

El Enemigo Interior: Vol. 4

El Poder tras el Trono



WARHAMMER
FANTASIA
JUEGO DE ROL

El Enemigo Interior: Vol. 4

El Poder tras el Trono

SCAN BY
ALF



ISBN: 84-8421-011-1

Depósito Legal: M-14356-2000

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

Bajo licencia de GAMES WORKSHOP Ltd. © 2000 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: 122-135.

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

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

Abril de 2000.

La Factoría de Ideas

C/Plaza 15

28043 Madrid

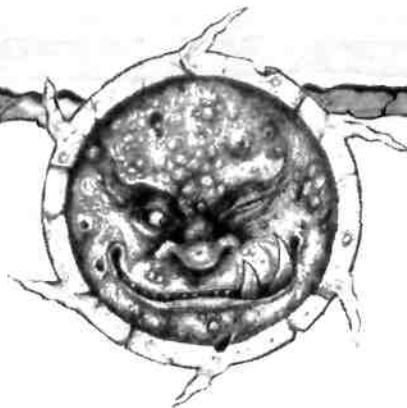
Tlfn.- 91 388 72 82

Fax.- 91 388 91 40.

www.distrimagen.es

factoria@distrimagen.es





• CRÉDITOS •

• EDICIÓN INGLESA •

Diseño del juego y desarrollo: Carl Sargent.

Edición: Phil Gallagher.

Diseño de portada: Fangorn.

Maquetación y portada: Ian Miller.

Mapas interiores: Charles Elliott, H, John Blanche.

Ilustraciones interiores: Paul Bonner, H, Tony Hough, Martin McKenna, Russ Nicholson.

• EDICIÓN ESPAÑOLA •

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez.

Coordinación y Traducción: Oscar Díaz.

Maquetación: Natacha Pulcina.

Impresión: Gráficasinco, S.A.

Filmación: Autopublish.

Mención especial: Al brasas de Iván Carnero. Que no para.



SUMARIO

EL PODER TRAS EL TRONO

Sumario	5
Carroña en el Reik	6
Introducción: 1 Poder Tras el Trono	22
El Comienzo de la Aventura	34
El Carnaval	40
Hacer Averiguaciones	48
Los Poderes Fácticos	54
Gente y Acontecimientos	92
El Traidor Desenmascarado	102
Puntos de Experiencia y Conclusión	116

CARRONA EN EL REIK

Un breve capítulo de la campaña *El Enemigo Interior*

• INTRODUCCIÓN •

Esta aventura está pensada para grupos de aventureros que acaban de terminar de jugar **Muerte en el Reik (MR)**, la aventura previa a **El Poder Tras el Trono (PTT)**. Supone que han explorado el siniestro Castillo Wittgenstein, han encontrado la carta de Gotthard von Wittgenstein que habla de sus malas artes en Middenheim, han huido antes de que el castillo se desintegrara en el río, y han conseguido recuperar el barco y zarpar.

La carta que tienen es intrigante, pero probablemente no baste para atraerles a Middenheim — especialmente porque poseen un valioso barco mercante y les llaman las brillantes luces de ciudades como Marienburg. Esta aventura está diseñada para persuadirles para ir a Middenheim. “Carroña en el Reik” también recuerda el comienzo de la campaña *El Enemigo Interior*, y anticipa acontecimientos de libros posteriores.

Cuando menor sea el lapso entre el final de **MR** y el comienzo de esta aventura, mejor. Los jugadores no deberían saber que han comenzado una nueva misión que les llevará en una dirección diferente; la transición entre **MR** y **PTT** debería ser lo más fluida posible.

También se puede usar esta aventura si los jugadores no han pasado por **MR**, pero han jugado la aventura introductoria “El Contrato de Oldenhaller” y están trabajando de comerciantes. Si los PJ sólo son aventureros itinerantes que no han estado jugando la campaña *El Enemigo Interior*, esta aventura breve será de poco interés para ellos y deberían ir directamente al comienzo de **El Poder Tras el Trono**, 14 páginas más adelante.

• RESUMEN DE LA AVENTURA •

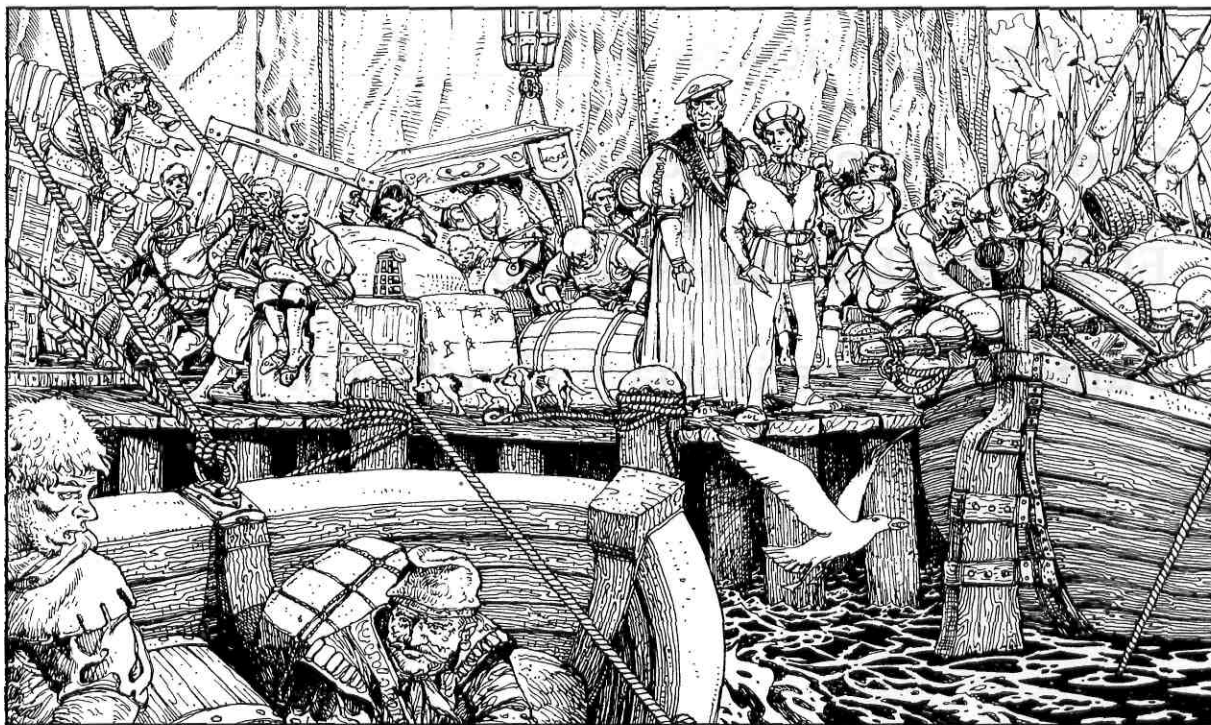
Los aventureros atracan en una ciudad mercantil a lo largo del río, donde son ayudados por un agente de una importante familia de comerciantes. No saben que es pariente de un antiguo patrón suyo que les ha reconocido, y le han dicho que les lleve, por las buenas o por las malas, ante sus enemigos. Provoca la pérdida de su barco mediante el sabotaje, y mientras está siendo reparado les emplea para transportar un cajón a unas señas de Middenheim.

Durante el viaje, los PJ encuentran un grupo de sacerdotes que les ponen al día con noticias de los enmarañados asuntos religiosos del Imperio. A medida que se acercan a Middenheim el camino comienza a llenarse con refugiados de esa ciudad, todos con sus propios motivos para marcharse. Finalmente, en un santuario del camino ayudan a salvar a un ciudadano importante de una banda de fanáticos, y averiguan cierta información que puede serles provechosa.

• DE NUEVO A FLOTE •

Si los PJ han estado haciendo un buen trabajo como comerciantes, su barco estará cargado con mercancías de la ribera del río. Incluso si no es así, deberían haber rescatado bastante botín del Castillo Wittgenstein para estar interesados en sacarle partido o al menos tasarlo. También necesitarán provisiones y probablemente algún tiempo para descansar y curarse.

En algún momento del día siguiente alcanzarán la siguiente ciudad mercantil a lo largo del río. Si han dejado el Castillo Wittgenstein y han ido río arriba será Grissenwald; si fueron río abajo será Brandenburgo,



Stockhausen o Kemperbad; y si salieron de cualquier otro sitio, tú sabrás mejor que nosotros dónde están. La localización exacta es irrelevante: lo que viene a continuación puede tener lugar en cualquier población ribereña.

Esté donde esté, el lugar parece estar en buen estado, con un número razonable de barcos y barcasas amarrados, y la actividad habitual en el muelle. Como en la mayoría de los puertos fluviales, la mayor parte de los almacenes de los muelles son de diversas familias de mercaderes, y las más grandes tienen una parte de los muelles reservada para sus navíos. Algunos de los almacenes cuentan con oficinas sobre ellos.

Cuando los PJ lleven al barco a una de las áreas despejadas del muelle, deberían percibir la presencia de dos hombres vigilándoles desde el exterior de uno de los almacenes más grandes. Ambos van bien vestidos; uno es bajo y joven, y el otro alto y viejo, con manos elegantes. Los dos vigilan con cuidado a los PJ mientras atracan y amarran el barco. Parece como si el más bajo fuera el que más habla. Tras unos pocos minutos, el más alto vuelve a uno de los almacenes (por su aspecto, uno con oficinas en el piso superior). El otro se acerca al barco y entabla lo que parece una conversación amigable. ¿Vienen de lejos? ¿Tienen noticias de río arriba o abajo? ¿Qué cargamento llevan? ¿Dónde lo cargaron? ¿Quiéren venderlo allí — conseguiría un buen precio — o tienen otro destino? ¿Cómo está el negocio en Altdorf? ¿Conocen, por casualidad, a un comerciante llamado Conrad Silbiger? ¿Dónde está ahora? ¿Conocen Nuln? Quiere contratar un barco y su tripulación con contactos en Nuln.

Si se le pregunta su nombre, se presentará como Matthias Blucher, un mercader local (cualquiera que sea Comerciante o Mercader puede hacer una prueba de *Int* para saber que los Blucher son una importante familia de comerciantes en esta parte del Imperio). Parece estar en la cúspide de la edad adulta, simpático e interesado — en otras palabras, un patrón o cliente potencial — y termina la conversación sugiriendo que el capitán de los PJ debería hablar con Max Wagner, arriba en las oficinas. "Decidle," —añade él— "que dije que erais el tipo de gente que hemos estado buscando. Os recompensará bien."

Con una bienvenida como esa, al menos uno de los PJ se dirigirá a la oficina que está sobre el almacén. Es grande y está mal ventilada, con dos oficinistas sentados en sus escritorios garabateando notas en enormes libros de cuentas encuadernados en cuero. Max Wagner, el hombre más viejo del muelle, está sentado y estudiando un grueso fajo de papeles de los que cuelgan grandes sellos de cera. Es aproximadamente veinte años mayor que Matthias y 25 cm más alto, y mientras Matthias era informal y simpático, Max es presumido y serio. Los PJ probablemente tendrán la impresión que Max es el superior de los dos... la impresión equivocada, pero exactamente la que Matthias estaba tratando de crear.

Max alza la mirada cuando entran los PJ y les pregunta qué se les ofrece; en realidad ha estado esperando que aparecieran. Tras escucharles, preguntará que cargamento tienen a la venta. Sea cual sea la respuesta (incluso si es "Nada"), se frota las manos y exclama "¡Bien! ¡Bien!" Estas dos cosas las hace muy a menudo especialmente cuando está ligeramente nervioso, como es el caso. Miente bien, pero estas dos señales le delatarán ante un personaje vigilante.

Aclara que su empresa está muy interesada en la carga de los PJ y tras enviar abajo a uno de los otros oficinistas para echar un vistazo superficial para comprobar su calidad, accederá a comprar lo que ofrezcan un 15% por encima de su precio normal (MR, pág. 101-

102). Después (tengan o no cargamento que vender) les ofrece contratarles con su barcaza para transportar un cargamento valioso a Marienburg. "Todas nuestras demás barcasas están asignadas" — explica — "y todos los demás transportistas autónomos también parecen estar contratados. Pero no cabe duda que estáis disponibles ¿no? ¡Bien! ¡Bien!"

Pide al propietario del barco y al capitán que se queden en la oficina para rellenar el papeleo necesario y los albaranes de traspaso, mientras que los demás deberían bajar inmediatamente para mover su navío a un nuevo amarre en la zona del muelle de la familia Blucher. Si alguien menciona Nuln parecerá confundido: necesita comerciantes que vayan río abajo, no río arriba.

Max parece no tener prisa por organizar la descarga del barco de los PJ y la estiba del barco para su viaje a Marienburg. El día está avanzado y sus estibadores están ocupados en otras tareas por el momento, así que la descarga comenzará a primera hora de la mañana. El cargamento para Marienburg, les dice, debe llegar mañana por la tarde y la estiba de su barco comenzará de inmediato. Es porcelana fina y, por tanto, frágil, y se tardará toda la tarde en cargarla. Después, los PJ zarparán a la mañana siguiente.

Este plan les dará un día para reabastecerse de provisiones para el barco y explorar la población. Se les pagará 600 CO por el trabajo. Max intentará que accedan a cobrar al llegar a los muelles Blucher de Marienburg, lo que es una condición estándar de la familia Blucher para los transportistas autónomos. Puede regatearse para que pague un 25% por anticipado, pero sólo entregará el dinero una vez que esté cargado el barco.

Matthias Blucher: Humano, Varón, 22 años, Mercader

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	37	22	3	4	9	55	1	32	62	62	47	52	43



Habilidades

Actuar, Arma de Especialista — Esgrima, Danza, Encanto, Idioma Adicional — Bretoniano, Juego, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto — Gremial, Numismática, Oratoria, Regatear, Sentido Mágico, Sexto Sentido, Talento Matemático, Tasar.

Posesiones

Ropas lujosas y de moda, estoque, 10 CO (pero tiene crédito en toda la ciudad), petaca de plata llena de brandy fuerte. Habitualmente va atendido por al menos un criado, sirviente o empleado.

Matthias Blucher es el jefe local de la familia de comerciantes Blucher. Es joven, con una confianza que sólo puede dar el poder y la seguridad, y es un maestro del comercio y la planificación estratégica. No es arrogante o autoritario, pero no está acostumbrado a ser desobedecido y tiene un genio terrible si se le lleva la contraria. Su exterior apacible oculta una carencia casi absoluta de escrúpulos. El dinero es su rey, y hará casi cualquier cosa por él.

Max Wagner: Humano, Varón, 47 años, Mercader

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	27	24	3	3	7	46	1	34	56	54	40	45	32



Habilidades

Equitación, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto — Gremial, Leyes, Numismática, Oído Agudo, Regatear, Talento Matemático, Tasar.

Posesiones

Ropas algo menos lujosas que las de su jefe, libro de cuentas, 6 CO, bolsa de rapé, daga oculta, cuatro nueces en su bolsillo.

Max Wagner tiene más del doble de la edad que Matthias Blucher, aunque sabe que nunca será tan buen mercader como su joven amo. El arte de Matthias está en el negociar y controlar; el talento de Max se basa en la organización y manipulación de cifras sobre el papel, ganando una moneda adicional aquí y allá. Siente un profundo respeto hacia Matthias y toda la familia Blucher, y no hará nada que les traicione, por muy incómodo que pueda sentirse con el modo en el que Matthias a veces hace negocios: todo el mundo sabe que es la mano derecha de los Blucher, y jamás encontraría trabajo si le despidieran.

Tras haber concluido el papeleo con los PJ (algo totalmente rutinario) les agradece su cooperación y les dice que les verá a la mañana siguiente. Mientras tanto puede recomendar la comida y compañía de la taberna Cuello de Cisne del puerto.

Si alguno de los PJ quiere leer el papeleo que les han dado, parece un contrato comercial rutinario escrito en la jerga legal habitual. Un abogado confirmará esto último. La familia Blucher les ha contratado como transportistas para llevar un cargamento hasta Marienburg. Desde el momento en el que se firma el contrato hasta que se acusa el recibo de las mercancías al final del trayecto los PJ deben pagar cualquier daño hecho al cargamento, salvo "cuando el daño causado al barco o a la carga contratada se demuestra que fue originado por la parte contratante de la primera parte [la familia Blucher] o sus empleados, o si el barco está bajo la custodia de la parte contratante de la primera parte o sus empleados, será reparado o pagado por la parte contratante de la primera parte antes de

que pasen tres meses desde la notificación de dicho daño a la parte contratante de la primera parte." Puedes citar esta frase como ejemplo de la redacción del contrato, aunque será importante posteriormente... pero estamos adelantando acontecimientos.

• DOCUMENTO Y TESTIGO •

A pesar de las apariencias, la persona importante en esta interacción no es Max, sino su jefe Matthias Blucher. Aunque apenas supera la veintena, Matthias tiene instintos de mercader y sangre Blucher, y ya es el jefe de las actividades comerciales de la familia en esta parte del Reik. Su interés en los PJ es bastante más directo de lo que ha aparentado Max.

Los Blucher son una importante familia de comerciantes, con agentes y almacenes en casi todas las poblaciones mercantiles en la mitad occidental del Imperio, y están ansiosos por extender su influencia. Aunque no son claramente corruptos o depravados, el aroma del dinero o de un buen trato a menudo vencerá sus mayores escrúpulos, y los mercaderes rivales procuran no pisar cerca de sus diversas áreas de negocio.

Recientemente los Blucher firmaron una provechosa alianza comercial con una familia que controla muchos negocios en la parte suroriental del Imperio, y la cimentaron con una boda entre uno de los hijos más jóvenes y prometedores de la familia, un tal Matthias Blucher, y una hija de la otra familia. Su nombre es Karoline Oldenhaller.

Oldenhaller es un nombre que los personajes jugadores reconocerán si han jugado la aventura "El Contrato de Oldenhaller" del libro de reglas de **WFJR**. (Si no han jugado esta aventura, lee lo siguiente). Desde luego, Albrecht Oldenhaller les recuerda, y también se acuerda del servicio que le prestaron al recuperar cierto anillo hace tiempo. Como demostró su comportamiento con el anillo de Nurgle, Albrecht no es realmente un seguidor del Caos, pero su devoción hacia las fortunas de su familia es tal que no le importa mezclarse con sectarios, adoradores del Caos y cualquier otro que debería ser quemado en la hoguera. Albrecht, tras haber visto comportarse de manera similar a los PJ en el asunto del Anillo de Nurgle, cree que se aplica lo mismo a ellos, y se ha llegado a preguntar si son seguidores del Caos.

Así que cuando un socio de Albrecht, un miembro del Culto de la Mano Púrpura, mencionó que el culto estaba impaciente por encontrar a uno de sus antiguos miembros que ha renegado de ellos (véase "Identidad Confundida" en **Sombras Sobre Bögenhafen (SSB)**, el primer volumen de la campaña *El Enemigo Interior*), Albrecht reconoció — o creyó reconocer — la descripción de alguien con el que había tratado no mucho antes. Husmeando la oportunidad de congraciarse con una poderosa organización, puso en circulación la descripción de la persona desaparecida y su grupo de socios itinerantes en todos los almacenes y puestos comerciales controlados por las familias Oldenhaller y Blucher, junto con instrucciones acerca de cómo tratarles si se les encontrara. Matthias Blucher ha reconocido a los PJ gracias a la descripción de su cuñado y, ansioso por cimentar el vínculo con su familia política, hará todo lo que pueda para llevarles a Middenheim, menos atarles y arrastrarles hasta allí él mismo. Su plan es sencillo: causar una buena impresión en los PJ, y después, cuando un desastre "imprevisto" perfectamente planeado evite que se cumpla el trato original, hacer de bueno pagándoles un montón de dinero para realizar un trabajo mucho más sencillo: un viaje a Middenheim. El hecho de que Matthias terminará con el barco de los aventureros al final de todo es una prima adicional para él.



Los PJ tal vez sospechen del traidor, pero es probable que sigan adelante con su plan: ya han encontrado una pista que les lleva a Middenheim, y el trato con Blucher les da otra razón para visitar la ciudad. Y el dinero que paga es mejor que cualquier otra oferta que probablemente reciban.

Es posible que los personajes jugadores de tu grupo no comenzaran sus carreras con la aventura "El Contrato de Oldenhaller" del libro de reglas de **WFJR**. Si este es el caso, tendrás que sustituir "Oldenhaller" en toda la aventura con el nombre de un mercader que haya conocido o empleado previamente a los PJ. Iría bien cualquiera de las familias mercantiles de Bögenhafen — suponiendo que Bögenhafen no sea un cráter en el suelo en estos días.

• DARSE LA BUENA VIDA •

Tras concluir las negociaciones, aún quedará al menos una hora hasta la puesta de sol y los personajes tendrán tiempo para explorar la ciudad y comprar provisiones. Si los PJ han acabado en Kemperbad, se describe con un grado de detalle razonable en **MR** (pág. 40-42), y deberías poder usar esa información para decidir si los PJ encuentran algo que están buscando, y cuanto les costará.

La taberna del Cuello del Cisne se encuentra detrás de los muelles, lejos del almacén de Blucher. Es un edificio grande y bien cuidado con una fachada recién pintada. Dentro huele a comida sabrosa y vino peleón. Los asientos están divididos mediante reservados alrededor de los márgenes del salón, algunos con cortinas o puertas que pueden cerrarse para tener más intimidad. (No se cobra por usar los reservados, pero la cerveza o la comida servida en uno de ellos cuesta 3p adicionales por ración). También hay dos grandes mesas comunes en mitad del salón, con bancos junto a ellas. Aunque su aspecto no delata la naturaleza de la taberna, sus clientes sí lo hacen: es un garito de mercaderes. Y bastante popular, a juzgar por la cantidad de gente que hay en él, a pesar de sus precios (1/- por una pinta de cerveza; de 3/- por una comida normal a 1 CO por una buena comida).

El Cuello del Cisne es la taberna ideal para escuchar noticias, rumores e información de todo el Imperio, y especialmente de las zonas ribereñas. El único lugar que no conocen sus parroquianos es esta ciudad; y exactamente por eso Max lo recomendó a los PJ.

