

El Enemigo Interior: Vol. 2

Muerte en el Reik



WARHAMMER
FANTASIA
JUEGO DE ROL

El Enemigo Interior: Vol. 2

Muerte en el Reik

SCAN
BY ALI



ISBN: 84-8421-006-5

Depósito Legal: M-34960-1999

Este producto contiene dibujos, imágenes y personajes cuyos derechos son propiedad de GAMES WORKSHOP Ltd.

Bajo licencia de GAMES WORKSHOP Ltd. © 1999 GAMES WORKSHOP. Todos los derechos reservados.

GAMES WORKSHOP y Warhammer son marcas registradas de GAMES WORKSHOP Ltd y están usadas con permiso.

La editorial autoriza a fotocopiar las siguientes páginas de este libro para uso personal 116-128.

Todos los personajes son ficticios y cualquier semejanza con la realidad es mera coincidencia.

Warhammer Fantasía: El juego de roles una publicación de La Factoría de Ideas s.l.

Septiembre de 1999.

La Factoría de Ideas

C./Plaza 15

28043 Madrid.

www.distrimagen.es

factoria@distrimagen.es





• CRÉDITOS •

• EDICIÓN INGLESA •

Diseño del juego y desarrollo: Phil Gallagher, Jim Bamba y Graeme Davis.

Edición: James Wallis.

Coordinador de proyecto: James Wallis.

Diseño de portada: Ian Miller.

Maquetación y portada: Maria Chapman.

Mapas y Documentos: Charles Elliott.

Ilustraciones interiores: Martin McKenna.

• EDICIÓN ESPAÑOLA •

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez.

Traducción: Oscar Díaz.

Coordinador de la traducción: Oscar Díaz.

Maquetación: Natacha Pulcina.

Impresión: Graficincio, S.A.

Filmación: Autopublish.

Reproches: A Fluido Rosa.



Una épica aventura, en la que se nos refiere cómo una familia de origen noble fue seducida y envilecida por los usos Pérfidos y Manipuladores del CAOS, y se nos habla del Valiente grupo de Héroe que acorraló a sus miembros en su terrible Guarida y les llevó ante la justicia de Sigmar.

Contiene varios episodios sorprendentes acerca de las PIEDRAS DE LA DISFORMIDAD y de sus lazos con MORRSLIEB y la pérfida raza de los Skavens.

Para los eruditos, se incluyen numerosas descripciones de los ríos y vías fluviales del IMPERIO, y de las muchas naves que surcan el RÍO REIK con fines comerciales u otros algo menos honestos. También se mencionan varias de las ingeniosas Máquinas de Señales recién creadas por orden de Su Santísima Majestad el EMPERADOR KARL FRANZ.

SUMARIO

MUERTE EN EL REIK

Introducción		<i>El Plenipotenciario Imperial</i>	41
<i>Dagmar von Wittgenstein</i>	6	<i>Sucesos en Kemperbad</i>	41
<i>Abreviaturas</i>	8	<i>Cambios de Carrera</i>	41
<i>Llegan las Hordas del Caos</i>	9	Las Colinas Áridas	
<i>Comenzar la Aventura</i>	9	Remontar el Río Stir	43
El Culto de la Mano Púrpura		<i>Unterbaum</i>	45
<i>Los Sucesos</i>	10	<i>El Baumenvolk</i>	46
<i>Los Sectarios</i>	12	<i>La Cuenca del Diablo</i>	48
Rumores y Sucesos Imperiales	13	Castillo Wittgenstein	
Entretenerse en el Río	14	<i>La Familia Von Wittgenstein</i>	51
Weissbruck	17	<i>La Baronía de Wittgenstein</i>	52
<i>Secuestrados</i>	18	<i>Wittgendorf</i>	53
<i>El Granero Rojo</i>	19	<i>Sucesos</i>	54
<i>Hierbas, Drogas y Venenos</i>	20	<i>Lugares prefijados</i>	56
¡A ver al Hechicero!	21	<i>El Campamento de los Proscritos</i>	63
<i>Delberz</i>	22	<i>Sigrid y los Proscritos</i>	64
<i>Heironymus Blitzen y Hans-Peter Schiller</i>	23	<i>Castillo Wittgenstein</i>	65
Los Planes de la Corona Roja		<i>La Vía de Entrada</i>	65
<i>PNJs de la Corona Roja</i>	24	<i>El Ataque de los Proscritos</i>	66
<i>Crónología</i>	25	<i>Bajo el Castillo</i>	67
<i>Grissenwald</i>	26	<i>Sucesos</i>	67
<i>El Poblado Chabolista Enano de Khazid Slumbol</i>	27	<i>Encuentros en la Zona</i>	68
<i>Los Enanos de Khazid Slumbol</i>	28	<i>Guardias del Castillo</i>	69
<i>El Viaje a la Mina</i>	29	<i>Entrar en el Castillo</i>	71
<i>Montañas Negras</i>	29	<i>Descripción del Castillo</i>	72
<i>Los Goblins Menores de las Fauces Retorcidas</i>	31	<i>Muralla Exterior</i>	72
Reik Arriba		<i>Torre de la Guardia</i>	77
<i>Castillo Reikguard</i>	34	<i>Muralla Interior</i>	78
<i>La Máquina de Señales</i>	34	<i>Mazmorras</i>	92
<i>Descripciones de la Zona</i>	35	<i>Recompensas en Puntos de Experiencia</i>	94
<i>Aynjulls Isembeard y los Guardianes</i>	38	El Río de la Vida del Imperio	96
Kemperbad		<i>Ayudas para Muerte en el Reik</i>	114

INTRODUCCIÓN: MUERTE EN EL REIK

Bienvenido a **Muerte en el Reik**, el segundo libro de la campaña **El Enemigo Interior**. Como puedes ver, el alcance y la envergadura de esta aventura son mucho mayores que los del primer volumen, y lleva la campaña hasta nuevas cotas. **Muerte en el Reik** puede jugarse de manera individual, pero será mucho más satisfactoria si tienes a mano una copia de **El Enemigo Interior 1: Sombras sobre Bögenhafen**, y si has jugado previamente esa aventura.

Si es así, esta aventura comenzará después de que los personajes dejen Bögenhafen, libres de dirigirse a donde quieran. Al principio de la aventura se harán con una embarcación, que no sólo mejora su libertad de movimiento sino que también les da la oportunidad de comerciar en los numerosos poblados ribereños del Reik. El apéndice de este volumen, **El Río de la Vida del Imperio**, proporciona las reglas y encuentros suficientes para mantener ocupado un buen rato a un grupo de aventureros fluviales.

Pero esta aventura es algo más que perder el tiempo en el río. Implica a los personajes en la búsqueda de un fragmento de una piedra de la disformidad: una búsqueda que les llevará a enfrentarse con los Skaven y los adeptos de la Corona Roja. Pero la Corona Roja no será el único culto del Caos al que deberán arrostrar los aventureros, ya que la Mano Púrpura no ha perdido el tiempo desde que Kastor Lieberung no consiguiera contactar con ellos en Altdorf (véase **Identidad Confundida**, en **Sombras sobre Bögenhafen**). Los miembros de la Mano Púrpura están buscando a la persona que piensan que es Lieberung y no se detendrá ante nada hasta localizarle y aplicarle su particular sentido de la justicia.

Las semillas de esta aventura fueron sembradas hace mucho tiempo e implican a un noble cuyas investigaciones le llevaron por la senda del Caos y condenaron a su familia por toda la eternidad...

• DAGMAR VON WITTGENSTEIN •

Fue hace 120 años cuando Dagmar von Wittgenstein, un miembro prominente de la familia Wittgenstein, y un hechicero y astrónomo aficionado, se construyó un pequeño observatorio en las orillas del río Reik, cerca del pueblo de Grünburg. Aunque la posición de su familia estaba asegurada por la Cédula Imperial que habían recibido de la Emperatriz Margritta en 1979 (concedida en reconocimiento de ciertos "servicios a la seguridad nacional" no especificados), Dagmar consideró prudente que no se hi-

ciera público ningún rumor acerca de sus oscuras investigaciones. Por tanto, su observatorio estaba provisto de guardianes mágicos, y mantenía en secreto su ubicación, incluso para el resto de su familia.

Pasaron algunos años. Entonces, mientras estaba embarcado en ciertas investigaciones especialmente esotéricas, Dagmar tropezó con un antiguo volumen de registros astronómicos, y le llamó la atención el siguiente pasaje (fechado en el 2302):

En el año 2302 de nuestro Imperio, en la noche del fatídico Hexenstag, Mórrslieb brilló con una luz verde y sobrenatural, y su forma era similar a un semblante sonriente de aspecto horrible. Los cielos se llenaron con gran cantidad de estrellas fugaces y algunas de ellas cayeron sobre la tierra, que gimió ante este ataque. Mórrslieb volvió a dominar el cielo la noche de Geheimnistag, y el firmamento fue surcado por las trayectorias de muchas estrellas fugaces y meteoritos. Advertido por los acontecimientos anteriores del Hexenstag, fui capaz de seguir el curso de una estrella fugaz especialmente grande, que parecía proceder de la misma Mórrslieb. De acuerdo con mis cálculos, la estrella debe haber caído sobre la tierra en el área elevada de Talabecland cerca de la cabecera del río Narn.

En la mayoría de las circunstancias Dagmar habría considerado el texto como una mera curiosidad astronómica. Sin embargo, por una extraña coincidencia, el día antes había logrado acabar la traducción de un viejo pergamino escrito en el idioma arcano de los demonios, que parecía una profecía de los acontecimientos descritos por el antiguo astrónomo:

Es necesario recurrir a la prudencia. Llegará el momento en el que los enemigos del caos relajarán su guardia. Mirando desde lo alto de sus fortalezas no prestarán atención a la sombra que queda a sus espaldas. Entonces el Gran Transformador hará que la luna perversa despierte, y la querida de Mórr se aclarará su garganta y escupirá sobre las tierras del Imperio. Allí donde su saliva toque la tierra, el débil no se atreverá a posar el pie, pero el poseedor de esa saliva disfrutará de un gran poder.

Tras sumar dos y dos, Dagmar se da cuenta que el meteorito mencionado en las anotaciones astronómicas debe ser en realidad un pedazo de la luna llamada Mórrslieb. Comprobando sus libros de historia, Dagmar averigua que las colinas que circundan la cabecera del río Narn pasaron a llamarse Colinas Áridas alrededor del 2303, que coincidía con la fecha de la caída del meteorito y con el fin de las Incursiones del Caos: una época en la



que el Imperio "relajó su guardia" como profetizaba el pergamino. El meteorito debe albergar un gran poder. Sin perder tiempo, se excusa ante su familia y parte hacia Kemperbad donde organiza una pequeña expedición de aventureros para viajar hasta las Colinas Áridas. De acuerdo con la leyenda, la expedición nunca regresó. De hecho, cuando el grupo logró encontrar el meteorito, Dagmar asesinó a sus componentes y volvió a su hogar por una ruta alternativa, con el fragmento de piedra de la disformidad guardado en un cofre revestido de plomo.

Desgraciadamente, Dagmar no vivió lo suficiente como para recoger los frutos de sus esfuerzos. Uno de sus primos, Hermann, que quizás tenía un estado mental algo inestable, tras ver que Dagmar era extrañamente renuente a satisfacer su curiosidad acerca del contenido de cierto cofre, le atacó y estranguló durante el almuerzo en el gran salón del castillo familiar mientras el resto de la familia contemplaba la escena en un aturrido silencio, olvidando el asado del Festag. Huelga decir que el asunto fue encubierto inmediatamente; Hermann fue confinado a una torre exterior del castillo y silenciosamente olvidado, al igual que el cofre y su mortal contenido. Al menos hasta que Lady Margritte, la tataranieta de Dagmar, localizó sus libros y la ubicación oculta de la piedra...

Por tanto, aunque escondida, la piedra no ha sido olvidada y los Dioses del Caos tienen muchas maneras de influir en los acontecimientos. Recientemente la piedra ha llamado la atención de los adeptos de la Corona Roja y los Skaven. Ambos grupos quieren la piedra para lograr sus despreciables fines, y son igual de despiadados.

• LA AVENTURA •

Pero por ahora nuestros héroes están saliendo de la que una vez fue pacífica población de Bögenhafen y todos estos acontecimientos les esperan en el futuro. Todo lo que

los aventureros tienen para continuar es una carta procedente de las Montañas Negras, de Grissenwald, cerca de Nuln. Esta carta relaciona a una tal Etelka Herzen con Johannes Teugen, el principal causante de los siniestros sucesos acaecidos en Bögenhafen. Además, los aventureros tienen objetivos propios: el Aprendiz de Hechicero tiene que regresar junto a su mentor en Delberz y Elvyra Kleinstun ha prometido al Halfling, Harbull Pedipoil, formarle como Boticario en Weissbruck.

Ante estas elecciones, los aventureros pueden ir a varios lugares antes de sumergirse en la corriente principal de la aventura, que únicamente comienza cuando se les pide que ayuden a un grupo de ingenieros enanos que están construyendo una torre de señales encima del viejo observatorio de Dagmar von Wittgenstein. Aunque son capaces de ayudar a los Enanos, los aventureros no logran profundizar en el fondo del enigma.

Posteriormente, en Grissenwald descubren que Etelka Herzen ha emprendido camino hacia las Colinas Áridas para encontrar un objeto de gran importancia para su culto, la Corona Roja.

Tras seguirla hacia las Colinas Áridas, los aventureros se encuentran con el Sacerdote Druídico, Corrobeth, que les guía hasta el cráter causado por la piedra de la disformidad. Allí se encuentran por primera vez con los Skaven y descubren la llave del observatorio de Dagmar. Al regresar allá los aventureros consiguen finalmente penetrar en su interior y descubrir la pista que les lleva hasta el desenlace de la aventura en el temido Castillo Wittgenstein. Allí tienen lugar toda clase de acontecimientos terribles, pero afortunadamente, los aventureros pueden apoyarse en un grupo de proscritos que les ayudan a entrar en el castillo y a acabar con los horrores que infestan a la que fue en tiempos próspera baronía. Pero los Skaven no han perdido el tiempo, huyen con la piedra de la disformidad y destruyen el castillo. El mal del Castillo



Wittgenstein queda erradicado y los aventureros supervivientes tienen tiempo para relajarse antes de ser conducidos a Middenheim y al siguiente episodio de la campaña: El Poder Tras el Trono.

• USAR ESTE LIBRO •

La información acerca de las principales localizaciones de Reikland se encuentra bajo sus nombres geográficos. Toda la información acerca de la zona se encuentra agrupada bajo un titular, con lo que será necesario que se hojee bastante el libro a medida que los aventureros viajan de un lugar a otro.

ABREVIATURAS

A	= Número de ataques con un arma de contacto o sin arma
Al	= Alcances de las armas de proyectiles
CEI	= Campaña del Enemigo Interior
CO	= Corona de Oro
D	= Daño
Des	= Destreza
DJ	= Director de Juego
Em	= Empatía
F	= Fuerza
FE	= Fuerza Efectiva de las armas de proyectiles
Fr	= Frialdad
FV	= Fuerza de Voluntad
H	= Heridas
HA	= Habilidad de Armas
HP	= Habilidad de Proyectiles
I	= Iniciativa
Int	= Inteligencia
Ld	= Liderazgo
M	= Movimiento
P	= Parada
PA	= Puntos de Armadura
PC	= Puntuación de Cerradura
PES	= Puntos de Experiencia
PJ	= Personaje Jugador
PM	= Puntos de Magia
PNJ	= Personaje No Jugador
R	= Resistencia
Tcd	= Tiempo de Carga y Disparo
WFJR	= Warhammer Fantasía, El Juego de Rol

Nota: Cuando sea aplicable, las armas incluidas en el Equipo de un PNJ van seguidas por la información acerca de modificadores a la Iniciativa, a la Habilidad de Armas, al Daño y a la Parada. Observa que las Armas de Mano (hachas de una mano, espadas, porras, mazas y martillos) no tienen modificadores.

Un asterisco (*) después de una característica en el perfil de un PNJ significa que se han incluido en el total de la característica los efectos de una habilidad, como Muy Fuerte.

• RITMO DE LA AVENTURA •

A diferencia de las aventuras previas en la campaña El Enemigo Interior, Muerte en el Reik permite a los personajes jugadores tener mucha libertad de movimientos. Debes estar preparado por si los aventureros deciden tomar cualquier dirección inesperada, ya que a menos que te anticipes, puede que tus sesiones de juego se corten de raíz cuando los aventureros decidan dirigirse hacia un área absolutamente desconocida para ti. Afortunadamente, hay varios métodos para minimizar el riesgo.

En primer lugar, trata de lograr que tus jugadores te cuenten sus planes para la siguiente sesión al finalizar la partida. De esa manera puedes prepararte adecuadamente. En segundo lugar, trata de entender lo que ambiciona cada jugador para su personaje. Así, si sabes que a uno de ellos le gustaría emprender la carrera de, digamos por caso, Iniciado, puedes hacer que se enteren que se están reclutando Iniciados en un pueblo al que quieres que vayan los jugadores. Por supuesto, cuando los jugadores lleguen, puedes disponer que ya es demasiado tarde, si, por ejemplo, no quieres Iniciados en tu grupo. En tercer lugar, y esta es la otra cara de la técnica de "atracción", deberías estar dispuesto a propagar un rumor extremadamente negativo acerca de un lugar al que preferirías que los jugadores no se dirigieran -por ejemplo, una enfermedad misteriosa y letal, o un gran grupo de mutantes u hombres bestias. Finalmente, siempre deberías preparar (con antelación) varios encuentros que puedan tener lugar en el lugar al que se dirigen los personajes. Las reglas suplementarias acerca de encuentros fluviales están repletas de ideas para este tipo de cuestiones. Si siempre tienes un par de ellas bajo la manga, es fácil causar la impresión de que tenías planificada toda la zona.

En lo que respecta a pueblos y ciudades, no es necesario contar con todo tipo de mapas detallados y/o perfiles de todos sus habitantes. Lo importante es describir el aspecto general del pueblo -sucio, bien cuidado, maloliente, o lo que sea, y dirigir la acción según las necesidades de los personajes. No debería resultar difícil, por ejemplo, llevarles hasta una posada en la que puedan alojarse. De manera similar, si lo que quieren es comprar equipo, y la aventura no exige el uso de encuentros específicos, probablemente sea lo mejor dejar transcurrir los acontecimientos, usando las reglas de la Guía del Consumidor (WFJR, página 291) para determinar el éxito de los PJs. Si los aventureros insisten en realizar alguna actividad susceptible de alertar a la guardia local, no tengas miedo de arrestarlos y enjaularlos. Una vez que hayan comprendido las consecuencias de su niñería, puedes permitir que se abran camino mediante sobornos. Si saben que alguien ha sido ahorcado por cometer una falta menor a la suya, probablemente se piensen dos veces actuar de esa manera en el futuro.

¿Necesitas un PNJ secundario? En la página 129 de este libro podrás encontrar varios, y si se usan junto a los aparecidos en *El Enemigo Interior 1: Sombras sobre Bögenhafen*, deberías tener la base para prácticamente cualquier encuentro en el que tengas que improvisar.

• RECLUTAMIENTO Y REEMPLAZOS •

Durante el transcurso de una campaña pueden morir algunos personajes; esta es una circunstancia de la vida. En ciertos puntos de esta aventura se pueden emplear PNJs detallados, si lo quieres así, para completar al grupo. Sin embargo, esto debería llevarse con cuidado para mantener el equilibrio del grupo. Es importante tener una buena mezcla entre Guerreros (para cuando haya que luchar), Académicos (para lanzar hechizos y curar a los heridos), Montaraces (cuyas habilidades son imprescindibles en plena naturaleza) y Bribones (que son igualmente útiles en pueblos y ciudades). Si tienes la suficiente confianza para manejar el reemplazo de PJ, puede que prefieras utilizar uno de los encuentros opcionales que se incluyen en *El Río de la Vida del Imperio* para introducir a un nuevo PJ. Lo importante es mantener el equilibrio en el grupo, y no incluir un reemplazo con menos habilidades o avances que el personaje al que sustituye, o permitiendo a un personaje coger a un Jefe Pirata con una banda de leales asesinos a su cargo. Si no hay personajes muertos, puedes permitir al grupo el reclutamiento de PNJs de entre la gente que encuentren en el río, aunque esto no se recomienda si tie-

nes seis o más jugadores. Si quieres utilizar esta opción, recuerda que debes interpretar a los PNJs como gente real. Su lealtad hacia los aventureros dependerá de cómo se sientan tratados; se molestarán si son empleados como carne de cañón o se les asignan las tareas más ingratas o peligrosas, y pueden abandonar o traicionar a los personajes si están descontentos o si otro PNJ les hace una buena oferta. En estos casos te servirán de referencia las notas incluidas para las pruebas de *Lealtad* (WFJR, página 69), pero deberías tener completa libertad para modificar o ignorar los resultados de esas pruebas si sientes que la situación lo exige. De nuevo, debes recordar que un PNJ poderoso (un personaje con una carrera más avanzada) no querrá unirse a un grupo como mero asalariado –algunos incluso querrán hacer de líderes, pero esa es otra historia.

• ENCUENTROS OPCIONALES •

En la parte final del libro (*El Río de la Vida del Imperio*) incluye numerosos encuentros y sucesos de complejidad varia, para que los uses cuando consideres oportuno mientras los personajes viajan de un sitio a otro. El principal hilo argumental de esta aventura no se seguirá hasta que los personajes se dirijan al escondrijo de Etelka Herzen cerca de Grissenwald. Si no has jugado *Sombras sobre Bögenhafen*, además de perderte una divertida aventura basada en la investigación, tendrás que proporcionar a los PJ un motivo para llegar hasta allí. Por ejemplo, podrían encontrar un trozo de pergamino en el cadáver de un cazarrecompensas, que describe la localización de Grissenwald y urge al fallecido a encontrar a un “malvado hechicero”, porque “el futuro del Imperio depende de ello”. Huelga decir que esa nota no proporcionará ninguna pista acerca de la identidad del remitente o del portador. Como alternativa, mientras se encuentran en una posada de Reikland, pueden ser abordados por un misterioso “siervo de Sigmar” (un clérigo aterrorizado, que sospecha de la implicación de un culto del Caos) para que averigüen que sucede bajo las Montañas Negras en Grissenwald. Los honorarios por esa sencilla misión de investigación rondará las 100 Coronas de Oro, pagaderas tras su finalización. Cuando los aventureros regresen a por el oro, sabrán que el extranjero fue brutalmente asesinado unos días después de su marcha.

• COMERCIO •

Al comienzo de la aventura, los PJ adquirirán su propia barca. Como no tienen prisa, no hay motivo para que no aprovechen la oportunidad de ganar un poco de dinero comerciando. Las reglas que contemplan este aspecto del juego se incluyen en el capítulo *El Río de la Vida*. Con respecto a esta novedad, puedes tener dos opiniones: o no te gusta la idea, en cuyo caso no es necesario emplear las reglas a menos que uno de los jugadores insista en tratar de encontrar un cargamento, o puedes usar cualquier PNJ adecuado para sugerir la idea a los jugadores. El uso de las reglas de comercio ayudará a aportar realismo a todos esos momentos en los que no hay planeado ningún encuentro y los aventureros todavía tienen camino por delante hasta llegar a su siguiente parada.

Los encuentros del Río de la Vida (especialmente si se emplean junto a las Reglas de Comercio), también deberían proporcionar un contexto conveniente para permitir a los PJ realizar cambios de carrera, por ejemplo a carreras como *Marinero*, *Buhonero*, *Contrabandista* y *Comerciante*. Puedes

introducir fácilmente a un PNJ y que haga las veces de instructor, o si prefieres este otro punto de vista, puedes decidir que cualquier personaje que transporte conscientemente material de contrabando es *de facto* un contrabandista, y puede adoptar el esquema de avance apropiado gastando 100 puntos de experiencia.

• LLEGAN LAS HORDAS DEL CAOS •

Puedes saltarte este apartado si no has jugado *Sombras sobre Bögenhafen* o si tus jugadores finalizaron con éxito esa aventura.

Sin embargo, no es del todo improbable que los aventureros fallaran en detener el ritual en Bögenhafen, y que todo la ciudad fuera destruida por la apertura de un portal menor del Caos. Obviamente, los aventureros no podrán regresar a Bögenhafen, y puede que necesiten nuevos reclutas (véase más arriba), pero en cualquier caso este hecho no debería afectar el curso de esta aventura. La modificación más importante que deberás hacer es aumentar el tráfico de personal militar, movilizado para contrarrestar la amenaza. Todo camino o río que lleve hasta el portal del Caos contendrá a una proporción inusualmente alta de tropas con armaduras pesadas. En *Sombras sobre Bögenhafen* (páginas 31-33) se encuentran los tipos de tropa dignos de mención. Suponiendo que se encuentren en una ruta entre una ciudad importante y el lugar del portal, los personajes serán superados por un convoy de infantería o caballería que marcha en esa dirección al menos una vez al día. También es probable encontrarse a Hechiceros al servicio del Imperio y a Clérigos de las principales religiones. De manera similar, es probable que los habitantes de las villas cercanas huyan en dirección contraria, y puede ser complicado, y más caro, encontrar alojamiento. Por otro lado, a medida que se propaguen las noticias de la catástrofe, cualquier PNJ con el que se encuentren no hablará más que de ese tema, y suponiendo que los personajes no revelen su implicación en el asunto, cualquier noticia que puedan aportar probablemente les abra cualquier puerta.

• COMENZAR LA AVENTURA •

Tras dejar Bögenhafen, independientemente de si la ciudad permanece intacta o no, los aventureros son libres de viajar a donde deseen (véase *Mapa 1*). Los destinos más probables que elegirán son Weissbruck (para recibir las enseñanzas del Charlatán/ Boticario que conocieron en la Schaffenfest en *Sombras sobre Bögenhafen*), Delberz (para recibir las enseñanzas de Heironymus Blitzen –el Maestro de Wanda, la PJ Aprendiz de Hechicero pregenerada), o Grissenwald (para encontrar a Etelka Herzen que proporcionó a Johannes Teugen el pergamino del ritual descrito en *Sombras sobre Bögenhafen*).

El orden en el que los PJs sigan estas tres pistas no es importante, aunque se les debería animar a gastar sus Puntos de Experiencia en avances, habilidades y/o cambios de carrera lo antes posible. Si los jugadores han olvidado alguna de esas pistas, refréscales la memoria. Por ejemplo, “Llegáis a Weissbruck donde vive el Boticario al que conocisteis en la Schaffenfest.”

Más adelante encontraréis información acerca de lo que sucede en cada uno de los lugares.



EL CULTO DE LA MANO PÚRPURA

La Mano Púrpura es un culto secreto del Caos dedicado a la adoración de Tzeentch y el derrocamiento del Imperio. Tienen agentes en posiciones de poder por todo el Imperio, incluyendo a miembros de alto rango de los cultos de Sigmar y Ulric. Estos sectarios tratan de despertar la Herejía Sigmariana (véase **El Enemigo Interior**, página 23), creando un cisma que sirva para desestabilizar el Imperio. Los primeros frutos de su actividad comenzarán a recogerse durante esta aventura (véase **Rumores y Sucesos Imperiales**, página 13)



• EL CÍRCULO SE CIERRA •

Los líderes del culto saben que Lieberung recibió la notificación de una gran herencia. No se ha puesto en contacto con ningún miembro del culto desde que se marchó para visitar a una firma de letrados en Bögenhafen, que supuestamente eran los albaceas del testamento. Se ordenó a dos sectarios de bajo rango que contactaran con él mientras pasaba por Altdorf en route a Bögenhafen, pero fueron encontrados muertos unos días más tarde. En el momento en que tiene lugar esta aventura, los líderes del culto en Nuln comienzan a sospechar; temen que Lieberung trate de hacerse con el dinero y huya, en vez de entregarlo al culto como se le ha ordenado.

Sin embargo, la Mano Púrpura desconoce un par de cosas.

Primero, la herencia era un engaño. La firma de letrados no existe, y la carta que recibió Lieberung era parte de un complejo plan de un Cazarrecompensas (que ahora está muerto) para atraer a Lieberung a una trampa.

En segundo lugar, el mismo Lieberung ha fallecido - asesinado en un ataque mutante casual a la diligencia entre Middenheim y Altdorf - y uno de los PJ es el doble físico de Lieberung (véase *Identidad Confundida* en **Sombras Sobre Bögenhafen**).

La principal preocupación del culto es ponerse en contacto con Lieberung (más bien, con el PJ que se parece a él) y recuperar la herencia para sus viles propósitos. Para lograrlo, se han movilizado agentes por todo el Reikland...

Si el doble de Lieberung hubiera fallecido a estas alturas, el culto seguirá buscando a los aventureros, creyendo equivocadamente que son agentes de un culto rival que de alguna manera se han librado de Lieberung y han robado la herencia. Si este es el caso, tendrán que cambiarse ligeramente algunos de los sucesos descritos a continuación. Si en el texto se indica que los sectarios van contra un personaje en particular, usa el conocimiento que tienes de tus jugadores para decidir quién será el objetivo, o simplemente tira un dado para averiguarlo.

• LOS SUCESOS •

Los siguientes sucesos describen la respuesta del culto a la desaparición de Lieberung. Sabiendo que éste se diri-

gía a Bögenhafen y que desde allí se suponía que debía regresar a Nuln con el dinero, los agentes del culto le están buscando en todas las poblaciones a lo largo de esa ruta. Los sucesos listados a continuación deberían usarse en el orden dado, para añadir misterio y suspender a la aventura.

Es importante que los aventureros no sepan por qué les busca el culto, y cualquier miembro del mismo capturado nunca revelará información acerca de su organización. Todos los agentes tienen una píldora suicida (una cápsula de veneno de acción rápida), que no dudarán en utilizar antes que traicionar a su culto.

• SU.1 PASAR POR AHÍ •

Este suceso debería tener lugar en Weissbruck en circunstancias ideales, aunque también puede valer cualquier población cercana a Bögenhafen.

Cuando los aventureros lleguen a la ciudad, serán abordados por un par de sectarios disfrazados de Buhoneros. Estos dos tratan de intercambiar señales secretas con el personaje que se parece a Lieberung, aunque tratan de aparentar estar vendiendo ollas y cazuelas. Si el doble de Lieberung está muerto, los buhoneros tratarán de usar señales secretas para averiguar a qué culto pertenecen los jugadores.

Mientras uno de los vendedores trata de atraer a los compradores con los gestos habituales, el otro se rasca la ventana derecha de su nariz con su mano izquierda mientras introduce el pulgar de su mano derecha en su oreja izquierda, con la palma hacia el frente y los dedos totalmente extendidos. Si alguno de los PJ repite este signo, ambos sectarios asentirán con complicidad y el que no realizó los signos extenderá su mano derecha, como si ofreciera un apretón de manos. Los PJ no saben que la palma del sectario está mojada con tinta púrpura, y al darle la mano se transferirá parte de la tinta a la mano del aventurero. Cuando logren esto, los sectarios desaparecerán rápidamente, mezclándose entre la multitud o a través de un laberinto de callejuelas -lo que mejor encaje con la situación. La "mano púrpura" es una señal usada por el culto para comunicar una advertencia; los sectarios tratan de decir a los aventureros que entreguen el dinero o se preparen para afrontar las consecuencias.

Si ninguno de los aventureros responde imitando los gestos de los sectarios, éstos insistirán de manera exagerada y evidente, cediendo en su actitud y desapareciendo (como anteriormente) cuando llega una patrulla de la Guardia. No conversarán salvo para cubrir su fachada de vendedores.

Los sectarios repetirán este intento cada día, usando toda clase de disfraces (mendigos, gitanos, artistas, etc.) hasta que logren entregar la advertencia de la "mano púrpura". Tras los primeros encuentros, los aventureros les reconocerán sin demasiados problemas. Si no han conseguido entregar la "mano púrpura" tras dos días, dejarán la zona y saldrán hacia Altdorf, donde informarán a sus superiores.

Los aventureros pueden tratar de seguir a los sectarios hasta su alojamiento o hasta Altdorf, pero en cualquier caso sus intentos serán infructuosos ya que ambos adeptos son diestros a la hora de evitar cualquier persecución.

• SU. 2 ESTAR AL TANTO •

Esta serie de sucesos deberían comenzar mientras los aventureros pasan por, o rodean, Altdorf. A partir de ese momento, dos sectarios siguen al grupo.



Dos veces al día, los aventureros tienen un 5% de posibilidades de descubrir a sus vigilantes. Esta posibilidad debería modificarse con la I más alta del grupo, y cualquiera que tenga la habilidad *Sexto Sentido* obtiene un modificador adicional de +10%. Deberías realizar esta prueba en secreto cuando los aventureros retomen su viaje tras el descanso nocturno, y cuando se detengan por la noche.

Si los aventureros los ven, deberías dar una descripción general de los sectarios, para permitir a los jugadores saber qué pueden ver sus personajes. Después deberías hacer una prueba de *Int* por los sectarios para averiguar si saben que han sido descubiertos. Si se falla la prueba, se meterán en cualquier emboscada que les tiendan los jugadores: si no, las evitarán automáticamente.

En caso de que los sectarios sean capturados o mueran, la única información que encontrarán los aventureros es la siguiente nota (Documento 1):

A: Loorbeer y Kuhn

Nuestros agentes informan que el objetivo viaja hacia vosotros, en compañía del grupo del que se habló en nuestra última reunión. Apenas hemos conseguido nada en nuestros contactos previos. Os tenéis que asegurar que no perdemos la pista de nuestros bienes, informando regularmente de la manera habitual. No olvidéis que la mano púrpura ya ha sido entregada.

¡Se acerca la Época del Cambio!

El Archi-Lumen

No te preocupes si los sectarios del Suceso 1 no consiguieron pasar la "mano púrpura". Los jugadores estarán más desconcertados ante lo que sucede, y pueden considerar la referencia a la "mano púrpura" como puramente metafórica.

La vigilancia continuará, usando reemplazos para los sectarios muertos a manos de los aventureros, hasta que llegues al Suceso 5.

• SU. 3 EL ACERCAMIENTO DIRECTO •

Este suceso debe tener lugar mientras los aventureros están en Kemperbad, yendo a las Colinas Áridas o regresando de ellas. Ignora este suceso si el "doble" ya ha muerto.

En cualquier lugar anónimo, aunque público, pertinente (el mercado, o el bar de una posada), el doble de Lieberung será abordado por un personaje de aspecto furtivo que "no quiere problemas -simplemente quiere decirte una palabra al oído". El sectario huirá al menor signo de violencia o de magia, pero en cualquier otro caso transmitirá el siguiente mensaje susurrando melodramáticamente:

"¿A qué juegas, Kastor? Estamos muy preocupados por ti. ¿Por qué no te has puesto en contacto con nosotros? ¡Espero que no hayas olvidado que se supone que debes entregar lo convenido al Círculo Interno!"

A menos que el PJ invente un Engaño convincente y diga que todo está en orden y que está de camino para



entregar el dinero, etc., el sectario quedará bastante confundido y sospechará. Fruncirá el ceño amenazadoramente y se marchará, siseando mientras se va: "¡Sabes que no puedes engañarnos! ¡Si perteneces al culto, es para siempre! ¡Aún no hemos dicho la última palabra!"

Cualquier intento por seguir al sectario fracasará. Si es atacado mientras está en el mercado o en la posada, estallará una pelea a gran escala, y el sectario huirá aprovechando la confusión. Poco después hará acto de presencia una patrulla de la Guardia y tratará de arrestar a tantos implicados como les sea posible. Si detienen a los PJ, serán multados con 1d10 CO (cada uno) y liberados tras pasar la noche en una celda.

• SU. 4 UN MECHÓN DE PELO •

Poco después del suceso anterior, el doble de Lieberung (o un miembro del grupo elegido al azar) es empujado en una calle atestada y siente como tiran de su pelo. Al girarse, sólo tendrá tiempo de ver como desaparece entre la multitud un personaje vestido de púrpura. Los PJ no tendrán oportunidad de detener o seguir al agresor. Si examinan el cabello del aventurero, descubrirán que le falta un mechón.

• SU. 5 LA ADVERTENCIA FINAL •

Si es posible, deberías retrasar este suceso hasta que los aventureros estén regresando a través de Kemperbad tras su expedición a las Colinas Áridas. Cuando los PJ lleguen a una posada, uno de los sirvientes de la misma les entregará un mensaje en su mesa. El mensaje tiene un sello de cera púrpura que muestra la impresión de una mano inscrita dentro del símbolo de Tzeentch (véase la página 22 de *Sombras Sobre Bögenhafen*). Dentro de la carta hay parte del pelo arrancado al doble. El mensaje se reproduce a continuación. Da a los jugadores el Documento 2:

Mi Querido Amigo,

No podemos permitir que las cosas transcurran de este modo. El Círculo Interno tiene muchas otras cosas de las que ocuparse como para verse entorpecido por el trastorno provocado por un Magister Impedimentae tráfuga. Esta es la última advertencia. Ten listas las 20000 Coronas de Oro para entregarlas en menos de una semana, a menos que prefieras llevarlas a Mídenheim personalmente. No trates de desaparecer, o nos encargaremos de que vivas lo suficiente como para suplir la liberación de la muerte.

Estaremos en contacto...

Los Sectarios



Obviamente, todos los sectarios tienen una apariencia física algo diferente, en cuanto a altura, peso, color del pelo, etc. Pero todos ellos tienen varios rasgos en común. En primer lugar, todos son el tipo de personaje que se las apañan para tener un aspecto especialmente furtivo y poco fiable, incluso en una guarida de ladrones. En segundo lugar, entre sus ropas siempre hay una prenda púrpura, ya sea una túnica, una capa, un cinturón, etc.;

después de que los PJs se hayan encontrado con 3 o 4 sectarios puedes hacer pruebas de **Int** secretas por ellos, para ver si son capaces de advertir la "conexión púrpura". En tercer lugar, todos tienen un pequeño tatuaje púrpura de una mano abierta en alguna parte de sus cuerpos. Finalmente, aunque los sectarios tienen todo tipo de ocupaciones que les proporcionan fachadas convincentes, todos tienen *varias habilidades comunes, que se incluyen a continuación*. Sin embargo, ten absoluta libertad para permitir el uso de cualquier habilidad razonable ajena al combate si la situación lo requiere.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	20	3	3	7	40	1	35	30	30	25	30	20

Edad

20 +3d6 Alineamiento: Caótico

Habilidades

Escondarse (Urbano); Disfraz; Esquivar Golpe; Seguir; Leer / Escribir; Lenguaje Secreto -Gremial (Culto de la Mano Púrpura); Rastrear; Movimiento Silencioso (Urbano)

Poseiones

Jubón de cuero (PA 0/1 - Tronco/Brazos); Prenda púrpura; Arma de mano (espada, hacha de mano, etc.) 3d6 CO

Si los aventureros inquieran quién entregó la nota, el sirviente señalará a una figura encapuchada sentada junto a la puerta, junto a cuatro matones de aspecto temible. Mientras los PJs examinan al grupo, la figura encapuchada comenzará a conjurar un hechizo abiertamente. Los matones detendrán a cualquiera que trate de acercarse antes de completar el hechizo. A menos que el doble de Lieberung logre pasar una prueba de **FV**, sus manos se volverán púrpuras bajo los efectos de una *Maldición*.

Dejando atrás a los matones para cubrir su retirada, la figura encapuchada (un hechicero de primer nivel) huirá a través de una puerta trasera, donde le espera un caballo. Si estallara una pelea en el bar, usa el perfil estándar de Secuaz que se incluye en las páginas de referencia para el DJ que se incluyen en *Sombras Sobre Bögenhafen*.

Si se pasa la prueba de **FV** del personaje, quizá quieras usar una variante de este incidente a posteriori.

• CONTINUAR LAS ACTIVIDADES DEL CULTO •

Obviamente, los intereses de la Mano Púrpura en el grupo no finalizan con el último suceso. Quizá quieras hacer que los PJs sigan atrayendo la atención de otros sectarios, e incluso crear encuentros más elaborados. Sin embargo, retomaremos las actividades del culto en el siguiente capítulo de la campaña - *El Poder Tras el Trono*.



RUMORES Y SUCESOS IMPERIALES

La información de esta página debería hacerse saber al grupo durante el transcurso de Muerte en el Reik. Se han dividido entre rumores generales localizados, y "noticias" de sucesos importantes que tienen lugar en cualquier otro lugar del Imperio. Tú decides qué PNJ es el vehículo de cada información, y cuándo la revelas a los jugadores. Sin embargo, deberías tener en cuenta que es poco probable que un simple campesino esté bien informado acerca de los sucesos que tengan lugar en el otro lado del Imperio; y de manera similar, un noble importante prestará poca atención a los "chismorreos de campesinos".

Los Sucesos Imperiales sirven para mantener informados a los jugadores acerca del desarrollo de la crisis política que llegará a un punto crítico posteriormente durante la campaña; no pretenden distraer a los PJs de su proceder original. Siempre puedes recurrir a señalar que esas noticias son de hace semanas, y que no pueden hacer nada al respecto.

Los rumores son similares a los incluidos en *Identidad Confundida* (véase **Sombras Sobre Bögenhafen**, página 51). No pretenden ser totalmente falsos o absolutamente ciertos, sino exageraciones basadas en hechos reales.

• NOTICIAS DE LAS PROVINCIAS •

- El Príncipe de la Corona Hergard von Tasseninck –el único hijo y heredero del Gran Príncipe Hals von Tasseninck, el regente de Ostland– ha sido asesinado en las Montañas Grises (Documento 1 de **Sombras Sobre Bögenhafen**)

- El Gran Príncipe de Ostland culpa al Gran Duque Gustav von Krieglitz de Talabecland de la muerte de su hijo. Afirma que fue un asesino a sueldo del Gran Duque el que asesinó a su hijo. Se sabe desde hace tiempo que Gustav tiene las miras puestas en los bosques de Ostland.

- Un cuerpo de la caballería del Duque von Krieglitz ha sido emboscado en la frontera de Ostland y el campesinado local está huyendo de la zona por miedo a un ataque de represalia desde Talabecland.

- El Emperador Karl-Franz está aquejado de una enfermedad desconocida. Si muere, podría estallar el caos, ya que es bien sabido que su heredero –el Príncipe Wolfgang– es un completo inútil, y es probable que los demás Electores no acepten su ascenso al trono.

- El Emperador Karl-Franz ha emitido un edicto declarando que no hay mutantes en el Imperio. La práctica de exilar o asesinar a los desgraciados que sufren algún tipo de deformidad física es, a partir de ahora, ilegal y se castiga con la muerte. (Da a los jugadores el Documento 3).

- En algunas ciudades de Middenland han estallado disturbios, en los que los seguidores de Sigmar se rebelan contra la supuesta persecución que sufren a manos de los Caballeros del Lobo Blanco –los Templarios de Ulric (véase **SSB**, página 23).

- Un antiguo Clérigo de Sigmar convertido en Cazador de Brujas ha sido linchado en Schoppendorf (un pequeño pueblo de Middenland).

- Todas las Capitales de Provincia están haciéndose con los servicios de más Vigilantes Fluviales y de Caminos para tratar de combatir el creciente bandidaje que amenaza con romper las rutas comerciales entre las Provincias.

• RUMORES •

- El Príncipe de la Corona Wolfgang Holswig-Abenauer –heredero del trono– está prisionero en su propio castillo por orden del Emperador.

DJ: *el rumor anterior es generalizado, y en los párrafos siguientes se proporcionan varias explicaciones posibles, que pueden estar relacionadas con el rumor principal.*

- ha sido mancillado por el Caos y le ha salido una cola de rata.

- ha contraído Viruela / Podredumbre de la Tumba (o una enfermedad a tu elección)

- es por su propio bien –sus hermanos tratan de hacer que le asesinen.

- El Príncipe no está prisionero, pero no dejará a nadie entrar en su castillo (salvo para llevar víveres), porque:

- adora a los Dioses del Caos (*este rumor es considerado alta traición y sólo lo transmitirá alguien que confíe en la discreción de los PJs*).

- Es un lunático; siempre ha sido algo simple, pero ahora está como una cabra.

- “ha enloquecido por uno de los Demonólogos y el Emperador trata de mantenerlo en secreto.”

- Los mercaderes de Marienburgo están etiquetando el brandy bretoniano como “Producto de Sudenland” para tratar de romper el embargo a las importaciones impuesto por los Recaudadores del Emperador (véase *Gente del Río del Imperio*).

- Wittgendorf es un lugar malsano. Todos sus habitantes son imbéciles a causa de años de endogamia. Solía ser un pueblo próspero, pero ya nadie va allí. (*Este rumor debería proporcionarse como respuesta a preguntas concretas acerca del lugar*).

- Todos los Vigilantes Fluviales y los Recaudadores son unos ladrones. Confiscarán tu cargamento a la menor excusa y la venderán ellos mismos.

- Regularmente aparecen cadáveres de mutantes flotando por el Reik al sur de Kemperbad. “Mismamente, la semana pasada sacamos del río a uno con pelaje verde brillante, y cuatro ojos para acechar.” (DJ: *estos son experimentos “fallidos”, arrojados desde las almenas del Castillo Wittgenstein*).

- Alejaos del Castillo Wittgenstein –allí hay algo maligno, e incluso los Cazadores de Brujas evitan el lugar. Y de cualquier modo, la familia von Wittgenstein está protegida por una antigua cédula Imperial procedente de la época de los Tres Emperadores. (*Utiliza rumores similares a este para evitar que los personajes aparezcan en Wittgendorf demasiado pronto en el transcurso de la aventura*).



ENTRETENERSE EN EL RÍO

Este encuentro tiene lugar una vez que los aventureros hayan salido de Bögenhafen. Como se indica en la página 104 de **Sombras Sobre Bögenhafen**, pueden dejar la ciudad por el río (con Josef Quartjin o a bordo de un barco robado), o por el camino, a pie o robando caballos o una carreta. Da igual cómo hayan salido de Bögenhafen, o qué camino hayan tomado; este suceso está diseñado para proporcionar un buen vínculo entre **Sombras Sobre Bögenhafen** y **Muerte en el Reik**.

Si no has jugado **Sombras Sobre Bögenhafen**, puedes hacer dos cosas:

- Cómpralo (¡inmediatamente!) y júégalo antes de comenzar *Muerte en el Reik*; proporcionará a los jugadores información que puede ser valiosa en el transcurso de la aventura, y además les dará la oportunidad de obtener unos cuantos avances valiosos antes de comenzar esta aventura.

- Comienza esta aventura con un suceso como los descritos anteriormente (véase *Comenzar la Aventura*) y pasa a continuación a este suceso, en el que los aventureros viajan por las orillas del río.

Tú decides qué debes hacer; será más satisfactorio si juegas previamente las aventuras anteriores de la campaña **El Enemigo Interior**, que están diseñadas para crear varias sendas interesantes que conducen a *Muerte en el Reik*, pero también puede jugarse esta aventura de manera individual.

• UN REMOLINO EN LA CORRIENTE •

Este suceso proporciona a los aventureros una embarcación propia, y deberías dirigirlo a la menor oportunidad.

Recuerda que incluso si viajan por un camino que no transcurre junto a una orilla, antes o después llegarán hasta un río (y entonces podrá jugarse este suceso).

Si los aventureros viajan por río, ven a un cadáver humano flotando río abajo. Lleva clavados varios dardos de ballesta y está horriblemente mutilado.

Si viajan por tierra, del río surge tambaleándose un Barquero empapado y con la ropa hecha jirones que se dirige hacia ellos. Está sangrando por varias heridas, y de su costado sobresalen dos dardos de ballesta. Llega tropezando hasta los aventureros, señala hacia el río, grita con voz entrecortada "¡Mutantes!" y se desploma, muerto. No hay nada de valor o de interés en su cuerpo.

Cuando los aventureros continúan junto al río (o por él), ven un barco, aparentemente a la deriva. Sobre la cubierta y flotando al lado del barco hay varios cadáveres (algunos humanos, otros algo menos). No hay signo alguno de vida. Durante el resto del encuentro, emplea el Mapa 2. Ten en cuenta que el bote de remos de la orilla permitirá a los grupos que vayan por tierra llegar hasta el barco a la deriva sin tener que nadar.

En este punto, cualquier personaje que tenga la habilidad *Sexto Sentido* tendrá la desagradable sensación que están siendo vigilados, aunque serán incapaces de decir desde dónde.

El barco ha sido atacado por una banda de mutantes, liderados por un Hombre-Bestia del Caos con tentáculos (véase *Los Atacantes*, más adelante). Los atacantes supervivientes siguen allí. Una mutante alada vigila desde un árbol (marcado con una X) y puede ser vista si se pasa una



prueba de Observar con una penalización de -20%. Advertirá a sus compañeros del barco imitando el ulular de un búho, y los personajes Montaraces que pasen una prueba de **Int** pueden llegar a sospechar, ya que es demasiado temprano para que haya búhos. Hay otros dos mutantes más saqueando el camarote del barco y un Hombre-Bestia acecha desde el agua al otro lado de la embarcación. La embarcación es un típico barco mercante (véase el capítulo *El Río de la Vida del Imperio*.)

En cuanto los aventureros traten de subir a bordo del barco, la mutante alada se lanzará en picado, y los dos mutantes en el camarote atacarán a cualquiera que trate de entrar, luchando hasta la muerte. La mutante alada huirá si ve que los otros dos mueren, o si le quedan 3 Heridas o menos.

Mientras la lucha tiene lugar sobre la cubierta, el Hombre-Bestia alargará sus tentáculos y tratará de apresar a cualquiera que se encuentre en su lado del barco. Sólo puede atacar a los personajes que se encuentren a menos de un metro de la borda. Si no es descubierto en su primer intento (por cualquier personaje que se encuentre a bordo y que pase una prueba de *Observar*, con un +10 si cuenta con la habilidad *Sexto Sentido*), el Hombre-Bestia atrapará una pierna con una prueba normal de **HA**, y tratará de arrastrar a su víctima al agua. Si es descubierto, realizará la prueba de **HA** con una penalización de -20. Procurará capturar a cualquier personaje a su alcance hasta que tenga éxito o hasta que le queden 3 H o menos, en cuyo caso huirá.

Una vez que el Hombre-Bestia haya atrapado a una víctima, ambos deben realizar una prueba de Fuerza, con un modificador de +10 si tienen la habilidad *Lucha*:

Si ambos tienen éxito o ambos fallan, la víctima sigue enredada, pero no es arrastrada al agua. Los tentáculos son un objetivo *estático* (impacto automático con daño doble), y la víctima puede ser liberada si los tentáculos reciben 5 puntos de daño o más.

Si la víctima tiene éxito y el Hombre-Bestia falla, la víctima logra liberarse de los tentáculos y sale del alcance de los tentáculos.

Si el Hombre-Bestia tiene éxito y la víctima falla, ésta es arrastrada por la borda. Si entonces la víctima pasa una prueba de **I**, logrará aferrarse a la borda y puede tratar de pasar una prueba de **F** en el turno siguiente para evitar caer al río, aunque renunciando a todos los ataques. Si falla la primera prueba, el personaje pierde 1 H (del tronco), independientemente de la armadura y la *Resistencia*. El Hombre-Bestia tratará de sujetar a la víctima bajo el agua hasta que se ahogue. La víctima puede seguir luchando bajo el agua, pero únicamente empleando armas con las que se puedan dar cuchilladas (por ejemplo, espadas, lanzas, dagas); hay un -20 adicional a la **HA** y una penalización de -2 al daño causado. Además, la víctima debe pasar una prueba de *Fuerza* cada asalto: si pasa la prueba, se permite al Hombre-Bestia que realice otra prueba de *Fuerza* para evitar que el infortunado se libere. La prueba se repite cada asalto, hasta que el personaje se zafe o se ahogue (WFJR, página 74), o hasta que el Hombre-Bestia quede con 3 H o menos, en cuyo caso huirá.

• LOS ATACANTES •

Hombre-Bestia con tentáculos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	25	3	4	11	30	1	-	29	34	29	24	10



Reglas especiales

Las mutaciones de la criatura son: ojos saltones; pies palmeados (nada sin reducción alguna al **M**); la capacidad de respirar bajo el agua; tentáculos en vez de brazos.

Los Mutantes

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	25	3	3	6*	30	1	29	29	29	29	29	16

* dos de los mutantes ya están heridos (véase más abajo)

Reglas especiales

En los árboles -Mutante alada armada con una lanza, vuela como una *Terrestre*

En el camarote - Cara con pico, armado con una espada, le quedan 3 H. Peludo, armado con una porra, le quedan 4 H

• INSPECCIONAR •

Una vez que los atacantes hayan sido vencidos, los aventureros podrán inspeccionar la embarcación. Hay cinco cadáveres: tres son humanos (un hombre y una mujer de unos veinticinco años y otro hombre rondando la cuarentena) y los otros dos son mutantes, uno con rostro esquelético y con ojos pedunculares y el otro con pies de pájaro, una



cola peluda y un solo ojo en la punta de su nariz. Si registran sus cuerpos encontrarán lo siguiente:

2 cotas de malla largas con mangas (de la talla adecuada para dos de los PJs); dos capuchas de mallas; 3

espadas (una rota); 1 ballesta; 13 dardos de ballesta intactos; 4 dagas; 2 porras; un total de 12 CO, la mitad en moneda fraccionaria.

• ALGO EN LA BODEGA •

Mientras los aventureros registran el barco, advertirán movimiento en la bodega. Si la registran y pasan una prueba de Observar, verán que la tapa de uno de los cofres parece haberse movido ligeramente; si todos los personajes presentes fallan la prueba, haz que cada uno de ellos intente una prueba de Escuchar para un ruido suave (WFJR, página 68), para escuchar un ligero rasguño procedente del interior del cofre.

Si los aventureros gritan "¿Quién está ahí?" o algo así, el movimiento cesará repentinamente; si abren el cofre, encontrarán a una mujer escondiéndose en su interior. Chillará fuerte y blandirá un pequeño cuchillo inútilmente cuando se abra el cofre, pero estará a punto de desmayarse aliviada cuando se dé cuenta que los mutantes han sido vencidos.

Se presentará como Renate Hausier, una Buhonera procedente de Grünburg, y dirá que lleva trabajando en el área de Bögenhafen unas pocas semanas. Estaba en los poblados aislados cuando tuvieron lugar los acontecimientos de Sombras Sobre Bögenhafen, y no sabe nada de ellos, ya que tomó el barco en Herzhold. Explicará que estaba en la bodega cuando atacaron los mutantes -"miré al exterior y vi a esa horrible criatura de rostro esquelético -sabía que debía luchar, pero todo lo que pude hacer fue huir. Al final, me escondí aquí y esperé que nadie advirtiera mi presencia." Renate será capaz de identificar a los tres cadáveres humanos como Fritz Segel, el dueño de la embarcación, su hijo Albretch y su nuera Heidi.

En la bodega también hay 75 sacos, y cada uno contiene 250 Puntos de Estorbo de lana (véanse las Reglas de Comercio, en el capítulo del Río de la Vida).

Renate Hauser - Humana, Mujer, Bribona (Buhonera)



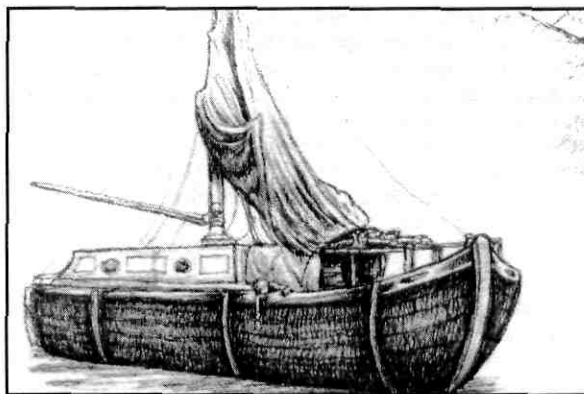
Renate es una mujer muy independiente y auto-suficiente, y a menudo la confunden con una gitana; le gusta vestir con ropas ornamentadas con dibujos coloridos y suele llevar un pañuelo rojo sujetando su pelo negro como el azabache, y dos grandes aros dorados como pendientes.

Renate es, por naturaleza, cautelosa (los personajes pueden tener otra definición para este comportamiento), y tiene una sana aversión por el daño físico. Si se la pone en una situación potencialmente peligrosa, siempre intentará encontrar alguna solución no violenta, como salir del paso con algún farol, esconderse o huir. Le encanta viajar y visitar diferentes lugares, lo que la condujo a emprender el modo de vida errante de los Buhoneros. Si los aventureros la invitan a unirse a ellos, lo hará de buena gana, porque sabe que con ellos está más segura que en solitario.

M	HA	HP	F†	R*	H†	I†	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEm†
5	34	28	4	4	8	43	1	37	25	33	34	37 41

† En esta característica ya se ha obtenido un avance

* Esta habilidad está incluida en el perfil



Edad

23

Puntos de Destino

2

Habilidades

Cuidar Animales; Charlatanería; Soborno; Conducir Carro; Tasar; Pies Ligeros; Regatear; Herbolaria; Señales Secretas - Buhonero; Arma de Especialista - Arma de Puño; Muy Resistente*.

Posesiones

Cuchillo, 2 dos cazuelas de hierro, 12 cuchillos y tenedores pequeños, 300 alfileres, 3 bobinas de cinta de colores, farol, mochila, 4 sábanas, 10 metros de soga, bolso con 14 CO, 17/6.

• ¿Y AHORA QUÉ? •

En este punto, los aventureros pueden estar indecisos ante lo que deben hacer. Renate los animará a hacerse con el barco y el cargamento, para que la puedan llevar a su destino en Weissbruck o, si los aventureros siguen viajando con Josef, éste indicará que lo acostumbrado es que se hagan cargo del barco. Los personajes que tengan la habilidad Pericia Fluvial sabrán que la práctica habitual es quedarse con el barco hasta que se pueda localizar a algún pariente, y quedarse con cualquier posible beneficio durante ese periodo como tasa de recuperación. Además, no es infrecuente que el pariente más cercano pague una recompensa adicional, tras ser localizado. Renate o Josef señalarán esta circunstancia si no hay ningún personaje en el grupo con Pericia Fluvial.

Los aventureros ya se han hecho con un barco, con su cargamento (lo que te permite probar las reglas de comercio incluidas en el capítulo El Río de la Vida), y con una pasajera (a la que puede convencerse para unirse al grupo como PNJ o como PJ de reemplazo). Están listos para proseguir hasta el siguiente episodio de la aventura. Si siguen viajando con Josef, habrá una despedida cariñosa y moderadamente alcohólica: si ninguno de los aventureros cuenta con las habilidades Remo o Marinería (véase El Río de la Vida del Imperio), Josef pasará un día enseñándoles los rudimentos del manejo de una embarcación. Es demasiado poco tiempo como para que los personajes aprendan una habilidad, pero cada uno de ellos puede intentar pasar una prueba de Int; los que tengan éxito obtendrán un modificador permanente de +10 en sus pruebas de Navegación hasta que adquieran las habilidades correspondientes.

Renate y Josef también te pueden servir para explicarles el funcionamiento del comercio fluvial.





demás de proporcionarles una oportunidad para aprender (véase más adelante), Weissbruck es un buen lugar para que los aventureros comercien con su cargamento recién descubierto, y para reclutar PNJ o PJ de reemplazo. Puedes usar algunas de las ideas incluidas en el capítulo *El Río de la Vida del Imperio* para animar la jornada, y cuando los aventureros lleguen, emplean el *Mapa 6* incluido en **Sombras Sobre Bögenhafen**.

• SE BUSCA: UN BOTICARIO •

Si habéis jugado **Sombras Sobre Bögenhafen**, los aventureros ya conocerán a Elvyra Kleinestun, una Charlatana y Boticaria que se ofreció a instruir a cualquier personaje que deseara pasar a alguna de esas dos carreras. Si no es así, considera a Elvyra como una vieja conocida que se ha ofrecido a enseñar a los personajes en el pasado.

En cualquier caso, los personajes deberían estar dispuestos a ir a la casa de Elvyra en Weissbruck para aceptar su oferta.

• NADIE EN CASA •

Los aventureros no tendrán dificultad en encontrar el hogar de Elvyra, un edificio de calidad razonable al noreste de la Posada del Hombre Feliz. Es una ciudadana bien conocida, y cualquier cliente de una de las posadas de la zona, por ejemplo, puede guiar a los aventureros a su casa. La casa de Elvyra es una sencilla construcción de dos pisos (véase *Mapa 3*). Es una encantadora casa rural, bien cuidada y recién pintada, adornada con jardineras con flores e hierbas. Sin embargo, cuando los aventureros se aproximen advertirán que una de las ventanas está rota (prueba de *Observar*, fue rota desde fuera, y un par de hebras enganchadas en un pedazo de cristal indica que alguien ha trepado a través de ella), y los contenidos de la jardinera están desparramados y rotos en la calle.

En la casa no hay señal alguna de actividad. La puerta está cerrada (PC 20%) y al llamar no se obtiene ninguna respuesta. Al asomarse por la ventana, los aventureros pueden ver señales de una pelea violenta -muebles rotos y cristales desparramados por la sala de estar, pero no hay rastro de Elvyra ni de nadie más.

Mientras los aventureros registran la casa, deberías hacer pruebas de *Int*. Si tienen éxito, advertirán que en la casa no hay ninguna medicina, ya sea en forma de hierbas o química.

SALÓN

Esta habitación prácticamente ha sido destrozada. Una prueba de *Observar* con éxito revelará rastros de sangre y unos cuantos cristales rotos, pero no hay ningún rastro perceptible. Si tienen éxito en una prueba de *Registro*, encontrarán una nota manuscrita (da a los jugadores el *Documento 4*):

¡Este es el último aviso!
Entrega el dinero en el granero
rojo antes de la puesta de sol.

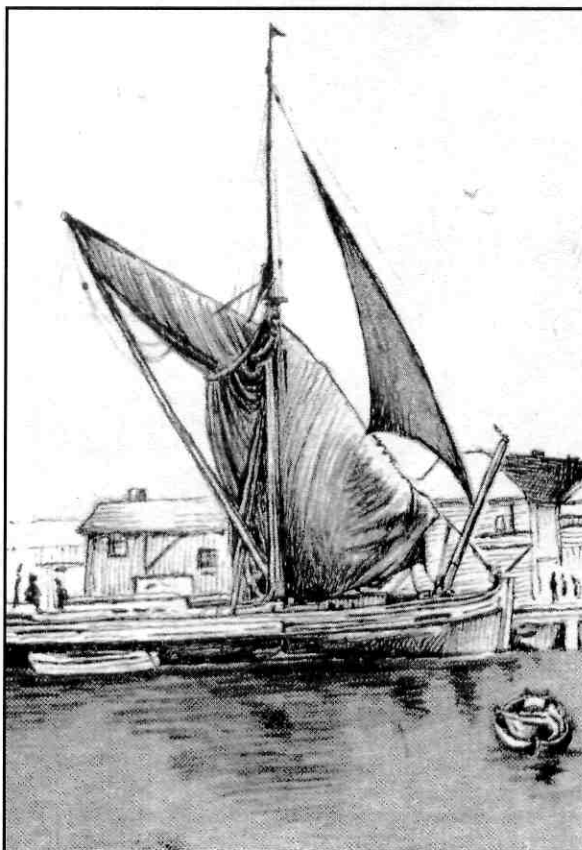
COCINA/DESPENSA

La cocina ha sido registrada intensamente. Los contenidos de todas las estanterías y armarios (cazuelas, sartenes, comida, etc.) han sido arrojados al suelo.

Las escaleras que conducen al sótano están escondidas tras un enorme armario en la cocina, y los personajes únicamente advertirán la puerta oculta si miran detrás del armario. Si pasan una prueba de *Registro* verán que de detrás del armario sale una pequeña corriente. Si no encuentran la puerta oculta, los aventureros tendrán un 30% de posibilidades de escuchar un débil ruido de movimiento procedente del sótano -un ruido *suave* (WFJR, página 68). Si los aventureros escuchan el ruido, se darán cuenta que procede de los alrededores del armario.

C. SOTANO

La puerta oculta en la cocina conduce a un tramo de escalones estrechos y empinados, que bajan cinco metros hasta el sótano. Cuando los aventureros abren la puerta, una pequeña forma indistinguible sale corriendo hacia abajo por las escaleras y se pierde en la oscuridad. Esto sucede tan repentinamente que los aventureros son sorprendidos automáticamente (los personajes con la habilidad de *Reflejos Rápidos* pueden realizar una prueba de *Iniciativa* para no ser sorprendidos). La forma es de un metro de altura aproximadamente, y un éxito en una prueba de *Observar* permitirá ver a los aventureros que es humanoide, pero poco más por culpa de la mala iluminación. Como los aventureros están mirando desde un lugar iluminado a otro oscuro, ni siquiera servirá la *Visión Nocturna* de los

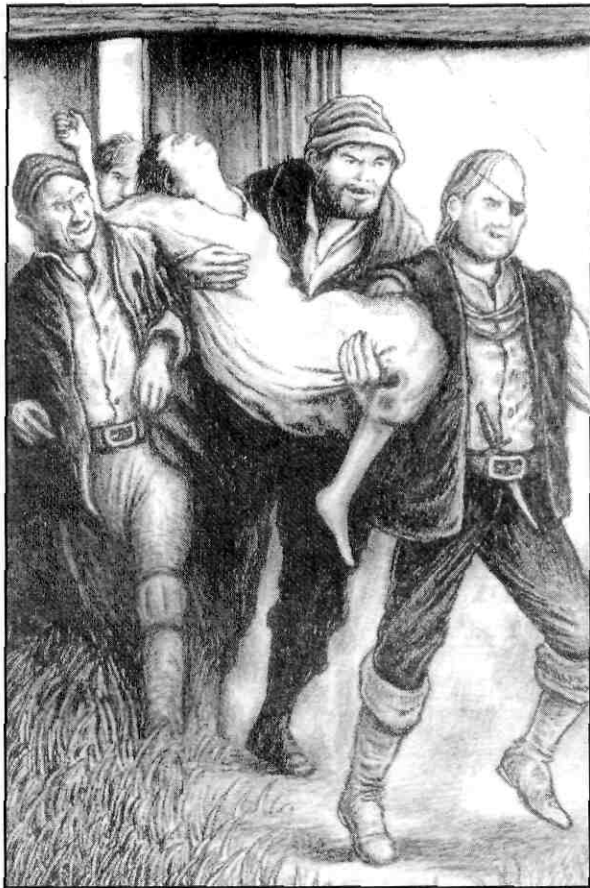


semihumanos. Un instante antes de perder de vista a la forma hay un ligero ruido de arañazos procedente del sótano, y después se hace el silencio.

Si los aventureros bajan hasta el sótano, encontrarán que falta un escalón en mitad de la escalera. Si el personaje que va en cabeza tiene *Visión Nocturna* o una fuente de luz, verá que falta un escalón si pasa una prueba de *Observar* con un modificador de +20; si no, es necesario efectuar una prueba contra la *mitad* de la I del personaje. Si el personaje que va en cabeza no ve el escalón que falta, caerá dos metros hasta el suelo del sótano y se torcerá el tobillo (se divide entre 2 su M e I durante 1d4 horas).

Una vez en el sótano, los aventureros encontrarán una niña oculta en una esquina entre una pila de trapos y cajas. En necesario pasar una prueba de **Em** (con un bono de +20 para los personajes femeninos) para convencer a la niña que los aventureros no pretenden hacerla daño –si fallan, tratará de huir de los aventureros y de salir de la casa. Cualquier personaje que se encuentre entre ella y la puerta la cogerá si pasa una prueba de I (con una penalización de -10 a causa de su habilidad *Esquivar Golpe*), pero forcejeará y tratará de morder a cualquiera que la sujete. Trata el mordisco como si fuera un ataque normal que causa 1 punto de daño en el brazo, y hace necesaria pasar una prueba de **Des** para seguir sujetándola. Los aventureros pueden intentar una prueba de **Em** cada asalto para calmarla.

Si los aventureros logran tranquilizarla, les dirá que se llama Liza. Tiene diez años y es huérfana –cree que Elvyra es la hermana de su madre, pero no está segura. Trabaja para Elvyra, limpiando la casa y haciendo recados a cambio de comida y alojamiento. Si se le pregunta que ha pasado con Elvyra dirá que hace un par de días fueron a verla unos hombres y que se marcharon tras una fuerte discusión.



Al día siguiente por la noche, Liza estaba castigada en el sótano porque Elvyra la había pillado jugando con los polvos de colores. De repente escuchó un fuerte estruendo procedente de la casa y oyó gritar a Elvyra. El ruido continuó durante un buen rato, y Liza se escondió entre las cajas y se quedó muy quieta, esperando que nadie la encontrara. Desde entonces todo ha estado muy tranquilo, pero no se atrevía a salir del sótano. Cuando escuchó a los aventureros moverse por la casa, subió la escalera para tratar de ver que sucedía, y la asustaron al abrir la puerta.

Esto es todo lo que Liza sabe –no tienen ni idea de quienes eran aquellos hombres o qué querían, y si le piden que los describa sólo será capaz de decir que eran grandes, brutos y que olían mal. Tras su visita, Elvyra le advirtió que se mantuviera alejada de El Hombre Feliz.

Liza Sauber –Humana, Mujer, Niña



Liza lleva un pequeño delantal de campesina y va descalza durante todo el día, con su pelo de color maíz cogido en dos largas trenzas que le caen sobre los hombros. Tiene mucho cariño de Elvyra y hará todo lo que esté en su mano para ayudar a los aventureros a rescatarla.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	25	31	2	2	5	38	1	31	27	31	25	31	35

Edad

10

Habilidades

Esquivar Golpe

Posesiones

Ninguna

También oculto en el sótano está el armario de medicinas de Elvyra. Está oculto tras una sección de muro falso, y habrá que realizar un minucioso registro para encontrarlo. Tiene una cerradura muy compleja (PC 50%). Si quieres conocer su contenido, lee *Hierbas*, *Drogas* y *Venenos* un poco más adelante.

D Y E. HABITACIONES

Son dos habitaciones de decoración sencilla que pertenecen a Elvyra y Liza, su sobrina. Cada una contiene una cama con colchones y almohadas de plumas, un lavamanos con palangana y jarro, una cómoda con sábanas blancas, ropas, etc. Ambas habitaciones han sido arrasadas. Las almohadas y los colchones están desgarrados, y su relleno cubre toda la habitación, junto con el contenido de los cajones de la cómoda.

• ¡SECUESTRADA! •

A causa de la naturaleza de su negocio, Elvyra se ha labrado un buen número de enemigos, incluyendo al Capitán de la Guardia de la Ciudad de Altdorf. Alberich Hollzauber, un Demonologista que vive en Altdorf, ha descubierto que allí se la busca bajo otro nombre, y está usando esa información para tratar de chantajearla. Un grupo de sus secuaces llegó a Weissbruck hace dos días, con un mensaje de Hollzauber en el que amenazaba revelar su paradero a las autoridades a menos que le prestase sus servicios en la preparación de un poderoso hechizo, que



requiere varios ingredientes raros y exóticos mezclados en su justa proporción y preparados por alguien con la pericia necesaria.

A pesar de sufrir varios intentos de persuasión no violenta, Elvyra rechazó ceder ante el chantaje, y la noche anterior a la llegada de los aventureros a Weissbruck, los secuaces de Hollztauber la secuestraron, con la intención de llevársela a Altdorf.

Cuando los PJs llegan a Weissbruck, los matones retienen a Elvyra en un granero en desuso en las afueras de la población, no muy lejos de la orilla del canal.

• ENCONTRAR A LA DAMA •

Los aventureros pueden haber recogido varias pistas en la casa acerca del paradero de Elvyra y de sus captores, y a continuación se incluyen los resultados de cualquier pesquisa que realicen:

LA GUARDIA

Si informan a la Guardia del pueblo de la desaparición de Elvyra no conseguirán que se emprenda ninguna acción inmediata. La Guardia cuenta únicamente con media docena de voluntarios y están más que ocupados protegiendo a los vecinos de los mineros borrachos de la cercana mina de Delfgruber. Elvyra no es lo suficientemente importante o influyente como para que desvíen recursos en su búsqueda, con lo que deberías animar a los personajes a que se hagan cargo personalmente de investigar su desaparición. No obstante, la Guardia se hará cargo del cuidado de Liza hasta que aparezca Elvyra.

EL HOMBRE FELIZ

Para obtener información en El Hombre Feliz, los aventureros se tendrán que ganarse la confianza de los clientes. Da igual si lo hacen pagando unas rondas, recurriendo a algún espectáculo improvisado o charlando con la gente: deberías hacer que realizaran un par de pruebas de Em para ver como reacciona la gente.

Si los aventureros preguntan por la presencia de forasteros, les dirán que tres extraños se han alojado en la posada en las pasadas dos noches. La última noche, pagaron su cuenta y se marcharon. El propietario recuerda que estaban esperando encontrarse con un "barquero amigo" que les iba a llevar de vuelta a Altdorf, pero no estaba previsto que llegara hasta mañana por la mañana. Al propietario le extrañó que no se quedaran una noche más, pero no es especialmente curioso. Su lema es "la gente tiene derecho a ocuparse de sus asuntos."

Si los aventureros preguntan por un granero rojo, les dirán: "Hay un montón de graneros por los alrededores, y algunos podrían ser rojos."

En cuanto los aventureros empiecen a hacer preguntas en El Hombre Feliz, llamarán la atención del Viejo Otto (el anciano borracho y recadero habitual de la taberna), o les dirán que vayan y le pregunten, ya que suele ser una buena fuente de información acerca de lo que pasa en el pueblo. Servicialmente señalará que vio marcharse a tres forasteros la noche anterior con un gran baúl en una carretilla. Si se le insiste con más preguntas, dirá:

"Bueno, no sé exactamente lo que recuerdo. ¿Saben? Mi memoria no es lo que solía ser -dicen que es por culpa de una mala dieta, pero ¿qué puede hacer al respecto un hombre de mi posición?"

Si los aventureros cogen la indirecta y le pasan unos cuantos chelines, recordará repentinamente que los forasteros se dirigieron hacia el norte, hacia el canal. Si le dan más



de 5/-, también mencionará que hay un granero rojo al otro lado del canal.

• EL GRANERO ROJO •

Al otro lado del canal desde el pueblo hay un heterogéneo grupo de construcciones; el Granero Rojo se encuentra en el extremo norte del grupo, en ruinas y cubierto por las ramas de los árboles cercanos. Sólo las puertas del granero son rojas, y la pintura está descolorida y descascarillada.

En el Mapa 4 tienes un plano del granero. Los tres matones retienen a Elvyra, que está amordazada y atada a una silla en el henil. Dos de ellos están dormidos, y se supone que el tercero está de guardia -en realidad está dormitando, apoyado contra un carro roto cerca de las puertas. Usa en Perfil Estándar de Secuaz incluido en SSB para los tres.

Como el centinela está dormitando, los aventureros tienen una magnífica oportunidad para acercarse al granero sin ser detectados. A medida que se acerquen a las puertas, realiza una prueba de Escuchar por parte del soñoliento centinela, haciendo una estimación del ruido que hacen los aventureros (véase WFJR, página 68). Si pasa la prueba, el matón echará mano de su arma y se pondrá detrás de la puerta, que previamente habrá cerrado a cal y canto. Los aventureros no serán capaces de abrir fácilmente la puerta. Cualquier personaje que intente hacerlo debe pasar una prueba de F -si falla la prueba, el personaje despierta al centinela (véase anteriormente) además de no lograr abrir la puerta.



Si el centinela todavía no se ha despertado, lo hará cuando los aventureros entren en el granero, pero obtendrán automáticamente la ventaja de la sorpresa (WFJR, página 116).

Tratando de imitar a un pueblerino enfurecido, el centinela aducirá con un falso acento rústico que los personajes han dañado su puerta y que se encuentran en propiedad privada. Sin embargo, su imitación no será muy convincente, y cualquier personaje que logre pasar una prueba de Int (con un bono de +10 para los personajes Montaraces o para todos aquellos que tengan un origen rural), se dará cuenta que está fingiendo. Si fallan la prueba, los socios del centinela tendrán tiempo de prepararse (véase más adelante).

En cuanto se dé cuenta que le han descubierto, el centinela advertirá gritando a sus camaradas, y correrá hasta el fondo del granero, agachándose y zigzagueando para aprovechar al máximo la cobertura del carro y las casillas. Tardará dos asaltos, y deberías hacer una prueba de I por él cada asalto; si pasa la prueba, consigue poner algún obstáculo entre él y los aventureros; cualquier personaje que trate de atacarle con un arma de proyectiles tiene una penalización de -20.

Los otros dos matones tardarán dos asaltos en reaccionar a la advertencia del centinela (a menos que los PJ no consigan ver su *Engaño*); mirarán desde lo alto del henil, que es una verja de un metro de alto, y se retirarán en cuanto vean a los aventureros, perdiendo otro asalto a causa de su indecisión (no esperaban ningún problema). Entonces desatarán a Elvyra de la silla (dejando amarrados sus manos y sus pies), y permanecerán detrás de él con una daga en su garganta cuando los aventureros asciendan por la escalera de mano del henil.

No intentan matar a Elvyra, ya que es útil a su señor, pero esperan que la amenaza sirva para hacer dudar a los aventureros, y planean aprovecharse de su duda empujándola desde el henil a la pila de balas de paja que hay fuera, saltando tras ella y huyendo a continuación. Su plan no es absolutamente perfecto, pero es el mejor que se les ha ocurrido. Si es evidente que no se pueden salir con la suya, los secuaces se rendirán, esperando poder huir cuando salgan del granero.

Los aventureros deberían tener pocos problemas para rescatar a Elvyra, pero si fracasan los secuaces se la llevarán a Altdorf y no se volverá a saber nada de ella.

Deberías asegurarte que todos los secuaces mueren o huyen; si permites que los PJs los interroguen, lo único que conseguirás son complicaciones adicionales. Si registran los cuerpos encontrarán un surtido de frascos y botellas de cristal (hierbas y compuestos químicos robados de la casa de Elvyra), y armas variadas (dagas, espadas, nudilleras). Además, cada secuaz lleva un pequeño pendiente de plata con la forma de una cabeza de rata (cada uno vale 1 CO) y lleva 3 CO más 1d10 chelines en monedas sueltas.

• UNA NUEVA CARRERA •

Si los aventureros logran rescatar a Elvyra, estará dispuesta a enseñar al personaje que quiera convertirse en Charlatán o Boticario (y puede presentar a cualquier personaje cualificado al Físico del pueblo). Por gratitud hacia sus rescatadores no pedirá nada a cambio. Tú decides la duración de la instrucción, dependiendo de tu estilo de juego: quizá decidas que deba pasar una semana antes de que los aventureros puedan salir de aventuras en sus nuevas carreras, o simplemente establecer que han cambiado de carrera para cuando comience la siguiente sesión de juego. O puedes tachar una semana más en el calendario y continuar con el resto de la aventura.

Si los aventureros le preguntan por sus secuestradores, Elvyra les explicará que trabajaban para una persona en Altdorf que pretendía que hiciera algo que no ella quería hacer bajo ningún concepto. No querrá dar más explicaciones, ya que tiene intención de cambiar de nombre cuanto antes, olvidar que conoce a Hollzauber y comenzar una nueva vida en un nuevo pueblo, llevándose con ella a Liza y olvidando todo lo sucedido.

• HIERBAS, DROGAS Y VENENOS •

La posibilidad de que Elvyra cuente con preparaciones de hierbas depende de su Disponibilidad (véase WFJR, página 291 y SSB, página 40). Sin embargo, el armario de Elvyra está muy bien surtido y deberías usar la columna de "Menos de 10000" de la tabla. Poseerá 2d6 dosis de cualquier hierba para la que se pase la tirada de disponibilidad. Hay un 50% de posibilidades que Elvyra haya encontrado y preparado personalmente una hierba, y las venderá a sus pupilos con un 50% de descuento. Elvyra también tiene varias drogas y venenos, además de compuestos químicos y sustancias naturales que sirven para su elaboración (WFJR, páginas 50, 80 y 140). Trata todas las drogas/venenos como artículos raros Elvyra tendrá 1d3 dosis de cualquier droga/veneno que tú decidas que posee, y no venderá más de la mitad de sus existencias de una droga o veneno. El precio será 2d4 CO por dosis.

En cuanto a los ingredientes, la manera más sencilla es seguir el procedimiento indicado a continuación. Aquellas drogas y venenos para las que no hay ingredientes listados (esto es, para curar ciertas enfermedades y/o trastornos), necesitan de 1d4+1 ingredientes, todos ellos son raros y cada uno costará 3d10 chelines por dosis.

**Elvyra Kleinstun -Humana,
Mujer, Charlatana (Ex-Boticaria)**



Elvyra ha vivido en Weissbruck los últimos dos años. Procede de Altdorf, y se mudó poco después de decidir que se ganaba más dinero engañando a la gente que fabricando y vendiendo remedios mediante hierbas genuinas y similares. Su personalidad entusiasta y extrovertida y su labia compensan más que bien su poco atractivo aspecto.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	31	3	4	8	41	1	51	31	51	41	41	61

Edad

37

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Curar Enfermedades, Curar Heridas, Charlatanería, Elaborar Drogas, Encanto, Inmunidad al Veneno, Lenguaje Secreto -Gremial (Gremio de Boticarios), Oratoria, Preparar Venenos, Química, Tasar.

Posesiones

Cuando la encuentran en el granero, Elvyra lleva únicamente sus ropas y una pequeña bolsa que contiene diversos polvos y soluciones que sus captores saquearon de la casa. También posee la casa y todo lo que se encuentra en su interior.



A VER AL HECHICERO

Suponiendo que estés empleando los PJs pregenerados de **Sombras Sobre Bögenhafen**, es muy probable que Wanda Weltschmerz, la Aprendiz de Hechicero, esté ansiosa por regresar junto a su Maestro para recibir la formación necesaria para convertirse en hechicero de primer nivel. El Maestro de la PJ -Heironymus Blitzen- también puede servir como útil fuente de información (respondiendo a las preguntas que puedan hacerle los personajes acerca de Demonios, historia del Imperio, etc.), además de conducir al grupo hacia la siguiente sección de la aventura. Luego, si no estás usando los personajes pregenerados, o si no habéis jugado **Sombras Sobre Bögenhafen**, tendrás que hacer unas cuantas modificaciones para encajar esta parte de la aventura dentro de tu campaña. Sin embargo, si es posible deberías usar a Blitzen como mentor o tutor de un miembro del grupo, ya que así se asegurará la confianza de los jugadores.

Si la Aprendiz de Hechicero ha muerto y el grupo no cuenta con un personaje que pueda considerarse pupilo de Blitzen, el método más sencillo para adaptar esta parte de la aventura es hacer que los PJs se encuentren con Blitzen en cualquier pueblo de Reikland. Si resulta más sencillo, renombra al personaje para que se convierta en un Hechicero simpático e interesado con el que se encuentran durante sus viajes. Después puedes hacer que los acontecimientos se desarrollen más o menos como se describen a continuación.

Para hacer que el viaje a Delberz (o donde quieras que tenga lugar este suceso) sea más interesante, usa los encuentros apropiados del capítulo *El Río de la Vida del Imperio*.

En cualquier caso, es más que probable que los personajes pasen por la capital imperial.

• ALTDORF •

En **Sombras Sobre Bögenhafen** se proporciona un mapa de Altdorf. Los jugadores de *Identidad Confundida* probablemente sean algo remisos a entrar en la ciudad, a causa del asesinato de un joven noble durante su última visita. Aunque los auténticos culpables han sido capturados y colgados, en los pueblos de los alrededores todavía pueden verse algunos pasquines ofreciendo una recompensa de 20 CO y describiendo con precisión a dos de los aventureros. La paranoia de los jugadores debería potenciarse haciendo que alguien les mire fijamente en la calle, para salir huyendo seguidamente a toda prisa. Cada día que pasen en la ciudad hay un 20% de posibilidades que alguien reconozca a los personajes. Si esto sucede, llega una patrulla de 6 Guardias y arresta a los personajes (usa el perfil de Guardias Estándar incluido en **Sombras Sobre Bögenhafen**). Si no consiguen salir del paso mediante *soborno* o *engaño*, los personajes serán liberados tras pasar tres días encerrados en una celda húmeda e infestada de piojos.

