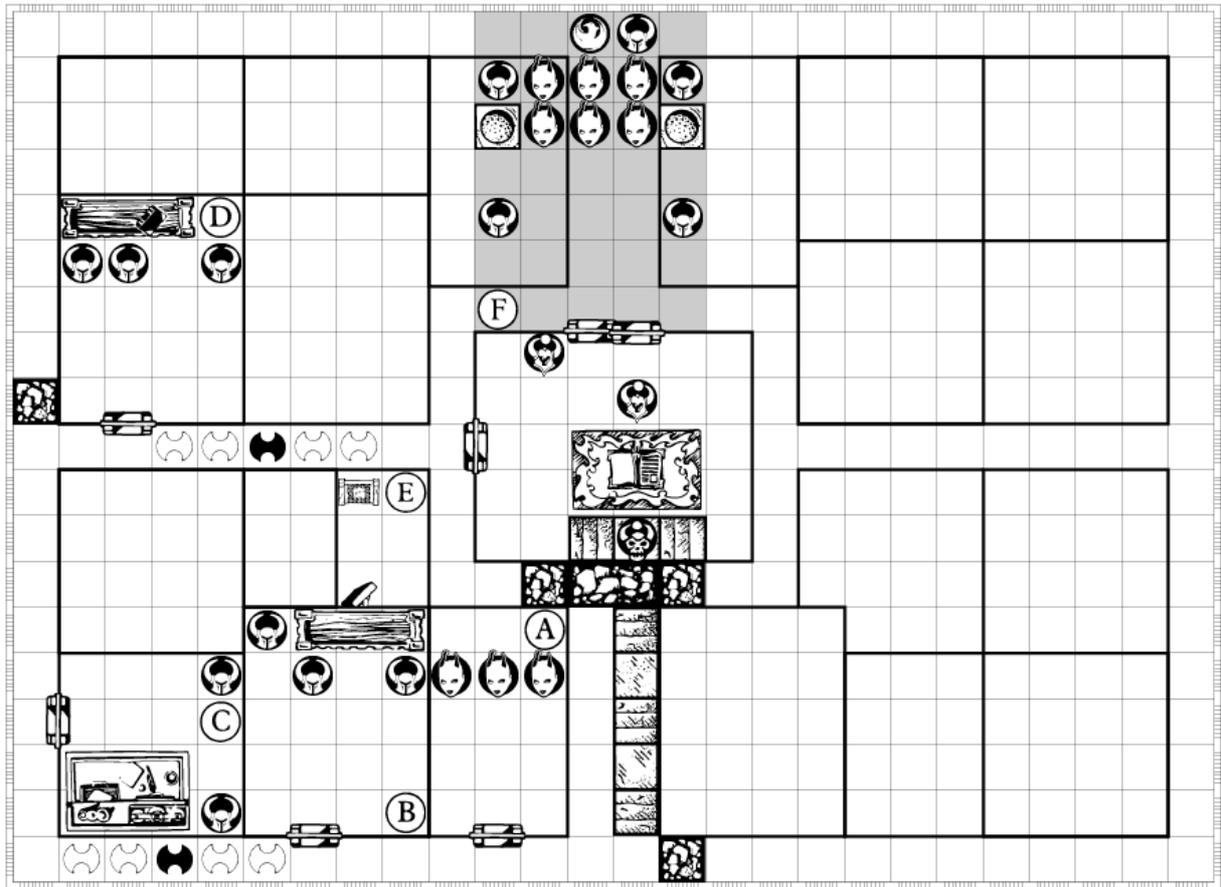
La otra es una mujer rubia de porte majestuoso que viste tan solo un bikini de cuero. Parece no entender en absoluto nada de lo que decís y permanece callada mirandoos mientras habláis entre vosotros. Tan solo podéis sacarle lo que parece su nombre "Astrid"

Solomon aboga por ponerlas a salvo lejos de la casa, antes de explorarla completamente (si no lo han hecho ya) así que se ofrece a acompañarlas afuera para que su gente las ponga a cubierto en un lugar cercano. El intentará volver lo antes posible.

Astrid se niega con movimientos frenéticos de cabeza y señala insistentemente una de las armas que portan los personajes. Si se la entregan la chica la sopesará con una sonrisa feroz y realizará un par de movimientos expertos. Parece que la chica quiere venganza...

Astrid Ataque (depende del arma) Defensa 2 + lo que le den Vida 8 Mente 4 Movimiento 7

Chicas Ataque 1 Defensa 2 Vida 2 Mente 2 Movimiento 7



## Segundo piso

A/B- Estos son los dormitorios de la familia. El primero es el cuarto de los niños y el segundo el del matrimonio. En el B si buscan tesoro encontrarán una sortija por valor de 100 monedas de oro.

C- Este es el estudio del cabeza de familia. Si buscan tesoro no encontrarán nada de utilidad, tan solo albaranes y estudios médicos.

D- Una pequeña biblioteca. Algunos de los volumenes son tratados extranjeros de cirugía. Aunque no los llegáis a comprender totalmente os dejan con una sensación de desasosiego. Encontraran si buscan tesoro dos pergaminos de Cura Corporal.

E- Los personajes acceden a una pequeña capilla. En ella encontrarán una pequeña venus de tiempos prehistóricos a la cual los dueño de la casa parecían adorar en secreto, ademas encontrarán unas dos sortijas que parecen que pertenecían al tesoro familiar (200 monedas de oro) y un látigo que posiblemente se usaba durante la adoración.

F- Cuando Iso aventureros se hacerquen a la sala estos escucharan una meliflua voz entonando la siguientes palabras “Al principio era carne. La carne tomó forma y las seis veces siete tentaciones habitaron en ella. La de los cien rostros, pero solo el vacío es el verdadero...”

Cuando los personajes entren se encontrarán a un sacerdote oficiando lo que parece una parodia de misa, con la única compañía de dos guerreros del caos. Uno de los cuales se encuentra reclinado ante el altar en posición de respeto.

Cuando vean a los personajes tomarán las armas y se dispondrán a abatir a los sacrílegos.  
El sacerdote tiene dos hechizos del caos.

En la sala del fondo los héroes verán al fin el producto de tanta desdicha.

Parte del piso superior ha sido remodelado y varios tabiques han sido derruidos para dar forma a una enorme sala. Al fondo de la habitación pueden ver a un voluptuoso ser reclinado sobre cojines, todo el transpira sensualidad y pecado. Un grupo muñecas se turnan para beber de sus pechos mientras gorgotean satisfechas como si estuviesen catando el más dulce de los néctares. A su lado, inclinado susurrándole conspirador al oído hay un campeón del caos, con una diablilla encadenada, la cual se frota contra sus piernas ronroneando.

Con decadente languidez la criatura alza la mano y despide a las muñecas, las cuales se lanzan emitiendo chillidos de alegría contra los intrusos.

La sin rostro: Ataque 4/2 Defensa 4 Cuerpo 7 Mente 6 Hechizos: Tres hechizos de Caos, preferentemente de los mentales.

Campeón de Caos: Cuerpo 4 Además dispone con la diablilla de otro ataque además de los dos.

Si Solomon se ha marchado para poner a salvo a las chicas y los jugadores tienen problemas puede aparecer a la mitad del enfrentamiento con dos mastines de guerra.

El campeón del caos porta una espada demoníaca.