Incluso si a los PJ se les ocurriera obtener información de sus patronos, tendrían dificultades para hacerse escuchar por encima de las principales noticias de la noche: ¿qué pasó con el Castillo Wittgenstein? Los PJ harían bien en callarse lo que saben, pero si empiezan a alardear acerca de sus hazañas al destruir ese malvado foso de Chaos (véase **MR**), nadie les creerá. En el mejor de los casos les tacharán de lunáticos, y en el peor les considerarán lunáticos pesados. Dos camareros/porteros echarán a los lunáticos pesados, y a cualquiera que trate de entrar en un reservado con la puerta cerrada o las cortinas corridas, o que parezca que está a punto de provocar una pelea.

Dependiendo de lo que socialicen, en el Cuello del Cisne los aventureros pueden conocer a alguno de los siguientes personajes:



Alex Eisen: mercader animado pero grosero. Alex acaba de vender su cargamento por un buen precio e invitará a todo el que quiera escuchar relatos tediosos de sus negocios. Pasado mañana tiene la intención de ir río abajo hasta Altdorf, donde amarrará su barco y después se dirigirá a

Middenheim para el carnaval de la ciudad. "¿No conocéis el Carnaval? ¡Amigos, no sabéis lo que es vida! ¡Hace que la Schaffenfest de Bögenhafen parezca una fiestucha! Toda una semana de diversión, alcohol y fulanas en la mejor ciudad del Imperio — No me van mucho los Norteños... son gente cerrada sin sentido del humor, pero sus mujeres no se quedan a medias cuando las invitas a un par de brandys, ¿Eh? ¿Eh?"

Otros en la taberna conocen el carnaval de Middenheim, y unos pocos tienen la intención de ir. Lo describen como un cruce entre un carnaval en toda la ciudad y una gran feria de muestras, la única vez que la austera y triste Middenheim se suelta el pelo. No insistas demasiado, pero deja claro a los PJ que si se pierden el carnaval, se perderán mucha diversión.



Otto Gerber: mercader del norte austero y sin dinero. Estaba viajando río arriba cuando unos piratas fluviales robaron su barco y su carga, y ahora está tratando de conseguir trabajo como "asesor comercial". Hablará a los PJ acerca de la familia Blucher a cambio de unas cuantas coronas, pero insiste en charlar en uno de los reservados con cortinas. Ha negociado con los Blucher unas cuantas veces y piensa que son comerciantes serios. Matthias tal vez sea joven, pero dirige la filial local brillantemente; ni siquiera se fue de vacaciones después de su boda. Los Blucher también comercian con armas, y aparentemente gran parte de sus ingresos proceden del transporte de armas de manufactura enana de las Montañas Negras a Marienburg — aunque mantienen silencio al respecto. Otto sospecha que si se corriera la voz, ningún Elfo volvería a tratar con los Blucher.



Ruairi Roddy: mercader borracho. Ruairi es un tipo robusto que ha hecho su fortuna comerciando con crin de caballo, entendido en todas las materias pero experto en ninguna, que disfruta discutiendo acerca de la mayoría. "¿Queréis saber quiénes se cargaron a los Wittgenstein? Yo os lo diré. Fueron los Enanos. No. No. Todo lo que digo es que estuve allí hace cinco años, y vi a uno de los pequeñajos con una pala. ¿Me seguís? Y los Enanos cavaban túneles ¿vale? Y lo que digo — todo lo que digo — es que probablemente cavaron un gran agujero. Un gran agujero, ¿vale? Lo cavaron bajo el castillo para que se derrumbara. Tiene sentido. ¿Me seguís?" Si no están con él, Ruairi les tratará con desdén y buscará un mejor blanco para su sabiduría. Volverá más tarde, aún más borracho. "Ese castillo, ¿vale? He estado pensando en ello, y sé qué pasó ¿vale? Los hombres bestia. No, quedaos conmigo. Porque — todo lo que digo — es que se oye hablar de los hombres-bestia, pero nunca de hombres-pep. ¿No? Tiene que haber hombres-pep. Todo lo que digo es que tiene sentido. Lo hicieron los hombres-pep. Mordisqueando la orilla, ¿vale? Tiene sentido..."



Thierry Ostend: comerciante polémico. Thierry vive para discutir, y es bueno en ello. Nada acaba mejor su noche que un debate con un forastero acerca del control de ballestas en Altdorf y las implicaciones de la declaración del Emperador sobre que los mutantes no deberían ser quemados. Lo que es realmente fastidioso es que puede discutir desde cualquier punto de vista del debate, sin admitir jamás que está equivocado o que ha cambiado lo que estaba

diciendo. En resumidas cuentas, saca de quicio. Ostend es uno de los transportistas locales de Blucher, y Max le ha pedido que vigile a los PJ, para controlar con quién hablan y qué preguntan. Informará a Max en los muelles por la mañana temprano del día siguiente. Otros mercaderes del bar saben que es un hombre cercano a los Blucher, de modo que hablarán con él aunque cae bien a pocos de ellos. Más tarde se le verá discutir fuertemente con Ruairi Roddy.



Franz Bismarck: mercader de poca monta. Ha llegado desde Marienburgo y está interesado en las noticias que puedan tener los PJ de río arriba. Marienburgo, dice, está en medio de una guerra de precios, y las diversas facciones mercantiles compiten a ver quién fija el precio más barato.

Por tanto, llegan pocas nuevas mercancías a la ciudad, ya que los comerciantes fluviales saben que no conseguirán un buen precio. Si los PJ cuentan a Franz que van a llevar un cargamento a Marienburgo, le llamará la atención: esta mañana preguntó a un escribano de los Blucher si necesitaban un transportista para Marienburgo, y le dijo que no.

Otros mercaderes consideran que Franz es un comerciante de poca monta pero de fiar (es un transportista autónomo con una barcaza de 7 m de eslora). No es de los que provocan problemas.

La noche pasará tranquilamente, sin peleas a menos que los PJ inicien una (y si lo hacen los dos porteros entrarán en acción — usa el perfil de Matones de la pág. 119— mientras el resto del personal corre a buscar a la Guardia). El viaje de regreso al muelle discurre sin novedad, y el barco no muestra señales de haber sido manipulado.

• CARGADO •

La mañana siguiente comienza inesperadamente pronto, ya que los PJ son despertados por los ruidos de golpes fuera de su camarote. Una investigación instantánea muestra que los estibadores están descargando el cargamento del barco, llevándolo a uno de los almacenes de los Blucher. Los intentos por detener el trabajo no surtirán ningún efecto. Si se amenaza con el uso de violencia, se detiene repentinamente toda actividad en el muelle. Suceda lo que suceda, por mucho follón que armen los jugadores, lo solucionará Klaus, el capataz, que está supervisando el trabajo desde el malecón.

Klaus es un hombre muy grande. Corren rumores por la ciudad de que puede ser en parte ogro, y odia esos rumores porque sospecha que pueden ser verdad. Su consigna en la vida es hablar con delicadeza; no necesita llevar un gran palo porque es lo bastante grande para no necesitarlo. Cuando habla, la gente escucha. Explicará — tranquilamente — que el contrato que firmaron con la familia Blucher implica que, mientras esté vigente, toda la carga y descarga deben hacerla obreros acreditados por el Gremio, o sea, sus hombres. ¿Por qué los PJ no se relajan y exploran los monumentos de esa encantadora ciudad durante el resto del día? La carga debería estar acabada a medianoche, y facilitarían su trabajo si no volvieran hasta entonces. Si su barco sufre algún daño, la familia Blucher pagará su reparación.

Si se permite a los estibadores hacer su trabajo, descargarán la barcaza antes de mediodía. La nueva carga llega por carro a última hora de la tarde y la carga comienza de inmediato (con cuidado, ya que todos los cajones de embalaje llevan escrito "Porcelana de Catay: frágil", están cerrados con clavos y embalados con paja para proteger los contenidos). En realidad contienen cerámica bar-

nizada de baja calidad, no la porcelana fina que Max había descrito.

Si los aventureros no aceptan la sugerencia de Klaus e insisten en roñar por el lugar o ayudar, los estibadores bajarán los brazos y se quedarán por la zona hasta que Max llegue unos minutos más tarde. Max querrá saber de inmediato por qué no está descargado el barco. La familia Blucher ha comprado su cargamento por un precio excelente y les confió un importante viaje a Marienburgo. ¿Así lo agradecen? Han firmado un contrato declarando que su barco queda al cuidado de la familia Blucher mientras esté atracado allí. ¿Así son de profesionales? No se comportan como tales. La familia Blucher está perdiendo dinero por cada segundo que permanece parado el equipo de descarga: será mejor que los PJ se echen a un lado o encuentren rápido a un abogado.

Si los PJ aún se niegan a cooperar, Max se dará por vencido. Muy bien, dice, descargad y cargad vosotros mismos. Los sueldos de los estibadores se deducirán de vuestros honorarios, y si el barco no está listo para salir mañana al amanecer, también se deducirán los costes habituales por tardanza en la partida.

Los estibadores sonreirán y se sentarán, bebiendo, fumando, jugando a las cartas y viendo a los PJ mientras estos sudan y se esfuerzan. No se dejará a los PJ usar ninguna de las grúas, árganas, poleas, cuerdas, sacas, carretillas o cualquier otra cosa. Tampoco se les permitirá zarpar (Klaus se ocupará de ello): su cargamento pertenece a los Blucher y no va a ninguna parte. Recién acabada la descarga llega el nuevo cargamento, y la carga no finalizará hasta las primeras horas de la mañana. Poco después de que se retiren a dormir, desde el muelle alguien lanzará una lámpara de aceite encendida a la bodega del cargo (véase página 11).

Por otra parte, si los PJ acceden a cooperar, Klaus comienza a ladrar órdenes a su equipo. Entonces, acordándose de algo de repente, rebusca en un bolsillo de su justillo, saca un trozo de pergamino y se lo entrega. Es una invitación a una fiesta esa noche, en la casa solariega de Matthias Blucher, en honor del primer aniversario de su boda con su mujer Karoline. Se exige etiqueta. Los PJ tal vez tengan que rebuscar por la ciudad para encontrar atuendos elegantes y ricos presentes, para aquellos que hayan recibido una educación adecuada. Otros quizá se pregunten por qué ha sido invitada la tripulación de un barco a un acontecimiento tan prestigioso. Lo que será evidente, si los PJ charlan con otros mercaderes durante el día, es que una invitación a la fiesta de los Blucher es algo muy preciado.

Klaus: Humano, Varón, 34 años, Capataz de Estibadores

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	42	23	5	5	10	32	1	34	43	29	26	32	18



Habilidades

Arma de Especialista — Armas de Puño, Consumir Alcohol, Golpear para Herir, Golpe Poderoso, Leer/Escribir, Muy Fuerte, Pelea Callejera, Pericia Fluvial, Remo.

Posesiones

Justillo de cuero, rollo de bramante, trozo de tiza, ceñ fruncido, olor a cerveza.

Klaus dirige a los estibadores de los Blucher, supervisando todas las cargas y descargas de barcos, y asegi-

rándose que la gente hace lo que quieren los Blucher. Los estibadores le miran con una mezcla de miedo y respeto, pero sobre todo miedo. Además de convertir el muelle en su reino personal, a veces se le pide que hable amablemente a la gente para persuadirlos de que cambien de opinión acerca de algo. Aunque no va buscando líos, nunca se molesta demasiado cuando los líos van a buscarle a él.

Si los PJ le causan problemas se sentirá feliz de hacerles la vida imposible (físicamente), pero si se muestran amistosos y le invitan a cerveza o salchichas en una de los mesones de la zona será simpático. Y viceversa: Klaus no da mucha importancia a la lealtad, salvo a los Blucher, y sólo porque nunca ha pensado realmente en traicionarlos.

• NOCHE ENCANTADA •

El día transcurre sin novedad. Los PJ pueden explorar la ciudad, comprar lo que necesiten y ver si pueden averiguar más noticias — que son en su mayoría acerca de la caída del Castillo Wittgenstein, y chismes acerca de la fiesta de los Blucher de esa noche. Parece que entre los invitados estarán muchos de los notables de la ciudad y varios forasteros. Durante todo el día llegan a los muelles barcos con invitados y comida. No se esperan intrusos; nadie se atrevería a colarse en una fiesta así.

La invitación es para las siete de la tarde en punto, lo que significa que nadie elegante (cualquiera con Etiqueta) aparece antes de las ocho. La mansión de los Blucher es una gran mansión en el otro extremo de la linde de la ciudad, en una finca de cuatro acres. Un criado con librea hará pasar a los aventureros. Cualquiera de ellos que lleve ropas de trabajo o armas y armaduras a la vista será rechazado, aunque se admitirán las armas incluidas en la vestimenta o uniformes como los estoques. Los nombres se comprueban en una lista, y los invitados son llevados a través de un vestíbulo vistosamente decorado hasta el área de recepción. Sus nombres son anunciados por otro sirviente cuando entran.

A las nueve en punto habrá un centenar de invitados en el salón, y al menos veinte sirvientes con bandejas de comida y vino. Hay músicos tocando música de cámara desde un escenario, y todo el mundo está vestido de punta en blanco. Si los PJ se sintieron fuera de lugar en el Cuello de Cisne, aquí se encontrarán totalmente fuera del agua: estas personas no son los propietarios de los barcos y almacenes, son los dueños de esos propietarios.

Los aventureros no reconocerán a nadie salvo a Matthias Blucher, que está hablando a alguien que lleva ornamentos que indican su condición de alcalde. La mujer joven vestida con elegancia que está a su lado seguramente sea su esposa: los PJ tal vez piensen que les recuerda a alguien (prueba de I), pero no se acuerdan de quién. Si se encuentran en Kemperbad, entonces también está presente el Conde Otto Boormann, el plenipotenciario Imperial (véase MR, pág. 36), divirtiéndose aparentemente. Tras unos pocos minutos aparece Max, les saluda, y se esfuerza por presentarles a unas pocas personas — Jacques y Henri, dos mercaderes de papel bretonianos, Roberto de Tilea, el afamado viajero y comerciante, Dirk, un joven y brillante empresario de Carroburgo, Miguel de Estalia, en busca de nuevas oportunidades de negocio — pero la conversación suele acabarse en cuando la gente descubre que los PJ no hacen más que navegar en un barco mercante.

Tras una media hora, un PJ verá a alguien al otro lado de la habitación, que parece estar pasándolo tan mal como ellos. Si no le saludan ellos mismos, se acercará y se pre-

sentará como Rudolf Meier, un mercader de Nuln, que está viajando a Marienburgo en busca de negocios. Su propia empresa, reconoce, quebró a principios de este año por culpa de los primos de Frau Blucher, y les guarda rencor por ello. “Miradles... Herr y Frau Blucher en este feliz acontecimiento, como si el queso bretoniano no se fuera a fundir en sus manos. Asesinos, los dos. Perdí mi sustento por esa boda: en cuanto se pusieron los anillos, el vino barato Bretoniano comenzó a inundar Nuln como si se hubiera roto un dique. Os digo que los Blucher y los Oldenhaller...”

¿Oldenhaller? — puede que pregunten los PJ. (Sustituye Oldenhaller con otro apellido si es necesario). Rudolf se entusiasma con su tema. “Karoline Oldenhaller, sí. Era una Oldenhaller antes de casarse con Blucher. Probablemente sea el mejor trato que jamás hayan cerrado los Blucher.”

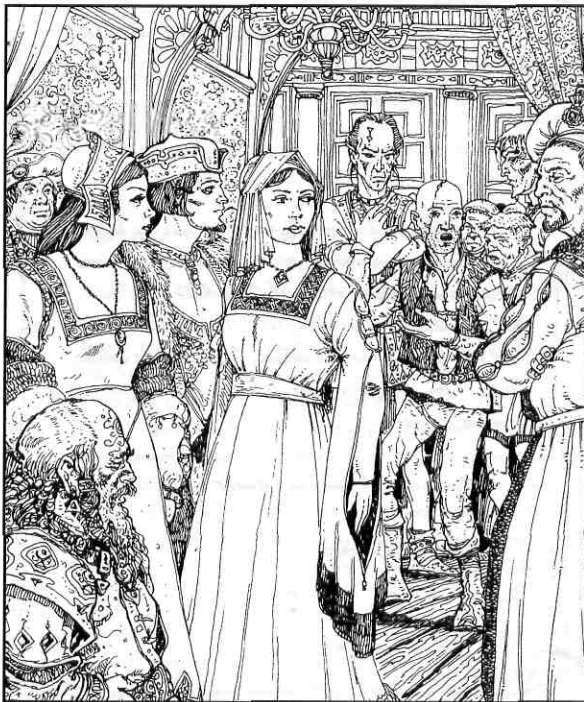
¿Tiene un pariente llamado Albrecht? “Su hermano... el cerdo que me arruinó. ¿Por qué? ¿Le conocéis?” Rudolf se interesará por cualquier información que puedan tener los PJ acerca de Oldenhaller pero les contará pocas cosas de utilidad: no le ha visto desde hace seis meses.

La fiesta continúa hasta poco antes de la medianoche, cuando se piden los coches y todo el mundo se marcha. Nadie comentará nada de particular acerca de Karoline Blucher (Oldenhaller de soltera) o de su familia: la boda fue un asunto comercial, por supuesto, pero ¿no son así los negocios?

• LA FIESTA SE HA ACABADO •

Ya se marchen los PJ de la fiesta antes o después, cuando vuelvan a los muelles verán un brillo en el horizonte, enmascarado por los edificios. Algo está ardiendo a lo lejos. A medida que los muelles entran dentro del campo de visión, pueden ver que se trata de un barco. Su barco. La gente se apiña a su alrededor, usando cubos y bombas manuales para apagar el fuego.

Se tardará diez minutos en apagar el fuego, o menos si los PJ usan magia apropiada. El barco sigue a flote pero



el daño es considerable: se han quemado el cargamento y la bodega principal, y el mástil está tan dañado que debe sustituirse. Las llamas han alcanzado los camarotes en la parte delantera del barco, y muchos de los objetos personales de los PJ no son mas que cenizas, pavesas o metales fundidos y retorcidos. (Para determinar qué se perdió, un PJ puede escoger un objeto cada vez y tirar 1D6: con 1-4 se salvó y puede escoger otro objeto y tirar por él; con un 5-6, ardió ese objeto y todos los demás por los que aún no se ha tirado. Los personajes con la habilidad *Suerte* no pueden modificar ninguna tirada, pero pueden volver a tirar el primer resultado de 5-6). Irónicamente, una de las pocas cosas indemnes es la copia de los PJ del contrato comercial que firmaron con Max el día antes.

Los estibadores y trabajadores portuarios están perplejos por lo que ha sucedido. Alguien tiró una lámpara de aceite, dicen, pero nadie sabe quién fue (o nadie lo admitirá). Klaus, el capataz, está por allí con el rostro ennegrecido, haciendo las mismas preguntas que los PJ pero sin conseguir mejores respuestas.

Desde luego, fue un incendio premeditado. Un empleado de confianza, actuando según instrucciones de Max, lanzó una lámpara de aceite tras algunos de los cajones de la bodega cuando no había nadie a bordo, y es esfumó antes de que las llamas se extendieran y fueran advertidas. Fue una operación bien planificada: no era la primera vez que se pedía a Max hacer algo de este tipo. Ninguno de los estibadores sabe nada, y si lo supieran tienen claro que es mejor callar. Ni siquiera Klaus está al tanto; los Blucher no quieren confiar todos sus trabajos sucios a una misma persona.

Aproximadamente una hora después de que se apague el fuego, Matthias Blucher llegará a los muelles, con un abrigo de viaje sobre su elegante atuendo, acompañado por una pareja de sirvientes de aspecto rudo. Examina el daño con horror, interrogando al igualmente sorprendido Klaus acerca de lo que ha pasado. ¿Qué se ha perdi-

do? ¿Murió alguien? ¿Hay indicios de sabotaje? ¿Quién fue responsable? Bueno, Klaus debe averiguarlo.

Tras unos minutos se volverá a los PJ y comenzará a disculparse. Es una tragedia. Sí, una auténtica tragedia. No, los PJ deberían pasar la noche en el Cuello del Cisne y decirle al posadero que le envíen la cuenta. Y deben acudir a su oficina mañana por la mañana. Tomará todas las medidas precisas. Ahora, tiene que solucionar muchas cosas, así que, si le disculpan... Después, vuelve a su casa.

El Cuello del Cisne sigue abierto, y los PJ podrán conseguir habitaciones sin problemas. Los clientes del bar se mostrarán comprensivos acerca de la pérdida de su barco, y querrá información acerca de la fiesta de los Blucher (quién estuvo, quién hablaba con quién, cómo condimentaron los canapés, etc.). Si se les pregunta por el incendio no pueden ayudar, pero alguien menciona que esta ciudad tiene mala fama en cuanto a incendios en los muelles, aunque es la primera vez que afecta a una propiedad de los Blucher.

Un poco más tarde, Thierry Ostend se acerca a hurtadillas hasta ellos. No tiene información útil acerca del barco quemado, pero quiere hablar acerca de Middenheim. ¿Han estado allí los PJ? ¿Qué saben del lugar? Si se le pregunta por qué quiere saberlo, se encogerá de hombros: ha estado pensando en ir al Carnaval de Middenheim en un par de semanas. Se dice que es la mejor feria del Imperio, con algunas magníficas oportunidades para cerrar tratos con mercaderes de todo el Viejo Mundo.

• EL CAMINO HACIA MIDDENHEIM •

Por la mañana, Matthias Blucher está esperando en su oficina para ver a los PJ. Se vuelve a disculpar por el incendio y no puede ofrecer explicación alguna: sus investigaciones han sido infructuosas. Evidentemente se ha perdido la carga, con lo que se ha cancelado el viaje a Marienburgo, pero se siente mal por dejar sin trabajo a los PJ.

Por consiguiente, hay otra misión que le gustaría que emprendieran. Había estado esperando que la llevara a cabo un agente de confianza de la familia, pero dadas las circunstancias... Es un trabajo por tierra a Middenheim, transportando y guardando un pequeño cargamento. Les pagará la mitad del precio acordado para el trabajo de Marienburgo (300 CO, la mitad ahora y la mitad a su regreso). En cuanto al barco, lo siente mucho pero no es responsabilidad suya.

En este punto uno de los PJ debería recordar la letra pequeña del contrato, y que Klaus mencionó que su barco quedaba asegurado por la familia Blucher mientras estaban a su servicio. Blucher parece quedar desconcertado, solicita una copia del contrato y lo estudia cuidadosamente. "Sí", dice tras un minuto más o menos. "Sí, lo había olvidado. Muy bien. Me encargaré de que reparen vuestro barco. La obra tardará al menos un mes. Pasad un tiempo en Middenheim, disfrutad del carnaval, y estará listo para cuando volváis."