• VIAJAR POR RÍO •

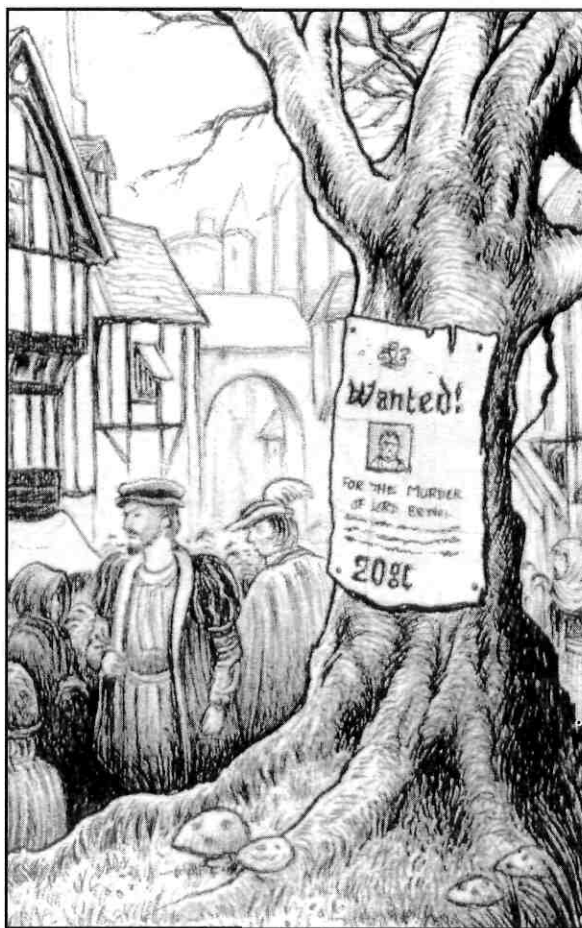
Mientras atraviesan Altdorf, los aventureros son parados por una Patrulla Fluvial que hace un control de aduanas rutinario (los detalles del barco y la tripulación se encuentran en el capítulo *El Río de la Vida del Imperio*). La patrulla es amistosa y no excesivamente puntillosa, y no descubrirá cualquier artículo de contrabando escondido. Uno de los Patrulleros Fluviales mirará recelosamente al PJ descrito en el pasquín de Se Busca. Reconoce a Lieberung

como compañero del culto, pero no hará nada por contactar con él. Sin embargo, informará del encuentro a sus superiores de la Mano Púrpura. Haz que los aventureros se sientan incómodos y temerosos de ser arrestados mientras la Patrulla registra el barco. Si llevan algo ilegal, haz que la Patrulla esté a punto de descubrirlo y anima a los aventureros a que encuentren el modo de distraerlos.

Si los personajes todavía no han encontrado comprador para la lana que llevan, poco después de amarrar serán abordados por Herr Hohenzoll, que les ofrece 950 CO por todo el cargamento (o 5 CO por cada 100 puntos de estorbo). Deberían animarse a gastar parte de este dinero en dinero o equipo (armadura, armas, etc.), que seguramente necesiten más adelante durante la aventura.

• PERSEGUIR A LOS SECUESTRADORES •

Si los aventureros no consiguieron rescatar a Elvrya Kleinstun de sus secuestradores y se han dirigido a Altdorf esperando salvarla, se llevarán una buena decepción. La Boticaria ha sido bien escondida, y los personajes no tienen ninguna oportunidad de encontrarla. Si muestran a alguien el símbolo de la carta de amenaza (Documento 4) no conseguirán más información, aunque hay una pequeña posibilidad (del 5%) que la Guardia se entere que los personajes están mostrando en la ciudad símbolos del Caos.



Sin embargo, deberías estar preparado para introducir a uno o más PNJs que hagan las veces de tutores en carreras de Boticarios o Charlatanes, ya que si no es probable que acabes con un grupo de personajes jugadores Proscritos.

• REGRESO A ALTDORF •

Cuando los aventureros vuelvan a visitar Altdorf, todos los pasquines de "se busca" habrán desaparecido, y no correrán el peligro de ser arrestados por la Guardia. Sin embargo, la Mano Púrpura debería seguir su rastro para entonces, y sus agentes irán tras ellos (véase *El Culto de la Mano Púrpura*, si quieres ideas acerca de posibles encuentros y sucesos).

• SALIR DE ALTDORF •

Cuando los aventureros dejen la ciudad por segunda vez, independientemente del rumbo que tomen, uno de ellos (elegido al azar) verá a una cara familiar. A bordo de una diligencia de las Cuatro Estaciones se encuentra Ernst Heidleman, el estudiante de medicina que conocieron en la Parada de Postas, y con el que recorrieron hace tiempo parte del trayecto hasta Altdorf (*Identidad Confundida*, SSB, página 50). El barco de los aventureros pasará muy cerca de la diligencia que se encuentra en el muelle. Heidleman levantará la vista mientras los personajes pasan, y ocultará con prisas su rostro tras un libro. Si los personajes tratan de parar para hablar con él, díles que la diligencia se marcha antes de poder llegar a la orilla.

En el apartado *Los Planes de la Corona Roja* hay más información acerca de Heidleman. El culto del Caos al que pertenece le ha ordenado viajar a Grissenwald para recoger a otro sectario y después organizar una expedición a las Colinas Áridas. En el mismo apartado puedes encontrar información acerca de ese culto, junto con una cronología que te permitirá determinar el paradero de estos dos villanos durante el transcurso de la aventura.



• DELBERZ •

Ten en cuenta la posibilidad de que los jugadores lleven personajes pregenerados quieran aprovechar la oportunidad para visitar a sus familiares y amigos. Sin embargo, no es necesario hacer preparativos especiales para esta eventualidad; límitate a leer los trasfondos de los personajes e improvisa las reacciones de los PNJs pertinentes. Localiza con completa libertad la residencia de cualquiera de estos personajes en el mapa de la localidad (*Mapa 5*).

• EL MARAVILLOSO HECHICERO... •

Heironymus Blitzen vive en una destartada casa en las afueras de Delberz (véase *Mapa 5*). Gran parte de la casa está dedicada a la investigación y la enseñanza mágica. La casa está rodeada por un alto muro de piedra, y se entra a través del portal principal, que se abre misteriosamente cuando se acercan los aventureros.

Tras llamar a la gran puerta de la casa, los aventureros serán recibidos por Hans-Peter Schiller, el actual aprendiz de Blitzen, al que Wanda recuerda de sus días como estudiante de Blitzen. Lleva a los personajes a ver a Heironymus, que está ajustando un gran reloj de cuco en su estudio. Heironymus se alegrará del regreso de su aprendiz y de sus amigos (o se entristecerá ante su muerte -lo que sea adecuado). Dará la bienvenida a todo el mundo y les preguntará de modo ausente acerca de sus aventuras. Aunque parece que está más pendiente del reloj que de escuchar, consigue hacer siempre las preguntas más pertinentes. Heironymus no caerá si los aventureros tratan de mentirle, e intentará averiguar la verdad, enfatizando que es muy importante que sean honestos.

Cuando Heironymus esté al tanto de la situación, enviará a los aventureros a que investiguen a Etelka Herzen en Grissenwald, cerca de Nuln (véase *Comenzar la Aventura*). Dice a los aventureros que sean especialmente cuidadosos, ya que se sabe que Herzen es aficionada a las artes oscuras. Para ayudarles en su misión, da a su antigua aprendiz un pequeño anillo dorado, con un engaste ornamentado con una piedra que parece un ojo. Les explica que es un anillo mágico, fabricado por uno de los grandes Artífices Enanos durante su centenaria guerra contra los Goblins (véase *WFJR*, página 263). En aquella época los líderes Demonio de los Goblins solían alzar ejércitos de No-Muertos, y por eso, para protegerse contra el miedo antinatural provocado por esas criaturas, muchos líderes Enanos recibieron estos anillos. Heironymus explica que este anillo proporcionará algo de protección contra No-Muertos, pero hace mucho tiempo que no lo usa, y es complicado cuantificar su efecto.

Durante las siguientes 1d4+1 semanas, Heironymus adiestrará a su aprendiz hasta que éste alcance el primer nivel de Hechicero. Es preferible no jugar este periodo día a día, para permitir que la aventura progrese. Indica a los jugadores que actualicen el calendario y continúen con la aventura. Heironymus hace que su aprendiz sea capaz de aprender los siguientes hechizos (véase *WFJR*, página 151):

Magia Vulgar: Abrir, Alarma Mágica, Cerradura Mágica, Don de Lenguas, Eliminar Maldición, Maldición, Reforzar Puerta, Sueño, Sonidos.

Magia de Batalla - Nivel 1: Bola de Fuego, Curar Herida Leve, Golpe de Viento, Robar Mente, Vuelo.

Si Wanda ha muerto puedes, según tu criterio, permitir a uno de los demás personajes formarse como Aprendiz de Hechicero. Esto sólo será posible si el personaje tiene los suficientes puntos de experiencia y puede convencer a Blitzen que es un pupilo digno (con una *Int* superior a 30 y pasando una prueba de *Em*). Como alternativa, puedes



usar al actual Aprendiz de Blitzen como PJ de reemplazo. Pero ¡cuidado con añadir otro Hechicero (incluso un Aprendiz) al grupo.

• ANILLO ENANO DE PROTECCIÓN •

El portador del *Anillo de Protección contra No-Muertos* recibe la mitad del daño normal procedente de todos los ataques de No-Muertos *materiales* (lo contrario que etéreos), y obtiene un bono de +10 a todas las pruebas contra hechizos y habilidades especiales empleadas por estas criaturas (incluyendo la capacidad de *provocar miedo*).



Heironymus Blitzen -Humano, Hombre, Hechicero de Tercer Nivel



Heironymus es un personaje de aspecto excéntrico, suele tener el cabello revuelto y en sus ojos casi siempre puede verse un destello frenético. Su expresión es burlona y sus movimientos son espasmódicos aunque controlados. Heironymus siempre parece impaciente y ligeramente irritable, pero habitualmente escucha con atención todo lo que se dice y tiende a ser breve y conciso con sus respuestas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	39	4	4	10	51	1	41	31	66	31	53	31

Edad

65

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Conciencia de la Magia, Herbolaria, Identificar Artefacto Mágico, Identificar No Muerto, Identificar Planta, Idioma Arcano -Mágico, Lanzar Hechizos (Magia Vulgar, 1º-3º nivel de Magia de Batalla), Leer / Escribir, Meditación, Lenguaje Secreto -Clásico, Saber Demoníaco, Saber de Pergaminos, Saber Rúnico, Sentido Mágico, Tasar.

Posesiones

Espada (normal), Cayado de Hechicero, varios pergaminos y grimosos mágicos, 50 CO encima en todo momento, pero tiene mucho más.



Puntos de Magia

35

Hechizos

Magia Vulgar

Abrir, Alarma Mágica, Cerradura Mágica, Don de Lenguas, Eliminar Maldición, Maldición, Reforzar Puerta, Sueño, Sonidos.

Magia de Batalla

Nivel 1: Bola de Fuego, Curar Herida Leve, Golpe de Viento, Robar Mente, Vuelo.

Nivel 2: Aura de Protección, Relámpago, Niebla Mística.

Nivel 3: Causar Inestabilidad, Transferir Aura.

Hans-Peter Schiller -Humano, Hombre, Aprendiz de Hechicero



Hans-Peter lleva trabajando de Aprendiz desde que Wanda se marchó de aventuras. Su actitud relajada ante la vida parece ser engañosa, pero parece difícil creer que tiene la determinación necesaria para progresar en una carrera mágica. Bajo la superficie, Hans-Peter tiene una fuerte ansia de poder, y le sentó muy mal que Wanda fuera la primera elegida en salir al exterior. Como es huérfano y tiene pocos amigos, pasa la mayor parte de su tiempo libre tratando de hurgar en los secretos de su maestro, pero sin demasiado éxito. Heironymus conoce los defectos de su pupilo y lo vigila de cerca.

M	HA	HP	F	R	H*	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	25	3	3	60	25	1	30	30	45	35	30	30

* Ya ha obtenido un avance en esta característica.

Edad

28

Puntos de Destino

2

Habilidades

Ambidiestro, Equitación, Idioma Arcano -Mágico, Lanzar Hechizos (Magia Vulgar), Leer/Escribir, Lenguaje Secreto -Clásico, Saber de Pergaminos, Suerte.

Posesiones

Daga (I +10; D -2; P -20), ropas de estudiante a la moda, 9 CO, 12/6 en moneda fraccionaria.

Puntos de Magia

7

Hechizos

Magia Vulgar

Abrir, Eliminar Maldición, Maldición, Sueño.



LOS PLANES DE LA CORONA ROJA

L Este capítulo está dedicado a otro culto de Tzeentch, la Corona Roja, y a las actividades de dos de sus miembros, Etelka Herzen y Ernst Heidlemann. Aunque muchos de los objetivos del culto son idénticos al de la Mano Púrpura (véase SSB, página 48), los dos grupos dedican los mismos esfuerzos a destruirse entre sí que a hacerse con el control del Imperio. Sin embargo, mientras que los esfuerzos de la Mano Púrpura están encaminados hacia infiltrarse en la clase regente y en las jerarquías superiores de los cultos de Sigmar y Ulric, la Corona Roja prefiere concentrarse en el reclutamiento de la creciente población de mutantes y Hombres-Bestia del Imperio, preparándose para cuando caigan las autoridades actuales y estalle la guerra civil...

Por eso, cuando los líderes de la Corona Roja de Altdorf se enteraron (a partir de fuentes similares a las descubiertas por Dagmar von Wittgenstein) que en las Colinas Áridas podrían encontrarse grandes fragmentos de piedras de la disformidad, decidieron organizar una expedición. Ernst Heidlemann (al que los PJs se encontraron brevemente en **Sombras Sobre Bögenhafen**, página 49) tras avanzar hasta convertirse en Hechicero de primer nivel, recibió la orden de interrumpir sus estudios en Altdorf y viajar a Grissenwald (cerca de Nuln -véase Mapa 1). Allí vive el principal experto del culto en piedras de la disformidad, la hechicera Etelka Herzen -el mismo personaje que proporcionó el pergamino de invocación a Johannes Teugen en **Sombras Sobre Bögenhafen**, a quien deberían estar persiguiendo los personajes a instancias de Heironymus Blitzen.

• PNJS DE LA CORONA ROJA •

Etelka Herzen -Humana, Mujer,
Hechicera de Tercer Nivel



Etelka Herzen es un miembro "inactivo" del culto del Caos de la Corona Roja. Emplea su tiempo investigando las artes mágicas, y preparando sus poderes para el día en el que las fuerzas de la Corona Roja surjan de los bosques para saquear e incendiar el Imperio.

Se formó en la Universidad de Nuln, donde conoció a Johannes Teugen (el villano de **Sombras Sobre Bögenhafen**). Estudiaron juntos como alumnos del Gran Maestro de las Artes Oscuras, Edgar Frank, un individuo malvado y retorcido que se hacía pasar por profesor de filosofía. Mientras que Teugen optó por la demonología, Etelka prosiguió con sus estudios como hechicera.

Tras la muerte de Frank acontecida hace 3 años, Etelka decidió dejar la universidad y estudiar en solitario. Al llegar a Grissenwald se hizo pasar por noble y compró la mina de las Montañas Negras. Allí continuó con sus investigaciones y de vez en cuando adiestró a miembros de la Corona Roja en las artes de la hechicería. Con el descubrimiento de información relativa a la existencia de un fragmento de piedra de la disformidad en las Colinas Áridas, los maestros de la Corona Roja ordenaron de inmediato a Etelka que debía encontrarla.

Para cualquiera que no la conozca, Etelka parece una amable noble a la que le gusta la soledad. Su aspecto atractivo, su rubia melena rizada y sus vivos ojos azules, ocul-

tan a una persona profundamente corrupta. Etelka, aunque está libre del sadismo que afecta a la mayoría de los sectarios, no es contraria a mostrarse despiadada para conseguir sus objetivos. Cualquiera que se ponga en su camino se enfrentará a su ira antes o después. Normalmente emplea su magia únicamente en lugares retirados para no dar a conocer sus poderes. Por consiguiente, esperará hasta que surja la oportunidad adecuada antes de emplear sus hechizos. Prefiere "hacerse cargo" de cualquier testigo casual tan pronto como sea posible.

La presencia de Etelka es inconfundible, ya que su corrupción está empezando a abrirse camino hacia el exterior. De su piel surge un fuerte hedor que trata de enmascarar con perfumes. Aplica los perfumes generosamente y con regularidad, con lo que el aire que la rodea huele a lavanda o a almizcle, dependiendo de sus preferencias para ese día. Está tan empapada en perfume que la fragancia permanece donde haya estado durante unos 15 minutos. Cualquiera que entre en un lugar del que se haya ido recientemente reconocerá el olor de su perfume.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	35	4	4	10	60	1	38	42	55	43	49	30

Edad

31

Alineamiento

Malvado

Habilidades

Herbolaria, Identificar Artefacto Mágico, Identificar No Muerto, Identificar Planta, Idioma Arcano -Mágico, Lanzar Hechizos (Magia Vulgar, 1º-3º nivel de Magia de Batalla), Leer / Escribir, Meditación, Lenguaje Secreto -Clásico, Saber Demoníaco, Saber de Pergaminos, Saber Rúnico, Sentido Mágico, Tasar.

Posesiones

Daga (I + 10; D -2; P -20), 2 anillos de oro (valor -15 CO cada uno), Pendientes de oro (cada uno vale 10 CO), 567 CO, varita de ónice, poción de vuelo, maleta de viaje y Sombra -su gato negro.

La maleta de Etelka contiene sus pertenencias personales y cientos de frascos de perfume. Son ampollas muy pequeñas y pueden confundirse con pociones o preparados. En las ampollas hay una gran variedad de fragancias, aunque las más habituales son la lavanda y el almizcle, que son las favoritas de Etelka.

Puntos de Magia

27

Hechizos

Magia Vulgar

Abrir, Alarma Mágica, Cerradura Mágica, Don de Lenguas, Llama Mágica, Producir Criatura Pequeña.

Magia de Batalla

Nivel 1: Aura de Resistencia, Bola de Fuego, Curar Herida Leve, Mano Martillo.

Nivel 2: Aplastar, Aura de Protección, Niebla Mística, Zona de Santuario.

Nivel 3: Animar Espada, Causar Miedo, Eliminar Aura.

Sombra -El Gato Negro

Sombra es el gato negro de Etelka que la acompaña dondequiera que vaya. Aunque Sombra parece inteligente y tiene una mirada desconcertantemente astuta, es un gato vulgar.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	33	0	1	2	4	50	1	-	14	10	14	14	-

Ernst Heindelmann - Humano, Hombre, Hechicero de Primer Nivel



Ernst es un individuo de aspecto esquivo y pálido. Sufre de *Perdida de Resistencia*, una incapacidad que está acabando lentamente con su ser. Sus maestros le han proporcionado un preparado para compensar esta *Perdida de Resistencia*, y lleva las ampollas con él a todas partes.

Ernst está tratando de abrirse camino en la jerarquía de la Corona Roja, y piensa que la misión con Etelka es de la máxima importancia. Está decidido a llevarla a cabo con éxito para obtener el máximo prestigio posible. Si para esto fuera necesario que Etelka tuviera un accidente, así va a ser, y de esta manera se verá que Ernst ha tenido éxito allá donde ha fracasado uno de los principales agentes de la Corona Roja.

Durante la aventura, Ernst se hará pasar por Físico, afirmando que acaba de obtener el título y que es el asistente personal de Etelka. Emplea esta excusa para mantener su fachada, diciendo que sus servicios como Físico son únicamente para su señora.

Ernst parece tranquilo y reservado, hablando poco y siendo habitualmente grosero con los que no le son de utilidad alguna. Es cruel y calculador, y a lo largo de la misión contratará secuaces para afrontar cualquier posible oposición. Prefiere mantenerse al margen de cualquier conflicto, evitando cualquier ataque y conservando sus poderes hasta que pueda usarlos para obtener el mejor efecto posible. Si se le presenta la oportunidad durante un enfrentamiento con los aventureros, no dudará un instante emplear sus poderes para librarse de Etelka. Sin embargo, no lo hará antes de que ambos hayan viajado a las Colinas Áridas. Si él (o los aventureros) consigue acabar con Etelka, tratará de regresar a Altdorf para informar a sus superiores, aprovechando la menor oportunidad para echarse todas las flores posibles.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	30	32	3	2	8	41	1	44	28	43	27	40	29

Edad

22

Alineamiento

Malvado

Habilidades

Idioma Arcano -Mágico, Lanzar Hechizos (Magia Vulgar, 1º nivel de Magia de Batalla), Leer / Escribir, Lenguaje Secreto -Clásico, Saber de Pergaminos, Sentido Mágico.

Posesiones

Espada, 758 CO, maleta de viaje con sus pertenencias personales y 8 ampollas de un líquido rojo brillante (un preparado para aliviar la *Perdida de Resistencia*). Ernst tiene una cantidad suficiente para que le dure 3 meses. Es adicto al preparado y si lo pierde o se lo roban sufrirá la abstinencia (véase *WFJR*, página 140).

Puntos de Magia

17

Hechizos

Magia Vulgar

Don de Lenguas, Eliminar Maldición, Luz Resplandeciente, Maldición, Reforzar Puerta.

Magia de Batalla

Nivel 1: Fuerza de Combate, Golpe de Viento.

• USAR LA CRONOLOGÍA •

Los aventureros ven a Heindelmann salir de Altdorf (página 18) y ese es el "Día 1" de la tabla incluida a continuación. Debes anotar la fecha equivalente de la campaña en la columna "Fecha". Se ha asignado el número de días para los acontecimientos subsiguientes incluidos en esta Cronología de acuerdo con la modalidad de transporte empleada y la distancia recorrida, pero deberías tener absoluta libertad para alterar estos tiempos para que encajen con los movimientos de tus jugadores.

CRONOLOGÍA

Día	Fecha	Lugar / Suceso
1		Ernst Heindelmann, el "Estudiante de Medicina", sale de Altdorf en dirección a las Montañas Negras.
3		Su coche llega a Grünburg.
4		Reanuda su viaje desde Grünburg.
7		Llega a Kemperbad, cruza en ferry el Reik y pasa la noche en la ciudad.
8		Sale de Kemperbad, dirigiéndose hacia el sur en diligencia.
11		Llegada a Grissenwald (Montañas Negras).
13		Herzen y Heindelmann salen hacia las Colinas Áridas a caballo.
15		Llegan a Kemperbad...
16		... y contratan a un par de secuaces.
17		La expedición sale a caballo de Kemperbad.
20		Cruzan los ríos Stir y Narn por encima de las Cascadas Gemelas y se dirigen hacia la "Cuenca del Diablo".
23		Localizan el cráter del meteorito de la piedra de la disformidad ("la Cuenca del Diablo")
24		Tras averiguar que el meteorito desapareció hace mucho, se marchan frustrados.
26		Vuelven a cruzar por encima de las Cascadas Gemelas, perdiendo un caballo en el proceso,
29		y llegan a Kemperbad.
31		Tras tomar un respiro en la ciudad, el grupo se dirige al norte en busca del observatorio de Dagmar von Wittgenstein.
36		El grupo llega a la máquina de señales, preferiblemente un poco antes que los PJs.



Ten en cuenta que para cuando los PJs lleguen a las Montañas Negras (página 26), Herzen ya debe haber partido hacia las Colinas Áridas. A partir de aquí, los PJs deberían ganar terreno, y probablemente el mejor lugar para una confrontación es en la Máquina de Señales (véase página 30).

• EN RUTA HACIA LAS MONTAÑAS NEGRAS •

El viaje de los aventureros desde Delberz a Grissenwald y las Montañas Negras les hace recorrer casi 425 kilómetros por el río Reik. Este capítulo aborda lo que se encuentran al llegar, pero en el trayecto pasarán por varios lugares de lo más interesante, y en algunos acumularán bastante retraso. Los lugares que se describen en algún lugar de este libro son el Castillo Reikguard, una Máquina de Señales a medio construir, Kemperbad y el pueblo de Wittgendorf.

• GRISSENWALD •

Grissenwald es un pueblo pequeño y acogedor situado en la confluencia de los ríos Grissen y Reik (véanse Mapas 1, 8 y 9). Es la parada favorita de los habituales del río y alberga una buena cantidad de posadas y mesones frecuentados por enanos. Si en alguno de ellos preguntan por las Montañas Negras, los aventureros descubrirán que se trata de una mina de carbón abandonada en las colinas a unos 8 kilómetros. Si pasan por una prueba de *Chismorreo* o *Soborno*, los aventureros descubrirán que:

Los Enanos solían dirigir la mina;

Los Enanos son un puñado de inútiles alcohólicos,



Los Enanos vendieron la mina a una noble procedente de Nuln hace unos 3 años.

También es del dominio público que los Enanos solían ser unos de los principales proveedores de carbón del pueblo.

Para averiguar información acerca de Etelka Herzen, la noble mencionada anteriormente, es necesario pasar una prueba de *Em*. La describirán como una mujer amable que en pocas ocasiones visita el pueblo, y que prefiere vivir en su casa cerca de la mina.

• UNA BRUSCA INTERRUPCIÓN •

Mientras los aventureros estén realizando sus pesquisas, dos Enanos borrachos entran en el establecimiento y empezarán a insultar a cualquier Elfo presente. Los Enanos se muestran ofensivos y hacen comentarios similares a "Oye, ¿no hueles algo raro?" "Sí, viene de ese Elfo muerto que hay allí." "Se mueve, no puede estar muerto." "Bueno, podemos solucionarlo." Los Enanos están buscando bronca, y seguirán provocando al Elfo hasta que se le acabe la paciencia. Si no hay ningún Elfo, elegirán a un Halfling o a un Académico como objeto de sus burlas. Se mostrarán amables con los Enanos miembros del grupo.

Durante la diatriba de los Enanos, el propietario hará todo lo posible por aplacarlos, incluso llegándoles a ofrecer bebida gratis si no causan más problemas. Si los aventureros resisten sus insultos, los Enanos no cederán; los aventureros sólo se librarán de ellos si se marchan.

Aunque los Enanos están buscando pelea, no quieren matar a nadie. Si son atacados, cogerán cualquier arma improvisada que tengan a mano -botellas, sillas, etc. La muerte de uno o de los dos Enanos hará que los aventureros se enemisten con su tribu.

La Llegada de la Guardia

Una vez que estalle la pelea, una patrulla de la Guardia de Grissenwald llegará tras un mínimo de 6 asaltos. La patrulla se compone de 4 guardias y un sargento que trata de sofocar cualquier pelea en curso (usa los perfiles estándar de SSB). Si nadie ha muerto, la guardia hace que los Enanos pasen la noche en el calabozo. Si muere alguno de los Enanos, la Guardia advertirá a los aventureros que será mejor que se larguen. "Ya os estarán buscando un buen puñado de estos maníacos homicidas. Normalmente os arrestaríamos, pero como se trata de un caso de legítima defensa, lo dejaremos correr. Pero no os quiero volver a ver por aquí. Quedaos fuera del pueblo u os encerraré." Tras la advertencia, la Guardia se marchará llevándose con ellos a los Enanos, vivos o muertos.

Tras el incidente, los aventureros escucharán a uno de los vecinos decir "¡Malditos Enanos! Deberían cogerlos y ahorcarlos a todos. No paran de provocar peleas... son basura."

Si los aventureros preguntan por los Enanos, les dirán "Son unos cerdos asesinos, hay quemado tres granjas y matado a todos sus habitantes. No sé porque la Guardia no hace nada al respecto." Cualquiera de los vecinos de la localidad puede confirmar los ataques a esas haciendas. Recientemente han sido atacados tres caseríos, y han matado a los propietarios y a sus familias. "Seguro que la culpa es de los Enanos, porque últimamente han estado gastando mucho dinero." Los aventureros también descubrirán que los Enanos viven en un poblado de chabolas en las afueras de Grissenwald (véase Mapa 9).

• LOS ENANOS •

Los Enanos llegaron hace 30 años a las Montañas Negras desde las Montañas Grises en busca de oro. Todo lo

que encontraron fue una veta de carbón que procedieron a explotar. En los 27 años que estuvieron en la mina nunca tropezaron con el más mínimo resto de oro. Cuando Etelka Herzen llegó y les ofreció dinero a cambio de la mina, los Enanos aceptaron de buen grado e incluso accedieron a construirle una casa.

Tras mudarse al poblado chabolista de Khazid Slumbol, los Enanos comenzaron a derrochar todo su dinero y empezaron a preguntarse por qué Etelka había querido la mina. Sumando dos y dos, pensaron que ella también buscaba oro, pero había evitado que ellos lo encontraran mediante un hechizo. ¡Habían vuelto a picar en otro truco humano!

Recientemente, los Enanos de Khazid Slumbol han sido acusados de atacar los caseríos de las afueras, pero nadie tiene pruebas de su implicación. Los ataques son obra de los Goblins, pero se considera que los Enanos están lo suficientemente desesperados como para matar humanos por dinero. Recientemente, los Enanos han vuelto a rondar por la ciudad con dinero que gastar, algo que no sucedía desde hacía tiempo. La razón es que Gorim Granmartillo, el líder de la tribu, ha vendido su martillo mágico a un mercader ambulante y ha dividido el dinero entre la tribu. Desgraciadamente para los Enanos, esto coincide con los ataques a las granjas humanas.

Deuda de Sangre

Si los aventureros mataron a alguno de los Enanos en la posada, habrán iniciado inconscientemente una deuda de sangre, que hará que 1d4+1 Enanos les ataquen cada noche. Estos ataques pueden tener lugar en cualquier momento adecuado, preferiblemente en un lugar en el que los Enanos puedan huir sin encontrarse con la Guardia o con otros humanos. Si el número de Enanos se redujera a seis o menos, el ataque final será dirigido por el líder de los Enanos, el propio Gorim Granmartillo.

Los PJs pueden acabar con la deuda de sangre demostrando que los Enanos no son los responsables de los ataques a las granjas. Si los Enanos son exonerados gracias a los esfuerzos de los aventureros, Gorim convencerá a los demás Enanos para que se cesen las hostilidades.

• EL POBLADO CHABOLISTA DE KHAZID SLUMBOL •

En Khazid Slumbol viven 15 Enanos en viejas chozas de madera. El lugar tiene un aspecto ruinoso y abandonado, ya que muchos de los Enanos han empleado su dinero en dejar el lugar.

Si los personajes tienen una deuda de sangre con los Enanos, corren muchos riesgos si van al poblado. Di a los jugadores que los Enanos miran con recelo a sus personajes y que tratan de rodearlos. Da a los aventureros la oportunidad de marcharse antes de que ataquen todos los Enanos.

Incluso si no existe la deuda de sangre, arrojarán verduras podridas y se meterán con cualquier Elfo que visite el poblado. Los humanos obtendrán una recepción un poco más hospitalaria, pero no demasiado. Si alguien consigue pasar una prueba de **Em** (los Elfos tienen una penalización de -50), serán llevados en presencia de Gorim, el líder de los Enanos.

• LA AUDIENCIA •

Los Enanos llevan a los aventureros a una gran construcción de madera con una robusta puerta. Como es de fabricación enana, la puerta es bastante baja, y los humanos y elfos deberán agacharse para pasar por el umbral. Si un elfo se agacha, recibirá un fuerte puntapié en la espalda. El interior está repleto del humo procedente de las chisporroteantes



antorchas distribuidas por las paredes. El suelo está cubierto con pieles de lobo raídas y dos enormes polillas echan a volar en cuanto entran los aventureros. A causa del humo, es difícil ver y respirar: los personajes deben pasar una prueba de **R** o comienzan a toser; cualquier personaje que falle la prueba por 50% o más tendrá un ataque de tos, y sólo se recuperará tras pasar 1d4+1 asaltos al aire libre.

Desde el otro lado de la sala se escucha una profunda e imponente voz. "Dejad de toser y pasad. ¿No estáis acostumbrados al aire de verdad?" Al avanzar, los aventureros ven a Gorim Granmartillo sentado en un escaño de piedra, con cuatro Enanos armados a cada lado. "Bueno, ¿qué queréis? No tengo todo el día."

Si se le pregunta por la mina, Gorim explica que fueron expulsados por esa hechicera malvada, Etelka Herzen. "Quería nuestro oro y no nos dejó elección. Para no enfrentarnos a su ira le vendimos la mina de oro por una suma ridícula. Gorim está mintiendo -Etelka les pagó una buena cantidad por lo que no era más que una mina de carbón agotada, pero los Enanos despilfarraron el dinero enseguida. Si los aventureros sugieren que la mina es en realidad una mina de carbón, Gorim lo negará categóricamente. "Eso es lo que le contó a la gente. Hay oro en esa mina y nos han estafado."

Los Enanos creen que los rumores de su implicación en los ataques a las granjas han sido propagados por los humanos para desacreditarlos. Si alguien los acusa de atacar granjas se ofenderán notablemente. En un tono enojado Gorim dirá "¿Cómo te atreves a venir aquí a insultarnos?" Los demás Enanos presentes empujarán sus hachas y se moverán amenazadoramente hacia los aventureros. Pasando una prueba de **Em** convencerán a los Enanos para que se calmen, pero si no lo logran, éstos les exigirán que se marchen inmediatamente. Si se niegan, provocarán una pelea con todos los Enanos de Khazid Slumbol.



Si los aventureros consiguen pruebas de que los Goblins son los responsables de los ataques, se ganarán el aprecio de los Enanos y, pasando una prueba de Em, Gorim les ofrecerá enviar con ellos a cinco de los suyos a cambio de 25 CO por día a cada uno. Se puede regatear hasta y conseguir dejarlo en 15 CO (véase *La Partida de Guerra*, en la página siguiente).

• LOS ENANOS DE KHAZID SLUMBOL •

Gorim Granmartillo -Enano, Varon, Luchador de Tunel (Ex-Propector)



Gorim es líder de los enanos que permanecen en Khazid Slumbol. Para evitar que el clan muriera de hambre, vendió su martillo de guerra mágico a un mercader ambulante y dividió el dinero entre su gente. Algunos de los enanos emplearon el dinero en regresar a las Montañas Grises o viajar a otros lugares del Imperio, y ahora sólo quedan 15 enanos en el poblado de chabolas.

Como los demás enanos, Gorim se ha convencido a sí mismo que fue estafado en la venta de la mina.

Por lo que a él respecta, hay oro en la mina. Ahora ve a Etelka como a una malvada hechicera que le lanzó un hechizo para obtener el oro.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	50	34	5	6	10	21	2	22	66	30	64	55	20

Edad

165

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Carpintería, Cuidar Animales, Escalar, Esquivar Golpe, Forja, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir, Golpe Poderoso, Metalurgia, Minería, Orientación,

Posesiones

Ballesta (Al 32/64/300; FE 4; Tcd 1), Martillo, Pico, Pala, Cota de malla larga con mangas (1 PA en brazos, torso y piernas).

15 Mineros Enanos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	50	34	4	5	9	21	2	22	50	30	60	50	20

Edad

75-155

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Carpintería, Cuidar Animales, Forja, Metalurgia, Minería, Orientación

Posesiones

Ballesta (Al 32/64/300; FE 4; Tcd 1), Hacha, Pico, Pala.

La Partida de Guerra

Si una partida de guerra acompañara a los aventureros (véase página anterior), debería tenerse presente que los enanos tienen sus propios motivos para estar allí. Los enanos tratan de matar tantos goblins como sea posible, sin preocuparse por hacer prisioneros. Si surge la oportunidad, también aprovecharán para acabar con cualquier elfo que haya en el grupo. Si es posible, tratarán de hacer que parezca un accidente.

• LAS GRANJAS DE LAS AFUERAS •

Alrededor de Grissenwald hay 14 granjas, y la que está más alejada se encuentra a unos 13 km del pueblo. Las granjas son versiones algo más reducidas de la descrita en el libro básico (WFJR, página 331). En el Mapa 10 puede observarse la distribución típica de estas pequeñas granjas. Cada granja alberga a una familia de 2d6 granjeros, pueblerinos, obreros, etc. (usa el perfil de Pueblerino incluido en *Sombras Sobre Bögenhafen*, página 47).

Las tres granjas en ruinas son las más cercanas a las Montañas Negras. Las tres granjas han sido incendiadas por los goblins de las Montañas Negras y son poco más que ruinas chamuscadas. En la primera granja que examinen los aventureros, encontrarán una espada corta, reconocible como arma goblin por sus toscas hechuras. Si pasan una prueba de Registro también descubrirán huellas de pequeñas criaturas humanoides y de lobos. El registro de las otras dos granjas no arrojará más información, salvo la presencia de más huellas de lobos y goblins.

• LOS GRANJEROS ATERRADOS •

Si llaman a cualquiera de las granjas habitadas, los aventureros se encontrarán con sus aterrados inquilinos. "Son esos enanos -nos quieren matar a todos. Esta zona ya no es segura. ¿Por qué no hacen nada los guardianes de caminos?" Si les preguntan a los granjeros por qué creen que los enanos son los responsables, les dicen que es porque los enanos tienen mucho dinero que robaron de las granjas vecinas.

Cualquier enano que se acerque a una granja habitada será recibido con una salva de flechas.

• LOS ATAQUES •

El siguiente ataque goblin tiene lugar durante la noche en la que los aventureros llegan al pueblo. Al día siguiente, las noticias del ataque recorren el pueblo. El ataque ha tenido lugar en otra de las granjas cercanas a las Montañas Negras. Es posible que los aventureros quieran ir a ayudar a los demás granjeros amenazados. Si el grupo contiene a algún enano, no serán bienvenidos, pero si este no es el caso, el grupo será capaz de convencer a los granjeros que pueden ayudarles pasando una prueba de Em.

Los ataques tienen lugar en noches alternas, con lo que el siguiente ataque tiene lugar en la tercera noche. Suponiendo que los aventureros hayan decidido defender una granja cercana a las Montañas Negras, esa será la elegida para el ataque goblin.

Todo estará en calma hasta la una de la mañana, cuando se escuchará el aullido de los lobos en la lejanía. Durante la media hora siguiente, los aullidos se irán acercando hasta que pueda verse en el margen del bosque un grupo de goblins montados en lobos (véase *Goblins Menores de las Fauces Retorcidas*, más adelante).

La primera oleada del ataque la lanzan 8 jinetes goblins con antorchas. Los lobos saltan las cercas y los goblins lanzan sus antorchas al granero de madera y a los coberti-

zos, tratando de incendiarlos. Cuando estén ardiendo, el resto de los goblins atacan a la casa aprovechándose de la cobertura proporcionada por el humo y la oscuridad.

Si los goblins sufren más de 6 bajas en cualquier momento, su líder Tripón cancelará el ataque y se retirarán a las Montañas Negras.

• EL VIAJE A LA MINA (MAPA 8) •

La mina se encuentra al final de una vieja senda que serpentea a través del bosque. A un kilómetro de la mina, los aventureros descubrirán a un enano apoyado en un árbol y rodeado por cuatro goblins muertos. El enano está a punto de fallecer y tiene clavadas en su pecho tres flechas goblins.

El enano es Durak, un prospector del poblado de Khazid Slumbol. Durak aferrará fuertemente el brazo de cualquiera que le examine y jadeará “¡Gobos! Hay Gobos en la mina, cientos de ellos, y se están llevando nuestro oro.” A continuación, Durak caerá inconsciente, y se desangrará en 5 asaltos a menos que sea tratado de inmediato por un personaje que tenga la habilidad *Cirugía* o con las hierbas Faxtoryll u Hoja de Araña (véase SSB, páginas 41-42), o una droga de efectos similares.

Si pasan una prueba de *Observar*, descubrirán pisadas de lobo que entran y salen de la mina.

Durak Dimholt -Enano, Varón, Prospector

Durak es un personaje terco y decidido que se arrepiente profundamente de su decisión de estar con su clan a las duras y a las maduras. Tras haber sido atraído a las Montañas Negras por la promesa de una rica veta de oro, ahora piensa que debería haberse marchado con los que se fueron tras la venta de la mina a Etelka Herzen. Se ha prometido a sí mismo que si vuelve a surgir la oportunidad, la aprovechará. Incluso ir de aventuras es mejor que la vida en Khazid Slumbol.

Si le salvan, Durak estará tremendamente agradecido, y tras su recuperación se ofrecerá a acompañar a los jugadores, ya que lleva tiempo intentando salir de Grissenwald. Sin embargo, para que Durak realice esta oferta los elfos presentes deben pasar una prueba de **Em** con un -20 de modificador.

MHA†	HP	F*	R	H	I	A*	Des	Ld	Int	Fr*	FV	Em
3	50	21	4	4	9	21	2	21	51	31	55	41

* Ya ha obtenido un avance.

† Ya ha obtenido dos avances.

Edad

91

Habilidades

Ambidiestro, Carpintería, Cartografía, Cuidar Animales, Metalurgia, Orientación, Pericia Fluvial, Sexto Sentido, Suerte, Visión Nocturna.

Posesiones

Hacha de mano, Jubón de cuero (0/1 PA torso/brazos), Mochila, Tienda para un enano, Pico, Pala, Cedazo.

• MONTAÑAS NEGRAS •

El nombre de la mina de las Montañas Negras procede del color del carbón que solía producir. Etelka Herzen llegó hace tres años para continuar con sus estudios tras dejar la



universidad de Nuln. Los enanos habían agotado su contenido y aceptaron su oferta de compra de la mina y de las tierras circundantes. Etelka contrató a los enanos para que la construyeran una torre, y tras su culminación, los enanos se dirigieron a Grissenwald donde despilfarraron su dinero.

Luego Etelka contactó con los restos de una tribu de goblins menores que se escondían en el bosque, y se mudaron a la mina con sus lobos. Etelka acaba de partir en una misión de la Corona Roja, el culto del Caos al que pertenece (véase página 24). En su ausencia, Tripón (el líder goblin) ha estado organizando ataques contra las granjas cercanas.

El sendero termina en una colina y en lo alto los aventureros pueden ver una gran construcción de piedra y la entrada de la mina. Durante el día la zona parece desierta; por la noche habrá luz en las ventanas de la torre y, dependiendo del momento de su llegada, posiblemente haya actividad en la zona cercana a la entrada de la mina.

• LA SITUACIÓN DE LOS GOBLINS •

Día

Durante el día los goblins están dormidos en los siguientes lugares:



La Mina			La Torre	
Área	Nº de Goblins	Lobos	Área	Nº de Goblins
1	4	5	1	1
2	3	6	4	4
3	3	4	5	4
			11	5
			12	Tripón

Se supone que hay un guardia que vigila el acceso a la torre en todo momento (torre-área 1, véase más adelante), pero suele estar dormido. Suponiendo que los aventureros sean precavidos, debería ser posible encargarse de la mayoría de los goblins mientras están dormidos. Sin embargo, será mucho más divertido si Tripón no está sesteando y está alerta cuando los aventureros entren en su habitación. Por supuesto, si los aventureros son especialmente ruidosos es probable que alerten de su presencia a todos los goblins.

Si atacan a un goblin despierto, éste dará la alarma gritando. Esto provocará que el resto de los goblins converja sobre la posición del goblin que haya dado la alarma en los siguientes 3d6 turnos. Los goblins que se encuentren más cerca serán los primeros en llegar, mientras que los que estén en la mina llegarán los últimos.

Noche

Los ataques de los goblins tienen lugar durante noches alternas, con lo que si hubo un ataque la noche anterior, los goblins estarán descansando en la torre y en la mina (en las mismas ubicaciones que durante el día, solo que despiertos).

En la noche de una incursión, Tripón y sus fuerzas comenzarán a reunirse en la zona cercana a la entrada de la mina a medianoche. Media hora después, tomarán la senda que lleva a Grissenwald, y los aventureros que se aproximen a la mina en ese momento los escucharán y tendrán tiempo de esconderse antes de que los goblins lleguen a su altura.

Durante la incursión, quedarán en la torre 1d4+1 goblins heridos, y a cada uno de estos goblins les quedan 1d4 puntos de Heridas.

Los goblins regresan del ataque a las cinco de la mañana. Después, dejan sueltos a los lobos, que vuelven a la mina posteriormente.



• LA MINA •

La mina es donde viven algunos de los goblins con los lobos de la tribu. Ya en la entrada el olor a goblins y a lobos es muy fuerte. Los maderos que refuerzan la entrada están maltrechos y carcomidos, y pueden ser derribados por cualquier personaje que pase una prueba de F. Si lo hacen, los goblins tardarán al menos dos días en salir al exterior.

En el interior de la mina hay una vieja vagoneta, pero está tan oxidada que no puede moverse sin realizar un gran esfuerzo (dos personajes pasando una prueba de F cada asalto). En cuanto un personaje falle una de las pruebas, se parará con un gran estruendo. Al moverse, la vagoneta cruje y chirría tan estridentemente que alertará de la presencia de los aventureros a todos los goblins y lobos que se encuentren en la mina.

Las tres cámaras numeradas hacen las veces de dormitorios para los goblins y los lobos. Están muy sucias y apestan, y sobre el suelo hay sábanas infestadas de pulgas.

La mina es húmeda, oscura y maloliente. Cuando los aventureros entran, de la techumbre caen polvo y gravilla que se amontonan sobre los escombros en el corredor. Aunque no hay riesgo inmediato de un derrumbamiento, cualquier lucha hace que las posibilidades aumenten. Cada asalto de una pelea hay un 10% de posibilidades para que los maderos que soportan la techumbre comiencen a desplomarse. En el primer asalto de un derrumbamiento se puede escuchar claramente el crujir de la madera, mientras del techo cae polvo. En el siguiente, la caída de polvo y los crujiidos aumentan. En el tercer asalto, por el pasillo resuena un fuerte chasquido y un travesaño del techo se afloja. En el asalto siguiente, el techo se desploma, bloqueando una sección de pasillo de 2 metros de largo. Los personajes que se retiren completamente antes del desplome del techo podrán esquivar los travesaños que caen. Cualquiera que quede bajo el techo que se desploma recibe dos impactos de F3, que se reducen a uno si el personaje pasa una prueba de I.

• LA TORRE •

La torre de dos pisos está hecha de bloques de piedra y la construyeron los enanos.

Planta baja

La planta baja está pavimentada con baldosas pulidas de piedra roja. La luz procede de la ventana y de los espejos que hay en lo alto del hueco de la escalera. Cada habitación tiene un espejo que da al hueco de la escalera. Estos espejos sirven a dos propósitos: reflejan la luz hacia las habitaciones y permiten tener una visibilidad absoluta sobre la escalera. Desde esta sólo pueden verse los espejos; es imposible mirar a las habitaciones sin abrir las puertas.

Durante el día, las habitaciones están bien iluminadas por la luz solar; en las noches de luna, cada habitación brilla con la luz procedente de las lunas.

Los Goblins Menores de las Fauces Retorcidas



Los Goblins Menores de las Fauces Retorcidas proceden de las Montañas Grises. Tras una de las guerras intertribales que estallaron en las montañas, la tribu fue esclavizada y sus tierras tomadas por los Rompepiernas, una tribu de Orcos. Algunos miembros de las Fauces Retorcidas huyeron y consiguieron llegar a los densos bosques de las tierras bajas, donde compiten con los mutantes y los hombres-bestia por la comida y el territorio.

El grupo de las Montañas Negras está liderado por Tripón Estrangulaarmiños, un individuo maloliente y taimado. Tripón y sus secuaces han trabajado para Etelka, pero desde su marcha han decidido volver a actuar por su cuenta.

Tripón Estrangulaarmiños - Líder Goblin



Como la mayoría de los goblins, Tripón no es muy inteligente, pero tiene la ambición de convertirse en un poderoso chamán. Sin entender exactamente lo que significa ha empezado a imitar a Etelka, incluso hasta el extremo de ponerse sus ropas, joyas y perfume esperando que le proporcionen el poder necesario.

Tripón tiene un aspecto cómico con su largo vestido rojo y su brillante tiara. Cuando se encuentre con los aventureros, ondeará sus brazos teatralmente mientras entona ininteligibles letanías. Cuando no suceda nada se encogerá de hombros, empuñará su espada, y cargará. Si las cosas le van mal intentará huir, y pedirá clemencia si le capturan, culpando de sus actos a la sociedad en la que ha crecido. "Zabez, ¡nos hemoz vizto obligadoz! ¡Edamoz una tribu amable y pacífica, nunca hicimoz mal a nadie, ni cauzamoz pdolemaz. Pedo loz.... tdollz noz echadon de nueztdaz tieddaz. Zi... edan unoz tdollz enodmez... Oye, zi noz dejaiz madchad, no cauzademoz más pdolemaz."

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	45	3	3	10	60	2	34	28	28	28	28	21

Habilidades

Esquivar Golpe, Pelea Callejera, Golpe Poderoso,

Posesiones

Vestido rojo enorme que lleva sobre su armadura, tiara de diamantes encima del casco (200 CO de valor), una cadena con la llave del cofre de madera del área 12, Espada, Arco corto (D 16/32/150; FE 3; Tcd 0), Cota de malla corta con mangas (1 PA en torso y brazos), Casco (1 PA en la cabeza), *Escudo Mágico* (2 PA en todas partes) - el escudo es de fabricación enana y proporciona 2 puntos de armadura en todas las partes del cuerpo. Sus propiedades mágicas serán obvias para cualquiera que cuente con la habilidad *Sentido Mágico* que lo toque y pase una prueba de FV. El escudo tiene pintado toscamente en emblema de la tribu, pero si se borra aparecerá el dibujo original de una gran hacha enana. Ten en cuenta que Tripón adquirió este objeto en las Montañas Grises hace años, y que no tiene nada que ver con los Enanos de Khazid Slumbol.

24 Goblins Menores de las Fauces Retorcidas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	25	2	2	5	40	1	24	18	18	18	18	18

Posesiones

Arco corto (D 16/32/150; FE 3; Tcd 0), Espada, Justillo de cuero (0/1 PA en todo el cuerpo), Escudo (1 PA en todo el cuerpo)

15 Grandes Lobos de las Fauces Retorcidas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
9	41	0	3	3	5	30	1	-	10	14	14	14	-



Vestíbulo: Durante el día habrá durmiendo un goblin "de guardia". Da igual si están realizando un ataque; por la noche aquí siempre hay un guardia. De noche, el guardia (al que le quedan 3 *Heridas*) está más pendiente y es probable que vea a cualquiera que se acerque a la entrada.

Escalera: La escalera está hecha de piedra y lleva hasta la primera planta. En sus paredes pueden verse los espejos que iluminan la construcción. Cualquier personaje que se encuentre en la escalera resulta visible desde cualquier habitación adyacente.

Armario: Contiene material de limpieza y unas cuantas capas humanas y halflings. Huele a servicio, y ha sido utilizado por uno de los goblins.

Atados en un rincón se encuentran Gurda y Hanse, dos humanos raptados de sus granjas por los goblins. Gurda y Hanse están impacientes por vengarse; han visto a sus hijos, amigos y vecinos asesinados y devorados por los goblins. Si se les dan armas, atacarán a los goblins sin preocuparse por su propia seguridad (usa los perfiles de los *Pueblerinos de SSB* -cuando combaten con los goblins están sujetos a frenesí). Si sobreviven, querrán reconstruir su granja.

4 y 5. Recibidores: Estas habitaciones contuvieron en el pasado muebles tapizados de calidad. El relleno de los muebles ha sido arrancado por los goblins para hacer camastros, y hay montones sucios por los rincones de la habitación.

Estas dos habitaciones también se usan para almacenar las antorchas (21, en la habitación 4) y flechas (234, en la habitación 5). En cada habitación habrá 5 goblins, a menos que la tribu esté efectuando un ataque.

6. Comedor: Una gran mesa de madera rodeada por ocho sillas de respaldo alto, también de madera, domina esta habitación. Las vitrinas que hay a lo largo de las paredes



contenían cuberterías y platería, pero han sido saqueadas por Tripón. Todo está cubierto de inmundicias de los goblins.

7. Cocina: Esta es una de las pocas habitaciones de la construcción que sigue limpia. El tamaño de su mesa y de sus asientos indica que pertenece a un halfling. Si los aventureros han entrado de hurtadillas en el edificio, Dumpling Hayfoot estará trabajando allí durante el día. Si no, se encontrará en su habitación (véase habitación 8 -más adelante).

Dumpling Hayfoot - Halfling, Cocinera



Dumpling ha sido la cocinera de Etelka durante los últimos cuatro años y es una buena fuente de información. Desde que se fue Etelka, ha sido acosada y aterrorizada por Tripón y su pandilla, teniendo que cocinar para ellos y viéndose obligada a limpiar todo la basura que generan.

Dumpling se impresionará con cualquier aventurero halfling que no sea un cocinero. Ella cree que todos los halfling fuera de la Asamblea trabajan de cocineros.

Estará muy agradecida al ser rescatada por los aventureros, y les pedirá que la lleven a Grissenwald, donde espera encontrar un trabajo más apropiado para sus talentos. A Dumpling ya no le interesa seguir trabajando para Etelka. "Trajo a esos goblins, y eso ya fue malo, pero después me dejó sola con ellos."

Dumpling proporcionará la siguiente información a los aventureros si la tratan bien. Si es insultada o amenazada, se cerrará en banda y no dirá ni una sola palabra.

Un humano de aspecto esquivo llegó hace unos días con una carta para la señora. (Deberías determinar el inter-

valo de tiempo exacto de acuerdo con la *Cronología* de la página 25).

A continuación, la señora y él se fueron al "río de Norn a por polillas barridas." (Dumpling no estaba prestando atención y no sabe exactamente lo que le dijeron. La información correcta es "por el río Narn a las Colinas Áridas)."

Tenían previsto pasar antes por Kemperbad.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	22	28	1	2	4	50	1	42	14	30	13	40	40

Edad

44

Habilidades

Cocina, Esquivar Golpe, Herbolaria.

Posesiones

Delantal y mandil.

8. La habitación de la halfling: Si los aventureros luchan con los goblins, Dumpling Hayfoot estará escondida debajo de la cama. Si los aventureros no miran debajo de la cama, llama su atención haciendo que Dumpling estornude a causa del polvo del suelo.

Primera Planta

Este nivel tiene una puerta de madera. Desde lo alto de las escaleras puede verse la ennegrecida puerta del laboratorio en el suelo. También pueden verse claramente los espejos y la claraboya que hay a cuatro metros del suelo (véase área 15).

9. Estudio: Las puertas que dan a esta habitación están cerradas y han resistido los intentos de los goblins por abrirlas. La puerta que lleva a la escalera tiene marcas de espadas y en el suelo hay astillas de madera.

Dentro de la habitación, del techo cuelga un cocodrilo disecado, y hay un oso disecado junto a la puerta. Mediante una ilusión óptica, el oso parece moverse cuando entran los aventureros.

Querida Etelka

La persona que porta esta carta es un miembro de confianza de nuestra sociedad. Lleva bastante dinero para financiar una expedición a las Colinas Áridas, donde, según nuestras pesquisas, se encuentra lo que buscamos. No puede ponderarse debidamente la importancia de este objeto para nuestra causa. Tienes que partir tan pronto como te sea posible. Nuestros agentes en Kemperbad te proporcionarán la ayuda que necesites. Una vez que tengas el objeto, tráenoslo a Middenheim con toda celeridad.

Istak Graksk Tzeentch

En el muro oeste hay una librería con una selección de libros acerca de los goblins y de sus parientes. Entre ello se encuentra un *grimorio* (WFJR, página 137) que contiene los siguientes hechizos:

Zona de Silencio, Curar Heridas Leves, Vuelo, Relámpago y Zona de Firmeza

El escritorio de madera contiene material de papelería. El cajón está cerrado (PC 30%) y contiene una *poción curativa* (un líquido viscoso verde oscuro en una ampolla roja esmaltada -WFJR, página 182) y una carta dirigida a Etelka Herzen, (da a los aventureros el *Documento 10*).

10. Sala de estar: La sala de estar de Etelka ha sido tomada por Tripón y está hecha un desastre. Los muebles están tremendamente sucios y gran parte de los adornos yacen destrozados en el suelo.

11. Dormitorio: Los goblins usan esta habitación como barracón; suele haber cinco goblins en su interior.

12. Dormitorio de Etelka: Tripón ha tomado posesión de la habitación y ha llevado algunas de sus posesiones más queridas. En el suelo están desparramadas las ropas de Etelka, mezcladas con la colección de falanges de Tripón. En la cabecera de la cama hay una cabeza cortada de enano. En la pared cuelga un retrato de Etelka.

Contra la pared oeste hay un cofre de madera cerrado (PC 20%). Tripón lleva atada la llave en una cadena alrededor de su cuello. Dentro del cofre hay 398 Coronas, 823 chelines, 1034 peniques y la cubertería de Etelka -12 platos de plata (10 CO cada uno), 12 juegos de cuchara, cuchillo y tenedor (5 CO cada uno) y un juego de salero y pimentero (12 CO). Entre las monedas hay 18 anillos de plata (10 CO cada uno), 37 pendientes (1d10 CO cada uno), y un surtido de frascos de perfume medio vacíos.

Al girar uno de los remaches del fondo del baúl, se abrirá un compartimento oculto, que pueden descubrir mediante una prueba de *Registro*. Como alternativa, cual-

quier personaje que realice una inspección concienzuda del baúl vacío tras pasar una prueba de *Int* descubrirá que el cofre tiene un fondo falso. El compartimento contiene una bolsa de tela roja que sirve para guardar un collar de oro (95 CO), un brazalete de oro (35 CO) y un anillo de plata con el signo de la Corona Roja (23 CO).

13. Solarium: Las ventanas están hechas pedazos y los muebles se han usado como leña. Los restos del fuego pueden verse en el centro de la habitación. Si se examina la fogata podrán encontrar los restos de varios muebles y algunos huesos de animales y humanos.

14. Laboratorio: Los goblins lograron abrirse camino en esta habitación. Mientras hurgaba en uno de los experimentos de Etelka, un joven goblin consiguió provocar una explosión que destruyó la habitación y le lanzó al pasillo.

La puerta de esta habitación se encuentra chamuscada en el pasillo. El interior de la habitación está en ruinas: el suelo está cubierto de cristales rotos y las mesas y los bancos de trabajo están destrozados por la explosión. Los goblins han cogido algunos de los muebles de madera para hacer una fogata en el solarium (véase anterior apartado).

Durante la explosión se liberó un poco de moho púrpura que permanece pegado a la parte inferior de uno de los bancos rotos. Si un personaje lanzador de hechizos se acerca a menos de 5 metros, lanzará al aire sus esporas púrpuras. Las esporas cubren un área de 5 metros de radio y duran 1d6 asaltos. Cualquier personaje u objeto relacionado con la magia y que resulte alcanzado por las esporas pierde 1d6 puntos de magia (véase WFJR, página 237).

15. Los Espejos: Los espejos que hay en lo alto de la escalera dirigen la luz que pasa por la claraboya hacia los espejos reflectantes que hay más abajo. Los espejos están 4 metros por encima del nivel de las escaleras y se puede llegar hasta ellos mediante una escala de hierro empotrada en la pared. Cualquiera que se suba a la escala tiene una visión excelente del área circundante.



REIK ARRIBA

Este capítulo cubre el trecho del río Reik situado entre Altdorf y Grissenwald.

• CASTILLO REIKGUARD •

Cuando los aventureros naveguen por el Reik al salir de Altdorf, pasarán junto a la imponente fortaleza de piedra del Castillo Reiksguard, la actual residencia del Príncipe Wolfgang Holswig-Abenauer –el heredero escogido por el Emperador. Las almenas del castillo están erizadas con guardias de brillantes armaduras, y aquí y allá puede verse el cañón de una bombardas asomando amenazadoramente entre los parapetos. No se permite el acceso de plebeyos al palacio, y si se pregunta en las aldeas cercanas no se obtendrá mucha información, salvo ciertos rumores descabelladamente contradictorios (véase página 13 - *Rumores 1 y 2*).

• LA MÁQUINA DE SEÑALES •

Juega este suceso la primera vez que los aventureros pasen junto a la máquina de señales (marcado con un 5 en el Mapa 1).

A unos 20 kilómetros río arriba desde el Castillo Reiksguard, los aventureros no pueden evitar observar una visión algo discordante. Hacia el oeste, la pendiente cubierta de hierba de un montecillo bajo asoma por encima de lo alto de un dique del río, y su cumbre en forma de

cúpula está coronada por una construcción de extraño aspecto. Las ruinas de una antigua torre cuyas piedras sobrenaturalmente suaves reflejan la luz con un brillo apagado se han convertido en la base de un feo edificio de granito de indudable manufactura enana. Y en lo alto del conjunto, acoplado como si fuera un gigantesco insecto palo, hay una extraña combinación de vigas, puntales, sogas y poleas. El conjunto de andamios de madera que rodea toda la estructura, y en el que se enjambran varias figuras pequeñas y barbadas portando herramientas, indica que las obras no han finalizado.

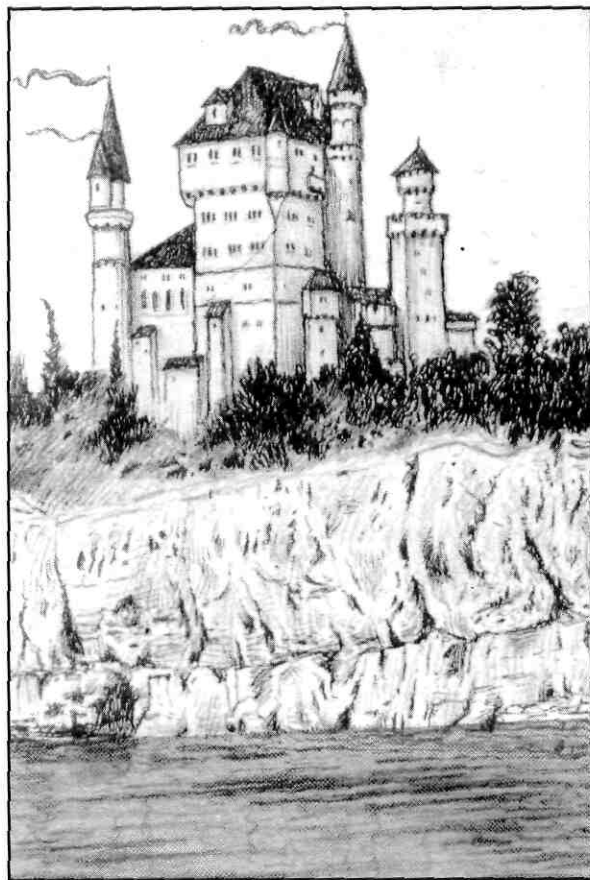
El edificio es uno de las modernísimas Máquinas de Señales del Emperador Karl-Franz. Para su construcción ha sido contratado especialmente un equipo de ingenieros enanos, y los PJs están a punto de recibir una exaltada petición de ayuda por parte del capataz a cargo del equipo de construcción. Si, por alguna razón, los aventureros no viajaren en barco, tendrás que modificar el origen de este suceso.

• POLIZONES •

Al doblar un recodo del río, los aventureros verán a dos enanos agitando sus manos frenéticamente desde el embarcadero de la obra, que únicamente se suele usar para descargar entregas de materiales y suministros. Cuando el barco queda al alcance del oído, los PJs escucharán “¡Oy! ¡Llebadnos! ¡Podemos pagaros!”, y uno de los enanos sostendrá en alto una bolsa aparentemente llena. Si el grupo no tiene intención de detenerse, los enanos saltan a una pequeña barca de remos y tratarán de llegar hasta los PJs, gritando, “¡Esperad! ¡Tenéis que llevarnos!”. Sin embargo, no lograrán alcanzarlos, y a menos que los aventureros decidan detenerse los enanos pronto quedarán atrás. Sin embargo, es bastante probable que los PJs quieran regresar al lugar una vez que hayan estado en las Colinas Áridas, tras encontrar la llave que les permita el acceso a la biblioteca secreta que hay bajo el observatorio secreto de Dagmar.

Suponiendo que los PJs se detengan, los enanos subirán a toda prisa a su barco, presentándose como Thingrim y Belegol, ingenieros enanos. Tienen mucha prisa por marcharse y animan a los aventureros a partir de inmediato. Quieren ir a Altdorf o a Nuln (o a algún sitio lo más cercano posible a alguna de esas dos ciudades) y se puede regatear para sacarles hasta el doble del precio de un pasaje normal (normalmente 5 chelines por cada 15 kilómetros). Antes de que los PJs puedan reanudar su viaje, o incluso comprobar por qué los enanos tienen tanta prisa en dejar su empleo, otro enano llega corriendo por la orilla, y su rostro está tan enrojecido como las voluminosas calzas que lleva. Thingrim y Belegol callan cuando aparece el recién llegado. Les mira con ceño y apunta en la dirección de la máquina de señales a medio acabar. “¡Volved inmediatamente al trabajo, a menos que ¡ARF! ¡BUFF! –queráis convertirlos en meros ¡COUGH! ¡BLARF! –braceros! Con una mirada que es una mezcla de disculpa, desconcierto y súplica, Thingrim y Belegol regresan a la orilla.

Tras recuperar gradualmente el resuello, el recién llegado se presenta como Aynjulls Isembeard –Maestro Artesano y capataz a cargo de la construcción de la más moderna máquina de señales de Su Majestad Imperial. Parece sufrir un fuerte estrés –tiene profundas ojeras y su mirada inyectada en sangre, y su ceño está fruncido continuamente. Si se le pregunta, puede proporcionar la si-



guiente información. Aunque se da de manera escrita, no deberías limitarte a leerla. Interpreta una conversación, actuando de acuerdo con la descripción de Aynjulls. Gran parte de esta información también puede obtenerse charlando con los demás enanos.

fue contratado hace 6 semanas junto a un equipo de 12 ingenieros por una comisión Imperial en Altdorf para supervisar la construcción de una máquina de señales, de acuerdo con el último plan del Emperador (véase SSB, página 28).

El lugar elegido era una antigua torre en ruinas construida en un montecillo. Como lo único que quedaba del edificio original era su sólida planta baja (supone que es sólida porque no tiene puertas ni ventanas y tras varias pruebas no parece hueca), decidió construir la máquina encima para ahorrarse tiempo con demoliciones innecesarias.

Desde el principio, la obra ha estado plagada con muchos accidentes: varios ingenieros enanos, habitualmente cautelosos, se han caído del andamiaje fracturándose varios huesos; otros cayeron víctimas de una misteriosa enfermedad paralizante.

A pesar de todo esto, el trabajo continúa a buen ritmo, pero hace 5 días comenzaron a desaparecer sin dejar rastro los trabajadores que estaban de guardia en la torre durante la noche: la noche pasada de desvanecieron otros dos. El resto de los enanos piden un plus de peligrosidad, afirmando que el lugar es un cementerio élfico maldito, o algo peor.

En principio eran 12 ingenieros enanos trabajando en la máquina de señales, pero ya solo quedan 6.

Está de los nervios. Su reputación quedará por los suelos si no acaba la obra a tiempo, pero ¿qué puede hacer al respecto?

En este punto, los aventureros deberían estar dispuestos a ofrecer sus servicios. Aynjulls podría incluso llegar a pedirles directamente si estarían dispuestos a ayudarlo. Puede pagar 1 CO por persona y día, más 50 CO a la finalización de la obra (en unos 7 días) o cuando se resuelva el misterio. Si los aventureros fueran insultados mientras se encuentran en el lugar, Aynjulls (sumido en la desesperación) accederá de mala gana a que los culpables se disculpen en persona. Aynjulls tiene unos "planos" (Documento 5) que puede mostrar a los aventureros si estos quieren saber cómo funciona la máquina de señales.

Si los aventureros parecen poco dispuestos a ayudar, necesitarás idear alguna otra excusa para que exploren la torre. Quizá Thingrim y Belegol aparezcan como polizones en el barco de los aventureros; Aynjulls prometerá no delatar la complicidad de los aventureros en el sabotaje a la máquina de señales del Emperador si le ayudan. O quizá, la próxima vez que los aventureros pasen por el lugar adviertan que todo parece tranquilo, pero la máquina sigue a medio acabar.

Asegúrate de comparar la fecha actual de la campaña con la *Cronología* (página 25) que describe el paradero de Etelka Herzen y su ayudante, ya que los aventureros puede que tengan que encontrarse con esta pareja en algún momento durante esta parte de la aventura.

• EL MISTERIO REVELADO •

La torre en ruinas es la única parte del observatorio del Hechicero Dagmar que ha sobrevivido al paso del tiempo. Precavido por naturaleza, Dagmar se esforzó en asegurarse que su observatorio estuviera protegido de los entrometidos ojos de los lugareños, y muchos de sus guardianes mágicos siguen activos, incluyendo a un poderoso Necrófago. Esta criatura es la responsable de las muertes de los ingenieros enanos.

• LAS LLAVES MÁGICAS •

Si quieren progresar más allá de esta fase de la aventura, los personajes deben descubrir varias llaves mágicas. La primera la lleva el Necrófago (en una correa de cuero alrededor de su cuello) y permite la entrada al observatorio – bien a través de la trampilla del suelo de la torre de señales, o a través de las puertas secretas en la pared exterior del observatorio. No funcionará en el resto de las puertas. La llave parece un cilindro de hierro de 15 cm de largo cuyo corte transversal es una estrella de cinco puntas en vez de un círculo. Si se usa la habilidad *Sentido Mágico*, se verá que efectivamente es mágica. Cualquier personaje que lleve este objeto y se aproxime a 1 metro de la trampilla secreta en la torre de señales o las puertas secretas del observatorio hará que se abran espontáneamente. Las puertas se cierran cuando la "llave" se aleja más de un metro.

Las demás llaves las portan los cinco guardianes zombis del observatorio. También son necesarias para abrir la trampilla de entrada a la biblioteca secreta (h), donde se oculta la información vital que llevará a los aventureros al Castillo Wittgenstein y a la culminación de la aventura. No obstante, ten en cuenta que son necesarias las cinco llaves, y que además los aventureros deben encontrar una sexta llave que se perdió en las Colinas Áridas hace muchos años.

• DESCRIPCIONES DE LA ZONA •

• EL MURO EXTERIOR •

El muro del observatorio parece estar hecho de bloques de un mineral negro, liso y brillante que por lo demás no tiene nada de particular. Es imposible abrir una





brecha en el muro sin armas de sitio o herramientas de ingeniería. Si los aventureros insisten, Aynjulls accederá de mala gana a practicar un agujero. Sólo tardará un par de horas, pero Aynjulls señalará que se comprometerá la estabilidad del resto de la obra terminada. Las puertas secretas no se pueden distinguir del resto del muro, aunque hay un camino que lleva a un callejón sin salida donde se encuentran las puertas. Éstas se abrirán automáticamente si alguien que lleva la "llave" del Necrófago se acerca a menos de un metro.

• LA TORRE DE SEÑALES •

Los enanos han logrado finalizar la planta baja del faro, que alberga el fuego y el espejo, y que debe soportar el poste de madera con los brazos de señales. Tanto la torre como su base -la planta baja del observatorio- están rodeadas por andamios de madera.

En su interior, la torre de señales ha sido dotada con todo el equipo necesario (véase Mapa 6). Ten en cuenta que el suelo de la torre es también el techo del observatorio. En esta habitación es donde se producen las desapariciones de los obreros de la construcción, que son atacados por el Necrófago que entra desde el observatorio a través de una trampilla secreta.

Incluso si los jugadores sospechan que hay una trampilla oculta en el suelo, no serán capaces de abrirla desde este lado sin la llave del Necrófago, a no ser que recurran al equipo pesado de los enanos (véase El Muro Exterior).

Si alguno de los personajes decide pasar la noche aquí, la trampilla se abrirá ruidosa y repentinamente, y el



Necrófago entrará en la habitación. Tomados por sorpresa (WFJR, página 116), los aventureros no podrán atacar al Necrófago hasta que haya entrado del todo a la habitación. Por supuesto, si ningún miembro del grupo está vigilando la trampilla, no advertirán la presencia del Necrófago hasta que no realice su ataque. El Necrófago tratará de huir a través de la trampilla si sus H bajan hasta 2 o menos, pero los aventureros tendrán todo el tiempo del mundo para seguirle o atrancar la trampilla antes de que se cierre.

• DENTRO DEL OBSERVATORIO •

Equipados con la "llave" del Necrófago, los aventureros podrán entrar en el observatorio a través de la trampilla secreta en la torre de señales (área b) o de las puertas secretas externas (área a); todas se abren automáticamente si acercan la llave a menos de un metro.

En el observatorio hay 5 zombis (3 en la biblioteca -área e-, y otros dos en el laboratorio -área c-, y el estudio -área d- respectivamente). Cada uno cuenta con una llave mágica que abre automáticamente una de las puertas interiores del observatorio (si no, considera que tienen PC 40%). Estas criaturas no se mueven a no ser que se ataque a uno de los suyos, en cuyo caso saldrán en su ayuda. Los zombis atacarán a cualquiera que no lleve el cayado del Hechicero Dagmar (véase página 37) y, a no ser que ya hayan sido destruidos, los otros 4 llegarán (a un ritmo de uno por asalto) comenzando por el segundo asalto de la lucha. La magia empleada en invocar y atar a estas criaturas hace que no necesiten estar controladas, ni tampoco están sujetas a la inestabilidad mientras que permanezcan dentro del observatorio.

Todas las habitaciones que se encuentran en el interior del observatorio no tienen ventanas ni están iluminadas. No proporciono a los jugadores descripciones detalladas a menos que tengan su propia fuente de luz (o sean semihumanos con Visión Nocturna). Por el olor y la cantidad de polvo y telarañas puede deducirse que ninguna de las habitaciones ha sido usada durante mucho tiempo.

B. ENTRADA

La sala está completamente vacía y sin rasgos distintivos, si exceptuamos las extrañas tramas geométricas que adornan el suelo, paredes y techo. Aunque están oscurecidas por el polvo de años, estas tramas dan a la habitación un aspecto extrañamente desorientador, ocultado la auténtica perspectiva y pareciendo dotarla de ángulos imposibles. Las telarañas cubren todas las puertas, y cuando los aventureros se muevan caerá polvo del techo. Cuando se aproximen por vez primera a una de las puertas, les golpeará una ráfaga de viento gélido y misterioso, y los que fallen una prueba de FV creerán escuchar una voz espectral que les conmina: "¡Retroceded!"

C. EL LABORATORIO DEL ALQUIMISTA

Esta habitación está vigilada por un Zombi, que normalmente se encuentra en el centro de la sala, moviéndose únicamente si alguien entra en el laboratorio o si estalla un combate en cualquier otro lugar de la torre.

El laboratorio está repleto de los instrumentos propios de la alquimia: estantes repletos de frascos, retortas, tarros de extrañas formas, fragmentos de varios minerales, etc. En la mayoría de las superficies hay garabateados varios cálculos esotéricos (en paredes, suelo, techo, mesas, etc.) y en un rincón hay un atril en forma de gárgola con un gran libro encuadernado en cuero.

El libro está manuscrito en Idioma Arcano Mágico y se tardarían 2d4+2 días en leerlo completamente, aunque su

estudio durante un par de horas revelará que contiene información acerca de la invocación y control de Esqueletos, Zombis y Necrófagos. Si el lector pasa una prueba de Int, encontrará varias referencias a la piedra de la disformidad (véase WFJR, página 262) La información contenida en el libro es inútil sin la asistencia de un Nigromante, pero una vez estudiada y aprendida (de la misma manera que un hechizo) permite a un Hechicero controlar a estas clases de no muertos, una vez que han sido invocados por un Nigromante. Para la invocación de cada no muerto es necesaria una pizca de polvo de piedra de la disformidad, que el Hechicero puede controlar a continuación como si fuera un Nigromante (véase WFJR, página 174).

D. ESTUDIO

Esta habitación también está guardada por un zombi, que atacará a cualquiera que no lleve el cayado de Dagmar (véase más adelante).

La habitación contiene un gran escritorio, un estuche de planos, una mesa de dibujo y varios retratos antiguos colgados de sus paredes. El escritorio está cerrado (PC 20%) y contiene varias plumas, tintas (la mayoría secas) y pergamino. También hay una libreta estropeada, cuyas páginas amarillas están cubiertas de cálculos complejos y otras anotaciones hechas con una caligrafía ilegible. Un personaje que tenga la habilidad *Astronomía* que examine las notas será capaz de averiguar que el libro es un intento de predecir la órbita de la luna del Caos Mörrslieb. El estuche de planos contiene varios mapas antiguos de diversas zonas del Imperio -de Reikland y de las marcas occidentales de Talabecland en particular (da a los jugadores el Documento 6). Todos los mapas tienen varias líneas que se cruzan por todo el continente. La intersección sobre las Colinas Áridas ha sido marcada con un redondel. Cualquiera que haya logrado averiguar el fin de la libreta puede intentar una prueba de Int para darse cuenta que las líneas representan las trayectorias de la órbita errática de Mörrslieb. Sin embargo, no hay ningún indicio acerca de la relevancia de la intersección redondeada. Los retratos corresponden a varios miembros "ilustres" de la familia Wittgenstein. Los cuadros no tienen pies con los nombres, pero el parecido familiar es obvio: todos tienen narices aquilinas, altas frentes, y cejas pobladas y espesas. La mesa de dibujo está vacía. Apoyado en un rincón hay un cayado adornado con inscripciones, que cualquier personaje con la habilidad *Sentido Mágico* puede identificar como mágico. El portador del cayado no será atacado por los zombis del observatorio.

E. BIBLIOTECA

Esta habitación, que tiene filas de estanterías repletas de libros del techo al suelo, está vigilada por 3 zombis. Los libros están escritos en varios idiomas (mundano, secreto y arcano) y cubren todo tipo de materias, desde tratados de alquimia a "novelas" de una naturaleza literaria algo dudosa. No hay nada que pueda ser de utilidad inmediata para un personaje jugador (aunque una prueba de *Calcular* revelará que hay 2d10 libros que valen 2d10 CO cada uno para un coleccionista), pero quizá quieras llamar la atención de los jugadores sobre algún libro histórico o religioso, para proporcionarles información acerca del Imperio (como la que se encuentras en las páginas 6-41 en SSB).

F. PASILLO INTERIOR

El muro interior de esta área esta hecho de acero de 5 cm de espesor (lo que se descubre mediante una prueba de *Observar*, si nadie tamborilea sobre él, por ejemplo). A

la altura de la cintura hay dos barras de 45 cm de largo sujetas al muro, en posiciones diametralmente opuestas (véase Mapa 6). Si dos personajes cualesquiera empujan estas barras (en el sentido de las agujas del reloj o en el contrario), girará todo el muro, para que el hueco en este muro pueda alinearse con el hueco en el muro del acceso central (área g), permitiendo de esta manera el paso.

G. ACCESO CENTRAL

Ten en cuenta que la entrada desde el Pasillo Interior sólo pueden abrirla y cerrarla dos personajes situados en el Pasillo Interior (véase más adelante). En otras palabras, si se cierra y los aventureros entran a través de la trampilla, sólo pueden salir por donde entraron.

El suelo de esta habitación está inscrito en un hexagrama brillante. Si se pasa una prueba de *Observar* se verá que hay un agujero en forma de estrella en cada punto del hexagrama, exactamente del mismo tamaño que los "cilindros" que llevan los zombis. Si se insertan estas cinco "llaves", junto con la sexta extraviada en las Colinas Áridas, en los agujeros, se abrirá la trampilla del suelo (hacia dentro y hacia fuera). Cualquiera que se encuentre sobre la puerta cuando se abra debe pasar una prueba de I o caer 3 metros a la biblioteca que queda a sus pies (área h).

H. BIBLIOTECA SECRETA

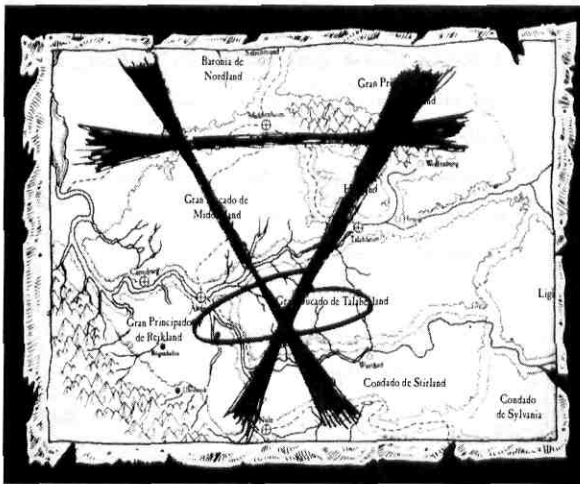
Los pasillos que surgen de la cámara hexagonal central están repletos de estantes que contienen libros de temática varia, la mayoría en *Clásico* o en alguno de los *Idiomas Arcanos* (véase área e). Por cada hora empleada en examinar estos libros, hay un 50% de posibilidades de encontrar algo de lo siguiente.

un grimorio con uno de los siguientes hechizos (elegido al azar): *curar heridas leves*, *bola de fuego*, *golpe de viento*;

una sección de tapas falsas que ocultan una *poición curativa* (un líquido verde y viscoso que huele a almendras -véase WFJR, página 182),

un pergamino mágico con los hechizos *aura de resistencia*, *robar mente* y *niebla mística*.

En el centro de la sección hexagonal de la biblioteca hay una mesa con tres grandes libros. Dos de ellos son volúmenes antiguos: *Anotaciones Astronómicas de Sternschau* - *Una Guía de los Misteriosos Fenómenos del Cielo Nocturno*, y *Presagios y Profecías del Vidente Unserfrau*. Ambos libros están abiertos en las páginas mostradas en los Documentos 7 y 8, respectivamente.





EN EL AÑO DOS MIL
TRESCIENTOS DOS DE
NUESTRO IMPERIO, EN LA
NOCHE DEL FATÍDICO
HEXENSTAG, MÖRRSLIEB
BRILLÓ CON UNA LUZ
VERDE Y SOBRENATURAL,
Y SU FORMA ERA SIMILAR
A UN SEMBLANTE
SONRIENTE DE ASPECTO
HORRIBLE.

LOS CIELOS SE LLENARON CON
GRAN CANTIDAD DE ESTRELLAS
FUGACES Y ALGUNAS DE ELLAS
CAYERON SOBRE LA TIERRA, QUE
GIMIÓ ANTE ESTE ATAQUE.
MÖRRSLIEB VOLVIÓ A DOMINAR
EL CIELO DURANTE LA NOCHE DE
GEHEIMNISTAG, Y EL
FIRMAMENTO FUE SURCADO POR
LAS TRAYECTORIAS DE MUCHAS
ESTRELLAS FUGACES Y
METEORITOS.

ADVERTIDO POR LOS
ACONTECIMIENTOS ANTERIORES
DEL HEXENSTAG, FUI CAPAZ DE
SEGUIR EL CURSO DE UNA
ESTRELLA FUGAZ ESPECIALMENTE
GRANDE, QUE PARECÍA PROCEDER
DE LA MISMA MÖRRSLIEB.
DE ACUERDO CON MIS CÁLCULOS,
LA ESTRELLA DEBE HABER CAÍDO
SOBRE LA TIERRA EN EL ÁREA
ELEVADA DE TALABECHLAND
CERCA DE LA CABECERA DEL RÍO
NARN.



Es necesario recurrir a la prudencia. Llegará el
momento en el que los enemigos del caos relajarán
su guardia. Mirando desde lo alto de sus fortalezas
no prestarán atención a la sombra que queda a sus
espaldas. Entonces el Gran Transformador hará que
la luna perversa despierte, y la querida de Mörr se
aclarará su garganta y escupirá sobre las tierras del
Imperio. Allí donde su saliva toque la tierra, el
débil no se atreverá
a posar el pie, pero el poseedor de esa saliva
disfrutará de un gran poder.

Las páginas del tercer volumen están llenas de escritura de patas de araña en *Idioma Arcano Mágico*. El título podría traducirse como *El Diario del Hechicero Dagmar von Wittgenstein -2405*. La última anotación está reproducida en el *Documento 9*, y es la más reveladora. Proporciona a los aventureros la última pieza de información que necesitan para dirigirse al Castillo Wittgenstein y al clímax de la aventura:

Y así yo, Dagmar von Wittgenstein, poseeré el mayor fragmento de piedra de la disformidad que jamás se haya visto fuera de la ciudad maldita de Plagaskaven. Me convertiré en el hechicero más poderoso que el Imperio, ¡qué digo el Imperio!, que el Viejo Mundo jamás haya conocido. Por fin mis años de estudio están a punto de ser recompensados. Todo está listo. Nada se ha pasado por alto. Se ha contratado a un equipo de "expertos" para la expedición, se ha construido un receptáculo especial forrado de plomo para transportar el meteorito, y en el castillo espera una cámara reforzada mágicamente. Mañana salgo para Kemperbad.



• LA MÁQUINA DE SEÑALES •

Aynjull Isembeard - Artesano Enano (Ex-Ingeniero)



Aynjulls es un enano obeso de mediana edad, capataz al cargo del equipo de ingenieros que construyeron la máquina de señales. Ha encanecido prematuramente, y suele vestir un jubón de cuero manchado de aceite, calzas de color rojo claro y enormes botas con clavos. Está muy orgulloso de su reputación de ejecutar los trabajos rápidamente y de manera fiable, y supondría un fuerte revés fallar a estas alturas. Es un personaje hosco y malhumorado, proclive a sufrir violentos estallidos de genio, pero la continua desaparición de sus obreros le han llevado a estar dispuesto a intentar cualquier cosa ¡incluso a pedir ayuda a un elfo!

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	51	31	4	4	9	31	1	41	51	41	51	51	21

Edad

95

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Cantería, Carpintería, Forja, Ingeniería, Leer / Escribir, Lenguaje Secreto -Gremial, Minería, Señales Secretas - Gremio de Ingenieros Enanos y Gremio de Artesanos, Visión Nocturna.

Posesiones

Herramientas de cantero, Herramientas de carpintero, Hacha de mano, Jubón de cuero (0/1 PA

-Tronco/brazos), Anillo Gremial (5CO), 20 CO.

Los Ingenieros

Cuando los aventureros se encuentran con Aynjulls quedan seis ingenieros: Thingrim, Belegol, Kardak, Gudrun, Guzul y Minak.

Todos están aterrorizados y desconcertados por las misteriosas muertes de sus colegas, pero harán todo lo posible por disimularlo. Sin embargo, estarán demasiado distraídos como para meterse con los elfos, si los aventureros contaran con alguno de estos semihumanos. Si necesitas perfiles, utiliza a los *Ingenieros Enanos* de la página 129.

• LOS GUARDIANES •

Campeón Necrófago

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	0	4	4	8	30	2	43	20	18	43	43	-

Reglas especiales - ataque *venenoso*. Cualquiera que resulte herido por el Necrófago debe pasar una prueba contra Rx10 o permanecer paralizado durante 1d8+4 asaltos. Si no le atacan, y si el oponente más cercano está muer-

to o paralizado, el Necrófago debe pasar una prueba contra FV o se parará para alimentarse hasta que sea atacado. Sólo huye si se queda con 2 o menos *Heridas*.

El Necrófago tiene un "cilindro" de 15 cm de largo (su corte transversal es similar a una estrella de cinco puntas) en una correa de cuero alrededor de su cuello. Esta es una "llave" mágica.

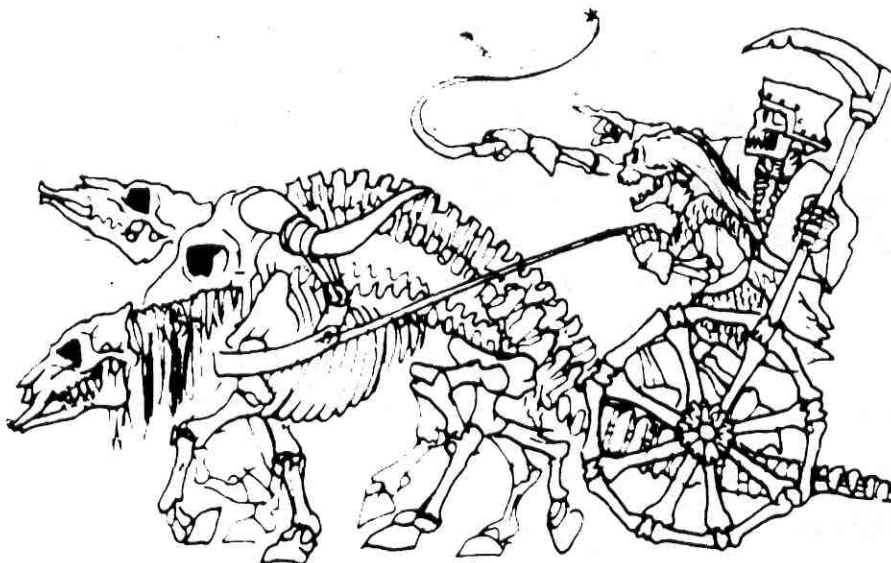
5 Zombis

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	0	3	3	5	10	1	10	43	14	14	14	-

Reglas especiales

Inmunes a las reglas de psicología; provocan *miedo* en las criaturas vivas; a diferencia de los zombis normales, estos no están sujetos a la *estupidez* ni a la *inestabilidad* mientras se encuentren dentro de la torre.

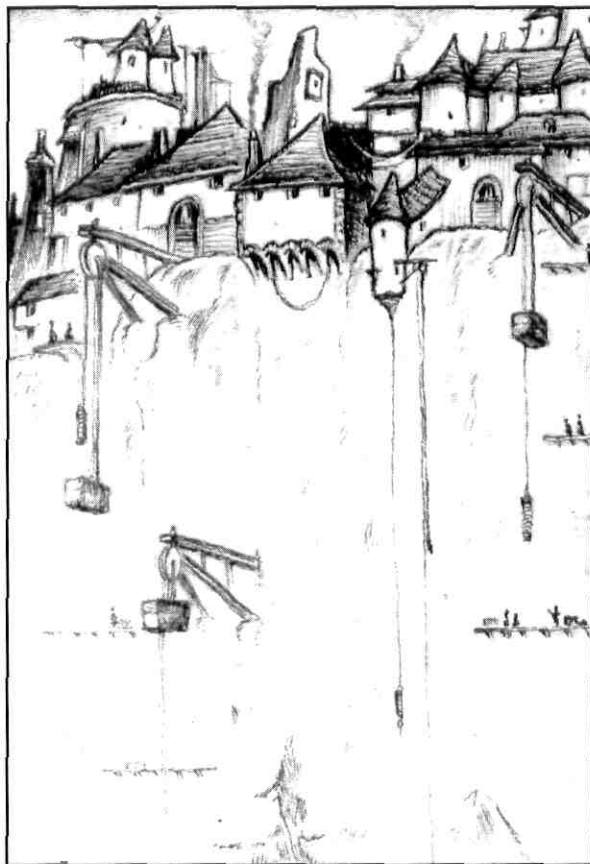
Cada zombi lleva un cilindro de 15 cm (su corte transversal es similar a una estrella de seis puntas) en una correa de cuero alrededor de sus cuellos. Estas son "llaves" mágicas.



KEMPERBAD

Véase Mapa 7

La histórica villa de Kemperbad se asienta sobre la orilla acantilada del río Reik, al norte de la confluencia con el río Stir. En este punto (y en unos 30 kilómetros hacia el norte y hacia el sur), la orilla oriental del Reik es casi 200 metros más alta que la orilla occidental, y el río fluye a los pies de imponentes acantilados. El río Stir, que nace en las Montañas Negras a muchos kilómetros al este, afluye al Reik en una grandiosa catarata, pero los siglos de erosión han abierto un estrecho barranco en los acantilados, y la cascada se ha trasladado lentamente río arriba hasta su ubicación actual en la confluencia de los ríos Stir y Narn. Por consiguiente, Kemperbad se encuentra encima de los acantilados, a unos 150 metros por encima de ambos ríos. El barranco del Stir se atraviesa únicamente por un estrecho puente de cuerda, que hace que la ciudad sea inaccesible salvo para el tráfico por carretera por el sur. Afortunadamente para el comercio, se ha construido un muelle en el Reik en la base de los acantilados, que está conectado con la villa por medio de un ingenioso sistema de ascensores. Básicamente son cestas y plataformas de diversos tamaños, suspendidas con sogas elásticas mediante enormes poleas y aparejos, que suben y bajan gracias a contrapesos. El sistema lo manejan y mantienen un equipo de Ingenieros Enanos y notablemente, sólo ha habido un accidente fatal en los últimos cincuenta años, cuando un grupo de nobles borrachos trataron de echar una carrera hasta el fondo. Desgraciadamente, el primero en llegar no pudo reclamar su premio.



Por supuesto, el uso de los ascensores está sujeto a una peaje nominal. Éste suele ser un chelín "por pierna" en las plataformas de pasajeros (que pueden albergar hasta a cuatro individuos de tamaño medio), y 5 chelines por "cesta" de carga (una cesta puede contener hasta 500 puntos de estorbo). No obstante, hay una escalera espiral excavada en el acantilado para los más energéticos o los más tacaños. Dado que cuenta con 1111 escalones, apenas se utiliza.

El método más seguro para cruzar el Reik entre Nuln y Altdorf es el servicio de ferrys que hay en los muelles, y lleva a los pasajeros hasta el Gran Camino del Norte que lleva a Grünburg y Altdorf. El precio del billete del ferry es de 5 chelines por personaje, y de 7/6 por cada caballo. La Línea de Diligencias Cuatro Estaciones mantiene una gran posada y parada de postas en la villa cercana de Jungbach, para aquellos pasajeros que estén dispuestos a pagar por la velocidad adicional del viaje en diligencia.

En el capítulo dedicado al viaje a las Colinas Áridas se aporta información acerca de los viajes por el río Stir.

• GOBIERNO •

Técnicamente, la ciudad no forma parte del Reikland, sino que es una ciudad comercial autónoma o "Freistadt". Debe esta situación a una Cédula Imperial concedida por el Emperador Boris el Incompetente en 1066, y en la actualidad es el mayor ejemplo de esta clase de ciudad. Esta cédula, junto a su posición estratégica, hace que Kemperbad sea extraordinariamente próspera y cuente con todo tipo de mercancías que no esperarías encontrar en un asentamiento de este tamaño (haz que todos los artículos de la *Guía del Consumidor* sean un nivel más comunes). En teoría, la falta de una "capa impositiva", ya que los impuestos se pagan o al ayuntamiento o al Emperador, pero no a algún Barón local, debería hacer que el coste de la vida sea menor. Sin embargo, en la práctica todo cuesta tanto como en cualquier otro sitio; los dignatarios del pueblo se han limitado a aumentar sus impuestos proporcionalmente.

El pueblo está gobernado por el Consejo de los Trece que es elegido por los gremios y familias más influyentes. El Emperador conserva el derecho de nombrar o destituir a cualquiera de los consejeros, pero esto todavía no ha sucedido en la larga historia del pueblo.

• LLEGADA A KEMPERBAD •

Lo más probable es que los aventureros lleguen por vez primera cuando viajan hacia el sur por el Reik, en dirección a Grissenwald y las Montañas Negras. Posiblemente, también se detendrán de camino a las Montañas Áridas y pueden captar algunas advertencias acerca del lugar (véase más adelante). Debes dar forma al viaje al pueblo usando los encuentros fluviales adecuados incluidos en el capítulo correspondiente, y tener en cuenta el paradero de Herzen y Heidemann (véase página 25) para ver si el grupo tropieza con ellos en algún momento.

Durante el día, el área de los muelles es un escenario de bulliciosa actividad -barcos cargando y descargando mercancías, los ascensores en uso continuo. Si los PJs tienen algún cargamento que vender o tratar de comprar mercancías, no podían haber llegado a un lugar mejor (según el *Diccionario Geográfico de Reikland*).



• SUCECOS EN KEMPERBAD •

Si habéis jugado *Sombras Sobre Bögenhafen*, deberíais estar familiarizado con el tipo de acontecimientos que dan vida a un pueblo, y puede que quieras improvisar varios encuentros de poca relevancia. Se ha incluido un mapa esquemático de Kemperbad para mostrar la distribución del lugar, pero a menos que quieras emplear más tiempo desarrollando el lugar, probablemente lo más aconsejable sea recomendar a los jugadores que persigan sus propios objetivos y no se atasquen con las aventuras en el pueblo.

Sin embargo, en este momento, es probable que los personajes quieran varias cosas. Pueden tener un cargamento que vender o quizá quieran comprar uno, si son listos buscarán indicios de actividad de la Mano Púrpura, quizá deseen comprar mejores armas y armaduras, podrían estar buscando tutores para posibles cambios de carreras y, en algún momento, deberán atravesar el pueblo para dirigirse a las Colinas Áridas.

El comercio en Kemperbad debería seguir las reglas incluidas en el capítulo *El Río de la Vida*, mientras que los sucesos que tienen que ver con la Mano Púrpura se detallan anteriormente. Si preguntan por armeros, les dirigirán al barrio enano del pueblo, concretamente al Taller de Diseñadores de Armas de Olaf (se aconseja a los elfos que acudan a un establecimiento humano). Olaf es un vendedor entusiasta que siempre tratará de colocar el modelo "de lujo" de cualquier artículo (+2d10% al precio). No obstante, incluso las armas sin ornamentar son de calidad superior. Las armaduras (de cota de malla y de placas) tendrán que manufacturarse a medida (si quieres continuar con la aventura, límitate a marcar un par de días en el calendario para volver a la trama principal). Sin embargo, si permites una oportunidad de instruirse en una nueva carrera a uno o más personajes (véase más adelante), podrías demorar el proceso de ajuste de la armadura para que encaje con el tiempo empleado en el adiestramiento.

• EL PLENIPOTENCIARIO IMPERIAL •

Este suceso puede utilizarse para añadir algo de colorido a esta parte de la aventura, o como un método para presentar a los personajes a uno de los PNJs se incluyen como tutores potenciales para carreras avanzadas.

Cuando los aventureros desembarcan en la orilla enana, verán un tumulto cerca de los ascensores de pasajeros. Una compañía de 20 Infantes Imperiales parece estar formando una guardia de honor, y su oficial al mando está ocupado alejando a los civiles de uno de los muelles más grandes. Poco después, una gran Patrullera Fluvial -con su Enseña Imperial ondeando en su mástil- entra en el muelle. Se escucha una fanfarria de trompetas cuando un sujeto de ricos ropajes y extremadamente corpulento se balancea por la pasarela que lleva al embarcadero. El oficial de la guardia se acerca con prontitud para saludarle y después, con otro resonar de trompetas, los dos suben al ascensor y comienzan la ascensión. La compañía de infantería les sigue en el siguiente ascensor.

En los días siguientes, si preguntan a los habitantes del pueblo averiguarán lo siguiente:

el grueso personaje es el Conde Otto Boormann, un Plenipotenciario Imperial. (véase SSB, página);

ha sido enviado a Kemperbad por el Emperador para vigilar al consejo del pueblo;

el Emperador finalmente se ha dado cuenta que está perdiendo unos grandes ingresos potenciales fren-

te a los Barones Comerciales de Kemperbad, gracias a la antigua cédula de independencia de la villa, y quiere que Otto descubra si hay alguna manera de solucionar el problema.

• CAMBIOS DE CARRERA •

Es bastante probable que algunos de los aventureros deseen emprender algunas de las carreras más esotéricas, que no pueden permitirse con facilidad (por ejemplo, porque el cambio de carrera encaja con sus roles cambiantes dentro del contexto de la campaña). A continuación se incluyen tutores para dos de esas carreras -Físico y Protector. La llegada del Plenipotenciario Imperial puede ampliarse para presentar a los PJs a estos personajes, y en la descripción de ambos PNJs se incluyen sugerencias para llevar a cabo los encuentros. Sin embargo, no hay motivo (salvo tus preferencias personales) para sustituir a otros personajes.

• LAS COLINAS ÁRIDAS •

Cuando los aventureros atraviesen el pueblo en dirección a las Colinas Áridas, pueden buscar un guía o pedir información acerca del área. Da igual el dinero que ofrezcan, nadie está dispuesto a acompañarles. Todos los habitantes del pueblo tienen la misma actitud hacia las Colinas -son un lugar maligno al que ninguna persona en sus cabales osaría ir. Si preguntan en el Templo de Verena del pueblo, averiguarán que el origen de su nombre se remonta a 200 años atrás. Antes de entonces las Colinas no eran más que otra agradable región del Imperio. Desde aquel momento nada ha vuelto a crecer allí y se ha reheuido la zona, como lugar marcado por el Caos...



Dr. Maximillian Schnippmesser - Humano, Varón, Físico



Conocido por "Max el Navaja" tanto por su habilidad como cirujano como por su infalible puntería con la daga arrojadiza, el Dr. Schnippmesser es algo excéntrico, por decir algo. Mide mas de metro ochenta y es muy delgado y anguloso, con brazos inusualmente largos. Siempre lleva puesto un mugriento abrigo largo de un extraño material encerado. Encima de su largo y grasiento cabello lacio mantiene un equilibrio precario un alto sombrero de copa. Max es un individuo de mirada viva que sabe que podría hacer una fortuna complaciendo a los numerosos hipocondríacos adinerados de la ciudad, pero prefiere ofrecer sus servicios a todos los que los necesitan -independientemente de sus posibilidades monetarias.

Max habla de manera espasmódica y entrecortada y su voz es débil y aflautada. Si se combina con su afilada nariz y su constitución angulosa, a menudo le asemeja a un exaltado estornino desaliñado. Parece impaciente, de lengua afilada y despectivo, pero es un observador agudo y juzga con acierto a las personas. Vive en una buhardilla pequeña y sucia encima de una panadería, que comparte con un indeterminado número de gatos callejeros; la media suele ser media docena, pero a veces hay más del doble. Max no alimenta a los gatos -viven principalmente de las ratas y ratones que infestan el almacén de harina de la panadería- pero parece que van a él porque les gusta su compañía. Max trata a los gatos con un cariño que raramente demuestra hacia los miembros de las razas de dos patas.

La manera más sencilla de encontrarse con Max es hacer que tenga lugar un accidente en la aglomeración generada por la llegada del Plenipotenciario Imperial. Una joven es apartada a golpes por uno de los guardias, cerca de la ubicación de los jugadores. Cae pesadamente y se golpea en la cabeza. Independientemente de si los aventureros se mueven para ayudarla o no, Max se abre paso a codazos entre la multitud y comienza a asistir expertamente a la mujer. Si los PJs están buscando a un físico pueden conseguir acceder a los buenos libros de Max ayudándole.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	40	4	4	9	41	1	61	51	61	51	51	41

Edad

43

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Curar Enfermedad, Curar Heridas, Elaborar Drogas, Elaborar Venenos, Leer / Escribir, Saber de Pergaminos, Idioma Secreto -Clásico, Arma de Especialista -Armas Arrojadizas, Cirugía.

Posesiones

Daga (I +10, D -2, P -20), Cuchillos Arrojadizos (D 4/8/20; FE 4; Tcd 0), Instrumentos médicos en un maletín viejo, 15 CO, 17/6.

Luigi Belladona - Humano, Varón, Protector



Luigi procede de Miragliano -una de las Ciudades Estado Tileanas. Es un individuo despiadado proclive a la brutalidad, y dirige la principal mafia de protección de Kemperbad. Está algo gordo y sus pesadas quijadas hacen que sus carrillos parezcan relleños de lana -una impresión que no se ve mitigada por su voz sorda y apagada. Luigi transmite una imagen de violencia gentil. Sus ropas están hechas de las mejores sedas y lanas, lleva el cabello engominado y sus rechonchos dedos están engalanados con anillos de oro y diamantes. Pocas veces levanta la voz por encima de un ronco susurro y es exageradamente cortés. Los dos "gorilas" que le acompañan suelen ser suficiente intimidación -usa el perfil estándar de "Secuaz" incluido en el **Sombras Sobre Bøgenhafen** si es necesario.

Sin embargo, lo que nadie sabe en la ciudad es que Luigi es una especie de Robin Hood. Gasta enormes sumas en ayudar a los pobres del pueblo, dirigiendo varias casas de caridad y comedores populares.

Lo más probable es que los aventureros se encuentren con Luigi poco después de la llegada del Plenipotenciario Imperial (véase anteriormente). Ha ido al muelle en busca de algunos aventureros que realicen unas cuantas "colectas" para él. Sus recaudadores habituales trataron de quedarse con parte de los beneficios y terminaron "dándose un baño" atados con pesadas cadenas... Si los aventureros acceden a ayudarlo, se les pagará 20 CO a cada uno por ir a una dirección en el barrio de los mercaderes donde recibirán una pequeña cesta (con 1000 CO en diamantes sin cortar), que deben llevar a continuación a Luigi, a una habitación privada en una posada cercana (El Gato y la Trampa). Un éxito en la entrega convencerá a Luigi para enseñar a uno o varios personajes. No deberías permitir que pudieran huir con los diamantes: Luigi tiene todas las salidas vigiladas y cuenta con una cantidad suficiente de secuaces como para capturar a cualquiera que intente timarle. En este caso, los PJs podrían tratar de salir del paso usando el verbo o la espada... Tú decides.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	41	3	3	8	41	1	41	41	31	31	31	31

Edad

53

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Armas de Especialista -Armas de puño e incendiarias, Esconderse (Urbano), Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Juegos de Manos, Leer / Escribir, Lenguaje Secreto -Ladrones, Movimiento Silencioso (Urbano), Pelea Callejera, Señales Secretas -Ladrones, Talento Matemático, Tasar.

Posesiones

Sombrero de ala ancha, ropa cara, porra, nudilleras, 50 CO en todo momento, 8 anillos de oro con varias piedras preciosas (2d10 CO cada uno).



LAS COLINAS ÁRIDAS

Se supone que los PJs tendrán al menos una buena razón para querer viajar a las Colinas Áridas: estarán persiguiendo a Etelka Herzen gracias a las pistas que encontraron en su torre en las Montañas Negras, o seguirán una pista descubierta en el estudio del observatorio de Dagmar von Wittgenstein.

Kemperbad (véase página 40) es el punto de parada obvio y un lugar ideal para comprar equipo (armaduras, armas, suministros). Si a los aventureros no se les ocurre aprovisionarse adecuadamente antes de dejar la civilización, haz que escuchen la historia de "un grupo de locos que salieron de expedición como quien va de excursión. Les encontraron mutilados cerca de aquí."

Recuerda comprobar el paradero de Etelka Herzen y su compinche, Ernst Heidleman. Lo más probable es que estos agentes del culto del Caos de la Corona Roja ya se habrán encontrado a estas alturas con los PJs, pero si no es así, los aventureros pueden tropezar con ellos durante esta parte de la aventura.

• REMONTAR EL RÍO STIR •

En el punto en el que el Stir se encuentra con el Reik hay una enorme presa con esclusas, construida para reducir la que, sin su presencia, sería una turbulencia imposible de navegar. La disposición de la presa es básicamente la misma que la incluida en el libro básico (WEJR, página 329), pero mucho mayor: la esclusa tiene capacidad para cuatro barcas grandes, y la casa tiene instalaciones de mantenimiento y embarcaderos para 2 patrulleras fluvia-

les, y alojamiento para sus tripulaciones y sus prisioneros. El peaje por el uso de la esclusa es de 5 CO.

Entre el río Narn y el Reik, el río Stir fluye a través de una estrecha garganta de paredes escarpadas de unos 200 metros de profundidad y 30 de ancho. El agua baja rápida y hay muchas corrientes traicioneras y remolinos cuyos efectos, combinados, reducen la velocidad de un barco el 25% al remontar el río. Incluso los timoneles expertos (los personajes con las habilidades *Remo* o *Marinería*) deberían realizar una prueba de *Navegación* al comienzo de cada trayecto diario (igual que harían los personajes sin esas habilidades en los tramos de río normales, como se indica en el capítulo *El Río de la Vida*). Además de los modificadores listados, hay una penalización adicional de -10% a todas las pruebas de *Navegación* que se realicen en este tramo del río. A la hora de navegar a favor de corriente, la velocidad puede aumentar hasta un 25% (a elección de los jugadores), pero hacerlo resulta muy peligroso (la penalización a las pruebas de *Navegación* debería incrementarse una cantidad igual al aumento porcentual de la velocidad).

Sin percances, deberían tardar unos 6 días en viajar contra corriente a través de la garganta, y puedes rellenar este periodo de tiempo con los encuentros incluidos en el último capítulo. Sin embargo, probablemente sea mejor evitar complicaciones que sólo servirán para distraer a los jugadores de su objetivo principal, y quizá prefieras contarles que durante el transcurso de ese periodo de tiempo *no sucede nada digno de mención*.

EL VIAJE

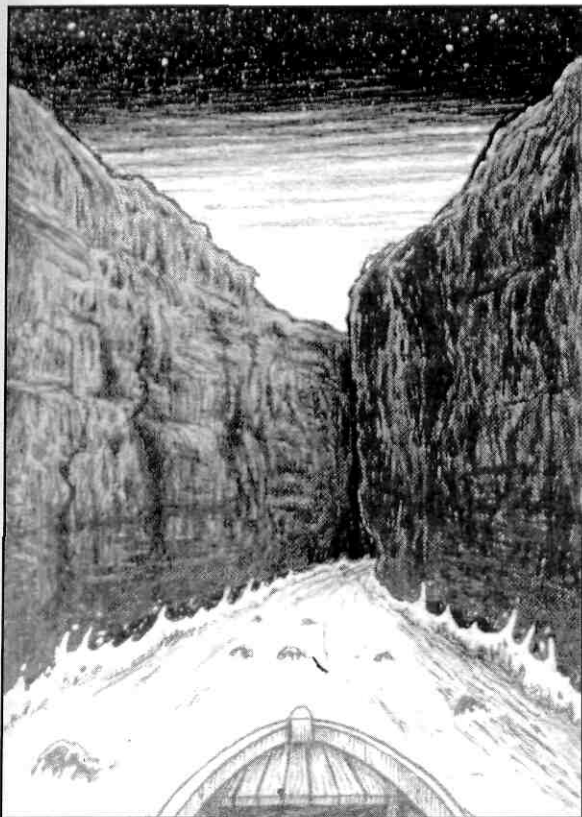
El barco de los aventureros avanza corriente arriba entre los imponentes farallones de la garganta, en un crepúsculo perpetuo. Las espumosas aguas del Stir rugen y silban sobre las afiladas rocas que hay, paralelas a su curso, al norte y al sur. El cielo se reduce a una fina cinta de azul oscuro en el que parece que las estrellas están siempre visibles, salvo durante un breve periodo del día en el que el sol cae perpendicular sobre sus cabezas.

• MEGALITOS ANTIGUOS •

En el punto marcado con  en el Mapa 1, la garganta está eclipsada por dos enormes megalitos: antiguos monumentos de manufactura druídica que marcan la frontera original del territorio de Baumenvolk (véase *Unterbaum*, más adelante). En total hay 12 megalitos dispuestos en un gran círculo, y formando una barrera mágica contra los siervos y vástagos del Caos. Los megalitos tienen labradas palabras mágicas en el *Idioma Arcano Druídico*, que sólo pueden leer los personajes con conocimiento de este idioma. La traducción de los textos de los megalitos revela que el área inscrita en su interior es similar a una gran *Zona de Pureza* permanente, sólo que únicamente los personajes y criaturas de alineamiento *caótico* tienen que pasar una prueba de FV para entrar en el área.

• CABALLO MUERTO •

Este suceso debería jugarse únicamente si Herzen y su socio llegan aquí antes de los aventureros. En un punto adecuado entre los megalitos y las Cascadas Gemelas, el grupo encontrará el cadáver de un caballo flotando co-





riente abajo (si han pasado más de unos días desde que Herzen volviera a cruzar el río Narn, el cadáver estará algo más descompuesto). Perdieron el caballo en las cataratas, y conserva los restos de sus alforjas, en las que hay:

2 semanas de raciones de hierro (inútiles);

varias mudas empapadas;

un paquete impermeable sellado con el símbolo de la Corona Roja. El paquete contiene un tosco mapa del Imperio con un círculo alrededor del área de las Colinas Áridas y con la posición del observatorio de Dagmar marcada y señalada claramente. (Este mapa es idéntico al que aparece en el Documento 6, con la adición del observatorio y sin las marcas superpuestas.

• CASCADAS GEMELAS •

A medida que los aventureros se aproximan a la confluencia de los ríos Stir y Narn aumentan las turbulencias, y puede escucharse un rugido continuo y distante. En el lugar en el que el río Narn se une al Stir hay una gran cuenca rocosa, excavada por las aguas de los dos ríos. En ese lugar, ambos ríos truenan sobre los escarpados acantilados en una catarata gemela que mide más de 130 metros de alto (véase *Mapa 13*). La cuenca parece hervir como el agua en una caldera, y el rugido de las cascadas es ensordecedor. El aire está lleno de espuma que empapa a los personajes antes que cualquier aguacero.

En la orilla norte hay una pequeña plataforma, protegida de la turbulencia por un peñasco similar en forma de muro, en la que hay amarrada una pequeña lancha, cubierta por una lona para mantener seco su interior. Sentadas en la boca de una cueva más allá del embarcadero, dos mujeres se afanan cosiendo una canoa de piel. Al ver al barco de los aventureros, sonreirán y saludarán alegremente.

Al sur hay una ensenada artificial que lleva a un ingenioso sistema de esclusas en forma de escalera que permite

a los barcos subir y bajar evitando el salto de 150 metros. Sólo hay una casa de hace las veces de peaje y posada fluvial ("Las Cascadas Rugientes") en lo alto del sistema, y el peaje para el uso de las 20 esclusas es de 10 CO.

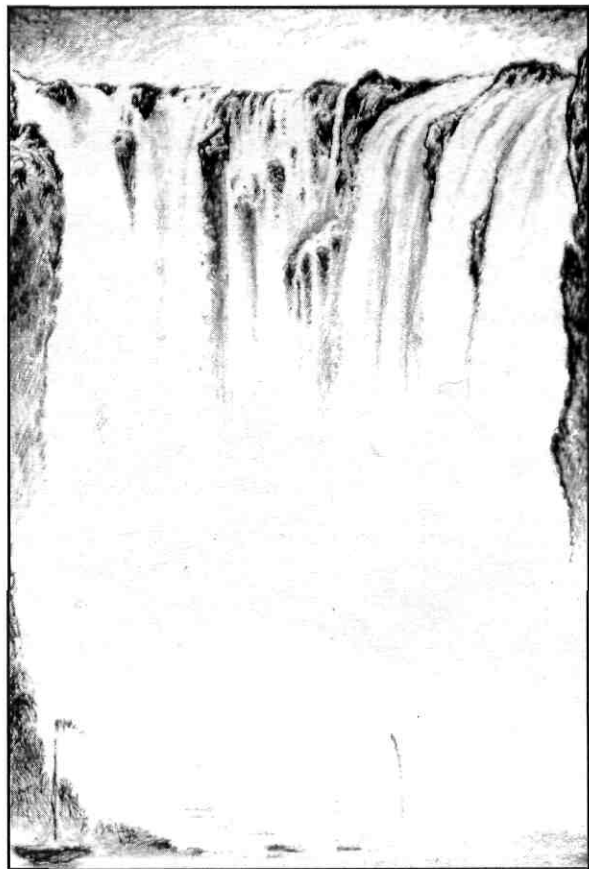
Los aventureros pueden optar entre ir hacia el sistema de esclusas o detenerse y hablar con las dos mujeres - Astrid y Birgit, vecinas del pueblo de Unterbaum.

• LA BIENVENIDA A LOS VIAJEROS •

Astrid y Birgit son del cercano pueblo de Unterbaum y se alegrarán de hablar con los aventureros, y les ofrecen la hospitalidad de su pueblo si parecen necesitarla (si cae el crepúsculo, algún miembro del grupo está herido o necesitan provisiones). Si el grupo tiene hierro con el que comerciar parecerán especialmente contentas e insistirán en llevarles ante el Anciano del pueblo (véase *Unterbaum*, más adelante). Saben muy poco acerca de la vida fuera de su entorno cercano. Astrid y Birgit pueden contarles que la mayoría de los viajeros se alojan en la Posada Las Cascadas Rugientes en lo alto del sistema de esclusas, y que Frau Lebensraum, la patrona y guardaesclusas dirige un "establecimiento limpio y acogedor." Deberías interpretar a Astrid y a Birgit como personas sencillas y totalmente sinceras que obviamente son incapaces de mentir o de engañar de cualquier otro modo.

• LA POSADA DE LAS CASCADAS RUGIENTES •

Como les dijeron las dos chicas, la posada es propiedad de Uta Lebensraum (que también es la guardaesclusas), y ciertamente se trata de un lugar limpio y acogedor, con un ambiente amistoso y amigable. El alojamiento cuesta la mitad de los precios incluidos en la *Guía del Consumidor* (WEJR, página 291). Quizá quieras emplear



el apartado de encuentros fluviales como fuente de otros huéspedes que se alojan en la posada, o quizá prefieras que los PJs sean los únicos visitantes; como alternativa, podrías generar algunos PNJs secundarios (barqueros, comerciantes, etc.) como diversión.

Uta recibe la ayuda de Theo Luckstein, un enorme camarero/hombre para todo, que también se encarga de las medidas de seguridad de la posada. También hay un cocinero, dos mozos de cuadra, 2 sirvientas y Jake, un viejo oriundo de Marienburg que tiene herramientas y materiales para realizar reparaciones menores en los barcos, y que maneja la balsa que hace las veces de ferry para cruzar el Stir (véase Mapa 13).

Los habitantes de la posada pueden ser una buena fuente de cualquiera de los rumores anteriores (página 9), y pueden hablar a los PJs acerca del pueblo de Unterbaum (deberías parafrasear las notas generales acerca del pueblo y sus habitantes que se incluyen a continuación).

Sin embargo, si preguntan por las Colinas Áridas se encontrarán con las mismas miradas y oraciones susurradas ("¡Que Sigmar se apiade de nosotros!") que en Kemperbad. Cualquiera empleado de la posada puede recomendar a Corrobreth, el Sacerdote Druídico de Unterbaum, como fuente fiable de información acerca de las colinas. También pueden indicarles el camino hacia el pueblo, que se encuentra a unos kilómetros al oeste de la posada.

• CRUZAR EL RÍO NARN •

Para llegar a Unterbaum desde la posada, los aventureros tienen que cruzar el río Narn. No hay ni puente ni ferry, pero por suerte el río no es especialmente profundo en esta época del año (salvo después de una tormenta). Sin embargo, la corriente es muy fuerte y es aconsejable emplear cuerdas para que si alguien pierde pie no se vea arrastrado hacia una muerte segura en las cascadas. Los personajes que traten de atravesar en río deben pasar una prueba de I para mantenerse de pie. Los personajes que no estén atados y que fallen la prueba, deberán realizar otra contra la media de sus puntuaciones de F e I para recuperar su posición. Si vuelven a fallar, el personaje debe gastar un Punto de Destino para no ser arrastrado hacia las cataratas. Si un personaje que esté atado a otros personajes falla la primera prueba se puede tirar de él suponiendo que el personaje que haya detrás de él pase una prueba de F. Si la falla, este personaje debe pasar una prueba de I para no perder el equilibrio. A continuación, el siguiente personaje de la fila puede intentar pasar una prueba de F, y así sucesivamente.

Si preguntan a Astrid y a Birgit por las Colinas Áridas, ambas palidecerán y tocarán su frente con los dedos de sus manos derechas (para contrarrestar el mal fario de mencionar a un lugar tan maligno). "Nadie va allí nunca," dicen, "excepto Corrobreth, nuestro Druida. A veces va a las colinas en busca de hierbas y cosas parecidas. Si los aventureros insisten en preguntar acerca de esta materia, las mujeres sugieren que deben ir al pueblo a conocer al Anciano y al Druida.

Si los PJs deciden (o piden) acompañar a Astrid y Birgit hasta el pueblo, serán conducidos a la cueva, que rápidamente se convertirá en un túnel en pendiente ascendente y después en una escalera en espiral, cuyos escalones han sido recortados de la roca. Los escalones ascienden unos 100 metros, y están húmedos y resbaladizos; por suerte hay un pasamanos de cuerda, con lo que los personajes no corren el peligro de caer. En lo alto, las escaleras dan a una estrecha franja de hierba que hay entre el bosque y la garganta, desde la que se disfruta de una magnífica vista de las atronadoras cataratas.



• UNTERBAUM •

• NOTAS GENERALES •

El pueblo de Unterbaum es una comunidad rural idílica protegida de los peligros de los bosques del Imperio por los Sacerdotes Druídicos. Sus habitantes raramente se alejan más allá del río, y los sucesos del mundo exterior les interesan muy poco. Sin embargo, comercian un poco, fundamentalmente cereales y raíces a cambio de hierro (para arados, herraduras, etc.). Son gente pacífica y de confianza, por no mencionar que son fieles devotos de la Vieja Fe (véase WFJR, página 203) –tienen ideas estrictas acerca de la hospitalidad y ofrecerán alojamiento y comida a cualquier viajero.

El mismo pueblo se encuentra en medio de un gran claro del bosque (de un kilómetro y medio de diámetro). La mayor parte de esta tierra se usa como terreno de cultivo, pero también tienen unas cuantas cabras y alguna coligla. Los habitantes viven de manera austera en construcciones similares a cabañas de troncos distribuidas irregularmente alrededor de un gran roble, orientadas todas hacia el árbol.

• LLEGADA •

Cuando los aventureros lleguen por vez primera al pueblo, serán presentados a Vorster, el Anciano del pueblo, y a Corrobreth, el Sacerdote Druídico. Juntos darán la bienvenida cordialmente a los forasteros. Si los personajes necesitan comida o descanso, serán atendidos de inmediato, y únicamente tras acabar con las cuestiones de hospitalidad, los dos hombres hablarán con los recién llegados.

Deberías procurar eliminar cualquier sospecha que puedan tener los jugadores acerca de su seguridad en el pueblo, y animarles a confiar en Vorster y Corrobreth. Vorster explica que reciben pocas visitas de extranjeros, salvo para comerciar, y que por tanto se preguntan qué



hacen los aventureros en sus tierras. Si los PJs explican que tienen intención de dirigirse a las Colinas Áridas, sus anfitriones les mirarán preocupados y tratarán de disuadirlos de una empresa tan peligrosa.

Si los aventureros preguntan por qué son peligrosas las colinas, Corrobreth contará la historia del meteoro:

"Hace muchas generaciones, los hijos del Caos salieron de sus viles eriales para arrasar la tierra y robar almas para sus despreciables dioses. Fue una época de lo más tenebrosa, e incluso la bóveda celeste conspiró junto a ellos. Durante días el cielo bramó, y la luna del caos aulló y escupió su mal sobre nosotros.

Para protegernos, los antiguos Druidas construyeron un círculo de piedra alrededor de los lugares en los que cayeron sus sucias expectoraciones. Pero apenas fue suficiente, ya que la tierra estaba maldita durante generaciones, y alrededor de la Cuenca del Diablo, donde aterrizó el mayor fragmento, comenzaron a aparecer seres sobrenaturales. Me temo que hay seres malignos acechando en las colinas, esperando hasta el momento en que se alcen y arrasen todo lo que se ponga a su alcance."

A menos que los aventureros hayan llegado antes que *Etelka Herzen* y su grupo, Vorster mencionará su presencia a los aventureros cuando Corrobreth finalice su relato:

"No sois los únicos en aventureros en las colinas. Recientemente ha pasado por este camino otro grupo. No pasaron por aquí, pero les lideraba una mujer de pelo largo y un hombre de pelo oscuro. Llegaron de las Cascadas Gemelas y fueron hasta las colinas de la Cuenca del Diablo."

Los aventureros deberían estar inquietos, pero no deben ser disuadidos de hacer el viaje, y finalmente Corrobreth sugerirá que puede acompañar a la expedición -resulta que necesita suministros de la hierba curativa *Gesundheit* (véase *SSB*, página 41) y no quiere que los aventureros sufran el más mínimo daño.

• LOS BAUMENVOLK •

En total hay 83 aldeanos (33 hombres, 35 mujeres y 15 niños), que viven en paz con la tierra y entre sí. Su líder secular es el Anciano, Vorster, mientras que la guía espiritual procede del Sacerdote Druídico, Corrobreth.

Los Baumenvolk son altos y fornidos. Casi todos tienen ojos verdes y pelo castaño, aunque unos cuantos tienen sus ojos y cabello de un color negro como el azabache. Los Baumenvolk suelen vestir ropas sencillas hechas por ellos mismos, en tonos verdes y marrones con el artículo ocasional de joyería casera. Son artesanos por naturaleza y también son diestros agricultores.

El pueblo está gobernado por un Anciano, elegido por una asamblea de todos los aldeanos adultos. El Anciano es responsable de los aldeanos y lleva a cabo sus peticiones de la mejor manera posible. Su papel es más el de un administrador que el de un regente. El Anciano no está autorizado para tomar cualquier decisión importante que afecte a los aldeanos sin consultar previamente a la asamblea del pueblo. La asamblea vota las decisiones a tomar, y el Anciano ejecuta la voluntad de la asamblea.

Vorster - Humano, Varón, Leñador y Anciano del Pueblo



Vorster es el actual Anciano del pueblo y lleva a cabo sus obligaciones de manera concienzuda y responsable. Todos sus convecinos le aprecian y respetan. Vorster lleva 12 años en el cargo, y durante este tiempo nadie se ha quejado de las decisiones y acciones que ha tomado.

Vorster es alto y tiene pelo castaño y ojos verdes. Su rostro siempre muestra una expresión amable y le gusta la compañía. Vorster es un individuo simpático y agradable al que le encanta recibir visitantes. Se esfuerza por asegurar su comodidad, aunque lo hace de tal manera que parece natural y que no le cuesta ningún esfuerzo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	40	40	4	3	8	10	1	30	40	30	35	35	30

Edad

54

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Armas de Especialista -Armas a dos manos, Detectar Trampa, Escondarse (Rural), Identificar Planta, Lenguaje Secreto -Montaraz, Movimiento Silencioso (Rural), Poner Trampas, Rastrear, Señales Secretas -Leñadores.

Posesiones

Jubón de cuero (0/1 PA - tronco/brazos), hacha de leñador a dos manos (I -10, D +2)

Aldeanos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	30	3	3	5	35	1	30	25	30	25	30	30

Habilidades

Cuidar Animales, Escondarse (Rural), Identificar Planta, Movimiento Silencioso (Rural), Rastrear.

Posesiones

Arco corto (Al 16/32/150, FE 3, Tcd 0), Daga (I +10, D -2, P -20)

Corrobreth - Sacerdote Druídico de Segundo Nivel



Corrobreth es el Sacerdote Druídico de la aldea. En la zona viven otros Druidas, pero Corrobreth es el único que vive en la aldea durante todo el año. Hace las veces de depositario de saber natural del pueblo y es tenido en alta estima por todos los Baumenvolk.

Es un personaje agradable que no suele tener conversaciones casuales, dejando a los demás esas menudencias. Cuando habla, es para ofrecer consejo o proporcionar información importante. Como todos los Druidas, evita acabar con una vida salvo cuando es absolutamente necesario, por sustento o defensa. Por consiguiente, prefiere evitar los conflictos siempre que puede, confiando en su sigilo o en una solución negociada para eludir el peligro.

Corrobreth tiene una constitución esbelta, y una altura media. Su rostro está ribeteado de profundas arrugas a cada lado de sus mejillas. Son naturales y se marcan cuando sonríe. Su cabello y sus ojos son negros como el azabache.

Como uno de los Druidas responsables de la protección de la zona, Corrobreth está al tanto de los cambios provocados por la llegada de la piedra de la disformidad. Sabe la localización del cráter del meteoro y de los monolitos



erigidos a su alrededor. Nunca ha estado allí, ya que prefiere mantenerse alejado de una zona tan extraña y sobrenatural, pero está dispuesto a ejercer de guía de los aventureros.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	40	3	3	8	40	1	30	35	35	40	40	35

Edad
29

Alineamiento
Neutral

Habilidades

Adivinación, Curar Heridas, Cuidar Animales, Equitación, Herbolaria, Identificar Planta, Idioma Arcano - Druidico, Lanzar Hechizos -niveles 1 y 2, Meditación, Rastrear, Remo, Señales Secretas -Druidas, Visión Excelente, Zahorí.

Posesiones

Saco, Espada, Hábitos blancos, cuchillo-hoz de plata (símbolo religioso), Cayado, Bastones de zahorí, Balsa.

Puntos de Magia
18

Hechizos

Magia Vulgar

Fuegos fatuos, Producir Criatura Pequeña, Protección de la Lluvia, Sueño.

Magia de Batalla

nivel 1: Golpe de Viento

Magia Druídica:

nivel 1: Dominio Animal, Curar Animal

nivel 2: Granizo

Altovuelo - Cuervo Familiar

Altovuelo es el espíritu familiar de Corrobreth (véase WFJR, páginas 203-204). Toma la forma de un cuervo gris claro con brillantes ojos de ámbar. Esta forma sólo es visible para los personajes que tengan la habilidad *Conciencia de la Magia*. Cuando no hace de explorador para Corrobreth, Altovuelo suele posarse en su hombro.

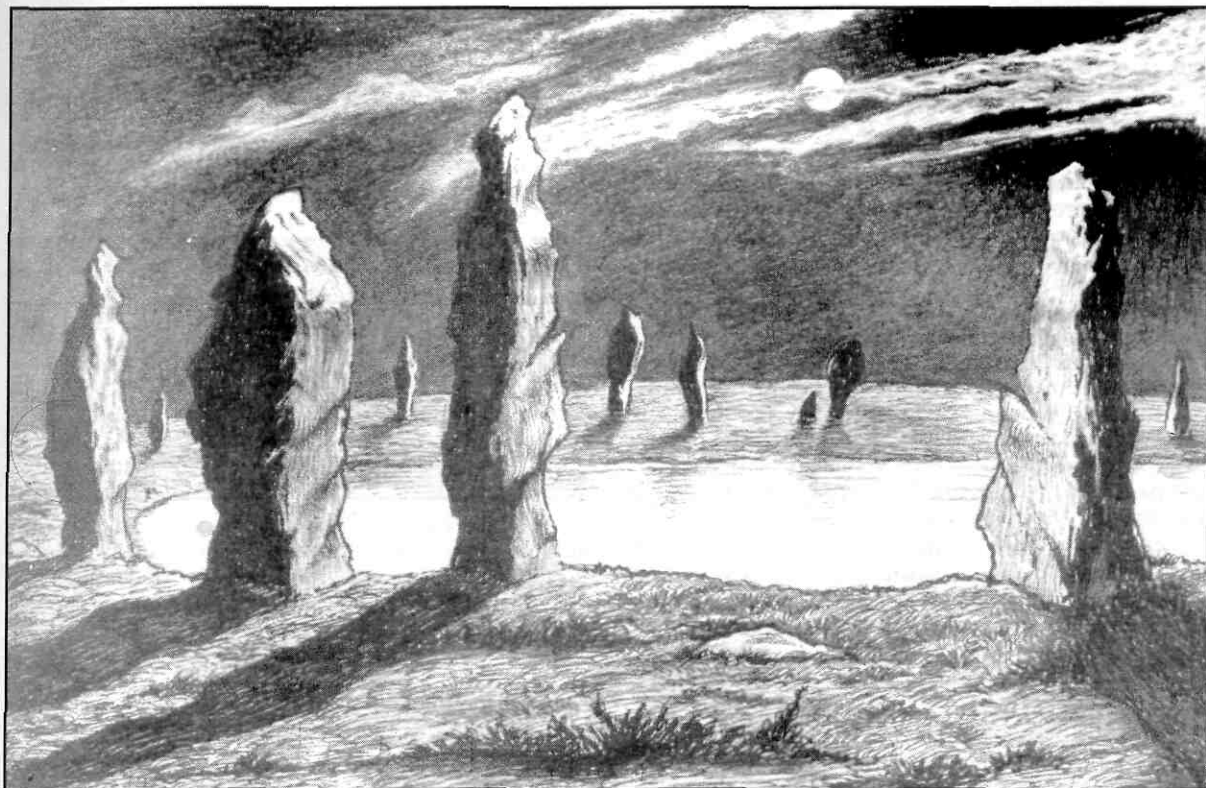
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	33	0	1	1	5	30	2	-	24	89	24	24	-

Altovuelo sólo puede ser dañado mediante magia. Si Altovuelo muere, Corrobreth pierde inmediatamente 1d6 *Heridas*, 1 puntos de *Resistencia* y 1 Punto de Destino, junto con su posición de Druida y todas las habilidades asociadas.

Anima a los jugadores a aceptar la oferta el Druida - sin su guía, sus posibilidades de encontrar el cráter del meteorito son mínimas. Las Colinas Áridas ocupan una gran extensión de terreno y podrían pasar meses vagando de un lado para otro sin acercarse siquiera al lugar.

• HACIA LO DESCONOCIDO •

El trayecto río arriba por el Narn hasta la "Cuenca del Diablo" durará 4 días, y el viaje de regreso unos 3 días. Corrobreth se ofrecerá a acompañar a los aventureros río arriba, en varias canoas. El Narn es demasiado estrecho y poco profundo para el barco de los personajes. Las canoas están hechas de madera y piel, cada una puede transportar a 2 personas con su equipo y se mueve mediante remos de dos palas. Al viajar corriente abajo no es necesario remar, aunque es necesario utilizar las palas para dirigir



la canoa. Un personaje con la habilidad *Remo* no tendrá dificultad en dirigir una canoa.

No tienes que dar demasiados detalles del viaje a los jugadores, sino que deberías intentar transmitir un aumento creciente de la tensión. No es necesario recurrir a ningún encuentro (a menos que los aventureros quieran ir en una dirección errónea por alguna razón, en cuyo caso siempre pueden mandarles unos cuantos Hombres-Bestia), pero siempre deberías preguntarles cómo tienen intención de acampar, quién estará de guardia, si encienden una fogata y esas cuestiones. Trata de transmitir a los personajes la sensación de la presencia de una amenaza oculta y desconocida.

Las tierras que hay por encima de Unterbaum son una región extrañamente desolada –con pocos signos de vida, salvo algunos cóvidos de aspecto maligno. A medida que los aventureros se adentran en las colinas, el tipo de árboles va cambiando gradualmente –los robles “Imperiales” comienzan a aparecer deformados y retorcidos. El aire está quieto y huele a humedad. De las nudosas ramas cuelgan enormes telarañas, y el paisaje está moteado con arboledas enteras muertas. De sus ramas florecen obscenos brotes de hongos rojos y verdes. Cuanto más avanzan los PJs más cambia el aspecto de los alrededores. Desnudos afloramientos rocosos se disparan hacia el cielo entre los escasos grupos de árboles sin hojas. El río cada vez es menos profundo y más rápido. Hay tramos con rápidos y pequeñas cascadas que sólo se pueden superar a pie, cargando las canoas a hombros. En esas ocasiones, la quietud parece intensificarse perceptiblemente, rota ocasionalmente por estrépitos lejanos, que no se sabe si se deben a la caída de un árbol podrido o a los movimientos de algún animal oculto.

Cuando la expedición haya llegado a las Colinas casi no hay árboles; sólo hay franjas de tierras yermas moteados con “praderas” de densos brezales, aunque diferente a la que el grupo jamás haya visto antes. Es densa y burda, de color verde luminoso, y parece murmurar a su paso –no con el viento, sino siguiendo su propio y siniestro propósito.

• LA CUENCA DEL DIABLO – MAPA 14 •

La “Cuenca del Diablo” es el cráter dejado por el impacto del meteorito de la Piedra de la Disformidad. Cuando cayó hace casi 200 años, los antiguos Druidas construyeron un círculo de piedra alrededor del lugar, para detener sus poderes transformadores. Hicieron lo mismo donde impactaron otros fragmentos. Sin embargo, el poder del meteorito fue más que suficiente para arruinar la tierra muchos kilómetros a la redonda. Durante un siglo no creció nada en las colinas –ni una brizna de hierba. Pero después, poco a poco, comenzaron a aparecer aquí y allá brotes extraños, achaparrados y deformes. La hierba comenzó a cubrir las colinas de nuevo, pero se trataba de una hierba de un verde claramente luminoso, por no decir bilioso. Ahora, las colinas están vivas...

Cuando el grupo alcance el punto A del Mapa 14, Corrobreth explicará que deben dejar sus canoas y seguir a pie. En este punto debe ser el mediodía del cuarto día tras partir de Unterbaum, y el grupo llegará al borde del cráter al anochecer.

El cráter principal está lleno de agua y rodeado por un círculo de piedras, que se recorta espeluznantemente contra el oscurecido cielo. Corrobreth sugiere que éste es un buen sitio para acampar por la noche. “Estaremos más seguros al abrigo de las piedras,” sugiere.

• UN ECO DEL PASADO... •

A medida que cae la noche, Mörrslieb se eleva llena en el cielo y se suspende sobre el cráter. Independientemente de su ciclo normal, desde aquí Mörrslieb siempre parecerá llena. Mientras se aproxima la medianoche, un sobrecogedor brillo azulado comienza a rozar el agua y el viento gime de manera lúgubre. Fuera del círculo una brillante forma azul comienza a formarse y empieza a aproximarse a las piedras. Al mismo tiempo, de la nada surge un fuerte viento que atraviesa el campamento de los aventureros, levantando polvo por todas partes y obstaculizando su visión. Cuando el polvo se asienta, los aventureros pueden ver a una figura femenina maltrecha contorneada por una luz azulada. Es transparente, se mueve sin tocar el suelo y tiene heridas abiertas en el costado de las que no brota sangre.

Con una voz sibilante pedirá ayuda al grupo “Ayudadme... por favor, ayudadme. Haced que mis huesos descansen, ya que llevo recorriendo estas colinas desde hace mucho, mucho tiempo. Seguidme y veréis... seguidme y veréis.” Entonces la figura comienza a moverse hacia las cuevas, pero si los aventureros no la siguen, volverá para tratar de convencerlos; no les dejará conciliar el sueño hasta que no la sigan.

Brunhilde Gratten - Fantasma, Mujer



Brunhilde era una exploradora de la expedición organizada por Dagmar von Wittgenstein para encontrar el meteorito de la Piedra de la Disformidad. Después de que el hechicero la hubiera localizado en la Cuenca del Diablo, Dagmar asesinó a Brunhilde, apuñalándola repetidas veces mientras dormía. En la forma fantasmal de Brunhilde pueden verse claramente las marcas de estas heridas. El resto de la expedición encontró un destino similar, y fueron enterrados vivos en la caverna donde dormían (véase más adelante).

Desde aquel día, Brunhilde se aparece en el área que rodea la Cuenca del Diablo. Busca a alguien que entierre adecuadamente a ella y a sus compañeros, para que por fin puedan descansar. Les contará la traición de Dagmar, de cómo les llevó hasta las exuberantes colinas en busca del meteorito, y de los cambios que se obraron en él al encontrarlo, pasando a ser más reservado y finalmente, homicida.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	0	0	3	17	30	1	-	18	18	18	18	29

Reglas especiales

Sólo la afectan las armas mágicas. El toque del fantasma provoca *Miedo*.

• LAS CAVERNAS – MAPA 15 •

En estas cuevas acampó la expedición de Dagmar, y allí fueron asesinados. La entrada está oculta por las ramas retorcidas y secas de unos cuantos árboles de forma vagamente humana. Las cavernas tienen una altura superior a los dos metros, pero los pasadizos que las comunican únicamente tienen una altura de 1d2 metros.

Brunhilde deja atrás los árboles y lleva a los aventureros hacia una cueva en el que se puede ver el montículo de una tumba poco profunda. Esta es la tumba de Brunhilde y algunos de sus huesos blanquecinos asoman en lo alto del montículo. Brunhilde suplicará a los aventu-



meros que restauren su tumba y que recuperen el meteorito, ya que se trata de una "gran fuente de maldad". También les dice que los cuerpos del resto de los miembros de la expedición se encuentran en el pasadizo de la derecha, junto a "lo que buscan". Se refiere a la última parte de la llave de la biblioteca secreta que hay debajo de la Máquina de Señales/ Observatorio.

• ATAQUE SKAVEN •

Antes de que los aventureros puedan adentrarse en las cuevas, escuchan el sonido de voces agudas y chillonas procedentes del exterior, como si varias ratas de buen tamaño estuvieran sosteniendo una conversación animada. Unos pocos segundos después, Croa Scaback (un guerrero Skaven) aparece en el pasillo de entrada con una espada en su mano, y saluda a los aventureros, "¡Quietos, quietos! ¡No moverse, no moverse!"

Tras Crot hay otros dos Skaven con sus espadas desenfundadas, mientras que otros tres Skaven tratan de entrar por la corriente subterránea para tratar de rodear a los aventureros. Dos se moverán para bloquear la entrada a la segunda cueva, mientras que el tercero se dirigirá al pasillo más cercano al riachuelo.

Si los aventureros realizan algún movimiento hostil, Crot y compañía atacarán. Si no, el Skaven charlarán con los aventureros intentando averiguar todo lo posible mientras espera que su trampa esté lista. "Piedra, piedra. ¿Dónde, dónde?"

Una vez que los otros tres Skaven estén en sus puestos, Crot tratará de capturar al grupo. Si tiene éxito, retendrán a los aventureros a punta de espada mientras Crot tortura a uno de los miembros del grupo por diversión y en busca de información. En este punto, los personajes que fallen una prueba de *Frialdad*, obtendrán 1d6 puntos de locura. Crot comenzará con el druida Corrobreth. Mientras tiene lugar la tortura, los Skaven se entusiasmarán y volcarán toda su atención hacia la escena. En este instante los aventureros tienen una magnífica oportunidad para huir o vencer a los Skaven.

• LA CUEVA DE LOS MUERTOS •

La entrada a esta cueva está sellada por un desprendimiento de rocas. Desde detrás de las rocas llegan ruidos casi imperceptibles de rasguños y arañazos. Desde este lado, se pueden quitar las rocas en un par de horas. En cuanto haya un agujero del tamaño de un hombre, un esqueleto vestido con una armadura de cota de malla hecha jirones se asomará por la abertura y atacará. Mientras lucha, suplica ser destruido.

En cada uno de los asaltos durante los tres siguientes saldrá otro esqueleto por la abertura. Cuando los esqueletos son destruidos darán las gracias a sus salvadores por liberarles y se convertirán en polvo.

4 Esqueletos

Estos son los miembros restantes de la expedición de Dagmar. Atrapados por él, no fueron capaces de escapar, pero incluso con su muerte no dejaron de tratar de abrirse camino hacia el exterior. Los esqueletos quieren ser destruidos y rogarán a los aventureros que lo hagan. Sin embargo, han absorbido parte de la esencia de la piedra de la disformidad y se ven obligados a atacarles.

A causa de la manera en que murieron, estos esqueletos no están sujetos a *inestabilidad* y *pueden moverse libremente*. Si los aventureros huyen, los esqueletos les seguirán hasta que sean destruidos.



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Posesiones

Cota de malla corta hecha jirones (0/1 PA en tronco - como si se tratara de armadura de cuero), Arma de mano.

Dentro de la cueva hay algunas mochilas raídas y otros artículos: en total hay 200 CO y 34/-, y un frasco de plata (vale 5 CO) que contiene una *poción curativa*. En medio de los escombros está el último fragmento de la llave de la biblioteca secreta de Dagmar. Es idéntica a la que llevaban los guardianes zombis. Si los aventureros todavía ignoran el significado del observatorio, también encontrarán un mapa idéntico al descrito en el apartado *Caballo Muerto*.

• EL REGRESO •

El viaje de vuelta a Unterbaum transcurre sin novedad, aparte de sentirse vigilados. Esta sensación permanece en los aventureros durante el resto de la aventura, ya que están siendo seguidos por un miembro del clan skaven Eshin -los Acechante Nocturnos o asesinos. Este Skaven vigila los movimientos de los aventureros mientras está escondido o a través de agentes humanos en los pueblos y ciudades situadas a orilla del Reik. Los aventureros nunca deberían ver o capturar a su perseguidor, pero deberían estar al tanto de la siniestra presencia que les observa. Sin embargo, no exageres: haz que se sientan vigilados en lugares donde es probable que esto suceda -en el campo, mientras caminan por la calle o acampan por la noche. Es

improbable que sientan la presencia de su sombra en la seguridad de la habitación de una posada, ¡aunque el bar es otra historia!

En cuanto los aventureros lleguen a la villa de Wittgendorf, dejarán de ser vigilados por el Skaven.

• LOS SKAVEN •

Un grupo de seis Skavens (véase WFJR, página 225) en busca de fragmentos de piedras de la disformidad, ha sido atraído por los rastros de materia caótica que sigue habiendo en el lugar. Su instinto les dice que en cierta ocasión ha habido un gran fragmento de piedra de la disformidad, pero que ya no está. Para obtener más información, llevan vigilando a los aventureros desde que llegaron. Cuando los aventureros entren en las cavernas, los Skaven tratarán de sacarles todo lo que puedan.

Crot Scaback - Guerrero Skaven

Crot lidera la partida de guerra skaven y ha sido enviado por el líder de su manada para averiguar el origen de las emanaciones caóticas percibidas por un Vidente Gris que pasó cerca de la zona.

Crot mide casi 2 m, y está cubierto de un sucio pelaje gris. Tiene una cola prensil que puede usar para atacar en cualquier dirección. Es un individuo astuto y absolutamente despiadado.

Crot habla Reikspiel de modo entrecortado y chillón. Repite la mayoría de las palabras y evita, siempre que le es posible, cualquier palabra extraña. Esto puede provocar confusiones cuando trata con otras razas, pero repitiendo constantemente lo que dice, Crot suele conseguir

comunicarse. Cuando habla en su lengua nativa, Crot habla rápidamente con voz aguda y chillona.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	50	45	4	4	11	60	3	36	29	30	24	43	20

Posesiones

Espada, Daga, Maza (en la cola), Cota de malla corta (1 PA en tronco), Pectoral (1 PA en el pecho), Yelmo (1 PA en la cabeza), Escudo (1 PA en todo el cuerpo).

Reglas especiales

Visión Nocturna de 30 metros de alcance

5 Guerreros Skaven

Los guerreros skaven son marrones y miden aproximadamente 1,50 m de altura.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

Posesiones

Espada, Cota de malla larga (1 PA en tronco y piernas), Yelmo (1 PA en la cabeza), Escudo (1 PA en todo el cuerpo).

Reglas especiales

Visión Nocturna de 30 metros de alcance



CASTILLO WITTGENSTEIN

Las oscuras torres del Castillo Wittgenstein están erigidas sobre los imponentes acantilados que se elevan sobre el río Reik en este punto. El castillo parece cernirse amenazadoramente sobre el río, proyectando su tenebrosa sombra sobre las aguas que quedan a sus pies. Aunque no hay barcos que exijan el pago de peaje, todos los barcos evitan pasar cerca, ya que el castillo tiene una pésima reputación de lugar maligno en el que se realizan prácticas siniestras. Más de una vez un barco ha encontrado en el río el cadáver de algún infortunado. Estos cuerpos llevan marcas producidas por una mano sádica; sus miembros están destrozados y les faltan diversos órganos. La edad de las víctimas no parece afectar a las crueldades que les son infligidas: los niños pequeños han sido mutilados con el mismo salvajismo que los adultos. No está claro quién es el responsable, pero en el río se aconseja "Aléjate de Wittgenstein."

A PRIMERA VISTA

La primera vez que los aventureros se aproximen a los aledaños del Castillo Wittgenstein (*Mapa 1 y Mapa 16*), ven a la tripulación de un barco gesticulando ostensivamente tratando de llamar su atención. El barco se dirige hacia ellos y en cuanto se acerca los aventureros pueden ver que la tripulación está claramente inquieta. El barco se sitúa junto a su costado a menos que los aventureros lo eviten. La capitana, Gertrude Grolsch, hablando con un fuerte acento del dialecto Viejomundano propio de las Tierras Desoladas, les advierte que se alejen del castillo.

"No os acerquéis al castillo. Es un lugar de gran maldad. Manteneos en la orilla este". Si los aventureros preguntan por la razón de esta advertencia, señala un bulto cubierto con una lona y les invita a comprobarlo por sí mismos. Debajo se encuentran los restos de un hombre. En el pasado fue humano, pero ahora parece un pez hinchado. Cualquier personaje que contemple el cuerpo debe pasar una prueba de *Frialdad* u obtener 3 puntos de locura, además de tener la necesidad inmediata de vomitar (puede evitarlo pasando una prueba de *R*). En algunos lugares la piel del cadáver cuelga en jirones, y en el resto ha desaparecido por completo. El cuerpo está doblado y roto, y se han quebrado todas las extremidades, aunque lo más angustioso son las protuberancias rosas que surgen de las axilas, que se parecen inquietantemente a pequeños tentáculos acabados en ventosas.

Gertrude les dice que encontraron el cuerpo flotando en la corriente esa misma mañana, y que al no saber lo que era, lo subieron al barco. Enseguida enfermaron dos miembros de la tripulación, y ha decidido llevar el cuerpo a las autoridades de Kemperbad, aunque alberga pocas esperanzas de que pongan fin a los viles actos que tienen lugar en Wittgenstein —la familia von Wittgenstein está protegida por una antigua cédula Imperial obtenida durante el reinado de la Emperatriz Margritta (véase *SSB*, página 15). Gertrude contará a los PJs que últimamente se han recuperado muchos cuerpos del río.

Tras advertir a los aventureros que no desembarquen, Gertrude y su tripulación seguirán su trayecto. Es esencial que los aventureros no se detengan en Wittgendorf hasta después de haber estado en las Colinas Áridas. Si es necesario utiliza todos los medios a tu alcance para desanimarles. Señala el aspecto siniestro del castillo, y pregúntales si quieren tener problemas con una familia noble

que está bajo la protección del Emperador. No obstante, tampoco exageres, o no habrá manera posteriormente de atraerles al castillo cuando la aventura avance.

• LA FAMILIA VON WITTGENSTEIN •

La familia von Wittgenstein ha controlado esta baronía desde la Edad Oscura. Recibieron la tierra como concesión de la Emperatriz Margritta en 1979, en reconocimiento de ciertos "servicios a la seguridad nacional" no especificados. Habían tenido un distinguido historial de servicios en Nuln a las órdenes de la Emperatriz elegida, y ésta recompensó a la familia con las tierras expropiadas a un partidario del vencido "Emperador" Oskar III de Talabheim.

• LA LLEGADA DE LA PIEDRA DE LA DISFORMIDAD •

Dagmar regresó al Castillo Wittgenstein con el meteorito de la piedra de la disformidad en el 2402. Conociendo sus efectos potencialmente devastadores, la ocultó en un contenedor especial forrado de plomo en una habitación secreta bajo la capilla del castillo. Desgraciadamente, Dagmar no vivió lo suficiente para beneficiarse de su descubrimiento. Su primo Hermann (que quizá ya era algo inestable), al ver que Dagmar se resistía misteriosamente



a satisfacer su curiosidad acerca del contenido de cierto cofre, le atacó y estranguló durante un almuerzo en el gran salón del castillo, ante la atónita mirada del resto de la familia, que olvidó el asado del Festag. Huelga decir que el incidente se ocultó rápidamente; Hermann fue confinado en una torre exterior del castillo y se le dejó que jugara con su gran colección de relojes de carillón. Pero la mera proximidad de la piedra de la disformidad bastó para hacer estragos en la mente de Hermann, y no tardó demasiado en comenzar a practicar el canibalismo —emboscando, asesinando y devorando a los sirvientes que tenían que cuidarle. Sumida en el horror y la desesperación, su familia le capturó y le encarceló en las mazmorras del castillo. Desgraciadamente, habían olvidado la existencia del pasadizo secreto que comunica las celdas con la cámara secreta que hay bajo la capilla del castillo, y Hermann lo utilizó para conseguir acceder al causante de su tormento mental. Sin embargo, ni su cuerpo ni su mente pudieron soportar una exposición prolongada y unos meses después murió en su celda. La familia respiró aliviada; ya podían volver a la normalidad. O eso pensaban.

La piedra de la disformidad sigue estando en la habitación de las mazmorras, y con el tiempo su poder ha empapado en castillo. Algunos miembros de la familia enloquecieron, mientras que otros comenzaron a desarrollar horribles mutaciones. Los peores mutantes eran encerrados o les mataban al nacer, y la familia se vio obligada a retirarse de la sociedad Imperial. El temor a que el mundo pensara que eran una familia de mutantes les recluyó. Se rompieron los matrimonios de conveniencia previstos y se obligó a los jóvenes nobles a desposarse con algún miembro de la propia familia. Algunos se casaron con sirvientes, pero como nadie podía salir del castillo, esto sirvió para incrementar de manera limitada la reserva

genética. Tras 70 años de endogamia, las mutaciones y la locura cada vez eran más habituales.

La familia comenzó a disminuir en número y a perder poder. Muchos niños sufrían unas mutaciones tan graves que eran incapaces de sobrevivir a la infancia, y los que lo hacían desarrollaban tales deformidades durante la pubertad que se convertían en un peligro para los suyos.

En la actualidad, la familia está encabezada por Lady Ingrid que, aunque no parece loca, es bastante inestable. De la misma manera, su hija Margritte parece normal exteriormente, pero está lejos de la cordura. Sin embargo, otros miembros de la familia sufren horribles mutaciones, mientras que en algunos casos la combinación de mutaciones y locura ha creado mutantes trastornados y peligrosos que se divierten con los campesinos que tienen a su cargo.

La aparente normalidad de Ingrid y su hija las ha permitido salir del castillo, pero ninguna de ellas se ha alejado demasiado. Hace cinco años, Margritte descubrió el diario de Dagmar, su tatarabuelo, y supo de la existencia de la piedra de la disformidad. Sin perder un instante la sacó de su lugar de descanso y comenzó a experimentar con ella. Siguiendo las notas del diario de Dagmar ha aprendido nigromancia y se está aproximando rápidamente al momento en el que espera crear a la criatura no muerta definitiva. Pero los caminos del Caos son inescrutables y una monstruosa tormenta arrojó polvo de Caos por toda la baronía, convirtiéndola en uno de los peores lugares del Mundo Conocido aparte de los Desiertos del Norte.

Mientras tanto, los contactos imperiales de la familia les han permitido evitar los problemas con la administración imperial: se considera que la Baronía de Wittgenstein es una zona pobre a la que nadie va sin una buena razón.

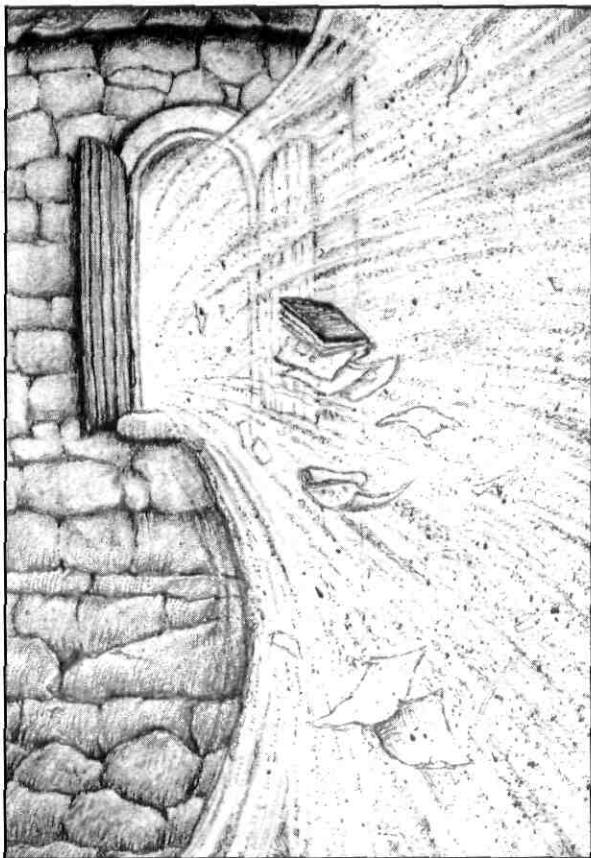
• LA BARONÍA DE WITTGENSTEIN •

Consulta el Mapa 16

Una vez que los personajes hayan obtenido el resto del diario de Dagmar del observatorio en ruinas, probablemente se dirijan al Castillo Wittgenstein y al pueblo de Wittgendorf.

La Baronía de Wittgenstein fue en tiempos rica y fértil, famosa por sus buenos vinos y sus abundantes cosechas de cereales. Sin embargo, en los años posteriores al regreso de Dagmar al castillo con la piedra de la disformidad, la tierra perdió su vigor. En las viñas crecían pocas uvas y la producción de grano disminuyó significativamente. Los campesinos aceptaron este cambio de suerte con fortaleza y sobrevivieron como mejor pudieron. Pero a lo largo de los años siguientes, las cosas han ido de mal en peor. Margritte Wittgenstein, la hija demente de la Baronesa Ingrid, volvió a descubrir la piedra de la disformidad, que durante tanto tiempo había permanecido encerrada en un cofre forrado de plomo, y comenzó a experimentar con sus poderes. Una noche, una repentina tormenta estalló encima del castillo. El viento luchó contra las contraventanas de la torre en la que trabajaba Lady Margritte, y consiguió reventarlas. Barrió la habitación y reunió grandes cantidades de polvo de piedra de la disformidad que arrastró por toda la baronía, infectando a las tierras y a todos los seres vivos.

Los efectos fueron casi inmediatos. En los campos, las cosechas murieron o mutaron, y el nacimiento de mutantes aumentó dramáticamente. En el siguiente invierno murieron muchos campesinos, y los demás acudieron al castillo solicitando ayuda. De estos, la mayoría regresaron



con las manos vacías, pero algunos atravesaron los umbrales prohibidos y nunca más se les volvió a ver.

El resto de los campesinos siguen sobreviviendo de mala manera por culpa del polvo de sus campos. Sus vidas nunca han sido fáciles y ahora tiene que afrontar los caóticos cambios provocados por la piedra de la disformidad y las crueldades infligidas diariamente por los Wittgenstein.

Desde que la piedra de la disformidad llegara al castillo, la Baronía de Wittgenstein ha sido evitada por todos los que han podido. A causa de la reducción en la producción de cosechas, no había grano que vender y los comerciantes dejaron de pasar por la villa. A medida que la piedra de la disformidad afectaba lentamente a los Wittgenstein, se propagaba su fama de tiranos, desanimando aún más a los potenciales visitantes. Recientemente han comenzado a aparecer cuerpos en el río Reik al norte del Castillo Wittgenstein, cuerpos que tienen extrañas mutaciones, signos de torturas y amputaciones. La gente del río se aleja del castillo todo lo posible.

• EL PUEBLO •

El pueblo de Wittgendorf se encuentra a un kilómetro y medio del Castillo Wittgenstein en la orilla oeste del Reik. En tiempos fue una próspera aldea, pero la llegada de la piedra de la disformidad trajo una caída radical de su suerte. La distribución del pueblo se muestra en el Mapa 17.

• EL BOSQUE •

El ambiente del bosque circundante es opresivo; los personajes verán gigantescas mariposas y polillas hinchadas revoloteando entre los árboles, y enormes gusanos arrastrarse por el suelo del bosque. Escucharán constantemente sonidos intimidatorios alrededor de ellos; el aullido de criaturas desconocidas rompe el silencio, pero no alcanzan a ver a ninguno de esos animales. En cambio, con el raballo del ojo aciertan a ver de vez en cuando sombras borrosas.

Por la noche, las criaturas del bosque salen a cazar y es probable que los aventureros se tropiecen con bandas de mutantes y hombres-bestia, que abundan en esta zona. Si los aventureros se adentran en el bosque tras anochecer, lee *Noche en el Bosque*.

• WITTGENDORF - MAPA 17 •

El muelle (lugar 1) no se suele usar en estos días, ya que el tráfico fluvial evita el pueblo y su siniestro castillo siempre que es posible. El tráfico rodado es prácticamente inexistente; pocos son lo bastante valientes o inconscientes como para viajar atravesando los densos bosques que rodean el pueblo. Cualquiera que viaje de Kemperbad a Nuln lo hace por río o usa el camino situado en su orilla oriental.

Aunque sigue habitado, Wittgendorf parece un pueblo fantasma. Las calles están taponadas con escombros y vegetación, y muchas de las casas están en ruinas. Hombres y perros hambrientos vagan por las calles en busca de comida, y suelen atacarse entre sí cuando no hay carne "muerta" que llevarse a la boca. El pueblo cuenta con 30 mendigos, aproximadamente el mismo número de granjeros y campesinos aletargados y una docena de degenerados que han sucumbido al canibalismo. Estos últimos tienen su guardia en el templo abandonado de Sigmar (lugar 4). Los pocos aldeanos con algo de espíritu se han marchado a Kemperbad o a Nuln, han formado una banda de proscritos en el bosque o han sido arrastrados al castillo para participar en alguno de los experimentos demenciales de Lady Margritte. Todos los aldeanos, con la ex-

cepción del físico de la ciudad, Jean Rousseaux, viven atormentados por el castillo y sus habitantes.

• LA ACTITUD DE LOS VECINOS •

Cuando lleguen los aventureros, los vecinos sospecharán de ellos, temiendo que cualquiera que interfiera en la rutina del pueblo puede hacer que la ira de los Wittgenstein caiga sobre ellos. La mayoría de los aldeanos conoce a los proscritos del bosque y les apoya, pero no informarán de su existencia a los aventureros hasta que éstos sean capaces de demostrar que pueden ser de utilidad. Sin embargo, si preguntan por el castillo y sus habitantes, les advertirán que harían bien en permanecer a distancia. Deberías tener en cuenta que las posibilidades que tienen los aventureros de acabar esta aventura aumentarán significativamente si han registrado minuciosamente la casa del Físico (lugar 5) y el Templo de Sigmar (lugar 4).

• HÁBITOS NECRÓFAGOS •

Los cambios provocados por la tormenta de polvo de piedra de la disformidad fueron horribles, y algunos de los aldeanos, con sus mentes perturbadas por los efectos del polvo, han llegado a devorar cadáveres del cementerio para sobrevivir. Estos aldeanos viven en el templo abandonado de Sigmar (lugar 4) y se mueven por el pueblo a través de túneles secretos cavados bajo su superficie. Por ahora no han atacado a los vivos, pero se les están acabando los cadáveres, y se preparan para matar y devorar a sus vecinos.

• LLEGADA A WITTGENDORF •

• EL MUELLE •

Los personajes que lleguen por río tendrán que amarrar su barco en el muelle del pueblo, ya que no hay ningún otro lugar donde hacerlo en este rocoso tramo del río. El muelle está podrido, repleto de viejas sogas, cabrestantes, anclas, redes de pesca y demás basura fluvial. La vieja casa del ferry la utilizan algunos de los mendigos y, por consiguiente, huele a aguardiente y a vómito. Desde el muelle, un camino tortuoso une el embarcadero con el pueblo.

Cuando llegan los aventureros, a menos que sean muy prudentes, son rodeados por grupos de mendigos que salen tambaleándose de la casa o cojean por el camino hasta reunirse alrededor del barco. Los mendigos extienden sus mugrientas manos y piden dinero o comida. Si les dan una cosa o la otra comenzarán a luchar entre ellos, y sólo se detendrán si se les separa o si alguno huye con la limosna. Los mendigos seguirán acosando a los aventureros durante toda su estancia en el pueblo. En todo momento habrá 2d6 mendigos siguiendo a los aventureros.

Los Mendigos de Wittgendorf



Estas 30 personas eran en tiempos la orgullosa población del pueblo y de las granjas circundantes. Los efectos de la piedra de la disformidad les han robado su sustento y muchos están perjudicados física y mentalmente por beber el licor casero fabricado por Jean Rousseaux (véase *Aguardiente*). Entre sus debilidades físicas se pueden citar la presencia de miembros paralizados o amputados (han tenido que cortárselos para esconder los obvios signos de una mutación), deformidades faciales (falta de nariz u ojos), dientes excesivamente largos, etc. Su aspecto es uniformemente repulsivo: todos tienen pústulas abiertas y su aliento apesta a alcohol pasado. Sus sucios harapos están infestados de

piojos y hay un 25% de posibilidades de que los cojan los aventureros que estén a menos de 30 cm de ellos. Esta posibilidad aumenta hasta el 75% si un personaje tocara a un mendigo. Los personajes con piojos sufren fuertes picores (una penalización de -10 a su *Iniciativa* y *Destreza* y un -20 a su puntuación de *Empatía*).

Los mendigos siguen continuamente a los personajes, a menos que éstos se muestren firmes. Si son atacados, los mendigos huirán de los personajes para regresar poco después. Sin embargo, si un mendigo muriera a manos de los aventureros, los demás harán acopio de valor y atacarán a los "forasteros" en grupo. Si hablan con los mendigos obtendrán a cambio súplicas de limosnas y murmuraciones incoherentes, pero nunca información de utilidad.

Kurt Kutzmann, sirviente de Jean Rousseaux (el físico y contrabandista de licores del pueblo) vende aguardiente a los mendigos. Nadie excepto Lady Margritte sabe que el aguardiente contiene piedra de la disformidad en polvo que empeora la situación de los mendigos. Incluso Rousseaux cree que el polvo es un extraño compuesto químico medicinal. Cuando no están siguiendo a los personajes, se les puede encontrar tumbados en las puertas bebiendo de sucias botellas azules.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	30	35	3	2	5	26	1	24	26	20	24	24	22

Habilidades

Ninguna. Esta gente ha caído tan bajo que no tiene habilidades útiles.

Posesiones

Muletas, carritos, harapos, etc. Muchos piojos.



• SUCEOS •

Durante la estancia de los personajes en el pueblo serán testigos y se verán involucrados en varios sucesos extraños. Estos acontecimientos tienen lugar en momentos específicos durante las pesquisas de los aventureros como se indica en las descripciones pertinentes. El curso de algunos acontecimientos depende de las acciones de los personajes y se han incluido varias opciones. Deberías hacer uso de estos sucesos cuando lo consideres apropiado.

• LLEGADA •

A) LA DAMA PÁLIDA

Este suceso tiene lugar cuando los aventureros alcanzan la cima del camino sobre el acantilado que sale del muelle. Una bella joven vestida de azul oscuro está a lomos de un caballo blanco rodeada por seis guardias armados. Los guardias tienen en sus escudos el escudo familiar de los Wittgenstein y visten yelmos cerrados con cotas de malla cortas con mangas. La joven es Lady Margritte y está supervisando el secuestro de otro aldeano.

Los personajes que pasen una prueba de *Int* advertirán el indudable parecido familiar entre la mujer y los retratos del estudio del observatorio en ruinas.

Los guardias y la amazona están rodeados por un grupo de mendigos y de aldeanos desgarrados. Un mendigo yace en el suelo, sangrando por el muñón de su mano amputada. Hay un joven forcejeando en vano con los guardias. Tras ver a los aventureros les grita pidiendo ayuda, pero rápidamente los guardias le dejan inconsciente. Lady Margritte mira con frialdad a los aventureros antes de regresar al castillo con su presa.

Si los aventureros intervienen, tendrán que encargarse de los seis guardias (véase página 70). Ten en cuenta que, a causa del sucio hedor que desprenden, cualquiera que se encuentre a menos de medio metro suyo debe pasar una prueba de *R* o combatir con un -10 a su *HA*. Lady Margritte (véase página 90) usará sus hechizos para ayudar a sus guardias, pero preferirá huir antes que arriesgar su vida. Los aldeanos y mendigos se dejarán llevar por el pánico y se pondrán por medio de los aventureros que combaten (restando 10 a todas las *I*, y permitiendo la huida a los guardias que quieran hacerlo).

B) EL HUESO, EL HOMBRE Y EL PERRO

Mientras caminan por el pueblo, los aventureros ven a un mendigo y a un perro luchando por un hueso. A menos que le ayuden, el perro matará al mendigo tras tres asaltos y el perro huirá al bosque con su botín. Unos cuantos asaltos más tarde aparecerán más perros y mendigos para disputarse los restos del muerto. Esta vez los mendigos podrán con los perros hambrientos y se llevarán el cuerpo a la casa del muelle, donde lo cocinarán y se lo comerán.

Si los aventureros rescatan al mendigo, se lo agradecerá profundamente. Abrazará al personaje más próximo (comprueba si le pega los piojos), cogerá el cadáver del perro y se dirigirá a la casa más cercana. Le seguirán otros seis mendigos, que cocinarán y devorarán el perro. Los jugadores no van a obtener información útil de los mendigos, pero pueden conseguir un poco de carne.

C) EL VIGILANTE

Si los aventureros se dedican a explorar el pueblo advierten, si pasan una prueba de *Int* (+10 con *Sexto Sentido*) que están siendo vigilado por un personaje de ropa elegante, comparándola con la del resto de los aldeanos. Es

Jean Rousseaux, el físico del pueblo, que trata de vigilar a los "recién llegados". Si se le aborda, se presentará dándoles la bienvenida al pueblo y excusándose por no haberles saludado antes. Les explica que está muy ocupado, "aliviando el sufrimiento de estas pobres criaturas", y pide a los aventureros que se reúnan con él en su casa al día siguiente (véase página 59), y se marcha.