La misión a Middenheim parece sencilla: tienen que transportar una sola caja y una carta a una casa en la ciudad. Blucher les pagará una tercera parte del precio por anticipado y recibirán el resto a la entrega. Los dos objetos se encuentran en un rincón de su oficina, y ambos están cubiertos con sellos de cera que dificultarán su apertura sin que se note. La caja es aproximadamente cúbica, está rellena de paja y pesa unos 45 kg. El trabajo, como pasaba con el trayecto a Marienburgo, es urgente: la caja debe ser entregada antes de que empiece el carnaval, y los PJ deberían emprender la marcha de inmediato. Blucher deja cla-

*Herr Scharlach,
Hoffen Strasse, emblema de las
Llaves Cruzadas,
Middenheim*

*Caballeros, les envío los «seis» objetos que fueron
descritos hace unos meses por un miembro de su so-
ciedad a mi cuñado Albrecht Oldenhaller de Nidn.
que su sociedad desea recuperar, y que por casuali-
dad han acabado en mis manos. No queremos cobrar
nada, pero por favor recuerden este servicio que mi
familia les hace.*

Con mis más sinceros saludos,

Matthias Blucher.

ro que los contenidos de la caja son confidenciales, pero son frágiles y deben transportarse con sumo cuidado.

Blucher no había olvidado el seguro. Aunque no sabe lo que aguarda a los PJ en Middenheim, es un hombre astuto y no espera que regresen. El barco será reparado... y añadido a la flota de Blucher. Según su punto de vista, está obteniendo un barco que, con algunos arreglos, valdrá cuatro veces el dinero que está dando a los aventureros. Para él es un buen día de trabajo.

• EL CAJÓN •

El cajón y sus contenidos tienen un solo propósito: llevar a los PJ a una dirección específica de Middenheim, propiedad de miembros de la Mano Púrpura. Max compró ayer los contenidos en una tienda de objetos usados. Son: la vaina de una espada, en tiempos vistosa aunque ahora muy oxidada, una urraca disecada, una concha de mar grande, el manto de un peregrino cubierto con parches de santuarios de todo el Imperio, el cráneo de un perro, una copa lisa de peltre y un libro manuscrito titulado "El Diario de Hieronymus Prosch, 2487-2488" que revela únicamente que Herr Prosch era un comerciante de lana, bebía demasiado y tenía una aventura con la doncella de su mujer. Añade otros objetos si fuera necesario.

La carta está dirigida a "Herr Scharlach, Hoffen Strasse, emblema de las Llaves Cruzadas, Middenheim" y tiene la letra de Matthias Blucher. Dice: "Caballeros, les envío los [seis] objetos que fueron descritos hace unos meses por un miembro de su sociedad a mi cuñado Albrecht Oldenhaller de Nuln, que su sociedad desea recuperar, y que por casualidad han acabado en mis manos. No queremos cobrar nada, pero por favor recuerden este servicio que mi familia les hace. Con mis más sinceros saludos, Matthias Blucher."

El número incluido en la carta puede no ser seis, pero debe ser igual al número de PJ del grupo. Y la caja debería contener un objeto más.

Debería quedar claro gracias a esta carta (que, a pesar de los sellos, los PJ seguramente abran y lean en algún momento) que alguien relacionado con Oldenhaller quiere que los PJ vayan a Middenheim. Aunque pudieran suponer que la Mano Púrpura está involucrada de algún modo, no pueden estar seguros, y ni siquiera Max o Matthias pueden decírselo porque ellos tampoco lo saben. Simplemente están siguiendo órdenes.

• MALOS TIEMPOS EN LA CIUDAD •

Por supuesto, es improbable que las cosas transcurran con la tranquilidad descrita anteriormente. Sabiendo como son los aventureros, probablemente haya allanamientos, torturas, extorsiones y derramamientos de sangre en esta ciudad habitualmente pacífica, y esto puede interrumpir la trama. También hay otras pequeñas pistas y evidencias que pueden encontrar los PJ si ponen la suficiente atención. Aquí tienes un resumen.

En el cajón del escritorio de Matthias Blucher en el almacén está la mitad inferior rota de una carta firmada por Albrecht Oldenhaller. Dice "...no es asunto nuestro por qué están tan ansiosos por hablar con esta gente, pero me han ayudado en el pasado y creo que podrían proporcionar información útil y negocios a nuestras familias. Si localizaras a esta gente, deben ser enviados a la Hoffen Strasse, al emblema de las llaves cruzadas en Middenheim, a la atención de Herr Scharlach. Gracias por tu ayuda y vigilancia en este asunto. Mis más sinceros respetos a ti y a la querida Karoline, Albrecht Oldenhaller". No está la

segunda hoja, con las descripciones de los personajes jugadores: ha sido destruida.

La mitad superior de la carta se encuentra sobre el escritorio del estudio de Blucher en su casa solariega. Tiene fecha de hace tres meses y dice: "Oficinas del Consejo, Nuln. Querido Matthias, hace poco se ha puesto en contacto conmigo un socio que representa a una poderosa organización que no puedo nombrar, que está ansioso por encontrar a un grupo de malhechores itinerantes con los que recientemente he tratado. Les he descrito en otra hoja de papel, que adjunto. Es un asunto discreto, y no conseguimos nada a cambio, pero podría proporcionarnos ventajas comerciales en el futuro. Debo pedirte que tengas en cuenta que..."

Por lo general en la ciudad se aprecia a la familia Blucher, y tienen fama de ser hombres de negocio astutos. Su los PJ preguntan cómo son de astutos, unos cuantos peniques en las manos adecuadas les llevarán a Hans Bach, antiguo mercader que ahora es un mendigo borracho. Les contará una historia difamatoria sobre cómo Blucher arruinaron su negocio mediante una serie de trucos sucios, porque en cierta ocasión insultó a la hermana de Blucher. Si se les pregunta por esto, otros mercaderes mantendrán la historia cautelosamente.

Matthias y Max responderán mal ante las presiones, irritándose y volviéndose bruscos. Mantendrán el fingimiento de que están haciendo un favor a los PJ, y amenazarán con cancelar el trato y llevar ante la justicia a los PJ por incumplimiento de contrato, abuso de confianza, obtención de dinero mediante engaño, piratería, brujería y muchos otros delitos. A Max no se le puede sobornar: es el epítome del empleado leal. Y Klaus no sabe nada de relevancia, aunque se le pueda sobornar.

Si Matthias es secuestrado, torturado o herido físicamente, la Guardia irá a por los PJ media hora después de su acción. Matthias es un hombre importante en la comunidad local, su ausencia será advertida, y si él o su familia quiere que la Guardia busque a alguien, eso es lo que sucederá.

*Oficinas del Consejo, Nuln.
Querido Matthias.*

Hace poco se ha puesto en contacto conmigo un socio que representa a una poderosa organización que no puedo nombrar, que está ansioso por encontrar a un grupo de malhechores itinerantes con los que recientemente he tratado. Les he descrito en otra hoja de papel, que adjunto. Es un asunto discreto, y no conseguimos nada a cambio, pero podría proporcionarnos ventajas comerciales en el futuro. Debo pedirte que tengas en cuenta que no es asunto nuestro por qué están tan ansiosos por hablar con esta gente, pero me han ayudado en el pasado y creo que podrían proporcionar información útil y negocios a nuestras familias. Si localizaras a esta gente, deben ser enviados a la Hoffen Strasse, al emblema de las llaves cruzadas en Middenheim, a la atención de Herr Scharlach. Gracias por tu ayuda y vigilancia en este asunto. Mis más sinceros respetos a ti y a la querida Karoline.

Albrecht Oldenhaller



Thierry Ostend, por otra parte, no es en absoluto leal, es eminentemente sobornable y responde bien a la tortura. Admitirá que Max le pidió que vigilara a los PJ, para informarle con quién estaban hablando y qué estaban diciendo, tanto en la taberna como en la fiesta. También se supone que debía convencerles de las delicias del carnaval de Middenheim. Eso es todo lo que sabe, pero debería bastar para confirmar al menos algunas de las sospechas de los PJ.

Es posible que como consecuencia de sus pesquisas, los PJ decidan que Middenheim tal vez es un lugar peligroso para visitar, y que se están dirigiendo a una trampa. En realidad, no es así: la Mano Púrpura no sabe que van, y tienen sus mentes puestas en otros asuntos urgentes. Y la descripción de la carta de Albretch debería sonar a un nido de sectarios esperando a ser erradicado. Además, si los PJ no van a Middenheim, su barco no será reparado.

También es posible que los PJ no investiguen, y que crean que Matthias Blucher es un buen tipo que les está haciendo un favor. En tal caso, no te sientas obligado a decirles lo contrario. Ya lo averiguarán.

• HACIA EL NORTE •

El modo más rápido de llegar desde la localización actual de los PJ a Middenheim seguramente sea a través de Altdorf, y la manera más rápida de llegar a Altdorf es por río. Oportunamente ese mismo día, un poco más tarde, sale una barcaza hacia allí: el Salmón Azul, propiedad de Alex Eisen, a quien los PJ pueden haber conocido en el Cuello del Cisne. Tiene un cargamento de tela y tiene intención de venderlo en Altdorf, donde amarrará su barco y desde donde se dirigirá por tierra después a Middenheim. El Salmón Azul es grande, tiene cinco tripulantes y promete alcanzar una buena velocidad: el viaje no debería durar más de siete u ocho días. El alojamiento va a ser algo apretado, pero no insostenible, y en la bodega hay sitio para el cajón. El precio hasta Altdorf es de 4 CO por persona.

Max despedirá a los aventureros, dándoles la tercera parte de su sueldo (100 CO). En cuanto el barco esté a punto de soltar amarras, tres hombres con hábitos de sacerdotes de Sigmar aparecerán corriendo sobre el muelle. “¿Altdorf?” grita uno de ellos, y tras recibir un sí de la tripulación por respuesta, suben a bordo, negocian brevemente con Alex, y se convierten en pasajeros del viaje. Esto significará que habrá que hacer sitio en los camarotes, y cada noche dos personas tendrán que dormir en la cubierta o en la orilla del río. La tripulación se niega, y si los PJ también lo hacen, los dos sacerdotes más jóvenes accederán. Insistirán todo lo posible en que se ceda al mayor de los sacerdotes una litera, o incluso un camarote para él solo.

Los sacerdotes son sociables y es fácil llevarse bien con ellos. Su líder, el Padre Marcus, es un hombre de mediana edad, alto y ligeramente descarnado, con algo de acento de Middenheim. Sus compañeros, los Padres Martin y Rolf, rondan la veintena y tienen los torsos fuertes de hombres que han trabajado duro toda su vida. Ambos, quizá de modo sorprendente, portan espadas. Los tres tienen mochilas con un poco de agua y algunos alimentos, una manta y un hábito formal.

El santo Padre dirá a cualquiera que pregunte que proceden de un monasterio cercano a Dunkelberg, donde ha dedicado su vida al estudio de la antigua iglesia Sigmariana. Van a Altdorf, dicen, para investigar en la biblioteca del Gran Templo de Sigmar. Martin y Rolf nunca han estado en Altdorf, están emocionados en secreto por ello y harán

muchas preguntas a los PJ acerca de la ciudad cuando el Padre Marcus no esté por los alrededores.

Si se les pregunta, mencionarán que el Padre Marcus es en realidad el prior del monasterio, un sacerdote de alto rango. Los sacerdotes de Sigmar pueden hacer una prueba de **Int**: si tienen éxito, han oído hablar del Padre Marcus y saben que a pesar de su humildad y pobres ropajes es uno de los diez eruditos Sigmarianos más respetados de todo el Imperio.

• CUENTOS DEL RÍO •

El viaje a Altdorf durará una semana, la mayor parte de ella con mal tiempo. No surgen problemas, aunque deberías añadir con toda libertad cualquier encuentro que creas que animaría el viaje —desde tormentas a un ataque de piratas fluviales. Si quieres, usa las tablas incluidas en las páginas 100-109 de **MR**.

Durante el transcurso del viaje el Padre Marcus, que pasa la mayor parte de su tiempo bajo cubierta con un gran libro, averiguará qué PJ son devotos de Sigmar, y comenzará a desvelar el motivo real de su viaje. Parece que está preocupado por el viaje de miembros de su fe a Middenheim. De hecho, revela, ellos tres no van a Altdorf únicamente a estudiar. En realidad ha sido convocado por el Gran Teogonista a una reunión de eruditos Sigmarianos, para discutir el asunto de la llamada “Herejía Sigmariana” (véase **SSB**, pág. 24).

De acuerdo con informes que ha escuchado, en el norte del Imperio recientemente han estallado conflictos, en los que adoradores disidentes de Ulric declaran que los devotos de Sigmar no sólo son herejes, sino también manifestamente blasfemos a ojos de su dios. No está seguro de qué ha provocado esta situación, pero sabe que el Gran Teogonista está preocupado de que pueda convertirse en un enfrentamiento abierto entre ambos cultos. Dado que los PJ tal vez sean Sigmaritas aventurándose en áreas cada vez más hostiles hacia ellos, se sentía obligado a llamarles la atención sobre el asunto.

Gran parte de esto no será más que un galimatías para los PJ, ya que el Padre Marcus asume que todos los Sigmaritas saben tanto como él de la historia y facciones del culto, y cree que explicar demasiados detalles es ser condescendiente con sus oyentes. Sin embargo, deberían quedarse con la impresión de que hay problemas en el norte, y que están relacionados con los adeptos de Ulric. Cualquiera criado en el Imperio conocerá la tensión entre los cultos de Ulric y Sigmar, y cualquier sacerdote Sigmarita o nativo de Middenheim sabrá que el Gran Teogonista visita al Sumo Sacerdote de Ulric una vez al año.

La única otra cosa que los aventureros averiguarán durante el viaje es que Alex Eisen es un patán que piensa que la tonalidad de su voz haciendo patentes sus opiniones es un sonido más dulce que el que de cualquier música. También es un racista con una fuerte desconfianza hacia todos los no humanos, y confiará en secreto a un PJ humano que “nos les habría subido a bordo si no estuvierais trabajando para la familia Blucher. Francamente, no sé como podéis viajar con ellos: son seres inhumanos feos y malolientes, siempre entrometiéndose y metiendo las narices donde no les llaman. ¿No lo ves? Y los Enanos tienen unos ojos horriblemente muertos, como mirar a esferas de piedra pulida. Te lo juro, llegar a Middenheim será un soplo de aire fresco”. Los PJ tal vez decidan que viajar hasta Middenheim con él sería una experiencia especialmente desagradable, y que deberían llegar por sus propios medios.

En el último día del viaje, mientras los edificios de Altdorf comienzan a asomar en la distancia, el Padre Marcus busca a la persona que considera más devota de Sigmar y le lleva a un aparte para tener una conversación privada. Si no hay adoradores de Sigmar, servirá cualquiera que parezca devoto y de fiar. Le pide un favor.

En el camino a Middenheim, dice, a unos ochenta kilómetros de la ciudad, hay un santuario alejado conocido como el Lugar de la Roca Brillante de una significación inusual: es sagrado tanto para Ulric como para Sigmar. Se dice que es el sitio donde el dios (Ulric o Sigmar, dependiendo de a quién adores) había acudido a descansar tras una batalla contra las fuerzas del Caos. Desarmado (esto sucedió antes de que Sigmar recibiera su martillo, y Ulric había perdido su espada en la batalla previa), cayó en una emboscada. El dios cogió una extraña roca para protegerse de sus atacantes. Uno de sus golpes rompió milagrosamente parte de ella en forma de esquirra afilada y, usándola como espada, mató a quinientos de sus enemigos antes de que huyeran. Alrededor de la roca se construyó un santuario, donde permanece. (Cualquier devoto de Sigmar o Ulric o habitante de Middenheim que pase una prueba de *Int* conocerá el santuario).

El Padre Marcus pasó algún tiempo como novicio sirviendo en el santuario, y cuando se fue se llevó consigo una pequeña esquirra de la piedra. Con el paso del tiempo cada vez se ha sentido más culpable, y ha decidido hacer una peregrinación para devolver el fragmento a su sitio. Sin embargo, con la crisis actual no se siente capaz de hacer el viaje. ¿Podrían los jugadores devolver el fragmento de su parte?

Padre Marcus: Humano, Varón, 57 años, Sacerdote de Sigmar (Clérigo -Nivel 3)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	17	13	2	3	5	26	1	28	36	68	31	49	52



Habilidades

Conciencia de la Magia, Elaborar Pergaminos, Etiqueta, Historia, Identificar No Muerto, Idioma Arcano - Mágico, Lanzar Hechizos: Magia Vulgar, Magia de Batalla 1, 2 y 3, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto-Teología Clásica, Meditación, Oratoria, Saber de Pergaminos, Sentido Mágico.

Posesiones

Hábitos raídos, mochila con provisiones y unos hábitos más elegantes, bolsa con un fragmento de piedra negra, 5 CO, cayado usado como bastón.

El Padre Marcus tiene el aspecto del sacerdote despistado estereotípico (y habla como tal) al que parece resultarle difícil recordar que es uno de los mayores estudiosos de la historia de Sigmar de todo el Imperio. Pasa la mayor parte de su tiempo digiriendo un gran monasterio cerca de Dunkelberg, donde acude de vez en cuando el Gran Teogonista: los dos son amigos, y Yorri XV confía en el juicio del anciano.

El Padre Marcus tiene una mente aguda y penetrante, pero tras haber pasado tanto tiempo con otros sacerdotes y eruditos de Sigmar, suele asumir que todo el mundo sabe tanto como él, y mientras habla de sus materias preferidas a menudo puede volverse incomprensible para la gente de a pie. Esto puede hacerle parecer vago o distante

a aquellos que no le conocen bien, pero él no siente rencor hacia nadie, y es difícil que te caiga mal. Sus dos compañeros, Martin y Rolf, sienten claramente una gran admiración hacia él, bordeando el asombro. Es útil que una persona que busque influencia dentro del Imperio o quiera comprender su política cuente con el Padre Marcus como amigo.

Si los PJ acceden, el Padre Marcus se lo agradecerá profusamente, les bendecirá repetidas veces, les pedirá que recen con él, y finalmente les dará una pequeña bolsa de cuero con el fragmento de piedra. El fragmento mide un par de centímetros de largo y es de una piedra negra no identificable que brilla de manera apagada. Un borde es muy afilado, y si se maneja con cuidado puede cortar. No tiene poderes especiales ni valor monetario, y sólo alguien que haya visitado el Lugar de la Roca Brillante lo reconocerá o sabrá lo que es.

El Padre Marcus también les dará una carta para que se la entreguen al prior del santuario, el Padre Karl. Les explica que siempre hay cuatro sacerdotes en el santuario, dos del templo de Sigmar y dos del de Ulric en Middenheim. La carta, si se abre, no contiene nada más que saludos fraternales y recuerdos.

• ATRAQUE Y CARGA •

El Salmón Azul atraca en Altdorf. Alex marcha a encontrar un comprador para su mercancía, los tres sacerdotes se despiden y salen en dirección al Templo de Sigmar, y los PJ se quedan solos.

El cajón es demasiado voluminoso como para que lo lleve un caballo, con lo que probablemente tengan que comprar un carro. No hay muchas tiendas en la capital, pero alrededor de los muelles o del mercado principal seguramente puedan encontrar a alguien pasando una mala racha. Si se resisten a hacer el gasto, haz que un PNJ les recuerde que siempre pueden venderlo en el destino de su viaje y recuperar su dinero.

Si los aventureros deciden quedarse en la capital un tiempo, para ver a viejos contactos y reabastecerse, hay una descripción de Altdorf en la página 58 y un mapa en la 119 de *SSB*. Deberían poder encontrar casi cualquier cosa que quieran comprar. La ciudad parece no haber cambiado significativamente: uno de los Colegios de Magia ha sufrido un gran incendio en el último mes, pero por lo demás todo está igual. Tal vez quieras introducir algunas de las noticias y rumores de la página 13 de *MR*. La única noticia relevante de la que pueden enterarse es si alguien pregunta por el Gran Teogonista: cualquier sacerdote de Sigmar de la ciudad sabrá que no está en Altdorf en ese momento, pero que se espera su pronto regreso -al menos, antes de una quincena.

• EL CAMINO HACIA MIDDENHEIM •

El camino hacia Middenheim está bastante transitado, particularmente esta temporada, pero eso no hace que sea seguro o esté bien cuidado. La mayor parte transcurre a través del bosque Drakwald, y el hecho de que es la principal ruta comercial entre Altdorf y el noreste del Imperio atrae a ladrones y bandidos como avispa a la fruta podrida. Los PJ, como son un grupo de tipos con un carro, serán un blanco natural para dicha gente y, por tanto, tal vez sea buena idea contratar a algunos guardias, o acompañara a otro grupo de viajeros durante el largo trayecto. No es demasiado tarde para encontrar a Alex Eisen y unirse a él.

Hay 400 km de camino hacia Middenheim, y a ojo de buen cubero se tardará una semana en llegar, posiblemente más, suponiendo que haga buen tiempo y que no haya retrasos. Si quieres puedes demorar al grupo, pero trata de evitar cualquier cosa que les desvíe excesivamente o les perjudique demasiado —después de todo, no tiene sentido matarles al principio de una aventura o a mitad de una campaña. También deberías pensar cuando comenzará el carnaval de Middenheim (se supone que es una fiesta de la primavera, pero esto es flexible —véase la página 32), y con cuantos días de antelación deberían llegar los PJ a la ciudad. Quizá quieras crear un retraso, o introducir una aventura para retenerles unos cuantos días o algunas semanas.

Los aventureros se encontrarán regularmente con gente en el camino. Algunos se dirigen a la gran ciudad sobre la roca, pero una cantidad sorprendente están alejándose de ella, conduciendo carros cargados hasta arriba con sus equipajes y pertenencias. Son de tres tipos principales: hechiceros, enanos y algunos sacerdotes, y todos están huyendo de los impuestos excesivos que han sido introducidos en el último mes (pág. 30). Cuanto más se acerquen los PJ a Middenheim, con más refugiados se cruzarán —no es un torrente enorme, quizá una decena al día, pero lo suficiente como para llamar la atención. De vez en cuando también pasarán al lado de carros volcados y cadáveres ensangrentados, señales de la actividad de bandidos, pielesverdes o seres del Caos.