• DÍA 2 •

A) EL NIÑO NECESITADO

Emrer, una joven desesperada que lleva en brazos a un bebé envuelto en una manta, se dirige a los personajes y les suplica que ayuden a su hija que se está muriendo. El físico del pueblo es un inútil -lo único que le dio fue un poco de su terrible aguardiente, que hizo empeorar al bebé. Su hija no quiere comer y si piel tiene un terrible color verde pálido. Para empeorar las cosas, el hombre al que Lady Margritte se llevó al castillo era el marido de Emrer (véase *La Dama Pálida*).

Si los aventureros acceden a ayudarla, Emrer les entregará a su hija. Cualquier personaje que mire al interior de la manta debe pasar una prueba de *Frialdad* o sumar 1d4 puntos de locura, ya que el bebé se está convirtiendo en una araña. De su cuerpo cubierto de vello verde salen ocho patas peludas. Los aventureros no pueden hacer nada, ya que este mutante no sobrevivirá a los efectos de la piedra de la disformidad y estará muerto a la mañana siguiente.

B) LA OVEJA DE DOS CABEZAS

Los personajes ven a una oveja de dos cabezas perseguida por un grupo de ocho mendigos, que se apoyan en muletas y se propulsan mediante todo tipo de carritos y sillas de ruedas. La oveja es una de las muchas criaturas mutantes que viven en los alrededores, y es totalmente inofensiva. Huirá de los mendigos y se adentrará en el bosque.

C) EL EMBARGO

Durante la noche del día de la llegada de los aventureros, un grupo de 20 guardias liderados por Kratz, el Sargento de la Guardia (véase página 70), cabalgan hasta el muelle. Mientras 8 guardias abordan el navío de los aventureros, los otros 12 apuntan a los personajes con sus baquetas. Kratz, con sus inimitables modales, ordena a los personajes abandonar el barco. "Salid del barco, escoria. Moved vuestros sucios culos hasta el muelle o terminaréis alimentando a los cuervos". Si se le pregunta, Kratz explicará. "Este barco ha sido embargado porque no acudisteis al castillo para pagar peaje por el uso de este magnífico muelle". A causa de esta frase ingeniosa unos cuantos guardias ríen escandalosamente. "Si os apartáis, nadie saldrá herido. Por supuesto, si lo preferís os podemos arrojar de comida a los mendigos". A los mendigos les parecerá bien esta opción y avanzarán unos pasos.

Kratz miente acerca de la tasa de amarre y por consiguiente no atenderá ninguna queja. A los personajes no les queda más remedio que acceder. Si se niegan, serán desahuciados por la fuerza.

Los soldados se llevarán el barco hasta la puerta del castillo que da al río (página 69) y lo amarrarán allí.

• DÍA 3 •

TRES PINTAS Y TRES PAJAS

La vez siguiente que los aventureros visiten la posada (lugar 2), entran tres guardias del castillo y se dirigen al bar. Mientras los guardias observan a los clientes, estos



se encogen en sus asientos y actúan sumisamente. Los guardias quieren información acerca de los proscritos que han estado atacando a sus patrullas. Piden tres tragos y miran amenazadoramente. No se quitan los yelmos, sino que sacan unas pajitas para beber.

Cualquiera que pretenda marcharse escuchará "¡Quieto donde estás!" Los guardias empiezan a intimidar a todos los presentes y después les preguntan dónde se esconden los proscritos. Ninguno de los clientes dice nada, lo que enfurece a los guardias y uno de ellos da un puñetazo al más anciano, haciendo brotar sangre de su rostro. Los guardias vuelven a preguntar, y nadie les responde. Después arrastran al viejo al exterior. "Si ninguno de vosotros va a hablar, el destino de este hombre puede convencerlos para que cooperéis". A menos que alguien les detenga, los guardias cuelgan al viejo de un árbol y le cortan las muñecas. Ninguno de los vecinos hará nada por ayudar.

La escena se repetirá durante los días subsiguientes hasta que intervengan los aventureros.

Si los aventureros atacan, los guardias se defenderán pero tratarán de huir cuando los aventureros incapaciten a uno de los suyos (en la página 70 se encuentran los perfiles de los guardias). Si los aventureros ayudan al viejo o a otro vecino, los aldeanos se mostrarán más amistosos y una joven, Hilda, se ofrecerá para llevarles al campamento de los proscritos. Cometerán un error si se quedan en el pueblo, ya que a las dos horas llegarán 12 guardias liderados por Kratz y llevarán a cabo un minucioso registro casa a casa buscando a los aventureros.

EL ESPÍA DE LOS PROSCRITOS

Tras combatir en alguna ocasión con los guardias del castillo, los aventureros son abordados por Hilda, una joven que hace las veces de espía de los proscritos en el pue-

blo (véase página 65). Como sabe que es probable que los guardias persigan a los aventureros, les ofrece llevarles al campamento de los prosritos (véase página 63).

• LUGARES PREFIJADOS •

2. LA POSADA DE LA ESTRELLA FUGAZ

La Estrella Fugaz fue en tiempos una posada próspera, pero en la actualidad no suelen ocuparla mas que el propietario y un puñado de clientes, que han sido afectados ligeramente por el polvo de piedra de la disformidad. Tanto el patrón, Herbert Marcuse, como los clientes evitan hablar con los aventureros si es posible, pero responden a preguntas directas acerca del pueblo y sus alrededores. Pueden indicarles la localización del templo en ruinas de Sigmar (lugar 4) y la casa del físico (lugar 5). Se niegan a hablar del castillo; cuando se menciona el lugar, de repente encuentran algo especialmente interesante en algún otro lugar, como un vaso que necesita limpiarse o una fascinante mota de polvo en el borde de una mesa.

La posada tiene habitaciones libres si los aventureros quieren alojarse. La ropa de cama está algo húmeda pero limpia. Herbert les dirá que son los primeros visitantes de los últimos tres años. Hay abundantes reservas de cerveza, pero poca comida. Herbert hará que sus escasas raciones cundan todo lo posible para alimentar a sus huéspedes. Tiene unas cuantas gallinas en el traspatio, aunque todas tienen dos cabezas y tres patas. Tienen un aspecto extraño al ser cocinadas, y las verduras son de un color antinatural.

3. EL MOLINO

En el molino viven Hilda y su padre Hans. El molino funciona, y Hans trabaja duro para mantenerlo (incluso tiene un alijo de harina oculto en el sótano). Si los

aventureros les hacen una visita no serán bien recibidos, ya que tanto Hans como Hilda temen que atraerán la atención de los guardias.

4. EL TEMPLO DE SIGMAR

El templo de Sigmar fue abandonado cuando el sacerdote murió misteriosamente hace seis meses. Desde entonces el templo ha sido tomado por los aldeanos con tendencias necrófagas. Si preguntan en el pueblo por el templo y su sacerdote sólo obtendrán silencio, o excusas en voz baja ("tengo cosas que hacer"). Sólo Rousseaux contestará directamente, y les dirá que el sacerdote murió en un extraño accidente cuando un motivo decorativo en forma de punta se desprendió del techo durante una tormenta y cayó sobre el sacerdote cuando trataba de guarecerse de la lluvia.

El templo contiene mucha información que debería ayudar a los jugadores a entender qué sucede en la Baronía. Deberías hacer todo lo posible por intrigarlos y animarlos a que exploren el templo minuciosamente.

Herbert Marcuse - Humano, Posadero



Herbert es el propietario de la posada desde hace 20 años. Su familia falleció poco después de la tormenta de la disformidad y ahora dirige en solitario la posada. Es muy precavido con respecto a los sucesos del pueblo, y prefiere no verse involucrado siempre que sea posible. Herbert está deprimido continuamente y lo demuestra.

Conoce las tendencias necrófagas de algunos de los aldeanos, pero no dirá nada al respecto. Se horrorizará cuando descubra que los necrófagos han entrado en su bodega.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	32	3	3	5	30	1	30	32	30	30	30	32

Edad

39

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Consumir Alcohol, Elaborar Bebidas, Leer / Escribir, Tasar.

Posesiones

Un trapo para limpiar vasos (su pasatiempo favorito), un mango de pico (porra) oculto bajo la barra.

Los Clientes

En cualquier momento suelen estar 2d6 clientes en la posada. Evitan conversar con los aventureros y suelen ser poco comunicativos, y pasan la mayor parte del tiempo mirando a las musarañas. Si necesitas un perfil, emplea el de *Pueblerino* de SSB.

• ENTRAR EN EL TEMPLO •

Durante el día, no habrá signos de la presencia de los necrófagos al aire libre. Sin embargo, bajo tierra, hay un 25% de posibilidades por cada turno que se pase en las criptas, mausoleos o túneles, de encontrarse con 1d4 +1 "necrófagos". Por la noche, esta probabilidad aumenta has-



ta el 40%, y también hay un 25% de tropezar con 1d4+1 de estas criaturas en aquellas áreas del templo que no están definidas con las palabras "los necrófagos" las evitan."

VESTÍBULO

Esta antecámara contiene únicamente un ofertorio de madera roto, del que se ha robado el cepillo de plata. En todos los muros hay frescos de famosas escenas de la Leyenda de Sigmar (las ilustraciones de SSB, páginas 12).

TEMPLO

Los necrófagos evitan esta área, porque no pueden soportar el aura de esta habitación consagrada (el templo está construido sobre un lugar antiguo y sagrado) Un gran altar se alza sobre un estrado elevado en el extremo sudeste del templo (orientado hacia Karaz-a-Karak), y detrás hay una estatua de Sigmar diestramente esculpida. La mano derecha del dios está levantada como si estuviera impartiendo una bendición, aunque en realidad se trata de una palanca disimulada inteligentemente. Si el brazo está hacia abajo, el altar descenderá silenciosamente a través del suelo hasta la cripta que hay debajo. Puede subirse levantando el brazo. En los extremos del estrado hay dos linternas mágicas en sus soportes. No se pueden apagar a menos que se las saque del templo, en cuyo caso no volverán a encenderse hasta que vuelvan a su interior.

Los Aldeanos Necrófagos



Enloquecidos por los efectos de la tormenta de la disformidad, estos aldeanos han terminado devorando cadáveres para poder sobrevivir. Viven, si se puede decir algo así, en el templo abandonado de Sigmar y cuentan con un sistema de pasadizos secretos que lo unen con el pueblo.

Los necrófagos van tan sucios que es difícil diferenciarlos de los mendigos. Sin embargo, prefieren llevar una existencia nocturna y usan sus pasadizos para moverse por el pueblo durante el día. Tras haber devorado a la mayoría de los cadáveres de la cripta y del cementerio, ahora planean capturar a sus vecinos y devorarlos, comenzando por los clientes de la Estrella Fugaz (lugar 2).

Cuando los aventureros sean vistos por estas criaturas del templo, serán confundidos por emisarios del castillo. Los "necrófagos" no atacarán, sino que iniciarán la conversación protestando que "no pueden permitirse renunciar a más comida" (o sea, cadáveres). Cuando les quede claro que los PJs no tienen relación con el castillo, pueden convencer a los "necrófagos" (pasando una prueba de Em) para que les cuenten que Lady Margritte ha organizado varias expediciones para retirar cadáveres del cementerio y el mausoleo. "Sigue llevándose nuestra comida... er... también," añadirá uno de ellos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	25	3	3	5	30	1	30	10	22	40	40	10

Habilidades

Ninguna

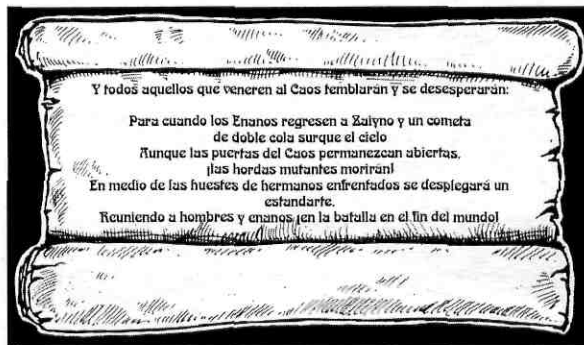
Posesiones

Los "necrófagos" van vestidos únicamente con harapos y están armados con un surtido de porras y huesos.

El magnífico techo abovedado está decorado con elaboradas escrituras en *Lenguaje Secreto Clásico*. Cualquier personaje que tenga la habilidad necesaria para leerlas

debe pasar una prueba de Int para entenderlas. La inscripción es una especie de versión taquigráfica de la historia del templo. Cuenta como fue fundado sobre el lugar de una de las batallas legendarias de Sigmar, durante el reinado de Boris II (los personajes que cuenten con la habilidad *Historia* pueden saber la información acerca de Boris el Incompetente incluida en la página 13 de SSB). Elogia el papel desempeñado por un Templario llamado Siegfried von Kesselring, que aparentemente defendió el templo recién construido contra un ataque de Hombres-Bestia liderados por un Guerrero del Caos. Con la asistencia de Barrakul, su espada mágica, fue capaz de contener el asalto hasta que llegaron refuerzos, pero fue herido de muerte entre tanto. Fue enterrado junto a su espada en la cripta del templo por el mismísimo Gran Teogonista.

En el altar hay una gran llave (área d), y junto a ella hay un libro con encuadernación de cuero abierto por el capítulo que describe la Leyenda de Sigmar (deberías parafrasear la leyenda de la información contenida en las páginas 12 y 13 de SSB, en términos grandilocuentes). Cualquier personaje que lo examine advertirá que el libro descansa sobre un antiguo trozo de pergamino. El pergamino está escrito en el *Idioma Arcano Mágico*, y describe parte de la leyenda que pronostica el regreso de Sigmar para salvar al Imperio cuando más lo necesite (da el Documento 14 al jugador que lo descubra):



Si el jugador lee el texto sin mofarse ni mostrar desprecio, su personaje recibirá una bendición. Los faroles se oscurecerán para a continuación brillar con más vigor, y los ojos de la estatua parecerán brillar con inteligencia y vida. El personaje escuchará una voz que dice, "Ese momento se aproxima rápidamente. ¿Estarás listo?"

Si el personaje no responde, o contesta negativamente, la visión se desvanecerá. Si no, la voz continuará, "Te daré una señal. Ve y encuentra la fuente del caos que mancha mis tierras." Los faroles parpadearán de nuevo, haciendo que la estatua vuelva a parecer normal. El personaje implicado en esta experiencia sanará todas sus heridas y obtendrá un bono de +10 a todas las pruebas de Miedo durante las siguientes 24 horas.

La bendición la pueden recibir únicamente una vez todos los personajes que lean el pergamino (o a los que les cuentan lo que dice), suponiendo que se repita el encantamiento con sinceridad. Los que se burlen nunca recibirán la bendición.

C. HABITACIÓN DEL SACERDOTE

En el pasado, esta habitación estaba amueblada de manera sencilla con un camastro, un cofre para guardar ropa y un estante con diversos artículos religiosos (rosarios, etc.) Ahora está hecha un desastre. Los "necrófagos" han puesto todo patas arriba, y aparentemente trataron de incendiarlo, pero sin lograrlo (un vendaval misterioso destruyó las ventanas y frustró sus esfuerzos).

D. ARCHIVO

Esta habitación está *cerrada mágicamente* y sólo puede derribarse la puerta (R 5; D 15), o abrirse con la llave del altar (véase área b). Los "necrófagos" trataron de abrir a golpes la puerta pero desistieron antes de infligir graves daños.

Una vez en el interior, es obvio que esta habitación era tanto la biblioteca del templo como el estudio del sacerdote. Hay un gran escritorio con instrumentos para iluminar los manuscritos, y filas de estanterías repletas de libros y pergaminos, que no parecen tener ningún orden concreto. Aquí se guardan todos los archivos de Wittgendorf: registros de cosechas, nacimientos, muertes, bodas, etc. Los personajes que puedan *Leer* encontrarán una de las siguientes pistas por cada hora empleada buscando en estos archivos (los Clérigos o Iniciados de Sigmar sólo tardan la mitad):

Hasta hace unos 100 años, el área producía abundantes cosechas y era famosa por sus vinos.

El hermano del Barón de aquella época tenía fama de gran astrónomo (y se sospechaba que estudiaba hechicería). Este, Dagmar von Wittgenstein, desapareció un tiempo en una expedición a las Colinas Áridas. Volvió solo, portando un gran cofre forrado de plomo.

La siguiente cosecha fue un desastre. Los cultivos no brotaron y el vino de las menores viñas se agrió. En los años sucesivos, las cosas fueron de mal en peor. Los campesinos comenzaron a abandonar la zona, y los que se quedaron comenzaron a pasar hambre.

Hace dos años, una tormenta terrible y sobrenatural estalló sobre el castillo. No llovió, tan sólo sopló un viento aullante y se vieron relámpagos que parecían saltar del

castillo hacia el cielo. A continuación tuvieron una semana entera de "lluvia negra".

Desde aquel momento, las pocas cosechas que se han recogido estaban deformadas y faltas de color, e incluso los árboles y la hierba enfermaron y comenzaron a morir. Los animales y la gente han comenzado a desarrollar mutaciones. Hay informes de ganado con dos cabezas, ovejas verdes y todo tipo de enfermedades entre los campesinos.

No hay apuntes de los últimos seis meses.

E. COCINA Y ALACENAS

Esta habitación contiene todos los útiles que se esperan encontrar en cualquier cocina de Reikland, pero está muy sucia. Todos los armarios han sido saqueados y la vajilla hecha pedazos. Si no se tropiezan con "necrófagos", los aventureros interrumpirán a un grupo de ratas que mastican un montón de huesos en un rincón. Las ratas no son agresivas y se las puede espantar con facilidad. Los personajes con algún tipo de trasfondo médico (por ejemplo, Herbolarios, Galenos, etc.) pueden intentar pasar una prueba de *Int* para identificar los huesos como humanos.

F. RECEPCIÓN

Esta es la habitación en la que se preparan los cadáveres para el entierro. También es un absoluto desastre. Hay una gran mesa en medio de la habitación y en el suelo yacen destrozados varios cuencos ceremoniales de limpieza y varios sudarios hechos jirones. No hay nada de valor.

G. CRIPTAS

Las criptas son húmedas y malsanas, oscuras y sombrías. Los personajes humanos necesitarán una fuente de luz para poder ver algo. Todos los nichos (excepto uno - véase más adelante) que en el pasado albergaron a miembros notables del culto (antiguos sacerdotes, etc.), han sido abiertos y los necrófagos han sacado a sus ocupantes. El suelo está repleto de huesos bien roídos, y bajo una tumba se ha excavado recientemente un túnel (véase *Mapa 18*), que conduce a la red de túneles que hay bajo el pueblo.

El único nicho que permanece cerrado tiene una placa que puede leerse claramente a pesar de su antigüedad - "Aquí yace el cuerpo de Siegfried von Kesselring, leal siervo de Sigmar, honrado Templario y hombre de gran valor. Que su alma encuentre el descanso eterno."

Los personajes que hayan recibido la bendición de Sigmar en el templo (área b) verán brillar la inscripción. Si abren el nicho encontrarán en esqueleto de un caballero con una armadura oxidada (e inútil). Sin embargo, apretada contra su pecho hay un brillante mandoble, enfundado en una vaina con gemas incrustadas que, aunque está hecha de cuero, parece extraordinariamente intacta. Cualquiera que intente de desenfundar la espada debe pasar una prueba de *FV*. Si lo logra, el personaje puede desenfundar y esgrimir la espada, si no, nunca podrá sacarla de su vaina. La espada está en perfecto estado (brillante y afilada). Su nombre "Barrakul" (que significa "Esperanza de las Montañas") está escrito en runas enanas a lo largo de su hoja. No obstante, cuando se esgrime en combate la hoja parecerá relucir trémulamente - en un instante será visible, al siguiente no- y sólo se pueden ver claramente las runas, brillando con un fulgor rojo. La espada es una espada de distorsión y cualquier armadura no mágica es inútil contra ella (se debe desechar toda la protección ofrecida por armadura y escudo al calcular el daño producido por esta espada). Sin embargo, al ser una espada enana, el portador tiene una penalización de -20 a *HA* y -2 al daño al atacar a enanos.



H. CEMENTERIO Y MAUSOLEO

El pasadizo desde las criptas asciende ligeramente y finaliza en un tramo de escaleras que llevan hasta una puerta de madera. Más allá de la puerta se encuentra el mausoleo donde han sido enterrados los vecinos importantes de Wittgendorf. Sin embargo, se han abierto todos los adornados sarcófagos y los cadáveres han desaparecido.

En el exterior, el cementerio está cubierto con una niebla perpetua que nunca despeja, incluso durante el día. La gran mayoría de las tumbas han sido profanadas y sus cuerpos extraídos. Casi todos han sido devorados por los "necrófagos", aunque Lady Margritte se ha llevado algunos para sus experimentos de animación post-mortem.

• 5. LA CASA DEL FÍSICO -MAPA 19 •

La relación entre Rousseaux y Lady Margritte es la clave para entender lo que sucede en el pueblo. El físico hará todo lo posible por aparecer como un benefactor desinteresado y bienintencionado de los afligidos campesinos, pero la verdad es bastante diferente. Para averiguar esta verdad, los PJs no solo tendrán que charlar con Rousseaux, sino que también deberán registrar su casa y sótano. Mientras tanto el físico, tras haber informado al castillo, intentará organizar una cena en la que los jugadores podrán conocer a Lady Margritte. Sin embargo, los platos estarán drogados...

La casa está bien conservada y es una de las pocas sin signos evidentes de decadencia. Rousseaux vive con su ama de llaves, Frau Blucher, y su ayudante imbécil, Kurt Kutzmann. Los personajes que vigilen la casa verán mendigos entrando en el patio (lugar 5i) durante todo el día. Tras unos pocos minutos, los mendigos salen con botellas azules llenas de aguardiente.

Al llegar a la casa, los aventureros serán recibidos por Frau Blucher, el ama de llaves del físico. Es una pequeña mujer mayor, que sufre de miopía y es algo dura de oído. Escudriñará a los personajes burlonamente, ignorando aparentemente todos los comentarios, hasta que los lleva al consultorio (área c) para ver a Jean Rousseaux. Si es atacada o amenazada, Frau Blucher se desmayará de miedo.

EL VESTÍBULO

Contra una pared hay un banco de madera para aquellos pacientes que no puedan permanecer en pie por sí solos. Se pide a los visitantes y pacientes que dejen allí sus capas o abrigos.

COMEDOR Y COCINA

Estas dos habitaciones son donde Frau Blucher pasa la mayor parte de su tiempo cuando no está limpiando la casa. No hay nada raro en ninguna de las dos habitaciones. Los armarios de la cocina están prácticamente vacíos, y sólo hay una barra de pan duro y otros pocos alimentos.

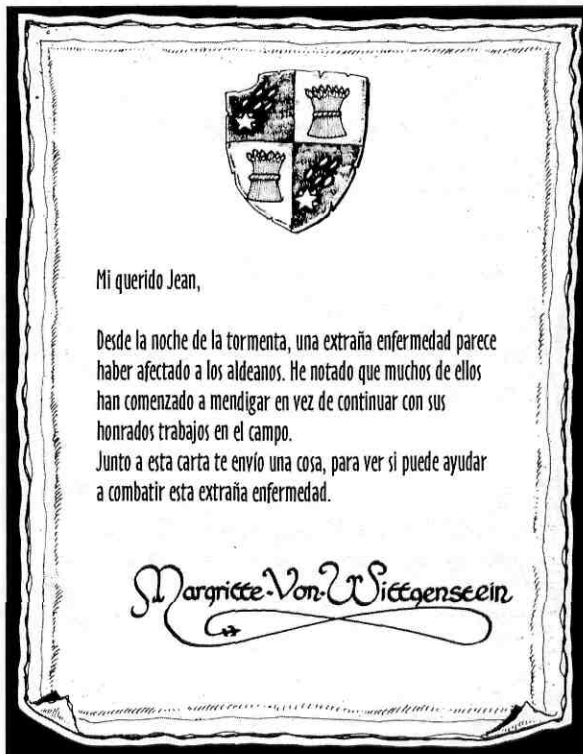
CONSULTA

Aquí es donde llevará Frau Blucher a los personajes para encontrarse con Jean Rousseaux. En su primera visita, Rousseaux estará ocupado en la bodega y no llegará hasta pasados 5 minutos. Los aventureros pueden aprovechar este tiempo como mejor dispongan.

Rousseaux recibe aquí a sus pacientes y ha decorado la habitación para inspirar confianza en sus clientes. La oficina está equipada con un escritorio, cuatro sillas, una camilla, un armario de pared y un banco. En un rincón de la habitación hay un esqueleto suspendido de un armazón metálico.



En el escritorio hay una pluma, tinta, secante y pergamino. El cajón del escritorio no está cerrado con llave y contiene una carta de Lady Margritte (Documento 11).



Colgado en la pared tras el escritorio hay un pergamino enmarcado en el que dice que Jean Rousseaux se graduó en la Universidad de Quenelles, Facultad de Físicos. Es falso, pero no hay nada que pueda hacer sospechar en el pergamino.

El armario tampoco está cerrado y contiene numerosas botellas de agua coloreada y varias botellas coloreadas de arena. También hay una botella de cristal azul de aguardiente (véase página 56), y un tarro de cerámica con 5 Sanguijuelas del Caos (véase más adelante). En un banco cercano al armario hay una selección de instrumentos quirúrgicos y varias ayudas para diagnósticos.

Sanguijuelas del Caos: Estas sanguijuelas se han visto afectadas por la piedra de la disformidad y ahora son de brillantes colores. Han desarrollado fuertes mandíbulas y rostros humanos. Si se ve obligado a luchar, Rousseaux lanzará el tarro de sanguijuelas a los personajes, en dirección a cualquiera que se encuentre en un radio de 60 cm. Si acierta el lanzamiento, 1d4+1 sanguijuelas alcanzarán al personaje y comenzarán a abrirse camino en su piel. No causan daño hasta el segundo asalto y los siguientes, en los que automáticamente infligen 1 punto de daño. Las sanguijuelas se pueden quitar quemándolas o extirpándolas con una daga. Si se queman o se extirpan con una daga se provocará el daño pertinente al personaje, a no ser que lo haga un aventurero con la habilidad *Cirugía*.

ESTUDIO

Rousseaux usa esta habitación como estudio y como sala de estar. Aquí recibe a los visitantes. Si los aventureros son amables y pasan una prueba de *Em*, Rousseaux les invitará a tomar una copa de brandy Bretoniano. Si se le pregunta por el brandy, afirmará que lo trajo con él al llegar al pueblo (cualquier personaje con *Leer/Escribir* que

examine la botella y pase una prueba de *Int* verá que el brandy sólo tiene un año). Si se le insiste acerca de este particular, Rousseaux confesará que fue un regalo de Lady Margritte von Wittgenstein.

El estudio contiene un buró cerrado (PC 10%), un sofá y tres sillones. Como esta habitación está justamente debajo de la habitación de Rousseaux, asegúrate de realizar una prueba de *Escuchar* por el físico si los personajes entran por la noche y fuerzan el buró. Si escucha algún ruido, Rousseaux acudirá a ver que sucede. Dentro del buró hay diverso material de escritorio y un libro con las notas de Rousseaux acerca de los efectos de la piedra de la disformidad (*Documento 12*). También hay una carta medio escrita a Lady Margritte (*Documento 13*), y una alcancía cerrada con llave (PC 25%) que contiene un anillo de sello (con el blasón de los von Wittgenstein, vale 100 CO), 343 CO y 24/12.

Jean Rousseaux - Humano, Varón, Charlatán



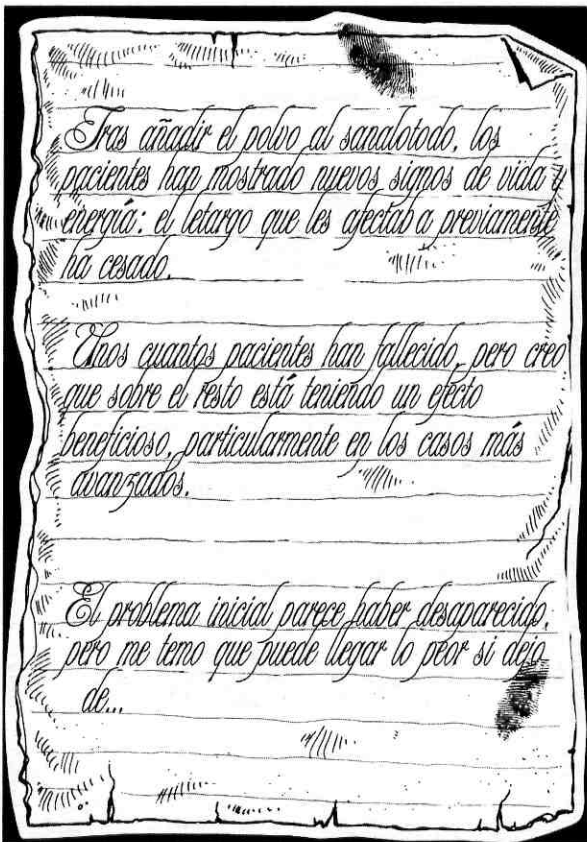
Jean Rousseaux procede de Bretonia. Tras comenzar su carrera de Galeno, decidió que podía ganar más dinero como Charlatán y viajó por todo el Imperio antes de llegar a Wittgendorf hace diez años. Se estableció como físico del pueblo, vendiendo a los aldeanos preparados ineficaces pero adictivos (aguardientes) como cura para sus enfermedades. Usando las habilidades que aprendió como galeno ha sido capaz de curar achaques menores y evitar las sospechas acerca de sus actividades.

Después de los efectos del polvo de la piedra de la disformidad sobre la villa, Rousseaux dejó de usar sus habilidades curativas y ahora se limita a usar a Kurt para vender o regalar su aguardiente a los campesinos. Está enamorado de Lady Margritte y ejecuta todos sus deseos. Ella le ha estado proporcionando polvo de piedra de la disformidad, que ha ido añadiendo al aguardiente. Ha estado comprobando los efectos e informando de ellos a Lady Margritte, pero no sabe que es piedra de la disformidad y se sorprendería si lo supiera.

A causa de la escasez de alimentos provocada por la tormenta, Rousseaux ha comenzado a devorar cadáveres. Tiene uno en su bodega, pero si alguien le descubre Rousseaux afirmará que lo tiene allí por razones científicas.

Rousseaux está sufriendo los efectos de la piedra de la disformidad: el contacto diario ha hecho que su piel comience a escamarse, y trata de ocultar con polvos de talco el feo aspecto de su tez. Si se le ve de noche sin su maquillaje, el aspecto de Rousseaux es nauseabundo: cualquier personaje que vea su rostro debe pasar una prueba de *Fr* o ganar un punto de locura. Está gordo y su ropa no sólo le está algo pequeña, sino que también está cubierta del polvo de rapé que inhala continuamente. En calidad de espía de Lady Margritte en el pueblo, Rousseaux se interesa vivamente por los jugadores cuando llegan. Se mostrará amistoso si le abordan, y pretenderá que los mendigos son el inevitable resultado de la endogamia en una comunidad aislada. Les ayuda todo lo que puede, pero incluso sus conocimientos se quedan cortos. Habla muy bien de la familia von Wittgenstein y tratará de organizar una cena en su casa para que los aventureros puedan conocer a Lady Margritte (véase página 90). Si los PJs muestran algún interés en el castillo o en los Wittgenstein, sugerirá que vuelvan a cenar al día siguiente para así conocer a Lady Margritte.

No menciona el origen del aguardiente de los mendigos, pero no negará sus actividades si se le presentan prue-



bas. "Hago todo lo que puedo para ayudar, alivia su sufrimiento y hace que sus vidas sean más tranquilas." Si los PJs no están de acuerdo con esto, indicará con arrogancia que como graduado de las mejores academias médicas de Bretonia debería saber lo que es mejor para sus pacientes.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	40	40	3	4	9	47	1	42	48	66	48	36	60

Edad

42

Alineamiento

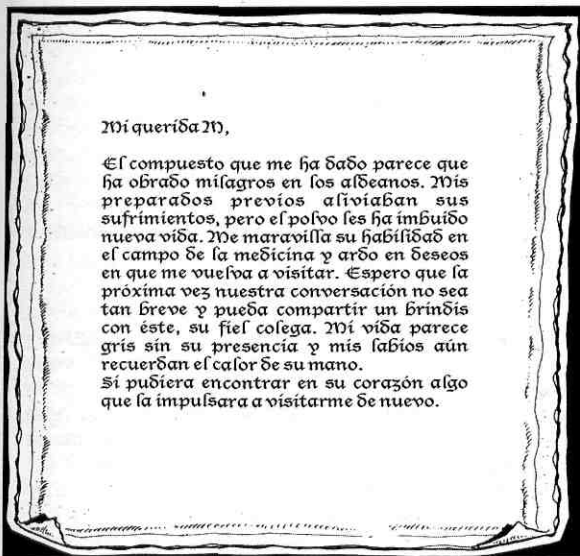
Demente

Habilidades

Arma de Especialista -Esgrima, Curar Enfermedad, Curar Heridas, Charlatanería, Encanto, Ingenio, Juegos de Manos, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto- Clásico, Oratoria, Preparar Venenos, Saber de Pergaminos, Tasar.

Posesiones

Florete (I +20, D -1), Caja de rapé, Maletín médico. Medicinas (botellas de líquido coloreado y tarros con polvos inútiles), Alambique de licor, 43 CO, un reloj de bolsillo de oro (vale 45 CO)



La librería contiene varios tratados médicos de los días de estudiante de Rousseaux y oculta la entrada a la bodega. Si pasan una prueba de *Registro* encontrarán un pestillo que, al ser presionado, hace que la librería se deslice revelando un tramo de escaleras descendentes que llevan hasta la bodega. Al abrir la biblioteca, desde la bodega asciende un hedor putrefacto.

BODEGA

Un tramo de desvencijados escalones de madera bajan hasta la sombría bodega. Este es el lugar en el que Rousseaux mezcla la piedra de la disformidad con el resto de los ingredientes del aguardiente. El fuerte hedor a podredumbre procede de una masa negruzca y zumbadora que hay en un banco contra el muro más alejado. En la habitación hay una mesa con varias ampollas y botellas. Hay una puerta de madera cerrada con llave (PC 10%) que da a los túneles de los necrófagos situados bajo el pueblo.

Si los personajes se acercan a la masa negruzca, cientos de moscas saldrán volando revelando un cuerpo humano putrefacto. El cuerpo tenía cuatro brazos, aunque se los han serrado; en un cubo junto al banco pueden encontrarse los huesos y una sierra quirúrgica. A Rousseaux le gusta la carne humana y ha ordenado a los necrófagos que le traigan cuerpos del cementerio.

Sobre la mesa hay un conjunto de balanzas, una pipeta y varios frascos con agua y polvos de colores. También hay una jarra de cuatro litros de aguardiente, un trozo de tubo de caucho, un embudo, y un surtido de botellas azules vacías.

Uno de los frascos contiene un poco de polvo negro, que de hecho es polvo de piedra de la disformidad. Si abren la tapa, el polvo se arremolina y coagula en una masa negra palpitante con rasgos vagamente humanos. Si no cierran firmemente la tapa, la masa negra salta al exterior y cae encima del cadáver, espantando a cientos de moscas. Cuando las moscas se posan, los personajes ven que el cadáver se ha incorporado y le están creciendo oscuros tentáculos fangosos. Estos apéndices alcanzan a cualquier personaje que se encuentre a menos de 60 cm (HA 33; F 3). Si no se le molesta, el cadáver ignora a los personajes y se abre paso a través de la puerta que da a los túneles de los necrófagos. Si los personajes le siguen, les llevará hasta la salida del cementerio. Luego se dirige al castillo y accede a través de la entrada secreta (véase página 67).

En vez de abrir la botella, los aventureros pueden optar por llevársela con ellos y abrirla posteriormente. El polvo se comportará de modo similar -animando a un cadáver cercano, ya sea humano, monstruo o animal. Si no hay cerca ningún cadáver, tratará de estrangular al personaje que abra la botella, usando dos tentáculos oscuros de aspecto siniestro que salen de la botella. Si pasa una prueba de I el personaje puede apartarse a tiempo, cayéndosele la botella en el proceso. Si no logra esquivar el ataque, el personaje recibe 1 impacto de F 3 cada asalto hasta que muera. Otro personaje puede quitar los tentáculos si pasa una prueba de F. Si consiguen quitar los tentáculos, o tiran la botella, el polvo de la disformidad se disipa en el aire desaparecen.

F-H. HABITACIONES

En estas habitaciones duermen Rousseaux (f), Frau Blucher (g) y Kurt (h).

Sobre la cabecera de la cama de Rousseaux hay un retrato en miniatura de Lady Margritte. En su tocador hay un tarro con un ungüento blanco y otro con talco. Rousseaux los emplea para tratarse su piel escamosa.

I. PATIO

El patio está rodeado por una valla de madera de metro y medio de altura. Durante el día la puerta está abierta y por ella entran y salen continuamente mendigos. Por la noche está cerrada con llave (PC 10%).

J. DESTILERÍA

La destilería es una construcción de madera que contiene el alambique de Rousseaux. Kurt Kutzmann la cuida durante el día, y por la noche está cerrada con llave (PC 10%). Las estanterías están repletas de botellas azules que contienen aguardiente, y en un rincón hay una pila de botellas vacías. Cualquiera que mire bajo el montón encontrará una trampilla que lleva hasta los túneles de los necrófagos.

El alambique está hecho de tuberías de cobre viejo y la suciedad está incrustada en el metal. Alrededor del grifo hay un moho azul oscuro, y si se le mira de cerca se

verá que de él salen pequeños zarcillos que se retuercen. Son inofensivos a menos que permanezcan en contacto con la piel durante una hora o más, en cuyo caso las manos del personaje comenzarán a transformarse lentamente en porras (-20 a la puntuación de Des).

Cerca del alambique hay un cubo lleno de una sustancia púrpura densa y burbujeante. En realidad se trata de zumo fermentado de bayas de enebro, pero deberías describirlo como si fuera algo potencialmente muy peligroso para los aventureros.

Aquí no hay rastro de la piedra de la disformidad, aparte del grifo del alambique, ya que Rousseaux no confía su precioso polvo a Kurt.

Kurt Kutzmann - Humano, Varón, Siervo



Kurt pasa la mayor parte del día en la destilería manejando el alambique y repartiendo el aguardiente entre los campesinos. Sus manos están cubiertas de una mancha marrón y empiezan a asemejarse a tocones de madera, mientras sus dedos cada día son más gruesos y torpes.

Kurt suele beber el aguardiente, y su mente ha sido afectada de tal manera que se ha trastornado por completo, y no dice más que tonterías. A menudo se le puede escuchar cantando mientras realiza su trabajo. Por la noche, Kurt cierra la destilería y se va a dormir a su habitación en la casa. Es fanáticamente leal a Rousseaux y hace todo lo que le ordena.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	29	31	3	4	5	31	1	20	28	32	30	30	26

Edad

58

Habilidades

Consumir Alcohol

Posesiones

Delantal de cuero, Porra, Cinturón monedero con 30 peniques.

UNA CITA PARA CENAR

Este suceso tiene lugar únicamente si los aventureros aceptan la invitación a cenar de Jean Rousseaux. Tras haberles invitado a cenar la noche siguiente a las siete, estará impaciente porque se marchen. Si los aventureros vigilan su casa, le verán salir hacia el castillo poco después de su marcha.

El día de la cena, el coche de Lady Margritte llega a la casa de Rousseaux a las seis en punto. Acompañada por cuatro guardias, Lady Margritte entra en la casa y el coche regresa al castillo.

Cuando llegan los personajes, son recibidos por Frau Blucher en el vestíbulo, que les lleva al estudio donde les esperan Jean Rousseaux y Lady Margritte. Tras presentar a los aventureros a Lady Margritte, Rousseaux les ofrece brandy y cigarros. Ambos charlarán cortésmente, evitando mencionar la situación del pueblo, salvo para señalar que corren malos tiempos. Tras un rato, Frau Blucher les conducirá al comedor donde se sirve la cena. La comida tiene buen aspecto y es abundante. Sin embargo, está drogada con 3 dosis de *Hoja de Buey* (véase **WFJR**, página 81); los personajes tienen una posibilidad base del 15% de

AGUARDIENTE

Lo fabrica Jean Rousseaux y contiene piedra de la disformidad suspendida en una mezcla de alcohol y bayas de enebro. Vende la mezcla a 6 peniques la botella. Los personajes que lo beban, incluso un simple trago sufrirán fuertes dolores de estómago durante 5 minutos a menos que pasen una prueba de **R**. Los personajes que pasen esta primera prueba serán capaces de beber el aguardiente de ahí en adelante sin pasar más pruebas de **R**, pero los demás personajes deben tratar de pasar una prueba cada vez que beban, hasta que logren pasar una.

Los personajes que beban media botella o más sufrirán uno o varios trastornos mentales. Tira 1d20 y consulta la tabla adjunta. Estos trastornos se hacen patentes en un periodo de 1d6+1 día. En la página 83 de **WFJR** hay una descripción de todos estos trastornos, que pueden curarse de la manera habitual (véase **WFJR**, página 86).

Resultado Trastorno

1d20

1-2	Alcoholismo
3	Amnesia
4	Anorexia
5	Demencia
6	Depresión
7	Frenesí
8	Glotonería
9	Heroísmo Idiota
10	Introversión
11	Maníaco
12	Maníaco Depresivo
13	Megalomanía
14	Mentiroso Patológico
15-19	Trastornos Menores
20	Tira dos veces en esta tabla, volviendo a tirar si te sale otro 20

Si se bebe una botella o más de aguardiente al día durante un periodo de una semana hace que aparezcan mutaciones caóticas. Si alguien es lo suficientemente imbécil como para hacerlo, usa la tabla de la página 39 de **Sombras Sobre Bögenhafen** o la tabla de la página 220 del libro básico. Estas mutaciones se manifiestan gradualmente en el transcurso de un periodo de 1d6+1 meses. A los personajes que desarrollen mutaciones les será imposible reintegrarse a la sociedad sin ser aislados por completo, o incluso sufrir cazas de brujas.

darse cuenta (modificada por las habilidades pertinentes, como *Cocina*, *Preparar Venenos*, etc.). Si toman los alimentos, haz que cada personaje realice tres pruebas de **R** para evitar los efectos. Los personajes que pasen las tres pruebas no se verán afectados, los que pasen dos quedarán *Aturdidos*, y los que pasen una o no pasen ninguna quedarán *Paralizados*.

Cuando la *Hoja de Buey* haya surtido efecto, los guardias (que han estado esperando en la cocina) tratarán de vencer a los aventureros. Si lo logran, los llevarán al castillo y los encerrarán en las mazmorras (véase la página 84).

Si los aventureros se niegan a tomar la comida y se comportan agresivamente, los guardias saldrán en ayuda de Rousseaux y Lady Margritte, y ésta tratará de regresar al castillo al menor signo de problemas.

• EL CAMPAMENTO DE LOS PROSCRITOS •

El campamento de los proscritos se encuentra a kilómetros y medio del pueblo y está bien oculto. A menos que Hilda conduzca a los aventureros (véase la página 65), la única manera de encontrarlo será registrando minuciosamente el bosque circundante. Si van acompañados por Hilda tardarán una media hora en llegar al campamento.

EL TRAYECTO HASTA EL CAMPAMENTO DE LOS PROSCRITOS

El bosque que rodea el pueblo es oscuro y siniestro. Altos árboles se retuercen hacia el cielo, bloqueando la luz solar. Está cubierto con brotes de hongos de aspecto enfermizo y los árboles tienen raíces que parecen alargarse en busca de los personajes. Aunque ningún personaje verá una raíz moverse, hay un 20% por hora que un personaje se tropiece con una rama que sobresale. Esta probabilidad sube al 50% si los personajes se mueven a la velocidad estándar y es automática para cualquier personaje que corra.

LOS HONGOS

Los hongos que cubren los árboles tienen un color desagradable y una superficie verrugosa. Si se les observa de cerca se pueden ver lo que podrían ser burdas caricaturas de rasgos humanos destacando sobre una masa putrefacta. Esto se verá la primera vez que un personaje mire los hongos, y en las inspecciones posteriores hay un 20% de posibilidades de que los hongos tengan rasgos faciales.

Los hongos son inofensivos a menos que sean ingeridos. Cualquiera que sea lo suficientemente imbécil para comerlos tiene que lograr una prueba de **R** o pasar dos asaltos vomitándolo. Los que pasen esa prueba sufrirán fuertes dolores estomacales tras 30 minutos, que duran 1d4+1 horas, y durante este periodo se resta 20 a todas sus características porcentuales.

A Hilda parecen no afectarle los alrededores pero se mantendrá vigilante. Les dirá que aunque el bosque ha cambiado bastante desde la tormenta, suele ser seguro durante el día, ya que la mayoría de las horribles criaturas que viven en él sólo salen a cazar de noche.

• NOCHE EN EL BOSQUE •

Si los aventureros están en el bosque por la noche observarán sombras moviéndose entre los árboles, y de vez en cuando verán brillantes ojos rojos que les contemplan. Tras unos 30 minutos, todo se hará el silencio, y de repente, este se romperá con gritos y chillidos que les helarán la sangre. Los gritos parecen que vienen de todas partes, pero esta es una ilusión causada por la oscuridad y por la extraña naturaleza del bosque. Los aventureros deberían darse cuenta que hacia ellos se acerca algo horrible y maligno. Si no salen del bosque inmediatamente, serán atacados por un Hombre-Bestia del Caos que llegará arrasando la maleza. Mientras ataca, se pueden escuchar gritos de más criaturas que se acercan a los aventureros. En otros 15 minutos llegará otro grupo de mutantes y Hombres-Bestia deseosos de la sangre de los aventureros, y sus gritos se van acercando. Si los aventureros les vencen, tienen entera libertad para enviarles más mutantes y Hombres-Bestia, atraídos por el ruido del combate. Sin embargo, estas criaturas no saldrán del bosque para perseguir a los aventureros.

EL ÁREA PROTEGIDA

El área que rodea al campamento de los proscritos está protegida por la diosa Rhya, que cuida a los proscritos y

hasta ahora les ha protegido de los efectos de la piedra de la disformidad. Esta área cuenta con vegetación y fauna normal. La naturaleza opresiva del resto del bosque acaba repentinamente en cuanto los aventureros llegan a esta zona de bosque natural. Sin embargo, ni siquiera la protección de Rhya puede evitar que la piedra de la disformidad se filtre en las tierras circundantes, y es cuestión de tiempo que los proscritos también se vean afectados por ella.

Hombres-Bestia del Caos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4/6*	41	25	3	4	11	30	1/2*	30	29	24	29	24	10

Reglas especiales

El primer Hombre-Bestia tiene una gran cabeza de cerdo y piel escamosa (2 PA en cada parte de su cuerpo). Va armado con una lanza.

* El grupo de mutantes está liderado por un hombre-bestia con cabeza y patas de carnero (*Movimiento 6*), completamente cubierto de tupido pelaje. Además de su ataque normal (con una lanza), esta criatura también puede realizar un ataque de *empalar* con sus cuernos.



Mutantes del Caos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	16

Reglas especiales

Hay seis mutantes con estas características armados con un buen surtido de porras, lanzas y espadas no muy cuidadas pero efectivas. Dos de los mutantes tienen grandes orejas, uno es anormalmente delgado, otro está cubierto de tupido pelaje verde, otro tiene una cabeza puntiaguda y el sexto tiene tres ojos.

El campamento de los proscritos está protegido con trampas (véase *Mapa 16*) puestas por los propios proscritos. En caso de que los aventureros descubran el campamento por su cuenta, hay un modificador de -20% a la posibilidad de un personaje para advertir estas trampas (véase **WFJR**, página 78). Las trampas son un conjunto de lazos y dispara-lanzas. Los personajes que entren en un hexágono que contenga una trampa la activarán a menos que la descubran. Los lazos atarán a los personajes por los tobillos, tirarán de ellos hacia arriba y les dejarán colgados boca abajo, mientras que si activan una de las otras trampas, se disparará una lanza hacia el personaje que la haya disparado (**HP 50; F 3**).

Hay 30 proscritos liderados por Sigrid, una Clérigo de Rhya. Los proscritos ofrecerán su campamento para alojar a los personajes y Sigrid les puede indicar la dirección de una cueva que cree que conduce al interior del castillo (véase la página 64). Sin embargo, les advertirá efusivamente que no vayan, diciendo que es un lugar de muerte y locura. Ella se ha adentrado alguna vez en la cueva, pero los extraños gemidos que escuchó la echaron para atrás inmediatamente.

Cualquier aventurero que quiera cambiar de carrera y pasar a ser proscrito podrá hacerlo mientras se encuentre en el campamento (suponiendo que tenga los puntos de experiencia necesarios). Los personajes que quieran seguir la carrera de proscrito podrán recibir posteriormente las enseñanzas correspondientes.

• SALIR DEL CAMPAMENTO •

Cuando los aventureros estén listos para dejar el campamento, Hilda les guiará a donde quieran dirigirse. Tras caminar 30 minutos, los aventureros se encontrarán con Kratz (véase la página 69) liderando un grupo de 6 guardias. Los guardias van acompañados por un hombre-bestia con un sentido del olfato mejorado y están buscando a los aventureros. Kratz va a lomos de un caballo de monta y es claramente visible. Los aventureros están contra el viento con respecto al hombre-bestia y están a salvo de una posible detección.

Si los aventureros se ocultan de inmediato entre las retorcidas ramas de los árboles podrán emboscar a la patrulla. Ésta tardará 4 asaltos en llegar hasta el lugar en el que se encuentran los aventureros. Si los aventureros no atacan, el hombre-bestia advertirá su presencia cuando pase al lado. Si Kratz muere, los guardias deben pasar una prueba de **Ld** o huir en dirección al castillo. Hilda alentará a los aventureros a que no dejen que huya ningún guardia ni el hombre-bestia.

Usa el perfil de hombre-bestia de la página 63. Los perfiles de Kratz y de los guardias se encuentran en la página 70.

Sigrid - Humana, Mujer, Jefa de Proscritos (Ex-Clérigo de Rhya)



Sigrid es la líder de los proscritos que han huido del pueblo para evitar la locura y el cruel dominio de la familia von Wittgenstein. Cuando se le varon a su marido al castillo hace 10 meses, Sigrid trató de evitarlo. Enfurecida, mató a un guardia y se vio obligada a huir al bosque. Desde aquel día se le han unido otros vecinos que prefirieron huir del pueblo antes que seguir siendo súbditos de los dementados von Wittgenstein.

Sigrid es una mujer decidida que protege todo lo posible a los proscritos que lidera. A menudo organiza ataques contra las patrullas de guardias del castillo, pero está en contra de un ataque directo al castillo, ya que está convencida que acabaría en derrota. No acompañará a los aventureros, pero les ofrecerá toda la ayuda posible.

Sin embargo, si los aventureros decidieran infiltrarse en el castillo a través de la cueva secreta, ella preparará a sus tropas para lanzar un ataque desde el exterior. Suponiendo que los aventureros sean capaces de lanzar cuerdas por los muros del castillo o incluso abrir los portones principales, Sigrid promete llevar a los suyos al interior del castillo. No obstante, Sigrid se mostrará reacia a esperar en el exterior del castillo por si los aventureros tienen éxito. Insiste que exploren primero la entrada secreta y después que planeen el asalto. Si los aventureros acceden, los proscritos se reunirán en el exterior del castillo, ocultos en la maleza y atacarán tras recibir una señal preestablecida.

Si se opta por el "asalto mediante cuerdas", Sigrid puede proporcionar las sogas suficientes para que trepen hasta 6 proscritos a la vez.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	50	60	4	6	10	60	3	44	60	41	40	45	43

Edad

29

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Desarmar, Detectar Trampa, Encanto con los Animales, Equitación, Escalar, Esconderse (Rural), Esquivar Golpe, Golpear para Aturdir, Golpe Poderoso, Identificar Planta, Idioma Arcano -Mágico; Lanzar Hechizos -Clérigo nivel 1, Lenguaje Secreto - Batalla -Clásico -Ladrones, Meditación, Movimiento Silencioso (Rural), Oratoria, Poner Trampas, Puntería, Rastrear, Saber de Pergaminos, Teología, Zahorí.

Posesiones

Cota de malla corta (1 PA en el tronco), arco y flechas, espada.

Puntos de Magia

9

Hechizos

Magia Vulgar

Fuegos Fatuos, Protección de la Lluvia, Zona Cálida

Magia de Batalla

Golpe de Viento



Magia Elemental

Asalto de Piedras, Zona de Escondite

30 Proscritos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	40	3	3	8	36	2	28	30	32	31	29	32

Edad

18-38

Habilidades

Desarmar, Detectar Trampa, Equitación, Escalar, Escondarse (Rural), Esquivar Golpe, Golpear para Aturdir, Golpe Poderoso, Lenguaje Secreto - Batalla, Movimiento Silencioso (Rural), Poner Trampas.

Posesiones

Arco y munición, Justillo de cuero (0/1 PA en el tronco), Arma de mano (espada, hacha, maza o porra).

Hilda Eysenck - Humana, Mujer, Proscrita

Hilda es una proscrita que vive en Wittgendorf, desde donde vigila las actividades de los guardias del castillo. Comparte su casa con su anciano abuelo, Hans, desde que sus padres murieron horriblemente después de la tormenta de la disformidad. Hilda y su abuelo se ganan malamente la vida

como molineros del pueblo, aunque desde la tormenta ha habido poco grano que moler, y lo poco que habían guardado está desapareciendo rápidamente. Hilda ha conseguido ocultar a los guardias su relación con los proscritos, pero está dispuesta a arriesgar su fachada para llevar a los aventureros al campamento de los proscritos. Es valiente, pero no temeraria. Tras llevar a los aventureros al campamento les acompañará en el reconocimiento del castillo si se lo piden. No se presentará voluntariamente, pero les ayudará de buen talante si hace falta. Si crees que los personajes necesitan ayuda, Hilda puede sugerir que los personajes se disfrazen para su reconocimiento del castillo (véase la página 74).

Tras visitar el castillo, querrá ver si su abuelo se encuentra bien, e irá al pueblo con la compañía de los aventureros o sin ella.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	40	4	3	9	36	2	34	33	36	28	32	36

Edad

22

Alineación

Neutral

Habilidades

Desarmar, Detectar Trampa, Equitación, Escalar, Escondarse (Rural), Esquivar Golpe, Golpear para Aturdir, Golpe Poderoso, Lenguaje Secreto - Batalla, Movimiento Silencioso (Rural), Poner Trampas.

Posesiones

Arco corto (Al 16/32/150, FE 3, Tcd 0) y munición, Daga (I +10, D -2, P-20), Hilda tiene un justillo de cuero (1

PA en el tronco) en el campamento de los proscritos, y se lo pone en cuanto llega allí.

• CASTILLO WITTGENSTEIN •

Como se muestra en la portada, el Castillo Wittgenstein está edificado sobre dos farallones contiguos de 70 metros de alto que dominan el río Reik. A la parte de la izquierda, en su conjunto, se la denomina "Muralla Interior" mientras que a la de la derecha se la llama "Muralla Exterior". La pequeña torre que hay entre las dos mitades es la llamada "Torre de la Guardia". En las páginas siguientes encontrarás las descripciones completas de todas las habitaciones y construcciones, pero aquí se resumen las funciones de las diferentes zonas.

La Muralla Exterior básicamente alberga a los Guardias del Castillo y a varios mendigos mutantes. El muro sur de esta parte del Castillo incorpora la casa de la guardia (área 2 -Mapa 22) hasta donde llega el camino del pueblo. La esquina sudeste de los muros no cae dentro del campo de visión de ningún puesto de guardia y por tanto es el lugar ideal para que los PJs lancen las cuerdas a sus aliados proscritos.

Para llegar a la Torre de la Guardia (cuya función es puramente defensiva), no sólo se debe atravesar la casa de la guardia principal, sino también una "casa de la guardia exterior" (área 3) en el muro norte de la Muralla Exterior.

La Muralla Interior está protegida por una tercera casa del guarda "interior" (área 4) en su muro sur. Esta parte del castillo aloja a la familia von Wittgenstein, y no cuenta con vigilancia, ya que Lady Margritte cuenta con sus propios métodos para encargarse de cualquier intruso que tenga la desgracia de llegar hasta allí. Casi todos los muros de esta parte del castillo sobresalen por encima del farallón. Las que no lo hacen están en el campo de visión de una o más ventanas, lo que hace que sea prácticamente imposible que los proscritos entren subiendo por las cuerdas.

Debajo de la Muralla Interior se encuentran las mazmorras del castillo (Mapa 21), y estas están conectadas (por medio de una empinada escalera de caracol) con la puerta fluvial (Mapa 20). La familia no sabe que también hay un túnel lleno de agua que lleva desde el interior de la puerta del río hasta las cavernas que hay bajo la Muralla Exterior. Estas cavernas (que surgen de la descrita por Sigrid) también dan a una escalera secreta que lleva hasta uno de las dependencias en ruinas de la Muralla Exterior.

• EL MODO DE ENTRAR •

Básicamente hay tres entradas al castillo -los portones principales, la puerta fluvial (área 8 -Mapa 20), y la entrada secreta (área 1). Si los PJs quieren tener alguna posibilidad de completar la aventura deberían hacer un reconocimiento inicial a través de la entrada secreta (área 1, que lleva a las ruinas de la Muralla Exterior), para después liderar a los proscritos (página 65) en un asalto contra los guardias. Incluso podrías jugar el asalto con las Reglas de *Warhammer Batallas Fantásticas*. Asegúrate de familiarizarte con los movimientos de los guardias (página 70). Ten en cuenta que si los jugadores tratan de entrar por la fuerza por los portones principales o la puerta del río, probablemente sean masacrados.

• OCUPANTES •

En total hay 25 guardias (más los que hayan huido en los encuentros previos en el pueblo, los bosques o en cual-



quier otro sitio); sus perfiles y la información acerca de sus movimientos se encuentran en la página 69. Los 18 mendigos que viven en las ruinas de la Muralla Exterior son prácticamente idénticos a los que se encontraron en Wittgendorf (un poco más horribles), y no combatirán. Los diversos siervos que hay en el lugar tienen el perfil de *Pueblerinos* (SSB, página 47). No llevan armaduras, únicamente tienen acceso a armas improvisadas y lucharán sólo en defensa propia. Todos los PNJs importantes (incluyendo a la familia) están descritos en la descripción del área correspondiente.

• EL ATAQUE DE LOS PROSCRITOS •

• CONTACTAR CON LOS PROSCRITOS •

Una vez que los aventureros hayan hecho el reconocimiento del castillo, necesitarán regresar al campamento de los proscritos para ultimar el ataque. El campamento está igual que lo dejaron los aventureros, y cuando lleguen serán saludados por un guardia que les llevará a ver a Sigrid (página 64). Sigrid escucha todo lo que tengan que decirle acerca del reconocimiento y después comienza a hacer los planes para el ataque. Sigrid está a favor de un asalto por los muros, pero se la puede convencer (con una prueba de *Em*) que la mejor opción es entrar con los aventureros a través de las cuevas (página 67).

• PLANEAR EL ATAQUE •

Sigrid dividirá a los proscritos en dos grupos: uno intentará tomar los portones principales (página 72) (desde el interior del castillo) mientras el otro captura la Casa de la Guardia Exterior (página 72). Los proscritos no en-

trarán en la Muralla Interior bajo ninguna circunstancia – si toman sus objetivos, los conservarán. Sigrid puede liderar a dos proscritos hacia la Muralla Interior junto a los aventureros, pero será remisa a llevar más por si les cortan la retirada.

Los aventureros pueden idear un plan diferente, y tú decides si Sigrid lo acepta o no. No pondrá en peligro a su gente innecesariamente y teme quedarse aislada en la Muralla Interior.

• LLEVAR A CABO EL ATAQUE •

El ataque puede jugarse usando *WFJR* o las reglas de *Warhammer Batallas Fantásticas*. Si quieres usar estas últimas, tendrás que convertir los perfiles de los participantes en perfiles de Batalla, usando las tablas incluidas en la página 211 de *WFJR*. Después se puede llevar a cabo el combate.

Los proscritos no necesitan realizar ninguna prueba de *Liderazgo* hasta que hayan perdido el 25% de su cantidad total. Haz una prueba por cada grupo de proscritos. Si el grupo de proscritos tiene a Sigrid a la vista, utiliza su puntuación de *Ld* para las pruebas. Si los proscritos fallan una prueba de *Ld*, se retirarán a cualquier cobertura que puedan encontrar – están atrapados en el castillo y, comprensiblemente, prefieren morir combatiendo a rendirse.

Ten en cuenta que los PNJs (proscritos y guardias) realizan sus ataques en el orden siguiente: Sigrid (I 60), Sargentos de la Guardia (I 45), Teniente Doppler (I 40), Proscritos (I 36) y Guardias (I 35).

Si usas reglas del juego de rol, haz que la lucha sea tan dramática como sea posible para los aventureros concentrándote en sus actividades. Si estos no están implicados en una lucha en particular, haz que transcurra deprisa – simplemente decide el resultado y vuelve a los aventureros. No tengas miedo de alterar el resultado de cualquier pelea que no implique a los aventureros: si los PJs lo están pasando mal, describe lo bien que lo están haciendo los proscritos de la puerta principal, o si los aventureros avanzan con facilidad, señala que los proscritos de la puerta están siendo masacrados. Que tu descripción sea todo lo dramática y colorista que puedas; entretén a tus jugadores y pasa un buen rato. Describe la situación con los términos más visuales que encuentres.

Si los aventureros están combatiendo junto a un grupo de proscritos, sólo tienes que tirar 1d10 por cada proscrito que luche (trátalo como si fuera el dado de “decenas” de una tirada de porcentaje) – tanto los proscritos como los guardias tienen una *HA* de 39 con lo que acertarán con un resultado de 3 o menos en 1d10. De esta manera puedes hacer a la vez todos los ataques de los proscritos, y después todos los de los guardias. Una vez que se calculen los impactos, entonces puedes decidir quién esquiva o para y tirar el daño de manera normal, tratando todos los impactos como impactos sobre el tronco y tirando todos los críticos en la *Tabla de impacto crítico y muerte súbita* (véase *WFJR*, página 125).

Finalizar la Lucha

Una vez que hayan tomado la Muralla Exterior y la Torre de Guardia Central, la lucha habrá terminado en lo que respecta a los proscritos. Sigrid no arriesgará a su gente en la Muralla Interior, pero si quieres, se la puede convencer para que acompañe a los aventureros a la Muralla Interior junto a otros dos proscritos. Los proscritos restantes vigilarán la Muralla Exterior. Si los aventureros no han registrado minuciosamente el área, puedes hacer que el Capitán Hegel y sus esqueletos (página 77) aparezcan y



ataquen a los proscritos mientras los aventureros se encuentran en la otra parte del castillo. Tú decides el resultado de este enfrentamiento, pero si tiene éxito, el Capitán Hegel se dirigirá a continuación a la Muralla Interior para proteger a Lady Margritte.

La Tormenta

Cuando los aventureros lanzan su ataque, sopla un viento fresco del oeste y el tiempo empieza a empeorar. Sobre el castillo se ciernen unos imponentes nubarrones negros y en la distancia pueden escucharse truenos. En los momentos apropiados durante la batalla, deberías recordar a los jugadores que está a punto de estallar una tormenta. Cuando haya acabado la batalla, el viento se habrá convertido en un vendaval y la lluvia caerá torrencialmente. Deberías ir aumentando poco a poco la intensidad de la tormenta, para que cuando estén a punto de entrar en el Gran Salón (página 85) y a la Torre de Hechicería de Margritte (página 90) la tormenta se encuentre sobre sus cabezas, y se puedan ver rayos cayendo sobre el último piso de la torre.

• BAJO EL CASTILLO -MAPA 20 •

Pero primero los PJs tienen que reconocer el castillo. Tras seguir las instrucciones de Sigrid (véase la página 58), los aventureros llegarán a una oscura cueva situada bajo la Muralla Exterior del castillo. La cueva da a una red de túneles en la que habita Brutagh -un mutante trastornado. También hay un túnel submarino que comunica con el interior de la puerta fluvial (página 69), y una estrecha y tortuosa escalera que lleva hasta uno de los cobertizos en ruinas que hay en la Muralla Exterior (página 72).

LA ENTRADA OSCURA

La cueva que lleva al castillo se encuentra en lo más profundo del bosque. Su angosta boca está oculta con matorrales y es poco probable que los aventureros la encuentren a menos que les guíen los proscritos. El área que rodea la entrada parece tranquila, pero si pasan una prueba de *Registro* encontrarán marcas similares a ventosas en el suelo.

La cueva es húmeda y oscura, y desciende hacia el interior del suelo. Después de que los aventureros se hayan adentrado 5 metros, escucharán un gruñido que procede del interior. El sonido se hace progresivamente más fuerte a medida que avanzan. Tras otros diez metros, se escucha junto a un chillido agudo que huela la sangre a los aventureros.

Los Túneles

La cueva lleva a un retorcido laberinto de túneles habitado por Brutagh, un humano mutante enloquecido por los efectos de la piedra de la disformidad. Cuando los aventureros entren en sus dominios, Brutagh lo sabrá y comenzará a acecharlos. Brutagh no ataca de inmediato, y prefiere esperar hasta que haya desesperado a los aventureros.

Brutagh les sigue a una distancia de 10 o 15 metros, retrocediendo si piensa que los aventureros tratan de emboscarlo o atacarle. Se conoce al dedillo el sistema de cuevas, y usará este conocimiento para dirigir a los aventureros hacia lugares peligrosos o para alejarlos del túnel que lleva a las escaleras del castillo (área 11). Si los aventureros deciden marcar su ruta por la cueva, Brutagh eliminará el rastro borrando las marcas de tiza o recogiendo cualquier ficha o piedra que empleen para tratar de orientarse. De manera similar, si marcan de alguna otra manera las paredes o el suelo, Brutagh tratará de ocultar estas marcas con suciedad. Los aventureros únicamente encontrarán sus marcas si realizan una inspección minuciosa.

Brutagh - Humano, Varón, Mutante



Brutagh era un simple leñador, pero a causa de una exposición prolongada a la piedra de la disformidad, le queda muy poca humanidad. Ahora está completamente loco, salvo en unos pocos momentos de lucidez en los que se vuelve extremadamente melancólico, sus ojos se llenan de lágrimas y lloriquea incesantemente recordando su vida en el bosque. Sin embargo, la mayoría de las veces ronda por la red de túneles y sólo sale para conseguir comida. Hasta que ataque, Brutagh no debería ser completamente visible para los aventureros. Debería ser una figura oscura y borrosa que siempre está ahí, pero a la que sólo se la puede ver con el rabillo del ojo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	35	22	3	4	7	30	1	30	29	29	29	29	6

Reglas Especiales

El tronco, los brazos y la cabeza de Brutagh están cubiertos con un duro caparazón verde que le proporciona 2 PA en esas zonas. Tiene un cuello extremadamente largo que puede asomar por las esquinas. Esta habilidad se complementa con las ventosas que tiene en pies y manos, y que le permiten subirse a las paredes y a los techos de los túneles.

Habilidades

Escalar, Escondarse (Urbano), Movimiento Silencioso (Urbano), Pelea Callejera.

Posesiones

Hacha de mano

• SUCECOS •

Los siguientes sucesos deberían usarse para poner nervios a los aventureros mientras se encuentran en las cuevas. Tu objetivo debería ser inquietar continuamente a los aventureros, usando cada suceso tantas veces como quieras.

Marcas de Ventosas

Los aventureros ven marcas fangosas de ventosas en las paredes y suelo de las cuevas. Estas marcas son esporádicas y los aventureros pueden borrarlas.

Rostro Sonriente

Uno de los aventureros cree ver un rostro sin cuerpo que le sonríe. El rostro parece estar cerca del techo o suspendido en el aire, pero desaparece rápidamente. Haz que el personaje realice una prueba de *Frialdad* y anota el resultado. Si el personaje falla la prueba se echa a temblar, pero no le sucede nada más. No tiene repercusión en la partida y sólo sirve para preocupar a los personajes.

¡Gritos!

De vez en cuando, en las cuevas se escuchan gritos que hielan la sangre. Son de Brutagh, pero por los ecos naturales parecen venir de todas las direcciones.

Estruendo de piedras

Se puede escuchar claramente el estruendo de piedras que golpean el suelo. Brutagh emplea este método para atraer a los aventureros a ciertas áreas, como hacia los murciélagos (área 6) o las ratas (área 4).

• ENCUENTROS •

ESQUELETO

A la vuelta de la esquina se encuentran los restos de un esqueleto humano. Si miran de cerca los huesos verán que están quebrados y que alguien ha succionado la médula. Mientras los aventureros echan un vistazo, resonará un grito terrorífico alrededor de ellos. Haz que cada personaje realice una prueba de *Frialdad* para no sentir la necesidad imperiosa de abandonar las cuevas. Los personajes pueden superar esta necesidad, pero entonces se aplicará un -10 a su *Frialdad* mientras permanezcan en las cuevas.

Los personajes escuchan un chillido agudo que viene del interior de los túneles. Mientras se adentran en las cuevas, estos chillidos parecen venir de todas direcciones, como si rodearan a los aventureros y se acercaran. Sin embargo, los ruidos proceden de las ratas y murciélagos que habitan las cuevas, amplificadas por la acústica natural del sistema de túneles.

3. GUSANOS LÁTIGO

En algunos agujeros de las paredes de esta intersección viven dos gusanos látigo. Atacan en cuanto un aventurero entra en la cámara. Sus látigos aserrados surgen de las paredes, desgarrando a cualquier personaje que alcancen. Si no consiguen penetrar en la armadura, seguirán azotando al personaje hasta que lo logren, y después se retirarán a sus agujeros con su comida. Una vez alimentados, los gusanos látigo no volverán a atacar hasta que hayan pasado al menos dos horas, tiempo que emplean en digerir su comida.

2 Gusanos Látigo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
0	33	0	1	3	5	*	1	-	0	0	0	0	-

* Siempre atacan primero.

4 RATAS GIGANTES

La piedra de la disformidad del castillo ha afectado a las ratas que habitan las cavernas. Han crecido hasta alcanzar un tamaño de 2 metros y sus cuerpos tienen un débil brillo verdusco. Los aventureros advertirán la pre-

sencia de las ratas al ver 4 siluetas luminosas delante de ellos. Las ratas correrán hacia los aventureros en cuanto entren 3 metros en la cueva.

4 Ratas Gigantes

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	25	0	3	3	5	30	1	-	14	14	18	18	-

Reglas Especiales

35% de posibilidades de causar *heridas infectadas*. Estas ratas no son portadoras de Peste Negra.

5. SETAS

Estas cavernas están repletas de colonias de hongos brillantes de todas las formas y tamaños. Las setas son inofensivas salvo si se ingieren, en cuyo caso hay que pasar una prueba de *R* o pasar 2 asaltos vomitando. Tras 30 minutos, los que logren pasar su tirada sufrirán un fuerte dolor de estómago que dura 1d4+1 horas. Durante este periodo se resta 20 puntos a todas sus características porcentuales.

6. MURCIÉLAGOS

Esta cueva es el hogar de media docena de Murciélagos Gigantes que se lanzarán sobre cualquiera que entre en su guarida.

6 Murciélagos Gigantes

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	33	0	2	2	5	30	1	-	10	14	24	24	-

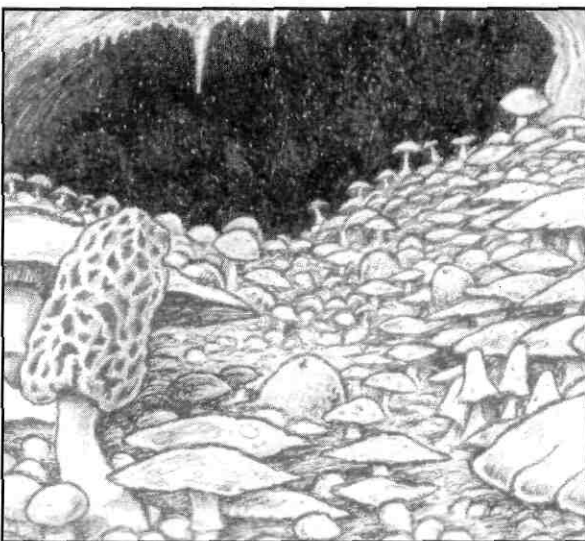
Reglas Especiales

+10 a la I en el primer asalto de combate; vuelan como planeadoras.

• 7. EL ARROYO SUBTERRÁNEO •

En este punto el pasadizo se interrumpe con las gélidas aguas de un arroyo subterráneo. El arroyo tiene 2 metros de ancho y metro y medio de profundidad. El agua está fría pero no es peligrosa, y el arroyo puede vadearse o atravesarse nadando o saltando. Los que naden o vadeen el arroyo no tendrán dificultades, suponiendo que se quiten antes su armadura de metal (véase WFJR, página 74). Los personajes que traten de saltar y fallen, sufrirán un punto de daño, sin tener en cuenta ni la armadura ni la *Resistencia* cuando caen al arroyo.

El arroyo fluye de norte a sur y los personajes advertirán que hay un hueco de unos 30 cm entre la superficie del agua y el techo del túnel en el extremo sur. En el extremo norte el hueco es únicamente de unos centímetros. De hecho el arroyo llega hasta la charca de la puerta del río, y los personajes que se atrevan a nadar los 80 metros que hay pueden sorprender a los guardias y penetrar en la Muralla Interior sin pasar por la Muralla Exterior. Ten en cuenta que es posible arrastrar las armaduras mediante cuerdas. Sin embargo, en tres puntos en el tramo hasta la puerta del río, el techo de la cueva que hay sobre el arroyo descenderá súbitamente, haciendo necesario que los personajes buceen. Los personajes que lo intenten sabrán cuando el techo vuelve a subir. La segunda vez que esto suceda, cualquier personaje que saque la cabeza para to-



mar aire será atacado por una sanguijuela monstruosa que hay colgada del techo en ese punto.

1 Sanguijuela Monstruosa

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	33	0	2	2	5	30	1	-	14	1	14	14	-

Reglas Especiales

Si la sanguijuela logra causar una herida se queda acoplada a su víctima, infligiendo 1 punto de *Herida* por asalto hasta que muera o se sacie. Para ver si se sacia, tira 1d6 cada asalto: si el resultado es un 6 se desprende, y si no, debes seguir tirando hasta sacar un 6. Además, hay un 40% de posibilidades que las heridas que cause se infecten (véase **WFJR**, página 82).

• 8. LA PUERTA FLUVIAL •

El barco de los aventureros está amarrado en la puerta fluvial. Esta se encuentra bajo la Muralla Interior del castillo y sólo se puede acceder a ella desde el exterior del castillo a través del río, o a través de la corriente subterránea (véase apartado anterior) a partir de la red de cavernas que hay bajo la Muralla Exterior. La puerta está sellada con un pesado rastrillo de hierro que llega hasta el fondo de la dársena, y por tanto, aunque los personajes sean capaces de llegar a la puerta no pueden atravesarla desde el río. Si van hacia la puerta, deberías inquietarles llamando su atención sobre remolinos sospechosos que surgen en el agua y la vista imprecisa de algo marrón y escamoso que de vez en cuando sale a la superficie. No hay ningún monstruo, pero debes dejar que los aventureros piensen lo contrario.

En todo momento hay 3 guardias de servicio, pero habitualmente estarán jugando a las cartas –a no ser que hubiera alcohol en el barco de los PJs, en cuyo caso se estarán cogiendo una buena borrachera. Cualquiera que se acerque a la puerta recibirá la orden de alejarse, pero los que salgan a través de la corriente subterránea serán capaces de salir del estanque y llegar al muelle sin ser descubiertos. Después, deberías hacer una prueba de *Escuchar* por los guardias, para ver si escuchan a los personajes acercarse a la sala de guardia (área 9 –a continuación), o consiguen llegar a hurtadillas hasta la escalera.

• 9. SALA DE GUARDIA •

Esta habitación, excavada en la cueva natural que alberga la puerta fluvial, contiene únicamente una mesa baja, cuatro sillas y unas cuantas literas. Si los guardias están jugando a las cartas, en la mesa habrá 5d6 chelines en monedas pequeñas.

• 10 Y 11. LAS LARGAS Y TORTUOSAS ESCALERAS •

Cada una de estas escaleras de caracol asciende más de 65 metros. La que sale de la puerta fluvial (10) lleva hasta las mazmorras que hay bajo la Muralla Interior (véase *Mapa 21*). La que sale de la red de túneles (11) termina en una habitación cuadrada de dos metros de lado aparentemente vacía. Sin embargo, la parte central de la habitación (1 m²) es una puerta secreta cuidadosamente equilibrada cuyo contorno sólo puede descubrirse pasando una prueba de *Registro*. Al presionar ligeramente en el centro de alguno de sus lados la trampilla gira sobre su

eje, permitiendo el acceso al cobertizo en ruinas de la Muralla Exterior (página 72).

• GUARDIAS DEL CASTILLO •

Escala de Mando

El Capitán de la Guardia es (o mejor dicho, *era*) Georg Hegel. Sin embargo, tras haber sufrido un accidente mortal es poco más que una sombra de su antiguo yo (esto es, su esqueleto ha sido invocado y traído de la tumba y ahora está totalmente controlado por Lady Margritte). Tanto él como su guardia de esqueletos no saldrán de su torre (áreas 23-27 –véase también *Dirigir el Ataque*). Por consiguiente, el mando de la guardia ha recaído totalmente sobre el teniente Doppler. Doppler está ayudado por tres sargentos –Kratz, Klinger y Anderer. Se supone que Kratz, a estas alturas de la historia, ya ha muerto en el encuentro mantenido en el bosque (página 63), y si este no es el caso se debería comportar de manera similar a los otros sargentos durante cualquier ataque a la Muralla Exterior.

Reacciones ante un Ataque

El Castillo Wittgenstein nunca ha sido atacado y sus habitantes confían en que la situación se prolongue durante mucho tiempo. Los guardias no están demasiado vigilantes, y pasan la mayor parte del tiempo relajados y confiados, incluso cuando se supone que deben estar ocupando sus puestos en las murallas y la casa de guardia. No esperan un ataque y se les puede coger desprevenidos. Las reacciones iniciales son lentas, a menos que haya un sargento u oficial con ellos, y los guardias se retirarán siempre si se les presiona.

Dar la Alarma

Los guardias comenzarán a gritar solicitando auxilio en cuanto sean atacados. Esto hace que acudan en su ayuda guardias que se encuentran en otras partes del castillo bajo la dirección de uno de los sargentos o del Teniente Doppler. Los guardias sin mando no se moverán para reforzar posiciones amenazadas, sino que se preparan para defender su ubicación actual.

El Teniente Doppler y los sargentos siguen un plan de defensa estándar para responder a los ataques. Como presuponen un ataque contra la casa de la guardia principal, irán a reforzarla. Si parece probable que caiga, defienden el patio disparando fuego cruzado con sus ballestas desde las diversas saeteras que dominan el mismo. Los guardias retrocederán para defender la casa de la guardia exterior si es amenazada, y después irán a la torre de guardia. Cuando esto suceda, los guardias que se encuentren en la torre de guardia central se mueven para tomar posiciones en la casa de la guardia interior. Si esta cae, los guardias huyen y se esconden donde pueden.

Ubicación de los Guardias del Castillo

Ten en cuenta que los atacantes sólo encontrarán guardias en la Muralla Exterior y en la Torre de Guardia central. Los únicos guardias que hay en la Muralla Interior son los que defienden la puerta fluvial.

A continuación se resumen las posiciones de los guardias. Las cifras que se incluyen se han calculado suponiendo que los aventureros se hayan encargado de la patrulla en el bosque –incluyendo a Kratz. Luego, si alguno de ellos logró regresar al castillo, deberían añadirse a alguna de las ubicaciones que se incluyen a continuación. Si alguno de estos soldados muere, no serán reemplazados.



Área	Nº de Guardias
(Mapa 22)	Normalmente (Tras la Alarma)
1. Defensas puerta	0 (2/0) guardias
2. Casa Guardia princ	5 guardias; 50% de posibilidades de un sargento
2a y b	0 (1) guardia en cada una
2d	1 (1) guardia
2e	4 (0) guardias
2f	0 (0/2) guardias
3. Casa Guardia Ex	5 guardias: Sargento Klinger
3a y b	0 (1) guardia en cada una
3c	1 (1) guardias
3e	4 (0) guardias
3f	0 (2) guardias
4. Casa Guardia Int	0 (5) guardias -sólo está guarnecida si la Casa de la Guardia Exterior está amenazada
4a y b	0 (1) guardia en cada una
4d	0 (1) guardias
4f	0 (2) guardias
TORREÓN	10 (1) guardias; Tte. Doppler; Sargento Anderer.
10	0 (1) guardia
11	6 (0) guardias
19	4 (0) guardias
22	Teniente Doppler (vacía)
TORRE DE HEGEL	Capitán Hegel; 6 Esqueletos
23	3 (3) esqueletos
26	3 (3) esqueletos
27	Capitán Hegel
T. DE GUARDIA	5 (5) guardias
28	0 (1) guardia en cada una
29	0 (3) guardias
30	5 (0) guardias

Perfil Básico de Guardia

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	39	29	3	3	6	35	1	30	30	30	40	30	16

Perfil de Sargento

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	50	40	4	4	10	45	2	40	50	40	40	40	30

Reglas Especiales: En tiempos los guardias del castillo eran humanos, pero la vida tan cerca de la piedra de la disformidad les ha transformado en mutantes. Visten cotas de malla largas y cascos cerrados. Externamente parecen guardias normales, pero debajo de su armadura sus cuerpos son una masa de carne putrefacta. Cualquiera que vea el rostro o el cuerpo desnudo de un guardia debe realizar una prueba de *Miedo* o quedarse helado. Además, hieden como si se les hubiera colado algo en la armadura y se hubiera muerto dentro; cualquiera que se encuentre a

menos de 2 metros de un guardia debe pasar una prueba de *R* o luchar con una penalización de -10 a su *HA*.

Edades

16-46

Alineamiento

Caótico

Habilidades

Esquivar Golpe, Lenguaje Secreto -Batalla. (Los sargentos también tienen: Golpe Poderoso y Golpear para Aturdir).

Equipo

Cota de malla corta con mangas (1 PA en tronco y brazos), Casco cerrado (1 PA en la cabeza), Escudo (1 PA en todas partes), Ballesta y munición (Al 32/64/300, FE 4, Tcd 1), Espada.

Shif Doppler - Humano, Varón, Teniente de la Guardia



Desde el fallecimiento del Capitán Hegel, Shif Doppler se ha convertido *de facto* en el comandante de los guardias de la Muralla Exterior. Doppler es un sujeto cruel y malvado que se deleita con la tortura. Es extremadamente presumido y bajo su armadura va vestido de cuero negro. Si no está preparado para un ataque estará holgazaneando en sus ropajes de cuero negro. Para ocultar su rostro putrefacto lleva una máscara de plata que representa el rostro de un joven agraciado. Aunque la máscara es muy llamativa, su efecto se pierde a causa de las llagas abiertas que pueden verse en su cuello.

Doppler no es especialmente valiente, a no ser que esté respaldado por sus guardias. Si no cuenta con sus guardias, se rendirá y tratará de llevar a los aventureros hacia alguna trampa. Cuando finja ayudar, proporcionará información útil a los aventureros pero nunca revelará donde se encuentra el resto de los guardias. Sin embargo si se le amenaza violentamente, se derrumba rápidamente y dice la verdad, aunque siempre trata de confundir.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	46	46	4	4	10	40	2	40	56	40	40	50	35

Edad

29

Alineamiento

Caótico

Reglas Especiales

Doppler tiene una extraña mutación que le permite girar su cabeza 360°. Cuando lo hace, puede atacar su retaguardia fácilmente, aunque su movimiento se divide entre dos, ya que sus piernas siguen apuntando hacia delante. Si se le presenta la oportunidad, usará su mutación para hacerse el muerto, haciendo parecer que su cuello se ha roto. Sin embargo, si alguien que tenga *Curar Heridas* o *Curar Enfermedad* le examina, descubrirá que sigue vivo.

Habilidades

Armas de Especialista -Armas de Puño y Látigos y Cadenas, Desarmar, Equitación, Esquivar Golpe, Golpear



para Aturdir, Golpe Poderoso, Heráldica, Lenguaje Secreto -Batalla.

Equipo

Cota de malla corta con mangas y perneras (1 PA en tronco, brazos y piernas), Capucha de malla (1 PA en la cabeza), Escudo (1 PA en todas partes), Nudilleras, Mangual.

Kratz - Humano, Varón, Sargento de la Guardia



El sargento Kratz es un individuo cruel e insensible. Se divierte maltratando a los aldeanos y a sus ojos los aventureros serán nuevas víctimas para su retorcido humor. Aunque es un matón, Kratz no teme llevar a cabo sus amenazas y no durará en atacar a quien se le oponga. Suele acabar con la resistencia poco importante con un golpe de sus nudilleras, pero si el rival se obstina usa su mangual. Kratz no es estúpido, y se retirará si la situación escapa a su control.

Kratz es alto y musculoso y tiene un aire amenazador. Viste una armadura negra y siempre lleva puesto su casco. Su rostro está tan maltrecho, que incluso él se da cuenta del efecto que produce su aspecto en los demás residentes del castillo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	46	46	5	4	10	44	2	40	50	40	40	40	30

Edad

38

Alineamiento

Caótico

Habilidades

Armas de Especialista -de Puño, Látigos y Cadenas, de Parada y a Dos Manos, Consumir Alcohol, Desarmar, Equitación, Esquivar Golpe, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir, Golpe Poderoso, Heráldica, Juego, Lenguaje Secreto -Batalla, Muy Fuerte*, Pelea Callejera.

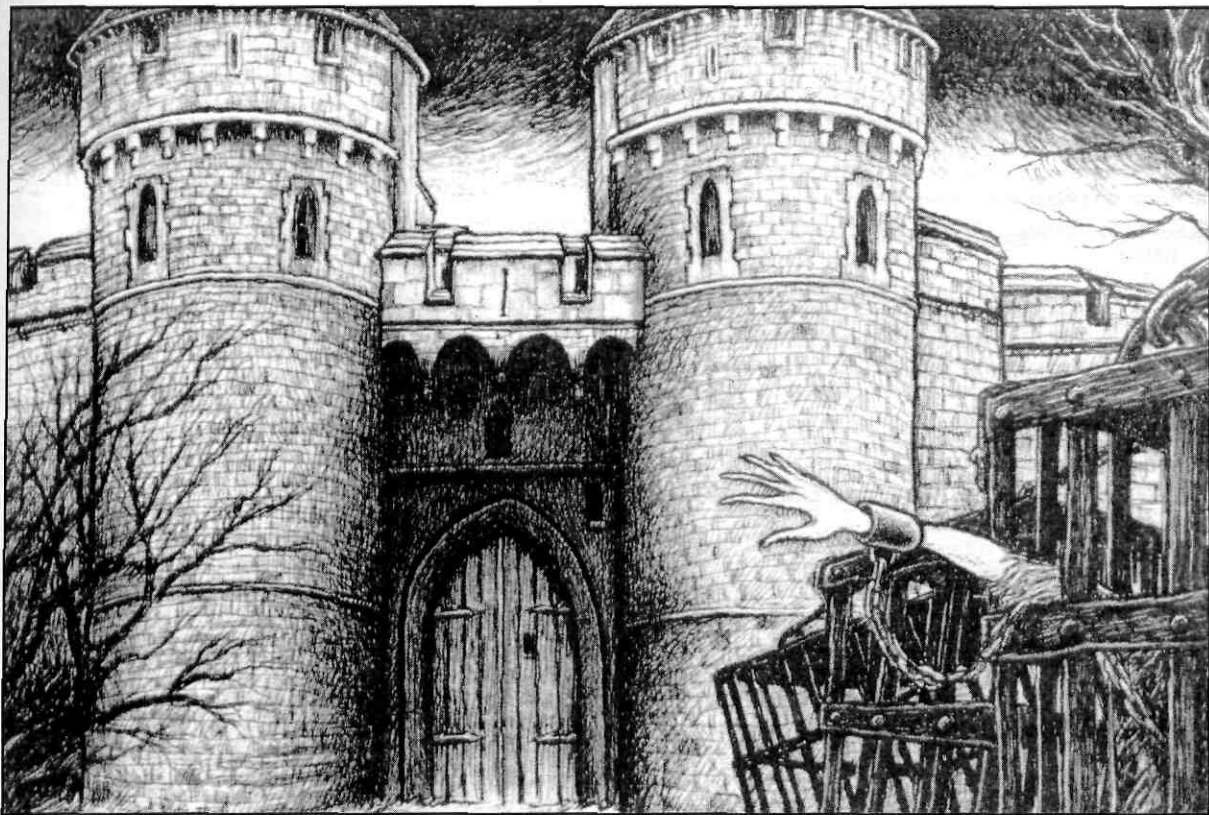
Equipo

Cota de malla corta con mangas y perneras (1 PA en tronco, brazos y piernas), Escudo (1 PA en todas partes), Nudilleras, Mangual.

• ENTRAR EN EL CASTILLO •

El momento en el que aparecen los aventureros en el castillo depende del tiempo que hayan tardado en moverse por los pasadizos subterráneos. Si es de día, tienen muchas posibilidades de ser descubiertos si salen al patio. Cada vez que pasen por alguna ubicación ocupada (marcada con un  en el Mapa 22) tendrán un 65% de ser vistos. A menos que los aventureros se disfrazen (véase más abajo), cualquier guardia que les vea les dará el alto: "¿Quién va?" A continuación, dará la alarma a menos que los aventureros sean capaces de silenciarle en menos de 2 asaltos. Si se da la alarma, la guarnición procederá a atacar a los aventureros (véase *Dar la Alarma*).

Por la noche, los aventureros tienen más libertad de movimiento. Nadie molestará a alguien que se mueva por el patio durante la noche. Aunque estará oscuro, hay luz suficiente de las estrellas y la luna como para que los aventureros no necesiten recurrir a luz artificial para moverse. Sin embargo, si se usan luces artificiales (antorchas, faroles, etc.) detectarán su presencia el 80% de las veces. Esto no provoca que se dé la alarma, pero se vigilarán los movimientos de los personajes, imposibilitando que puedan sorprender a nadie.



DISFRAZ

Los aventureros inteligentes pueden decidirse a entrar en el castillo disfrazados de mendigos o de guardias. En este caso, no se les dará el alto a menos que intenten entrar en alguna zona restringida para ellos.

Mendigos: Nadie se extrañará de la presencia de mendigos en el patio; incluso los propios mendigos no notarán la presencia de nuevos pordioseros. Sin embargo, si entran en alguna de las construcciones ocupadas por los que no son mendigos, se les exigirá que salgan de inmediato. Si es necesario, respaldarán esta exigencia con violencia física: los mendigos tienen prohibido el paso a los edificios intactos. Si se resisten, se dará la alarma tres 3 asaltos. Los ocupantes del castillo están acostumbrados a maltratar a los mendigos y no esperan que estos devuelvan los golpes.

Guardias: Si los aventureros se disfrazan de guardias tendrán más libertad, y podrán abrirse camino mediante el *engaño* hasta las puertas del castillo. Sólo otro guardia se extrañará de la presencia de guardias en cualquier zona de la Muralla Exterior. Pueden tratar de *engañar* a los otros guardias, pero tendrán un -20 si se trata de uno de los sargentos o del Teniente Doppler.

Los guardias de la casa de la guardia exterior no permitirán en ninguna circunstancia a los aventureros cruzar el puente, pero si consiguen una prueba de *engaño* se mostrarán amistosos.

Si los aventureros fallan una prueba de *engaño*, se dará la alarma en 3 asaltos si es posible.

• CONTENIDO DE LAS HABITACIONES DEL CASTILLO •

Las descripciones de las áreas únicamente incluyen información general acerca de los contenidos de cada habitación. En algunos casos tus jugadores pueden solicitar una descripción más detallada de los contenidos de una habitación. Cuando este sea el caso, consulta la tabla siguiente para encontrar mobiliario. Los artículos de la tabla se pueden elegir o hacer las tiradas pertinentes. Cuando se hagan tiradas, puede ser necesario ignorar algunos de los resultados para que el mobiliario encaje con la función de la habitación. Por ejemplo, no es frecuente que haya un tapiz en una cocina.

Resultado Objeto

1d100	
1-5	Armadura / armas (rotas/llenas de polvo)
6-10	Tonel -cerveza, harina, brandy, aceite, sal, etc.
11-15	Ropa de cama -mantas, colchas, sábanas, paja, etc.
16-20	Arca -vajilla, cubertería, cazos y sartenes, herramientas, etc.
21-25	Escoba
26-30	Cubo- agua, leche, arena, ácido, etc.
31-35	Velas / lámparas
36-40	Sillas -sillón, diván, sofá, taburete, etc.
41-45	Orinal
46-50	Armario ropero
51-55	Antorcheros
56-60	Madera / ramas
61-65	Instrumentos musicales -tambores, gaitas, etc.
66-70	Cuadros -escenas históricas, vistas del castillo, retratos, paisajes, etc.
71-75	Sacos -harina, grano
76-80	Estanterías -libros, adornos, etc.
81-85	Estatua
86-90	Mesa -de comedor, de escritorio, mesilla, de juego, banco de trabajo, manchada de sangre, rota, etc.

91-95 Tapiz -véase Cuadros.

96-100 Ropero -con vestidos, calzado, ropa interior, etc.

• DESCRIPCIÓN DEL CASTILLO - MAPA 22 •

Los muros del castillo se elevan 15 metros sobre el suelo y están hechas de resistente piedra de cantera. La parte superior está almenada y cubierta por tejados de madera para mantener secos los pasillos. Cualquiera que se mueva cerca de los muros del castillo al descubierto durante el día será descubierto automáticamente.

Puertas y Ventanas

La *Resistencia*, Puntos de Daño y Puntuación de Cerradura de las diferentes puertas del castillo son:

Ubicación	R	D	PC
Casa de la Guardia principal	8	32	60%
Otras Casas de la Guardia	6	28	50%
Todas las demás puertas	4	14	30%
Atrancadas	+1	+2	-

Las siguientes descripciones presuponen que los habitantes del castillo han sido tomados por sorpresa.

• LA MURALLA EXTERIOR •

Compárese con el área 2

Los barqueros del Reik sienten escalofríos cuando pasan cerca de la tenebrosa sombra del siniestro castillo, pero sólo los que se atreven a acercarse un poco más pueden obtener una mayor perspectiva (aunque incompleta) de los horrores que acechan en su interior. Desde el camino que serpentea por el escarpado acantilado hasta llegar a las puertas forjadas del castillo se pueden ver seis jaulas de hierro, suspendidas de los muros de la casa de la guardia principal. Desde una de ellas un brazo demacrado gesticula febrilmente y una voz sibilante, apenas audible con el chirriar de las oxidadas cadenas, pide auxilio.

En total hay cinco jaulas de hierro y cuatro contienen un esqueleto o un cadáver putrefacto. Sólo una de ellas alberga a una persona viva. Si se le intenta liberar, los guardias de la casa de la guardia (área 2) darán el alto y apuntarán sus ballestas a los aventureros.

• DEFENSAS DE LA PUERTA •

Frente a las puertas del castillo hay una torre, conectada con la estructura principal del castillo por medio de un tramo de muro con un pasillo en el primer piso. Los guardias que están apostados en esta posición pueden disparar a la espalda de cualquiera que trate de aproximarse a las puertas, convirtiendo esa zona en el escenario ideal para una masacre. Su posición también imposibilita el uso de un ariete de asalto contra las puertas, y les pone a salvo del fuego de artillería.

La torre está desocupada y vacía; en caso de un ataque contra las puertas, desde la casa de la guardia correrán 2 guardias para tomar posiciones en el muro y en la torre. Desde aquí disparan a los atacantes y rechazarán cualquier intento de escalar el muro. Si se encuentran con una fuerte oposición, se retirarán a la **habitación b** de la casa de la guardia principal.

Una Recepción Hostil

Los guardias tienen órdenes estrictas de no dejar entrar a nadie en el castillo. Si el sargento Kratz sigue vivo, él (o uno de los otros dos sargentos si Kratz está muerto) mi-

rá a los aventureros desde las almenas y gritará "¡Alejaos, escoria! A los mendigos no se les permite entrar en el castillo."

El sargento escuchará a lo que tengan que decirle los aventureros, pero se negará a abrir la puerta para dejarles entrar. Tras un rato, les ordenará con firmeza que se marchen, haciendo gestos a los guardias del muro. Estos apuntan sus ballestas hacia los aventureros (si no lo habían hecho ya). Si los aventureros no se marchan los guardias abrirán fuego, mientras el sargento ríe de manera sádica. Esto debe servir para alejar a los aventureros, no para masacrarlos, con lo que deberías reducir cualquier daño que sufran para que puedan huir. Los guardias disparan sólo una salva, a menos que los aventureros devuelvan el ataque (en cuyo caso, se habrán metido en un buen lío, ya que llegarán otros 4 guardias para reforzar el muro -véase *Ubicación de los Guardias del Castillo*). Esta vez no reduces el daño, ya que el que sea lo suficientemente imbécil para enzarzarse en un duelo de flechas con los guardias se merece todo lo que pase.

• 2, 3 Y 4 - CASA DE LA GUARDIA PRINCIPAL, INTERIOR Y EXTERIOR •

Las tres casas de la guardia tienen básicamente la misma disposición y se describen en conjunto para evitar repeticiones y ahorrar espacio. Cada una tiene dos pisos, y se componen de dos torres unidas por una edificación situada sobre la puerta. Las puertas de madera están cubiertas con placas de hierro, sujetas mediante enormes tacos negros de hierro. Suelen estar atrancadas con un sólido travesaño de madera, que sólo se puede levantar con 6 puntos de *Fuerza* o más. Tras las puertas hay un corto pasillo que lleva a otras puertas interiores. En tiempos de paz las puertas interiores están abiertas, pero se cerrarán al primer síntoma de ataque.

En el techo del pasillo hay agujeros por los que los defensores pueden arrojar agua hirviendo, plomo fundido, etc., sobre los atacantes. A mitad de camino entre los dos conjuntos de puertas hay un rastrillo de metal, que se cierra cuando se produce un ataque contra las puertas interiores, atrapando a los atacantes contra las puertas interiores.

En las casas de la guardia principal y exterior (2 y 3) hay 5 guardias. Durante el día hay un 50% de posibilidades de que haya un sargento. La casa de la guardia interior suele estar vacía, aunque los guardias de la torre central retrocederán hasta ella si se produce un fuerte ataque (véase página 66). En la descripción de las habitaciones, ignora todas las referencias a guardias si la casa de la guardia en cuestión es la interior (4).

Casa de la Guardia Principal: Los guardias sólo abrirán las puertas exteriores si sus superiores se lo ordenan. A los visitantes inesperados se les pide que se marchen, o si se trata de aldeanos o mendigos, son utilizados como dianas. A los visitantes de aspecto importante se les pedirá que esperen mientras los guardias informan al teniente Doppler.

Casas de la Guardia Exterior e Interior: Suelen estar abiertas, pero sólo se permite cruzar el puente a los miembros de la familia o a los guardias de servicio en la torre de guardia central (página 77).

a y b. Estas habitaciones raramente se utilizan y están cubiertas de una capa de polvo. En caso de un ataque, en cada habitación estará destacado un ballestero que dispara a cualquiera que se aproxime a las puertas. En cada habitación hay una escala que da a una trampilla que hay en el techo. Se puede echar el cerrojo desde arriba, aunque la trampilla está actualmente abierta.

c. Esta habitación se usa poco en estos días, pero en varios estantes en sus paredes hay 4 ballestas y 230 dardos. La puerta que da al patio está cerrada con llave.

d. Aquí siempre hay un guardia de servicio (únicamente en las casas de guardia principal y exterior), sentado tras el escritorio junto a la puerta. Su trabajo consiste en impedir que entren en la casa de guardia visitantes no autorizados. A menos que se haya dado la alarma, no llevará puesto el casco, y estará a la vista el horror de su rostro podrido -cualquier personaje que lo vea debe pasar una prueba de *Miedo* además de la prueba normal de *R* (por el hedor) para evitar una penalización de -10 a *HA* cuando combatan con él. Si es atacado, pedirá ayuda a los guardias del piso superior.

e. Los guardias de servicio utilizan esta habitación como sala de descanso. Aunque se supone que los 4 guardias que están en la sala deben vigilar a cualquiera que se acerque al castillo, estarán jugando a los dados. Sobre la mesa hay 3d10 chelines.

f. El rastrillo se maneja desde esta habitación. Actualmente está levantado, y cuelga de sus poleas por encima de una ranura que hay en el suelo, sujeto en un marco sólido de madera. En medio del suelo hay agujeros defensivos, de 15 cm de diámetro, y en las paredes este y oeste hay 54 lanzas en estantes. Las lanzas son cortas, de punta dura, y están diseñadas para lanzarse a través de los agujeros; si se lanzan de manera normal o se usan en combate cuerpo a cuerpo, el personaje que las emplea tiene un -10 a su *HA* o *HP*. También en la habitación hay dos grandes calderos de hierro, uno lleno de agua y el otro con un engrudo de plomo. Ambos están encima de fogatas apagadas, sobre estructuras de hierro con ruedas diseñadas para poder transportarse hasta los agujeros y después verter su contenido. La parte del suelo que rodea a los agujeros tiene forma de embudo, para que el plomo y el agua discurra por ellos como se pretende. En el extremo norte de la habitación hay dos jergones de madera que usan los guardias de servicio.

g. Esta habitación está cerrada con llave, y la gruesa capa de polvo que cubre el suelo da fe de que no se ha usado desde hace tiempo. En un estante hay 6 ballestas y 164 dardos, pero por lo demás la habitación está vacía.

• PATIO •

La Muralla Exterior está repleta de escombros y maleza; la única área limpia es una senda que baja de las puertas al final de las escaleras, y desde aquí a las cocheras. Muchos de los edificios del patio se han derrumbado por el abandono, pero los muros exteriores están bien mantenidos.

A los guardias y mendigos que habitan esta parte del castillo no les importa su estado. Por consiguiente, toda la zona está sucia, con musgo y moho creciendo sobre casi todas las superficies y el aire hiede a podrido.

• 5. LAS RUINAS •

Estas estructuras (marcadas como *a*, *b* y *c*) fueron en tiempos los almacenes y cobertizos del castillo. Ahora son poco más que montones de mampostería en ruinas. La escalera de la red de túneles que hay bajo la Muralla Exterior lleva (a través de una trampilla bien escondida) hasta el edificio en ruinas marcado como "*a*".

En las ruinas viven 18 mendigos, que construyen refugios improvisados a partir de los escombros y que sobreviven de los desperdicios de los guardias. A diferencia de los mendigos del pueblo, estas criaturas no tratan de ocultar sus mutaciones, y en sus monstruosos cuerpos pueden ver-





se múltiples miembros y extrañas protuberancias. Los mendigos eran aldeanos empobrecidos que llegaron al castillo tras la tormenta de la disformidad, esperando recibir refugio y alimentos. Se les admitió en el castillo y pueden vagar por la Muralla Exterior, siendo tolerados aunque ignorados por el resto de los habitantes del castillo. Muchos fueron capturados para los experimentos de Lady Margritte, pero hace poco que ha dejado de usarlos, y ahora prefiere capturar sus especímenes entre aquellos aldeanos que siguen llevando una vida similar a la normal.

Las criaturas restantes están tan desmoralizadas y tan próximas a la muerte que pasan todo el día acostados en medio de la basura. Si son atacados se quitarán de en medio cojeando, pero no devolverán las agresiones. Si se les interroga, contestarán con galimatías que los personajes no serán capaces de entender. Sin embargo, si se menciona a Lady Margritte o a la Muralla Interior, los mendigos se animarán bastante. En sus ojos aparecerá una mirada extática y murmurarán algo acerca de "el lugar de la Dama de la Salvación" y de los placeres que esperan a los afortunados elegidos para cruzar el puente. Los mendigos piensan que en la Muralla Interior todo es maravilloso y que aquellos que cruzan el puente dejarán atrás sus aflicciones y vivirán felices y contentos con Lady Margritte. La verdad es bastante más desagradable, y todos los mendigos que han recorrido ese trayecto se han encontrado con un final bastante más terrible.

Una criatura lastimosa -con tres ojos y sin nariz- vaga erráticamente apretando una patata verde a medio devorar contra su pecho. Margritte se la tiró hace unas semanas, y él se ha venido engañando desde entonces, considerándola un regalo y la guarda como si fuera una muestra del amor de la dama. Cree que algún día ella podrá declararle abiertamente su amor, y que vivirán juntos en el esplendor de la Muralla Interior. Si se le intenta quitar la patata, sufrirá un acceso de furia. Preferirá arrojarse por los muros del castillo antes que separarse del tesoro de su amor.

• 6. CUADRAS •

Aquí se encuentran los 5 caballos de monta del castillo. Son atendidos por Hans Shumacher, que vive en las habitaciones del piso superior. Hans reluce con un fulgor verde malsano y sus brazos le llegan hasta las rodillas. Hans ataca a cualquier extraño que se acerque a sus caballos. Guarda una horca junto a la puerta que usará a la más mínima provocación (usa el perfil de *Sirviente* incluido en SSB).

Los aposentos de Hans están bien cuidados, aunque tienen poco mobiliario. Duerme sobre el suelo en un viejo colchón de crin de caballo infestado de pulgas. Cualquiera que lo toque tiene un 50% de posibilidades de coger pulgas (véase la página 54). No hay nada de valor en las habitaciones de Hans.

• 7. CUADRAS DE LOS CABALLOS DE TIRO •

Aquí guardan a los cuatro caballos negros de tiro, que cuidan el cochero, Otto, y el lacayo, Adolf. Otto y Adolf viven en las habitaciones que hay sobre las cuadradas. Estas habitaciones están bien amuebladas y contienen, entre otras cosas, uniformes de reserva. Otto tiene tres brazos (y también sus uniformes), mientras que los pies de Adolf apuntan hacia atrás, lo que hace que ande arrastrando los pies. Estos personajes sólo luchan en defensa propia (usa el perfil básico de *Sirviente* de SSB).

• 8. COCHERAS •

Contiene el coche familiar de los von Wittgenstein. Es negro con un adorno plateado y en sus puertas tiene el escudo de armas de la familia. En las paredes están colgados los arneses de los caballos de tiro.

• 9. HERRERÍA •

Salta a la vista que la herrería lleva sin usarse un tiempo, y está cubierta de polvo y telarañas. Un registro minucioso revelará que están todas las herramientas del herrero, pero todo está polvoriento y descuidado. La forja está atrancada con cenizas, y la única señal de vida son un par de ratas (una tiene dos cabezas) que están rebuscando en un montón de escombros en un rincón. Si se las molesta, las ratas se escabullirán por un pequeño agujero en la pared, tras el montón de escombros. La pequeña sala al oeste contiene una pila de carbón vegetal, que se usaba para alimentar la forja.

• EL TORREÓN (ÁREAS 10-22) •

El torreón alberga a la gran mayoría de los guardias, además del teniente Doppler y el sargento Kratz (el sargento Klinger ocupará el puesto de Kratz si éste ha muerto). Este edificio se usa como última línea de defensa, y los guardias se retirarán a este edificio y atrancarán la puerta si son superados por los atacantes en el patio.

El torreón no cuenta con demasiado mobiliario y tiene por todas partes capas de polvo y mugre, ya que nadie se preocupa de limpiarlo. En los rincones de todas las habitaciones hay telarañas.

• PRIMERA PLANTA •

10. Habitación de la Guardia

A menos que se haya dado la alarma, esta habitación estará vacía; se usa únicamente como pasillo. En la pared este cuelga un tapiz desgastado y podrido con el blasón de armas de los von Wittgenstein. Si se ha dado la alarma,

la puerta estará atrancada y habrá al menos un guardia armado con una ballesta.

11. Salón

Una gran mesa de roble domina el centro de esta habitación. Alrededor hay 8 sillas de respaldo alto. Sobre la chimenea hay colgada una espada, pero está herrumbrosa y desafilada, y la vaina está cubierta de polvo. En su interior hay 6 guardias relajados jugando a las cartas.

12ª y b. Escaleras

Ambas escaleras despiden un desagradable olor. La que va hacia arriba (a) huele a cadáveres putrefactos, como si hubiera varios animales muertos en lo alto. La que baja (b) tiene un fuerte olor a humedad y a moho.

13. Sala Común

Esta habitación la utilizan los guardias para descansar. El tubo de desagüe de la letrina que hay en un rincón va a dar al espacio que hay entre la casa de la guardia principal y el torreón.

• PLANTA BAJA •

La planta baja está muy húmeda, y el agua empapa sus moshas paredes.

14. Pozo

De este pozo situado en una esquina de la habitación se extrae el agua para el torreón. Junto al pozo hay cuatro cubos de cuero mohosos atados con cuerdas.

15. Despensa

Contiene fardos de madera húmeda.

16. Armería

Esta habitación contiene estantes llenos de armas, armaduras y escudos. En total hay 16 ballestas y 500 dardos. También hay 12 conjuntos de cotas de malla largas con mangas, 9 escudos, 34 espadas y 14 hachas.

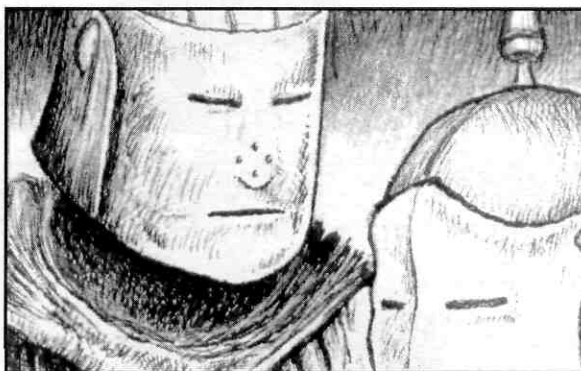
17. Cocina

En esta habitación llena de humo se prepara la comida de los guardias. Junto al fuego hay colgados varios utensilios de cocina. Aquí trabajan, se alimentan y duermen tres sirvientes. Están cubiertos de grasa y pálidos por la carencia de luz solar.

Cuando los aventureros entren en esta habitación, los sirvientes se meterán rápidamente debajo de la mesa de la cocina, donde se encogerán atemorizados. Los sirvientes no están contentos con su suerte pero sólo saldrán de debajo de la mesa para ayudar a los aventureros si alguno de estos logra pasar una prueba de Em. Lo único que quieren los sirvientes es huir del castillo lo antes posible y no se unirán a ningún ataque contra la casa de la guardia exterior, pero pueden informarles acerca de las demás habitaciones del torreón.

Si los aventureros fallan la prueba de Em, los sirvientes seguirán debajo de la mesa y no harán nada que entorpezca el registro del edificio.

Tanto si logran pasar la prueba de Em como si no, los sirvientes advierten a los aventureros que no abran la puerta que da a la alacena (área 18). "¡No! ¡No abran la puerta! ¡Se escaparán!" Si les preguntan quién se puede escapar, los sirvientes empezarán a farfullar acerca de ratas verdes. "Son grandes, con dientes afilados, y muerden." Los sirvientes mantienen a las ratas a raya ondeando antorchas encendidas delante de ellas.



En un rincón de la habitación hay un mendigo -tiene grilletes en manos y pies y lleva una cadena prieta alrededor de su cuello. Esta cadena está unida a un trozo de cable que sale a través de un agujero en el techo hasta una cuerda que hay en la habitación de Doppler (área 22). Mientras los aventureros están en la habitación, el cable se sacude hacia arriba, casi estrangulando al mendigo que gorgoteará en voz alta. Los sirvientes les explicarán que Doppler les llama de esta manera, en vez de usar una campana, pero se niegan a salir de debajo de la mesa, a menos que se haya pasado una prueba de Em.

Tres Sirvientes - Hilda, Hans y Fritz



Como todo el mundo en el castillo, los sirvientes están afectados por la piedra de la deformidad. Todos tienen cuerpos deformados, con dedos largos y desgarbados.

Los sirvientes están dispuestos a luchar para salir del castillo, pero no tomarán riesgos innecesarios. Para convencerles para que luchen, uno de los aventureros debe pasar una prueba de Ld. Es necesaria otra prueba cada vez que uno de los sirvientes reciba un impacto, para evitar que huyan.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	20	3	3	6	30	1	24	19	22	24	29	19

Edad

34, 23 y 44

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Cocina, Esquivar Golpe.

Posesiones

Cuchillos de cocina (arma improvisada), Delantal del cuero (0/1 PA en el pecho y delante de las piernas).

17. Alacena

Esta habitación contiene los suministros del torreón. Está infestada de ratas verdes que salen en tropel en cuando alguien que no tenga una antorcha abra la puerta. Las ratas atacan primero a quien abre la puerta y después van hacia la cocina, atacando a cualquiera que se ponga por medio.

Si el personaje que abre la puerta tiene una antorcha, verá la luz reflejada en docenas de pequeños ojos rojos. Las ratas no atacarán mientras haya una antorcha entre



los personajes y ellas, pero si la dejan en el suelo, o el personaje se adentra demasiado en la habitación, las ratas se lanzarán sobre él para atacarle.

24 Ratas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	0	0	1	1	30	1	-	14	10	14	14	-

Reglas Especiales

Una herida procedente de un mordisco de rata se *infectará* el 35% de las veces.

La habitación contiene toneles de comida y cerveza. Las ratas han echado a perder parte de sus contenidos, pero la mayoría de los toneles siguen intactos y cerrados. Si se inspeccionan las paredes se verán numerosos agujeros empleados por las ratas para entrar en la habitación.

• SEGUNDA PLANTA •

Esta planta contiene las alcobas de los guardias, del sargento Kratz (o Klinger) y del teniente Doppler.

19. Barracones

El fuerte hedor percibido en el pie de la escalera es insufrible en esta habitación. Contra las paredes hay 16 camas cubiertas con andrajosas sábanas marrones. A los pies de cada cama hay un pequeño cofre de madera, y encima de cada cama hay colgada una espada. Siempre habrá cuatro guardias durmiendo, con sus armaduras y sus armas colgadas junto a sus camas. Como sus rostros están descubiertos, no olvides pedir a los personajes que les contemplen que intenten pasar una prueba de *Miedo*. Si se les coge por sorpresa, estos guardias cogerán su equipo y correrán o intentarán huir a la armería (área 16) para coger nuevas armas y armaduras.

El hedor (similar a carne podrida) no sólo sale de los guardias, sino también de las camas y sábanas, que están manchadas del pus que secretan los cuerpos de los guardias. Aunque el mal olor es muy desagradable, no es inaguantable a menos que alguien tire de las sábanas de las camas, en cuyo caso será necesario pasar una prueba de **R** para no vomitar durante 4 asaltos.

Los pequeños cofres están abiertos y contienen artículos de equipo de los guardias. Cada cofre también guarda el equivalente a 2d10 CO en monedas varias.

20. Habitación del sargento Kratz

La habitación del sargento está sucia y descuidada, y huele incluso peor que los barracones de la puerta contigua. En la pared este cuelga la cabeza disecada de un hombre-bestia con aspecto de carnero. Dentro de la boca del hombre-bestia hay una *poción curativa*.

Junto a la cama hay una pequeña mesa con una jarra de vino agrio, una copa de plata (vale 18 CO) y un libro grande encuadernado en cuero. El libro contiene innumerables dibujos de armas de pértiga y describe minuciosamente las diferencias que hay entre todas ellas (ten en cuenta que en **WFJR** se trata a todas las armas de pértiga como si fueran iguales).

21. Sala de Juntas

El teniente Doppler usa esta habitación para reunirse con los sargentos Kratz, Anderer y Klinger. Contrastando con el resto del torreón, esta habitación es casi agradable. De las paredes cuelgan bellos y coloridos tapices y la alfombra está limpia y cuenta con vivos colores. La mesa que

hay en el centro de la habitación está pulida y carece de marcas -los sirvientes odian limpiarla, pero no se arriesgan a provocar la ira de Doppler. Las sillas están cómodamente acolchadas y las librerías contienen una selección de libros acerca de la historia del Imperio y sus religiones. Resumiendo, parece la habitación de una persona educada y culta.

Sin embargo, las apariencias engañan. Cualquiera que mire a la alcoba que hay tras la cortina no se hará ninguna ilusión acerca de la personalidad de Doppler. Colgado en una jaula de hierro hay un hombre de mediana edad (el marido de Sigrid) al que le han arrancado la lengua. Ha sido salvajemente torturado por Doppler, y sus brazos están rotos. La jaula está cerrada (PC 10%) y Doppler siempre lleva la llave encima.

22. Habitación del teniente Doppler

Los aventureros encontrarán aquí a Doppler a menos que se haya dado la alerta de intrusos. La habitación está decorada suntuosamente y la cama está cubierta de pieles de oso. Encima de la cabecera de la cama hay una cuerda, que está unida al collar que tiene el mendigo de la cocina (área 17). Cuando se tira del cordel, el mendigo se ahoga y los sirvientes acuden a atender al teniente. Sin embargo, si los sirvientes saben de la presencia de los aventureros en el torreón, no saldrán de la cocina aunque se les llame.

Apoyado en la pared oeste hay un cofre cerrado con llave (PC 20%) que contiene ropa elegante perteneciente a Doppler -tres pares de calzones de cuero, tres camisas de seda y un surtido de ropa interior de cuero. Debajo hay una bolsa con un collar de plata (vale 50 CO) y un anillo con un rubí (vale 75 CO).

• TORRE DEL CAPITÁN (ÁREAS 23-27) •

Esta torre alberga a los esqueletos animados del antiguo capitán de la guardia, Georg Hegel, y de 6 guerreros. El capitán murió hace unos meses y fue reanimado por Lady Margritte.

23. Cámara de Guardia

En cuanto los aventureros abran la puerta, se pondrán de pie tres esqueletos polvorientos vestidos con cotas de malla hechas jirones. Los tres esqueletos atacarán a todo el que no vaya vestido de guardia o como Lady Margritte.

3 Esqueletos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Reglas Especiales

Mientras se encuentren en la torre no están sujetos a *inestabilidad*; gracias a la piedra de la disformidad empleada en su invocación no están sujetos a *estupidez*; provocar *Miedo* en las criaturas vivas y tienen un 35% de posibilidades de causar *heridas infectadas*.

24. Sala de Entrada

En los muros cuelgan tapices raídos, una gruesa capa de polvo cubre todas las superficies y en los rincones de la habitación y en las esquinas de todos los muebles hay grandes telarañas.

En una mesa que hay apoyada en la pared pueden verse los restos mohosos de una comida. Esta fue la última comida del capitán Hegel antes de su fallecimiento, y nadie se ha molestado en limpiar la mesa.



Hay un rastro de huellas que van desde la cámara de entrada hasta la escalera.

25. Pozo

Hay dos cubos de cuero podridos junto al pozo, cuyas paredes están cubiertas de una gruesa capa de brillante mugre verde. Si se sujeta una fuente luminosa sobre el pozo, los personajes verán más mugre flotando sobre la superficie del agua. El movimiento lo provocan los remolinos del agua, y la mugre no es más que un brote natural, aunque de extraños colores.

26. Barracones

Los guardias de Hegel dormían en esta habitación antes de su muerte prematura y reanimación subsiguiente. Sigue habiendo tres esqueletos, que atacarán a todo el que entre en la habitación (excepto a los guardias o a Margritte). La sala contiene tres conjuntos de literas con ropa de cama rancia.

3 Esqueletos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Reglas Especiales

Mientras se encuentren en la torre no están sujetos a *inestabilidad*; gracias a la *piedra de la disformidad* empleada en su invocación no están sujetos a *estupidez*; provocar *Miedo* en las criaturas vivas y tienen un 35% de posibilidades de causar *heridas infectadas*.

27. Cámara del Capitán

La puerta de esta habitación cruje mucho al abrirse, lo que alerta a los ocupantes de la presencia de los intrusos. En su interior, el capitán Hegel se sienta en una silla de madera cubierto por un amasijo de telarañas. Su forma apenas se distingue: es una *silueta gris en medio de las brillantes telarañas*. Cuando entran los aventureros, dice con voz áspera "¿Quién se atreve a entrar en mi recámara sin avisar?"

El capitán Hegel espera una respuesta antes de pedir a los aventureros que se marchen. Si se niegan, o tratan de atacar, le pone de pie levantando una nube de polvo que le oculta completamente durante un asalto. Cuando el polvo se asienta, cada personaje debe pasar una prueba de *Frialdad* o huir de la aparición fantasmal durante 1d4 asaltos.

A medida que Hegel se aproxima, los aventureros pueden ver sus rasgos espectrales claramente y quedarán paralizados a menos que pasen una prueba de *Miedo* (los personajes que la fallen pueden volver a tirar al comienzo de cada asalto).

Sobre una mesa junto a la silla de Hegel hay una copa de plata cubierta de polvo (vale 15 CO) y una jarra de plata (vale 30 CO) con vino agrio. El resto del mobiliario es una cama mohosa y un cofre con ropas harapientas. En la habitación no hay nada más de valor.

Georg Hegel - Esqueleto, Ex-Capitán de la Guardia



Georg Hegel era el capitán de la guardia antes de su desgraciada muerte que tuvo lugar hace tres meses. Sin embargo, no se le ha permitido descansar en paz, ya que Lady Margritte (que no confía del todo en el teniente Doppler) reanimó a Hegel usando su hechizo *Invocar Héroe Menor Esqueleto* y un poco de pol-



vo de *piedra de la disformidad*. Hegel es poco más que un esqueleto traqueteando dentro de su armadura, pero es totalmente leal a Lady Margritte, ya que su existencia depende de sus poderes.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	56	56	4	4	11	45	2	40	70	40	60	40	30

*Edad

¡En descomposición!

Habilidades

Armas de Especialista -Lanza, armas de dos manos, látigos y cadenas y armas de parada, Desarmar, Equitación, Esquivar Golpe, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir, Golpe Poderoso, Lenguaje Secreto -Batalla, Pelea Callejera.

Equipo

Ballesta (Al 32/64/300, FE 4, Tcd 1) y munición, nudilleras, mangual, espada bastarda (I-10, D+1), yelmo completo y capucha de malla (2 PA en la cabeza), cota de malla corta con mangas (1 PA en tronco y brazos), perneras de malla (1 PA en las piernas), escudo (1 PA en todo el cuerpo).

•LA TORRE DE GUARDIA (ÁREAS 28-39)•

Esta torre central, que está situada en un pináculo aislado entre la Muralla Interior y la Exterior, guarda el puente que comunica las dos partes del castillo. Aquí se encuentran destacados en todo momento cinco guardias-no permitirán que nadie entre en la Muralla Interior, aunque no tratarán de detener a nadie que vaya en sentido contrario (hacia la Muralla Exterior). Si se combate por el



control de la Casa de la Guardia Exterior (área 3), estos guardias serán reemplazados por otros de la Muralla Exterior (suponiendo que queden los suficientes), y ellos retrocederán hasta la Casa de la Guardia Interior donde resistirán por última vez antes de huir a cualquier lugar seguro que puedan encontrar.

28. Planta Baja

El puente que hay entre las dos murallas pasa a través de una gran arcada que hay en este nivel. Las dos habitaciones que hay a cada lado suelen estar vacías, aunque estarán ocupadas por un guardia (armado con una ballesta) si se da la alarma. Aparte de unos cuantos sacos y toneles (de comida, cerveza, aceite, etc.), ambas habitaciones están vacías.

29. Primera Planta

Esta habitación contiene los tornos para subir y bajar los puentes levadizos del norte y del sur. Como se muestra en el Mapa 22, las mitades de los puentes norte y sur están sujetas con grandes cadenas. Sin embargo, los tornos llevan sin usarse mucho tiempo, y están tan viejos y herrumbrosos que hace falta un total de 12 puntos de Fuerza para girarlos (esto es, cuatro guardias). Incluso entonces se tardarán 1d6+1 turnos (minutos) en subir completamente uno de los puentes. La habitación también cuenta con agujeros para repeler asedios (como la f en las casas de la guardia). Si se diera la alarma, tres de los cinco guardias destacados en la torre tomarán posiciones defensivas en esta habitación.

30. Segunda Planta -Armería

Esta habitación contiene varios jergones para los guardias destacados en este puesto. A menos que se dé la alarma, los guardias estarán aquí -durmiendo o jugando a las cartas, echando pulso, etc. En las paredes norte y sur hay estantes con 10 ballestas, 50 lanzas pesadas (para arrojar-se a través de los agujeros del suelo), 300 dardos de ballesta, 10 escudos, 10 cotas de malla largas con mangas, 10 capuchas de malla, 10 yelmos y 10 espadas normales.

• LA MURALLA INTERIOR •

La Muralla Interior alberga las estancias en las que vive la familia von Wittgenstein y sus sirvientes. En esta área no hay guardias; incluso la casa de la guardia está vacía, a menos que se ordene a los guardias de la Torre de Guardia central retroceder hasta aquí (por ejemplo, cuando la Casa de la Guardia Exterior sea atacada). Los Wittgenstein no creen que los intrusos puedan adentrarse tanto en el castillo, pero incluso si lo hacen, la única PNJ cuyas acciones tendrán que diferir de las descritas en este apartado es Lady Margritte, y sólo si ha sido advertida por Doppler o uno de los otros guardias.

Cuando los aventureros entren en el patio de esta parte del castillo, sus ojos se fijarán en la enorme cantidad de pájaros negros de aspecto siniestro que vuelan en círculo sobre sus cabezas y les observan desde los tejados de todos los edificios. En los ojos de los pájaros parece verse cierta inteligencia y siguen con detalle los movimientos de los aventureros, llegando incluso a posarse sobre los bordes del muro para tenerles a la vista. Estos pájaros no son más que cuervos algo mutados pero inofensivos que se interesan vivamente por todo lo que sucede. No son inteligentes, pero pueden usarse para causar un buen efecto haciendo que, por ejemplo, vigilen a los aventureros un tiempo para después introducirse por una ventana abierta, como si fueran a informar a alguien que hubiera en su interior.

• 31. PAJARERA •

Las paredes de este edificio, que originalmente era un solarium, están hechas principalmente de cristal (quitando el lado que da a la pared del castillo) -pero con los años se ha vuelto verde y ahora es imposible mirar a través suyo.

A medida que se aproximan los aventureros, escuchan el dulce canto de un pájaro que surge del encalado edificio. Si se fijan verán que la cal está cayéndose y la cúpula está muy resquebrajada. A través de los mugrientos cristales, es posible vislumbrar las hojas de unos helechos muy altos y de otras plantas.

El edificio ahora sirve para alojar a 24 híbridos de humanos y pájaros -las víctimas más afortunadas de los locos experimentos de Margritte. Son estas criaturas las que cantan de manera dulce y discordante entre la flora exótica. Desde lo alto del techo abovedado estas criaturas, que una vez fueron humanas, contemplan ávidamente a los aventureros. Las criaturas cuentan con patas y alas de aves, pero sus cabezas y cuerpos (aunque tienen picos y plumas) son inconfundiblemente humanos.

Cuando entran los aventureros, los hombres-pájaro saltan nerviosamente en sus perchas, esperando ser alimentados. En cuanto se den cuenta que los PJs no tienen comida, se enojarán y su canto se convertirá en una serie de gorjeos y graznidos malsonantes. Uno de los individuos más atrevidos -con plumaje rojo brillante- salta hasta el suelo y avanza para picar a uno de los aventureros. Se puede espantar a la criatura agitando la mano, con un arma o vacía. Con un graznido de enojo, volverá a su percha desde donde observará a los aventureros burlosamente, con su cabeza inclinada hacia un lado.

Si tratan de comunicarse con los hombres-pájaro, sólo recibirán por respuesta más graznidos pidiendo comida. En la esquina sudeste hay un armario cerrado con llave (PC 10%) que contiene sacos de alimento para pájaros y una gran pala para servirlo.

24 Hombres-Pájaro



Estas criaturas son el resultado de un experimento de hibridación de Lady Margritte, que ha apareado a mutantes con pico, plumas y alas entre sí hasta conseguir un ser que es un cruce entre un humano y un pájaro. Cada hombre-pájaro tiene pico ganchudo, garras y alas emplumadas, y aunque sus cuerpos y rostros tienen aspecto humano están cubiertos con plumas de vivos colores. Los hombres-pájaros se asemejan a una amplia gama de pájaros cantores -zorcales, periquitos, canarios, etc. Su tamaño también varía -unos cuantos mantienen proporciones humanas aunque la mayoría no son mayores que un halfling.

Los hombres-pájaro pueden hablar una especie de Reikspiel macarrónico y son bastante felices en su sucia y asquerosa jaula. No tienen el más mínimo interés en marcharse. Tampoco podrían ir muy lejos, ya que tienen las alas cortadas.

Lady Ingrid, que profesa un gran cariño hacia sus amigos emplumados, los cuida y ha dado nombre a todos (por ejemplo, "Azulito", "Joey", "Chico Guapo"). Todos los días alimenta a los hombres-pájaro y tiene una llave de la cerradura del armario de la comida.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	10	10	2	2	4	88	1	68	10	10	10	10	10

Reglas Especiales

El ataque de picoteo de los hombres-pájaro no recibe la penalización habitual por combate sin armas.

Si se arroja comida al suelo, los hombres-pájaro descenderán en bandada con avidez para comérsela, luchando por los montones más grandes. Los PJs no conseguirán comunicarse con estas criaturas mientras se alimentan, y en cuanto hayan terminado (tras 10 minutos) volverán a sus perchas y comenzarán a cantar de nuevo, ignorando por completo a los aventureros.

La única manera que tienen los PJs para obtener información es agarrar a uno de ellos y obligarle a hablar. Es más sencillo hacerlo mientras están en el suelo, aunque también pueden intentarlos mientras se encuentran posados en sus palos. Para acercarse lo suficiente y capturar a un hombre-pájaro es necesario que un personaje salte los 4 metros que hay entre las perchas. Después debe pasarse una prueba de I cada turno para no perder el equilibrio y caer al suelo. Independientemente del éxito que tengan los aventureros al acercarse por los palos, los hombres-pájaro harán todo lo posible por alejarse, saltando lejos de su alcance cuando los aventureros se aproximen a ellos.

Como alternativa, una flecha bien dirigida obligará a cooperar a los hombres-pájaro. No están acostumbrados a la violencia física y preferirán negociar a sufrir algún daño.

Incluso si los aventureros consiguen convencer a los hombres-pájaro para que hablen, no obtendrán mucha información útil. Estas criaturas son poco más que periquitos inteligentes que pasan la mayor parte de sus vidas cantando despreocupadamente en sus perchas. Sin embargo, conocen la disposición del castillo y a algunos de sus habitantes, y pueden ser útiles a los aventureros, si les hacen las preguntas adecuadas. Los hombres-pájaro están familiarizados con cualquier parte del castillo que pueda verse desde lo alto del solarium, (luego no podrán responder cuestiones acerca de la Muralla Exterior, por ejemplo). Las respuestas de las criaturas deberían ser cortas y algo imprecisas, como tuvieran dificultad para recordar la pregunta poco después de ser formulada.

• 32. HUERTO •

Este rincón del patio se tapió hace muchos años para delimitar un terreno en el que criar hierbas y verduras. En la actualidad los muros de 2,5 metros de alto están cubiertos de extraños zarcillos verdes. Al final de cada zarcillo una especie de mano vegetal se agarra al muro con brotes similares a ventosas. Las plantas transmiten la impresión de *ser una especie de entidad maligna que trata de salir fuera del jardín*. Si un personaje se acerca a la puerta cerrada, se abrirá espontáneamente, revelando las retorcidas y repulsivas plantas que hay en el interior.

La vegetación del interior en tiempos servía para mantener bien provista la cocina de todo-tipo de hortalizas y verduras. Ahora, en vez de proporcionar alimento a la gente, lo más probable es que se alimenten con la gente.

Aquí hay varias clases de plantas mutantes y algunas son inteligentes, pero otras están guiadas por una extraña y malévolamente inteligencia. Las plantas inofensivas parecen tomates, alcachofas o calabacines hinchados y descoloridos. Enmarañadas con estas plantas hay parras de color verde enfermizo, que tratarán de atrapar a cualquier personaje que se aventure en el jardín.

Perfil de la Parra

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
0	50	-	2	2	4	30	1	-	-	-	-	-	-

Las parras intentarán enrollarse alrededor de las piernas o brazos de los personajes y arrastrarlos hasta el centro del jardín, donde un enorme y hambriento estómago espera a devorar a sus víctimas. Cualquier personaje atrapado por una parra no recibe ningún daño, pero es arrastrado 2 metros por asalto hacia el estómago. Los personajes pueden liberarse pasando una prueba de F, o pueden tratar de cortar la parra. Cuando una parra recibe 4 *Heridas*, queda hecha pedazos y cae muerta al suelo. Como mínimo hay 40 parras en el jardín, con lo que si cortan una no dañarán demasiado a la planta. En cuanto corten una, otra avanzará para atrapar al personaje. La única manera de destruir la planta es matar al estómago que hay en el centro.

Perfil del Estómago

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
0	50	-	5	3	16	30	1	-	-	5	-	-	-

El estómago espera ávidamente a sus víctimas, y se abre mostrando sus verdes dientes y su interior lleno de un líquido cetrino. Los personajes que hayan sido arrastrados 6 metros estarán al alcance del mordisco del estómago (tira para impactar de manera normal). El estómago se traga en el turno siguiente a cualquier personaje que se quede con 0 *Heridas*.

La Caseta de las Herramientas

En la esquina nordeste del jardín hay una construcción de madera desmoronada. Si los aventureros consiguen entrar, sólo encontrarán diversos útiles de jardinería (azadones, palas, horcas, etc.), una carretilla y unas cuantas macetas de barro por el suelo.

• 33. EL OSARIO •

En el medio del patio se ha excavado un foso de 7 metros de profundidad, y de 10x15 metros. En los bordes del foso hay hileras de puntas dobladas hacia abajo, mientras que a un metro del fondo se ha puesto techo con una capa de vigas entrecruzadas en la que hay una "puerta de jaula". Hasta hace unos 50 años, este pozo (al que también se puede acceder desde las mazmorras del castillo -véase la página 92 y el Mapa 21) se usaba para albergar la casa de fieras de los von Wittgenstein -una colección de animales y monstruos capturados en el Gran Bosque. Sin embargo, últimamente se ha convertido en el receptáculo de los experimentos fallidos de Margritte.

Se puede llegar hasta la puerta de la jaula a través de una pasarela colgante y una rampa de madera portátil. Este suele dejarse en el borde del pozo, junto a una especie de bichero que sirve para abrir la puerta. Cualquiera que se asome al pozo desde el borde de la pasarela verá como de entre los barrotes de la jaula surgen oscuros jirones de niebla. El fondo del pozo está oscurecido por esta niebla, pero puede escucharse con claridad el sonido inquietante de gritos y gemidos. Cualquier personaje que oiga estos sonidos debe pasar una prueba de *Frialdad* o ser invadido por una fría y pegajosa sensación que le provoca escalofríos en todo su cuerpo. Por esto, todos los atributos porcentuales del personaje que escuche los gritos se reducen un 10%.

Si los personajes abren la puerta de la jaula verán una escala que desciende hacia la niebla. Los escalones están manchados de rojo, parecen ceder al apoyar el pie y si los tocan los sentirán fríos y suaves. Esto no tiene más objeto que hacer sentirse incómodos a los jugadores (con suerte).

Mientras los aventureros descienden hasta el pozo verán como unas formas grises avanzan retorciéndose hacia



ellos a través de la niebla. De las paredes y el suelo surgen miembros reseco que tratan de tocar a los aventureros, y mezclados entre los miembros hay numerosas cabezas y cuerpos horriblemente deformados que se sacuden y borbotean incontrolablemente. Los personajes que los vean deben pasar una prueba de *Frialdad* para no regresar por la escala.

Lady Margritte arrojó a estas criaturas aquí tras dejar de usarlas para sus experimentos. Están tan empapados de piedra de la disformidad que sus cuerpos se han fundido en un único ser horrible. Este ser ataca a todo el que entre en el foso; sus brazos se estiran ávidamente en busca de víctimas mientras sus bocas aúllan y gimen de modo horrible.

La Cosa del Foso

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
0	10	-	2	2	20*	20	8	-	-	10	10	10	-

Reglas Especiales

Cada brazo del ser tiene 5 *Heridas*. Cuando un brazo se quede con 0 *Heridas* es reabsorbido por las paredes del foso. La única manera de matar a la entidad es atacar a las paredes. Si hacen esto, el ser comenzará a segregarse un fluido gris y el foso comenzará a estremecerse. Una vez que llegue a las 0 *Heridas*, el ser sufre espasmos, el suelo comienza a ondularse y los muros vibran. Cualquier aventurero que se encuentre en el foso puede huir subiendo por la escalera hasta el patio que hay arriba. Los personajes que tardan en huir más de 3 asaltos quedarán atrapados dentro del ser cuando se desploma. Los personajes atrapados se asfixiarán tras un número de asaltos igual a su *R* más 2. Se les puede liberar infligiendo otros 10 puntos de *Herida* a la criatura.

Ten en cuenta que la puerta que va desde el foso a las mazmorras ha sido claveteada desde el otro lado (R 6, D 20).



• LA TORRE OSCURA (ÁREAS 34-37) •

A causa de sus terribles mutaciones Ludwig von Wittgenstein, el marido de Lady Ingrid, vive en un aislamiento voluntario en esta oscura y sombría torre. Los escalones que llevan hasta la entrada están rotos y desgastados, y la pintura de la puerta está descascarillada. Si alguien usa la enorme aldaba de latón, un ruido hueco retumbará por toda la torre. De los aleros caerán unas piedrecitas y algo de polvo sobre los aventureros que se encuentren detrás del que llama. Aparte de esto, no hay ninguna respuesta.

Desde su metamorfosis, Ludwig ha desarrollado una aversión a la luz del día, con lo que se han tapiado las ventanas. Sin embargo, los personajes que cuenten con *Visión Nocturna* no tendrán dificultad en ver en las tinieblas de la torre.

34. Cámara de Entrada

Cuando entran los aventureros, la negra alfombra de esta habitación parece subir y bajar, y algo cruje bajo sus pies, como si el suelo estuviera cubierto de cristales rotos. Las huellas de los aventureros quedan marcadas con manchas de color rojo oscuro. Entonces, de repente, queda al descubierto una baldosa de piedra al huir los cientos de cucarachas de tapaban su superficie.

La puerta que da a la torre también está cubierta de cientos de cucarachas, que los aventureros tendrán que quitar del pomo de la puerta para poder abrirla.

35. El Comedero

Las cucarachas cubren por completo esta habitación, y en algunos lugares hay 10 centímetros de cucarachas. En medio de la habitación hay un gran comedero de metal en el que se enjambran miles de insectos negros. Entre las cucarachas pueden verse millones de diminutos huevos blancos.

Junto al comedero hay un cubo, que también está repleto de cucarachas. Si se quita a las cucarachas del borde del cubo, se verán rastros de un fluido amarillo y pegajoso (miel).

Varias cucarachas caerán del techo sobre los aventureros mientras estos permanezcan en la habitación. La mayoría de las veces rebotarán inofensivamente, pero unas cuantas deberían colarse por el cuello de un personaje o dos. Una vez en el interior de la ropa, las cucarachas se dirigen hacia los lugares más calientes del cuerpo -principalmente las axilas y las ingles. Esto es de lo más molesto y un personaje que sufra de la invasión de cucarachas pierde 10 puntos de todas las puntuaciones porcentuales. El asalto de las cucarachas también tiene lugar desde el suelo, cuando suben por las piernas de los personajes y se meten en sus botas o zapatos.

Mientras están en esta cámara, los personajes pueden escuchar música que se filtra desde algún piso superior. Un personaje que cuente con la habilidad *Músico* identificará automáticamente el instrumento como un clavicordio.

36. La Sala del Retrato

El mobiliario está cubierto con las ubicuas cucarachas, aunque las paredes y el techo están libres de insectos. En un estante hay libros de flores y plantas, y también tratados de arte y arquitectura.

Debajo de las cucarachas que hay en las paredes pueden verse los retratos de miembros de la familia del pasado y el presente. Uno muestra a Lady Ingrid (página 80), otro a Lady Margritte cuando tenía 10 años, un tercero es de Gotthard (el hermano de Margritte) cuando tenía 12 años y un cuarto -llamado "El Cabeza de Familia"- es del mismísimo Ludwig. El retrato de Ludwig es bastante in-

quietante: aunque superficialmente parece normal, en él hay algo claramente sobrenatural. Hay un bulto en su jubón por debajo de las axilas, lo que probablemente oculte brazos adicionales, y su piel es muy brillante. Por la comisura de sus labios asoman dos pequeños dientes negros.

En esta habitación se escucha más fuerte la música, que está acompañada por una voz agradable. Si los aventureros deciden marcharse en vez de subir por las escaleras hasta el piso superior, haz que Ludwig baje y les dé la bienvenida (véase más adelante).

37. El Rey de las Cucarachas

Ludwig pasa la mayor parte del tiempo aquí, leyendo, tocando su clavicordio y/o cantando. Al entrar en esta habitación (que también está repleta de cucarachas), los aventureros ven una cucaracha, del tamaño de un hombre, apoyado en un taburete y tocando un clavicordio con sus patas delanteras. La criatura lleva una peluca blanca y anteojos en su cabeza casi humana. De su cuerpo quitinoso cuelga un reloj de bolsillo de oro y hay un pañuelo de encaje blanco entre dos de sus placas corporales.

Ludwig Von Wittgenstein - Humano, Varón, Mutante



Aunque es el cabeza de familia de los von Wittgenstein, a Ludwig ya no le interesan esos asuntos, y vive ajeno con sus "amigos": millones de cucarachas.

Ludwig es un individuo cultivado al que le encanta la literatura, el arte y la escultura. A diferencia de los otros miembros de su familia, no posee una personalidad cruel y malévol. Ludwig es amable de manera sincera con la gente y tiene un comportamiento bondadoso, como una especie de tío paterno. Le encanta charlar de cualquier cosa que tenga que ver con arte o filosofía.

Desgraciadamente para Ludwig, las mutaciones del caos se han cebado con él y le resulta imposible hacer vida social, para su disgusto. Todo iba bien hasta hace diez años, cuando le empezaron a crecer un par de brazos adicionales y unas mandíbulas negras en los laterales de su boca. Su piel se fue volviendo gradualmente brillante, negra y quitinosa. En el transcurso de un año se metamorfoseó en una cucaracha gigante. Tras decidir que prefería la compañía de otras cucarachas a la de su familia, animó al resto de las cucarachas para que se trasladaran a su torre y ordenó a sus sirvientes que las alimentaran diariamente.

Ludwig se lamenta de las acciones del resto de la familia, y echa la culpa a la maldición de los Wittgenstein. "Todo comenzó cuando Dagmar von Wittgenstein -mi bisabuelo-, construyó aquel observatorio cerca de Grünburg. Se obsesionó con una estrella fugaz y no pudo descansar hasta encontrarla. Lo logró, y desde entonces nada nos ha ido bien. Es de lo más extraño..."

Ludwig no está contento con su situación, pero lo lleva lo mejor que puede. Su música le apasiona y le proporciona bienestar durante estos sombríos días.

M	H	A	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	40	35	3	4	8	40	1	45	50	50	65	60	30	

Reglas Especiales

La piel quitinosa de Ludwig le proporciona 2 PA en todas partes excepto en su cabeza.

Edad

60



Alineamiento

Neutral

Habilidades

Cantar, Charlatanería, Encanto, Equitación, Etiqueta, Heráldica, Historia, Ingenio, Juego, Leer / Escribir, Música, Oratoria, Suerte.

Equipo

Anteojos, peluca blanca, reloj de bolsillo de oro, caja de rapé de oro (vale 25 CO).

Cuando los aventureros entran, Ludwig deja de tocar, si vuelve hacia ellos y sonríe, y cuando lo hace sus mandíbulas chasquean. "¡Ah, invitados! Por favor, entren y acomódense." Ludwig vuelve a chasquear sus mandíbulas y las cucarachas se bajan de los muebles, dejando a la vista un taburete tapizado y tres sillas. "Por favor, no se inquieten por mi aspecto. Hace mucho que no recibo invitados, ¿Les gustaría beber algo?"

Ludwig se baja de su asiento y va hacia una mesa que contiene una jarra de brandy y 6 vasos. Sirve licor para todos los personajes y les ofrece cigarros o rapé que saca de uno de los cajones de la mesa.

Ludwig es muy agradable y no considera extraño que los aventureros se encuentren en su torre. Interpreta a Ludwig como una persona amable, que está al tanto de la maldición que sufre su familia, pero que no cree que sea por culpa de ellos. Puede emplearse para mostrar a los aventureros que los mutantes no pidieron convertirse en mutantes, y que es la sociedad la que se ensaña con ellos, y no al revés.

Ludwig charlará animadamente acerca del castillo y de sus habitantes, a menos que sospeche que los aventureros pretenden causar daño a su familia. Conversará de

arte y filosofía, y está ansioso por recibir novedades de los sucesos recientes acaecidos en el Imperio. También puede proporcionar información acerca de la historia de su familia y de su hijo que se mudó a Middenheim (véase la página 81).

Si es atacado, parece sorprenderse pero no trata de defenderse, y se limita a decir. "¿Por qué hacéis esto? ¿Qué mal os he hecho?"

• EL TEMPLO DE SLAANESH (ÁREAS 38 Y 39) •

Este edificio rectangular de dos plantas se encuentra en el lado occidental del patio. En tiempos fue la capilla del castillo, dedicada a la adoración de Sigmar, y a medida que los aventureros se aproximan al edificio pueden ver frisos esculpidos que muestran varios acontecimientos de la vida de Sigmar -la derrota de los Goblins y la toma de Ghalmaraz, la derrota del jefe de los Teutognes, la batalla del Paso del Fuego Negro, el último viaje, etc. (véase SSB, páginas 12-13). Todas las figuras están mutiladas.

Las puertas de roble con remaches de hierro del templo están algo entreabiertas, e independientemente del momento del día o de la noche en el que lleguen los PJs, del interior sale una extraña música discordante acompañada de una neblina de humo acre del color de la lavanda. Mezclados con la música se escuchan sonidos alegres y risas, como si en el interior estuviera teniendo lugar algún tipo de celebración.

38. Interior del Templo

Una vidriera de colores situada en el extremo opuesto del templo proyecta una extraña luz naranja sobre la



escena de su interior. Los motivos de la vidriera están ocultos tras una gruesa capa de una sustancia roja traslúcida. El extremo opuesto de la cámara se eleva un metro por encima del nivel del suelo, y en esta tarima hay un altar rectangular, con una estatua, aparentemente dos veces del tamaño de un humano, tras él. El suelo del resto de la cámara está oscurecido por la densa neblina de lavanda, y está cubierto de cuerpos que se retuercen. En la parte derecha de la cámara hay un tramo de escaleras que llevan hasta una galería.

Desde algún lugar invisible, un órgano discordante toca una canción frenética que pone los nervios de punta, pero que también tiene un tono seductor. En cuanto los aventureros entran en el templo, cada uno debe realizar una prueba de FV; los que fallen la prueba sucumbirán a los efectos de la extraña y embriagadora música y comenzarán a bailar abandonándose con desenfreno. Tras 1d4 asaltos se permite una nueva prueba para resistirse a los efectos de la música, pero si se falla esta segunda prueba, los personajes afectados sólo pueden liberarse de la música compulsiva si son sacados del templo, o si el órgano (véase área 39) deja de sonar. Los personajes que pasen la primera prueba de FV son inmunes a los efectos de la música mientras permanezcan en el templo, pero si salen y vuelven a entrar posteriormente deben volver a hacer la tirada.

El humo de lavanda surge de dos grandes incensarios que hay a cada lado del altar. Cae en cascada de la tarima e inunda el suelo del templo hasta alcanzar una altura de unos 60 cm. Los incensarios son de plata, y están sujetos por dos estatuas de un hombre y una mujer desnudos, de la mitad del tamaño de un humano (cada uno vale 250 CO; 300 puntos de estorbo).

El humo es una droga eufórica, que comenzará a afectar a los personajes tras 2 minutos (20 asaltos) en el templo. Todos los personajes que pasen más de 20 asaltos en el templo deben pasar una prueba de R o sucumbir a los vapores. Los personajes afectados se sentirán exaltados, y se restará 20 a todas sus características porcentuales. Si alguna característica llega a 0 o menos, el personaje no será capaz de hacer nada salvo sentarse en el suelo, balbucear incoherentemente y mirar con la boca abierta a un punto en el infinito, sin moverse a menos que le levanten y le lleven de la mano, aunque se sentará a la menor oportunidad. El personaje afectado será capaz de defenderse si es atacado, pero no puede emprender ninguna otra acción a no ser que sea guiado por otro personaje y se le faciliten, repetidas veces, instrucciones detalladas con muy pocas palabras. Los efectos del humo duran 1d3 horas.

Los devotos del templo son una docena de hombres y mujeres, todos vestidos (si acaso parcialmente) con túnicas con los colores del arco iris, y exponiendo el pecho derecho. Sus rostros y las zonas visibles de sus cuerpos están cubiertos con mucho maquillaje, con una amplia variedad de colores chillones. No muestran señales visibles de mutaciones, pero el deterioro extremo de sus ropas y su comportamiento habla de su relación con el Caos. Algunas de sus túnicas van adornadas con un símbolo que un personaje que cuente con la habilidad *Teología* reconocerá si pasa una prueba de Int como el símbolo del Dios del Caos Slaanesh. Estas personas son los sirvientes y los parientes cercanos de los Wittgenstein, que pasan aquí sus vidas en un constante estado de éxtasis.

Los adoradores están tan enfrascados en sus diversas actividades que no advierten la presencia de los aventureros abriéndose camino a través del bosque de cuerpos en movimiento. Todos tienen la mirada perdida y no ven nada. Si los aventureros tratan de interrogar a uno de los devotos, serán incapaces de sacarle ninguna respuesta, a no ser que saquen al exterior al individuo en cuestión y le

den una buena sacudida seguida de unos cuantos guantazos. Incluso entonces no hará otra cosa que intentar bailar con el personaje que le está golpeando. Ni siquiera le afectarán las amenazas físicas, a las que responderá riéndose tontamente y murmurando incoherencias acerca del mismo significado del placer y el dolor. No se incluyen los perfiles de los adoradores, porque será imposible que los aventureros interaccionen con ellos de ninguna manera.

Mientras los aventureros se abren camino hasta la tarima y el altar, cualquier personaje que tenga la habilidad *Saber Demoníaco* empezará a tener un mal augurio -nada concreto, sólo un inquietante presentimiento. El altar rectangular, como el propio templo, estuvo en tiempos dedicado a Sigmar, pero ha sido profanado y ofrecido a Slaanesh. Cuando los aventureros se aproximan al altar, verán que un relieve de la parte delantera que mostraba a Sigmar esgrimiendo su martillo ha sido mutilado, y ahora le muestra sujetando algo muy diferente.

Tras el altar profanado se encuentra una estatua de madera, del doble del tamaño de un humano, que representa a un humanoide delgado que es hombre en su mitad izquierda y mujer en la derecha. De la larga melena de la figura salen dos pares de cuernos y el conjunto tiene una belleza extraña, perversa y algo perturbadora. Los personajes que cuenten con la habilidad *Teología* se darán cuenta al pasar una prueba de *Int* que la estatua es una imagen del Dios del Caos Slaanesh.

En cuanto algún personaje ponga el pie sobre la tarima, un grito penetrante rasga el aire y una figura de tamaño humano se sube como un rayo encima de la estatua, realizando un doble salto mortal antes de aterrizar acurrucándose delante del altar. Los personajes que contemplen la escena deben pasar una prueba de *Frialdad* o serán atenazados por el miedo -no podrán actuar hasta que pasen una prueba de *Frialdad* (pueden hacer un intento cada asalto). La criatura es una *Demonesa*, un demonio menor de Slaanesh.

Si estás listo para que los jugadores descubran la habitación en la que se guarda la piedra de la disformidad (primero, lee la página 93), puedes permitirles hacer que vean algo sospechoso en el altar si logran pasar una prueba de *Registro*. Si lo examinan con cuidado verán que está construido sobre un pequeño plinto y que hay un hueco entre el plinto y las losas circundantes. De hecho, el altar oculta un tramo de escaleras que descienden unos 7 metros hasta la cámara que hay debajo (véase *Mazmorras*). Sin embargo, el altar sólo puede moverse girando una pieza del relieve -situada en el centro exacto de la parte trasera del altar.

39. Galería

Un tramo de escaleras va desde la planta baja del templo a la galería, cuya fachada es una balastrada de madera de un metro de alto. La galería está vacía, si exceptuamos un órgano de aspecto extraño -la fuente de la música discordante que se escucha en el templo. Nadie está tocando el instrumento, que está fabricado a partir de maderas de diferentes colores, pero sigue produciendo la extraña música aparentemente de manera autónoma.

Los tubos del órgano están pintados con todo tipo de colores chillones, y muchos tienen en lo alto cabezas humanas animadas, que "cantan" las notas a medida que son tocadas. Las teclas del órgano son, alternativamente, rojas, amarillas y azules, y se mueven por sí solas, al igual que los pedales y los registros. Cada registro tiene esculpida una cabeza angelical; como las cabezas que hay sobre los tubos, también están animadas, y sonreirán y harán muecas a los personajes mientras se aproximan. El que toque un registro

será mordido por la cabeza (una *Herida* de F 0), modificada si se llevan guanteletes y por la *Resistencia*. Tras el mordisco, la cabeza se relamerá la sangre que le gotea por la barbilla y parecerá satisfecha consigo misma.

Demonesa - Demonio Menor de Slaanesh



La Diabla mide metro y medio, y tiene una piel blanquecina en la que sobresalen sus ojos verde oscuro en forma de plato. Su rostro y figura se asemejan a los de una mujer humana, salvo que sus brazos acaban en pinzas similares a las de los cangrejos que chasquea mientras se mueve.

Tratará de conversar con los personajes mientras se acerca lo suficiente como para lanzar su hechizo de *Aquiescencia* sobre el personaje más cercano. En su conversación les pregunta por qué no bailan o se divierten, y porqué parecen tan tristes. Es mejor divertirse que vivir pareciendo que sufres un constipado perpetuo. Si es atacada, tratará de matar a su atacante con sus 2 ataques de *garras* y un ataque de *coletazo*. La demonesa no tiene ninguna gana de morir, y se desvanecerá en una nube de humo rosa cuando se quede con menos de 15 H.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	57	42	4	3	28	60	3	89	89	89	89	89	89

Reglas Especiales

La Demonesa causa *Miedo* en las criaturas vivas que midan menos de 3 metros de alto. Es inmune a los efectos psicológicos excepto a los provocados por demonios mayores o deidades, y únicamente estos seres pueden obligarla a dejar el combate. *Odia* a los adoradores de Khorne y está sujeta a *inestabilidad* cuando está fuera del templo.

Puntos de Magia

4

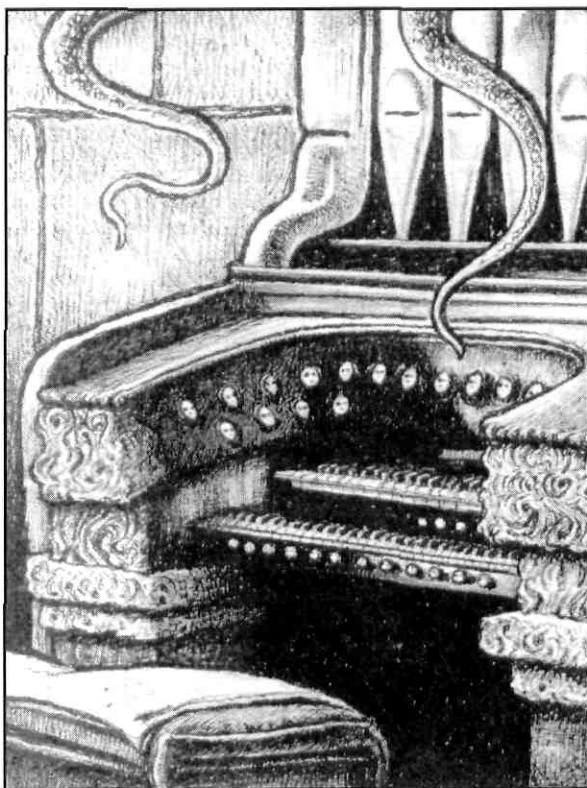
Magia

La Demonesa sólo conoce un hechizo - *Aquiescencia*, un hechizo que es exclusivo de los adoradores y criaturas de Slaanesh. Su descripción se incluye a continuación.

AQUIESCENCIA

Nivel del Hechizo:	1
Puntos de Magia:	3
Alcance:	Contacto
Duración:	24 horas
Ingredientes:	Símbolo de Slaanesh

Este hechizo surte efecto en la primera criatura que toque la Demonesa tras su lanzamiento. En combate, la demonesa debe lograr un impacto (con el -20 habitual para el combate sin armas). A la víctima se le permite realizar una prueba de *FV* para resistirse al hechizo, y si la falla, la víctima entra en un estado eufórico y feliz durante 24 horas. La víctima queda sujeta a *estupidez*, pero atenderá cualquier instrucción o sugerencia que no implique su suicidio, suponiendo que las instrucciones puedan atravesar la neblina de felicidad. Los individuos que se encuentren en estado de *Aquiescencia* sólo se moverán el 50% de las veces, e incluso cuando se muevan lo harán a la mitad de su velocidad normal. En una situación de combate, el sujeto sólo devolverá el ataque el 50% de las veces, y con todas sus características divididas entre dos.



La única manera de detener la música es destruir el órgano. Si algún personaje lo ataca cuenta como si fuera un objetivo *indefenso*, pero su son se convertirá en una cacofonía ensordecedora, y es necesario pasar una prueba de FV para evitar ser superado por el ruido. Los personajes que fallen la prueba caerán al suelo, retorciéndose y tapándose sus oídos, y serán incapaces de realizar ninguna acción durante 1d3 asaltos –durante este periodo serán objetivos *indefensos*. Tras 3 asaltos podrán levantarse pero permanecerán sordos durante 1d3 horas después de que se detenga la música.

Mientras tanto, de cuatro de los tubos del órgano surgirán tentáculos escamosos, que se arrastran hacia los atacantes del órgano. Cada tentáculo tratará de aferrar a un personaje, apretándole y provocando un impacto de F 1 por asalto en el tronco. Una armadura metálica rígida ofrecerá la protección normal contra el estrujamiento, pero la cota de malla o el cuero no proporcionarán ninguna protección a la hora de contabilizar el daño. Los personajes que se queden con 0 H por los tentáculos serán elevados por los aires y arrastrados inexorablemente hacia los tubos. El proceso dura 4 asaltos, y la víctima puede ser liberada durante este periodo cortando el tentáculo –cada tentáculo tiene R 3 y cuenta como si fuera un objetivo *indefenso* cuando arrastra a una víctima. El tentáculo se cortará con cualquier golpe que cause 4 H o más de una vez. Los golpes que inflijan menos de 4 puntos de daño no surten efecto.

Si el tentáculo no es cortado en 4 asaltos, la víctima es arrastrada hacia el tubo hasta que sólo asome su cabeza por el extremo. La cabeza comenzará a cantar de inmediato, tras haber sido absorbida por el órgano.

Órgano del Caos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
0	35	-	2	5*	10*	56	4	-	-	-	-	-	-

*Estas puntuaciones son las del propio órgano –como se indica anteriormente, los tentáculos tienen T 3 y pueden amputarse con un golpe que cause 4 H o más de daño.

• RESIDENCIA DE LOS SIRVIENTES (ÁREAS 40-45) •

Este edificio está unido al gran salón y alberga a los sirvientes responsables de su mantenimiento.

Sirvientes del Gran Salón - Humanos, Mutantes



Todos los sirvientes que trabajan en el Gran Salón son leales a la familia y no ayudarán a los aventureros. Aunque nadie habla de ello, todos los sirvientes prácticamente son también von Wittgenstein. La endogamia lleva teniendo lugar desde hace tanto que todos están emparentados con los miembros mayores de la familia. Por esto los sirvientes se parecen bastante a sus primos, los Wittgenstein.

Todos los sirvientes llevan la marca del Caos de una forma u otra. La mayoría de estas mutaciones son poco importantes –anormalmente delgado, pico, pies de pájaro, cuello largo, etc- pero algunos cuentan con algunas de las señales más horribles (que se detallan en el texto).

Los sirvientes llevan a cabo varias tareas en el salón –limpiar (de tarde en tarde), cocinar, atender a los Wittgenstein, cuidar a los gatos mutantes de Lady Ingrid, conseguir especímenes para el trastornado taxidermista Kurt von Wittgenstein, etc.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	39	20	2	3	6	49	1	24	30	25	30	38	20

Habilidades

Cocina, Esquivar Golpe.

Poseiones

Todos los sirvientes visten libreas anticuadas de diversos tonos verdes, decoradas con el escudo de armas de los von Wittgenstein. Van desarmados, pero si estalla una pelea agarrarán cualquier arma que tengan a mano –improvisada o no.

• PLANTA BAJA •

40. Recibidor

En las paredes de esta habitación hay cuadros descolorados del castillo. Los cuadros datan de cuando el castillo era un lugar próspero y los edificios en ruinas de la Muralla Exterior aparecen intactos.

41. Sala de los Sirvientes

Aquí es donde pasan el rato los sirvientes cuando no están atendiendo las necesidades familiares. Hay dos sirvientes remendando ropa y abrigando calzado. Uno de ellos tiene cabeza de aguja y está sujeto a la *estupidez*. El otro tiene cabeza puntiaguda con tres ojos en su centro. Si se les molesta, el de la cabeza puntiaguda preguntará a los aventureros porqué están allí, y tratará de dar la alarma si los aventureros parecen amenazadores. El de la cabeza de aguja permanecerá sentado ajeno a lo que sucede; si es atacado, tira en la tabla de la página 68 WFJR para ver que hace.



42. Cocina

Aquí, Grundar se encarga de preparar la comida para los residentes del gran salón. Grundar es una mutante horriblemente gorda con piernas ridículamente cortas, y recibe la ayuda de Boris, un mutante sin nariz y de piel transparente. Grundar anadea cómicamente por la cocina, balanceándose de un lado a otro mientras lo hace (M 1). Desprende un terrible hedor que surge de su cuerpo cada minuto más o menos. Cualquiera que se encuentre a menos de 2 metros de ella debe pasar una prueba de R o restar 30 a su HA y HP. Estos efectos terminan en cuanto el personaje deje de estar junto a ella. Grundar es una malhablada y ordenará a los aventureros que salgan de su cocina con una retahíla de insultos varios.

La falta de capacidad olfativa de Boris le permite trabajar con Grundar sin sufrir efectos secundarios. Su piel transparente obliga a pasar una prueba de Miedo a los que no estén familiarizados con su aspecto, o se quedarán de piedra. Cuando entren los aventureros, Boris está escondido entre la chimenea y la pared. Si comenzara una pelea, tratará de sorprender a los aventureros.

43. Despensa

Esta habitación contiene las provisiones para el gran salón -toneles y sacos de harina, cereales, verduras, carne en salazón, etc. En la pared oeste hay colgadas ovejas, faisanes, ganado y el cuerpo de uno de los aldeanos.

44. Patio

Desde este lugar, que comunica los alojamientos de los sirvientes con el gran salón, hay una vista imponente del Reik.

Bajo el muro exterior hay cuatro colmenas. Si los PJs molestan a sus ocupantes, serán atacados por un enjambre de abejas mutantes que salen de las colmenas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	0	1	1	5	10	5	-	89	5	89	89	-

Reglas Especiales

A causa de su mutación, estas abejas no están sujetas a *estupidez*, y sufren *miedo* al fuego. El aguijón de estas abejas tiene un 25% de posibilidades de causar *heridas infectadas*.

Si eliminan a las abejas, los aventureros podrán sacar 1d3 kilos de miel de las colmenas. Medio kilo de miel (si se consume un poco cada día) basta para inmunizar a un personaje contra los venenos animales (véase **WFJR**, página 80) durante un mes.

• PRIMERA PLANTA •

45. Dormitorio de los Sirvientes

Aquí hay 13 camas y 4 sirvientes descansando. Los sirvientes se indignan por haber sido molestados y piden a los aventureros que se marchen de inmediato. Sin embargo, sólo lucharán en defensa propia. No tienen dinero.

46. Habitación de Slurd

El mayordomo, Slurd, vive aquí cuando no se encuentra dormitando en el gran salón. La habitación tiene una buena capa de suciedad, en la que se mezclan telarañas, ropa interior sucia y restos de comida. No se recuerda que nadie la haya limpiado, y a Slurd le gusta así. Si consiguen reunir fuerzas para rebuscar entre la basura, los aventureros encontrarán un collar de oro (vale 90 CO) y un pendiente de oro (vale 20 CO).

• EL GRAN SALÓN (ÁREAS 47-59) •

El gran salón es donde viven Lady Ingrid, su hija Margritte y su hijo Kurt. También se hospeda Ulfhednar el Destructor, un Guerrero del Caos del Gran Bosque que está visitando a la familia.

Las Puertas de Entrada

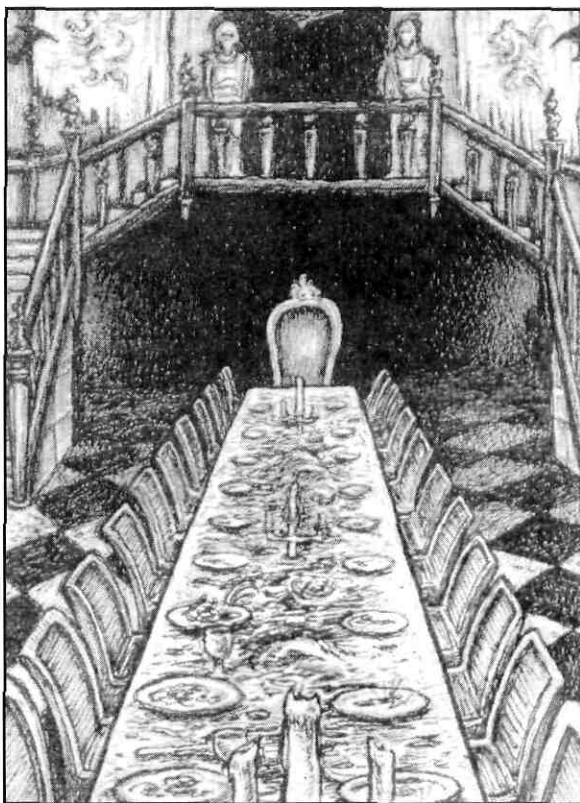
En la entrada al salón hay grandes puertas de roble decoradas con volutas de hierro forjado, que están cerradas (pero no con llave). Cada puerta tiene una gran alda de latón en forma de cabeza de demonio. Si se usan, Slurd el mayordomo acudirá a abrir la puerta. En caso contrario seguirá dormitando en su silla en el interior.

47. El Salón

El salón contiene una gran mesa de comedor preparada para una suntuosa comida. De las paredes cuelgan polvorientos faroles que iluminan numerosos retratos de miembros del presente y el pasado de la familia. Dos pulidas escaleras de caoba llevan hasta un balcón donde pueden verse estandartes y armaduras. Entre las dos escaleras hay una tercera que desciende hasta las mazmorras (página 83).

El suelo está hecho de tablones de roble. En el pasado estaban bien pulidos, pero ahora están cubiertos con una gruesa capa de grasa y mugre. La comida que hay en la mesa es de hace semanas -es de color verde y el moho cubre todos los alimentos, y el vino borbotea en las copas, asemejándose inquietantemente al contenido de un aseo caótico. Sin embargo, los platos y la cubertería son de plata y valen en total 150 CO.

Tras una de las escaleras, si no ha salido para contestar a la puerta, se esconde Slurd. En cuanto los aventureros entren en la habitación, toserá y saldrá de su escondite para preguntar qué quieren. No se muestra sorprendido ante la llegada de "invitados", y hace todo lo posible para



que se sientan cómodos llevándoles hasta la mesa preparada en el salón principal. "Siéntanse como en casa, señoras y caballeros. Deben de estar hambrientos tras su viaje. Sírvanse, y después les mostraré sus habitaciones. Llámenme con la campanilla que hay encima de la mesa". Tras decir esto, cojea hasta su asiento tras las escaleras donde se queda dormido de inmediato.