Ten cuidado en no poner demasiado énfasis en la situación de los refugiados. No es una huida en masa, de hecho, ni siquiera es más de la mitad del tráfico del camino. No obstante, los PJ deberían tener la impresión que algo va mal en Middenheim, incluso si no se dan cuenta que tiene algo que ver con ellos.

• EL SANTUARIO •

El grupo llegará al Lugar de la Roca Brillante al día siguiente. El camino sigue atravesando un bosque espeso, pero hay un recodo despejado, con un gran peñasco blanco para marcarlo. En una cara del peñasco está labrado el símbolo de Ulric; en la otra está el símbolo de Sigmar —o lo que queda de él. Está desfigurado, como si alguien lo hubiera golpeado varias veces con un martillo o mazo. Un enano o un albañil puede decir que se ha hecho recientemente, hace menos de una semana.

A medio kilómetro del recodo hay un claro de suelo llano y rocoso, de un acre o dos de ancho. En el medio hay una construcción sencilla aunque elegante. Es más grande que un santuario normal situado al borde del camino, y no se diferencia excesivamente de los templos que se suelen encontrar en los pueblos más grandes: de unos 15 metros de largo, y con una torre baja en uno de los extremos. Un río corre por un lado del claro, y más adelante se adentra en el bosque. En el margen del claro, junto al río y a unos setenta metros del propio santuario, está otro edificio: más pequeño, bajo y funcional, con contraventanas.

El área no está vacía. En ella se encuentran seis hombres y siete caballos, como si esperaran algo o a alguien. Tanto los hombres como las monturas llevan armadura, y tienen la insignia de los Caballeros de la Orden del Corazón Ardiente, los Templarios de Sigmar (SSB, pág. 23). Mientras los PJ se aproximan, adoptan la posición de firmes con cautela. Uno se adelanta y les pregunta qué se les ofrece.

Los Templarios son la escolta del Gran Teogonista, Yorri XV, el máximo sacerdote de Sigmar en el mundo. Como los aventureros tal vez hayan sabido o averiguado a partir de los rumores, ha visitado al Sumo Sacerdote de

Ulric en Middenheim para celebrar una reunión de emergencia para discutir el reciente resurgimiento de la creencia en la Herejía Sigmariana y el peligro representado por los Hijos de Ulric, antes de que tenga lugar la conferencia en Altdorf. La visita, aunque no es exactamente secreta, se ha hecho discretamente.

De vuelta a Altdorf, Yorri se ha detenido en el santuario, en parte para presentar sus respetos, para hacer ofrendas y rezar, y en parte como un gesto de contemporización, para demostrar que no hay tensión entre las dos religiones por lo que a él respecta. El Lugar de la Roca Brillante es un símbolo importante de la manera en que los dos cultos pueden mantener creencias divergentes sin discutir, y espera que la visita al santuario ayude de alguna manera a restaurar la armonía entre los devotos de Sigmar y los de Ulric —si no en la forma de una respuesta divina a sus oraciones, sí al menos en algunas reacciones positivas, cuando se sepa que ha hecho ofrendas en el lugar.

Aunque las noticias de esta parada en el viaje del Gran Teogonista se han mantenido en secreto, los Templarios que le escoltan son conscientes del peligro potencial de una emboscada, especialmente por parte de devotos de Ulric disidentes. Por tanto son extremadamente cautelosos con los extraños, especialmente con los que van fuertemente armados, y se resisten a comentar qué están haciendo allí.

Si los PJ dicen que son peregrinos o que desean entrar en el santuario, dos Templarios se moverán para bloquear la puerta principal. Su líder explica que se está celebrando una ceremonia privada, y que tendrán que esperar su turno —no más de un par de horas o tres. Ninguna pregunta servirá para revelar quién está en el interior, o en qué consiste la ceremonia privada, o quiénes son los Caballeros. Todos los Templarios son corteses pero poco serviciales, y se negarán a devolver el fragmento al altar o a entregar la carta de parte de los PJ. Si alguien intenta forzar su entrada al santuario, los Templarios lo interpretarán como un ataque a la seguridad del Gran Teogonista, desenvainarán sus espadas y lucharán hasta la muerte o hasta que se llegue a algún tipo de tregua o alto el fuego.

• LAS CASAS DE LOS SANTOS •

El grupo puede decidir que los sacerdotes serán de más ayuda que los Templarios, y puede acudir a su morada. Está en el margen del claro, y es una estructura de madera de una sola planta con un tejado de madera a dos aguas y una chimenea. Todas las ventanas tienen contraventanas, que están cerradas y atrancadas por dentro. Si llaman a la puerta no obtendrán respuesta, pero cualquier que escuche atentamente (una prueba de *Escuchar* contra un sonido suave) puede oír procedente del interior un sonido de algo arrastrándose, seguido por un golpe seco.

La puerta es sólida (R3) y aguanta 10 puntos de daño antes de caer. Esto llamará la atención de los Templarios, y dos de ellos correrán, con las espadas desenvainadas, para “persuadir” a los personajes de que paren. Llegarán en dos asaltos. Es más fácil tratar de forzar las contraventanas cerradas (R2, D5) y más discreto; los Templarios tardarán cuatro asaltos en advertir esta actividad, y otros dos en llegar y detenerla.

Dentro, la gran habitación única de la casa está destrozada. Sus muebles sencillos han sido volcados o destrozados. Dos cuerpos con hábitos de sacerdotes de Sigmar yacen en el suelo, con sus cráneos hundidos. Dos figuras más, sacerdotes de Ulric por su vestimenta, están atados a los restos de las camas, amordazados y debatiéndose. Pero

NOTICIAS Y RUMORES EN EL CAMINO

Si los aventureros deciden charlar con alguno de los refugiados, usa las descripciones de Rolfus Haffenvest o Hugnur Barbaespasa de la página 34, y después recuerda no usar a estos personajes cuando los PJ entren en Middenheim, o si lo haces, inventa nuevos nombres para ellos.

La gente del camino no son lugareños, sino viajeros dirigiéndose hacia Middenheim o refugiados alejándose de ella. Por lo tanto, las noticias que han escuchado o son de la ciudad o chismes generales del Imperio —no saben nada acerca del área por la que transitan, y muy poco acerca del resurgimiento de la Herejía Sigmariana. Los habitantes de cualquier aldea de la zona, por otro lado, conocen las noticias y rumores del lugar pero son demasiado estúpidos como para entender algo tan complejo como la Herejía. Las únicas excepciones son los sacerdotes de Sigmar o Ulric, que conocen la Herejía, pero que tal vez no quieran decir demasiado a alguien que acaban de conocer.

A continuación hay tres grupos de rumores y noticias: uno para los viajeros que vienen de Middenheim, otro para los lugareños y un tercero para los sacerdotes a los que se pregunte específicamente acerca de la Herejía y sus implicaciones. Antes de escoger un rumor, considera con qué tipo de personas están hablando los PJ, qué clase de noticias o historias conocerá esa persona, y qué pensará que será de mayor interés para los PJ.

• VIAJEROS DE MIDDENHEIM •

La noticia que más preocupa a cualquier habitante de Middenheim es el nuevo impuesto: el Impuesto sobre Pergaminos, el Impuesto sobre Templos y el Impuesto sobre Enanos. Casi todo el mundo los considera (a) injustos y (b) demasiado altos, salvo unas cuantas personas que creen que el impuesto de los enanos pudiera ser una buena idea. Una vez que han pasado unos cuantos minutos quejándose de los impuestos, hablarán de otros asuntos. También puedes usar las noticias y rumores de las páginas 35-36).

1. La semana pasada llegaron cazadores de brujas de Altdorf. Quemaron a diecisiete personas acusándoles de adoradores del Caos y brujos. ¡Diecisiete! ¿Por qué necesita la gente del Graf recurrir a Sureños para hacer esto? ¿Acaso no son capaces de erradicar ellos mismos a los seguidores del Caos? ¿O quizá haya una razón para no querer hacerlo, eh? La gente no la llama la ciudad del Caos sin motivo, ya sabéis.

2. Alguien de la corte del Emperador se encuentra actualmente en Middenheim, y tratan de mantenerlo en secreto. Es alguien de arriba, y he oído decir que se trata del Gran Teogonista. Hay un destacamento de Templarios de Sigmar en la ciudad en este momento, que se supone que son sus guardaespaldas. Es de dominio público que visita la ciudad al menos una vez al año para reunirse con el Sumo Sacerdote de Ulric, pero no tengo ni idea de por qué todo el mundo está siendo tan reservado acerca de esta visita.

3. Se han introducido de repente un montón de nuevos impuestos, y eso normalmente significa una sola cosa ¡guerra! El Graf está llenando sus cofres para poder contratar tropas y mercenarios. Oí que tiene un miedo atroz a los Enanos del Caos del este... pero creo que es más probable que quiera invadir Nordland y tomar Salzenmund.

4. Dicen que se han visto hombres-bestia por los alrededores, cerca de la ciudad. Seguro que están devorando los cadáveres que tiran por el Barranco de los Suspiros. ¿Qué hace el Graf al respecto? Nada.

• LUGAREÑOS •

1. Qué mal lo hemos pasado con los lobos este año. Han acabado con una tercera parte de mi rebaño —sí, y también con uno de mis perros. Ahora son más descarados, y hay grandes manadas incluso a plena luz del día.

2. La abuela Kleinapfels tuvo un sueño la noche pasada. Dice que vio una gran ola de oscuridad y rojez surgir del norte y barrer hacia abajo hasta cubrir todo el Imperio, hasta Altdorf y más allá. Y es mejor tomar precauciones cuando la abuela Kleinapfels sueña.

3. Urk Ödenatter pescó un pez en la represa del molino el otro día, cerca de donde crecen los juncos y vive el campañol. Dijo que tenía bigotes en su cara y que hablaba como un hombre, diciendo que el invierno sería muy crudo. Nunca había visto nada parecido antes, y lo devolvió al agua. Sí, el Caos está por todas partes.

4. Vi a algunos soldados yendo hacia Middenheim hace una quincena. No eran muchos, aunque iban elegantes: armadura brillante, caballos blancos y estandartes, como caballeros de un cuento de hadas. Y todos tenían un gran corazón ardiente en sus banderas y armaduras. Nunca antes he visto nada igual.

• SACERDOTES •

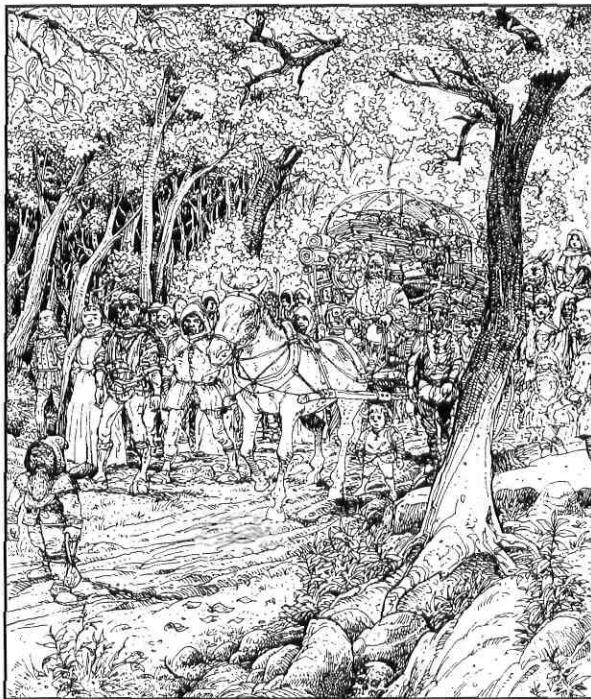
1. Ah, la herejía. Con todo el lío por los nuevos impuestos, nadie parece estar prestándole demasiada atención. Es un grupo de fanáticos que se hacen llamar los Hijos de Ulric. Nadie sabe seguro de dónde empezaron, pero parecen estar atrayendo a un buen número de seguidores, por lo que he oído.

2. La mayoría de los devotos de Ulric renegados están en los bosques, viviendo de cortezas y bichos, de lagartos y hojas. He oído decir que tienen simpatizantes en todas las aldeas y ciudades del norte, pero la mayor parte de su apoyo viene del campesinado supersticioso. Creen que Ulric otorga a sus verdaderos devotos —o sea, a los herejes— la capacidad de convertirse en lobos. ¿Os lo podéis creer?

3. [Sólo sacerdotes de Ulric] Este tipo de cosas surge cada veinte años más o menos, y habitualmente se desvanece por sí solo o los devotos de Sigmar reaccionan exageradamente y envían a algunos Templarios a machacar a los supuestos herejes. Pero se rumorea que el movimiento ha conseguido un cierto impulso, y también un auténtico líder. Será necesario algo más que unos cuantos caballeros de Sigmar para acabar con los Hijos de Ulric.

4. [Sólo sacerdotes de Sigmar] Oficialmente los herejes no obtienen el apoyo de los templos de Ulric. Oficialmente, al menos. Pero las raíces del culto a Ulric se hunden profundamente en la sangre, y da igual cuantas veces el Sumo Sacerdote denuncie la herejía y declare que su dios no tiene disputa alguna pendiente con Sigmar o con sus seguidores, hay muchos sacerdotes que piensan lo contrario. El Norte ha odiado al Sur desde hace siglos, y ahora por fin tienen una causa en la que apoyarse.





los PJ sólo tendrán un segundo para observar esto. En cuanto alguien entre en el edificio, cuatro figuras saltan de sus escondites y atacan. Sólo hay un momento para ver que llevan capas de piel de lobo y que tienen la cara pintarrajeada antes de librar la batalla.

Cualquier señal de conflicto fuera del edificio, o cualquier grito pidiendo ayuda traerá corriendo a dos de los Templarios. También atraerá a otros ocho Hijos de Ulric, de los que dos de ellos son clérigos con capacidades mágicas, del margen del bosque a unos cincuenta metros, donde permanecían escondidos esperando una señal. Cuatro (los cuatro más cercanos) correrán hacia el edificio, llegando en un asalto, y los otros cuatro se dirigirán al santuario. Los Templarios tardarán dos asaltos en llegar al edificio.

• SANTUARIO BRILLANTE •

Como alternativa, diez minutos después de que el grupo de aventureros llegue al santuario, da igual lo que hayan estado haciendo (esperando, charlando, luchando, investigando la morada de los sacerdotes o desencadenando la emboscada de los Hijos de Ulric), se produce una explosión apagada y todas las ventanas de cristal del santuario revientan hacia el exterior (cualquiera que se encuentre a menos de 2 metros recibe 1 Herida por los cristales rotos). Si el grupo ha encontrado antes a los sacerdotes asesinados, entonces la explosión sucede tres o cuatro asaltos después del comienzo del combate.

Todo es una trampa de los Hijos de Ulric. Sabiendo que el Gran Teogonista (para ellos, el Gran Hereje) estaría de visita en el santuario, están tratando de matarle. Si tienen éxito, el acto lanzará a una guerra abierta a los cultos de Sigmar y Ulric, que es exactamente lo que quieren. La emboscada sólo es una maniobra para mantener a los guardaespaldas del Gran Teogonista alejados del santuario, mientras cuatro Hijos de Ulric disfrazados como los sacerdotes del lugar tratan de asesinar al Gran Teogonista mientras ora en su interior.

Ambos bandos —los Templarios y los Hijos de Ulric— son fanáticos, y combatirán hasta la muerte. Los devotos

de Ulric luchan como posesos, gruñendo y aullando. Los Templarios, por contraposición, son como máquinas, gritándose entre sí instrucciones en código, y resollando de dolor únicamente a causa de las heridas más graves. Los Templarios claramente están tratando de acercarse a la puerta del santuario, y los devotos de Ulric intentan evitar que entren. Los ruidos de una gran batalla salen del interior del santuario.

La puerta del santuario es de madera recia (R4, D15). En el interior no hay más que devastación. Todo el santuario está destruido, y el suelo está sembrado de cristal y piedra. Las llamas parpadean en las paredes. El cuerpo de un hombre con hábitos de sacerdote yace ardiendo frente a una gran piedra negra, del tamaño de un enano obeso, que sólo puede ser la Roca Brillante. Otros tres se mueven cautelosamente alrededor de otro hombre con atuendo grueso y adornado, con un cayado curvo de gran tamaño: el Gran Teogonista, para cualquiera que pudiera reconocerle. Alrededor de él parpadean energías, en forma de barrera protectora. Los cuatro están chamuscados, y todos están cantando.

En el momento que los PJ entran en el santuario, el Gran Teogonista está protegido con un Aura de Protección, y está a punto de lanzar una Niebla Mística. Los Hijos de Ulric están preparando un Relámpago, un Eliminar Aura y un Causar Miedo. Ninguno de los sacerdotes quiere dañar el interior del santuario, pero puede que ya sea tarde para eso.

El resultado del conflicto es casi una conclusión inevitable: el Gran Teogonista ha sido capaz de contener a sus enemigos por ahora, y los PJ y los Templarios inclinarán la balanza de la batalla en su favor. Cuando el último de los herejes esté muerto y el hombre con el atuendo vistoso esté expresando su gratitud, los aventureros sabrán a quién han ayudado a salvar la vida.

Si parece que el Gran Teogonista va a morir, usa tiradas de dados falsas, la potestad del Director de Juego y un *deus ex machina* para salvarle. Parte del techo del santuario se derrumba, aplastando a sus enemigos o, de modo más dramático, un proyectil perdido alcanza la Roca Brillante, devolviendo al atacante fragmentos afilados de roca que le ciegan. Es muy importante que Yorri XV no muera aún.

Caballeros de la Orden del Corazón Ardiente
(6 Templarios: Humanos, Varones, 25-35 años)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	70	55	5	5	15	70	3	59	59	50	65	60	59



Habilidades

Armas de Especialista —Hacha de jinete, mangual, lanza, espada—, Desarmar, Esquivar Golpe, Etiqueta, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir, Golpe Poderoso, Heráldica, Historia, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto —Batalla, Señales Secretas —Templario, Teología.

Posesiones

Coraza completa ornamentada, hacha de jinete o mangual o espada, daga, caballo de guerra con arneses de protección, escudo, símbolos sagrados de Sigmar, provisiones, 30 CO.

Los Caballeros de la Orden del Corazón Ardiente son los caballeros sagrados de elite del Imperio, guerreros implacables totalmente dedicados a hacer grandes obras en el nombre de Sigmar. Estos seis han sido escogidos para

proteger al Gran Teogonista. Son fríamente eficaces, y sospechan de todo salvo de sí mismos y del hombre que están protegiendo.

En combate los Templarios son como una máquina bien engrasada: todos entienden como actuar y combatir como una unidad, y confían en los demás absolutamente. Harán todo lo que puedan para salvar la vida del Gran Teogonista, incluso dar su vida, pero no morirán estúpidamente o sin sentido. Si los PJ salvan a su protegido o a ellos mismos, su gélida fachada se romperá, y se convertirán en aliados agradecidos.

Hijos de Ulric (8 Proscritos emboscados en el claro)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	49	35	4	3	7	40	1	34	39	31	28	36	42

(5 Clérigos de nivel 3; tres en el santuario, dos emboscados)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	42	43	6	6	10	58	1	72	64	50	63	75	57



Habilidades

(Proscritos) Cuidar Animales, Desarmar, Detectar Trampas, Equitación, Escalar, Escondarse (Rural), Esquivar Golpe, Furia Asesina, Golpear para Aturdir, Golpe Poderoso, Movimiento Silencioso (Rural), Poner Trampas. (Clérigos) Armas de Especialista —Espada, Conciencia de la Magia, Elaborar Pergaminos, Identificar No Muerto, Idioma Arcano —Mágico, Lanzar Hechizos —Magia Vulgar, Clérigo 1, 2 y 3—, Leer/Escribir, Meditación, Oratoria, Saber de Pergaminos, Sentido Mágico, Teología.

Posesiones

Túnicas de piel de lobo (1 PA —cabeza y tronco, espada, bolsa de cuero con componentes para hechizos, sím-

bolos de Ulric, pintura facial. Los clérigos llevan bastones de mando, pero no espadas.

Hechizos

Magia Vulgar: Sueño, Llama Mágica, Protección de la Lluvia, Zona de Silencia; Batalla 1: Bola de Fuego, Mano Martillo, Golpe de Viento; Batalla 2: Causar Pánico, Relámpago, Niebla Mística; Batalla 3: Causar Cobarde Retirada, Eliminar Aura, Puente Mágico.

Puntos de Magia

34. Los que están dentro del santuario en ese momento tienen 20.

Estos Hijos de Ulric son más fanáticos que la mayoría: un escuadrón suicida de voluntarios y clérigos de alto nivel, enviados para eliminar al sacerdote más poderoso del Imperio. Al igual que los Templarios, están preparados para morir por su causa, y preferirán matarse antes que someterse a la captura, o a la tortura. Pero no se sacrificarán inútil o estúpidamente. En términos de juego, los Hijos de Ulric no huirán del combate a menos que sean obligados mediante magia. Los Clérigos del santuario ya han recibido 3 heridas cada uno.

Yorri XV, el Gran Teogonista

(Humano, Varón, Clérigo de Sigmar de nivel 4)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	40	32	5	6	10	61	1	73	81	64	67	73	66



Habilidades

Armas de Especialista —Espadas a dos manos, Conciencia de la Magia, Curar Enfermedades, Elaborar Pergaminos y Pociones, Encanto, Etiqueta, Golpe Poderoso Heráldica, Identificar No Muerto, Idioma Arcano —Mágico, Lanzar Hechizos —Magia Vulgar, Clérigo 1, 2, 3 y 4— Leer/Escribir, Leyes, Meditación, Oratoria, Saber de Pergaminos, Sentido Mágico, Teología.



Posesiones

Habitos gruesos (1 PA tronco y brazos), cayado.

Puntos de Magia

53 (en este momento tiene 35). El Gran Teogonista está combatiendo de manera defensiva, tras haber recibido 5 heridas. Como sucede con Ar-Ulric (pág. 72) tiene cualquier hechizo que pienses que necesita para la lucha. Será descrito con más detalle en *Algo Huele a Podrido en Kislev*, el siguiente capítulo de la campaña *El Enemigo Interior*.

• UN PARECIDO SORPRENDENTE •

El Gran Teogonista estará muy agradecido, estrechando las manos de cada uno de los PJ y preguntándoles sus nombres. En cuanto vea al aventurero que se parece al difunto Kastor Lieberung de "Identidad Confundida" (SSB), o si no has jugado esa aventura, a uno de los PJ humanos al azar, se detiene, observa con detenimiento la cara del personaje y se ríe sonoramente antes de llamar a uno de los Templarios, para preguntarle si el PJ le recuerda a alguien. El Templario asiente y ríe antes de volver a su caballo.