Si se le vuelve a abordar, repetirá el mismo procedimiento. Si rechazan su comida, les llevará a la cámara de invitados (área 55).

Sturd - Humano, Varón, Mutante



Slurd es un antiguo criado de la familia Wittgenstein. Tiene al menos 90 años, pero nadie sabe exactamente su edad, y él menos. Todo lo que se sabe de él es que lleva allí más tiempo que nadie, y que siempre ha sido viejo.

Slurd tiene el pelo gris y su rostro está recorrido por arrugas. Camina encorvado, con su cabeza apuntando siempre hacia el suelo. Su voz es vieja y ronca, y tiene la costumbre de inclinar su cabeza a un lado mientras habla. Su mano izquierda ha mutado hasta convertirse en la garra de un ave, y por eso la mantiene oculta en su bolsillo siempre que puede. Pero si es atacado la usará para desgarrar el rostro de su rival.

Slurd está senil; no sirve de fuente de información, y no puede hacer otra cosa que repetir unas cuantas acciones de mayordomo: es difícil librarse de las costumbres de toda una vida, incluso cuando los motivos que hay detrás han desaparecido hace mucho tiempo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	34	20	2	2	4	12	1	14	20	20	56	60	12

Habilidades

Esquivar Golpe, Etiqueta, Heráldica.

Reglas Especiales

Slurd puede atacar con su garra sin incurrir en las penalizaciones normales por combate sin armas.

Posesiones

Librea de mayordomo sucia con un pañuelo amarillo desvaído.

Dispersas por la habitación hay ocho mesas pequeñas con un surtido de objetos sobre ellas -un telescopio, un lupa, un cronómetro para huevos, un espejo de mano, etc.

Los cuadros representan a miembros de la familia, algunos de hace 250 años. Están colocados en orden cronológico, con las pinturas más antiguas en el lado norte del salón y las últimas, que muestran a los miembros actuales, en el lado sur. Todos los retratos muestran esta habitación.

Los primeros cuadros muestran a personas de aspecto regio, vestidos con finas túnicas y desprendiendo una imagen general de bienestar y salud. Los retratos posteriores (incluyendo los fechados cerca del 2402 -cuando Dagmar regresó con la piedra de la disformidad) muestran una palidez manifiesta en la tez de los sujetos y los primeros síntomas de la endogamia. Los retratos más recientes (de hace unos 30 años) están rodeados por una atmósfera opresiva y los retratados miran con ceño al que

contempla los cuadros. Estos últimos cuadros también son inquietantes por otras circunstancias: sus ojos parecen seguir a los aventureros cuando estos se mueven por la habitación. Nadie verá moverse a los ojos, pero cualquiera que aleje la vista y vuelva a mirar al cuadro verá que ha cambiado sutilmente -un retrato sonriente estará serio, o la cabeza habrá girado de un lado a otro, y de vez en cuando pueden vislumbrarse en el fondo del cuadro. Quizá lo más inquietante es el modo en que los objetos que hay en la habitación aparecen repentinamente en un retrato, desapareciendo a su vez de la habitación. Y viceversa también... un abanico que sujeta uno de los retratados aparecerá repentinamente en una de las mesas pequeñas del salón. De nuevo, nadie verá cuando sucede y sólo se pueden observar los resultados.

Las dos escaleras ascendentes de caoba crujen y se quejan cuando alguien anda por encima, sonando como alguien que sufre un fuerte dolor.

Es casi como si las escaleras estuvieran vivas y sufrieran al ser pisadas. La escalera descendente, aunque no emite sonidos extraños, huele fuertemente a sudor rancio. Este hedor surge de las mazmorras que hay debajo y aumenta a medida que bajan los personajes.

48. El Balcón

En el balcón hay cuatro armaduras completas. Los visores de los yelmos están subidos y desde cada uno mira un rostro humano. Si inspeccionan las caras ven que son muy reales, como si las armaduras contuvieran gente real. De hecho, cada armadura contiene un cadáver que ha sido especialmente embalsamado y disecado por un taxidermista. Aunque la gente que hay dentro está bien muerta, a los jugadores no tiene por qué parecérselo. Por ejemplo, los ojos de los cadáveres podrían parecer que parpadean, pero nunca cuando se los observa detenidamente.

Adornando las paredes hay varios estandartes de batalla descoloridos, algunos de 1980 cuando esta parte de Reikland era la escena de muchas batallas entre las fuerzas de la Emperatriz Margritta y los diferentes pretendientes de Talabecland. La mayoría son extremadamente frágiles y están muy raídos, y si se les toca se convertirán en polvo.

Cualquiera que se aproxime a la escalera central que lleva al piso superior escuchará voces que vienen de arriba (véase el área 52).

49. Habitación del Taxidermista

El hermano menor de Margritte, Kurt, acaba de mudarse aquí permanentemente, para tener más tiempo para su pasatiempo favorito: la taxidermia. Cuando los PJs entren por vez primera, quizá le confundan con uno de sus especímenes.

Las paredes están adornadas con animales disecados: hay ejemplares de ciervos, nutrias, osos y diferentes pájaros y pequeños mamíferos, junto con hombres-pájaro, hombres-bestia, mutantes y humanos. En medio de la habitación hay un banco de trabajo junto con una mesa auxiliar que contiene herramientas de taxidermia -bisturíes, gafas, algodón de relleno, cuencos y tubos para drenar los líquidos y otros aparatos.

Hay un cadáver de un hombre de mediana edad sujetando una pipa sentado en una silla contra el muro opuesto a la puerta; en la parte de atrás de la puerta está un joven sirvienta de la que Kurt se encaprichó; clavado a un palo cerca del techo hay un hombre-pájaro -brillante plumaje. También hay dos mutantes y dos hombres-bestia; uno de los hombres-bestia tiene cabeza de jabalí, y el otro de carnero, y ambos se encuentran sujetos en atri-les



contra el muro exterior. Uno de los mutantes está cubierto de pelaje verde, y el otro tiene cuatro brazos. El último mutante está tras la puerta y se parece mucho a los miembros de la familia Wittgenstein, lo que no es sorprendente, ya que es Kurt, el hijo pequeño de Lady Ingrid.

Cuando los PJs entran, Kurt se limita a ver qué sucede. La única manera que tienen los aventureros de ver si está vivo es observarle de cerca o tocarle. Si hurgan en sus "amigos", Kurt atacará furiosamente hasta que los aventureros salgan de la habitación, pero no les perseguirá. Si se le toca, Kurt hablará con los aventureros y les ofrecerá hacerles "sus amigos". Si alguien accede, Kurt irá a por las herramientas de la mesa e invitará al personaje que se tumbe en su banco de trabajo...

50. Auditorio

Aquí se guardan todo tipo de instrumentos musicales viejos, rotos y polvorientos. Ninguno de ellos funciona y nadie ha entrado en la habitación en décadas.

Kurt Von Wittgenstein - Humano, Varón, Mutante



Kurt está completamente loco y pasa todo su tiempo preparando y disecando cadáveres. Da igual de qué: si está muerto, Kurt se deleitará preservándolo, practicando el arte que aprendió de su abuelo. Incluso aunque no estén del todo muertos, se sabe que los arrastra hasta su habitación y comienza a trabajar en ellos. Kurt pernocta en su taller, limpiando su banco cada noche para dormir encima.

Kurt adora a sus "amigos" disecados, y nada le divierte más que charlar con ellos y jugar a médicos cuando están algo macilentos. Los amigos de Kurt son muy divertidos, y a él le gustaría que todos los habitantes del castillo fueran como ellos. Recientemente los sirvientes se han negado a entrar en esta habitación, ya que la última que lo hizo sigue aquí, colgada detrás de la puerta -ella ya no le trae la comida, pero su conversación es mucho más interesante.

Salvo por sus cuatro brazos, Kurt parece otro espécimen disecado, con las ropas algo más raídas, ya que se esfuerza todo lo posible por hacer que sus "amigos" tengan el mejor aspecto posible. Si alguien incordia a sus "amigos", Kurt se enfurecerá y atacará.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	25	3	3	9	50	3	45	30	20	30	30	10

Habilidades

Ambidiestro, Arte, Furia Asesina, Química, Sastrería,

Posesiones

Nada de valor

51. Letrinas

Esta habitación sirve para aliviar las necesidades fisiológicas de la familia. El desagüe va a dar al río Reik.

PISO SUPERIOR

El piso superior contiene los alojamientos de la familia.

52. Sala de los Susurros

Al subir las escaleras hasta este piso, los susurros se escuchan con mayor claridad. Justo antes de llegar a lo alto de las escaleras, los aventureros escucharán nítida-

mente las palabras, "Aquí vienen. Casi están arriba." Estos susurros los genera la propia habitación, pero los aventureros deberían creer inicialmente que alguien les espera para atacarles.

Una vez que entren en la sala, los aventureros escucharán varias voces susurrantes que vienen de todas direcciones, aparentemente con tonos distintos -aunque todas las voces pertenecen a la sala.

Mientras los aventureros permanezcan en la sala, ésta seguirá haciendo comentarios acerca de su presencia y de su aspecto. Si, por ejemplo, los aventureros deciden detenerse al final de la escalera mientras consideran qué hacer a continuación, la sala susurrará "¿A qué están esperando? Deben tener miedo." Después se reirá silenciosamente.

53. Habitación de Invitados

Esta habitación está ocupada por el Guerrero del Caos, Ulfhednar el Destructor. Ulfhednar no ataca inmediatamente a los personajes que entren en la habitación, sino que intenta charlar con ellos. Intentará convencerles para que se unan a él y tomen juntos el castillo. Si lo logra, posteriormente tratará de matar a los aventureros.

La habitación está decorada de manera sencilla con una cama y un baúl. La cama está sin hacer y el baúl contiene 23 CO y 18/-.

Ulfhednar El Destructor - Guerrero del Caos



Ulfhednar es el jefe de un grupo de mutantes y hombres-bestia del Gran Bosque. Ha viajado hasta el Castillo para obtener el apoyo de Lady Ingrid, atraído por los rumores de cambios que han tenido lugar en la baronía.

Al llegar a la baronía con Crakatz (un hombre-bestia -véase el área 54), no pudo evitar percibir las emanaciones caóticas que flotaban en el aire. Ulfhednar espera poder emplear el castillo como campo de entrenamiento para las tropas del Caos, ya que las fuerzas del Caos podrían atacar fácilmente el corazón del Imperio desde esta base. Por ahora, Lady Ingrid no ha demostrado mucho interés en su plan, pero si la quitara de en medio, quizá pudiera convencer a Lady Margritte.

Ulfhednar es un adorador de Tzeentch y no entiende por qué no se une a su causa un castillo lleno de mutantes. Cuando se encuentre con los aventureros, no se lanzará a combatirlos de inmediato, sino que tratará de convencerles para que le dejen ir. Incluso llegará a ofrecer su ayuda para derribar a la familia von Wittgenstein. Posteriormente, hará todo lo que esté en su mano para encargarse de sus antiguos aliados. Por supuesto, si es atacado o amenazado, Ulfhednar se divertirá matando a todo el que se ponga en su camino.

M*	HA	HP	F	R*	H	I*	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	59	49	4	4	10	60	2	89	89	89	89	89	18

Habilidades

Esquivar Golpe, Muy Resistente*, Sentido Mágico.

Mutaciones

Brazos elásticos -sus brazos pueden estirarse 2+2d6 metros. Su armadura, que forma parte de su cuerpo, se extiende automáticamente la misma distancia.

Posesiones

Armadura completa (2 PA en todas las localizaciones: la armadura de Ulfhednar forma parte de él y no se



puede quitar –es un regalo de Lord Tzeentch y proporciona a Ulfhednar un punto adicional de armadura en todo su cuerpo, incluyendo brazos, piernas y cabeza, y suma +10 a sus pruebas de *Magia*); su yelmo está decorado con la piel de un lobo demoníaco (+1 PA en la cabeza), escudo (+1 PA a todo el cuerpo), hacha de mano.

54. Habitación de Invitados

Si entran o escuchan a través de la puerta de esta habitación, los aventureros escucharán un profundo ronquido. Dentro se encuentra Crakatz, el hombre-bestia ayudante de Ulfhednar. El hombre-bestia está dormido y se sorprenderá por la entrada de los aventureros. Despertará tras 2 asaltos si los personajes no se han encargado de él antes. Si se le despierta, ataca cargando con sus cuernos para empalar a cualquiera que se ponga por medio.

55. Habitación de Invitados

Esta habitación se encuentra actualmente desocupada. Contiene una cama y un baúl vacío. En el muro oeste hay colgada una espada normal.

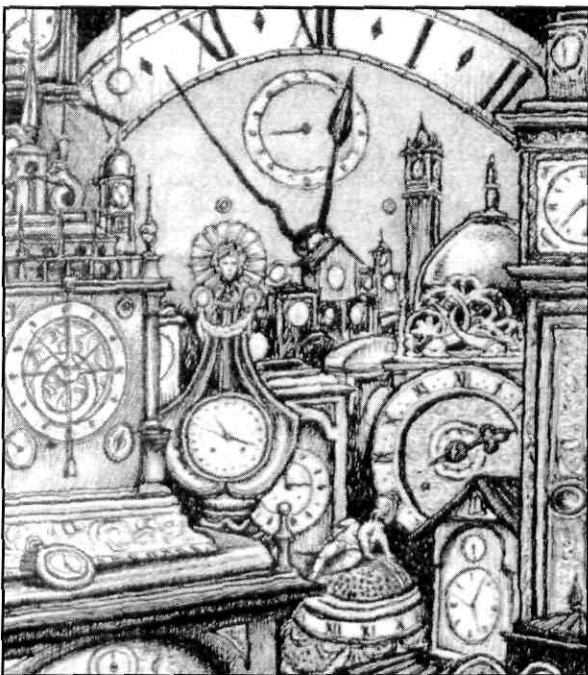
56. Sala de los Relojes

Lady Margritte ha trasladado la colección de relojes de carillón de su antepasado a esta habitación (página 45). Al abrir la puerta, los aventureros se encontrarán con el tictac y el zumbido de cientos de relojes. Todos los relojes son distintos, y van desde los modelos más pequeños hasta los que suelen verse en los arcos de las ciudades del Imperio.

Los relojes tienen horas diferentes y mientras los aventureros están en la habitación algunos darán la hora. Usa los siguientes acontecimientos cuando creas conveniente:

Campanadas ensordecedoras: 27 relojes empiezan a repicar a la vez. El ruido es tan alto que la habitación comienza a temblar. Los aventureros deben pasar una prueba de **R** o quedar desorientados (-10 a todas las capacidades porcentuales) durante los siguientes 5 minutos.

Reloj de Cuco: un enorme cuco de un metro de altura sale de un reloj y golpea a un personaje con un impacto de **F** 2. El personaje puede esquivar al pájaro pasando una prueba de *Iniciativa*.



Los Caballeros: dos caballeros mecánicos cargan a la carrera el uno contra el otro. Cualquiera que esté en medio recibe un impacto de **F** 3. Los personajes pueden esquivar el golpe pasando una prueba de *Iniciativa*.

Crakatz - Hombre-Bestia del Caos



Crakatz ha viajado hasta el Castillo Wittgenstein con su señor, Ulfhednar el Destructor (véase página anterior). Crakatz es una criatura peligrosa y de mal genio que no se preocupa por su seguridad personal.

Tiene cabeza y patas de toro, y a la primera oportunidad que se le presente cargará y no se detendrá hasta que todos sus rivales hayan muerto. Crakatz es leal a Ulfhednar y obedece todas sus órdenes. Ulfhednar es el único que puede mantener a raya el instinto asesino natural de Crakatz.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	46	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Reglas Especiales

El torso de Crakatz, aunque tiene un aspecto humano, está cubierto con una gruesa capa de piel que le proporciona 1 PA en todo su cuerpo.

57. La Habitación de Lady Ingrid

Aquí es donde pasa la mayor parte del tiempo Lady Ingrid. Cuando los aventureros lleguen estará aquí, sentada entre sus gatos mutantes.

Al abrir la puerta, los aventureros se encontrarán con una docena de gatos mutantes maullando. Los gatos se arremolinan alrededor de los aventureros tratando de captar su atención, pero su actitud amistosa se convertirá en irritación si no son alimentados de inmediato.

Lady Ingrid está sentada en una silla de madera de respaldo alto en el extremo opuesto de la habitación, y exigirá saber de inmediato y con apremio qué hacen los aventureros en su alcoba.

Cualquier plebeyo que se encuentre con Lady Ingrid escuchará de sus labios lo inferior que es con respecto a ella. Después de todo, su linaje se remonta a la época de la Emperatriz Margritta. ¿Acaso no es ella la soberana de la baronía, y no se desvive por los seres inferiores que viven en ella? No escuchará los argumentos que se centren en el mal gobierno o la destrucción de la baronía por parte de su familia. "Hacemos lo que es mejor para ellos, y no espero que vosotros, unos meros plebeyos, lo comprendáis –siempre os estáis quejando de las cosas que os hacen vuestros superiores. Los campesinos sois todos iguales, siempre con necesidad de más dinero, tierras y viviendas, y tratando de explotar nuestro buen carácter.

Baronesa Ingrid Von Wittgenstein - Humana, Mujer, Noble



La Baronesa Lady Ingrid von Wittgenstein lleva siendo la cabeza de familia von Wittgenstein desde la metamorfosis de su marido (véase *Ludwig*). A diferencia de sus parientes, no muestra señales externas de mutaciones, pero su corrupción está arraigada en su alma. En los últimos años, Ingrid ha enloquecido progresivamente y ahora pasa todo su tiempo mimando a sus gatos mutantes. Es increí-

blemente orgullosa y siente una fuerte antipatía por los plebeyos y los campesinos, mirándoles por encima del hombro a causa de su extracción inferior. Ella misma se ha emparejado con parientes cercanos, pero al menos procedían de estirpe noble.

Lady Ingrid es de complexión mediana y su piel es completamente blanca. Su pelo también es blanco, lo que la hace parecerse a alguien que está medio vivo. Aunque viste ropas elegantes, está cubierta con sucias huellas y pelo de gato, y esto arruina su aspecto.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	35	3	2	8	40	1	45	50	30	45	30	40

Edad

57

Alineamiento

Demente

Habilidades

Charlatanería, Encanto, Equitación, Etiqueta, Ingenio, Juego, Heráldica, Historia, Leer/Escribir, Música, Oído Agudo, Oratoria, Suerte.

Equipo

Ropa cara (aunque sucia), un collar de diamantes (vale 150 CO) y pendientes a juego (vale 50 CO), tres brazaletes de oro y plata (cada uno vale 50 CO), una pesada pulsera amuleto de plata (vale 75 CO), un gran anillo de esmeraldas (vale 100 CO).

15 Gatos Mutantes



Estos gatos han mutado a causa de la presencia de la piedra de la disformidad y tienen toda clase de formas y tamaños. Están mimados por Lady Ingrid y obedecen todos sus caprichos. Los demás ocupantes del castillo evitan a los gatos siempre que les es posible, ya que pueden ser bastante salvajes. Mismamente el mes pasado fue devorado un sirviente al que se le había ordenado limpiar la habitación de Kurt (área 58). Sólo encontraron los huesos de la infortunada criatura.

Los gatos tienen grandes zarpas y tienen son bastante corpulentos. Su aspecto varía bastante: algunos tienen orejas puntiagudas, o largas colas, otros tienen extrañas manchas o colores (azul claro, a rayas rojas y amarillas, etc.). Aunque obviamente son felinos, su aspecto es muy extraño. Los gatos tendrán todos los rasgos que puedas considerar extraños para un gato.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	33	0	2	1	4	60	2	-	20	10	24	20	-

Lady Ingrid seguirá hablando mientras alguien la escuche. Si se realiza algún movimiento ofensivo contra ella, ordenará a sus gatos que ataquen.

El mobiliario de la habitación de Lady Ingrid está destrozado a causa de los continuos juegos de los gatos y sus zarpas. Las antiguas cortinas cuelgan hechas trizas de sus barras y en todas las superficies de madera hay grabadas marcas de uñas.

En las paredes hay trofeos de la juventud de Lady Ingrid, cuando solía cazar regularmente. Abundan las cabezas disecadas, y debajo de cada una hay una placa de latón con una fecha grabada. Los trofeos tienen títulos similares a : Campesino -2490, Portazguero -2492 y Hombre-Bestia 2493. Entre ellos también hay presas más habituales, como ciervos, jabalíes, osos y goblins. El sitio de honor lo ocupa el Recaudador Imperial de Impuestos -2496, al que persiguió por media baronía.

Una mesa situada junto a una cama de columnas contiene un joyero y varios frascos de perfume. La mayoría de los perfumes tienen un aroma gatuno -algunos son bastante agradables, pero otros son absolutamente repulsivos. El joyero está hecho de marfil, taraceado con madreperla (vale 25 CO) y contiene otros tres pares de pendientes engarzados con piedras preciosas (cada par vale 50 CO), una tiara de diamantes (vale 175 CO), un prendedor con forma de gato y salpicado de zafiros y esmeraldas (vale 80 CO), la llave del armario de comida de los hombres-pájaro, y un casillero de oro en forma de corazón (vale 50 CO) que contiene un rizo del cabello de Gotthard.

58. Habitación Encantada

Esta solía ser la habitación de Kurt, pero desde que se marchó a ocupar el taller del taxidermista (área 49), ha sido encantada por un poltergeist. Cualquiera que entre en la habitación verá un florero volando por los aires hacia él. Lo ha lanzado el poltergeist (HP 35) y causa un impacto de F 2.

59. Dormitorio de Lady Margritte

Esta habitación, que está comunicada con la planta más baja de la torre de la hechicera (más adelante) está lujosamente amueblada, y los muebles y la cama tienen ribetes dorados. En un tocador hay tarros que contienen cremas de manos y faciales y otros artículos de maquillaje. Lady Margritte los emplea para ocultar su aspecto cadavérico que empeora por momentos (véase la página 92).

La creciente morbidez de Lady Margritte se hace patente en el deseo de rodearse de cuerpos muertos. Sentados en la habitación hay dos cadáveres, y se pueden ver los pies calzados de un tercero asomando debajo de la cama. Los cadáveres sufren diferentes estados de descomposición y al que está bajo la cama le han arrancado los brazos. Todos los cadáveres tienen diferentes mutaciones -piernas largas, tres ojos, etc.

Apoyado en una pared hay un baúl que contiene el joyero de Lady Margritte: en su interior hay una gargantilla de oro (vale 50 CO), un par de pendientes de rubí (cada uno vale 25 CO) y una diadema de oro y esmeraldas (vale 90 CO).

Poltergeist - No Muerto

El poltergeist es invisible y sólo puede ser dañado con armas mágicas. Es muy difícil alcanzar al poltergeist (HA 10) a menos que pueda ser visto. Cualquier personaje que tenga la habilidad *Sentido Mágico* y pase una prueba de *Int* advertirá débiles remolinos y emanaciones en el aire. Este personaje puede atacar sin penalizaciones y puede dirigir los ataques de los demás personajes. Los personajes dirigidos atacan con un -10 de penalización a su posibilidad de impactar.

El poltergeist puede lanzar un objeto que tenga 50 puntos de estorbo o menos cada dos asaltos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	0	35	2	0	12	60	½	-	18	18	18	18	-



• LA TORRE DE HECHICERÍA (ÁREAS 60-62) •

Esta torre, que se comunica únicamente con el gran salón de la primera planta, es donde Lady Margritte lleva a cabo sus depravados experimentos. Ten en cuenta que la torre se sustenta sobre arbotantes -no sólo no cuenta con planta baja, sino que su nivel inferior sobresale en realidad por encima del patio de la Muralla Interior.

60. Taller de Lentes

Esta habitación da a la habitación de Margritte en el gran salón (área 59), y sólo la emplea de vestidor. Sin embargo, Dagmar von Wittgenstein usaba esta habitación para esmerilar lentes para sus telescopios. Además de los armarios llenos de vestidos de Margritte, en la habitación todavía están las herramientas para pulir lentes y un viejo telescopio.

61. Biblioteca

Las paredes de esta habitación están repletas de estanterías. Todos los libros tratan los diferentes aspectos de la Nigromancia. También está aquí el diario de Dagmar von Wittgenstein, en una mesa junto a una carta que escribió a Margritte su hermano Gotthard de Middenheim -da a los jugadores el *Documento 15*. Esta carta es una de las pistas que deben impulsar a los aventureros a viajar a esta ciudad, donde se desarrolla el siguiente capítulo de la campaña: **El Poder Tras el Trono**.

Cualquiera que pase un tiempo estudiando los libros aquí reunidos será capaz de estudiar para convertirse en un nigromante tras 10+d6 meses, con el gasto normal de puntos de experiencia. La información contenida en el diario de Dagmar equivale a las descripciones detalladas de las habilidades de Nigromancia de nivel 1 y 2. Pagando los puntos de experiencia necesarios, el personaje será capaz de aprender estas habilidades. Cualquier personaje que decida seguir esta senda sufrirá *morbidez* automáticamente.

El diario también contiene una narración de la expedición del hechicero a las Montañas Áridas, y sus planes para usar la piedra de la disformidad para aumentar sus poderes. Además, hay información de los siguientes hechizos:

Magia Vulgar

Maldición, Don de Lenguas, Alarma Mágica, Cerradura Mágica, Abrir, Eliminar Maldición.

Magia de Batalla

Nivel 1: Aura de Resistencia, Robar Mente, Fuerza de Combate.

Magia de Nigromante

Nivel 1: Mano de Muerte, Invocar Paladín Esqueleto, Invocar Esqueletos, Zona de Vida.

Nivel 2: Extender Control, Detener Inestabilidad, Invocar Héroe Menor Esqueleto.

Lady Margritte Von Wittgenstein - Humana, Mujer, Nigromante de Segundo Nivel (Noble)



Lady Margritte es la hija de Ingrid y Ludwig, y la tataranieta de Dagmar von Wittgenstein. Su madre le ha dado entera libertad para experimentar con la piedra de la disformidad. Lady Ingrid no sabe que la piedra es la responsable de los horribles y extraños sucesos que han afectado a la baronía, pero Margritte no se engaña. Ve la piedra de la disformidad como la clave para crear a la criatura no muerta definitiva y como una cura potencial para su creciente aspecto cadavérico.

Lady Margritte es joven y bella, pero su incursión en el campo de la nigromancia se está cobrando su tributo. Afligida por su obsesión por la muerte y las cosas muertas, ella está adoptando un aspecto cadavérico: su piel es pálida y comienza a estirarse sobre sus huesos. Lo dismula con maquillaje y hasta ahora ha conseguido mantener su aspecto juvenil.

Tras leer pasajes del diario de Dagmar se sintió atraída por la piedra, que encontró en la habitación secreta que hay debajo de la capilla del castillo. Ese libro también narraba la expedición del hechicero a las Colinas Áridas y sus planes de usar la piedra para aumentar su poder.

Sus propios experimentos han pasado de la sencilla curiosidad de ver las consecuencias de ingerir piedra de la disformidad en polvo (que por eso suministra en pequeñas cantidades a Rousseaux en el pueblo) a la obsesión por crear una criatura no muerta que no esté expuesta a la *inestabilidad* y que pueda ser "programada" una sola vez, en vez de tener que ser controlada continuamente. Comenzó tratando de implantar miembros u otros apéndices (extraídos de campesinos muertos) en otros mendigos cautivos. La mayoría de estos experimentos fallaron abismalmente. Después pasó a aplicar la piedra de la disformidad en aldeanos vivos, tratando de mantener al mínimo las mutaciones. Al final, tuvo que decidirse por crear una criatura a partir de pedazos sin mutar de los aldeanos. ¡El monstruo del laboratorio es el resultado final!

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	41	4	4	9	51	1	41	51	51	41	41	31

Edad

21

Alineamiento

Caótico

Habilidades

Charlatanería, Encanto, Equitación, Etiqueta, Heráldica, Identificar No Muerto, Identificar Planta, Idioma Arcano -Mágico y Nigromancia, Ingenio, Lanzar Hechizos (Magia Vulgar, Magia de Batalla -Nivel 1, Magia de Nigromante -Niveles 1 y 2), Leer/Escribir, Lenguaje Secreto -Clásico, Meditación, Saber Demoníaco, Saber de Pergaminos, Saber Rúnico, Sentido Mágico, Suerte.

Equipo

El laboratorio de Margritte contiene todos los ingredientes necesarios para lanzar cualquiera de los hechizos que conoce (véase más adelante), incluyendo 3 calaveras encantadas (véase **WFJR**, página 173). También tiene una *Varita de Azabache* (véase **WFJR**, página 184), y lleva puesto un *Anillo de Protección contra Fuego* (que le da +10 a todas las pruebas relacionadas con fuego, y reduciendo a la mitad el daño producido por el fuego). También lleva en una cadena alrededor de su cuello una calavera reducida (vale 75 CO), pero no tiene más artículos de valor.

Puntos de Magia

35

Hechizos

Magia Vulgar

Maldición, Don de Lenguas, Alarma Mágica, Cerradura Mágica, Abrir, Eliminar Maldición.

Magia de Batalla

Nivel 1: Aura de Resistencia, Robar Mente, Fuerza de Combate.

Magia Necromántica

Nivel 1: Mano de Muerte, Invocar Paladín Esqueleto, Invocar Esqueletos, Zona de Vida.

Nivel 2: Extender Control, Detener Inestabilidad, Invocar Héroe Menor Esqueleto.

El Monstruo de Wittgenstein



Esta criatura es el resultado de los experimentos de Lady Margritte para crear al monstruo no muerto definitivo. Ha usado los cuerpos de los aldeanos impregnados de piedra de la disformidad para construir un ser que se compone de diferentes miembros y órganos internos. Espera que esto sirva para que el monstruo no esté sujeto a la *inestabilidad* y sea capaz de liderar y controlar a otros no muertos. Si su experimento funciona, planea crear todo un ejército de no muertos liderado por estas formidables criaturas.

Su trabajo ha avanzado lenta pero inexorablemente hacia esta meta. Ahora el ser está terminado y el último ingrediente es la energía eléctrica de una tormenta. Este momento coincide con la entrada de los aventureros en el laboratorio. La tormenta eléctrica que les ha acompañado en su exploración del castillo descarga toda su potencia cuando penetran en la torre. Imbuida de vida, la criatura obedecerá todas las órdenes de su ama (suponiendo que pueda dar alguna en cuanto "despierte").

El monstruo mide casi dos metros y medio y su cuerpo está cubierto de cicatrices. Sus desproporcionados miembros están sujetos con puntos de sutura burdos y una cicatriz vertical va desde el centro de su rostro hasta la coronilla de su cabeza. El monstruo tiene una piel pálida como la muerte con tonos verduscos en las mejillas y en la mandíbula inferior. Tiene un aspecto terrorífico y amenazador, y todos los que lo ven deben pasar una prueba de *Frialdad* o huir presos del pánico durante 1d6 asaltos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	20	0	6	6	15	10	1	10	40	10	10	10	-

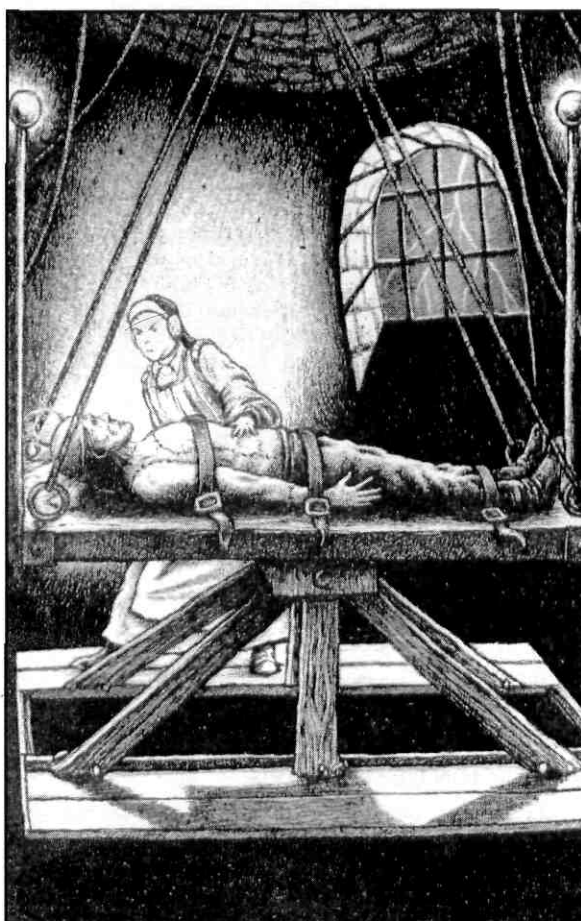
Reglas Especiales

El monstruo hace que todos los que lo vean (con la excepción de su creadora) deban pasar una prueba de *Frialdad* o huyan aterrorizados durante 1d6 asaltos. Es inmune a todos los efectos psicológicos.

62. Laboratorio

Esta habitación está repleta del tipo de cosas que esperas encontrar en el laboratorio de un científico loco. La habitación es un laberinto de tubos de cristal llenos de brillantes vapores multicolores, unidos por una serie de varillas de latón. Colgando de ganchos en las paredes hay cinco cadáveres humanos y esqueletos en diferentes estados de descomposición. Alineados en una pared hay varios tanques de cristal que contienen diversos órganos en conserva -piernas, hígados, riñones, un cerebro, etc.

Pero lo que más llama la atención en la habitación es una gran plataforma central, que en sus extremos tiene dos columnas de acero de 3 metros de alto (y de 5 cm de diámetro aproximadamente). Las cuatro esquinas de la plataforma están unidos mediante sogas a una gran polea



con aparejo, con la que se puede subir el conjunto hasta el nivel del techo. Para abrir el techo se utiliza otro sistema de palancas y varillas. Ambas columnas de acero están conectadas a un conductor de rayos que está unida a una cometa grande, y a cuatro trozos de cable que se unen en una especie de casco metálico. De esta manera, cuando se eleva la plataforma y se abre el techo, la cometa puede volar para atraer un rayo a través de las columnas de acero y los cables hasta la cabeza del sujeto que lleve el casco.

Cuando los aventureros entren en esta habitación la tormenta eléctrica (véase *Dirigir el Ataque*, página 66) está en su apogeo. Los rayos caen por doquier, inundando momentáneamente la habitación con su luz blanca y pura. La lluvia cae a través del tejado abierto haciendo que algunas máquinas chisporroteen, y los tubos de cristal de colores palpan con la energía eléctrica generada por la tormenta. Mientras tanto, Lady Margritte está elevando la plataforma de metal hacia el tejado abierto, y el conductor situado en la cometa vuela muy por encima de su cabeza. Atada con correas a la mesa, y por tanto fuera del campo de visión de los aventureros, hay una monstruosa caricatura de un ser humano. Antes de que los aventureros puedan reaccionar, un rayo alcanza al conductor aéreo y, con un trueno horrible, una sobretensión eléctrica hace que las dos columnas de metal se estremezcan a causa de la descarga energética. Se escucha una crepitación y el hedor a carne quemada llena la sala mientras Lady Margritte mira expectante a la mesa. Tras tres asaltos la mesa empieza a sacudirse y se escucha un chasquido procedente de ella. Lady Margritte comienza a bajar la plataforma.

Si se le deja que termine, bajará a su ser no muerto supremo hasta que queda al alcance de la vista. Cuando



la plataforma alcanza el suelo, el monstruo se levantará y mirará a su alrededor sin comprender. Lady Margritte le ordenará que mate a los aventureros, y el monstruo se levantará tambaleándose de la mesa y se moverá lenta pero inexorablemente para atacar.

Si Lady Margritte es atacada antes de bajar la mesa, el monstruo se soltará de las correas que le sujetan a la mesa y permanecerá confundido durante tres asaltos. Al final de esos tres asaltos atacará a quien esté más cerca, incluyendo a Lady Margritte. Tras esto sólo atacará a quien es encuentre a menos de 2 metros. Si no hay personajes a menos de 2 metros, saldrá tropezando de la habitación y vagará por el castillo durante un tiempo hasta el exterior. Si los personajes le persiguen, haz que vague alrededor del castillo con aspecto triste y confundido.

• LAS MAZMORRAS -MAPA 21 •

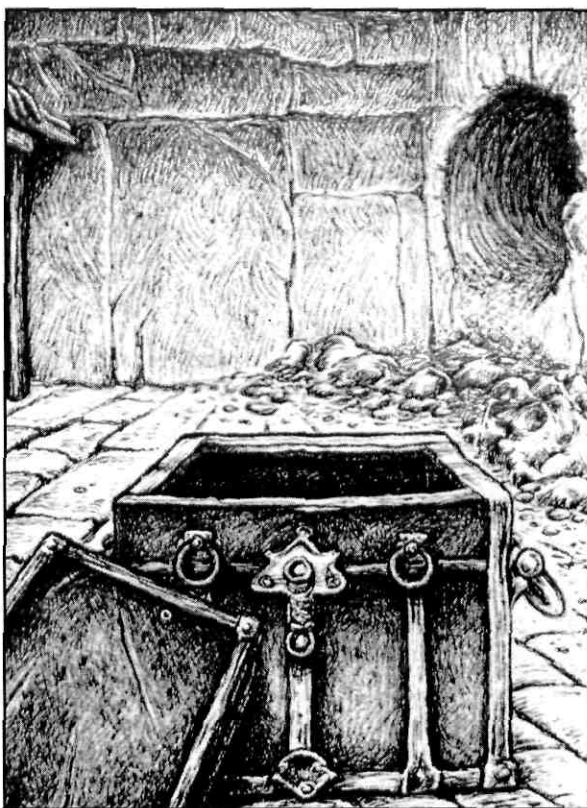
La pequeña escalera central que sale del Gran Salón (área 47) baja unos 6 metros hasta las mazmorras.

BODEGA

Está habitación contiene filas de botelleros con vino y brandy. Algunas de las botellas son anteriores al regreso de Dagmar con el meteorito, y valdrían una fortuna para un connoisseur. Desgraciadamente, su cercanía a la piedra de la disformidad las ha convertido en vinagre -pero esto sólo se puede saber, naturalmente, abriéndolas.

HABITACIÓN DE SLAGDARG

El mal olor que los aventureros percibieron en lo alto de las escaleras del salón principal se intensifica a medida que se aproximan a esta habitación. En su interior se encuentra sentado Slagdarg, el torturador ogro, que está devorando a una de sus víctimas. No atacará inmediatamente, sino que preguntará a los aventureros porqué están allí.



Slagdarg se tragará prácticamente cualquier excusa mientras que no sea demasiado disparatada.

En la habitación no hay nada de valor, ya que Slagdarg no recibe ningún pago por su trabajo. Lo único que hay en la habitación son las roñosas pieles de animal sobre las que duerme Slagdarg.

Slagdarg - Torturador Ogro Mutante



Slagdarg lleva siendo el torturador del castillo la mayor parte de su vida adulta. Fue adiestrado por el anterior torturador de la familia, y se divierte aplicando su arte. A Slagdarg le encanta mantener vivas a sus víctimas todo lo posible, pero siempre exige las respuestas a las mismas preguntas durante las sesiones de tortura: "¿Dónde escondiste el dinero?" o "¿Quiénes son tus cómplices?" Estas preguntas se suelen formular a gente que, o bien se cruzaron accidentalmente en el camino del coche de Lady Margritte, o no pudieron pagar sus impuestos a tiempo. A Slagdarg no le importa que nunca contesten a estas preguntas -si no contestan tiene una buena excusa para dar otra vuelta a la palanca del potro.

Slagdarg mide tres metros y porta una gran hacha. Es de color verde claro y en sus brazos musculosos crece vello naranja. Las cabezas de algunas de sus víctimas previas cuelgan de un gran cinturón alrededor de su cintura.

Slagdarg no es demasiado inteligente, ni siquiera para la media de los ogros, y no sospechará de la presencia de los aventureros en su mazmorra. Sin embargo, se alarmará si ve que intentan "extraños tejemanejes", como liberar prisioneros, y tratará de detenerlos. Como no sabe quién son los aventureros, sólo empleará la violencia como último recurso. De hecho, obtuvo su empleo porque el anterior torturador despellejó vivo a un primo de Lady Margritte que estaba de visita.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	33	17	5	5	17	30	2	18	18	10	18	29	10

Habilidades

Tortura

Poseiones

8 cuchillos surtidos, hacha, jubón de cuero acolchado (0/1 PA en el tronco).

3. CÁMARA DE TORTURA

Esta habitación tiene un estante en medio y una gran mesa con unas cuantas botellas de vino malo encima. En el extremo opuesto a la puerta hay una doncella de hierro abierta, y en los rincones arden vivamente varios braseiros. Colgado del techo, en una jaula de hierro, se encuentra el físico original del pueblo -Fritz Carhingar.

Fritz Carhingar - Humano, Varón, Físico (Trastornado)



Fritz lleva encarcelado en estas celdas desde hace unos 5 años. Es huésped de Lady Margritte desde que fue incapaz de atajar el empeoramiento progresivo de Ludwig. Durante su estancia aquí, Fritz ha visto como Slagdarg estiraba, acortaba, quemaba y destrozaba a un montón de gente, y como consecuencia ha perdido su cordura.

Slagdarg no tiene permiso para torturar a Fritz y con los años ha surgido una extraña amistad. A Fritz nada le divierte más que ver a Slagdarg entretener a sus invitados.

Fritz ofrece una vista perturbadora: sus piernas están destrozadas por que lleva años sin utilizarlas y a primera vista Fritz parece estar sentado sobre un par de palos delgados. Sólo si le observan con detenimiento descubrirán que son sus piernas. La mitad superior de su cuerpo está demacrada y su larga barba blanca está asquerosamente sucia. Tiene la mirada perdida y se ríe de manera agradable.

Al ver a los aventureros, Fritz les llamará. "Buenos días, ¿cómo están? ¿Han venido a tomar el té? Slagdarg vendrá pronto para ocuparse de ustedes. Slagdarg es muy simpático. La gente se lo pasa en grande cuando le visitan."

"Soy un invitado de Lady Ingrid. Le agradó tanto como cuidé a su marido que me pidió que me quedara. Ella fue la que me dio esta bonita habitación," en este momento Fritz acariciará los barrotes de su jaula, "y ha cuidado de mí desde entonces."

La puerta de la jaula no está cerrada con llave y puede abrirse fácilmente, pero Fritz no se irá por propia iniciativa. La jaula es su hogar y tiene la intención de quedarse. "Es bonita y seca, y si hace frío Slagdarg mueve el fuego para que pueda estar calentito." Slagdarg también limpia la jaula todos los días, y Fritz es siente tremendamente agradecido. Si se saca a Fritz de la jaula será presa del pánico y se hará un ovillo -sólo volverá a la "normalidad" si se le devuelve a la jaula.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
0	24	20	1	2	4	20	1	23	23	56	76	76	20

Fritz está tan trastornado que no puede recordar ninguna habilidad.

4. EL OSARIO

En el área 33 (*El Osario*) se describe el contenido de esta habitación. La puerta del foso ha sido cerrada con clavos desde este lado (R 6, D 20) y Slagdarg ha pintado unas tibias y una calavera sobre ella. En tiempos, la puerta era otra entrada a la antigua casa de fieras. Si los aventureros insisten en derribarla, deberías consultar la otra descripción, y acomodarla a este punto de entrada.

5. CELDAS

Aquí el aire hiede a sudor mezclado con las secreciones y el tufo de los cuerpos sin asear. En la celda **b** hay encarcelados 5 aldeanos, mientras que en la celda **d** hay un Recaudador Imperial de Impuestos. Todos han sido golpeados con saña y tienen marcas de tortura. Si les rescatan no servirán de mucha ayuda a los aventureros, ya que todo lo que pueden hacer es cojear buscando una salida -están demasiado débiles para sujetar siquiera una daga, y de esgrimirla ni hablamos.

Si los aventureros son capturados en cualquier momento (en la casa de Rousseaux, o mientras exploran el castillo) serán encerrados en la celda **c** y guardarán su equipo en la habitación de Slagdarg (área 2). Nadie en el castillo sabe que en esta celda se puede quitar una baldosa de piedra que lleva hasta un pasadizo secreto. Este es el pasadizo utilizado en el pasado por el primo de Dagmar, Hermann, y tiene arañada una antigua inscripción -"La Salida Hacia la Ermita de Hermann". Si aún no estás listo para que los aventureros descubran la habitación secreta que contiene el meteorito de la piedra de la disformidad (área 6), no deberías permitirles encontrar la puerta secreta a este pasadizo, puesto que lleva hasta ella (véase el

Mapa 21). Por ejemplo, si los PJs han sido capturados en el pueblo y quieres que huyan para poder unirse a los proscritos, deberías facilitarles la evasión, pero complicarles su acceso al área 6. Este pasadizo ha sido usado por otros prisioneros para escapar, pero nadie se ha cuestionado nunca su desaparición, asumiendo que habían sido devorados por Slagdarg (véase área 2). Slagdarg, como es un poco corto, siempre se olvidaba de los prisioneros huidos.

6. LA CÁMARA DE LA PIEDRA DE LA DISFORMIDAD

Dagmar empleaba esta cámara situada bajo la capilla (página 75) como depósito seguro para el meteorito con la piedra de la disformidad. A la habitación se puede entrar bien moviendo el altar e el templo o a través del pasadizo secreto de las mazmorras. En circunstancias ideales, esta debería ser la última habitación que exploraran los aventureros, ya que todo el castillo está a punto de derrumbarse a causa de las excavaciones de un grupo de ingenieros Skaven...

Buscadores de la Piedra

Los aventureros fueron seguidos de las Colinas Áridas a Wittgendorf por los Skaven del Clan Eshin. Cuando los Skaven se acercaron al área sintieron el "tirón" de la piedra de la disformidad y solicitaron la presencia de miembros del Clan Skryre -los Ingenieros Brujos.

Los Tres Guerreros Skaven



Estos tres Skaven están aquí para asegurarse de que nadie interfiere en la labor de los Ingenieros Brujos en el interior del túnel. Cuando los aventureros se tropiecen con ellos, los Skaven están dispuestos a retroceder y luchar únicamente en defensa propia. Si se les ataca sentirán un gran placer acabando con tantos rivales como les sea posible.

Los guerreros Skaven son marrones y miden entre 1,20m y 1,5m.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

Posesiones

Espada, cota de malla larga (1 PA en tronco y piernas), yelmo (1 PA en la cabeza), escudo (1 PA en todo el cuerpo).

Reglas Especiales

Visión nocturna a 30 metros de distancia.

Los Skaven han penetrado en el castillo para apoderarse de la piedra de la disformidad y usarla para sus propios objetivos viles. Para lograrlo han excavado un túnel en la roca, en dirección a la piedra de la disformidad que hay en la cámara debajo del templo. Para obtener el máximo impacto dramático, la construcción del túnel debería tener lugar justo antes de que los aventureros entren en la cámara que contiene la piedra de la disformidad. Como esto puede suceder durante el reconocimiento del castillo por parte de los aventureros o después del ataque de los proscritos, no se especifica ningún momento en concreto. Tú tienes que elegir el momento apropiado.

¡Ganados por la Mano!

La cámara es oscura y sombría, y las paredes, suelo y techo están ennegrecidas sobrenaturalmente. En el suelo de la cámara hay un túnel recién excavado de un metro de



alto. Cerca de su boca hay un montón de rocas y tierra, y desde el túnel llega una ráfaga de aire fresco.

En el centro de la habitación hay un cubo abierto de un metro de lado hecho de plomo. El cubo es hueco y junto a él hay una tapa de plomo. En dos de las caras laterales del cubo hay unas asas, pero el cubo está vacío -la piedra de la disformidad se la han llevado los miembros del mismo clan Skaven con los que se tropezaron los aventureros en las Colinas Áridas. El único signo de su presencia es el interior chamuscado de la caja. En la cámara no queda rastro alguno de la piedra de la disformidad; los Skaven se han llevado meticulosamente hasta el último gramo.

En una mesa que hay junto a la pared sur hay unos guantes gruesos y herramientas para moler fragmentos de la piedra, usadas por Lady Margritte para obtener el polvo de la piedra. Estas herramientas estaban originalmente en su laboratorio, pero después de la tormenta provocada por la piedra las trasladó hasta esta ubicación protegida por motivos de seguridad.

El túnel desciende, y de él surgen voces chillonas. En cuanto alguien entre en el pasadizo se hará el silencio. Si alguien pasa una prueba de *Observar* encuentra enormes huellas de rata que entran y salen de la cámara.

Los aventureros que entren en el túnel tendrán que arrastrarse o inclinarse, dependiendo de su altura. El túnel desciende unos 10 metros en una distancia horizontal de 5 metros, y después se une a una grieta natural de la roca.

La Grieta

Esta zona tiene casi 4m de altura y hay otro túnel recientemente excavado que sale de ella hacia abajo. En la entrada de este túnel hay tres guerreros Skaven. Se retirarán en cuanto los personajes entren en la grieta, y sólo lucharán en defensa propia. Los Skaven están acostumbrados a estos túneles bajos, y si los aventureros deciden seguirles, enseguida se distanciarán.

Tras cinco asaltos de combate, o cuando huyan los Skaven, se escuchará un estruendo sordo procedente del interior del pasadizo. Un asalto después, de la boca del pasadizo sale un poco de arenilla seguida por una densa nube negra de polvo que se arremolina sobrenaturalmente mientras avanza por el túnel. El polvo negro se mueve a 2 metros por asalto, y puede ser esquivado con facilidad. Es un *viento envenenado* lanzado por un Brujo del Clan Skryre. Cualquiera que respire el gas debe pasar una prueba de **R** o sufrir alguno de los siguientes efectos. *Tira por separado para cada personaje que lo respire, incluyendo a los Skaven:*

Viento Envenenado

1d10	Efectos
1-4	Sin efecto
5	La víctima cree que está siendo atacado por millones de pequeñas arañas, y patalea, grita y se rasca durante 1d10 asaltos.
6	La víctima cree que la roca más cercana es un fragmento animado de piedra de la disformidad que le persigue. La víctima debe cargar y atacarla durante 1d10 asaltos
7	La víctima es presa del pánico y huye durante 1d10 asaltos.
8	La víctima cree que es un pájaro, tira todas las armas y equipo y trata de echar a volar.
9-10	La víctima sufre una paranoia aguda y ataca al personaje más cercano durante 1d10 asaltos.

• LA DESTRUCCIÓN DEL CASTILLO WITTGENSTEIN •

Mientras los aventureros huyen o se sumergen en el *viento envenenado*, un temblor recorre los cimientos del castillo. Cualquier personaje que cuente con la habilidad *Minería* sabrá que es el presagio de un derrumbamiento importante. A medida que pasa el tiempo, los temblores son cada vez más fuertes, y del techo comienzan a caer polvo y rocas. Para cuando los aventureros llegan al patio, toda la base rocosa se estará sacudiendo y comenzarán a aparecer pequeñas grietas en el suelo.

Los temblores han sido provocados por los Ingenieros Brujos que tratan de destruir el castillo. El propósito de este apartado es causar el mayor impacto posible y deberías adaptarlo de acuerdo con las acciones de los aventureros. Si se dirigen hacia su barco, dales tiempo para llegar hasta él y haz que caigan rocas al río mientras intentan escapar por el río Reik. Si, por otro lado, intentan escapar a pie del castillo, haz que los edificios se desplomen a su espalda y que se abra alguna pequeña grieta a sus pies. Sin embargo, no les imposibilites la huida -este apartado no está diseñado para matar a los personajes, sino para hacerles pasar un rato divertido. Si los aventureros no se marchan en su barco, haz que sea arrastrado más allá de la puerta fluvial y que quede a la deriva en el Reik. Un vecino o un proscrito puede indicarles donde está su barco si no lo encuentran por sus propios medios. Para cuando los aventureros estén a salvo, el castillo no debería ser más que un montón derrumbado de escombros polvorientos, y el horror de los Wittgenstein habrá acabado para siempre.

¿O quizá no? Cuando tengan tiempo de reflexionar, los personajes deberían recordar que al menos queda un superviviente de la familia von Wittgenstein, que está "pasándose de miedo" en la lejana ciudad de Middenheim. Y allí también -deberían sospechar- está el cuartel general del Culto de la Mano Púrpura. La aventura no ha finalizado. No os perdáis el próximo y emocionante capítulo -¡El Poder Tras el Trono!

• PUNTOS DE EXPERIENCIA •

Los siguientes puntos de experiencia se deben conceder en los momentos adecuados durante la aventura -normalmente al final de una sesión de juego.

• INTERPRETACIÓN •

Esta aventura puede exigir que los personajes jugadores recurran con frecuencia a la interpretación, y es tu tarea conceder puntos de experiencia de acuerdo con esto. En algunas sesiones los aventureros quizá no hagan otra cosa, por ejemplo como cuando pasan una tarde charlando y enterándose de rumores del patrón y los clientes de una posada fluvial. Al final de esas sesiones, en las que no se logran objetivos de la trama, deberían otorgarse más puntos por buena interpretación que en las sesiones en las que sí se cumplan.

En sesiones en las que la interpretación sea la base del juego, deberías otorgar unos 70 puntos a cada personaje jugador, con un límite superior de 100 puntos para las interpretaciones excelentes.

En sesiones en las que la interpretación se mezcla con otras actividades, deberías conceder una media de 30 a 50 puntos por personaje jugador. En este caso, puedes otorgar un máximo de 70 puntos a las mejores interpretaciones.

• OBJETIVOS DE LA TRAMA •

Advierte que no hay PES por "objetivo de la rama" para los sucesos detallados en **El Culto de la Mano Púrpura** (páginas 6-8); una buena interpretación servirá para recompensar a los personajes jugadores.

Entretenerse en el Río:

- Hacerse con el barco abandonado -50 PES cada uno.

Weissbruck:

- Rescatar a Elvyra -50 PES cada uno.

Donde Aynjulls teme aventurarse:

- Vencer al necrófago -50 PES cada uno.
- Entrar en la biblioteca secreta -50 PES cada uno.

Los Planes de la Corona Roja:

- Encargarse de Herzen y Heidlemann -75 PES cada uno.
- Conseguir la ayuda de los enanos de Khazid Slumbol -30 PES cada uno.
- Ayudar a los granjeros cerca de las Montañas Negras -30 PES cada uno.
- Derrotar a los Goblins -75 PES cada uno.

Las Colinas Áridas:

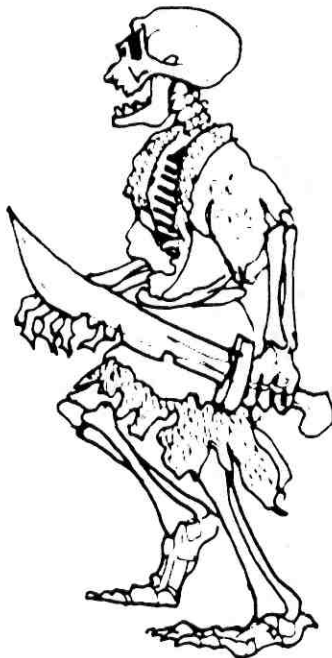
- Llegar a la Cuenca del Diablo -30 PES cada uno.
- Vencer a los Skaven o huir de ellos -20 PES cada uno.
- Encontrar la última pieza de la llave del observatorio -30 PES cada uno.

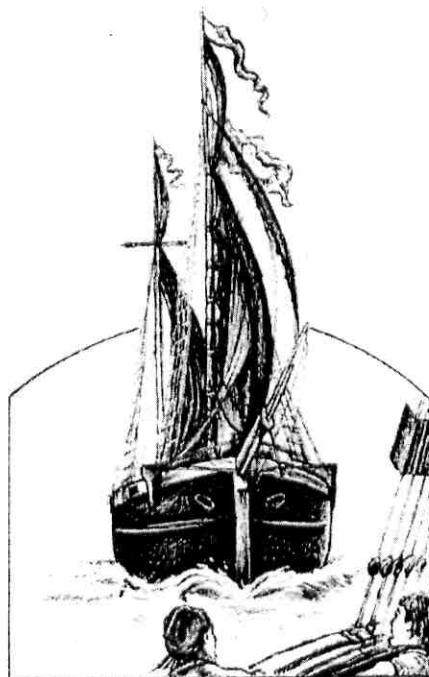
Castillo Wittgenstein:

- Salvar la vida del anciano aldeano (página 49) -30 PES cada uno.
- Leer los archivos del Templo de Sigmar -10 PES cada uno.
- Obtener la bendición de Sigmar -30 PES cada uno.
- Destruir el aguardiente en la casa de Rousseaux -30 PES cada uno.
- Destruir o librarse del polvo de piedra de la disformidad -30 PES cada uno.
- Organizar un ataque al castillo con los proscritos -30 PES cada uno.
- Vencer a Kratz y a los guardias -30 PES cada uno.
- Lograr entrar en el castillo -100 PES cada uno.
- Capturar la Muralla Exterior y la Torre de Guardia -50 PES cada uno.
- Destruir al capitán Hegel -30 PES cada uno.
- Capturar o matar al teniente Doppler -30 PES cada uno.
- Destruir el experimento de Lady Margritte -30 PES cada uno.
- Capturar o matar a Lady Margritte -30 PES cada uno.
- Encontrar la cámara de la piedra de la disformidad -30 PES cada uno.

Conclusión

Por su participación en la destrucción del castillo los aventureros reciben *1 Punto de Destino* y *150 puntos de experiencia* cada uno.





EL RÍO DE LA VIDA DEL IMPERIO

Por Phil Gallagher, Jim Bamba y Graeme Davis

ÍNDICE

EL RÍO DE LA VIDA DEL IMPERIO	97
Navegación Fluvial	98
Impactos Críticos en Barcos	99
ENCUENTROS FLUVIALES	100
Encuentros Extendidos	100
El María Borger	100
ENCUENTROS CON EMBARCACIONES	102
Riesgos	104
ACCIDENTES	105
ESCLUSAS	105
ENCUENTROS CON PNJS	107
REGLAS DE COMERCIO	109
LA GENTE DEL RÍO DEL IMPERIO	112
Barco de pesca	112
Piratas	112
Patrulla Fluvial	112
Gitanos	113
Barco de Pasajeros	113
Barco Teatro	113
Contrabandistas	113
Barco Mercante	113
PLANOS DE BARCOS	114-115

EL RÍO DE LAVIDA DEL IMPERIO

E

El propósito de este capítulo es ofrecerte toda la información necesaria para ocuparte de los viajes por barco en el Imperio. Tras jugar *Muerte en el Reik*, podrás emplear este capítulo siempre que tus jugadores decidan trasladarse por río.

En esta aventura, el grupo pasará bastante tiempo viajando por río. En el transcurso de sus viajes, se encontrarán con todo tipo de gente y situaciones. En el texto de la aventura se incluyen algunos encuentros "predeterminados", y en este capítulo te proporcionará ideas y encuentros para usarlos donde prefieras -bien en *Muerte en el Reik* o en otras aventuras en las que haya viajes fluviales. Todos los encuentros que se incluyen en este capítulo son opcionales -puedes usarlos donde y cuando quieras, modificándolos con tus propias ideas o dejando de lado encuentros que no estén relacionados directamente con el núcleo de la aventura. No obstante, comprobarás que los encuentros opcionales te ayudarán a dar forma al entorno de las vías fluviales del Imperio, creando una ambientación divertida y verosímil que los aventureros pueden explorar.

Las páginas centrales de este capítulo incluyen información (con estadísticas e ilustraciones) de los barcos más habituales en los ríos del Imperio. Quizá prefieras separar estas páginas para poder consultarlas con mayor facilidad. Además, se incluyen reglas de comercio, que permitirán a los jugadores ganarse un dinerillo mientras recorren las vías navegables.

• CUANDO USAR LOS ENCUENTROS •

Este depende de ti como DJ. Puedes usar un encuentro cuando prefieras -por ejemplo, si los aventureros se mueven demasiado despacio o en la dirección incorrecta o si han pasado mucho tiempo viajando sin que les haya sucedido nada en particular. O pueden generar encuentros aleatoriamente, tirando en la tabla de *Frecuencia de Encuentros*. Usa el método que vaya mejor con tu estilo de juego y con tu partida. Sin embargo, deberías tener cuidado de no inundar a los aventureros con encuentros, ni tampoco permitir que los encuentros opcionales hagan sombra a la trama principal.

• COMO USAR LOS ENCUENTROS •

No todos los encuentros provocarán un aumento de la acción. La mayoría se limitarán a ser una especie de "ruido de fondo" que ayuden a crear la atmósfera de los viajes fluviales, dando la sensación que existe un mundo real, que sigue dando vueltas a pesar de las acciones de los aventureros. Algunos sucesos pueden implicar a los aventureros, enfrentándoles a problemas que deben superar, presentándoles noticias de sucesos lejanos o incluyendo sucesos interesantes que nada tienen que ver con la trama principal.

• ESCOGER ENCUENTROS •

Cuando decides que un encuentro tendrá lugar, pueden escoger el que vas a usar o bien tirar en la *Tabla de Encuentros* (página 100). Tú decides -haz lo que vaya mejor con tu estilo de juego. La tabla de encuentros se divide en Encuentros con *Embarcaciones* -los diferentes barcos con los que se pueden encontrar los aventureros durante el trayecto- y los *Riesgos*, que se refieren a las condiciones del río. También hay varios encuentros y sucesos que no

dependen de la tabla de encuentros; estos se encuentran en los apartados titulados *Esclusas* (página 97), *Encuentros con PNJs* (página 99) y *Accidentes* (página 97). Deberías emplearlos cuando prefieras, en vez de generarlo aleatoriamente.

• FUERZA DEL ENEMIGO •

Algunos encuentros pueden derivar en un combate, y deberías procurar no enfrentar a los aventureros a riesgos insuperables, o dejarles demasiado débiles como para poder finalizar la aventura.

Como regla general, deberías asegurarte que los aventureros sean superiores en número a sus rivales (al menos en uno) y que la suma de las puntuaciones de *Resistencia*, *Heridas* y *Ataques* de los oponentes son menores a la de los aventureros.

Los rivales deberían pasar pruebas de *Liderazgo* cada vez que uno de los suyos muere o recibe un impacto crítico (tirando con el *Ld* más alto del grupo), y huirán en cuanto fallen la primera prueba. Los piratas fluviales y similares suelen atacar a pacíficos comerciantes, y si los aventureros se resisten buscarán una presa más fácil.

Si, a pesar de todas las precauciones, los aventureros siguen metidos en problemas, puedes rescatarlos haciendo que otro navío, como por ejemplo una patrullera fluvial, aparezca en el momento crítico. Los atacantes preferirán huir a enfrentarse a un adversario tan poderoso.



• REUNIR INFORMACIÓN •

Una función importante de los encuentros opcionales es que permiten a los aventureros recopilar información en forma de rumores que escuchan durante el trayecto. En el texto de la aventura hay una selección de rumores (página 13), y si quieres, puedes añadir otros relacionados con sucesos locales, estado del río, y similares. Asegúrate, sin embargo, que un PNJ con el que se encuentran les proporcione información que es razonable que sepa –por ejemplo, un barquero procedente de río arriba no puede saber lo que sucedió la semana pasada en un pueblo que hay aguas abajo.

• DESARROLLAR ENCUENTROS •

Este capítulo contiene una selección de ideas para convertir los encuentros en incidentes breves que pueden usarse para completar la trama principal. Por motivos de espacio, estas ideas son necesariamente breves, y tendrás que desarrollarlas antes de emplearlas. Para demostrarte lo que se puede hacer, hemos incluido una *aventura* breve, *El María Borger*, junto con el germen inicial que originó su desarrollo.

Al desarrollar encuentros para la aventura, deberías tener en cuenta los consejos ya explicados anteriormente –no lances a los aventureros contra algo que no pueden manejar, no les debilites demasiado y déjales abierta la puerta de escape si las cosas se salen de quicio. Estos encuentros deberían ser interesantes –a veces frustrantes o incluso terroríficos– pero no del todo peligrosos; los aventureros ya tienen una buena ración de dificultades más que serías en la trama principal, y necesitarán todos sus recursos para salir adelante.

• NAVEGACIÓN FLUVIAL •

• LA PRUEBA DE NAVEGACIÓN •

Habrán momentos en los que sea necesario determinar si los aventureros son capaces de mantener el control de sus navíos, y para esto se usa la prueba de *Navegación*.

Los personajes que cuenten con las habilidades *Remo* o *Marinería* (dependiendo del tipo de barco empleado) realizan una prueba de *Navegación* basada en la media de sus puntuaciones de *Inteligencia* e *Iniciativa*.

Los personajes que no tengan la habilidad adecuada intentan la prueba de *Navegación* basándose en la mitad de ese valor.

En un barco de vela, la prueba de *Navegación* la realiza el personaje que maneje la caña del timón; en una barca de remos, el remero con la puntuación más alta.

Los personajes que tengan la habilidad *Pericia Fluvial* tienen un bono de +10 en todas las pruebas de *Navegación*, pero sólo cuando se encuentren en ríos o canales.

Los personajes que cuenten con una habilidad pertinente podrán mantener la embarcación bajo control en la mayoría de las circunstancias, y sólo deberían realizar pruebas de *Navegación* donde se indique en un suceso o encuentro específico.

Los personajes que no tengan esa habilidad deben realizar una prueba de *Navegación* al comienzo de cada día de viaje: si tiene éxito en la prueba, la capacidad de movimiento del barco no varía durante ese día; si se falla la prueba por un 50% o menos, la capacidad de movimiento del barco se reduce un 25% para ese día; si se falla la prueba por más de un 50%, la capacidad de movimiento durante ese día se reduce a la mitad.

• CONDICIONES ATMOSFÉRICAS •

El único aspecto del tiempo que afecta gravemente a los viajes fluviales es el viento. Tira en la *Tabla de Viento* al comienzo de una jornada para determinar la fuerza y dirección del viento; a continuación, vuelve a comprobarlo al amanecer, a mediodía, al anochecer y a medianoche tirando 1d6; si se saca un 1, el viento se ha movido una línea en la tabla, con la misma posibilidad de hacerse más fuerte o más débil. Desde *Calma* sólo puede pasarse a viento *Débil*, y los vientos *Muy Fuertes* sólo pueden pasar a *Fuertes*. Quizá quieras advertir a los jugadores de un cambio de tiempo describiendo cómo se acumulan o dispersan las nubes, cómo se balancean los árboles, para que los aventureros puedan prepararse si es necesario; los vientos cambian gradualmente, y las inclemencias meteorológicas normalmente no sorprenderán a los aventureros.

La *Tabla de Vientos* describe las repercusiones de la dirección y la fuerza del viento en la capacidad de movimiento del barco.

TABLA DE VIENTO

Fuerza (1d6)	Dirección (1d8)		
	1-2	3-6	7-8
	Viento de cola	Viento de costado	Viento de cara
1. Calma	D	D	D
2-3. Débil	+5%	-	-5%
4. Recio	+10%	+5% †	-10%
5. Fuerte	+20%	+10% †	-20%
6. Muy Fuerte	+25%*	-§	-25%*

Notas

Los vientos de costado tienen la misma posibilidad de llegar por babor o por estribor.

D El barco derivará río abajo a un 25% de su movimiento normal; las pruebas de *Navegación* se hacen con una penalización de -10%.

† El incremento de movimiento que se indica sólo puede lograrse “virando”, lo que hace necesario pasar una prueba de *Navegación*.

* Se ha de pasar una prueba de *Navegación* para no dañar las velas ni los aparejos. Si se falla la prueba, trata el resultado como un Impacto Crítico a los aparejos (véase a continuación). El barco queda fuera de control a un 25% de su velocidad normal, modificada de acuerdo con la fuerza y dirección del viento; las pruebas de *Navegación* que se intenten para conducir el barco tienen un 25% de penalización.

§ Debe pasarse una prueba de *Navegación* para arriar las velas antes de que el barco zozobre y coja agua. Si se falla la prueba, se romperán los aparejos y las velas y el barco comenzará a hacer agua. Cada turno se puede intentar otra prueba de *Navegación* para enderezar el barco; hay un 5% de penalización acumulativa por cada prueba fallada. El barco se hundirá tras pasar una cantidad de turnos (minutos) igual a su *R* x 10 a menos que se consiga enderezar antes.

• DAÑO AL BARCO •

Los barcos reciben daño de manera similar a las personas; cada uno tiene una puntuación de *Resistencia* que modifica el daño recibido, y una puntuación de *Heridas* que indica cuánto daño puede encajar. La localización de impactos se determina empleando la tabla de la página 290 de



WFJR. Si lo deseas, puedes usar el siguiente sistema de localización de impactos para conseguir un mayor nivel de detalle. O inviertes el resultado del ataque, como en el combate entre personajes (**WFJR**, 118), o tiras 1d100, según las circunstancias. Después consulta la columna apropiada de la Tabla de Localización de Impactos en Barcos

TABLA DE LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS EN BARCOS

1d100	Barca de remos	Barco de vela
01-30	Tripulación	Tripulación
31-50	Tripulación	Aparejos
51-60	Remos	Dirección (Timón)
61-80	Casco	Casco
81-00	Casco	Superestructura

Deberías modificar los resultados de acuerdo con la dirección del ataque; por ejemplo, un ataque procedente de delante de un barco de vela no dañará nunca el timón.

Los impactos sobre la **tripulación** indican que ha sido alcanzado un miembro expuesto de la tripulación, y las consecuencias se calculan como en el combate normal; si no hay ningún tripulante expuesto, el ataque golpea el casco o la superestructura, lo que prefieras. Un impacto sobre la **tripulación** de una embarcación abierta (como una barca de remos) puede alcanzar al cargamento en vez de a un tripulante; los efectos concretos dependen de la naturaleza del ataque y del cargamento, y deben improvisarse.

Los resultados de los otros impactos se determinan usando las puntuaciones de **R** y **H** del barco, al igual que sucede con los personajes. Se tira 1d6, se suma al resultado de la **Fuerza** del ataque, y después se resta la **Resistencia** del barco. Si el resultado final es positivo, se resta de la puntuación de **Heridas** del barco; si no, el ataque no ha causado ningún daño. Cuando un barco tiene menos de 0 **H**, ha recibido un **impacto crítico** -los efectos variarán dependiendo de la localización, y se describen a continuación. Las embarcaciones sólo sufren un tipo de impactos críticos -a diferencia de los personajes, no hablamos de un barco que recibe un crítico +1 o +2.

• IMPACTOS CRÍTICOS EN BARCOS •

Los resultados de los impactos críticos en un barco son los siguientes:

• APAREJOS •

Las velas se caen, arrastrando consigo jarcias, cordajes y poleas. Todo el personal que se encuentre sobre la cubierta debe pasar una prueba de **Iniciativa** o sufrir un impacto de F 0 (modificado por la **R** y la armadura) por la caída del velamen. El barco sólo puede derivar.



• REMOS •

Los remos se hacen astillas, y los remeros reciben un impacto de F 0 (modificado por la **R** y la armadura) por las astillas que saltan. El barco sólo puede derivar.

• DIRECCIÓN •

El timón se hace astillas, y el timonel recibe un impacto de F 0 (modificado por la **R** y la armadura) por las astillas que saltan. El barco sólo puede derivar.

• CASCO •

El barco se agujerea y comienza a hacer agua. Se hundirá en un número de turnos (minutos) igual a la **R** del barco por 10. Si se lleva algún cargamento, el agua puede echarlo a perder.

• SUPERESTRUCTURA •

El camarote, si hay, recibe un impacto y todos los personajes que estén dentro deben pasar una prueba de **Iniciativa** o sufrir un impacto de F 0 (modificado por la **R** y la armadura) por las astillas que saltan. El barco no sufre ningún otro daño.

Embarrancar

En ciertas circunstancias un barco puede embarrancar; las posibilidades de que esto suceda se dan cuando surge algún peligro. Cuando un barco queda *varado*, recibe 5 puntos de **H** en el casco. Para ponerlo a flote hay que arrastrarlo y liberarlo. Para un barco fluvial cargado, esta tarea requiere 50 puntos de **Fuerza**. Puede ayudar cualquier cantidad de personajes, animales de tiro, etc., suponiendo que haya la cuerda suficiente para que puedan tirar todos -y suponiendo, por supuesto, que no estén cargados con armadura pesada, mochilas y similares. Si quieres usar las reglas de estorbo en detalle, podrías decidir que la tarea de mover el barco equivale a levantar los Puntos de Estorbo, teniendo en cuenta todo lo que lleven los personajes; sin embargo, esto ralentizará el juego.

Agujereado

Un barco agujereado se hundirá en un número de turnos (minutos) igual a su **R** x 10 a menos que se realice una reparación provisional (véase más abajo). A continuación se puede achicar el agua del barco (si hay cubos) en un número de turnos igual al doble de la cantidad de turnos que el barco tuviera la vía de agua -por ejemplo, si pasaron 3 turnos entre la apertura de la vía de agua y el momento en que se remendó el casco, se tardarán 6 turnos en achicar el agua. Si no se achica el agua, perderá un 1% de su capacidad de movimiento cada turno que pasara entrando agua. Si la carga no es impermeable, perderá el 10% de su valor cada turno hasta que se tape el agujero y se achique el agua.

• DAÑO ALTERNATIVO •

Si lo deseas, puedes usar un sistema más complejo de localización de impactos y de daño, dividiendo el casco del barco en secciones de 8 metros similares a las de los edificios (**WFJR**, página 77). Para esto necesitarás inventarte tus propias tablas de localización de impactos, pero cada sección del casco contará con un número de puntos de **H** igual a la cantidad total de **H** del barco dividido por el número de secciones con un mínimo de 10 **H**. Cuando el casco de una sección baja de 0 **H**, recibe un impacto crítico como se explica anteriormente.



• REPARAR BARCOS •

El daño causado a un barco puede repararse permanentemente pasando una prueba de *Construcción*, suponiendo que tengan disponibles las herramientas y materiales apropiados, como madera, brea, lona, etc. Los personajes que tengan la habilidad *Construir Embarcaciones* tienen un bono de +20% a la prueba de *Construcción*.

El daño del casco sólo puede repararse permanentemente si se arrastra al barco a una grada; las esclusas suelen contar con pequeños talleres con gradas y otras instalaciones donde pueden repararse los barcos. En las vías fluviales más concurridas puede haber un constructor de barcos permanente (un PNJ Artesano con las habilidades *Construir Embarcaciones* y *Carpintería*) que reparará embarcaciones cobrando 10 CO por cada punto de *H* restaurado. Con cada prueba que pase restaura 1d10 *H* al barco, y tarda 1d4 horas de trabajo.

Las reparaciones provisionales, como tapar una vía de agua, pueden hacerse sin dejar en dique seco al barco; la prueba de *Construcción* tiene un -20% de penalización a causa de las difíciles condiciones de trabajo, y si se pasa la prueba, cada reparación arregla 1d6 puntos de *H* y dura una hora. Sin embargo, debe hacerse una prueba de *Resistencia* para el barco por cada hora de viaje y cada prueba fallada provoca la pérdida de 1 punto de *H* por el debilitamiento de la reparación provisional. Puedes solicitar pruebas de *R* adicionales cuando el barco reciba más daño, o cuando tenga que llevar a cabo una maniobra difícil (esto es, cuando el personaje que dirija la navegación tenga que hacer una prueba de *Navegación*), para reflejar las posibilidades de que la chapuza salte bajo presión.

• ENCUEUNTOS FLUVIALES •

Las tablas siguientes pueden usarse para generar encuentros en las vías fluviales del Imperio. Cuando quieras usar un encuentro, selecciona uno de la Tabla 2 o généralo aleatoriamente.

Tabla 1: Frecuencia de Encuentros

Hora	Área	Comprobar cada	Posibilidad de Encuentro
Día	Poblada	3 horas	20%
	Remota	6 horas	10%
Noche	Poblada	6 horas	15%
	Remota	12 horas	5%

Tabla 2: Tabla de Encuentros

Tabla 2. Mapa de Encuentros				
Día		Noche		Encuentro
Poblada	Remota	Poblada	Remota	
Embarcaciones				
01-30	01-20	01-10	01-05	Barco de pesca
31-35	21-25	11-15	06-10	Gitanos
36-50	26-35	16-20	11-15	Barco de pasajeros
51	36-40	21-35	16-35	Piratas
52-55	41-50	36-45	36-50	Patrulla fluvial
56-57	51-52	46-50	51	Barco-teatro
58-59	53-55	51-60	52-65	Contrabandistas
60-94	56-94	61-94	66-94	Barco mercante
95	95	95	95	Barco a la deriva
Riesgos				
96-98	96-98	96-98	96-98	Restos flotantes
99-00	99-00	99-00	99-00	Rocas/ bajos

Las áreas **pobladas** son las que se encuentran a menos de 15 kilómetros de una población (la mitad en un área boscosa), y en todo el canal de Weissbruck; las áreas **remotas** están en los demás sitios.

Esta tabla te indica las posibilidades de tener un encuentro en el río, de acuerdo con la hora y las circunstancias de los alrededores. Sin embargo, no pretende ser rígida, y deberías tener entera libertad para tomar tus propias decisiones acerca del momento y el lugar en el que tienen lugar los encuentros.

Evitar Colisiones

Los personajes que no tengan la aplicación relacionada con la navegación (*Remo* o *Marinería*, según sea apropiado) pueden meterse en un lío al encontrarse con otro barco. Debería hacerse una prueba de *Navegación*, y si se falla, el barco de los aventureros virará alejándose o acercándose hacia la otra embarcación (50% de posibilidades). Para recuperar el control del barco es necesario pasar una segunda prueba de *Navegación*; si también fallan esta prueba, el barco chocará con el otro (causando un impacto sobre el casco de ambos navíos de F 5) o golpear la orilla (lo que causa un impacto de F 3 en el navío de los aventureros, con un 20% de quedarse varado).

• ENCUEUNTOS EXTENDIDOS •

Las páginas siguientes incluyen algunas ideas para desarrollar los encuentros incluidos en la tabla, para que puedan utilizarse como sucesos breves de pleno derecho. Por razones de espacio, estas ideas se presentan abocetadas, y tendrás que trabajar en ellas antes de poder usarlas. Como ejemplo de lo que puede hacerse, aquí hay una de esas ideas, convertida en un suceso breve listo para jugar -El María Borger.

• EL MARÍA BORGER •

Si este incidente se hubiera presentado en forma de boceto, tendría el siguiente aspecto:

Vampiro

Los aventureros encuentran un barco mercante, falto de tripulación y moviéndose lentamente. Dos de los cuatro tripulantes están encerrados en sus camarotes, aquejados de un gran agotamiento. Uno de ellos puede tener marcas de pinchazos en su cuello, pero no se podrá determinar cual es el motivo de su estado. En su última parada el barco recogió un cargamento urgente -un cajón que contiene dos ataúdes, aunque la tripulación no lo sabe: uno ocupado por un vampiro, que se ha estado alimentando de la tripulación (principalmente de modo etéreo) para sustentarse durante el viaje. El vampiro ha organizado su traslado a pastos más verdes, y el capitán del barco tiene dinero para guardar el cajón en un almacén en su destino. Una vez en el almacén, el vampiro encontrará una ubicación adecuada en el nuevo pueblo, y lo ocupará. Los aventureros tienen este encuentro de día, y si averiguan la verdad pueden librarse del vampiro lanzándole por la borda, cogiendo una estaca de espino de la orilla o por cualquier otro método.

Con un poco de trabajo, la idea puede convertirse en un escenario listo para jugar similar a este:

• EL MARÍA BORGER •

Este encuentro puede usarse cuando los aventureros viajen por las vías fluviales del Imperio, sustituyendo a un encuentro aleatorio con un *Barco Mercante* o como incidente independiente.

• EL BARCO •

El *María Borger* es un pequeño mercante de la misma clase que el *Berebeli* (véase *Sombras Sobre Bögenhafen*). Su patrón es Bernhardt Dampf, un pequeño empresario que surca las aguas entre dos poblaciones (que pueden seleccionarse para que encajen con la localización actual de los aventureros), y su tripulación la forman el propio Bernhardt y sus dos hijos, Reiner y Karl, junto con Hans Vollrat, un contratado amigo de la familia (véase la página 93). Los planos de la cubierta incluidos en *Sombras Sobre Bögenhafen* debería servir para este encuentro.

• SUCEOS EXTRAÑOS •

Cuando el barco de los aventureros se acerque al *María Borger*, Bernhardt les llamará:

“¡Hola! Tengo a bordo dos hombres enfermos -¿Nos puede ayudar alguno de vosotros?” Si los aventureros se detienen para hablar o para subir a bordo del *María Borger*, Bernhardt se presentará a sí mismo y a su tripulación, y les llevará abajo. Hans y Karl yacen en sus literas y apenas pueden moverse. Están blancos como la muerte y aparentemente exhaustos, y su rostro brilla a causa del sudor frío.

“Hans y Karl enfermaron anteanoche,” dice Bernhardt. “Les encontramos así ayer por la mañana. Reiner y yo por ahora estamos bien, pero no sé lo que les pasa, o si es contagioso.”

Si un personaje que tenga *Curar Enfermedades* examina a Hans y Karl, no será capaz de sugerir un remedio. La habilidad de *Curar Heridas* ayudará a Hans a recuperarse de manera normal (véase *WFJR*, página 130). Cuando examine a Hans, encontrará dos pequeños pinchazos. Cuando se le comenta a Bernhardt, dirá:

“Qué extraño. Ayer no los tenía, pero estaba igual de enfermo. Debe haber sido una rata o algo similar. Son un auténtico problema cuando llevas grano -se meten en todas partes, y además son de lo más descarado. Van a por ti en cuanto tienen oportunidad.” Hans comienza a gemir débilmente, y Bernhardt se acerca para aliviarle.

“Te pondrás bien,” le dice. “Ahora descansa.” Bernhardt se gira hacia los aventureros. “Ya estamos otra vez. Sigue viendo cosas. No entiendo nada -no hay rastro de fiebre y está frío como el hielo.”

Si alguien trata de escuchar lo que dice Hans, escucharán unas pocas palabras coherentes.

“Alejadle...alejadle...esos ojos...tengo frío, tanto frío...no dejéis que me toque...no...no...”

Una prueba de *Observar* revelará que en el suelo bajo la litera de Karl hay un pequeño medallón. Es de plata y tiene la forma de la cabeza de un venado -el símbolo del dios Taal.

“Es de Hans,” dice Bernhardt cuando lo encuentran. Hans se incorpora en su litera, extendiendo sus brazos suplicante, y vuelve a caer.

“Es mío,” musita, “dámelo...dad...me lo quitó...hizo que me...hizo que me...lo quitara...” Sus murmuraciones vuelven a la incoherencia.

Bernhardt se rasca la cabeza a causa de la frustración cuando los aventureros le dicen que no le pueden ayudar.

“Vaya fatalidad,” dice. “Tengo un cargamento especial, y he de entregarlo pasado mañana, y lo más que podemos hacer Reiner y yo es hacer que el barco siga a flote.” Si se le pregunta por el cargamento especial, explicará que cuando estaba cargando el barco hacía dos días, le abordó un representante de una importante empresa mercante.

Ninguno de sus barcos iba en la dirección apropiada, y tras conseguir que le pagaran casi el doble de la tarifa habitual, Bernhardt aceptó el cargamento, con la esperanza de que los comerciantes le pasaran más trabajo en el futuro.

• EL CARGAMENTO •

El cargamento especial es un solo cajón de embalaje de unos 2,5x2,5x1,25 metros. La tapa está clavada, y en un lateral hay un gran sello de plomo, con un escudo de armas; si un personaje que tenga la habilidad *Heráldica* pasa una tirada de *Inteligencia* sabrá que el escudo de armas pertenece a la familia Orlok, cuyo linaje se extendió durante la Época de los Tres Emperadores. La caja debe llevarse a una población de la ruta, y meterse en un almacén (que alquilará el transportista) a nombre de Graf Orlok. Les han adelantado dinero para estos trámites (50 CO por llevar la caja y otras 25 CO para pagar el almacenaje).

Bernhardt estará poco dispuesto a permitir que los aventureros abran la caja, pero se ablandará pasando una prueba de *Em*. Si se abre la caja, en su interior encontrarán dos ataúdes. Uno no tiene más que una capa de tierra, mientras que el otro contiene un cuerpo. El cuerpo está vestido con ropas de hace trescientos años, pero no muestra señales de descomposición. De la comisura de los labios sale un hilillo de sangre.

El *María Borger* lleva un vampiro a bordo, el último miembro de la extinguida familia Orlok, que ha decidido trasladarse en busca de pastos más verdes. El vampiro selló dos ataúdes en la caja y organizó el envío, entrando a continuación en uno de ellos *etéreamente*.

Una vez en su destino, tiene intención de emplear las noches para encontrar una guarida adecuada, y después hacer que trasladen allí la caja. Desde que lleva a bordo, el vampiro se ha estado alimentando de los otros dos barqueros para mantenerse activo; en la primera noche atacó a Hans y a Karl *etéreamente*, pero en la segunda noche su reserva de Puntos de Magia era tan exigua que se vio obligado a materializarse y atacar también a Hans físicamente. Ha reservado a Bernhardt y Reiner para que puedan guiar el barco.

Los aventureros pueden encargarse del vampiro de varias maneras; pueden llevar la caja a la orilla y quemarla, destruir al vampiro mediante la cremación, puedes llevarse el ataúd a cubierta y dejar que la luz solar destruya al vampiro, pueden lanzar el cuerpo al agua del río, pueden dirigirse a la orilla, buscar una estaca de espino (es necesaria una prueba de *Inteligencia*, Montaraces +10, personajes son *Herbolaria* +10) y clavársela al vampiro, quemándolo a continuación si se quiere, o pueden sellar el ataúd y/o la caja con dientes de ajo para que el vampiro se quede atrapado durante el resto del viaje.



Bernhardt preferirá mantener el cuerpo del vampiro intacto si es posible; explicará que tiene que responder del cargamento, y que se evitará muchos problemas si puede demostrar que se trataba de un vampiro.

Si los aventureros no abren la caja, el *María Borger* continuará su viaje. Hans y Karl se debilitarán progresivamente a medida que el vampiro se alimenta de ellos, y quizá también se vea obligado a atacar a Bernhardt o a Reiner, a menos que su destino esté cerca. El vampiro necesita drenar 16 puntos de F y H en total por noche para mantener su nivel de Puntos de Magia, y la tripulación del barco no puede recuperar puntos perdidos con la rapidez suficiente como para sustentarle durante un viaje largo. Si el *María Borger* se detiene en una posada fluvial para pasar la noche, el vampiro preferirá atacar a los clientes de la posada antes que seguir debilitando a la tripulación del barco. Los aventureros pueden escuchar con el tiempo historias acerca de una serie de enfermedades repentinas y supuestos ataques de un vampiro a lo largo del río, que culminan con el hallazgo del *María Borger* atracado en la población de destino, con su tripulación sin sangre. Si los aventureros tratan de encontrar al vampiro, varias personas recordarán que la caja se llevó a un almacén, pero cuando los aventureros intenten localizarla ya no estará. En el transcurso de los meses siguientes, los aventureros pueden comenzar a escuchar noticias y rumores de una epidemia en la ciudad.

Si los aventureros consiguen hacer que este incidente concluya felizmente, deberían obtener entre 20 y 50 puntos de experiencia cada uno, con los bonos habituales por buenas ideas e interpretación.

PERSONAJES NO JUGADORES •

Bernhardt Dampfer - Patrón del *María Borger*

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	43	25	3	3	9	40	2	29	29	29	39	29	29



Edad
43

Habilidades

Construir Embarcaciones, Consumir Alcohol, Marinería, Nadar, Narración, Orientación, Pelea Callejera, Pericia Fluvial, Pesca, Remo.

Posesiones

Barco - *María Borger*, monedero con 5 CO, 17/6, jubón de cuero (0/1 PA en tronco y brazos), espada, ballesta con 20 dardos (Al 32/64/300; FE 4; Tcd 1)

Reiner, Karl Dampfer y Hans Vollrat - Tripulantes

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	43	25	3*	3	9*	40	1	29	29	29	29	29	29



Edad
21, 23 y 30

Habilidades

Construir Embarcaciones, Nadar, Orientación, Pericia Fluvial, Pesca, Remo.

Posesiones

Monedero con 1d3 CO y 2d10 chelines, jubón de cuero (0/1 PA en tronco y brazos), espada, ballesta con 20 dardos (Al 32/64/300; FE 4; Tcd 1)

* Karl y Hans tienen 1 en F, y Hans tiene 0 H.

Graf Orlok - El Vampiro

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	63	55	6	6	22	60	4	49	49	49	49	49	49



Puntos de magia

30 (máximo 42)

Reglas Especiales

Véase la página 247 de *WFJR*. el DJ debería determinar los hechizos, aunque no tiene porqué entrar en juego.

• ENCUENTROS CON EMBARCACIONES •

DESCRIPCIONES DE LOS ENCUENTROS

Aquí tienes unas cuantas ideas para cada tipo de encuentro con embarcaciones de la Tabla de Encuentros (página 100) que pueden desarrollarse como en el caso del *María Borger*.

La descripción física y las puntuaciones de todas estas embarcaciones se encuentran en las páginas 114-115.

• BARCO DE PESCA •

Monstruo

Mientras la nave de los aventureros pasa junto a su barca, un pescador captura un monstruo acuático; quizá sea un pez gigantesco, o un Gusano de Ciénaga (*WFJR*, página 235) o un Pulpo de Pantano (*WFJR*, página 242), que ha llegado hasta el río por algún motivo desconocido. Los aventureros pueden decidirse a echar una mano antes de que el pesquero sea destruido.

Gitanos

Amuleto de la buena suerte

Los Gitanos advierten a los aventureros de la presencia de un misterioso remolino o un terrible monstruo un poco más adelante, y se ofrecen a venderles un amuleto que les ponga a salvo. Comenzarán pidiendo 5 CO, pero cogerán cualquier dinero que se les ofrezca a cambio del amuleto, que no es más que un manojo de hierbas envuelto en crines de caballo. Tú decides si el peligro es real o no: desde luego, el amuleto no lo es.

• BARCO DE PASAJEROS •

Fiesta a bordo

El barco está repleto de jóvenes nobles que disfrutan de una larga fiesta en el río. Casi todos estarán completamente borrachos, y pasan el rato con bromas tan divertidas como arrojar campesinos al agua para ver cuanto tiempo flotan, tratar de embestir a otros barcos para ver quien se aparta antes (el personaje que guíe el barco debe pasar una prueba de *Navegación* para evitar una colisión),



etc. Una par de los nobles podrían tratar de saltar al barco de los aventureros en busca de alcohol, tratando de saquearlo; si los aventureros se resisten, la situación puede desembocar en una pelea. Tras unos cuantos minutos aparecerá una Patrullera Fluvial (página 115), a causa de las quejas de otros marineros molestos. Los soldados tratarán de calmar los ánimos ofreciendo escolta a los nobles, para evitar más líos hasta que lleguen a la población más cercana. Recuerda que los nobles serán mucho más ricos e influyentes que los aventureros, y la Patrulla Fluvial parecerá que se pone de su lado en cualquier discusión. Los soldados fingirán detener a los aventureros (lo que podría darles bastantes problemas), y les liberarán a cambio de una pequeña multa o en cuanto los nobles se hayan marchado. No podrán recuperar nada de lo que hayan robado los nobles, y los aventureros no recibirán ninguna compensación por cualquier daño que hayan causado.

• PIRATAS •

Ataque

Los aventureros se encuentran con una embarcación aparentemente abandonada (véase *Barco a la deriva*, más adelante) en el río. Cuando su barco se pone a su altura, aparece su tripulación de piratas; lanzan algunos garfios de abordaje (1d4, si quieres generar la cantidad aleatoriamente) al barco de los aventureros, y el resto de los piratas disparan una lluvia de flechas y dardos de ballesta mientras los dos barcos se van arrimando.

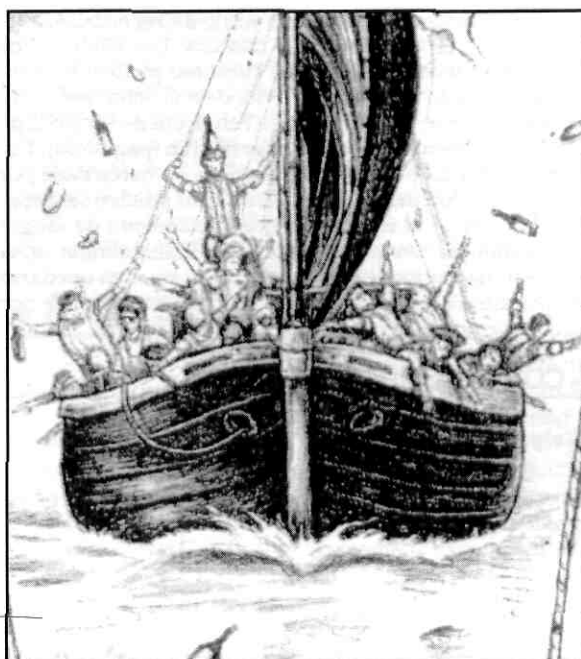
Todos los personajes que se encuentren en la cubierta deben intentar una prueba de *Iniciativa* para evitar la salva de proyectiles; si se pasa la prueba, se considera que el personaje se ha refugiado tras la regala del barco, y no le alcanzará ningún impacto. Se tarda todo un turno (6 asaltos) en arrimar los dos barcos, y los aventureros podrán escapar si pueden cortar las cuerdas de los garfios de abordaje durante este tiempo. Cada sogá tiene R 3 y H 5, pero los personajes que traten de cortarlas están expuestos a los proyectiles de los piratas.

Cada vez que alguno de los suyos muera o sea herido gravemente (0 H), y cuando se emplee magia contra ellos, los piratas deben intentar una prueba de *Ld*, suspendiendo el ataque si fallan la prueba. Abandonarán el ataque si mueren o son gravemente heridos la cuarta parte de sus efectivos, independientemente de los resultados de las pruebas. Si los aventureros no vencen a los piratas o cortan las cuerdas antes de que se junten los barcos, la mitad de los piratas supervivientes intentarán el abordaje y atacar a los aventureros. De nuevo, los piratas deben pasar una prueba de *Ld* o huir cada vez que muera o resulte gravemente herido alguno de los suyos o cuando se emplee magia contra ellos, y huirán automáticamente si mueren o son gravemente heridos la cuarta parte de sus efectivos.

• PATRULLA FLUVIAL •

Una investigación de rutina

Una Patrulla Fluvial, que está buscando a un prisionero fugado o mercancía de contrabando, para y registra el barco de los aventureros. Aunque la Patrulla Fluvial no encontrará lo que está buscando en el barco de los aventureros, estos podrían pasar un mal rato, especialmente si llevan algo que no deberían. Confiscarán el contrabando, y les impondrán una multa que equivale a la mitad de su valor. La Patrulla Fluvial sospechará por instinto de un grupo de personas que viajan por el Imperio armados hasta los dientes, e interrogarán exhaustivamente a los aventu-



ros sobre su destino y sus actividades. Se mostrarán escépticos si se les cuentan historias de cultos del Caos o similares, y quizá los aventureros prefieran inventar algo más convincente. Deberías asegurarte que este encuentro no desembogue en una pelea, dejando claro en los soldados son más y disponen de mejor armamento, y que cualquier acción agresiva acabará indefectiblemente en desastre. Tras una demora de un par de horas, la Patrulla Fluvial dejará a los aventureros que sigan su rumbo.

• BARCO-TEATRO •

Niña huida

Los aventureros se encuentran un barco-teatro, un par de horas después pasar por la última población que visitaron. Está parado y está siendo registrado por una Patrulla Fluvial, que busca a una niña desaparecida -Hanna Hochburger, la hija del alcalde del pueblo. Hanna ha decidido que la vida de artista sería mucho más divertida vivir en una pequeña población, y se coló de polizón en el barco de los artistas. Estos aún no la han descubierto, y Hanna tratará de salir del barco-teatro y nadar oculta hasta el barco de los aventureros, hasta que la Patrulla Fluvial se marche. Los aventureros verán como trata de subir a bordo si pasan una prueba de *Observar*. Desgraciadamente para Hanna -y para los aventureros- la Patrulla Fluvial también parará y registrará el barco de los aventureros. Si es descubierta, Hanna se inventará un disparatado embuste acerca de un secuestro por parte de los artistas, para evitarse problemas en su vuelta a casa. Esto podría provocar que los artistas se metieran en un buen lío con las autoridades, a menos que los aventureros puedan convencer a la niña para que diga la verdad.

Cuentas pendientes

Los aventureros llegan a una pequeña aldea o pueblo en la que acaba de atracar un barco-teatro. Los artistas están preparando el espectáculo y de repente se encuentran su barco rodeado de vecinos furiosos que tratan de linchar a uno de los suyos. Puede haber varios motivos: posiblemente haya a bordo un Tahúr o un Trilero, que arruinó a uno de los vecinos del pueblo, o quizá una mu-



jer con un niño en brazos vaya a uno de los artistas, afirmando que es el padre de la criatura. Los aventureros pueden reconocer al artista en cuestión; pueden haberlo conocido en un encuentro previo, o en el Schaffenfest de Sombras Sobre Bögenhafen; el Tahúr puede ser Phillipe Destrées, de Sombras Sobre Bögenhafen (página 54). Las autoridades del pueblo –si las hubiera– no hacen nada por evitar el linchamiento, y los aventureros pueden ser capaces de resolver la cuestión sin derramamiento de sangre empleando su *Oratoria* o alguna habilidad similar, o, si también tienen inquina hacia el artista, pueden quedarse y aplaudir. Si rescatan al artista tendrán un amigo de por vida, que puede ayudarles en futuras aventuras.

• CONTRABANDISTAS •

Culpables por asociación

Los aventureros se encuentran con el que parece ser un mercante normal, cuya tripulación se alegrará de poder pasar el rato charlando acerca de los rumores de la zona. En lontananza aparece una Patrullera Fluvial, y el “mercante” se marcha a toda prisa. Deja atrás fácilmente a la Patrulla Fluvial, pero la patrullera lleva al barco de los aventureros hacia la orilla, y los patrulleros exigen saber que tratos han tenido los aventureros con esa banda de conocidos contrabandistas. Registran el barco de los aventureros de proa a popa, pero los patrulleros no encontrarán nada (a menos que los aventureros tengan algo que ocultar (véase *Patrulla Fluvial: Una investigación rutinaria*), y tras poco más de una hora se permite a los aventureros seguir su rumbo.

Hacednos un favor

Como en el caso anterior, los aventureros se encuentran con lo que parece ser un mercante normal. El capitán pide a los aventureros que lleven una pequeña parte del cargamento a una población cercana en el rumbo de los aventureros, ofreciéndoles 25 Coronas ahora y 25 a la entrega. El cargamento es un pequeño cajón, de 60x60x60 cm, y si lo abren –aunque los contrabandistas les advertirán que no lo hagan– verán que contiene dos docenas de botellas de brandy Bretoniano, cuya venta es ilegal en el Imperio. Decidan o no transportar el cargamento, los aventureros volverán a encontrarse a los contrabandistas en la siguiente esclusa, donde un grupo de patrulleros está abordando su embarcación. No sospecharán de los aventureros, a los que se permitirá el paso por la esclusa. Si los aventureros entregan la carga como convinieron, recibirán el pago prometido. Si deciden quedarse con el cargamento y venderlo por su cuenta, pueden ser perseguidos por los socios de los contrabandistas, que sólo serán disuadidos de emplear la violencia si los aventureros les pagan 50 coronas como compensación por los problemas causados.

• BARCO MERCANTE •

Los mercantes constituirán el encuentro más común en las vías fluviales del Imperio. En *El María Borger* se proporcionará una idea para expandir un encuentro con un mercante, pero en la mayoría de las ocasiones, los encuentros con mercantes transcurrirán sin novedad, ofreciendo a los aventureros la posibilidad de enterarse de rumores de la zona (véase *Rumores*, en la página 13 de este libro) e información acerca del estado del río y similares.

• BARCO A LA DERIVA •

Abandonado

El barco es un mercante a la deriva cuyas amarras se han soltado la noche anterior mientras la tripulación des-

cansaba. Los aventureros pueden remolcar el barco (dividiendo entre dos el movimiento normal e imponiendo un modificador de -10 a las pruebas de *Navegación*); si lo llevan río arriba, podrán devolverlo a su tripulación y reclamar una recompensa equivalente al 1% del valor del cargamento del barco (que se calcula de acuerdo con las notas de la página 101). Como alternativa, pueden entregar el barco a la Patrulla Fluvial, y recibirán una recompensa estándar por recuperación de 100 CO, que saldrán de la multa impuesta al capitán del barco por su negligencia al permitir que el barco quedara a la deriva y constituyera un riesgo para la navegación.

• RIESGOS •

• RESTOS FLOTANTES •

Las lluvias torrenciales en las montañas donde el río tiene sus fuentes provocan que se arrastren todo tipo de restos en su caudal. Flotando río abajo hay árboles desarraigados, ramas y troncos, y el barco de los aventureros debe emprender acciones evasivas para evitar sufrir daño (es necesaria una prueba de *Navegación*, y si se falla la prueba el barco recibe 1d3 impactos del F 1 en el casco). En los estrechamientos o bajíos los restos se pueden acumular, creando un dique que ha de despejarse para que el barco pueda pasar. Estos bloques tendrán 1d10 de R, y 1d10 de H; si se embiste contra el dique, tanto el barco como la presa sufrirán un impacto de F 2. Para despejar manualmente el dique (si el río no es excesivamente profundo) es necesario mover 3d10 objetos, cada uno con 1d10x100 puntos de estorbo.

• ROCAS Y BAJÍOS •

Algunas partes del río, sobre todo cerca de Altdorf, tendrán bancos de arena traicioneros; otros contarán con rocas o corrientes peligrosas. En estas áreas es frecuente encontrarse con Prácticos o con Patrulleros Fluviales. Pueden ser fuentes de noticias o de rumores de los barcos que pasan (véase *Rumores*, página 9), y serán capaces de conducir a una embarcación sin peligro a través de los riesgos a cambio de una tarifa estándar, habitualmente 1 CO para barcos pequeños y 5 CO para los grandes. Un Práctico guiará al barco a través del riesgo el 100% de las veces. Si el personaje que gobierna la embarcación está familiarizado con el trecho del río en el que se encuentra el riesgo, o si lo ve a tiempo (prueba de *Observar*), puede franquearlo sin demasiados problemas (automáticamente para los personajes que tengan *Remo* o *Marinería*, dependiendo del caso); los demás personajes deben pasar una prueba de *Navegación*. A continuación se describen los efectos de golpear rocas y bajíos.

Los personajes que no cuenten con una de esas habilidades deberían hacer una prueba de *Navegación*. Si se falla la prueba, el barco no ha conseguido evitar el riesgo, con las siguientes consecuencias:

Rocas

El barco recibe un impacto de F 5 en el casco, con un 20% de embarrancar y un 50% de agujerarse (página 91).

Bajíos

El barco recibe un impacto de F 2 en el casco, con un 40% de embarrancar (página 91).

• SAQUEADORES DE NAUFRAGIOS •

Los saqueadores de naufragios son Piratas que a menudo se aprovechan de un trecho especialmente peligro-



so y alejado del río, usando uno o varios métodos para llevar a los barcos hacia su perdición en rocas o bancos de arena, para después abordarlos y robar su cargamento. Quizá quieras añadirlos a un riesgo, haciendo que una banda de saqueadores lo usen para asaltar a los barcos que pasan. Sus posibles métodos son:

1. Faros Falsos

Este método se usa únicamente de noche. Los saqueadores colocan una serie de faros falsos, que aparentemente marcan una ruta a través de las rocas o los bancos de arena, pero que en realidad llevan directamente hacia ellos. Una vez que el barco embarranca (recibiendo el daño descrito en la página 91), los saqueadores surgirán de las sombras por todos lados y se apoderarán de la carga. En la mayoría de los casos ofrecerán a la tripulación la posibilidad de huir si no ofrecen resistencia, y ya habrán desaparecido con el cargamento para cuando la tripulación vuelva a la escena del asalto con una Patrulla Fluvial.

2. Falso Práctico

Cuando el barco de los aventureros se aproxima a un tramo peligroso del río, se acerca un Práctico en una pequeña barca de remos, ofreciéndose guiar al barco a cambio de la tarifa estándar (véase *Rocas y Bajíos*). Si pasan una prueba de *Observar* verán que hay algo raro en el Práctico -la manera de expresarse o algún detalle de su uniforme; los personajes que hayan estado en las carreras de Barquero, Pescador, Guardaesclusas, Práctico o Contrabandista tienen un +20 en esta prueba, y otros personajes con *Pericia Fluvial* tienen un bono de +10. Si se desenmascara al Práctico, tratará de huir dejando a los aventureros a su suerte en medio del riesgo. Si no descubren al Práctico, llevará al barco directamente hacia las rocas o los bancos de arena (causándose el daño descrito en la página xx), saltando por la borda en el último momento, y después los saqueadores rodearán el barco como en el caso anterior.

Ten cuidado con la cantidad de saqueadores que emplees; los aventureros deberían tener opciones de repelerlos, o debería haber tantos que sea obvio para los aventureros que la resistencia es inútil (véase página 89) -y debería dejárselo claro a los jugadores. En cualquier caso, los aventureros podrán volver y recuperar el barco, que puede repararse provisionalmente (página 91) para poder llegar al pueblo más cercano, en el que hacer las reparaciones permanentes. En la hoja de referencia del DJ, en el apartado dedicado a los PNJs, se incluye el perfil del saqueador.

• ACCIDENTES •

Además de encontrarse con todo tipo de gente y riesgos, los aventureros pueden sufrir varios accidentes. Aquí tienes unas cuantas ideas, que puedes emplear a tu antojo.

• DIRECCIÓN •

Se rompe la barra de la caña del timón, o cede un tornillo herrumbroso y el timón se separa del barco, que se queda sin gobierno. Este accidente equivale a un Impacto Crítico en la dirección del barco (página 99).

• APAREJOS ROTOS •

Algunas de las sogas que sujetan las velas se rompen, por algún descuido o por algún vendaval repentino. El barco pierde velocidad y el velamen puede caer, posiblemente quebrando la parte superior del mástil y haciendo caer los aparejos -considera este accidente equivalente a un Impacto Crítico en los aparejos del barco (página 99).

• BALANCEO DE LA BOTAVARA •

Un viento cruzado repentino provoca un golpe sobre las velas, balanceando la botavara por la cubierta. Los personajes que estén en la trayectoria de la botavara deben pasar una prueba de *Iniciativa* para evitarla mientras se balancea, recibiendo un impacto de F 0 (modificado de manera normal por la *Resistencia* y la *armadura*) si se falla la prueba. Los personajes alcanzados por la botavara deben intentar otra prueba de *Iniciativa* para no caer al río.

• ESCLUSAS •

En las vías fluviales del Imperio hay muchas esclusas, y la mayoría de ellas serán lugares corrientes en los que las embarcaciones pagan un peaje para atravesar la esclusa y llegar al siguiente tramo del río (véase *WFJR*, página 329). Cada esclusa la cuida un Guardaesclusas, cuya familia también suele vivir en la casa del guarda.

• FRANQUEAR ESCLUSAS •

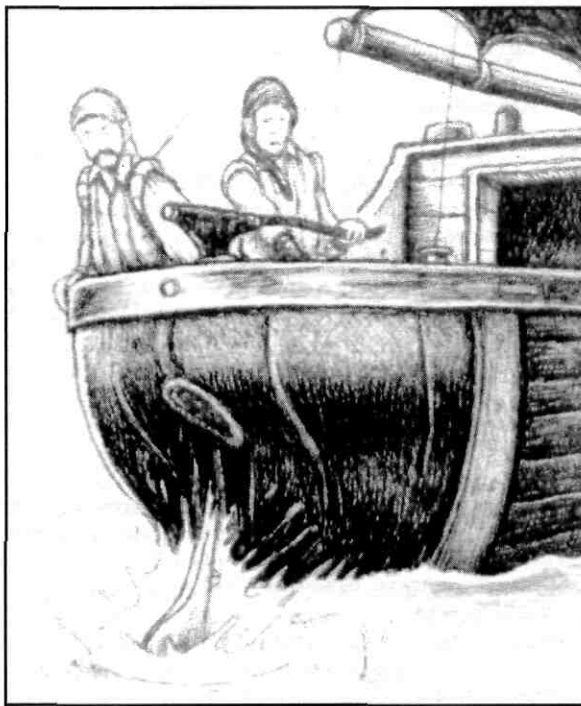
Los personajes que tengan la habilidad de navegación apropiada (*Remo* o *Marinería*) no tendrán problemas para franquear una esclusa. Los demás personajes deben pasar una prueba de *Navegación* cuando se acerquen a una esclusa. Si fallan la prueba, el barco no consigue entrar correctamente, con los resultados siguientes:

Fallo por

10% o menos: El barco roza el lateral de la esclusa, recibiendo un impacto de F 1 en el casco y causando 1 impacto de F 1 en los portones de la esclusa; moviéndolo un poco, entra sin más inconvenientes en la esclusa.

11%-30%: El barco golpea el lateral de la esclusa, recibiendo un impacto de F 3 en el casco y causando 1 impacto de F 3 en los portones de la esclusa; debe dar marcha atrás e intentar de nuevo la aproximación.

31%-50%: El barco alcanza la orilla que hay al lado de la esclusa, recibiendo un impacto de F 3 en el casco y teniendo un 20% de posibilidades de embarrancar.





51% o más: El barco no alcanza la esclusa y golpea la presa, recibiendo un impacto de **F 5** en el casco y teniendo un 30% de posibilidades de embarrancar.

Calcula el daño a los portones de las esclusas como si se hubiera producido en un combate normal; tira 1d6, suma la **F** dada, y resta la **R** de los portones de las esclusas. Los portones tienen **R 8**, 6D6 puntos de daño (media 21). Si sale un 6 en el dado del daño, vuelve a tirar y suma el resultado al daño causado; sigue haciendo esto hasta que saques algo diferente a un 6. De esta manera, es posible causar un daño considerable a los portones de una esclusa, y también al barco.

Al igual que los Vigilantes de caminos en tierra, los Guardaesclusas son capaces de cuidar de sí mismos en la mayoría de las circunstancias, y suelen cooperar con las autoridades en la persecución de delincuentes y otros fugitivos. Por supuesto, esto no quiere decir que todos los Guardaesclusas sean completamente incorruptibles, y algunos pueden estar dispuestos a aceptar sobornos o incluso estar compinchados con una banda de piratas.

Las esclusas suelen estar a unos 35-50 kilómetros de distancia entre sí en los tramos que naveguen los jugadores. Los planos de la página 329 de **WFJR** pueden usarse para la mayoría de las esclusas; algunas cuentan con posadas fluviales, que son muy similares a la posta incluida en la página 327 del libro básico.

Los Guardaesclusas no son nada pacientes con los que no pueden gobernar adecuadamente sus barcos, y soltará todo tipo de improperios hasta que el barco esté finalmente en la esclusa. "¿Sabéis? Hay gente que quiere atravesar la esclusa esta semana" es su frase favorita.

Huelga decir que un Guardaesclusas se enfadará mucho si su esclusa sufre daño a causa de las torpezas de los aventureros; si los portones de la esclusa reciben más de 10 puntos de daño, la esclusa no podrá funcionar con nor-

malidad hasta que no sea reparada -hay un -20 de penalización en todas las pruebas de *Construcción* para reparar portones de esclusas, y en cada prueba lograda se tardarán 1d4 horas, y se restaurarán 1d4 puntos de daño a las puertas. Los costes de reparación serán de 1 CO por punto de daño, y los aventureros serán multados con esta cantidad, más 10 CO por las molestias causadas al Guardaesclusas.

Los personajes que han fallado al tratar de entrar en una esclusa, tendrán un -20 a las pruebas de **Em** que hagan mientras hablan con el Guardaesclusas.

• ENCUENTROS EN LAS ESCLUSAS •

Aquí tienes unas cuantas ideas de encuentros breves en esclusas; puedes usarlas en cualquier instante de esta aventura o de otras, eligiéndolas o generándolas aleatoriamente con la tirada de 1d6, o puedes ignorarlas si lo deseas.

1. Sustituto

Al Guardaesclusas lo han matado (o le han atado y ocultado en algún lugar de la casa de guardia), y ha sido reemplazado por un agente que trabaja para una banda de contrabandistas que están a punto de pasar por la esclusa un valioso cargamento.

Mientras espera que llegue el barco de los contrabandistas, el Guardaesclusas simplemente tratará de llevar el negocio con normalidad, pero cualquier personaje que pase una prueba de *Inteligencia* se dará cuenta que hay algo raro; los personajes que hayan desempeñado la carrera de Guardaesclusas tienen un bono de +20 en esta prueba, y los personajes que tengan la habilidad *Pericia Fluvial* tienen un bono de +10.

Un éxito en la prueba permitirá al personaje darse cuenta que el Guardaesclusas falso no está seguro de cómo manejar el mecanismo de la esclusa, o despierta de algún otro modo sus sospechas. Si los aventureros se quedan el tiempo suficiente en la esclusa -neutralizando al agente de los contrabandistas o volviendo para vigilar la esclusa- verán llegar la embarcación de los contrabandistas, y pueden optar por alertar a una Patrulla Fluvial o actuar por su cuenta. Si escogen la última opción, habrá cuatro Contrabandistas, incluyendo el que se encuentra en la orilla; todos serán PNJ Contrabandistas estándar.

2. Nueva Dirección

Al Guardaesclusas lo han matado (o está fuera de juego, como en el caso anterior), y la esclusa ha sido tomada por un grupo de Proscritos, que permanecen amenazadoramente en las dos orillas del río. Están cobrando la tarifa estándar por permitir a los barcos cruzar la esclusa ("Después de todo," puede que digan, "no somos avariciosos"). Es de mala educación ser avaricioso.", aunque el dinero va a parar a sus bolsillos.

Tú decides la cantidad exacta de proscritos; puede haber un número elevado, para que los jugadores no tengan ninguna opción ante ellos, o demasiado pocos, para que los aventureros puedan vencerles sin sufrir pérdidas considerables que afecten a sus posibilidades de éxito para el resto de la aventura. El grueso del grupo lo conforman PNJ Proscritos estándar, pero pueden estar encabezados por un Jefe Proscrito (véase la *Hoja de Referencia del DJ*).

3. Ataque

La esclusa y la casa son ruinas humeantes. El Guardaesclusas puede vivir el tiempo suficiente para contarles el ataque de proscritos o mutantes, o los atacantes pueden seguir en el lugar cuando lleguen los aventureros. Si

este es el caso, los aventureros les superarán en número, y los asaltantes deben pasar una prueba de **Ld** o huir; si se quedan y luchan, todos habrán perdido **1d6H** en el combate previo. Por lo demás, serán PNJ Proscritos o mutantes estándar (véase **Sombras Sobre Bögenhafen**, página 38).

Entre los escombros puede haber algunos objetos valiosos, pero también existe la posibilidad de que lleguen Vigilantes de caminos o una Patrulla Fluvial mientras los aventureros están rebuscando en los escombros, teniendo que dar muchas explicaciones si no quieren ser arrestados por bandidos. Puedes usar este suceso para hacer pasar un mal rato a los jugadores, indicando que a los bandidos se les suele colgar en el acto sin derecho a juicio, pero deberías asegurarte que los aventureros terminaran saliendo del paso, mediante sobornos, pruebas de **Em** o enseñando a los Vigilantes de caminos los cuerpos de los mutantes muertos.

4. Accidente

Cuando el barco de los aventureros se aproxima a la esclusa, ven que un navío se ha quedado atrapado en la presa, y que el Guardaesclusas y su tripulación están luchando por sacarlo de allí antes de que sufra daños graves. En ambas orillas del río habrá marineros, tirando de cuerdas para tratar de reflotar el barco, y también puede haber un par de caballos ayudando en la tarea.

Para alejar el barco de la presa serán necesarios 11 puntos de **F** adicionales. Una vez que el barco esté libre, su capitán invitará a beber a todos los que ayudaron, y puede ser un amigo útil si se le vuelve a encontrar. El Guardaesclusas también estará agradecido a los aventureros y puede que los deje pasar por la esclusa sin cobrarles nada – “Pero no se lo digáis a nadie.”

5. Un Aprovechado

El Guardaesclusas cobra de más a los aventureros por pasar por la esclusa. Si los jugadores no se dan cuenta que esta esclusa parece ser algo más cara que las anteriores, haz que cada personaje intente una prueba de *Inteligencia*, con un modificador de +20 si los aventureros han pasado por otra esclusa en los últimos dos días, un modificador de +20 para los personajes que hayan trabajado de Guardaesclusas y un modificador de +10 para los que tengan *Pericia Fluvial*. Si los aventureros comentan el precio excesivo, el Guardaesclusas puede disculparse por el “error” y rectificar de inmediato, o puede volverse ofensivo y no dejar que el barco de los aventureros pase por la esclusa hasta que no paguen la cantidad exigida.

6. Una Inspección Rutinaria

Un recaudador, escoltado por una Patrullera Fluvial, está en la esclusa inspeccionando todos los barcos que pasan por ella. Puede que busque Contrabandistas o que esté llevando a cabo una inspección rutinaria.

En cualquier caso, habrá una cola de barcos en las orillas antes de llegar a la esclusa y los aventureros tardarán dos horas en llegar para someterse a la inspección. Registrarán su barco (lo que puede resultar embarazoso si llevan mercancías ilegales) y se les preguntará de donde vienen, a donde van, y el motivo de su viaje. El Recaudador probablemente no se trague la verdad, luego necesitarán pasar una prueba de *Engaño* para que los aventureros se inventen una historia plausible.

Confiscarán cualquier artículo de contrabando, y se les impondrá una multa de 10-100 CO de acuerdo con el tamaño de la carga ilegal. Si lo deseas, los aventureros pueden tener que pagar un impuesto sobre su cargamento, del 1% de su precio de venta. Es una buena manera de

tratar a un grupo que se haya hecho con demasiado dinero, pero deberías ser indulgente si los aventureros tienen escasez de fondos.

Los aventureros pueden tener dificultades en conservar la paciencia durante este encuentro, pero deberías señalar que la Patrullera está repleta de infantes de marina que están deseando que alguien les saque de su monotonía. Si tratan de alejarse de la esclusa y esperar que el recaudador se marche, despertarán sospechas y serán detenidos y registrados minuciosamente – realiza dos pruebas de *Registro* por el recaudador, y haz que el proceso les retrase otras 4 horas.

Como variante de este encuentro, el recaudador puede ser en realidad un Charlatán, cuyas credenciales falsas han convencido a la Patrulla Fluvial. Más adelante, los aventureros pueden encontrarse de nuevo con el “Recaudador”, que ha sido descubierto y está a punto de ser ahorcado. Huelga decir que los aventureros no serán capaces de recuperar nada del dinero que pagaron previamente.

• ENCUENTROS CON PNJS •

Los aventureros se pueden encontrar durante sus viajes con todo tipo de PNJs interesantes como pasajeros en barcos o diligencias, o como clientes en las posadas del camino. Todo el que viaja por el Imperio tiene un lugar de destino y una razón para ir allí, y los encuentros con PNJs interesantes –que pueden añadir algo a la trama principal de la aventura o no hacerlo– ayudan a crear la sensación de que los aventureros se están moviendo en un mundo real lleno de gente real, lo que hace que las partidas sean más divertidas y “reales”. Este apartado reúne una selección de PNJ, que pueden encontrarse como pasajeros en barcos, o como clientes en posadas fluviales, con notas acerca de sus actividades y cómo se pueden usar para incluirse en la aventura.

• CHARLATÁN •

Un Charlatán siempre estará dispuesto a vender a los aventureros la última cura milagrosa y otras mercancías de dudosa utilidad. Le pueden pasar varias cosas a un personaje que sea lo suficientemente tonto como para comprar a un Charlatán, por ejemplo, una poción curativa; la poción podría no surtir ningún efecto, podría hacer que el personaje enfermara gravemente durante 1d6 turnos (no puede moverse ni realizar ninguna otra actividad; el personaje cuenta como si fuera un objetivo indefenso, con -1 a su **F** y **R** en los 1d6 turnos posteriores); su piel se podría volver azul durante 1d6 días (lo que quizás se considerase una marca del Caos, lo que crearía todo tipo de problemas); o podría tener cualquier otro efecto que te inventes.

• LADRÓN DE CADÁVERES •

Dos viajeros con un gran cajón abordan a los aventureros. Se presentan como Hans y Hannes, explican que deben llegar rápidamente a la población más cercana, y ofrecen a los aventureros 50 CO para llevarlos junto a la caja. El cajón es de unos 2m de largo, por 50 cm de alto y 50 cm de ancho, y tiene etiquetas en las que se puede leer “Fragil”, “Este lado hacia arriba”, y “No tirar”, etc. Los viajeros se ponen muy nerviosos si alguien se acerca al cajón. Tras un día, los aventureros pueden empezar a percibir un olor extraño procedente del cajón; los viajeros tratarán de tranquilizarles, explicándoles que el cajón contiene materiales para preparados alquímicos y que deben llegar a su destino antes de que se pasen. Los viajeros tratarán de evitar que los aventureros abran el cajón,



pero si lo hacen verán que contiene un cadáver reciente, todavía con su mortaja. Los dos viajeros son Ladrones de Cadáveres, y están llevando el cuerpo hasta la ciudad más próxima, en la que se lo pueden vender a un Físico o a un Nigromante. Si por alguna razón una Patrulla Fluvial o algún otro representante de la ley para el barco de los aventureros, los Ladrones de Cadáveres tratarán de huir, dejándoles a ellos que expliquen por qué llevan un cadáver robado entre sus mercancías...

• COCHERO •

Un cochero entra atropelladamente en la posada y habla de un ataque sobre una diligencia no muy lejos. Los responsables pueden ser proscritos o mutantes, y los aventureros les podrían encontrar en la escena del ataque. Podrías incluso modificar algunos detalles del episodio titulado *La Emboscada de Sombras Sobre Bögenhafen* y usarlo de nuevo.

• ARTISTA •

En la posada hay un artista o una troupe de artistas improvisando unos números, mientras un Cortabolsas (probablemente compinchado con los artistas) aligera las pertenencias del público. Usa el perfil de Cortabolsas incluida en la *Hoja de Referencia del DJ*. Si los aventureros no ven al Cortabolsas, podrían perder sus bolsas.

• TAHÚR •

Al igual que los Ladrones, muchos Tahúres recorren los caminos y los ríos del Imperio, desplumando a los incautos y marchándose antes de que pueda tener lugar algo desagradable. Phillipe Destrées, que aparece en *Sombras Sobre Bögenhafen* es uno de esos Tahúres, y los aventureros pueden volvérselo a encontrar en una posada fluvial. En el apartado de Barcos-Teatro se incluyen otras ideas acerca de los Tahúres.

• CAZADOR •

Klaus Jager, un Cazador, está buscando un lugar donde reclutar gente para una expedición, posiblemente la posada en la que se encuentren los aventureros. Graf Wilhelm von Bildhofen, el hijo mejor del Gran Duque Leopold de Middenland, está preparando una expedición para cazar a un animal legendario, como un Basilisco o un Dragón, y de todas partes llegan Cazadores esperando poder unirse a la expedición. Como alternativa, la expedición puede querer cazar a un Zoat, y si los aventureros saben que los Zoats son seres inteligentes y cultos, quizá quieran detenerlos. Quizá la expedición tenga la intención de penetrar en territorio elfo (a sabiendas o no) y los aventureros elfos quieran detener la expedición o encontrar y advertir a los elfos de la zona.

Posteriormente, podrían encontrarse a Klaus medio muerto en la orilla del río. La expedición tuvo problemas y es el único superviviente. Los aventureros pueden asistirle y llevarle a la población más cercana, o quizá esté dispuesto a unirse al grupo (lee la nota acerca de reclutar PNJs y sustituir a PJs muertos). Si quieres un interludio más largo a la aventura principal, los aventureros podrían tratar de rescatar a algún otro superviviente de la expedición que permanece secuestrado -Graf Wilhelm y otros tres o cuatro Cazadores, todos malheridos. Puede retenerlos una banda de Proscritos para obtener a cambio un rescate, o un grupo de Mutantes u Hombres-Bestia para que les sirvan de alimento. Recuerda que los captores también estarán heridos, con lo que los aventureros serán capaces de liberarles sin sufrir de-

masiadas bajas, a no ser que hagan algo imprudente o estúpido. Si hay algún PJ elfo en el grupo, quizá el resto de la expedición esté retenido en un poblado elfo y los aventureros puedan lograr su liberación. Sin embargo, recuerda que los elfos aborrecen a los que dejan los bosques para llevar una vida de aventuras, y que para un elfo es un crimen imperdonable ceder el terreno de un poblado elfo a otras razas. Si los aventureros rescatan a la expedición, se ganarán la gratitud de la casa von Bildhofen, y quizá puedan pedir que Graf Wilhelm o su padre les devuelvan el favor en el futuro.

• PEÓN •

Los peones son una vista habitual en las poblaciones de cualquier tamaño a lo largo del río, y suelen trabajar de estibadores y porteadores. Además de ofrecer al grupo la posibilidad de reclutar PNJs para sustituir a PJs muertos, podrían involucrar a los aventureros en una pelea de bar, provocándoles ingeniosamente con frases como "A mi amigo no le gusta tu cara." Recuerda que a las peleas se las considera poco peligrosas, y que raramente ocasionan mas que unos cuantos moratones y algunos muebles, pero el combate con armas es otra historia, ya que pueden producirse todo tipo de heridas o incluso muertes, atrayendo el molesto interés de los representantes de la ley. Cualquier personaje que saque un arma letal o trate de lanzar un hechizo (o que parezca que va a hacer alguna de estas cosas) se encontrará con que todos los PNJ huyen, independientemente del bando al que pertenecían. Los personajes que maten a un PNJ en una pelea serán perseguidos por la Guardia o la Milicia local, los Vigilantes de Caminos y/o la Patrulla Fluvial, y como poco, es probable que les impongan una fuerte multa. Si vuelven posteriormente al mismo lugar, hay bastantes posibilidades de que sean reconocidos por los amigos o parientes del difunto, y podría estallar fácilmente otra pelea.

• NOBLE •

Los nobles que viajan por lo general pertenecerán a una de estas dos categorías: los que viajan con su séquito por cuestiones de negocios familiares o los jóvenes que han salido en busca de aventuras u otros propósitos. Aquí tenéis un ejemplo de cada:

Una Función Privada

Los aventureros llegan a una posada, en busca de un plato caliente y un par de tragos al final de un largo día. Cuando van a entrar, son detenidos por dos hombres de armas (usa el perfil de Soldado de la *Hoja de Referencia del DJ*), vistiendo la librea del Barón Sigismund von der Bahr, un miembro de la baja nobleza. El Barón ha ocupado la posada para él y su séquito, y no se permite la entrada a nadie más. Deberías decir a los jugadores que los aventureros pueden ver por los alrededores a un montón de hombres de armas y de lacayos, con lo que parece ser una mala idea abrirse camino a golpes. Por supuesto, los aventureros pueden entrar mediante el soborno o el engaño, y tú deberías decidir el éxito o el fracaso de sus esfuerzos. Una vez que estén dentro, tú decides lo que sucede -pueden ser expulsados de inmediato por un grupo de guardaespaldas fornidos y mal encarados, o quizá se encuentren apoyados en la barra junto al Barón, mientras éste escucha con avidez los relatos de sus aventuras y les lanza una bolsa llena de monedas por entretenerle. Como alternativa, se les puede pedir que presenten un campeón para que luche con uno de los guardaespaldas para divertir al Barón; si vence su campeón, beberán y comerán a cuenta del Barón, y si no, serán expulsados.

De Juerga

Los miembros más jóvenes de la nobleza, como los dos jóvenes del incidente titulado *¡A tu Salud, Valiente!* de **Sombras Sobre Bögenhafen**, suelen salir de juerga. Además de beber hasta vomitar, pueden enviar a uno de sus guardaespaldas para que sacuda a algún cliente de la posada (por ejemplo, a uno de los aventureros), apostando por el resultado de la pelea y bañando en oro al vencedor; la pelea será sin armas, y otros guardaespaldas asegurarán que nadie intervenga en ninguno de los bandos. También podrían apostar cuanto tiempo permanece consciente un campesino con la cabeza metida en un cubo de cerveza, a cuanto gente pueden quitar los pantalones en diez minutos o si es posible mojar a todos los que se encuentran en la habitación con una sola botella de vino espumoso sin levantarse de su asiento. No les preocupará a quién molestan o humillan mientras que se lo estén pasando bien, y estarán acompañados por uno o más Guardaespaldas que se asegurarán que nadie les moleste.

• GLADIADOR •

Un empresario ambulante con un grupo de gladiadores se ha alojado en la posada, preparando una arena provisional con cuerdas y desafiando a todos los presentes a que se enfrenten con su campeón. El combate puede ser a muerte, a primera sangre o a heridas honrosas (pierde el primer combatiente al que le queden 3 H o menos). Uno de los aventureros puede retar al campeón, o pueden hacer apuestas con la pequeña multitud de espectadores. Como complicación añadida, el empresario podría tratar de secuestrar a un personaje que venza a su campeón, los Gladiadores del Imperio suelen reclutarse entre los criminales convictos, y nadie se tomará en serio la historia del secuestro. Como alternativa, quizá un Gladiador del grupo necesite ganar dos peleas más para obtener su libertad, y ofrezca al grupo la oportunidad de reclutar un PNJ o reemplazar un PJ muerto. En la *Hoja de Referencia del DJ* está el perfil de un Gladiador estándar.

• VIGILANTE DE CAMINOS •

Se pueden encontrar a los vigilantes de caminos en cualquier posada situada en un camino cercano al cauce del río. Pueden ser una fuente útil de información de la zona, o una complicación molesta si los aventureros se meten en algún lío. Al igual que los Recaudadores, pueden emplearse para probar la paciencia de los jugadores cuando detienen e interrogan acerca de una serie de robos u otros delitos a todo el que pase por la posada.

• LADRÓN •

Los ladrones suelen ganarse bien la vida saqueando a los viajeros, y ya se ha mencionado un posible encuentro con un Cortabolsas (véase *Artista*). Si los aventureros dejan su barco sin guardia cuando lo amarran en la posada, díles que ven a uno o más personajes de aspecto sospechoso en el exterior. Si no cogen la indirecta y no dejan a nadie vigilando el barco, al volver verán que lo han saqueado; puede que el ladrón siga a bordo, en cuyo caso los aventureros pueden atraparlo y recuperar lo robado, o puede que regresen y vean que ha desaparecido cualquier cosa de valor.

• REGLAS DE COMERCIO •

Los caminos y vías fluviales del Imperio son de lo más bulliciosas gracias al comercio, y en *Muerte en el Reik* los aventureros tendrán muchas oportunidades de comer-



ciar. Las reglas siguientes están diseñadas para ayudarte en estas cuestiones, aunque deberías tener absoluta libertad para modificarlas y adaptarlas a tu gusto. En cualquier caso, ¡hazte con una calculadora de bolsillo!

• COMPRAR •

En la mayoría de los casos, el transportista comprará un cargamento en el origen de su viaje y lo venderá en su destino, en vez de recibir un pago exclusivamente por el transporte. Cuando los aventureros lleguen a un sitio en busca de un cargamento, querrán saber cuatro cosas: si está disponible, qué es, cuanto hay y cuanto cuesta.

• 1. DISPONIBILIDAD DE MERCANCÍAS •

Para decidir si es necesario el transporte de un cargamento, comprueba la columna *Fuente de Riqueza* del *Diccionario Geográfico de Reikland*. Si pone algo distinto a *Autoabastecimiento* significa que hay posibilidades de que haya un cargamento de esa clase. Si pone "Comercio" puede haber disponibles diversas mercancías. Esas mercancías se consideran "Abundantes" (*Tabla de Disponibilidad de Bienes y Servicios*, página 291 de *WFJR*), y la disponibi-



lidad base de un cargamento depende por tanto del tamaño de la comunidad:

Población			
>100 (Aldea)	>1000 (Pueblo pequeño)	>10000 (Pueblo)	10000+ (Ciudad)
35%	60%	70%	100%

Esta disponibilidad general está modificada de acuerdo con la riqueza del lugar, extraída del *Diccionario*, tal y como sigue:

Riqueza	Modificador a la Disponibilidad
1	-30%
2	-15%
3	-
4	+10%
5	+20%

El resultado final es la posibilidad porcentual de que esté disponible un cargamento en ese preciso momento. Tira 1d100, y si el resultado es menor o igual que esta cantidad, los aventureros localizan a un mercader con un cargamento que vender.

• 3. TIPO DE CARGA •

Si en el *Diccionario Geográfico* situado al final del libro aparece alguna mercancía como Fuente de Riqueza del lugar donde se adquiere la carga, ese será el tipo de cargamento que se oferta en ese momento y en ese lugar. Cuando hay más de un producto para generar negocio, todos ellos tienen las mismas posibilidades de conformar el cargamento total.

Si el lugar no tiene mercancías indicadas en el *Diccionario*, selecciona un cargamento o genéralo aleatoriamente con la *Tabla de Cargamentos*.

Notas:

Mineral y Metal

Un cargamento de mineral se compone de fragmentos sin procesar de material prima, recién salidos de la mina; un cargamento de metal se compone de lingotes de metal depurado. En la tabla de arriba, se supone que se trata de hierro para ambas categorías; si quieres usar otros metales, consulta la tabla de metal.

Tabla de Metal

1d100	Metal	Mod. Vol.	Precio
01-75	Hierro	1	15/65
76-85	Plomo	0,5	25/80
86/90	Estaño	0,25	30/130
91-95	Cobre	0,25	50/160
96/00	Plata	0,1	100/400

El precio incluido antes de la barra inclinada es para el mineral, y el de después es para el metal refinado.

Artículos de lujo

Esta categoría es un cajón de sastre para todos aquellos artículos que se fabrican únicamente en determinados establecimientos (por ejemplo, cerámica, cristal, ladrillos) y para auténticos artículos de lujo de importación (por ejemplo, especias, sedas, etc.)

Vino

Los precios incluidos para el vino son el máximo y el mínimo; cuanto mejor sea el vino, mayor será el coste. Los vinos de mayor calidad se suelen transportar en unidades menores que los vinos de menor calidad, con lo que cuanto mayor sea el cargamento, menor será la calidad (véase 4.1)

• 3. TAMAÑO DE LA CARGA DISPONIBLE •

En lo que respecta a estas reglas, el tamaño de un cargamento se mide en puntos de estorbo. Para determinar la disponibilidad de puntos de estorbo de cargamento, usa el siguiente procedimiento:

$$C \times 5D10$$

Donde C es la *Constante Comercial* de Compra del lugar (del *Diccionario Geográfico*), redondeando hacia los 100 puntos de estorbo más cercanos.

Esta cantidad se multiplica a continuación por el *Modificador al Volumen* de la *Tabla de Cargamentos*, para tener en cuenta el factor estacional.

3.1 Centros de Comercio

Si en el *Diccionario Geográfico* se indica que la fuente de riqueza de un lugar procede del *comercio*, se duplica la cantidad de carga disponible.

Para determinar el precio base de un cargamento, consulta la *Tabla de Cargamentos* (abajo).

Tabla de Cargamento

Posibilidad de encontrar:	Cereales	Mineral	Artículos de lujo	Metal	Madera	Vino	Lana
Primavera	01-09	10-15	16-20	21-30	31-55	56-75	76-00
Verano	01-19	20-23	24-29	30-39	40-74	75-75	86-00
Otoño	01-35	36-40	41-44	45-60	61-80	81-95	96-00
Invierno	01-19	20-23	24-29	30-44	45-60	61-95	96-00
*Modificador al Volumen (véase 3. Tamaño de la Carga Disponible)							
Primavera	0,5	1	0,5	1	1	1,5	2
Verano	1	1	0,5	1	1,5	1	0,5
Otoño	2	1	0,5	1	2	1	0,5
Invierno	0,5	1	0,6	1	0,5	2	0,25
*Precio base por cada 100 puntos de estorbo (CO)							
Primavera	2	15	50	65	15	3-20	4
Verano	2	15	50	65	10	5-30	5
Otoño	1	15	50	65	10	4-25	7
Invierno	1,5	15	50	65	17	3-20	8

Anota el tipo de cargamento, el modificador al volumen y el precio base.

4.1 Vino

El precio base de un cargamento de vino dependerá de la cantidad disponible (véase arriba). Como guía general, una vez que sepas la cantidad disponible, consulta la tabla siguiente:

Cantidad de carga	Precio Base
(por cada 100 puntos de estorbo)	
Menos de 5000	30 CO o más
5000-10000	25 CO
10000-20000	20 CO
20000-30000	15 CO
30000-40000	10 CO
40000 o más	5 CO

4.2 Factor Aleatorio

Después, se modifica el precio base por un factor aleatorio, como sigue:

Resultado de 1d6	Modificador al precio
1	-10%
2	-5%
3	-
4	+5%
5	+10%
6	+15%

5. Regateo

Una vez que se haya establecido el tipo, tamaño y precio base del cargamento, los aventureros pueden negociar el precio con el proveedor.

El personaje que lleve la negociación debe pasar una prueba de *Regatear*, modificada por la habilidad *Regatear* u otra habilidad apropiada. Si falla, el PNJ mercader no reducirá el precio original. Si tiene éxito, deberías hacer una prueba secreta de *FV* por el PNJ (de nuevo modificada por cualquier habilidad pertinente). Si tiene éxito, bajará el precio un 10%, pero nada más. Si falla la tirada, el precio bajará un porcentaje igual a la cantidad por la que falló la prueba -hasta un máximo del 30% (esto es, si el mercader tenía una *FV* de 41, y saca un 84, el precio sólo se rebajará un 30%).

Si quieres evitarle la molestia de generar un nuevo PNJ mercader para cada sesión de comercio, o la monotonía de usar continuamente al mismo, la *FV* de un mercader típico es 31-51 -puedes usar la fórmula $30+2d10$ para calcular su *FV* o elegir una puntuación.

Si los aventureros no se pueden permitir o no quieren comprar todo el cargamento, el precio base por cada 100 puntos de estorbo debería aumentar un 10%, para compensar al mercader la molestia de dividir la carga. Ten en cuenta que esto no se aplicará a la hora de vender el cargamento.

• VENDER •

En cuanto los aventureros tengan un cargamento, pueden tratar de venderlo en cualquier lugar al que vayan. Para esto, necesitan saber si hay demanda para su cargamento, y cuanto les van a ofrecer.

• DEMANDA •

En una aldea no habrá demanda de grandes cargamentos, aunque a tu criterio, los aldeanos pueden comprar parte de la carga ($1d6 \times 100$ puntos de estorbo, o selecciona tú mismo la cantidad).

Un lugar productor de alguna mercancía no tendrá demanda de esa mercancía. Excepto en el caso del vino, no será posible vender un cargamento en un lugar que

aparezca en el *Diccionario Geográfico* como productor de esa mercancía. En el caso del vino, sólo puede venderse vino de calidad (precio base de 10 CO o más por cada 100 puntos de estorbo). A esta regla no están sujetos los lugares que tengan "Comercio" como fuente de riqueza, y allí se puede comerciar libremente con todos las mercancías.

Para calcular la demanda, usa el siguiente procedimiento: $V \times 3d6$

Donde *V* es la *Constante Comercial de Venta* del lugar (del *Diccionario Geográfico*). Esto proporciona un porcentaje base, contra el que tienen que hacer una prueba los personajes, con los modificadores siguientes:

Si el lugar tiene *Comercio* como fuente de riqueza: +30

Si uno de los personajes tiene la habilidad *Regatear*: +10

Factores estacionales -de acuerdo con el *Modificador al Volumen* (véase la *Tabla de Cargamentos*).

Mod. Vol.	Mod. Demanda
2	-10
1,5	-5
1	-
0,5	+10
0,25	+20

El resultado final es la posibilidad porcentual que tienen los aventureros para encontrar a un mercader interesado en comprar el cargamento. Por supuesto, esto no implica que el precio sea aceptable para los personajes.

• PRECIO •

Si hay demanda para el cargamento, los aventureros deben fijar un precio de venta. Primero, el posible comprador estimará el valor del cargamento. Para ahorrar tiempo, puedes decidir que el PNJ será capaz de calcular el valor de la carga con un margen de $\pm 5\%$. Como alternativa, haz una prueba de *Tasar* para el comprador - la mayoría de los mercaderes tendrán entre 41-71 (elige una cantidad o usa $40+3d10$).

Si pasa la prueba, el mercader calculará el valor del cargamento con un margen de $\pm 5\%$ de su precio base (véase la *Tabla de Cargamentos*). Si se falla la prueba, la estimación del mercader fallará por $5+1d10\%$. En cualquier caso, esta es la oferta base que hará el mercader por el cargamento.

Una vez que se haya hecho la oferta base, los aventureros pueden regatear, usando el mismo procedimiento empleado en la compra (página 101). Sin embargo, esta vez el precio aumentará. Cuando ambas partes acuerden un precio, se hace la venta, y el comprador hace que se descarguen las mercancías y se lleven a un almacén.

Ejemplo

Los aventureros llegan a Grunburg. Es un pueblo pequeño (1200 habitantes), lo que significa que hay un 60% base de conseguir un cargamento. La riqueza de Grunburg es 2, lo que quiere decir que la posibilidad de encontrar un cargamento baja un 15%, hasta pasar a ser un 45%. Tras sacar 23, el DJ anuncia que Herr Schmidt, un mercader local, aborda a los personajes.

Teniendo en cuenta que están en primavera, el DJ tira $1d100$ y consulta la tabla de cargamentos (la riqueza de Grunburg procede del comercio, y no de la producción de una mercancía en concreto). Saca un 65 -un cargamento de vino. El DJ toma nota del *Modificador al Volumen* (1,5).

Para determinar la cantidad de vino, el DJ tira $5d10$, saca un 28 y multiplica esta cantidad por la Constante de Venta de Grunburg tal y como aparecen en el *Diccionario Geográfico* (480). Esta cifra se multiplica a continuación por el *Modificador al Volumen*, para obtener un resultado de 20160 puntos de



estorbo de vino. Tras comprobar la tabla, el DJ anota que el precio base de este cargamento es $15 \times 201,6 = 3024$ CO. Cuando el DJ saca un 1 en 1d6 se reduce un 10% (302). Los regateos de los aventureros consiguen bajar el precio hasta las 2450 CO.

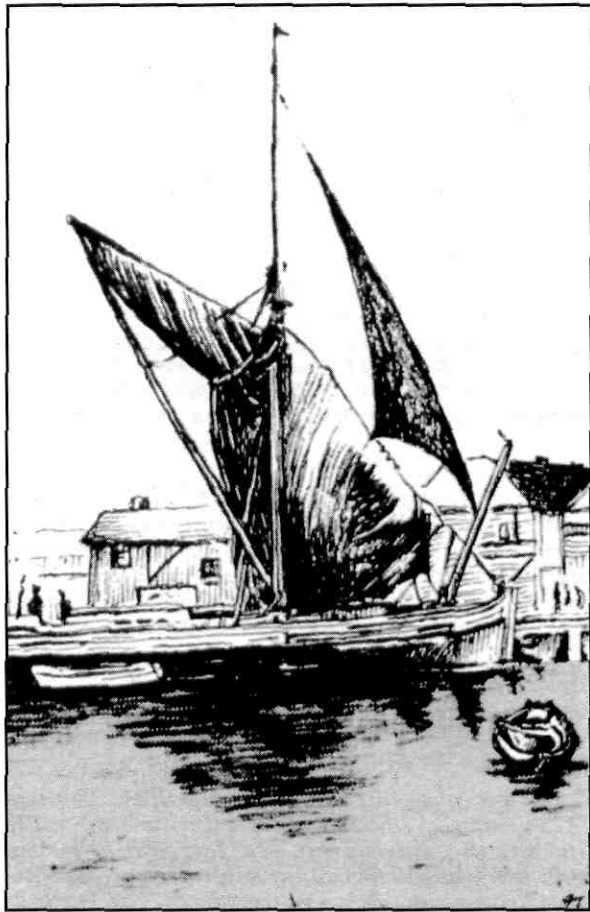
Tras llegar a Kemperbad, los aventureros tratan de vender su cargamento. El DJ tira 3d6 logrando un 11, y multiplica este resultado por la Constante de Compra de Kemperbad, que aparece en el Diccionario Geográfico (1,5), para obtener un 17. A esta cantidad se le suman 30 (gracias a la calificación de la fuente de riqueza de Kemperbad como "Comercio"), otro 10 (por la habilidad de Regatear de los PJ), y se resta 5 por el modificador al volumen original. Por tanto, hay un 52% de posibilidades de encontrar a un comerciante interesado. El DJ saca 37 y asume el papel de Herr Anderer, que tasa el cargamento en 2875 CO (5% menos que su precio base original). Tras fallar su prueba de Regatear, los PC deciden aceptar este precio, para obtener un beneficio de 425 CO.

• LA GENTE DEL RÍO EN EL IMPERIO •

Los ríos del Imperio son tan importantes como los caminos, y en ellos se puede encontrar a todo tipo de viajeros. Este apartado aporta información acerca de la gente habitual de los ríos del Imperio y las embarcaciones que usan.

• BARCO DE PESCA •

Los pesqueros son una vista habitual en las áreas más densamente pobladas del Imperio, ya que los grandes ríos —el Reik, el Stir, el Tabalee y el Ver— son importantes fuen-



tes de pescado. La mayoría de los barcos de pesca no son más que barcas de remos normales, cuyo propietario es también el único tripulante, pero donde los ríos son de más de medio kilómetro de ancho, se pueden encontrar pesqueros más grandes del tamaño de pequeños mercantes, tripulados por familias que son las dueñas del barco, o cerca de los pueblos grandes y ciudades, por compañías pesqueras. A los pescadores de caña y sedal sólo se les encuentra a menos de 10 km. de una población.

Los pescadores tienen un profundo conocimiento del tramo del río en el que trabajan, y podrán contar a los aventureros todos los riesgos y los rumores de un área de unos 10 km. a cada lado del punto en el que se encuentran, y habitualmente estarán dispuestos a vender pescado fresco a todos el que pase.

• PIRATAS •

Los piratas fluviales son una constante amenaza en las vías fluviales del Imperio, a pesar de los esfuerzos de la Patrulla Fluvial. La mayoría de los piratas operan en grupos pequeños, con un solo barco y una tripulación de 7-12, pero no son infrecuentes los grupos más grandes con tres o cuatro barcos. Aunque en el pasado había grandes flotas de piratas fluviales, la Patrulla Fluvial y los ejércitos del Imperio han conseguido erradicarlos en la mayoría de los sitios, y es raro encontrarse con grupos de más de cinco barcos.

Los piratas usan varias clases de embarcaciones. La mayoría son mercantes capturados o robados, que parecen ser navíos mercantes normales hasta que la presa está demasiado cerca como para escapar. Entonces, la tripulación boga y prepara el barco para el ataque; los barcos pirata suelen estar modificados para que sean más ligeros y veloces que los mercantes ordinarios (M+1), y sus víctimas casi nunca pueden dejarlos atrás. A veces, los piratas simularán ser comerciantes en apuros para atraer a su presa lo suficiente para efectuar un ataque.

La mayoría de los piratas serán humanos, pero a veces se asocian con mutantes y, en algunos casos, incluso con Hombres-Bestia. En algunas áreas, las líneas de transporte y las empresas de mercancías pueden llegar a pagar dinero por protección a los piratas, o incluso pagarles para que hostiguen a su competencia.

La mayoría de los piratas tendrán los mismos perfiles que los Barqueros. Sus líderes serán Primeros Oficiales, o en ciertos casos Capitanes de Barco o Capitanes Mercenarios. Los mutantes y hombres-bestia asociados con grupo de piratas tendrán los perfiles normales de su tipo (véase *Sombras Sobre Bögenhafen*, página 38 y *WFJR*, página 221).

• PATRULLA FLUVIAL •

La Patrulla Fluvial Imperial es una organización similar a la de los Vigilantes de Caminos, que patrullan los ríos y canales del Imperio. Las posadas fluviales más grandes suelen tener algunas salas y amarraderos dispuestas para el uso de la Patrulla Fluvial, y tienen bases mayores en las poblaciones ribereñas. Un barco normal de la Patrulla Fluvial es básicamente similar a un mercante, pero tiene una tripulación de 6+6d6 y puede moverse mediante remos o velas; dispone de un trabuco pesado (como el de *WFJR*, página 127, sólo que con FE=5) o una pequeña bombardita (posición de disparo fija, distancia máxima 96 metros, no hay distancia corta ni extrema, FE 6, 5 asaltos para cargarla, 1 asalto para disparar), en la proa. La Patrulla Fluvial también emplea barcos de remos más ligeros y veloces con 6 tripulantes, y barcos pesados de patrulla, que duplican el tamaño de un mercante y van armados con una pequeña bombardita y de seis a ocho

trabucos con monturas giratorias. Las tripulaciones se componen principalmente de barqueros armados, pero también pueden contar con un pequeño contingente de infantes de marina y, en los navíos que cuenten con bombardas, con un artillero. A menos que estén llevando a cabo una misión concreta, la Patrulla Fluvial charlará o intercambiará información con los aventureros con mucho gusto (véase *Rumores*, en la página 13).

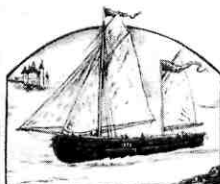
Algunas veces los aventureros pueden tener problemas con la Patrulla Fluvial; si esto sucede, debes recordar que la Patrulla Fluvial es ante todo un cuerpo para mantener el orden en las vías fluviales del Imperio, al que le preocupa más encontrar y destruir piratas que perseguir a delincuentes de poca monta. En la mayoría de los casos, se contentarán con imponerles una multa y dejar que los aventureros continúen su camino, en vez de perder el tiempo escoltándoles hasta la población más cercana y aportar pruebas para un juicio que se puede demorar unos días.

• GITANOS •

Los gitanos son habituales en los ríos y en los caminos del Imperio. Sus barcos son similares a los barcos de pasajeros normales, pero siempre van pintados con colores vivos y atestados de cacharros, sartenes, bolsas de hierbas, tendederos repletos de ropa y demás. Los gitanos viajan por el río constantemente, deteniéndose para comerciar en las poblaciones por las que pasan, o con los barcos que se encuentran. Aunque suelen ser bien recibidos en las regiones más lejanas, nunca se les anima a que se queden demasiado, ya que la mayoría de la población desconfía de ellos, y cuando están por los alrededores siempre desaparecen unas cuantas gallinas y hay otros incidentes. Con gusto se pararán para charlar con los aventureros, pero siempre serán con ellos algo desdefiosos: después de todo, los gitanos son el único pueblo verdaderamente ambulante, y tienden a mirar por encima del hombro al resto de los viajeros. A cambio de dinero pueden proporcionar remedios de herbolaria y atienden heridas, y también pueden echar la fortuna y vender amuletos de la suerte -verdaderos o falsos.

• BARCO DE PASAJEROS •

Un barco de pasajeros es muy similar a un mercante, pero tiene espacio adicional para camarotes en lugar de la bodega. Van desde los transbordadores que recorren las mismas líneas que las diligencias a los veleros de lujo de los nobles y otros personajes adinerados. Algunos transbordadores pertenecen a propietarios independientes, que también transportarán pequeños cargamentos, mientras que otros son de empresas similares a las compañías de diligencias. Dentro de esta categoría también se incluyen los barcos de recreo de algunos miembros de la nobleza. Un navío de pasajeros suele tener una tripulación de entre 3 y 4 marinos, llevará a 2d6 pasajeros, y tiene pequeños espacios de almacenamiento; un barco de recreo tendrá una tripulación de 4-6 marinos y transportará a 1d4 pasajeros, habitualmente el propietario y su familia o amigos.



Los pasajeros y la tripulación de un transbordador serán cautelosamente amables, aunque tendrán especial cuidado en las zonas con actividad de piratas y hombres-bestia, mientras que los barcos de recreo estarán poco dispuestos a relacionarse con la chusma de los mercantes y de los otros navíos.

• BARCO TEATRO •

No es infrecuente que algunos grupos de Artistas viajen en barco en vez de por tierra, y algunas troupes mantienen sus propios barcos. Los barcos-teatro suelen ser mercantes grandes modificados, con camarotes para los artistas, espacio de almacenamiento para sus cacharros, trajes y demás equipo, y un par de camarotes convertidos en salas comunes. La cubierta puede estar modificada para que se use como escenario, y los barcos-teatro de mayor tamaño tienen toda la bodega transformada en un teatro cubierto. En los barcos-teatro suelen viajar también algunos Tahúres, Trileros y Charlatanes, ganándose la vida a costa de los crédulos que encuentran por el río, y marchándose antes de que se produzca algún incidente. A los artistas de un barco-teatro siempre les agrada hacer un alto en el camino y charla un rato (véase *Rumores*, en la página 13), especialmente en los lugares que pueden atraer a una audiencia y organizar un espectáculo.

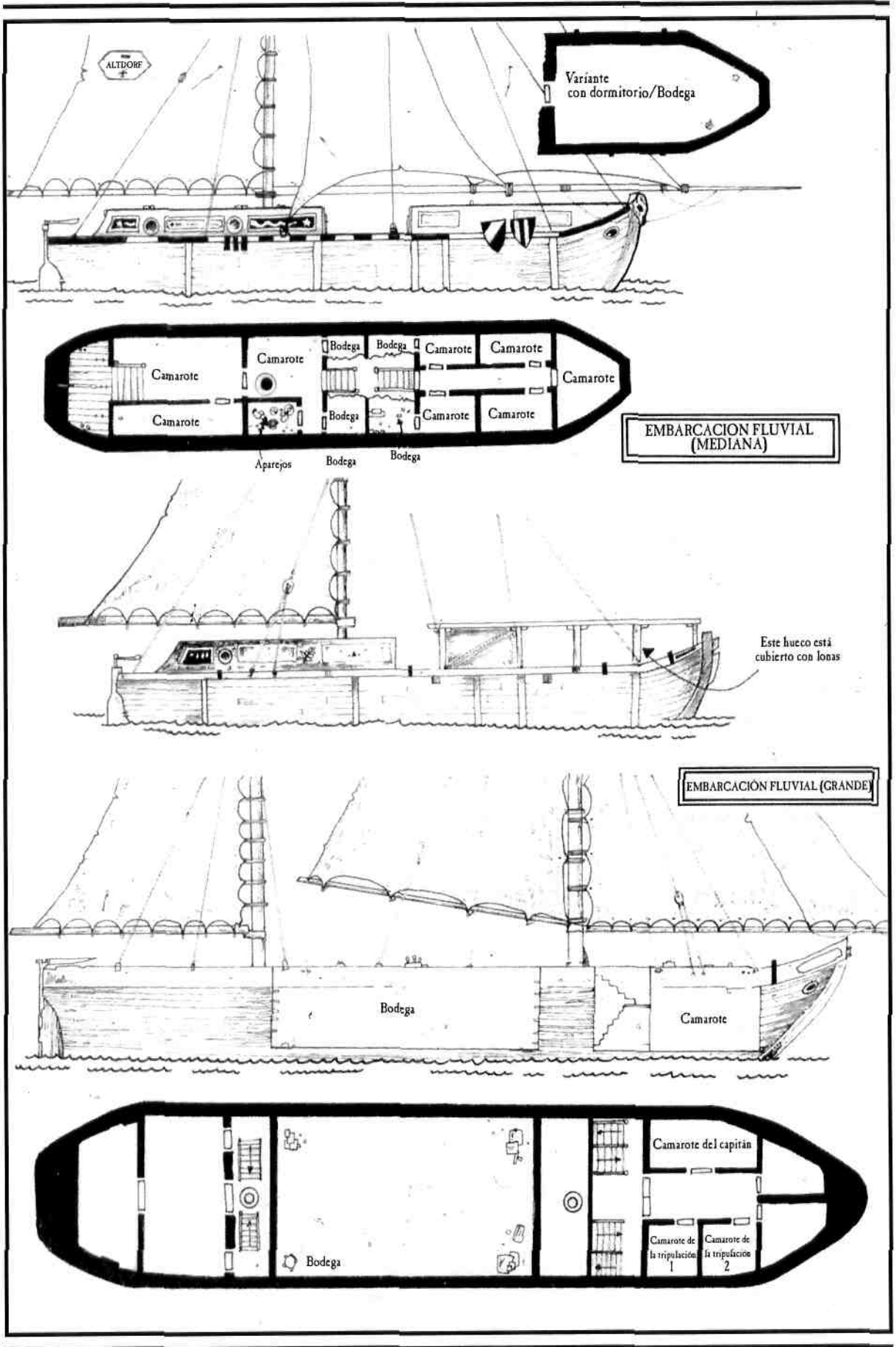
• CONTRABANDISTAS •

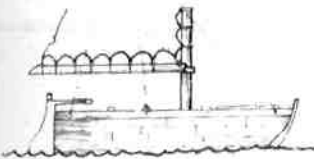
El barco de unos contrabandistas se parecerá a un mercante normal, sólo que contará con lugares ocultos para esconder contrabando (modificador de -20 a todas las pruebas de *Registro*), y se puede aligerar la carga innecesaria para dejar atrás a las patrullas fluviales (M +2). Con gusto intercambiarán rumores e información como si fueran mercaderes corrientes, pero tratarán de evitar los encuentros con la Patrulla Fluvial. El contrabando más habitual es el brandy bretoniano, que está ilegalizado en el Imperio desde que el Emperador proclamó el Edicto sobre Bebidas Extranjeras ante la presión de los Gremios de Cerveceros, Vinateros y Destileros de todo el Imperio, que por primera y única vez en su historia actuaron conjuntamente.

• BARCO MERCANTE •

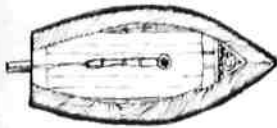
Un barco mercante será de un tamaño y estructura similares al Berebeli (véase *Sombras Sobre Bögenhafen*). Estará tripulado por un Barquero, junto a otras 2 o 3 personas, habitualmente miembros de la familia del Barquero. Los cargamentos serán mercancías a granel, como cereales, madera, vino y lana, que no se echarán a perder durante el viaje. Para determinar el cargamento de un barco, consulta el Diccionario Geográfico y el capítulo de comercio (página 109). Hay un 15% de posibilidades de que el mercante lleve entre 1 y 3 pasajeros. Los pasajeros y la tripulación de un mercante serán proclives a intercambiar rumores acerca de las condiciones del río y de otros acontecimientos, y pueden ser una buena fuente de noticias (véase *Rumores*, página 13).







BARCA DE PESCA PEQUEÑA



BARCA DE REMOS

EMBARCACIONES FLUVIALES DEL IMPERIO

Barca de Remos

M	R	H	Capacidad
3	4	5	1000

Barca Pequeña de Pesca

M	R	H	Capacidad
3	4	10	5000

Embarcación Fluvial, Pequeña

M	R	H	Capacidad
3	5	30	27000

En esta categoría se incluyen los pesqueros grandes, los mercantes pequeños, las patrulleras, los barcos de pasajeros pequeños y los barcos de gitanos pequeños.

Embarcación Fluvial, Mediana

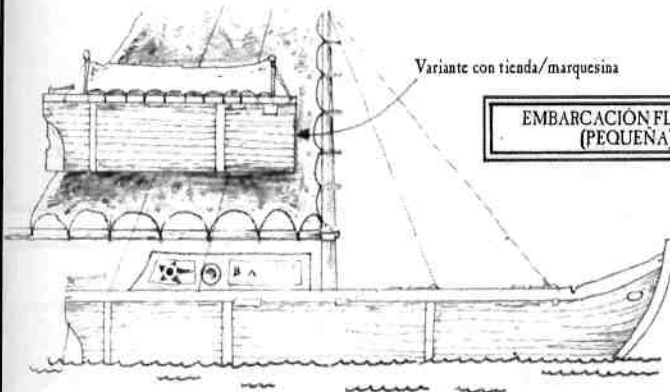
M	R	H	Capacidad
3	5	50	45000

En esta categoría se incluyen los barcos grandes de gitanos, los mercantes medianos (por ejemplo, el Berebeli), y los barcos grandes de pasajeros.

Embarcación Fluvial, Grande

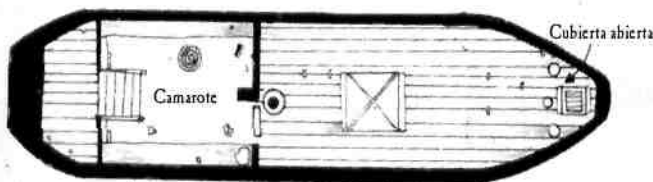
M	R	H	Capacidad
3	5	75	90000

En esta categoría se incluyen a los mercantes grandes.



Variante con tienda/marquesina

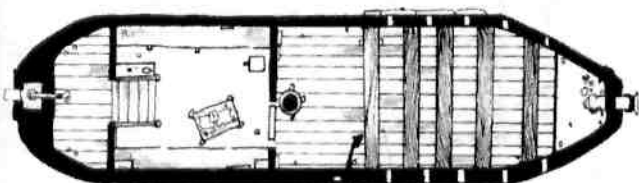
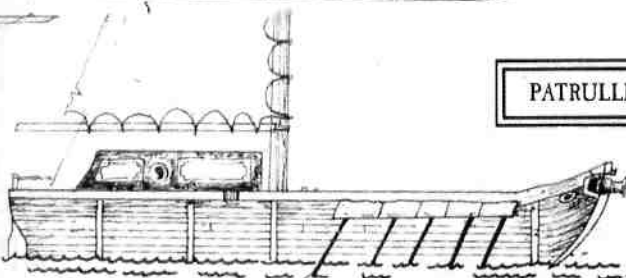
EMBARCACIÓN FLUVIAL (PEQUEÑA)



Cubierta abierta

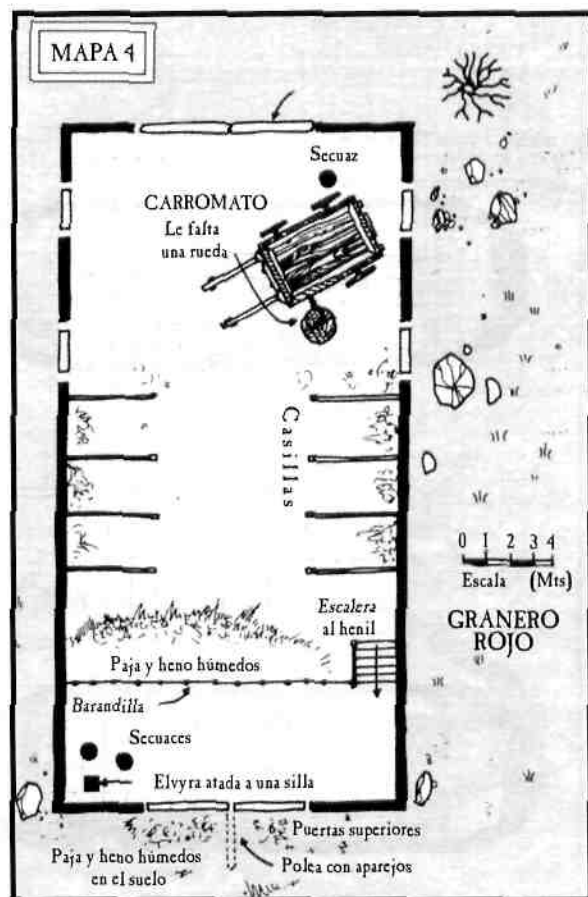
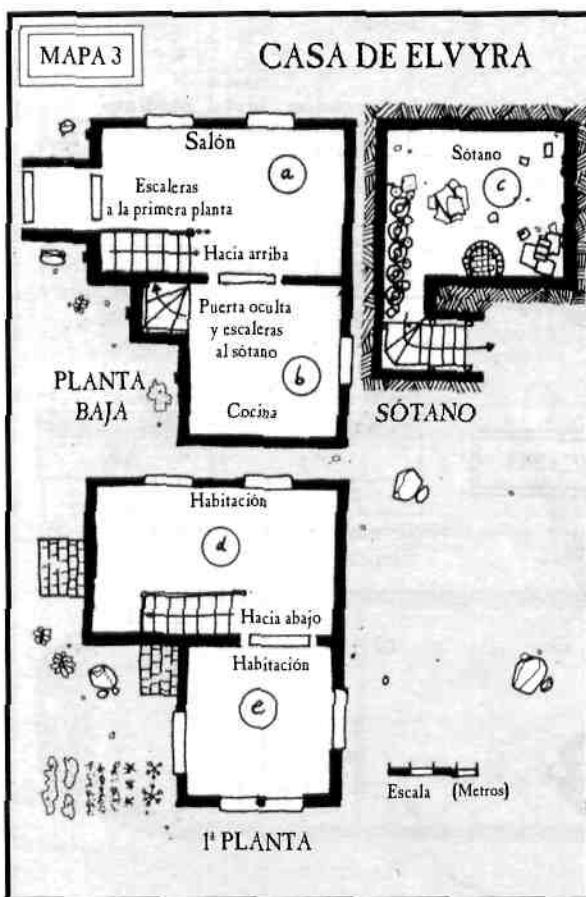
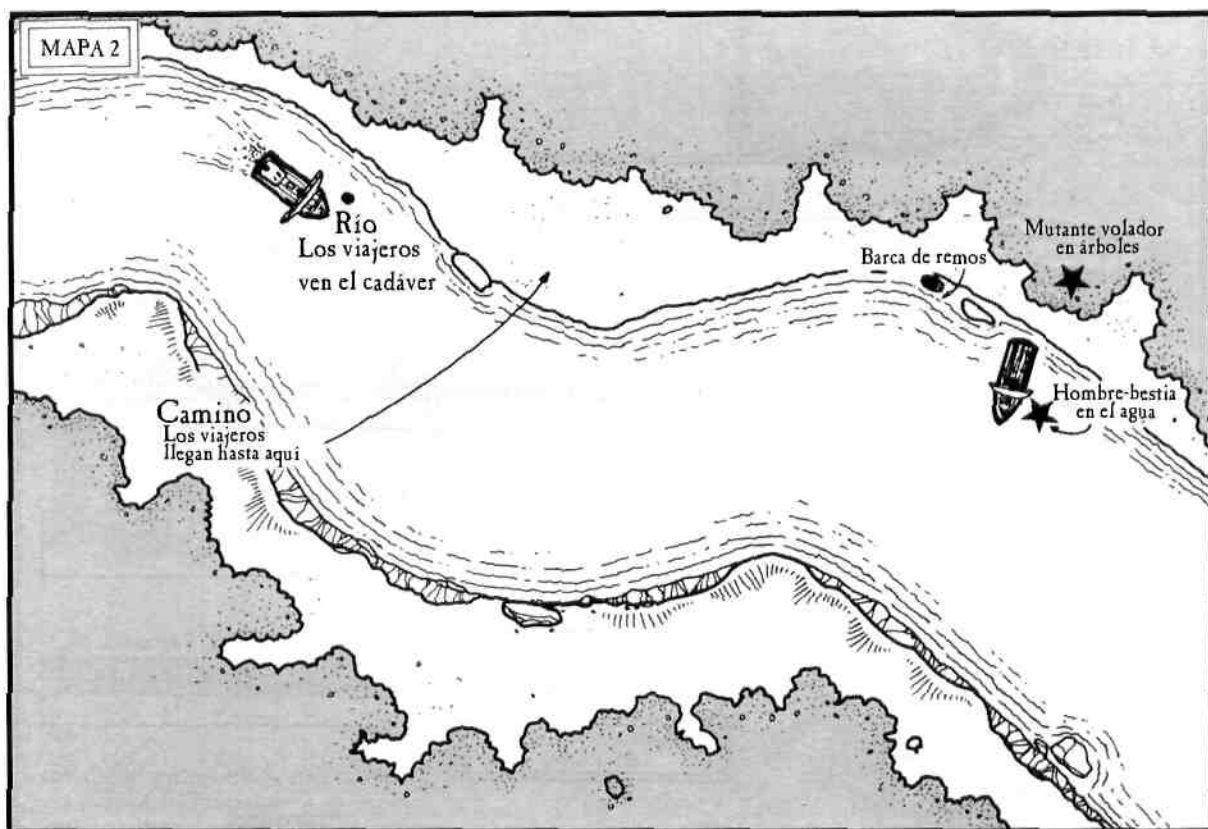
Camarote

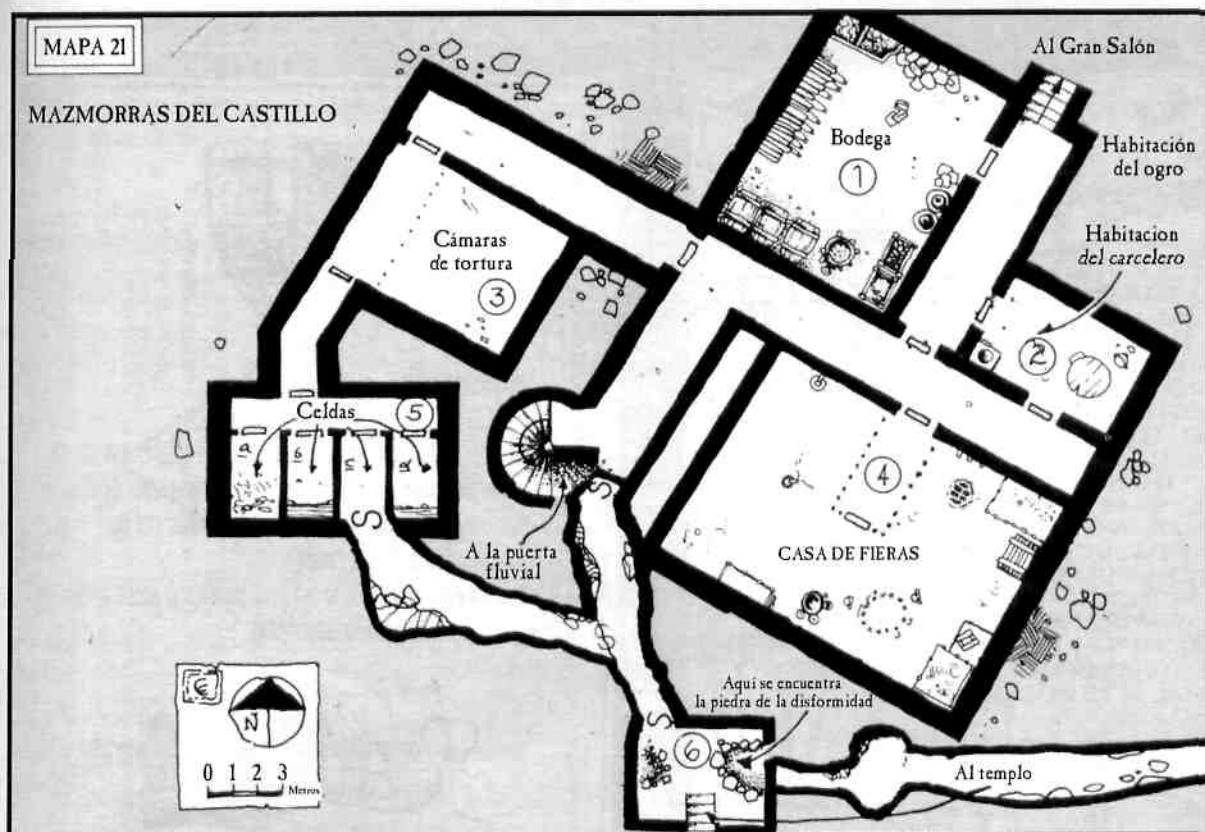
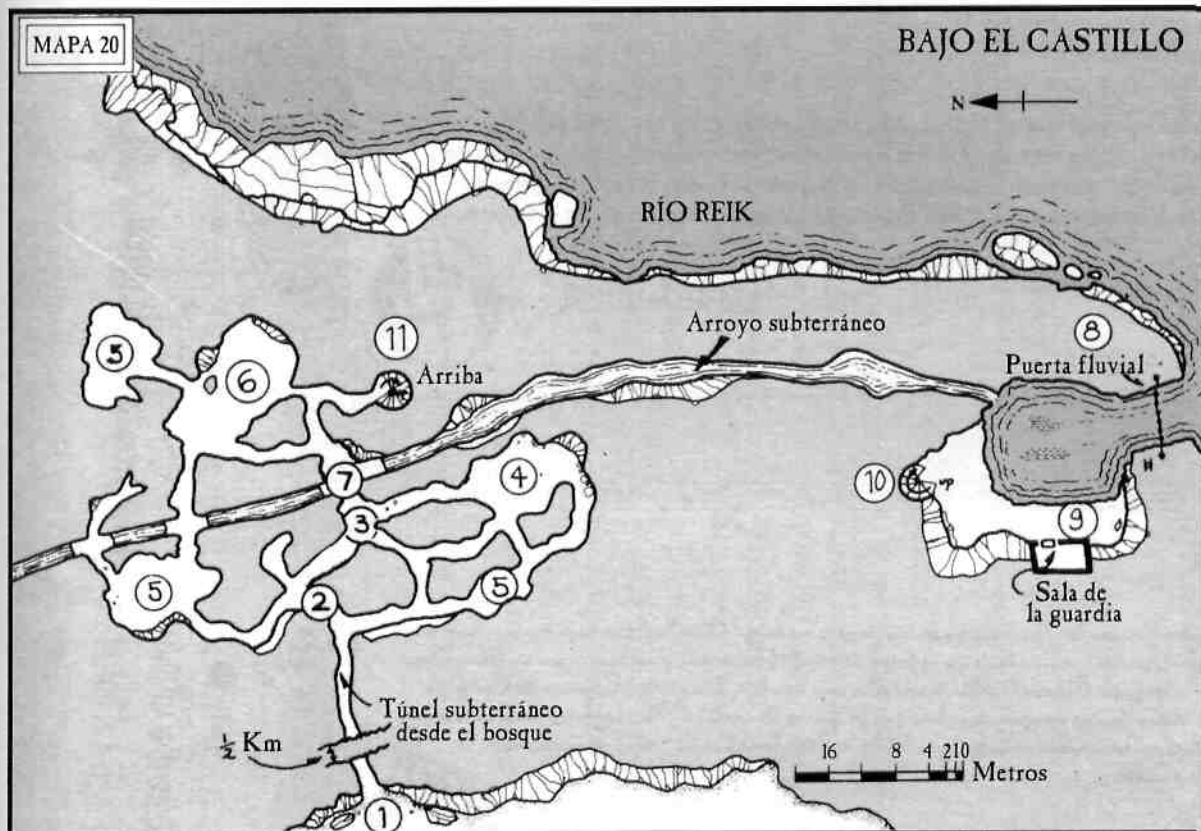
PATRULLERA



Bancos de los remeros







DOCUMENTO 1

À: Loorbeer y Kuhn

Nuestros agentes informan que el objetivo viaja hacia vosotros, en compañía del grupo del que se habló en nuestra última reunión. Apenas hemos conseguido nada en nuestros contactos previos. Os tenéis que asegurar que no perdemos la pista de nuestros bienes, informando regularmente de la manera habitual. No olvidéis que la mano púrpura ya ha sido entregada.