Si el aventurero pregunta por esto, el Teogonista se disculpa. "Una broma a tu costa. Te pareces mucho a... alguien que conocemos en Altdorf." Los PJ, movidos por los recuerdos de "Identidad Confundida", pueden preguntar por Kastor Lieberung. El sumo sacerdote sacude su cabeza. "Jamás he oído hablar de tal persona. No, me estaba refiriendo a... bueno, digamos que a alguien de nivel superior". No dirá más, y ese misterio menor, además de la auténtica razón por la que el Culto de la Mano Púrpura está tan ansioso por volver a encontrar a Lieberung, deben permanecer sin respuesta hasta una etapa posterior de la campaña.

Si se le pregunta por la situación actual, el Gran Teogonista explicará un poco de lo que está sucediendo. A juzgar por este ataque, los Hijos de Ulric están tratando de provocar una guerra abierta entre los cultos de Ulric y Sigmar, aunque es posible que sólo creen hostilidad entre ellos mismos y otros seguidores de Ulric. "Aún así, es un mal asunto," dice. "Dejando aparte a Middenheim, en la actualidad éste no es un buen lugar para los Sureños".

Si se libera a los dos sacerdotes de Ulric de la casa de los sacerdotes, darán su versión de la historia: los hijos de Ulric llegaron al alba, les ataron, mataron a los sacerdotes de Sigmar y robaron todos sus uniformes. Está claro que los Hijos de Ulric sólo pretendían conseguir una cosa: la muerte del Gran Teogonista, incluso si eso provocaba sus propias muertes. Los sacerdotes supervivientes contarán lo que han escuchado: los Hijos creen que el Gran Teogonista es un demonio con forma humana que, afirman, no sólo trata de destruir el culto de Ulric sino todo el Imperio y posiblemente el mundo. Los Caballeros Templarios se mofan de esto, pero el Gran Teogonista parece pensativo.

Antes de que se marchen los PJ, el Gran Teogonista les pide un instante de su tiempo, escribe y sella una carta, y les pide que la entreguen en mano al Sumo Sacerdote de Ulric. (Si es abierta, contiene una breve descripción del ataque de los Hijos de Ulric, a "A la luz de nuestras discusiones, tal vez encuentres útil esta información. Ahora marchó a informar al Emperador".) También les pide que visiten el templo de Sigmar en Middenheim, y les advierte acerca de los que ha sucedido. No ofrecerá ninguna recompensa, ni responderá a cualquier indirecta que se le lance al respecto, aunque cuando está a punto de montar en su caballo, se gira hacia el grupo. "No olvidaré vuestra

ayuda," dice. "Si necesitáis asistencia, hacédmelo saber en Altdorf, y haré lo que pueda por vosotros". Un segundo después ya está a horcajadas de su montura y dando la orden de partida. Sus escoltas y él cabalgan por la senda que va hacia el camino.

• EN MIDDENHEIM •

En este punto "Carroña en el Reik" comienza a solaparse con *El Poder Tras el Trono*. Desde aquí los aventureros cabalgarán hacia Middenheim (pág. 34), oírán rumores y chismes, y tal vez propaguen algunos de cosecha propia (pág. 35), encontrarán algún lugar donde alojarse (pág. 37-38), y comenzarán la aventura principal.

Sigue pendiente el asunto del cajón de los Blucher. Se den cuenta o no de la trampa que les han puesto, quizá quieran seguir investigando a Herr Scharlach y su casa en Hoffen Strasse —o hacer la entrega, o investigar este posible nido de sectarios del Caos.

Hoffen Strasse va del distrito comercial Kaufseit hasta los amenazadores barrios bajos de Ostwald (pág. 62), y las Llaves Cruzadas se encuentran exactamente en el límite entre ambos. Es una casa de cuatro plantas, con una cerrajería en la planta baja. Sin embargo, tanto la casa como la tienda están tapiadas: las contraventanas están atrancadas y se han clavado tablas sobre las puertas, con símbolos de Ulric pintados sobre ellas. La casa está vacía.

Si los PJ preguntan a los vecinos de la casa o a la gente de la calle, pueden suceder dos cosas. Si son razonablemente discretos y hacer ver que solamente están ligeramente interesados, les contarán lo que pasó. Si reclaman ver a Herr Scharlach porque tienen una importante entrega que hacer, la gente actuará con miedo, alejándose de ellos. Si los PJ insisten tal vez acuda la Guardia y tendrán que pasar varias horas respondiendo preguntas incómodas. Sin embargo, nadie reconocerá el apellido Scharlach. La familia que vivía en la casa se llamaba Bork.

La historia real es sencilla. Dos cazadores de brujas Imperiales, miembros de la Reiksguard, llegaron de Altdorf, arrestaron a todos los ocupantes de la casa y les quemaron por adoradores del Caos —lo que eran, con la excepción del cerrajero. La casa ha sido registrada, vaciada y tapiada. Como consecuencia de ello, cualquiera que pregunte por los antiguos ocupantes de la casa también será sospechoso de ser un adorador del Caos. Los aventureros pueden extraer sus propias conclusiones de eso. Como mínimo debería persuadirles para que abran el cajón y la carta, si no lo han hecho ya, y debería darles una buena idea de los motivos de Blucher para enviarles hasta aquí.

¿Y Herr Scharlach? Nunca existió. "Scharlach" es uno de los muchos nombres en código usados por miembros de la Mano Púrpura. Por ejemplo, si alguien pregunta alguna vez por Herr Verandern, significa que es un miembro del culto buscando a otros. Preguntar por Herr Scharlach significa "Me ha enviado aquí otro miembro del culto, y no tengo ni idea de lo que pasa".

• CABOS SUELTOS •

Algunas de las tramas argumentales de "Carroña en el Reik", como la Herejía Sigmariana y los Hijos de Ulric, quedarán sin resolver al final de esta aventura. Esto es a propósito: se zanjarán más adelante en la campaña *El Enemigo Interior*.

Aunque las noticias del ataque sobre el Gran Teogonista y su grupo provocará algunos comentarios en Middenheim,



• CONCESIÓN DE PUNTOS DE EXPERIENCIA •

Firmar el contrato con los Blucher	10 PE por PJ presente
Leer la letra pequeña	15 PE por PJ presente
Por cada PNJ importante con el que hablen los PJ en el Cuello del Cisne	5 PE por PJ sociable
Dejar que Klaus prosiga con la descarga del barco	10 PE por PJ
Llevar las ropas adecuadas a la fiesta de Blucher	10 PE por PJ
Y llevar un regalo adecuado	10 PE por PJ
Averiguar que el nombre de soltera de Frau Blucher era Oldenhaller	20 PE por PJ
Usar magia para extinguir el incendio	20 PE por PJ
Recordar a Blucher que debe reparar su barco	10 PE por PJ presente
Recomponer la carta de Albrecht Oldenhaller	40 PE por PJ
Darse cuenta de la trampa antes de dejar la ciudad	20 PE por PJ
Recibir el fragmento de piedra del Padre Marcus	30 PE para ese PJ
Por cada rumor que oiga un PJ de un refugiado o lugareño	5 PE para ese PJ
Registrar la casa de los sacerdotes	10 PE por PJ
Vencer a los Hijos de Ulric	10 PE por cada uno de ellos muerto a manos de los PJ
Abrir el cajón y la carta antes de ir a Hoffen Strasse	25 PE por PJ

poco se puede hacer allí. El Sumo Sacerdote de Ulric convocará una reunión con la alta jerarquía del culto para discutir la situación, pero en el barullo del carnaval y el caos de los acontecimientos que están a punto de estallar en la propia ciudad, la mayoría de la gente (incluyendo a Ar Ulric) tiene otras cosas de qué preocuparse.

En cuanto a la Mano Púrpura, aunque sus efectivos en la ciudad han disminuido a causa de los recientes acontecimientos, todavía cuenta con los recursos para llevar a cabo un plan que amenace con desestabilizar toda Middenheim, y posiblemente el mismo Imperio. Sigue leyendo.



INTRODUCCION

Bienvenido a **El Poder Tras el Trono**, la cuarta aventura en la épica campaña **El Enemigo Interior**. Tras seguir la pista de las fuerzas del Caos por medio Imperio los personajes se encontrarán en la gran ciudad fortificada de Middenheim, la segunda mayor del Imperio, sede del poderoso Culto de Ulric, y lugar de celebración del mayor Carnaval conocido en el Viejo Mundo. Middenheim ha perdurado más de 2500 años; ha superado plagas y vencido a ejércitos sitiadores, pero ¿puede sobrevivir a la corrupción y a la traición interna?

La aventura transcurre durante el famoso Carnaval de Middenheim, y los personajes encontrarán muchas cosas para deleitar el ojo y agradar el oído. Aún así, en medio de las festividades hay malestar. Mientras la gente corriente canta y baila, los Enanos de Middenheim están preparando su partida. Mientras la nobleza come y bebe, los hechiceros están haciendo planes para dejar la defensa de la ciudad. Y mientras los ladrones patrullan las calles por la noche, los sacerdotes rezan en busca de guía. Para el Culto de la Mano Púrpura la Época de los Cambios ha llegado, cuando los planes desarrollados durante décadas dan sus frutos. Pero sigue habiendo niveles, y sólo unos pocos miembros saben la auténtica verdad de los acontecimientos que están a punto de revelarse. Para un hombre, un genio, cada día que pasa acerca más la victoria total. Mientras espera y vigila, los residentes de Middenheim interpretan los papeles que inventó para ellos hace mucho. Está seguro de sí mismo, es arrogante: es **El Poder Tras el Trono**.

Como añadido a la campaña **El Enemigo Interior**, encontrarás que esta aventura es mucho más satisfactoria si has jugado los capítulos previos: **Sombras Sobre Bogenhafen** y **Muerte en el Reik**, y cuentas con el suplemento **Middenheim: La Ciudad del Caos**. Sin embargo, es posible jugar la aventura individualmente, pero deberías asegurarte que los personajes han completado al menos dos carreras.

El Poder Tras el Trono es una aventura completa, y para jugarla sólo es necesario una copia de **WFJR** y algunos dados. Toda la acción gira en torno al gran Carnaval de Middenheim, y esto se describe en detalle. Sin embargo, una vez que la aventura haya acabado, tus personajes tal vez quieran explorar más la ciudad (¡y hay mucho más que explorar!). En este caso, quizá quieras hacerte con una copia de **Middenheim: La Ciudad del Caos**, una guía completa de la ciudad. Por supuesto, **Middenheim** y **El Poder**

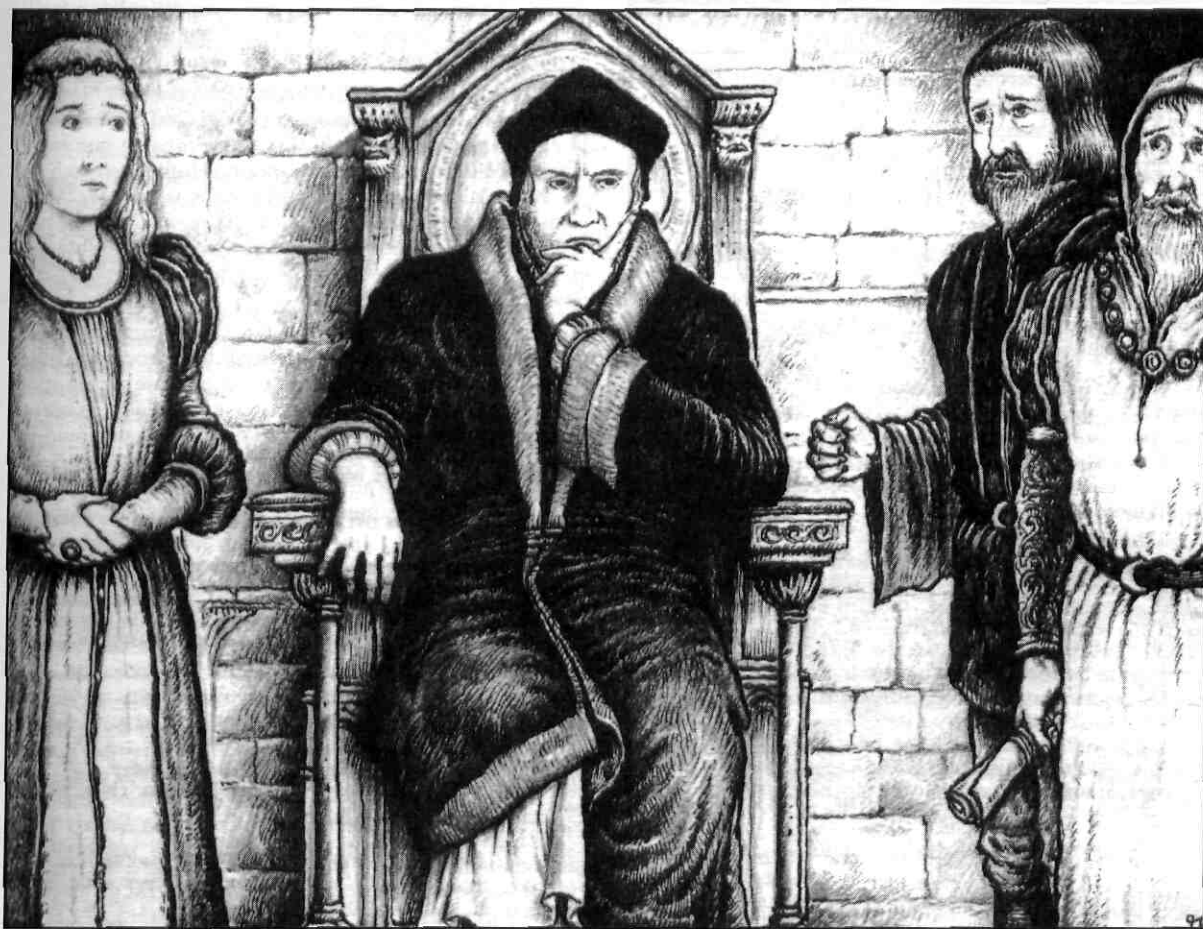
Tras el Trono son complementarios, y si combinas los dos este capítulo de la campaña ***El Enemigo Interior** debería alcanzar cotas aún más altas de diversión.

• INTRIGA EN MIDDENHEIM: UN RESUMEN •

Durante muchos años, el Culto de la Mano Púrpura ha estado buscando poder en todas las ciudades importantes por todo el Imperio. Están cerca de alcanzar ese objetivo en la Ciudad de Middenheim, en gran medida gracias a la mente brillante de un hombre: su líder, Karl-Heinz Wasmeier. Wasmeier fue en tiempos un Hechicero ambicioso y con talento que se ha vuelto corrupto por el ansia de poder. Con su mente aguda ascendió rápidamente por el escalafón hasta convertirse en líder del culto. Sin embargo, vio que los hechiceros (aunque eran cruciales para la defensa de Middenheim) sólo tenían un papel secundario en la Corte. Así, abandonó su carrera como Hechicero y comenzó a estudiar leyes. Ascendió meteóricamente en su nueva profesión, de nuevo gracias a su considerable intelecto. En una década había obtenido el puesto que deseaba: el de uno de los tres Jueces Supremos del Graf. Usando su posición de influencia, trató de promocionar a los miembros del culto a altos cargos, mientras se preparaban para el momento de su ataque. Todo iba de acuerdo con el plan, cuando Wasmeier vio una oportunidad demasiado buena como para dejarla pasar...

Tras la muerte de su segunda esposa, el Graf Boris se hundió en la debilidad, confiando únicamente en el consejo de su corte para la aprobación de las leyes. Wasmeier concluyó que controlando la corte controlaría al Graf, y por tanto, a Middenheim. Mediante asesinatos, amenazas, chantaje e hipnotismo Wasmeier lo ha conseguido. Usando su influencia, Wasmeier ha sido capaz, indirectamente, de aprobar una nueva ley de impuestos que afecta a enanos, hechiceros y sacerdotes. Esto ha causado una cierta preocupación, pero como no afecta al pueblo llano lo habitantes de Middenheim no se toman en serio el asunto. En el momento de la aventura, que transcurre durante la Semana de Carnaval, las furibundas voces de los enanos, hechiceros y sacerdotes quedan ahogadas por el gran número de gente que se divierte. Además, se ha ordenado a todos los miembros del culto que apoyen los nuevos cambios y su voz combinada sirve para influir a la opinión pública. Por supuesto, el Carnaval no es eterno, pero por entonces ya será demasiado tarde. El plan secreto d





Wasmeier ya habrá sido llevado a cabo —¡un golpe tan completo y discreto con el que Middenheim se convertiría en una guarida ulcerosa del Caos que corrompería el Imperio durante los siglos venideros!

• EL OBJETIVO DE LOS PERSONAJES •

El objetivo principal de los personajes será obtener la influencia suficiente sobre el Graf como para poder derogar las leyes de impuestos, y al mismo tiempo deducir quién está detrás de todo, contrarrestando así la erupción del Caos en Middenheim.

Los PJ necesitarán comenzar reuniendo toda la información que puedan acerca de lo que va mal en la ciudad, averiguando quién influye sobre el Graf Boris y tratando de encontrar a dichos individuos. Aunque varios PNJ (como el Alto Hechicero) estarán bien dispuestos ante el objetivo de los personajes, hay otros que tienen mucho que perder si el grupo lía las cosas. Para poner de su lado a estos PNJ, los personajes primero deberían convencerles de su capacidad, y después deben hacer algo para romper el “control” que Wasmeier tiene sobre ellos (a través de sus compinches). Al principio de la aventura todos estos PNJ están ansiosos por hacer algo contra los impuestos pero tienen miedo de hablar: el Canciller porque su camello amenaza con cortar su suministro; el Sumo Sacerdote porque se harían públicas sus cartas de amor a la querida del Graf; un Juez Supremo porque su sobrina ha sido secuestrada, etc. Habiendo obtenido la influencia suficiente los PJ pueden tener una audiencia con el Graf para revocar las leyes, y con suerte desenmascarar al malvado traidor.

• ANTICIPAR EL RUMBO DE LOS ACONTECIMIENTOS •

Al principio los PJ probablemente den palos de ciego, buscando pistas que les digan donde está la aventura. Lentamente, irán atando cabos y los PJ podrán hacerse con la influencia necesaria para pedir la audiencia crucial con el Graf Boris. Como muestran las Tarjetas de PNJ, los Jueces Supremos, el Canciller, la Querida, y la “Princesa” son los que tienen más influencia en el Graf, y dos de ellos deben estar de parte de los PJ, como mínimo. Sin embargo, es más fácil atraer a otros PNJ, y al principio son más fáciles de conocer. El DJ puede demorar los encuentros más difíciles hasta que los PJ (y jugadores) piensen que ya le han tomado el pulso a la partida.

Si el grupo ha jugado **Muerte en el Reik** tal vez estén buscando a Gotthard von Wittgenstein. Aunque las investigaciones serán vanas, (el joven Gotthard ha cambiado de aspecto, y actualmente está sirviendo al Culto del Cetro de Jade desde su puesto de Presidente del Gremio de Mercaderes y Presidente de la Comisión de Comercio, Industria e Impuestos), tales investigaciones pueden llevar a los PJ a la conclusión que hay un misterio mayor por resolver.

Con esto en mente, el PNJ Juglar está ahí para proporcionar una dirección inicial: por intuición (y algo de conocimiento) tiene la terrible sensación de que está sucediendo algo muy malo. Un encuentro temprano con el Juglar Rallane debería poner a los PJ tras la pista correcta.

Incluso así, los jugadores tal vez piensen que involucrarse en la política de la gran ciudad es algo condenado al fracaso, y que con tantos traidores potenciales



• 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
MCC	= Middenheim: La Ciudad del Caos
MR	= Muerte en el Reik
P	= Parada
PA	= Puntos de Armadura
PC	= Puntuación de Cerradura
PE	= Puntos de Experiencia
PJ	= Personaje Jugador
PM	= Puntos de Magia
PNJ	= Personaje No Jugador
R	= Resistencia
SSB	= Sombras Sobre Bogenhafen
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*.

un paso en falso pudiera llevarles a prisión o a algo peor. Este es un miedo saludable ya que no es buena idea atraer atención sobre sí mismos.

Sin embargo, no se obtiene fama y fortuna sin hacer nada, con lo que su lema debería ser "el que no arriesga, no gana". Los primeros encuentros están diseñados para superar este miedo, y el que algunos personajes deban pagar un fuerte gravamen para entrar en Middenheim debería proporcionar un incentivo adicional para cambiar las cosas. Hay mucho material que puede usarse para atraer a los jugadores a la trama, y una vez sumergidos en la aventura, los jugadores pueden progresar espontáneamente.

La interpretación comprende una gran parte de la aventura (pero ni mucho menos toda ella). Como se espera que los PJ se encuentren con PNJ importantes, debería estar preparado para que los jugadores pasen mucho tiempo real planeando y discutiendo. En estos encuentros no te apoyes excesivamente en las tiradas de *Em* para determinar la reacción; deja que las palabras y las acciones de los PJ hablen por sí mismos. Las puntua-

ciones altas o bajas en *Em* no deberían dificultar o facilitar demasiado la aventura, aunque ayudarán o perjudicarán en cierta medida.

Con el tiempo, los PJ deberían tener bastante "influencia" para obtener una audiencia con el Graf. Sin embargo, la aventura no acaba aquí. Es muy probable que los PJ hayan decidido que el Juez Supremo Hoflich (en realidad un Doppelgänger bajo la dirección de Wasmeier) es la causa de todos los problemas (véase *La Conjura Maligna*, pág. 28). Con esto en mente, es prácticamente imposible desenmascarar a Wasmeier como el auténtico líder del Culto hasta la reunión con el Graf.

Sin embargo, mientras el Graf y su corte felicitan a los PJ, Wasmeier verá que ha perdido su control y huirá del palacio. Cuando se descubra la verdad, se abre la oportunidad para los PJ de convertirse en verdaderos héroes al perseguir a Wasmeier a las órdenes del mismísimo Graf Boris. Si tienen éxito, serán recompensados con creces ya que el Graf Boris les admitirá en la elitista y noble Orden de los Caballeros Pantera.

• LA CIUDAD DE MIDDENHEIM •

• INFORMACIÓN GENERAL •

De acuerdo con una leyenda, Middenheim fue escogida por el propio Ulric para ser el centro de su culto. Sea cierta o no la leyenda Middenheim lleva en pie más de 2000 años, se construyó con la ayuda de los enanos, y fue hecha para durar.

En sus primeros años, la ciudad buscó la ayuda de hechiceros, tanto para la defensa como para la construcción. Debido a la aceptación pública general de su papel los Hechiceros y Alquimistas acudieron en tropel a la ciudad (seguidos por futuros aprendices), y la tradición continúa hoy en día.

Con el tiempo, la fortaleza se convirtió en una ciudad cuando el tráfico aumentó entre Altdorf y Salzenmund, y entre Talabheim y Marienburgo. Mientras tanto el Culto de Ulric crecía, y Middenheim cuenta en la actualidad con el principal templo de Ulric en el Viejo Mundo. Es sus primeros días como fortaleza, Middenheim se convirtió en el refugio de muchos grupos que buscaban protección, y la necesidad dictó que aprendieran a llevarse bien. Con el influjo de Hechiceros se estableció una tradición de erudición, y estos factores se combinaron para crear una sociedad tolerante de individuos, pero al mismo tiempo resistente al cambio.

• EL LUGAR •

Middenheim es la ciudad más septentrional del Imperio y la segunda en tamaño (con 13224 habitantes en el último censo). Construida para ser defendida, la ciudad, con sus murallas de 8 metros de alto, se encuentra sobre un farallón rocoso de 165 metros de alto, un bastión contra los reinos norteros y las bandas errantes de Goblinoideos y seguidores del Caos del bosque Drakwald.

Se accede a ella por dos medios: la mayor parte del tráfico alcanza las puertas de la ciudad a través de uno de los cuatro viaductos de piedra que se elevan suavemente desde el terreno circundante. Estos viaductos son, cada uno, de un kilómetro y medio de largo y 20 metros de ancho, con suficiente espacio para que pasen dos carros en paralelo. Sin embargo, las discusiones son habituales (especialmente en los días ventosos) entre los carreteros que se sienten más seguros viajando por el centro del ca-

mino (un murete de piedra de 1 m de alto no inspira demasiada confianza). El segundo medio para entrar en la ciudad, aún más asombroso, es usar uno de los dos ascensores con sillas. Proporcionan un método rápido, aunque ventoso, a los peatones para entrar en la ciudad.

Finalmente, se rumorea que la roca sobre la que se erige Middenheim está horadada por las minas y túneles de los primeros colonos enanos. La realidad detrás de la leyenda no tiene que ver con la aventura actual, pero un DJ interesado debería consultar el capítulo *La Subciudad* del suplemento **Middenheim**.

La ciudad tiene una arquitectura imponente, mostrando claros signos de diseño y construcción tradicional enana. Se han importado muy pocos materiales de construcción, y se han aprovechado las fuertes maderas del Drakwald y la piedra gris de la Fauschlag, el pináculo de roca sobre la que se levanta Middenheim. Esta dependencia de los productos locales da una cierta uniformidad a los diferentes edificios de la ciudad. La ciudad es conocida por sus albañiles y constructores, y para un hombre (o enano) es un orgullo construir cosas que duren: se dice que no ha un solo edificio en Middenheim que no tenga una placa que indique quién lo construyó y cuando. Esta cualidad se ve fácilmente en la estructura de la ciudad, con nuevos edificios siendo añadidos poco a poco sobre las estructuras existentes. Un conocido chiste de Altdorf hace de menos esta tradición:

P. ¿Cuál es la mejor característica de un edificio de Middenheim?

R. Que dura eternamente.

P. ¿Cuál es la peor característica de un edificio de Middenheim?

R. Que dura eternamente.

Huelga decir que los habitantes de Middenheim nunca cogen el chiste.

• LA GENTE •

A menudo se dice (incluso los vecinos) que los habitantes de Middenheim son como su ciudad; orgullosos, duros y pragmáticos. Tal es la actitud de la gente corriente ante la vida que los enanos ven Middenheim como un

lugar adecuado de vacaciones. Este tratamiento práctico del mundo hace que, para los forasteros, la gente de Middenheim a menudo parezca grosera.

Por supuesto, sus vecinos no ven las cosas de la misma manera. Así, una causa habitual de malentendidos es cuando un forastero pregunta una señal:

"Perdone, creo que estoy perdido. Me pregunto si podría decirme cómo llegar al Real Escuela de Música."

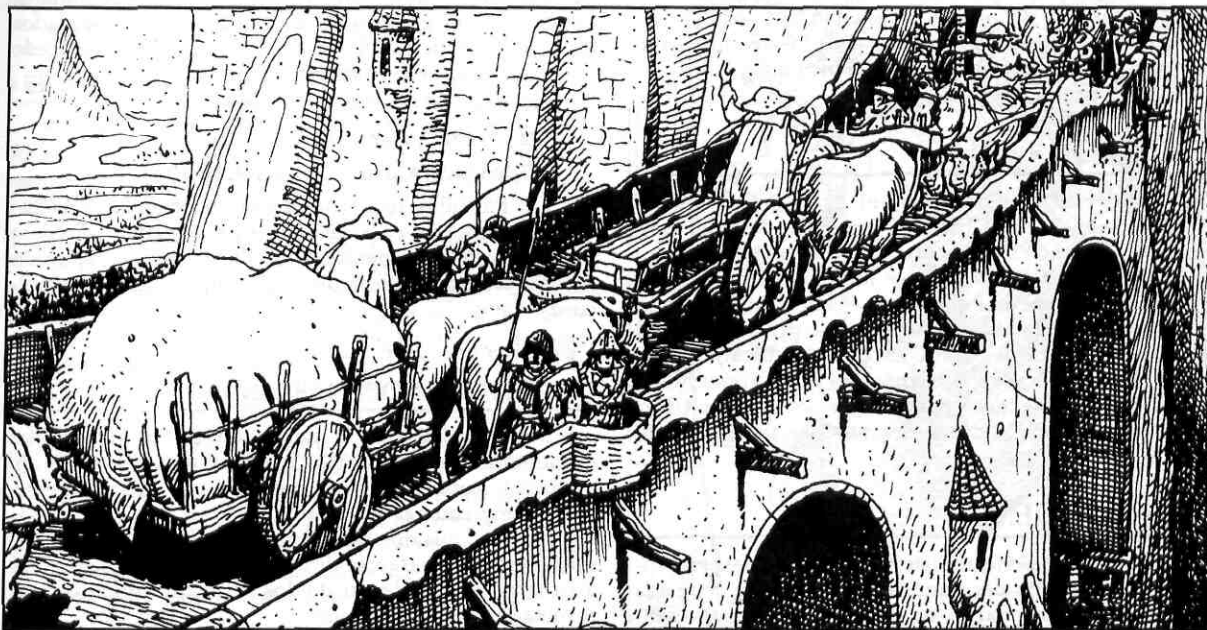
Para un habitante de Middenheim, toda la palabrería es redundante, y la respuesta será una breve pausa, seguida de un "No". Lo que el viajero debería haber dicho era *"¿Real Escuela de Música?"*, a lo que le habrían respondido, *"Primera a la izquierda, segunda a la derecha"*.

Los habitantes de Middenheim son conocidos por su amor a la intimidad y se ofenden ante cualquier tipo de intrusión (un legado de cuando Middenheim era un lugar al que huir). Al mismo tiempo esto refuerza la idea de la ciudad como un lugar liberal, ya que los vecinos procuran no interferir en los asuntos de otros. Suponiendo que los individuos no alteren la paz de la mayoría, son tolerados aunque caigan mal. Sin embargo, todo esto cambia durante la Semana de Carnaval, cuando la ciudad y la gente acogen a todo tipo de visitantes —aunque volveremos a esto más tarde.

Como ya ha sido mencionado, Middenheim es popular entre los viajeros enanos. A menudo se les puede ver en grupos familiares vagando por la ciudad, buscando edificios construidos por sus antepasados, etc. Además, muchos enanos (unos 600) trabajan con dedicación exclusiva en la ciudad como ingenieros, constructores y artesanos cualificados. Los enanos tienen una larga y honorable relación con la ciudad, y esto se refleja en el respeto que se les suele dispensar.

Las otras razas se sienten menos como en su casa: los halflings son la siguiente raza más común, con unos 300 miembros, y habitualmente trabajan (como siempre) en el negocio de la hostelería, aunque la zona de la ciudad conocida como la Asamblea de Klein alberga a un número considerable de artesanos halflings.

En la ciudad se encuentran menos de un centenar de elfos. Como podría esperarse, la ciudad ofrece poco al elfo corriente, salvo si es un hechicero.



Los gnomos son muy infrecuentes: las diferencias radicales entre el sentido del humor de los gnomos y el de los habitantes de Middenheim habitualmente evitar que ningún gnomo se quede en Middenheim más tiempo del necesario.

• GOBIERNO •

Middenheim es gobernada por el Graf Boris Todbringer, Elector Imperial. Él es el Jefe. El dominio del Graf Boris no termina en las murallas de la ciudad; Middenheim es una Ciudad Estado, y controla una franja de terreno de unos 45 km de radio desde la ciudad.

El que Middenheim sea una ciudad tan académica ha influido a las altas esferas y, aunque mantienen el poder absoluto, el linaje Todbringer se ha rodeado desde hace años de consejeros. Estos consejeros entran en contacto con los habitantes de la ciudad, de manera directa e indirecta, y así llegan al Graf los puntos de vista y sentimientos de la gente. Los modos y maneras de influir en el Graf son fundamentales en esta aventura y se explican con más detalle en la página 28.

En los últimos meses el papel de los consejeros del Graf ha cobrado cada vez más importancia. El Graf está sufriendo una depresión aguda a causa del fallecimiento de su segunda esposa, la Duquesa Anika-Elise, hace algo más de un año, tras haber muerto su primera esposa dando a luz a su segundo hijo y heredero, Stefan.

En circunstancias normales, el poder pasaría al Barón Stefan. Por desgracia, a medida que crecía éste iba enloqueciendo más, y ahora es incapaz de hacer nada salvo babear. El primogénito del Graf, el Barón Heinrich, está dotado de notables capacidades físicas y mentales, pero *al ser ilegítimo no es el heredero directo*. En la página 48 se incluyen más detalles de la familia Todbringer.

En cuanto al público en general, Middenheim cuenta (para bien o para mal) con varios organismos que existen para servirles (aunque "servir" quizá no sea la palabra adecuada). Es probable que los PJ usen estos organismos como fuentes de información, y en la página 48 se pueden encontrar detalles relevantes. Como cualquier otra ciudad, Middenheim tiene un gran número de gremios, y con mucho los más importantes son el Gremio de Hechiceros y Alquimistas y el poderoso Gremio de Mercaderes. Deberías tomar nota de los incidentes en los que los PJ interfiran en las actividades y ganancias de los miembros del gremio; estas instituciones no tratan bien a los forasteros que causan problemas.

• RELIGIÓN •

Como podría esperarse, el principal culto en Middenheim es el de Ulric. El Sumo Sacerdote del templo de la ciudad de Ulric es un individuo poderoso, siendo Elector Imperial a la vez que líder del culto. A pesar del papel fundamental que juega el culto en la política de la ciudad, el ciudadano medio no se preocupa por la religión. De los otros cultos, los más significativos son los de Sigmar y Shallya. Sin embargo, por razones históricas hay poco aprecio entre los cultos de Sigmar y Ulric, con lo que los clérigos de Sigmar deberían tener cuidado de a quién fastidian.

• LEY Y ORDEN •

Middenheim tiene un sistema de justicia bastante sofisticado, suficiente para que la práctica de la abogacía sea rentable. Sin embargo, en lo que respecta a la aven-

tura, el DJ no tiene que preocuparse demasiado por esto. Durante la Semana de Carnaval las leyes normales de Middenheim son, en su mayoría, ignoradas. Dado que en la ciudad converge una gran cantidad de gente para el Carnaval, lo mejor que se puede hacer con los alborotadores es encerrarlos durante toda la semana o expulsarlos, amenazándoles con la muerte si volvieren. La última sentencia funciona con todos, salvo con los adversarios más persistentes.

Los Capitanes de la Guardia cuentan con un mayor margen de maniobra (del que algunos abusan) para solventar los disturbios menores. Suponiendo que los PJ no hagan nada grave, como insultar al Capitán de la Guardia, deberían salir de cualquier pelea poco importante con una advertencia. Por supuesto, el homicidio (incluso en legítima defensa) es un asunto serio. Si las evidencias respaldan el testimonio de los hechos de los PJ, estos evitarán el arresto instantáneo, pero el incidente atraerá la atención de los ojos públicos y oficiales por igual.

En general, cualquier encuentro con la ley implicará a 1D4+2 Guardias liderados por un Guardia de Elite. En las áreas más acomodadas de la ciudad la patrulla contará con un mismo número de Guardias de Elite liderados por un miembro de las filas de los Caballeros Pantera, el cuerpo personal del Graf. Es ligeramente diferente de las patrullas normales, pero durante la época de Carnaval todo el mundo tiene que arrimar el hombro —incluso los Caballeros Pantera.

• LOS DISTRITOS DE LA CIUDAD •

La distribución de Middenheim se muestra en el Mapa 6 (pág. 122) que también indica los lugares importantes de la ciudad. A continuación se incluye una breve descripción de los principales distritos, con una lista de lugares propios de la aventura. Deberías usar esta información para establecer el nivel general de los lugares y la actitud de la gente. Las posadas en concreto reflejarán el área en la que se encuentran.

• EL DISTRITO DEL PALAST •

Esta es la zona mejor cuidada de la ciudad, ya que contiene el *Middenpalaz* donde vive el Graf Boris y la mayoría de sus asesores. Sin embargo, los tres jefes militares tienen residencias cerca de los barracones a ambos lados de la Plaza de los Marciales. En las páginas 58-91 se puede encontrar información de estos y otros PNJ.

N1 Comandante Ulrich Schutzmänn.

N2 General Johann Schwermutt.

N3 Mariscal Maximillian von Genscher.

Las Patrullas de la Guardia son extremadamente frecuentes en esta área y, a menos que vayan disfrazados para parecer vecinos adinerados, los PJ atraerán su atención automáticamente —será mejor que tengan una buena excusa a mano.

• EL DISTRITO DE GRAFSMUND-NORDGARTEN •

Sólo por detrás de la zona que rodea el *Middenpalaz* en riqueza, este lugar también está muy bien cuidado (y vigilado). Aquí se puede encontrar a todo tipo de gente; nobles, mercaderes, artesanos, etc. Sin embargo, todos comparten el mismo nivel de riqueza y llamarán a la Guardia en vez de encargarse directamente de la "chusma". El área también es el hogar de dos de los funcionarios más respetados de Middenheim:

N4 Juez Supremo Reiner Ehrlich.

N5 Juez Supremo Karl-Heinz Wasmeier.

El tercer Juez Supremo, Joachim Hoflich, vive en el Palacio Interior (véase *Distrito del Palast*, un poco más atrás).

• EL DISTRITO DE ULRICSMUND •

Fundamentalmente es un área residencial, habitada por personas de buena posición. También es el hogar de un miembro de alto rango del Gremio de Hechiceros y Alquimistas:

N6 Ayudante de Hechicero Janna Eberhauer.

• EL DISTRITO DE ALTMARKT-ALTQUARTIER •

El Altmarkt es una zona muy concurrida donde se efectúa la mayor parte del comercio de víveres, lo que hace que los halflings sean habituales. EL Altquartier es un lugar muy diferente y aloja a algunos de los miembros de peor reputación de la ciudad. Si los PJ se meten en una pelea allí tendrán que apañárselas solos: la Guardia de la Ciudad rara vez patrulla las oscuras y estrechas callejuelas del Altquartier. Los elementos criminales que se encuentran en la zona matan sin pensárselo dos veces, y consideran que más vale prevenir que curar. Las drogas son una parte importante de los ingresos (y gastos) de muchos vecinos, y el área tiene un local dedicado a estos menesteres importante para la aventura:

N7 El Foso

• EL DISTRITO DE LA PUERTA SUR-OSTWALD •

A pesar de su pobreza, el área residencial de la Puerta Sur atrae a los ciudadanos más respetables de la clase baja; sus vecinos están acostumbrados a la pobreza pero comparten un sentido general del honor. No se puede decir lo mismo del área de Ostwald.

Se dice que las posibilidades de ser asaltado son las mismas que en el Altquartier, pero que los asaltantes de Ostwald casi siempre están a punto de matar a sus víctimas. De nuevo, la Guardia de la Ciudad rara vez patrulla esta área, y cuando lo hace, acude en buen número. Es un lugar en el que la gente se guarda para sí mismos lo que saben, a menos que haya dinero por medio, y es el hogar ideal para un PNJ importante.

N8 La Guarida de Brunhilde Klaglich

• EL DISTRITO DE NEUMARKT-OSTTOR •

El segundo mayor mercado de Middenheim se celebra en la zona del Neumarkt y tiene de todo menos alimentos. Aquí se puede encontrar a todo tipo de artesanos, y el lugar tiene un aire energético.

En cierta manera, el área aneja de Osttor tiene un ambiente opuesto, ya que alberga a muchos de los funcionarios de clase media y baja de la ciudad. A pesar de estos vecinos, el distrito tiene una vida social activa, lo que le convierte en la base ideal para un elfo en la ciudad, como el Maestro de la Caza:

N9 Allavandrel Fanmaris.

• EL DISTRITO DE FREIBURG •

Esta es otra zona de clase media, pero dada la alta población académicos (incluyendo a clérigos y hechiceros), el lugar tiene una atmósfera relajada y algo bohemía. Los estudiantes son habituales, lo que hace que los vecinos tengan que soportar muchas de las actividades típicas de la elite intelectual: cánticos a altas horas de la





noche, vomitonas a primera hora de la mañana y resacas al mediodía.

• DISTRITO DEL WYND •

La mayoría de las casas cumplen la función de vivienda y comercio. Abundan los artesanos vulgares, como zapateros remendones y herreros. Los vecinos muestran una gran lealtad entre ellos, y los PJ agresivos pueden encontrarse con la oposición de toda una calle si uno de sus comerciantes tener problemas.

• DISTRITO DE WESTOR-SUDGARTEN •

Esta es un área residencial importante, popular entre los clérigos porque hay tres templos. Sus habitantes suelen ser algo más devotos que el Middenheimés medio, pero no demasiado.

• GELDMUND-KAUFSEIT-BROTKOPFS •

Juntas, estas tres zonas forman el centro de actividad comercial de la ciudad. El área más residencial es Geldmund, y es popular entre los mercaderes que quieren vivir cerca de sus negocios. Es el hogar —aunque no se le suele encontrar aquí— del Presidente del Gremio de Mercaderes (y de la Comisión de Comercio, Industria e Impuestos).

N10 Gotthard Goebbels

• LA CONJURA MALIGNA •

• INTRODUCCIÓN •

Los aventureros descubrirán que se están recaudando nuevos y peculiares impuestos a los visitantes y a los habitantes de la ciudad de Middenheim: el *Impuesto sobre Enanos*, el *Impuesto sobre Templos*, y el *Impuesto sobre Pergaminos* (estos dos últimos dirigidos hacia los hechiceros y clérigos). Como verás, estos impuestos están causando cierto malestar entre los grupos afectados. Las razones para introducirlos son políticas, y el objetivo de los aventureros es desenmarañar la red de intriga que se refleja en estos impuestos.

Durante los últimos meses, el regente de la ciudad, el Gran Boris Todbringer (pág. 31), ha perdido gradualmente el control sobre el gobierno de Middenheim. Su segunda esposa, la Duquesa Anika-Elise Todbringer, falleció hace algo más de un año y el pesar del Graf ha degenerado lentamente de la melancolía a la debilidad mental. Sin que él lo sepa, uno de los tres Jueces Supremos de la ciudad también es el líder del Culto de la Mano Púrpura y ha visto la decadencia del Graf como una oportunidad de oro. Este hombre es Karl-Heinz Wasmeier.

Los Jueces Supremos desempeñan un papel básico en la ciudad, ya que trabajan con otros para redactar nuevas leyes y enmendar otras ya existentes (se incluyen más detalles en *Los Jueces Supremos*, pág. 88). En tiempos un hombre estudioso, brillante y escrupuloso, Wasmeier se ha corrompido con el poder y ha sido seducido por las fuerzas del Caos para traicionar la confianza depositada en él. Es el único responsable de los cambios de impuestos, aunque obviamente nunca los podría haber sacado adelante por sí solo. Necesitó el apoyo de otros asesores del Graf, y lo ha conseguido por medio de varios métodos repugnantes. Para ver cómo, tenemos que examinar el gobierno de la ciudad.

• INFLUIR EN EL GRAF •

El Graf de Middenheim cuenta con poder absoluto. Sólo él puede aprobar leyes. Es ayudado por el Canciller,

que se encarga de las finanzas, y por los tres Jueces Supremos, que ayudan a formular los deseos en leyes, dan consejo, etc. Existen, por supuesto, otros centros de poder en la ciudad —los Cultos de Ulric y Sigmar, el Gremio de Mercaderes y muchos otros, miembros de la baja nobleza, etc.— que pueden hablar al oído al Graf por medio de varios contactos.

Las once fuentes de influencia sobre el Graf —ya sea a través de Consejos o Funcionarios con peso específico, o transmitidos directamente por colegas cercanos— pueden reducirse a 17 “votos de influencia”, que están en manos de los siguientes grupos y personas (y resumidos en las Tarjetas de PNJ):

1. Canciller Sparsam:	2 votos
2. Campeón Schmiedehammer:	1 voto
3. Juglar de la Corte Lafarel:	1 voto
4. “Princesa” Katarina:	3 votos
5. Carabina Zimmerlich:	1 voto
6. El Ejército:	1 voto
7. Los Hechiceros:	1 voto
8. Sumo Sacerdote de Ulric:	1 voto
9. Amante del Graf:	2 votos
10. Físico Pavarotti:	1 voto
11. Los Jueces Supremos:	3 votos

• ACONTECIMIENTOS PASADOS •

Cuando Wasmeier vio que cedía el control del Graf sobre la ciudad, trató de aumentar ligeramente su influencia. Con la ayuda de cómplices (pág. 113) su primer movimiento fue hacer al Canciller adicto a una sustancia estimulante (detalles en la página 59), para abrir la posibilidad de chantaje. Sin embargo, hace siete meses Wasmeier averiguó algo que le hizo estremecerse de ambición: ¡el Sumo Sacerdote de Ulric y la amante del Graf estaban teniendo una aventura! Los clérigos de Ulric están obligados por un voto de celibato, y si el asunto se hiciera público las consecuencias para el culto serían desastrosas. Con el Sumo Sacerdote en su bolsillo Wasmeier vio que por fin había llegado la Época de los Cambios. Dos meses después, sus planes estaban acabados y puestos en marcha...