¡Se avecina la Época del Cambio!

El Archi-Lumen



DOCUMENTO 4



Este es el último aviso!
Entrega el Dinero en el Granero rojo antes de la puesta de sol.

DOCUMENTO 2

Mi Querido Amigo,

No podemos permitir que las cosas transcurran de este modo. El Círculo Interno tiene muchas otras cosas de las que ocuparse como para verse entorpecida por el trastorno provocado por un Magister Impedimentae tráfuga. Esta es la última advertencia. Ten listas las 20000 Coronas de Oro para entregarlas en menos de una semana, a menos que prefieras llevarlas a Middenheim personalmente. No trates de desaparecer, o nos encargaremos de que vivas lo suficiente como para suplicar la liberación de la muerte.

Estaremos en contacto...



DOCUMENTO 10

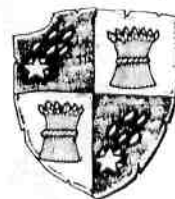


QUERIDA ETELKA

LA PERSONA QUE PORTA ESTA CARTA ES UN MIEMBRO DE CONFIANZA DE NUESTRA SOCIEDAD. LLEVA BASTANTE DINERO PARA FINANCIAR UNA EXPEDICIÓN A LAS COLINAS ÁRIDAS, DONDE, SEGÚN NUESTRAS PESQUISAS, SE ENCUENTRA LO QUE BUSCAMOS. NO PUEDE PONDERARSE DEBIDAMENTE LA IMPORTANCIA DE ESTE OBJETO PARA NUESTRA CAUSA. TIENES QUE PARTIR TAN PRONTO COMO TE SEA POSIBLE. NUESTROS AGENTES EN KEMPERBAD TE PROPORCIONARÁN LA AYUDA QUE NECESITES. UNA VEZ QUE TENGAS EL OBJETO, TRÁENOSLO A MIDDENHEIM CON TODA CELERIDAD.

~ Itzak Graksh Tzeench ~

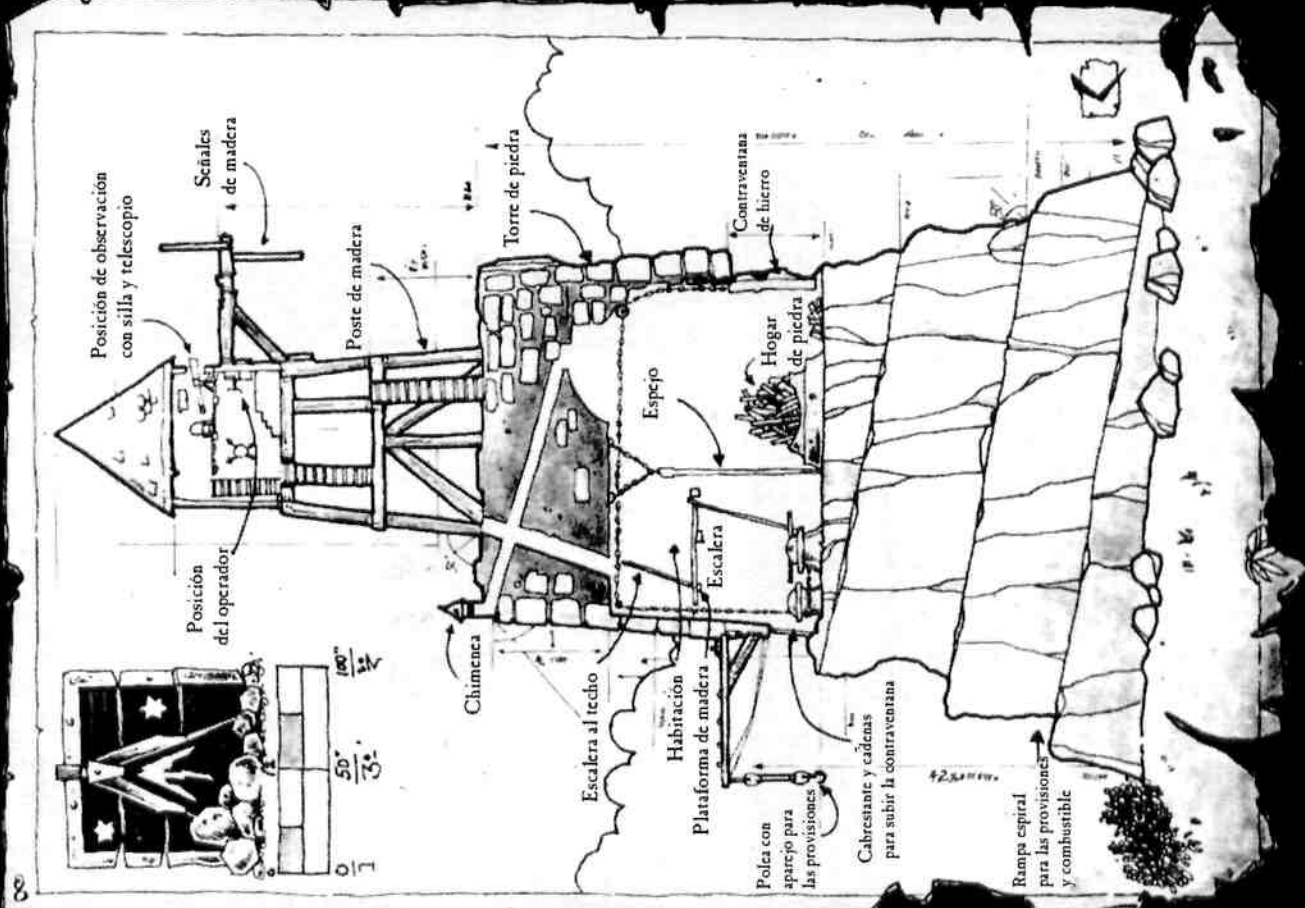
DOCUMENTO 11



Mi querido Jean,

Desde la noche de la tormenta, una extraña enfermedad parece haber afectado a los aldeanos. He notado que muchos de ellos han comenzado a mendigar en vez de continuar con sus honrados trabajos en el campo. Junto a esta carta te envío una cosa, para ver si puede ayudar a combatir esta extraña enfermedad.

Margritte Von Wittgensee in



Por Orden de Su Majestad Imperial, su Alteza Real Karl-Franz
Regente de Cumbres y Simas,
Auténtica Imagen de Sigmar, y Gobernante del Imperio

Se hace saber a todos los súbditos del Emperador que de hoy en adelante debe cesar la despreciable práctica de exilar o despojar de sus posesiones a todas aquellas criaturas denominadas Mutantes. Se deben tomar las medidas necesarias para permitir la legítima integración en la sociedad de todos aquellos que tengan deformidades físicas, hayan nacido con ellas o las hayan desarrollado en etapas posteriores de su vida. Su Majestad considera razonablemente que no existen los Mutantes, y que la aplicación de tal nomenclatura es, en lo sucesivo, ilegal.

La contravención de cualquiera de los artículos de esta proclama será castigada con la muerte.

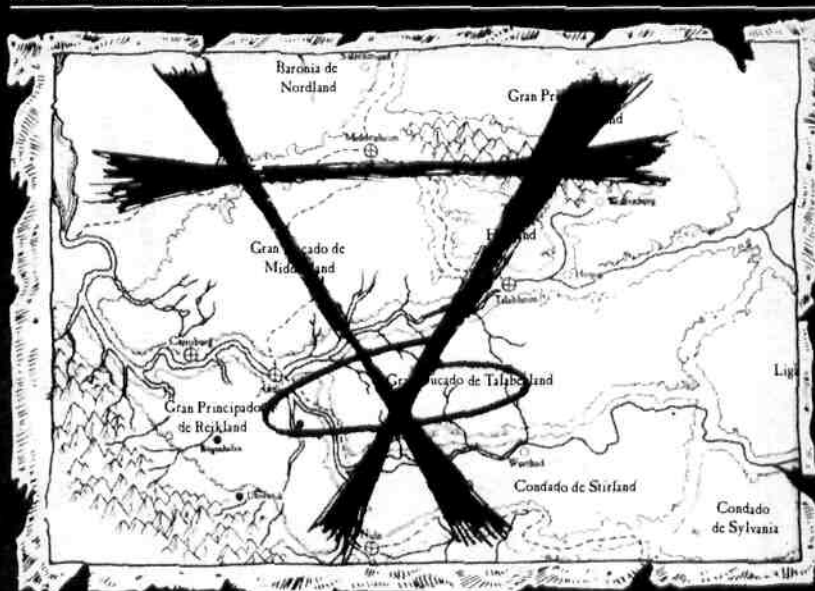
Emperador Schnitzel-Imperils



**EN EL AÑO DOS MIL
TRESCIENTOS DOS DE
NUESTRO IMPERIO, EN LA
NOCHE DEL FATÍDICO
HEXENSTAG, MÓRRSLIEB
BRILLÓ CON UNA LUZ
VERDE Y SOBRENATURAL,
Y SU FORMA ERA SIMILAR
A UN SEMBLANTE
SONRIENTE DE ASPECTO
HORRIBLE.**

LOS CIELOS SE LLENARON CON
GRAN CANTIDAD DE ESTRELLAS
FUGACES Y ALGUNAS DE ELLAS
CAYERON SOBRE LA TIERRA, QUE
GIMIÓ ANTE ESTE ATAQUE.
MÓRRSLIEB VOLVIÓ A DOMINAR
EL CIELO DURANTE LA NOCHE DE
GEHEIMNISTAG, Y EL
FIRMAMENTO FUE SURCADO POR
LAS TRAYECTORIAS DE MUCHAS
ESTRELLAS FUGACES Y
METEORITOS.

ADVERTIDO POR LOS
ACONTECIMIENTOS ANTERIORES
DEL HEXENSTAG, FUI CAPAZ DE
SEGUIR EL CURSO DE UNA
ESTRELLA FUGAZ ESPECIALMENTE
GRANDE, QUE PARECÍA PROCEDER
DE LA MISMA MÓRRSLIEB.
DE ACUERDO CON MIS CÁLCULOS,
LA ESTRELLA DEBE HABER CAÍDO
SOBRE LA TIERRA EN EL ÁREA
ELEVADA DE TALABECHLAND
CERCA DE LA CABECERA DEL RÍO
NARN.

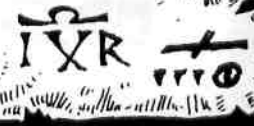


DOCUMENTO 8

*Es necesario recurrir a la prudencia. Llegará el
momento en el que los enemigos del caos relajarán
su guardia. Mirando desde lo alto de sus fortalezas
no prestarán atención a la sombra que queda a sus
espaldas. Entonces el Gran Transformador hará que
la luna perversa despierte, y la querida de Morr se
aclarará su garganta y escupirá sobre las tierras del
Imperio. Allí donde su saliva toque la tierra, el
débil no se atreverá
a posar el pie, pero el poseedor de esa saliva
disfrutará de un gran poder.*

DOCUMENTO 9

Y así yo, Dagmar von Wittgenstein, poseeré el mayor
fragmento de piedra de la disformidad que jamás se haya
visto fuera de la ciudad maldita de Plagaskaven. Me
convertiré en el hechicero más poderoso que el Imperio,
¡qué digo el Imperio!, que el Viejo Mundo jamás haya
conocido. Por fin mis años de estudio están a punto de ser
recompensados. Todo está listo. Nada se ha pasado por alto.
Se ha contratado a un equipo de "expertos" para la
expedición, se ha construido un receptáculo especial forrado
de plomo para transportar el meteorito, y en el castillo
espera una cámara reforzada mágicamente. Mañana salgo
para Kemperbad.



Tras añadir el polvo al sanalotodo, los pacientes han mostrado nuevos signos de vida y energía: el letargo que les afectaba previamente ha cesado.

Aos cuantos pacientes han fallecido, pero creo que sobre el resto está teniendo un efecto beneficioso, particularmente en los casos más avanzados.

El problema inicial parece haber desaparecido, pero me temo que puede llegar lo peor si deo de...

Mi querida M,

El compuesto que me ha dado parece que ha obrado milagros en los aldeanos. Mis preparados previos aliviaban sus sufrimientos, pero el polvo les ha imbuido nueva vida. Me maravilla su habilidad en el campo de la medicina y ardo en deseos en que me vuelva a visitar. Espero que la próxima vez nuestra conversación no sea tan breve y pueda compartir un brindis con éste, su fiel colega. Mi vida parece gris sin su presencia y mis labios aún recuerdan el calor de su mano.

Si pudiera encontrar en su corazón algo que la impulsara a visitarme de nuevo.

Y todos aquellos que veneren al Caos temblarán y se desesperarán:

Para cuando los Enanos regresen a Xaiyao y un cometa

de doble cola surque el cielo

Nunque las puertas del Caos permanezcan abiertas,

las hordas mutantes morirán!

En medio de las huestes de hermanos enfrentados se desplegará un estandarte.

Reuniendo a hombres y enanos, en la batalla en el fin del mundo!

Mi querida hermana,

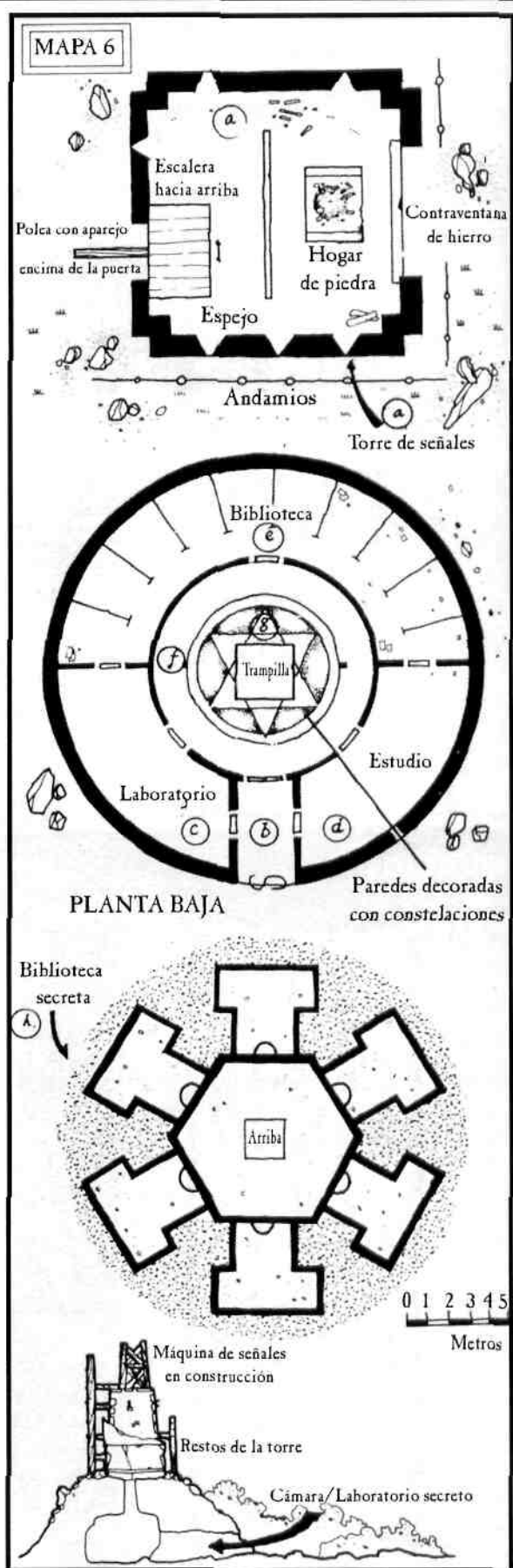
¡Tengo tantas cosas que contarte que no sé por donde empezar! No sabes lo que te estás perdiendo, encerrada en ese viejo castillo; o sea, me gusta mutilar campesinos como al que más, pero tras unos meses no hay palabras para describir la aburrida sensación de deja-vu que te queda.

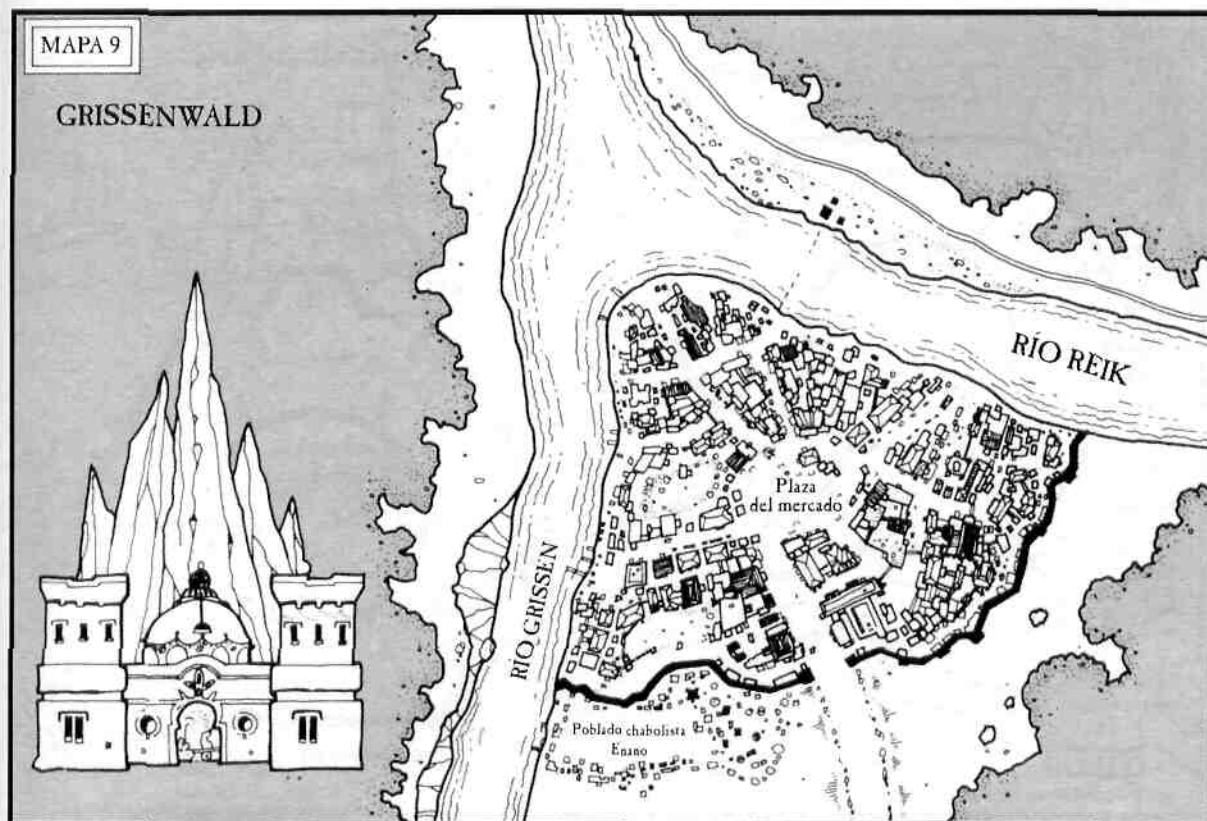
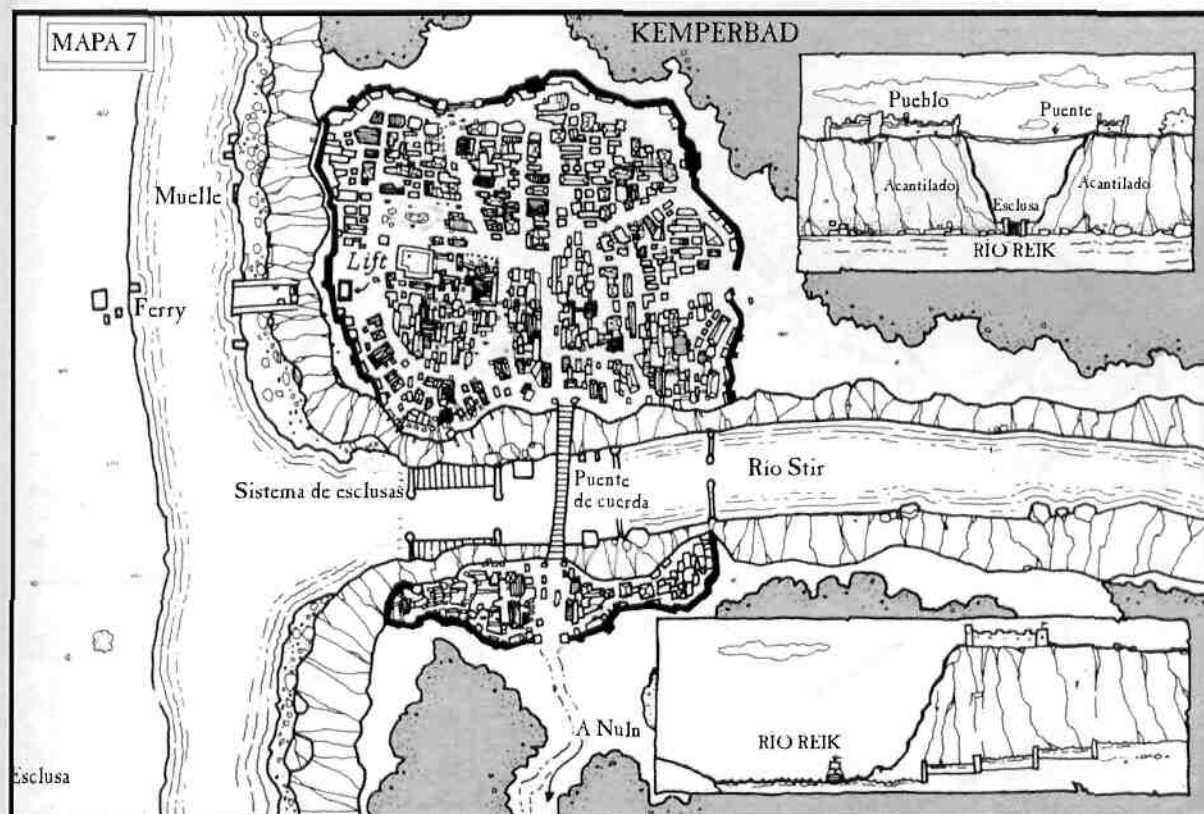
Por otro lado, la vida en Middenheim es maravillosa; he perdido la cuenta de la cantidad de orgías a las que he asistido esta semana. Después de todos estos años de vivir como un recluso escondiendo nuestra "luz" tras los muros de nuestro hogar, por decirlo de alguna manera- es un alivio poder disfrutar de cierta libertad. No puedes imaginarte los contactos que he hecho (y tenido, en toda la extensión de la palabra), alabado sea Slaanesh, y es que hay gran cantidad de gente importante e influyente adepta a la causa. Nunca te lo habrías imaginado, pero tu hermano pequeño ha causado una gran impresión en el círculo interno, y me han encargado preparar algo especial para las celebraciones del Hexenstag del año que viene. Cuando llegue el momento, te escribiré contándote los detalles. Quizás pueda convencerte para que vengas y veas el espectáculo en persona.

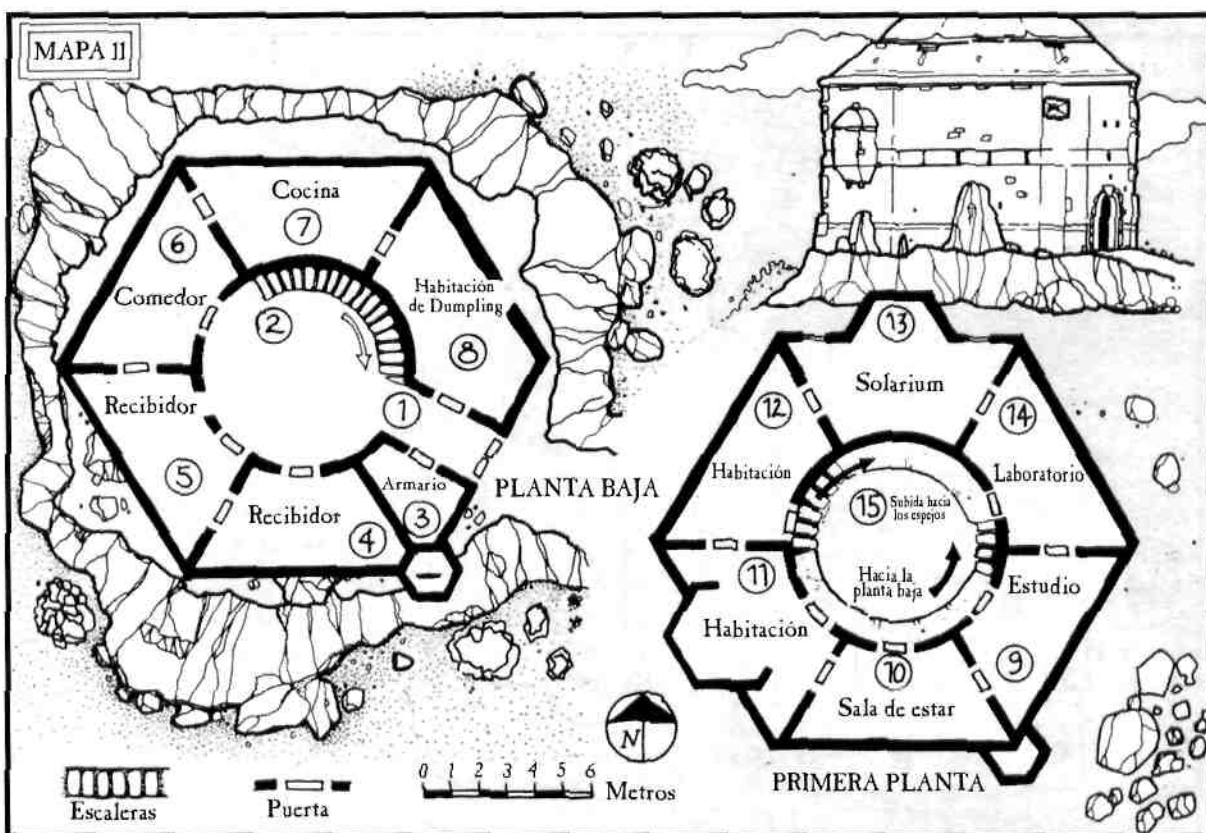
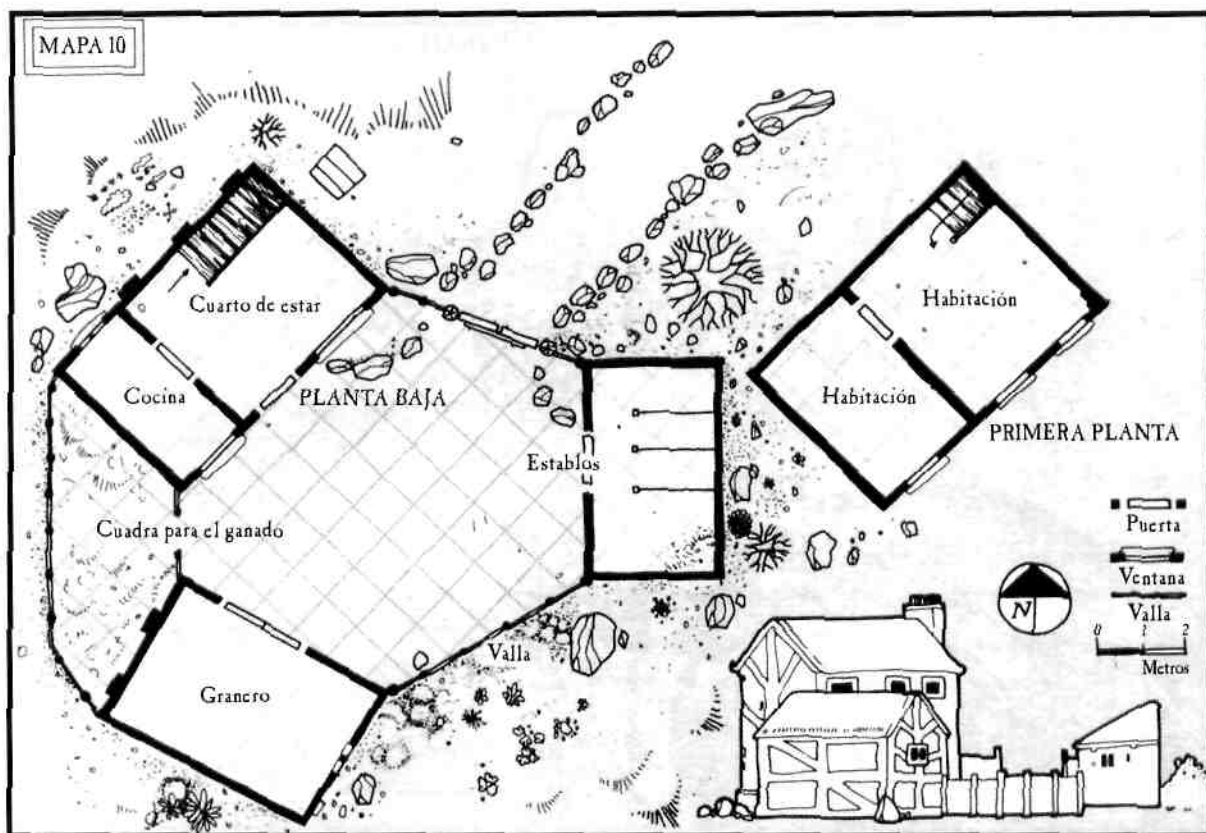
Bueno, debo acabar tengo que arreglarme para la juerga de esta noche- debo tener el mejor aspecto posible para el invitado de honor...

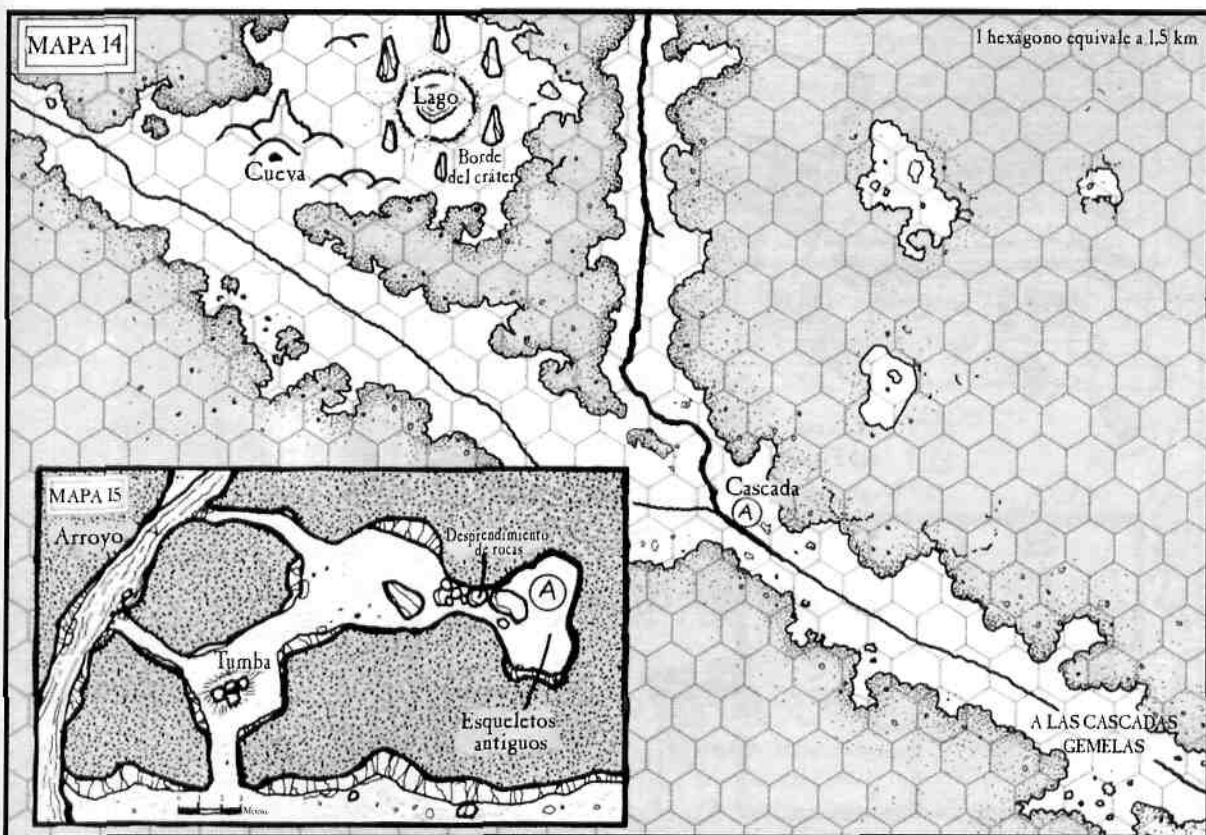
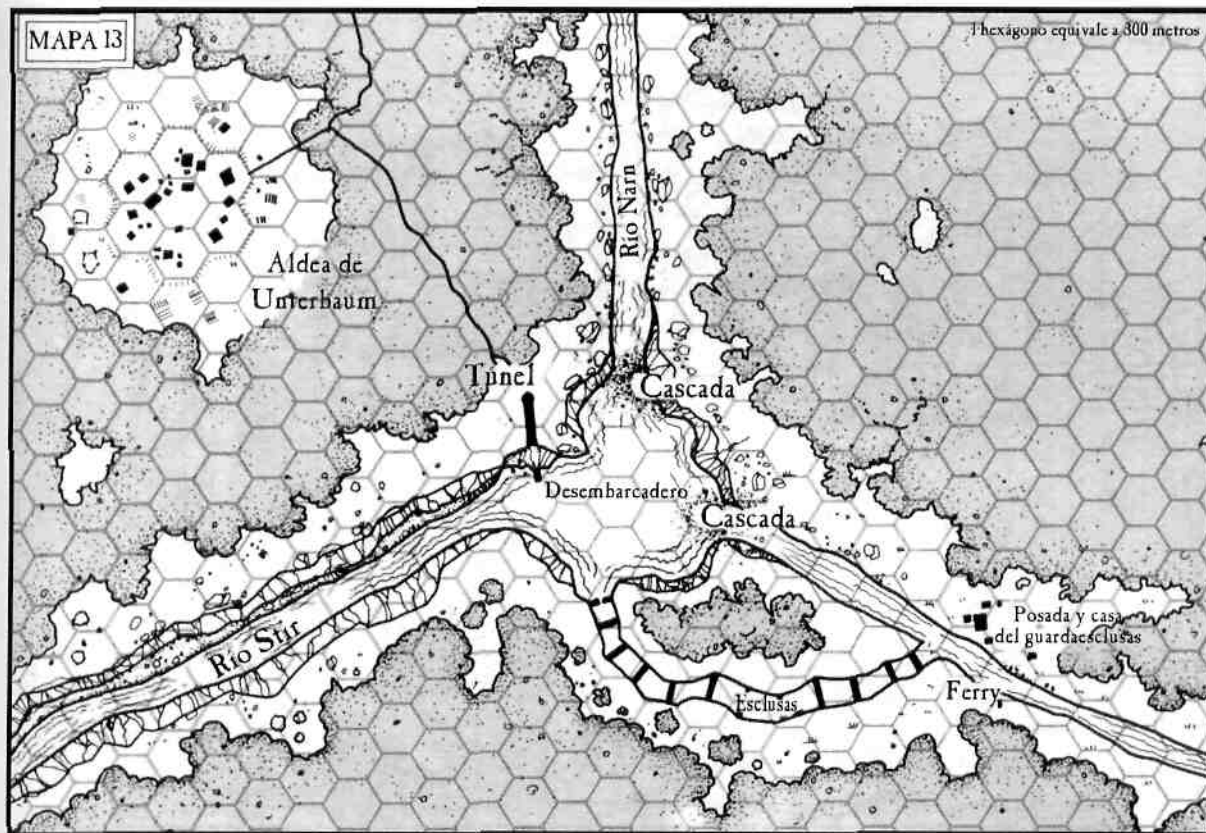
Tu hermano que te quiere

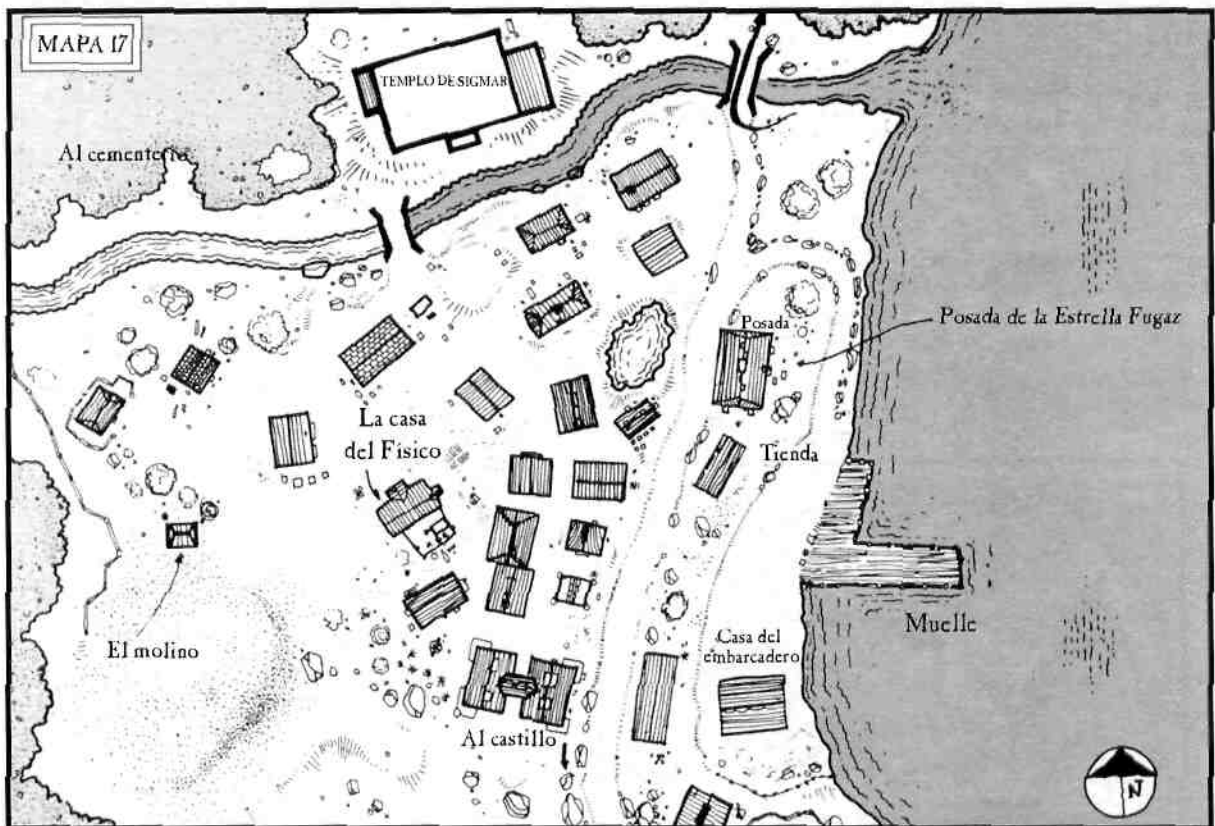
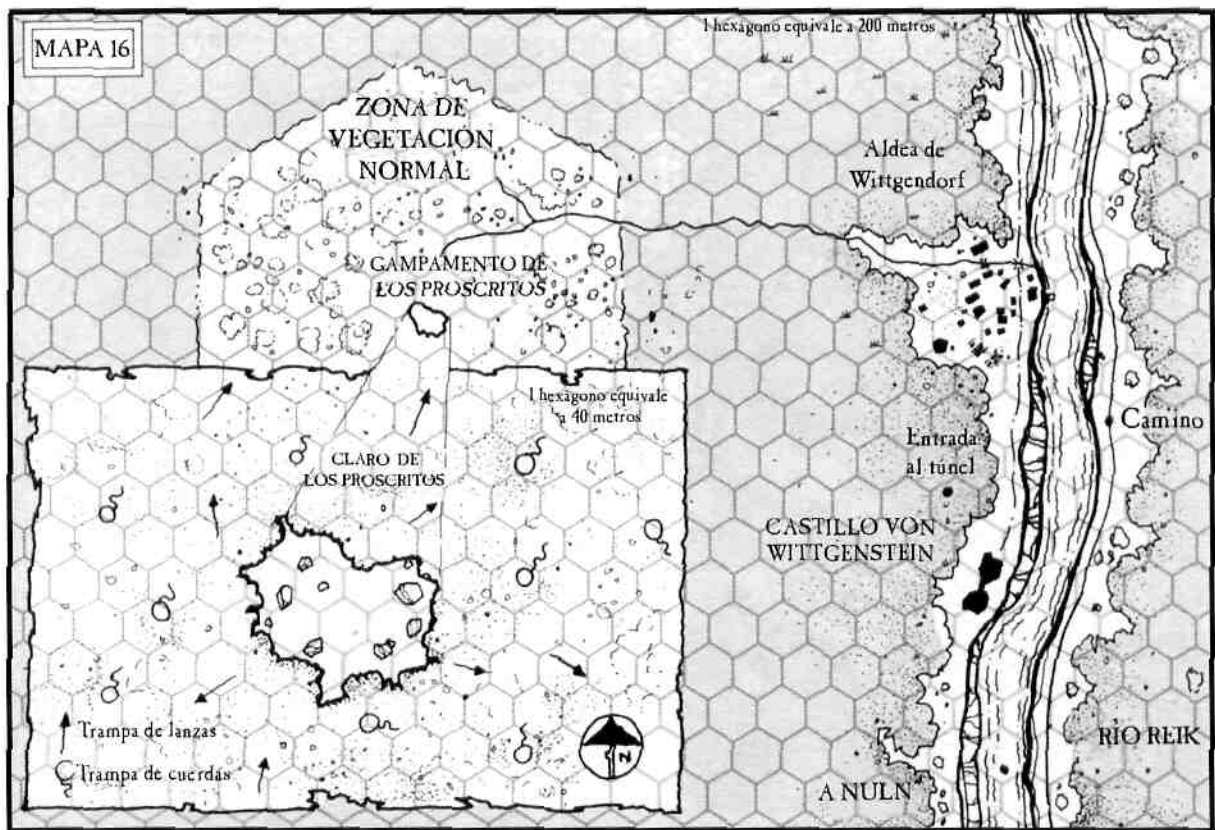
Gotthard

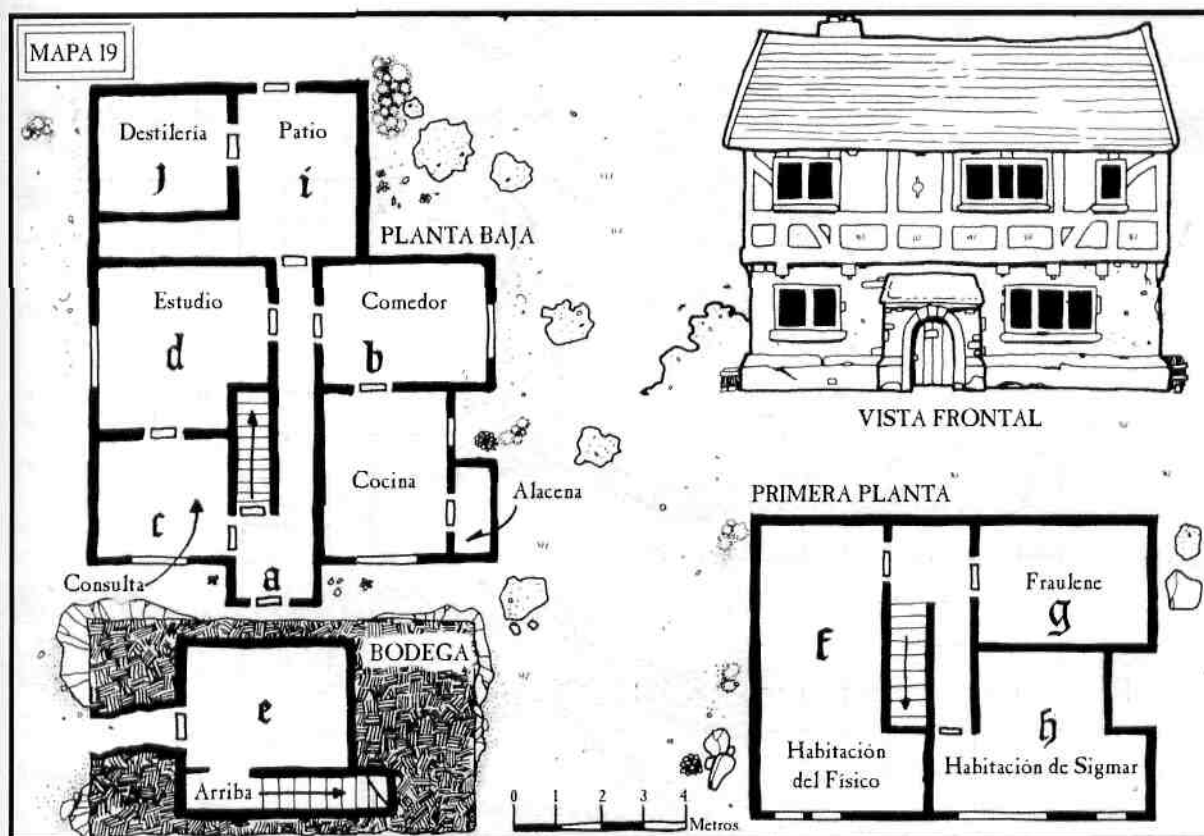
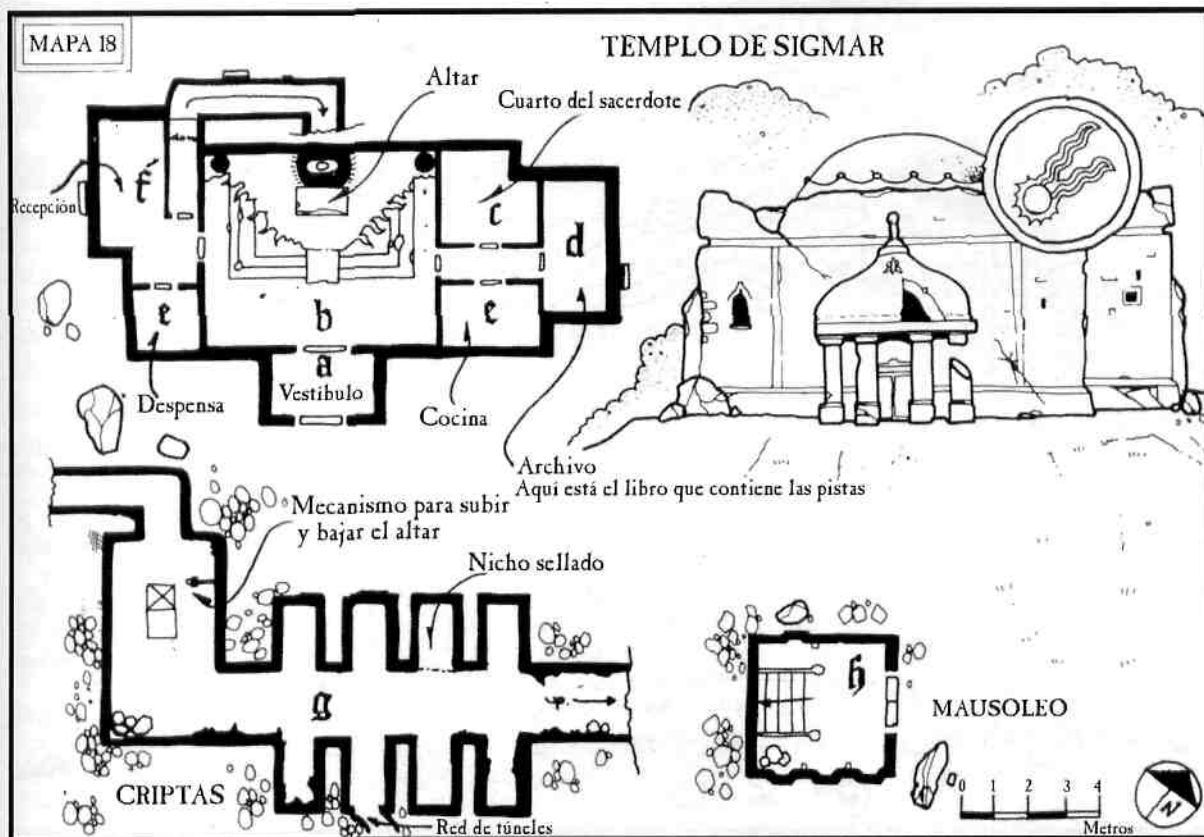


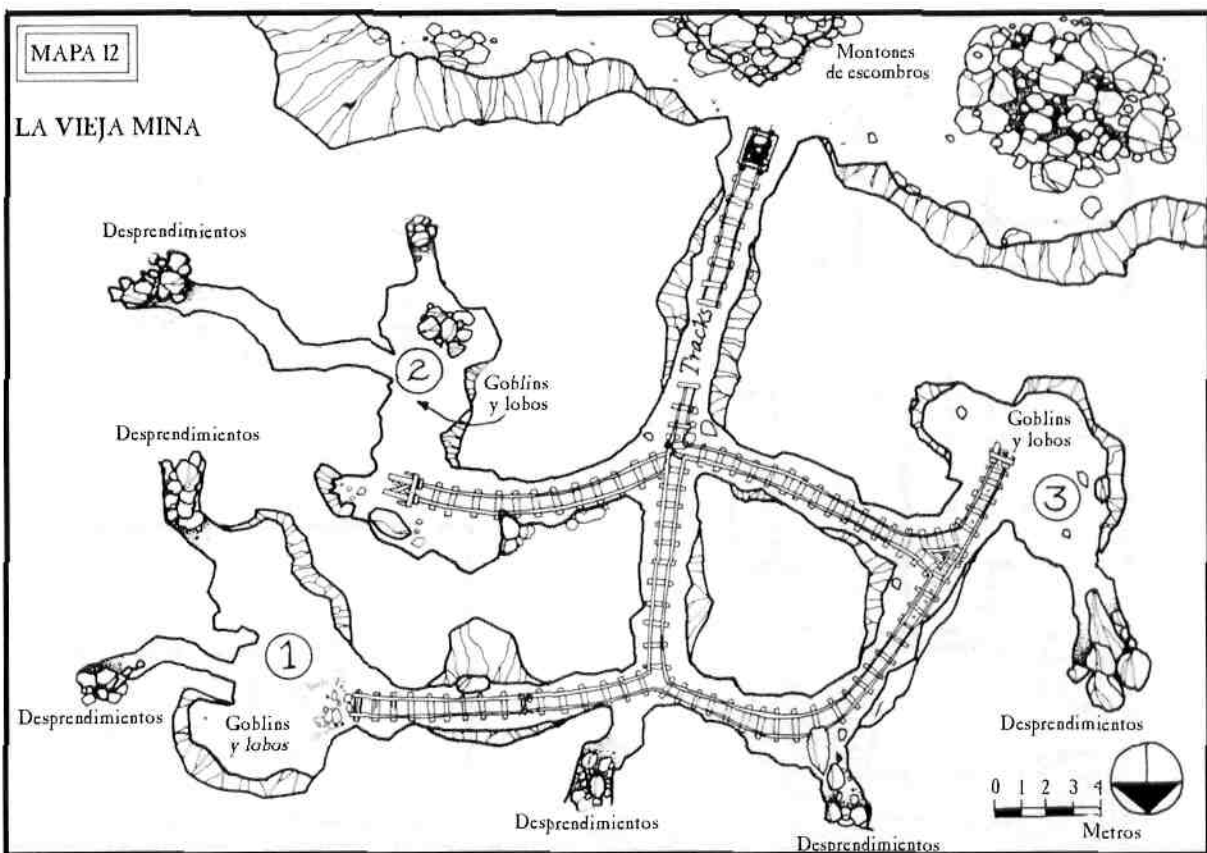












HOJA DE REFERENCIA DEL DJ

Barquero (Capitán)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	40	3	4	9	40	2	30	30	30	30	30	30

Habilidades

Construir Embarcaciones, Consumir Alcohol, Pesca, Orientación, Pericia Fluvial, Remo, Marinería, Pelea Callejera, Nadar.

Posesiones

Barco, jubón de cuero (0/1 PA -tronco/brazos), espada, ballesta (Al 32/64/300; FE 4; Tcd 1) y munición, 25 CO, 17/6.

Cazarrecompensas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	40	3	3	9	40	2	30	30	30	40	25	30

Habilidades

Seguir, Rastrear, Movimiento Silencioso (Rural), Movimiento Silencioso (Urbano), Arma de Especialista -Lazo, Arma de Especialista -Red, Golpe Poderoso, 50% de Puntería.

Posesiones

Camisa de malla (1 PA -tronco), espada, ballesta (Al 32/64/300; FE 4; Tcd 1) y munición, 10 metros de cuerda, red, 3 pares de grilletas, 20 CO, 13/4.

Ingeniero Enano

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	50	30	3	4	7	20	1	20	45	30	50	50	20

Habilidades

Carpintería, Conducir Carro, Ingeniería, Minería (véase WFJR, página 24), Señales Secretas -Ingenieros Enanos, Poner Trampas, Forja, Detectar Trampas, 50% de Metalurgia.

Posesiones

Espada o hacha, jubón de cuero (0/1 PA -tronco/brazos), bolsa de herramientas, anillo con símbolo gremial oculto, 12 CO, 7/2.

Recaudador

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	30	3	3	8	40	1	30	30	40	40	25	25

Habilidades

Charlatanería, Numismática, Leer/Escribir, Talento Matemático, 50% de posibilidades de Leyes, 25% de posibilidades de Desfalco.

Posesiones

Espada, jubón de cuero (0/1 PA -tronco/brazos), material de escritura, ábaco, 25 CO, 14/2.

Pescador

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	25	4	3	7	30	1	45	30	25	30	30	30

Habilidades

Pesca, Pericia Fluvial, Remo o Marinería, Nadar, 25% de posibilidades de Construir Embarcaciones, 5% de posibilidades de Cartografía.

Posesiones

Espada o hacha, jubón de cuero (0/1 PA -tronco/brazos), barca de remos, 3 CO, 1/4.

Tahur

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	40	3	3	8	40	1	45	30	40	25	25	40

Habilidades

Juego, Suerte, Juegos de Manos.

Posesiones

Espada, jubón de cuero (0/1 PA -tronco/brazos), baraja de cartas, con ases de más, par de dados cargados (siempre salen seises), 25 CO, 14/-.

Ladrón de Cadáveres

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	40	3	3	7	40	1	25	25	30	40	30	25

Habilidades

Movimiento Silencioso (Urbano), Movimiento Silencioso (Rural), 25% de posibilidades de Detectar Trampas.

Posesiones

Capa negra, espada, farol, saco grande, pala, 3 CO, 2/7.

Cazador

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	50	4	3	8	40	1	30	25	30	30	40	25

Habilidades

Escondarse (Rural), Rastrear, Caza, Lenguaje Secreto -Montaraz, Señales Secretas -Leñador), Movimiento Silencioso (Rural), 25% de posibilidades de Inmunidad al veneno.

Posesiones

Espada o hacha, justillo de cuero (0/1 PA -tronco), arco (Al 24/48/250; FE 3; Tcd 0) o ballesta (Al 32/64/300;



FE 4; Tcd 1) y munición, 2d10 pieles de 1d6 CO de valor cada una, 4 CO, 12/7.

Campeón Judicial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	70	30	4	4	12	50	3	40	30	40	50	30	25

Habilidades

Desarmar, Esquivar Golpe. Arma de Especialista (Esgrima, Armas de Puño, Látigos y cadenas, Lazo, Red, Armas de Parada, Armas a Dos Manos), Golpe Poderoso, Golpear para Herir, Muy Fuerte.

Posesiones

Escudo (+1 PA en todas partes), camisa de malla (1 PA tronco), espada, estoque (I +20, D -1), garfio, mangual (HA -10, D +1, P -10), caballo de guerra ligero, 10 metros de cuerda, red, 20% de posibilidades de una espada de dos manos (I -10M d +2), 25 CO, 15/8.

Peón

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	25	3	4	7	30	1	30	25	30	30	30	30

Habilidades

Escalar, 75% de posibilidades de Consumir Alcohol, 75% de posibilidades de Cantar, 50% de posibilidades de Carpintería, 50% de posibilidades de Conducir Carro, 25% de posibilidades de Ingeniería, 25% de posibilidades de Muy Resistente, 25% de posibilidades de Muy Fuerte.

Posesiones

Espada o porra, justillo de cuero (0/1 PA tronco), hatillo con el almuerzo, termo con te de hierbas, 5 CO, 12/-.

Infante de Marina

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	40	4	3	8	30	2	25	30	30	40	30	30

Habilidades

Consumir Alcohol, Desarmar, Esquivar Golpe, Pericia Fluvial, Remo, Lenguaje Secreto -Batalla, Pelea Callejera, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Nadar.

Posesiones

Espada o hacha, arco (Al 24/48/250; FE 3; Tcd 0) o ballesta (Al 32/64/300; FE 4; Tcd 1) y munición, camisa de malla (1 PA tronco), escudo (1 PA en todas partes), gancho de abordaje y 10 metros de cuerda, 5 CO, 4/6.

Sargento de Marina

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	50	40	4	4	10	40	3	30	40	30	40	30	30

Habilidades

Construir Embarcaciones, Consumir Alcohol, Desarmar, Esquivar Golpe, Pericia Fluvial, Remo, Marinería, Lenguaje Secreto -Batalla, Arma de Especialista -Armas

de fuego, Pelea Callejera, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Nadar.

Posesiones

Barco, Espada, arco (Al 24/48/250; FE 3; Tcd 0) o ballesta (Al 32/64/300; FE 4; Tcd 1) y munición, camisa de malla (1 PA tronco), escudo (1 PA en todas partes), casco (1 PA cabeza), gancho de abordaje y 10 metros de cuerda, 14 CO, 17/4.

Buhonero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	40	4	3	8	40	1	30	25	25	40	30	40

Habilidades

Adiestrar Animales -Perro, Charlatanería, Adivinación, Herbolaria, Señales Secretas -Gitanos, Poner Trampas, Armas de Especialista (Armas de Puño, Armas arrojadas), Detectar Trampas.

Posesiones

Espada o cuchillo largo, nudillera, 1d4 cuchillos arrojados (Al 4/8/20 FE C), arco (Al 24/48/250; FE 3; Tcd 0) o ballesta (Al 32/64/300; FE 4; Tcd 1) y munición, justillo de cuero (0/1 PA tronco), barco, cacharros varios, cuberterías y otras mercancías, 1d6 preparados a base de hierbas (seleccionados de SSB, página 41) 12 CO, 12/3.

Gladiador

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	50	30	4	4	8	40	1	40	25	30	40	30	25

Habilidades

Desarmar, Esquivar Golpe. Arma de Especialista (Armas de Puño, Látigos y cadenas, Armas de Parada, Armas a Dos Manos), Golpe Poderoso, Golpear para Herir, 50% de posibilidades de Muy Fuerte, 50% de posibilidades de Muy Resistente.

Posesiones

Nudilleras, mangual (HA -10, D +1, P -10), espada, 20% de posibilidades de una espada de dos manos (I -10M d +2), escudo (+1 PA en todas partes), camisa de malla (1 PA tronco), 5 CO, 17/- (en monedas pequeñas).

Propector

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	40	4	4	8	30	2	25	30	30	40	25	30

Habilidades

Cuidar Animales, Carpintería, Metalurgia, Orientación, Pericia Fluvial, 50% de posibilidades de Pesca, Caza, Suerte, 20% de posibilidades de Cartografía.

Posesiones

Arco (Al 24/48/250; FE 3; Tcd 0) o ballesta (Al 32/64/300; FE 4; Tcd 1) y munición, espada o hacha, justillo de cuero (0/1 PA, tronco), mochila, tienda de una plaza, caña y sedal, pico, pala, sartén, 20% de posibilidades de 1d4 pepitas de 2d20 CO cada una, 4 CO, 12/4.

Eudito

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	35	3	3	8	65	1	40	25	60	40	60	40

Habilidades

Idioma Arcano -Mágico, Astronomía, Cartografía, Historia, Identificar Planta, Lingüística, Sentido Mágico, Numismática, Leer/Escribir, Pericia Fluvial, Lenguaje Secreto -Clásico, Idioma Adicional -a elección del DJ.

Posesiones

Espada, útiles de escritura, 2d10 libros, 25 CO, 17/6.

Contrabandista

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	40	3	3	8	40	1	30	30	30	30	30	30

Habilidades

Conducir Carro, Remo, Movimiento Silencioso (Rural), Movimiento Silencioso (Urbano), 50% de posibilidades de Consumir Alcohol, Lenguaje Secreto -Ladrones, 25% de posibilidades de Idioma Adicional -a elección del DJ.

Posesiones

Espada, hacha o porra, jubón de cuero (0/1 PA, tronco/brazos), caballo y carro, barca de remos, 6 CO, 18/4.

Portazguero (Guardaesclusas)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	40	3	3	8	40	1	30	30	30	30	30	30

Habilidades

Tasar, Regatear.

Posesiones

Arco (Al 24/48/250; FE 3; Tcd 0) o ballesta (Al 32/64/300; FE 4; Tcd 1) y munición, espada, camisa de malla (1 PA, tronco), escudo (1 PA a todas partes), cofre un 1d10 x 10 CO de peajes, 12 CO, 13/6.

Saqueador de Naufragios / Pirata

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	50	40	4	4	10	45	2	45	50	30	50	45	30

Habilidades

Consumir Alcohol, Pericia Fluvial, Remo, Marinería, Narración, Pelea Callejera, Golpe Poderoso, Nadar.

Posesiones

Espada, hacha o porra, jubón de cuero (0/1 PA, tronco/brazos), impermeable, 10 metros de cuerda, barco, 2 faroles.

Armas de Mano

Daga o cuchillo (I +10, D -2, P -20). Estoque (I +20, D -1). Alabarda (I -10 o +10 en el primer asalto o si se está ganando o +20 contra un rival montado)

Armas de mano -Espada, hacha (sin modificadores)

Nudilleras (arma de combate sin armas, pero HA con sólo -10 y D sólo -1)

Armas de Proyectiles

Trabuco (Al 24/48/250, FE 3, Tcd 3). Arco (Al 24/48/250; FE 3; Tcd 0). Ballesta (Al 32/64/300; FE 4; Tcd 1)

Armadura

Casco (1 PA, cabeza). Jubón de cuero (0/1 PA, tronco/brazos). Justillo de cuero (0/1 PA, tronco). Camisa de malla (1 PA, tronco). Escudo (1 PA a todas partes). Camisa de malla con mangas (1 PA, tronco/brazos).



Diccionario Geográfico De Reikland

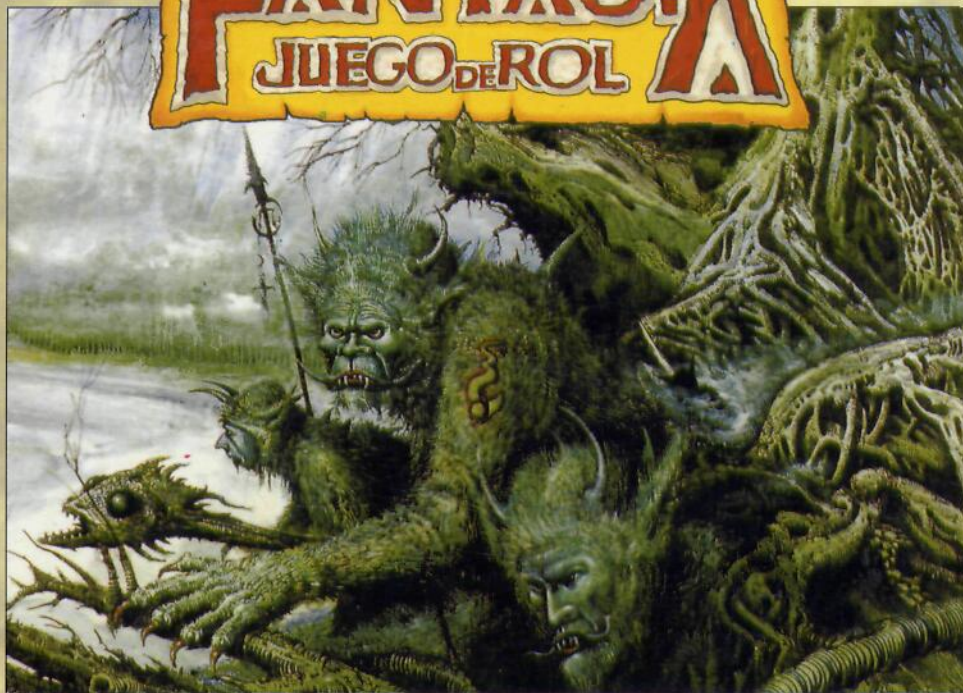
Sitio	Tamaño (1)	Soberano (2)	Pobl.	Salud(3)	Fuente de Riqueza	Constantes Comerciales(4) Compra/Venta	Milicias/ Guarnición(5)	Notas
Altdorf	B	Emperador	15000	5	Comercio, gobierno	15000/7,5	15000/7,5	Capital Imperial
Autler	A	Emperador	81	2	Madera, pesca	32/0	-/10c	Ferry
Braunwurst	A	Emperador	52	1	Textiles	10/0	-	
Bundesmarkt	A	Emperador	77	1	Agricultura	15/0	-/5c	
Dorchen	A	Emperador	75	2	Agricultura	30/0	-	
Blutroch	PP	Emperador					-	Arrasada por la viruela
Furtild	A	Emperador	53	1	Autoabastecimiento	11/0	-	
Geldrecht	A	Emperador	49	1	Madera, pesca	10/0	-	Ferry
Gluckshalt	A	Emperador	72	2	Agricultura	29/0	-/10c	
Grossbad	A	Emperador	69	2	Agricultura	28/0	-	
Hartsklein	A	Emperador	65	1	Cerámica	13/0	-	
Heiligen	A	Emperador	58	2	Agricultura	23/0	-	
Hochloff	A	Emperador	81	2	Agricultura	32/0	-/10b	
Kaldach	A	Emperador	52	1	Autoabastecimiento	10/0	-	Ferry
Reichtlich	A	Emperador	42	1	Autoabastecimiento	8/0	-	
Rottefach	A	Emperador	88	2	Agricultura, vino, pesca	35/0	-	Ferry
Schlafebild	A	Emperador	38	1	Agricultura, vino.	8/0	-	
Teufelfeuer	A	Emperador	0	2			-	Quemada por Cazador de brujas
Walfen	A	Emperador	52	2	Fabricación de ladrillos, agricultura, vino	21/0	-	Ferry
Auerswald	PP	Emperador	2500	3	Comercio, minería	1500/0,75	50b/400c	Ferry
Dresschler	A	Emperador	63	2	Agricultura, pesca	25/0	-/10b	Ferry
Gladisch	A	Emperador	41	1	Autoabastecimiento	8/0	-	Ferry
Koch	A	Emperador	95	2	Agricultura, minería	19/0	-/20b	Cerca de la mina Hahnbrandt
<i>Sprinthof</i>	A	Emperador	73	2	Agricultura, queso ahumado	29/0	-/10c	Posta con el mejor queso ahumado de Reikland
Steche	A	Emperador	61	2	Agricultura, pesca	25/0	-/15c	Ferry
Bögenhafen	P	Graf Wilhelm von Saponatheim	4500	3	Comercio, vino, madera	2700/1,5	-/500c	
Ardlich	A	Graf Wilhelm	72	2	Agricultura	28/0	-/5c	
Finsternbad	A	Graf Wilhelm	82	3	Vino, agricultura, pesca	49/0	-/10c	Ferry
Grubeyon	A	Graf Wilhelm	57	2	Agricultura	3/0	-/5c	
Herzhald	A	Graf Wilhelm	73	2	Madera	29/0	-	
Carroburg	B	Gran Duque Leopold de Middenland	8000	4	Comercio, gobierno, cristal y cerámica	6400/3	200b/1250c	Sede Ducal
Anselndorf	A	Gran Duque Leopold	56	1	Agricultura	11/0	-	
Dunkelbild	A	Gran Duque Leopold	67	2	Madera	27/0	./5b	
Punzen	A	Gran Duque Leopold	57	1	Agricultura	11/0	-	
Schattenlas	A	Gran Duque Leopold	54	2	Autoabastecimiento	22/0	-	Ferry
Weidemarkt	A	Gran Duque Leopold	61	2	Vino, agricultura, pesca	24/0	-/5c	Ferry
Castillo Graunenburg	F	Graf Wilhelm von Saponatheim	200	4	Gobierno	160/0,5	50a, 100b/-	Fortaleza
Castillo Reikguard	F	Príncipe de la corona Wolfgang Holswig-Abenauer	300	4	Gobierno	240/0,1	200c/-	Fortaleza
Delberz	PP	Gran Duque Leopold de Middenland	2000	3	Vino, madera	1200/0,6	20b/75c	
Mittelmund	A	Gran Duque Leopold	35	2	Agricultura	14/0	-	
Schwarzmarkt	A	Gran Duque Leopold	61	2	Agricultura	24/0	-/5c	
Turnmgever	A	Gran Duque Leopold	53	1	Madera	11/0	-	
Dunkelburg	PP	Emperador	3000	2	Agricultura	1200/0,6	20b/150c	
Barfsheim	A	Emperador	52	1	Autoabastecimiento	10/0	-	Ferry
Gemusenbad	A	Emperador	31	1	Autoabastecimiento	6/0	-	Ferry
Harke	A	Emperador	25	1	Autoabastecimiento	5/0	-	Ferry
Ruhfurt	A	Emperador	64	2	Agricultura	25/0	-/10c	
Schattental	A	Emperador	72	2	Agricultura	29/0	-/15b	
Steindorf	A	Emperador	47	1	Autoabastecimiento	9/0	-/10c	Ferry
Grissenwald	PP	Conde Bruno Pfeifraucher de Wissenland	1500	3	Astilleros	900/0,4	50a/250b	Ferry

Grunburg	PP	Emperador	1200	2	Comercio, astilleros	480/1	25/100	Ferry
Aussen	A	Emperador	43	1	Autoabastecimiento	9/0	-	Ferry
Hornlach	A	Emperador	74	2	Madera, pesca	30/0	-/5b	Ferry
Kleindorf	A	Emperador	35	1	Agricultura, pesca	7/0	-	Ferry
Silberwurt	A	Emperador	85	2	Agricultura	34/0	-/10c	
Kemperbad	P	Consejo del pueblo	3750	4	Comercio, vino, brandy	3000/1,5	20b/500b	Ferry. El mejor brandy del Imperio es de esta zona
Berghof	A	Cons. de Kemperbad	74	2	Agricultura	30/0	-/20c	
Brandenburg	A	Cons. de Kemperbad	87	3	Vino, brandy, pesca	52/0	-/20b	"Echte Brandenburger", el brandy favorito del Emperador; ferry
Jungbach	A	Cons. de Kemperbad	68	3	Vino, brandy	27/0	-/15b	Ferry
Ostwald	A	Cons. de Kemperbad	70	3	Vino, brandy	42/0	-/15b	
Stockhausen	A	Cons. de Kemperbad	95	3	Vino, brandy	57/0	-/30b	Puente sobre el río Stir
Nuln	C	Cond. Emmanuelle	12000	5	Comercio, Metales, Gobierno, Vino	12000/6	300a/4500b	Escuela Imperial de Artillería, Capital Provincial
Ambosstein	A	Cond. Emmanuelle	80	3	Comercio, agricultura	48/0	-/15b	Mercado agrícola local
Armedorf	A	Cond. Emmanuelle	52	1	Autoabastecimiento	10/0	-	
Arschel	A	Cond. Emmanuelle	64	2	Agricultura	26/0	-/10c	
Biberdorf	A	Cond. Emmanuelle	46	2	Agricultura, pesca	18/0	-/5c	Ferry
Bleichdorf	A	Cond. Emmanuelle	32	1	Autoabastecimiento	6/0	-	
Brandtstadt	A	Cond. Emmanuelle	52	2	Agricultura	21/0	-/10b	
Braundorf	A	Cond. Emmanuelle	62	2	Agricultura, pesca	25/0	-/15b	Ferry
Eschedorf	A	Cond. Emmanuelle	47	2	Agricultura, pesca	19/0	-/10b	Ferry
Furtzhausen	A	Cond. Emmanuelle	74	3	Comercio, agricultura	44/0	-/15b	Posada Halfling "Hogar Acogedor"; la primera parada en el camino hacia La Asamblea
Königsdorf	A	Cond. Emmanuelle	52	2	Agricultura, tallado en madera	21/0	-/10c	El Emperador Magnus el Pío hizo noche aquí.
Kotzenheim	A	Cond. Emmanuelle	61	3	Comercio, agricultura, pesca	37/0	-/15b	Ferry, Posta.
Krauthof	A	Cond. Emmanuelle	42	2	Agricultura	17/0	-	Su col en escabeche es famosa en todo el Imperio
Mattersheim	A	Cond. Emmanuelle	37	2	Agricultura, pesca	14/0	-/5c	Ferry
Segeldorf	A	Cond. Emmanuelle	48	2	Agricultura	19/0	-/10c	
Wahnfurt	A	Cond. Emmanuelle	32	1	Autoabastecimiento	6/0	-	
Winkelhausen	A	Cond. Emmanuelle	62	2	Agricultura	25/0	-/10b	
Wurstheim	A	Cond. Emmanuelle	78	2	Agricultura	31/0	-/15b	Torre de señales. Famosa por las salchichas ahumadas
Zecher	A	Condesa Emmanuelle	32	1	Autoabastecimiento	6/0	-	
Schoppendorf	PP	Gran Duque	2500	3	Pescado ahumado, Minería, Metales	1500/0,75	50b/500c	Ferry
Brasthof	A	G. Duque Leopold	37	1	Autoabastecimiento	7/0	-/10c	Ferry
Esselfurt	A	G. Duque Leopold	48	2	Agricultura, pesca	19/0	-/15b	Ferry
Priestlicheim	A	G. Duque Leopold	42	2	Agricultura	17/0	-/10c	
Ripdorf	A	G. Duque Leopold	32	1	Autoabastecimiento	6/0	-	
Zeder	A	G. Duque Leopold	40	1	Autoabastecimiento	8/0	-/5c	
Stimmigen	PP	Emperador	1750	3	Comercio, agricultura	1050/0,5	20b/250c	Puente con peaje, centro del mercado local
Merretheim	A	Emperador	48	1	Autoabastecimiento	10/0	-/10c	
Misthausen	A	Emperador	32	1	Autoabastecimiento	6/0	-	Ferry
Naffdorf	A	Emperador	52	1	Autoabastecimiento	10/0	-/10c	Ferry
Pfeiffer	A	Emperador	42	1	Autoabastecimiento	8/0	-/5c	
Ubersreik	P	Graf Sigismund	3500	4	Comercio, Minería, Metalistería	2800/1,4	40b/500c	Ferry
Buchedorf	A	Graf Sigismund	58	2	Agricultura, pesca	23/0	-/10c	Ferry
Flussberg	A	Graf Sigismund	62	2	Agricultura, pesca	25/0	-/15c	Ferry
Geissbach	A	Graf Sigismund	46	2	Agricultura	18/0	-/10c	
Halheim	A	Graf Sigismund	30	1	Autoabastecimiento	6/0	-	
Messingen	A	Graf Sigismund	80	3	Agricultura, Metalistería	48/0	-/20b	Cerca de la mina de Hugeldal
Wurfel	A	Graf Sigismund	52	2	Agricultura	21/0	-/15c	
Weissbruck	PP	Emperador	72	2	Comercio y transporte	33/0,5	-	Comunidad minera, ferry

Notas

- 1 - Los lugares se clasifican según la siguiente leyenda: Gran Ciudad (B), Ciudad (C), Pueblo (P), Pueblo Pequeño (PP), Aldea (A) y Fortaleza (F).
- 2 - En este apartado se identifica al soberano de la provincia. Los pueblos también cuentan con consejos locales, y las aldeas tienen reuniones de ancianos más o menos formales.
- 3 - La riqueza puede ir desde 1 (pobre) a 5 (muy rico)
- 4 - En el capítulo *El Río de la Vida del Imperio* se incluyen reglas de comercio.
- 5 - La *Guarnición* identifica a los soldados profesionales destacados en la población. La *Milicia* comprende a los voluntarios o reclutas que suelen ser responsables del mantenimiento de la ley. La calidad de las tropas es Excelente (a), Media (b) o Baja (c).

WARHAMMER FANTASÍA JUEGO DE ROL



"Es necesario recurrir a la prudencia. Llegará el momento en el que los enemigos del caos relajarán su guardia. Mirando desde lo alto de sus fortalezas no prestarán atención a la sombra que queda a sus espaldas. Entonces el Gran Transformador hará que la luna perversa despierte, y la querida de Mórr se aclarará su garganta y escupirá sobre las tierras del Imperio. Allá donde su saliva toque la tierra, el débil no se atreverá a posar el pie, pero el poseedor de esa saliva disfrutará de un gran poder."

—Extracto de los Presagios y Profecías del Vidente Unserfrau

El caudaloso río Reik: la vía fluvial más larga del Viejo Mundo, que recorre más de mil kilómetros desde su origen en las Montañas Negras hasta el mar en Marienburgo. El Reik y sus afluentes son las arterias del Imperio, fluyendo a través de oscuras arboledas para unir sus grandes urbes.

Mientras el río sigue su curso tranquilo hacia el mar, en sus boscosas orillas se mueve algo extraño.

Muerte en el Reik puede jugarse como una aventura individual o formando parte de la campaña *El Enemigo Interior* de **Warhammer Fantasía Juego de Rol**, continuando lo iniciado en *Sombras sobre Bögenhafen*.

Además de una extensa aventura con 20 páginas de mapas y ayudas para los jugadores, y de un mapa-póster a doble cara, *Muerte en el Reik* contiene un apéndice acerca de los ríos del Imperio. Nuevas reglas para la navegación y el comercio fluvial, además de información exhaustiva acerca de las embarcaciones del Reik.



Bajo licencia de Games Workshop Ltd.
Warhammer y Games Workshop
son marcas registradas de
Games Workshop Ltd.
©1999 Games Workshop Ltd.
Usadas bajo licencia