La primera baja fue el Juez Supremo Hoflich, asesinado brutalmente y sustituido por un Doppelganger. A continuación vino un ataque contra los parientes del Juez Supremo Ehrlich; una banda de bestias del Caos secuestró a la joven sobrina de Ehrlich y mató a sus parientes.

En una reunión privada de los Jueces Supremos de hace dos meses se aprobaron nuevos cambios impositivos propuestos por “Hoflich”, tras haber sido amenazado Ehrlich con la muerte de su sobrina. Los Jueces Supremos siempre presentan un frente unido, y aunque Wasmeier votó *contra* los impuestos (por razones que se explicarán), los Jueces Supremos (3 votos) estaban a favor.

Poco después, el Campeón del Graf, Dieter Schmiedehammer (1 voto) fue hipnotizado (pág. 61) para hablar a favor de los impuestos. Después, tras haber averiguado que se habían robado ciertas cartas de amor, tanto el Sumo Sacerdote (1 voto) como la amante (2 votos) fueron chantajeados para apoyar los nuevos impuestos (pág. 74). Aunque Wasmeier podía chantajear al Canciller (2 votos) no fue necesario; Sparsam estaba a favor de acaparar un poco más de dinero.

Así, con nueve de los diecisiete “votos de influencia” de su parte, Wasmeier se aseguró el éxito. Hace un mes, el Graf Boris aprobó como ley un nuevo y radical paquete de medidas impositivas.



• EL MOTIVO DE WASMEIER •

A primera vista, parece que Wasmeier está causando problemas para favorecer al Caos. Ninguno de los impuestos afecta a un grupo de personas numeroso; el pueblo llano no resulta afectado, ni tampoco los mercaderes (la exigencia de impuestos adicionales a estos grupos habría provocado una revuelta). Sin embargo, mirando con cuidado, puede verse que la consecuencia de los impuestos es un debilitamiento importante de Middenheim; los hechiceros, los enanos, y en cierta medida los clérigos son fundamentales para la defensa de la ciudad, y los impuestos que alejen a estos grupos dejarán inevitablemente a la ciudad más indefensa ante un ataque.

Sin embargo, Wasmeier no sólo quiere que la ciudad caiga por las armas. Este genio ebrio de poder quiere el control absoluto subvirtiendo el sistema desde dentro — ¡el sueño de todos los miembros de la Mano Púrpura!

En el momento de la aventura, Wasmeier controla en efecto Middenheim mediante varios medios taimados. Sin embargo, este estado de las cosas no puede durar, y él lo sabe. Bastaría con que un "aliado" se viniera abajo para que se desvaneciera la influencia de Wasmeier sobre el Graf. Por lo tanto, pretende nada menos que el Doppelganger sustituya al propio Graf. No obstante, incluso esto puede ser arriesgado, ya que los asesores más cercanos podrían advertir el cambio. Por tanto, Wasmeier pretende eliminar a todos los que puedan suponer una amenaza.

Los impuestos del primer mes vencen al final de la semana de Carnaval. En la última noche de Carnaval, el Doppelganger Hoflich tiene que sustituir al Graf. Wasmeier calcula que el malestar entre enanos, hechiceros y clérigos estará en su punto más alto; quizá se produzca un éxodo masivo de la ciudad o una negativa en grupo a pagar.

Por lo tanto, será un alivio para todos que el "Graf" emerja de su prolongada pesadumbre, furioso por el modo en que se han descontrolado las cosas. No pasará mucho tiempo antes de que averigüe que el Juez Supremo Hoflich instigó los nuevos tributos, y exigirá verle. Cuando Hoflich no aparezca, se registrará su apartamento y se descubrirá un horrible complot. En el apartamento está Hoflich muerto y bastante descompuesto, con su cerebro devorado. También en el apartamento hay una dirección (donde se pueden encontrar las cartas de amor y el cuerpo de la sobrina de Ehrlich). Saldrá a la luz la conjura maligna, y el dedo de la culpabilidad apuntará claramente a un Doppelganger haciéndose pasar por Hoflich, que huyó cuando se descubrió la trama.

• ¿EL FUTURO DE MIDDENHEIM? •

Con el tiempo el "Graf", ya al mando de todo, escogerá una nueva querida y nombrará a un nuevo Juez Supremo para sustituir al Doppelganger-Hoflich.

El Canciller Sparsam no ha estado implicado en la conjura, pero poco después morirá de una sobredosis de droga tras haberse alterado su ración habitual con un potente estimulante. El Graf nombra a un nuevo Canciller, y poco después también debe nombrar a un nuevo Juez Supremo, ya que Ehrlich muere en una reunión privada con los otros dos Jueces. El pesar por la muerte de su sobrina era insostenible.

Con cada nombramiento sucesivo, el Culto de la Mano Púrpura gana más poder ¡pero ya no detrás del trono!

• LOS IMPUESTOS •

Wasmeier ha diseñado los impuestos para que sean injustos, deseando causar el máximo malestar sin provo-

car una rebelión armada. La elección de los enanos y hechiceros como objetivos de tributos adicionales es un insulto; ambos grupos han servido a la ciudad durante cientos de años. El impuesto que causa menos desazón es el dirigido a los clérigos, por que el mayor culto de Middenheim, los adoradores de Ulric, callan por el apoyo tácito mostrado por su Sumo Sacerdote.

Los tres impuestos tienen dos vertientes, una dirigida a los individuos y la otra a las instituciones. Han sido redactadas por abogados expertos, y aunque pueden ser injustas, no pueden ser rebatidas desde el punto de vista legal.

En el momento de la aventura los tributos llevan aprobados casi un mes. El primer cobro mensual vence el día después de la conclusión del Carnaval.

• IMPUESTOS SOBRE LOS INDIVIDUOS •

Los clérigos, enanos y hechiceros están obligados a pagar al entrar en la ciudad y al final de cada mes o al marcharse de la ciudad (lo que suceda antes). La tasa actual está basada en la riqueza del individuo en ese momento. Así, al entrar o salir de la ciudad se calcula cuantos bienes tiene una persona. Después debe pagar en efectivo o en mercancías.

Un aspecto importante de este impuesto es que *"cualquier individuo estará sujeto a la mencionada tasa una vez que haya cruzado la frontera de la Ciudad Estado de Middenheim."* Como la frontera de la Ciudad Estado de Middenheim se encuentra a 45 km, los individuos no pueden evitar el pago limitándose a no entrar en la ciudad.

La siguiente tabla muestra las tasas que se cobran en las puertas:

Valoración (CO)	Tasa porcentual
0-100	5%
101-500	10%
501-1000	20%
1001-5000	40%
5001-10000	80%

En los pagos mensuales, los individuos pagan el 10% del valor que cualquier propiedad que posean o el 10% de su riqueza personal (si no tienen propiedades).

Estas cantidades son meras guías —cuando se apliquen a los PJ, deberías quitarles bastante dinero para que se enfurezcan e indignen, pero déjales lo suficiente para que puedan cubrir sus gastos durante la aventura.

• IMPUESTOS SOBRE LAS INSTITUCIONES •

El Impuesto sobre el Templo: Los templos pagan media corona de oro por cada metro cuadrado de terreno que posean, cobrado al final de cada mes.

El Impuesto sobre los Enanos: Con unos 300 miembros, el Gremio de Ingenieros Enanos de Middenheim es el mayor del Imperio. Como consecuencia de ello, Wasmeier decidió cobrar un impuesto basado en el número de miembros (1 CO por miembro), cobrado cada mes.

El Impuesto sobre los Hechiceros: El Gremio de Hechiceros y Alquimistas tributa por todo equipamiento mágico que traen a la ciudad; papel, tinta, cristalería, compuestos químicos, etc. En efecto, esto incluye a todo lo que tenga como destino el Gremio. La cantidad pagable es el 10% del valor en bruto, cobrado en las puertas. Como el Gremio usa mucho papel, la tasa también es conocida por el nombre de "Impuesto sobre el Pergamino".



• LA FAMILIA TODBRINGER •

El linaje Todbringer es muy distinguido, y el nombre aparece en los primeros escritos del pueblo Teutognen. El Graf Boris se casó muy joven, tomando como esposa a la elegante María von Richtofen. Una año después, María falleció dando a luz a Stefan, al que el joven Graf nombró heredero del título. Esto fue necesario porque sólo unos meses antes el Graf supo que era padre de otro hijo, Heinrich, hijo de una Dama de la Corte. Se rumorea que Heinrich fue concebido la noche anterior a la boda del Graf con María.

En 2502 el Graf, de 47 años de edad, se desposó por segunda vez con la bella Anika-Elise Nikse, hija del Barón de Nordland. No era ningún secreto que el vástago de este matrimonio se convertiría en el nuevo heredero de Middenheim. Por desgracia la relación fue estéril, y Anika-Elise murió, según los rumores, de una extraña enfermedad diez años después de la boda (véase **Middenheim: La Ciudad del Caos**, pág. 66).

El Graf Boris tiene otra hija, la "Princesa" Katarina, hija de una Dama de la Corte antes de desposarse con Anika-Elise, su segunda esposa.

Graf Boris Todbringer

Personalidad y Apariencia: 1,83 m de altura, constitución media (está volviéndose algo obeso), escaso cabello castaño, ojos marrones. El Graf Boris está débil, y es una figura triste. Divaga, es olvidadizo y no puede mantener la concentración más de unos pocos segundos. Pasa la mayor parte de su tiempo en la cama, y si tiene que aparecer en el salón del trono de su Palacio lo hará envuelto en mantas.

Nota: Las puntuaciones incluidas a continuación son exactamente la mitad de las que poseía el Graf antes de su enfermedad. Sus posesiones son las que desee el DJ.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	30	32	3	3	5	27	1	32	35	30	30	35	36

Edad

57

Alineamiento

Bueno

Habilidades

Arma de Especialista —Armas a dos manos, Encanto, Etiqueta, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir, Golpe Poderoso, Heráldica, Historia, Leer/Escribir, Oratoria, Teología.

Barón Stefan Todbringer

Personalidad y Apariencia: 1,75 m de altura, constitución media-fuerte, cabello castaño, ojos marrones. Stefan es una visión horrible, un inválido paralítico y babeante sujeto a ataques impredecibles de violencia extrema y manía. Es proclive a hacerse daño a sí mismo, y ha destruido su propia mano izquierda, (de ahí su baja puntuación en **Des**). Sin embargo, su estado ha mejorado recientemente con el nombramiento de Luigi Pavarotti como físico personal de Stefan.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	10	00	2	2	4	15	1	02	00	05	05	19	05

Edad

40

Alineamiento

Neutral-loco.

Habilidades

Ninguna.

Posesiones

Las que considere apropiadas el DJ.

Barón Heinrich Todbringer

Personalidad y Apariencia: 2,08 m de altura, constitución poderosa (110 kg.), cabello castaño rojizo oscuro, ojos azules y grises. Heinrich es un hombre gigantesco y su inteligencia e intuición no son menos pasmosas que su talla física. Es diplomático y cortés, pero es una persona muy enérgica —incluso sus silencios intimidan a la gente, y no aguanta a los estúpidos. Es un hombre seguro de sí mismo, aunque actualmente le abruma la preocupación por su padre y hermano, y por el futuro de Middenheim. Sin embargo, hasta que el Graf actual cambie el Edicto de Sucesión nombrándole como heredero, Heinrich tiene una autoridad limitada. Actualmente sirve a la ciudad llevando a cabo misiones diplomáticas en otras provincias.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	65	60	6*	5	14	55	3	58	75	45	60	55	70

Edad

41

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Ambidiestro, Arma de Especialista —Lanza, Armas a dos manos—, Consumir Alcohol, Criptografía, Desarmar,



Encanto, Equitación, Esquivar Golpe, Etiqueta, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir, Golpe Poderoso, Heráldica, Historia, Idioma Adicional—Eltharin, Ingenio, Inmunidad a la Enfermedad, Leer/Escribir—Eltharin, Leer/Escribir—Viejomundano, Lenguaje Secreto—Batalla, Muy Fuerte, Narración, Oído Agudo, Oratoria, Orientación, Sexto Sentido, Suerte, Tasar, Teología, Visión Excelente, Visión Nocturna.

Posesiones: Las que considere oportunas el DJ, pero Heinrich tiene una armadura completa +1 (3 PA, a todas las localizaciones), y una *espada a dos manos mágica, Mataskaven*, sin habilidades especiales. Se supone que ha obtenido este último objeto durante una larga misión diplomática en la corte de la Ciudad Estado Tileana de Miragliano. Fue mientras estaba en Miragliano cuando Heinrich oyó hablar por vez primera de los asombrosos poderes de Luigi Pavarotti, que fue invitado a ocupar el puesto de físico de la corte y a atender a Stefan el “Tembloroso” (véase la pág. 86).

• EL CARNAVAL DE MIDDENHEIM •

Olvida las Ferias de Primavera de tu juventud. Desahzate de las referencias al Mardi Gras. Deja atrás los recuerdos de las celebraciones de la última Nochevieja: sólo hay un Carnaval que merezca este nombre.

La gente acude en tropel al Carnaval de Middenheim desde todos los rincones del Imperio, y los visitantes de *muy lejos son habituales: aristócratas llamativos de Bretonia y morenos mercaderes de Estalia, Norteños lacónicos y bebedores e ingeniosos comerciantes de la Tierras Desoladas*. Durante la Semana de Carnaval, la población de Middenheim aumenta en 5000 habitantes o más, y en algunos años ha llegado a duplicarse.

El Carnaval es el trasfondo de todo lo que hagan los PJ y deberían tener en mente esta circunstancia constantemente. Aunque llegues a Middenheim dos días antes del comienzo del Carnaval, las posadas estarán llenándose y los carros de los mercaderes son más frecuentes en las calles; hay un aumento casi tangible en la emoción por todas partes.

Durante el Carnaval la gente de Middenheim abandona sus problemas. Bromas, irreverencia, intoxicaciones, informalidad, simpatía hacia los extraños—todo esto forma parte de la semana, e incluso a un gnomo le gustaría la ciudad. Ten esto en mente cuando dirijas encuentros con PNJ secundarios, aunque obviamente algunos de ellos—ladrones, charlatanes, mendigos, etc.—pueden ser menos agradables que otros.

Trata de comunicar a los jugadores el bullicio de todo; los sentidos son asaltados por la actividad y la abundancia de visiones y sonidos. Las calles están abarrotadas, los mercaderes gritan para anunciar sus mercancías, los charlatanes aturden a los crédulos, los poetas callejeros recitan sus versos, los artistas callejeros (y quizá sus monos o perros) hacen su papel, los niños charlotean, gritan y se pelean, el olor a cerveza y a empanadas inunda el aire. La gente se divierte las 24 horas del día—¡Middenheim es un lugar verdaderamente vivo, y un lugar emocionante en el que estar!

También deberías tratar de comunicar la sensación de que los forasteros son considerados iguales durante el Carnaval—los lugareños son muy simpáticos. Esto puede ayudar a reforzar la sensación a los jugadores de que sus PJ pueden tratar de investigar las “extrañas leyes impositivas”—y tal vez hacer algo al respecto. Los lugareños en esta fase no conocerán muchos detalles de la política de Middenheim, pero pudieran saber algunas noticias útiles (véase *Rumores*, pág. 35).

• HISTORIA •

No pocos Middenheimeses harían creer al mundo que el Carnaval es tan viejo como la ciudad. En su versión, fue el propio Artur—jefe de los Teutognens y fundador de Middenheim—el que declaró, “*Largo ha sido nuestro caminar y nuestro sufrimiento. Este lugar será nuestro hogar, así que ¡hagamos una fiesta!*”

Huelga decir que esto es totalmente falso. El primer Carnaval se celebró en 1812 para conmemorar el fin del sitio. Middenheim había sido aislada más de nueve meses del mundo exterior, y fue salvada únicamente gracias a los luchadores de los túneles enanos, que prolongaron el sitio hasta el comienzo del invierno. Cuando el frío cayó sobre el ejército sitiador, éste se vio obligado a retirarse y los Middenheimeses pudieron celebrarlo. Por desgracia los alimentos escaseaban, y gran parte de las viandas consistían en ratas y otros bichos desagradables. Todo estaba muy ahumado o especiado para disfrazar su sabor, y en estos días se conmemora el acontecimiento como “La Purga de 1812”.

En los años siguientes la celebración atraía a pocos visitantes, ya que viajar a través de las nieves del invierno no era una perspectiva halagüeña. Como más visitantes significaban más dinero, la ciudad decidió cambiar la fecha del Carnaval a la primavera y, como consecuencia de ello, acudió más gente. Al año siguiente, fue sugerido (quizá sarcásticamente) que se volviera a trasladar la fecha del Carnaval, esta vez al verano.

Se consideró que era una idea estupenda, y comenzó una gran tradición: el Carnaval de Middenheim ahora sigue un ciclo de cuatro años a través de las diferentes estaciones. Una vez cada cuatro años, en el Carnaval de Invierno, la ciudad tiene—en efecto—sus propias celebraciones privadas, ya que acuden pocos visitantes. (Por lo tanto, se sugiere que hagas que los PJ lleguen durante el Carnaval de Primavera, Verano y Otoño, lo que mejor venga). En las otras ocasiones, la ciudad abre sus puertas (y sus bolsas) a todo el que quiera unirse a las festividades.

Por supuesto, como todos los buenos cuentos, existe otra versión. Los cínicos arguyen que la época del Carnaval cambia para aprovecharse de todos aquellos que se enteran mal de la fecha y llegan una temporada temprano (o tarde). Habiendo viajado muchos kilómetros para pasar un buen rato, están decididos a disfrutar y a gastar dinero en cualquier caso.

• ÉPOCA DE CARNAVAL •

El Carnaval siempre viene precedido por un ayuno el día antes del comienzo de las festividades. No es técnicamente un día de ayuno, pero tradicionalmente los Middenheimeses sólo deben comer el tipo de alimentos que sus antepasados tenían durante el sitio, y la mayoría decide ayunar durante un día, preparándose para ponerse las botas el resto de la semana.

El Carnaval dura toda una semana. La atmósfera durante este tiempo ya ha sido descrita, y es importante hacérsela llegar a los jugadores. No sólo establece el trasfondo de la aventura, también es importante con respecto a las investigaciones. La gente de Middenheim sale de sus conchas durante Carnaval, y están más que dispuestos a charlar con los forasteros. Sin embargo, cuando finalice la fiesta semanal, los PJ verán que los Middenheimeses vuelven a su estilo de vida austero y pragmático. (Por supuesto, al final del Carnaval, la “tarea” de los PJ habrá acabado de una manera u otra pero los personajes no lo saben).

• ESPECTÁCULOS •

En la página 40 se incluyen incidentes pregenerados para dar vida a la Semana de Carnaval. Además, en la página 43 se describen las principales atracciones del Carnaval. No obstante, es bastante posible que los que PJ traten de ganar algunos peniques, y/o de usar habilidades para crear una distracción mientras otros miembros del grupo se dedican a alguna actividad cuestionable.

Como pudiera esperarse, hay mucha gente intentando ganar dinero en el Carnaval. En nivel de los artistas es bastante alto y los esfuerzos de los PJ pueden ser recompensados con fruta podrida en vez de con dinero. De hecho, una manera de ganar dinero durante el Carnaval es vender fruta demasiado madura, con el punto justo de firmeza para ser arrojada y la blandura necesaria para reventar decentemente.

Con tantos artistas callejeros alrededor la posibilidad de éxito baja de acuerdo con la habilidad particular:

Grupo 1: posibilidad de Pasar el Platillo -20%

Comedia, Bufonadas, Imitación, Música, Cantar, Narración.

Grupo 2: posibilidad de Pasar el Platillo -10%

Acrobacia, Actuar, Arte, Payaso, Malabarismo, Mímica.

Grupo 3: posibilidad de Pasar el Platillo normal

Contorsionista, Escapista, Tragafuegos, Quiromancia, Forzudo.

Además de la fruta, un artista especialmente desafortunado puede llamar la atención de los *Árbitros de Artistas*, un grupo de funcionarios empleados para vigilar la calidad de los artistas callejeros.

Los Árbitros serán llamados si alguien es lo bastante malo como para "...ser una afrenta para la profesión o si está causando embarazo en la audiencia reunida" — en otras palabras, si la prueba modificada de *Pasar el Platillo* se falla por un 30% o más, o si se saca un 00. La multitud detendrá al individuo hasta que llegue un Árbitro, en cuyo instante debe actuar de nuevo; un fallo similar hará que el artista pase 6 horas en los cepos. Un segundo delito se castiga con una noche en los cepos, y un tercero hará que el artista sea expulsado de la ciudad.

Para aquellos dispuestos a arriesgarse al juicio de los Árbitros de Artistas, 4 horas de actuación les proporcionarán 1D6+1 CO (si tienen éxito) o 1D8 chelines (si no). Los artistas con una habilidad en el Grupo 3 sólo necesitan actuar durante 30 minutos para obtener el mismo dinero (pero deberían limitarse a una función cada dos horas).

• MOVIMIENTO EN LAS MULTITUDES •

Middenheim durante el Carnaval es un lugar atestado. El movimiento en las zonas públicas y alrededor de cualquier Espectáculo será Cauteloso (e incluso más lento si el Espectáculo está muy concurrido). Lejos de los Espectáculos se puede emplear la velocidad normal, aun-

que puede provocar algunos tropezones con otras personas. En las zonas muy tranquilas (de las que hay muy pocas), será posible ir Corriendo. Por la noche hay pocos Espectáculos, pero el número de gente bebiendo hará que las zonas públicas estén concurridas hasta las 3 de la mañana, animándose de nuevo al alba.

Persecuciones

No se recomienda correr a través de una multitud, pero a veces los PJ se pueden ver obligados a perseguir a algunos malos, o a huir de la Guardia de la Ciudad. En estos casos se puede usar el siguiente sistema:

Al comienzo de cada asalto todos los implicados (incluyendo a los PNJ) tiran 1D6 para establecer lo rápido que se pueden mover durante ese asalto. Los personajes con la habilidad *Reflejos Rápidos* obtienen una bonificación de +1 a la tirada, y los resultados se comprueban en la tabla incluida a continuación.

Tras moverse, cada personaje debe intentar una prueba de *Riesgo* con el modificador apropiado. El DJ puede tener en cuenta cualquier habilidad —como *Acrobacias*— que parezca relevante.

Aquellos que fallen la prueba de *Riesgo* se supone que han tropezado, chocado contra un juglar o algo así, y deben pasar el siguiente asalto saliendo de la maraña de cuerpos. Además, los que se mueven Corriendo sufren 1D3 de daño.

Puedes usar este sistema si surge el grito "*¡Alto! ¡Al ladrón!*", ya que la mitad de la gente estará intentando ver o perseguir al ladrón, mientras que la otra mitad estará tratando de dejar la zona antes de que pase algo desagradable.

Seguimiento

Seguir a alguien en medio de una multitud no es fácil, pero al mismo tiempo, la persona que realiza el seguimiento corre pocos riesgos de ser descubierta, ya que no suele ser necesaria ninguna prueba de *Esconderse*.

Al final de cada turno de seguimiento, el que lo efectúa debe pasar una prueba de *Iniciativa* para mantener a su presa a la vista —la habilidad *Seguir* proporciona una bonificación de +10.

Un "esfuerzo conjunto" reduce la probabilidad de perder a la presa. Se hacen las pruebas de *I* como antes, pero la presa se escabulle sólo si todos los seguidores pierden contacto. Un personaje que pierda el rastro de la presa puede realizar una segunda tirada de *I* para contactar con un colega (prueba con todos sus compañeros) y recuperar el contacto con la víctima.

Si una persona que es seguida en una multitud tiene la habilidad *Sexto Sentido* se le permite una prueba de *Int* para descubrir a los seguidores. Si pasa la prueba, permítele una prueba de *Observar* al final de cada turno, y por cada dos pruebas pasadas sucesivas descubre a un seguidor.

Tirada

1-3

4-5

6+

Condiciones

muy concurrido

muchedumbre normal

hueco repentino

Velocidad

Cauteloso

Normal

Corriendo

Modificador de riesgo

0%

-10%

-20%

Notas:

1. Varios asaltos consecutivos moviéndose Corriendo hacen que se pierda velocidad (véase *WFJR*, pág. 73).
2. La velocidad indicada en la tabla es la máxima; los personajes se pueden mover más lentamente si lo desean, usando el modificador de *Riesgo* propio de cada velocidad.
3. Los modificadores de *Riesgo* se aplican a la velocidad a la que el personaje se mueve en realidad, y no a la velocidad máxima a la que podría moverse. Así, un personaje que se mueve a velocidad Normal *siempre* tiene un modificador de *Riesgo* de -10, incluso si le es posible moverse Corriendo.



S

Si tu grupo comienza la aventura en Middenheim debe pagar los impuestos individuales como si acabaran de entrar en la ciudad. La nueva ley se aplica retroactivamente sobre un periodo de un año a menos que firmaran un documento especial (NTL/c2s3p1sp4) para eximirlos de dicho pago. Seis hombres de la Guardia harán que se efectúe el pago.

• RUMORES Y NOTICIAS IMPERIALES •

La siguiente información puede darse a conocer al grupo durante su estancia en la ciudad y en varias circunstancias. Los personajes tal vez escuchen conversaciones acerca de un asunto en particular, o un interrogatorio puede descubrir una de las historias incluidas a continuación. Queda a tu criterio lo que averiguan los personajes y los medios por los que obtienen este conocimiento.

El PNJ escogido para comunicar la noticia o el rumor debería ser capaz de hacerlo de manera realista. Algunas de las historias tienen un interés local, mientras que otras están relacionadas con acontecimientos a una mayor escala. La aceptación por parte de los personajes de una historia como real (lo sea o no) dependerá de la credibilidad del PNJ que la cuente. Ningún enano itinerante mugriento va a susurrar noticias de lejanas maquinaciones Imperiales. A la inversa, no es probable que los principales mercaderes o miembros gremiales propaguen meras supersticiones.

Los sucesos marcados con un asterisco (*) son desarrollos de noticias que fueron mencionadas por vez primera en **Muerte en el Reik** (pág. 30). Esta información no debería comunicarse a los PJ a menos que hayan escuchado los rumores anteriores.

• NOTICIAS •

*1. El estado de nuestro glorioso Emperador Karl-Franz es crítico. Su enfermedad es conocida desde hace algún tiempo, pero ahora parece que el estado del Emperador se ha deteriorado. Los físicos de la corte han estado colaborando con el Gremio de Magos, pero no han conseguido descubrir la naturaleza de la enfermedad. Y ¿quién se encarga de los importantes asuntos de estado durante esta crisis? Nadie. El descontento en la capital esta empeorando, y propagándose por todas las provincias en estos momentos.

*2. El Gran Duque Gustav von Krieglitz de Talabecland ha enviado emisarios al palacio del Gran Prín-

cipe von Tasseninck. El Duque niega la acusación acerca de la muerte del hijo de von Tasseninck. También está enojado por los recientes ataques a sus patrullas de fronteras por parte de los soldados del Príncipe.

*3. La Blitztruppe de Baumann, una unidad mercenaria de elite, ha estado reclutando nuevos miembros para una misión desconocida en el este del Imperio. El mismo Baumann se marchó de la ciudad hace unas semanas. Nadie sabe a ciencia cierta si tiene algo que ver con el repentino aumento de robos de ganado, quema de cosechas e incursiones en las caravanas que se ha dado en la frontera con Ostland. La milicia local está preocupada por el repentino aumento de refugiados de lo que ahora es una zona de alta tensión.

*4. El edicto del Emperador prohibiendo el asesinato o exilio de mutantes en el Imperio no ha sido bien recibido. Algunos aldeanos han sido ahorcados por la nueva ley. Hace sólo unas semanas, los aldeanos de Reikland se amotinaron después de que un posadero fuera declarado culpable de matar a un huésped de su posada que tenía escamas en su espalda.

5. El principal representante de la Asociación de Granjeros de Middenland, Dietrich Hoffman, estuvo en la ciudad el otro día. Hizo una declaración ante el consejo pronosticando desastres para la cosecha de este año. Apparently, la historia parece repetirse por todo el Imperio. Este año se echa la culpa al tiempo. Demasiado frío en invierno, demasiada agua en primavera... o eso dicen. Pero los granjeros siempre se están quejando, y nadie puede acordarse de la última vez que acertaron con sus predicciones.

6. Marienburgo parece ser el lugar preferido de los comerciantes en este momento. Los negocios van viento en popa y tienen pinta de ir mejor en los meses venideros. El puerto está operando casi a su capacidad máxima y los pedidos de grano desde Bordeleaux están en un máximo histórico.

7. El Graf Boris Todbringer ha despedido a su cartógrafo jefe, Gulhein Tobwurst, por el reciente fiasco de un mapa local de la zona. Los vecinos de Schoninghagen se habrían sorprendido de saber que la aldea era en realidad una cadena de colinas en medio de Middenland.

• RUMORES •

Se pueden enterar de estos rumores durante la aventura de la misma manera que las noticias. Sin embargo, a diferencia de las noticias, estas historias contendrán detalles diferentes dependiendo de dónde las hayan escuchado; pueden incluirse al final de una noticia para provocar un poco más de confusión. Algunas están relacionadas con



acontecimientos actuales, mientras que otras son "eternas". Están divididas en dos categorías (generales y específicas): es más probable que los rumores específicos los escuchan los PJ de una clase de carrera determinada.

Se debe tener cuidado en los rumores que están disponibles si los personajes volvieran a Middenheim mucho más tarde. También deberías recordar la imprecisión inherente de tales rumores. Se deben tener en cuenta con cuidado; aunque no son estrictamente falsos, a menudo son exagerados.

• RUMORES GENERALES •

1. Los fuegos artificiales del Estanque Negro tal vez no sean tan impresionantes como los de años pasados. Este Impuesto sobre Pergaminos ha sido una maniobra poco popular, y está causando auténticos dolores de cabeza. Peter Kramer, un hechicero popular que dirigió el espectáculo anual de las Flechas Rojas durante años, ya ha abandonado la ciudad.

2. ¿Os habéis dado cuenta de la cantidad de establecimientos enanos que parecen estar cerrando desde la introducción del impuesto racial? Cada vez parece haber menos. Lo raro es que se han marchado pocos, bien a través de los ascensores o por los caminos. Es posible que se hayan escondido en la antigua red de túneles que hay bajo la ciudad.

DJ: *Este rumor puede proceder de varias fuentes, y puede volver a despertar el asunto de la construcción de la ciudad.*

3. ¿Habéis visto como se tratan entre sí los clérigos de Sigmar y Ulric? Parece que el otro día estalló una pelea en las Armas del Templario, cuando algunos sacerdotes de Sigmar culparon al Sumo Sacerdote de Ulric de introducir el Impuesto Sobre Templos.

4. Las defensas de la ciudad no son lo que deberían ser. Se ha prestado demasiada atención a los dudosos beneficios de la magia. Los enanos están socavando las defensas con sus túneles, aunque al menos los magos están recibiendo su merecido ahora que los militares se han dado cuenta de la poca ayuda que han aportado.

5. Si queréis una manera fácil de ganar dinero en los próximos días, deberíais actuar en la calle. En esta época del año, casi cualquier tonto con un violín y algo de voz puede ganarse la vida con ello.

6. No debería estar diciendo esto, pero oí que las nuevas leyes tributarias han sido introducidas para que el Graf pueda organizar una campaña contra el Emperador. Al parecer, el reciente edicto sobre mutantes convenció al Graf Boris de que el viejo Karl-Franz finalmente se ha vuelto senil.

• RUMORES ESPECÍFICOS •

Estos titulares sólo son pautas; un rumor relevante para una clase de personaje particular puede oírse en varias circunstancias. Por ejemplo, aunque es más probable que los Guerreros escuchen noticias acerca del estado de la milicia, los personajes de otras clases aún tienen alguna posibilidad de escuchar esos mismos rumores. Deberías usar tu criterio.

• GUERREROS •

7. ¿Quieres ganar algo de dinero? Bueno, no lo intentes en la milicia. Tras los alborotos de los últimos años tras la final de snótbl, "Cabeza de Hierro" Schutzmann ha contratado a otros 400 hombres para ayudar a la policía de la ciudad.

8. Quédate si quieres trabajo. ¿Te has enterado que los enanos se están marchando? Bueno, sin ellos me gustaría saber quién va a vigilar todos esos túneles —estarán buscando desesperadamente soldados que no tengan miedo de la oscuridad, de 1,5 m de alto.

9. No sé si es verdad, pero he oído que el Mariscal von Genscher están buscando a algunos combatientes de elite para esperar a los recaudadores de impuestos de Middenland cuando recojan el dinero de Schoninghagen. Por supuesto, está muy interesado, ya que su castillo está junto al camino.

10. Por supuesto, si quieres probar la vida de la clase alta, podrías intentar cortejar a la Princesa. Se rumorea que el Graf Boris quiere casarla lo antes posible (¿por qué será, je, je?) ¿La has visto? No es fea, y según todo el mundo es más tonta que la barba de un enano. No sé tú, pero yo no soporto a las mujeres inteligentes.

• MONTARACES •

11. Si no te importa viajar, hay trabajo disponible. Se han contratado más Vigilantes de Camino y Merodeadores para viajar a Marienburg, Erengard y unos cuantos de los pueblos costeros del norte. Las cosas nunca son perfectas, pero esta es la segunda vez este es que un envío de vodka kislevita no ha llegado. Los caminos se están poniendo cada vez peor.

12. ¿Tienes experiencia cazando ratas? ¿Te has dado cuenta lo gordas y lustrosas que son ahora? ¿Quieres saber por qué? Los enanos han estado almacenando comida en esos túneles suyos y las ratas la han encontrado toda.

• BRIBONES •

13. Algunos tipos adinerados visitarán Middenheim durante el carnaval. Las oportunidades de ganar dinero son demasiado buenas como para perderselas, especialmente porque la Guardia de la Ciudad está tan corta de dinero que no puede permitirse más hombres.

14. Te diré una manera rápida de ganar una corona o dos. Vístete de Guardia y ve a la casa de algún noble exigiendo impuestos. Hazlo por la mañana temprano, y te dará hasta a su hija antes de que esté despierto del todo.

15. Aquí tienes uno bueno. Algunos jóvenes piensan que el Canciller Sparsam está quedándose con parte de los nuevos impuestos y lo está guardando en su casa. ¡Piensan que el trabajo reportaría cinco de los grandes! Tendrían suerte si consiguieran cinco peniques: Sparsam es un avaro, y su dinero lo tendrá bien guardado, donde no lo pueda alcanzar ni Ranald.

• ACADÉMICOS •

16. Dicen que "Stefan el Tembloroso" está mejorando. Sólo Ulric sabe con qué le está drogando ese "Doktor" loco. Aún así, ya estaba medio muerto de todos los tranquilizantes que le estaban dando. ¿Qué más se puede hacer con un idiota babeante?

17. ¿Quieres ganar algo de dinero? Consigue un empleo en la Comisión de Impuestos —están buscando desesperadamente escribas por el asunto de los nuevos impuestos. Por supuesto, la paga es espantosa, pero con las horas extras quizá te apañes. Por cierto, no se lo contaría a los enanos; probablemente linchen a todo el que tenga que ver con los impuestos.

18. ¿Eres bueno con las leyes? Si el viejo Ehrlich no se recupera pronto necesitarán un nuevo Juez Supremo. Este debe ser el tercer ataque desde que ocupó el cargo. Conociendo a Hoflich, me extraña que no haya dado a Ehrlich



una buena patada y le haya dicho que deje de ser tan marica. Menudo bicho ese Hofflich.

• UN LUGAR EN EL QUE HOSPEDARSE •

Uno de los asuntos más urgentes que deben atender los PJ al entrar en la ciudad es procurarse hospedaje. Hay varias posadas de gran calidad (y caras) en Middenheim pero, por las reservas, en ninguna hay plazas libres. Los PJ tendrán que escoger entre un alojamiento normal o barato para su estancia en la ciudad. Las Armas del Templario es un mesón normal/bueno que viene descrito a continuación, ya que se supone que el grupo prefiere no alojarse cerca de los barrios bajos. Dirige a los PJ a las Armas del Templario, haciendo que los demás mesones estén completos, pero si insisten en ir a otro, cambia el nombre y usa el mismo mapa.

Si el grupo decide meterse en una posada de mala muerte, baja un 50% los precios y añade una habitación común, con paja, escupitajos y cosas peores. Quizá quieras que los personajes intenten pasar una prueba contra *Enfermedad* por cada noche que pasen durmiendo en condiciones tan espantosas.

Sea cual sea el nivel del mesón que escojan el grupo, no es posible bajar los precios por medio de *Regatear*. En esta época del año todo está lleno y los dueños pasan mucho tiempo rechazando gente; ni se preocupan de atraer más.

• LAS ARMAS DEL TEMPLARIO - LUGAR 43 •

El Mapa 1 (pág. 39) muestra la disposición de esta hostería de dos plantas. Aunque no tiene establo, se puede dejar a los caballos en los Establos Staller, que está algo más abajo en la misma calle (lugar 47) por 11/- adicionales por caballo y día (pienso incluido), que puede añadirse a la factura de alojamiento.

El propietario es Uli Breitner, un hombre alegre y cordial que mantiene un establecimiento tranquilo junto a sus empleados: Kurt Gruber, su camarero; Konrad Alpiger, camarero/manitas; Renata Hoeflehner, criada/camarera; y una cocinera halfling, Tiasmara Flarett (ella hace la comida y la cena, y Uli el desayuno). Los precios por habitación (por noche, comida aparte) son de 1 CO (individual), 27/6 (doble) y 37/6 (grande, cuatro plazas). Todos los pagos se hacen por adelantado.

• COMIDA. GLORIOSA COMIDA •

Todas las raciones son generosas, y la comida es de buena calidad. Tras un par de días, cuando los aventureros hayan llegado a conocer algo mejor a Uli y les tenga aprecio (suponiendo que se porten bien y paguen puntualmente cada día), serán invitados al salón donde Uli bebe, y pueden alquilar un salón privado para cenar si así lo desean, por 2 CO por noche.

• EL PERSONAL DE LAS ARMAS DEL TEMPLARIO •

Uli Breitner - Propietario;
Humano, Varón, Rufián (retirado)

Personalidad y Apariencia: 1,80 m de altura; constitución media-fuerte, pelo negro rizado, ojos marrones. Uli es un rufián retirado, y un hombre simpático, afable y so-

ciable, que disfruta de su trabajo, está orgulloso del nivel de su hostería y mantiene muy buenas relaciones con sus empleados. Si se le trata bien, y se le invita a un par de tragos, Uli se vuelve un tipo simpático y cooperativo. Como rufián retirado, Uli sabe mucho acerca de los aspectos más oscuros de la vida de Middenheim.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	39	4	4	9	47	1	29	31	32	28	32	50

Edad

40

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Arma de Especialista —Armas a Dos Manos, Cocinar, Consumir Alcohol, Elaborar Bebidas, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Ingenio, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto —Ladrones, Pelea Callejera, Soborno.

Posesiones

Puño de hierro, 30 CO en una bolsa en el cinto, porra, escudo (1 PA en todas las localizaciones) (detrás de la barra), espada a dos manos (I -10, D +2), justillo de cuero (0/1 PA, tronco) (en salón privado).

Kurt Gruber - Camarero;
Humano, Varón, ex-Miliciano

Personalidad y Apariencia: 1,75 m de altura; constitución media, cabello castaño claro corto y ondulado, ojos de color avellana, lleva bigote. Kurt también es un tipo afable, un divertido contador de chistes, y es muy estable. Cree que todo saldrá bien al final. En realidad es un poco soso una vez que has escuchado sus mejores chistes, pero tiene muchos (incordia a Tiasmara con chistes de Halflings).

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	46	42	5	5*	8	45	2	30	29	35	30	32	35

Edad

36

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Comedia, Consumir Alcohol, Elaborar Bebidas, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Muy Resistente*, Regatear.

Posesiones

Justillo de cuero (0/1 PA, tronco), 2 dagas (I +10, D -2, P -20), bolsa con 8 CO, 12/-.

Konrad Alpiger - Camarero/Manitas;
Humano, Varón, Peón

Personalidad y Apariencia: 1,85 m de altura; constitución poderosa, cabello corto negro canoso barba muy corta, ojos grises. Konrad es un hombre callado, que realiza su trabajo además de encargarse de los recados, las chapuzas y los trabajos de carpintería. Bebe muy poco, y no le tiene mucha afición. Por eso no trabaja en la barra a menos que haya muchos clientes. Su mujer murió hace dos años y esto sin duda ha contribuido a su introversión.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	28	29	5*	4	7	34	1	35	25	27	25	32	32



LISTA DE PRECIOS DE LAS ARMAS DEL TEMPLARIO

DESAYUNO -7/6

SE SIRVE DE 7-9 H. Y CONSISTE EN PAN TIERNO Y MANTEQUILLA. GACHAS, BACON Y HUEVOS. CONFITURAS. AGUAMIEL Y TÉ DE HIERBAS.

COMIDA -12/6

SE SIRVE ENTRE LAS 12-14 H. Y SE COMPONE DE CALDO (CON PAN), EMPANADAS DE CARNE FRÍAS Y CALIENTES, QUESO Y PEPINILLOS Y FRUTA FRESCA. SERVIDA CON UNA PINTA DE CERVEZA.

CENA 15/-

SE SIRVE ENTRE LAS 19-22 H. Y CONSISTE EN SOPA, CARNE ASADA CON GUARNICIÓN, UNO DE LOS MEJORES POSTRES DE TIASMARA, FRUTA FRESCA. QUESOS Y UN VASO DE VINO.

BEBIDAS

CERVEZA (PINTA)	9p ± 1/-
AGUAMIEL (MEDIA PINTA)	1/-
VINO DE LA CASA (BOTELLA)	6/-
BORDELEAX (BOTELLA)	23/-
VINO DE REIKLAND (BOTELLA)	1 CO
POLICELLA TILEANO (BOTELLA)	19/-
BRANDY (BOTELLA)	37/-

Edad

44

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Carpintería, Conducir Carro, Escalar, Muy Fuerte*.

Posesiones: Justillo de cuero (0/1 PA, tronco), daga (I +10, D -2, P -20), porra (en la bodega), 8 CO.

Renata Hoeflehner - Criada/Camarera;
Humana, Mujer, Siervo

Personalidad y Apariencia: 1,65 m de altura; constitución media-delgada, cabello rubio-ceniza, ojos verdeazulados. Renata es eficaz e inteligente, y aunque intercambia guasas alegremente con los clientes del bar, no les deja propasarse lo más mínimo. Básicamente es simpática pero cauta, y siente

debilidad por Uli. Aún así añora la vida social, y si algún PJ le ofrece salir a algún lugar elegante una noche le considerará todo un caballero (y será mejor que se comporte como tal).

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	29	28	3	3	7	35	1	39	24	38	27	38	40

Edad

27

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Cocinar, Danza, Encanto, Esquivar Golpe, Etiqueta, Lectura de Labios Oído Agudo.

Posesiones: Daga (I +10, D -2, P -20), cadena de oro (valor 2 CO), anillo de sello de oro (valor 1 CO), caja con 29 CO (en su habitación).

Tiasmara Flarett - Cocinera;
Humana, Halfling mujer

Personalidad y Apariencia: Parece tener el equivalente a 30 años humanos. 95 cm de altura; constitución media-delgada (según el baremo halfling), cabello leonado castaño rojizo, ojos marrones. Tiasmara es una persona deliciosa, burbujeante y vivaracha, dedicada a su arte culinario (del que se siente orgullosa). Pero le gusta salir a hurtadillas de la cocina de vez en cuando y charlar con los clientes, contando historias de pasteles de 20 metros de largo y similares. Ha trabajado para Uli desde que se hizo con el mesón hace ocho años y le considera un hombre bueno y generoso. Si el grupo cuenta con alguna mujer halfling Tiasmara tratará de llevarla a la cocina para enseñarla recetas, mientras que cualquier PJ halfling varón obtendrá comida adicional y, a menos que sea anciano, le cuidará como una madre.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	21	26	2	2	5	57	1	48	23	33	26	41	47

Edad

81

Alineamiento

Bueno

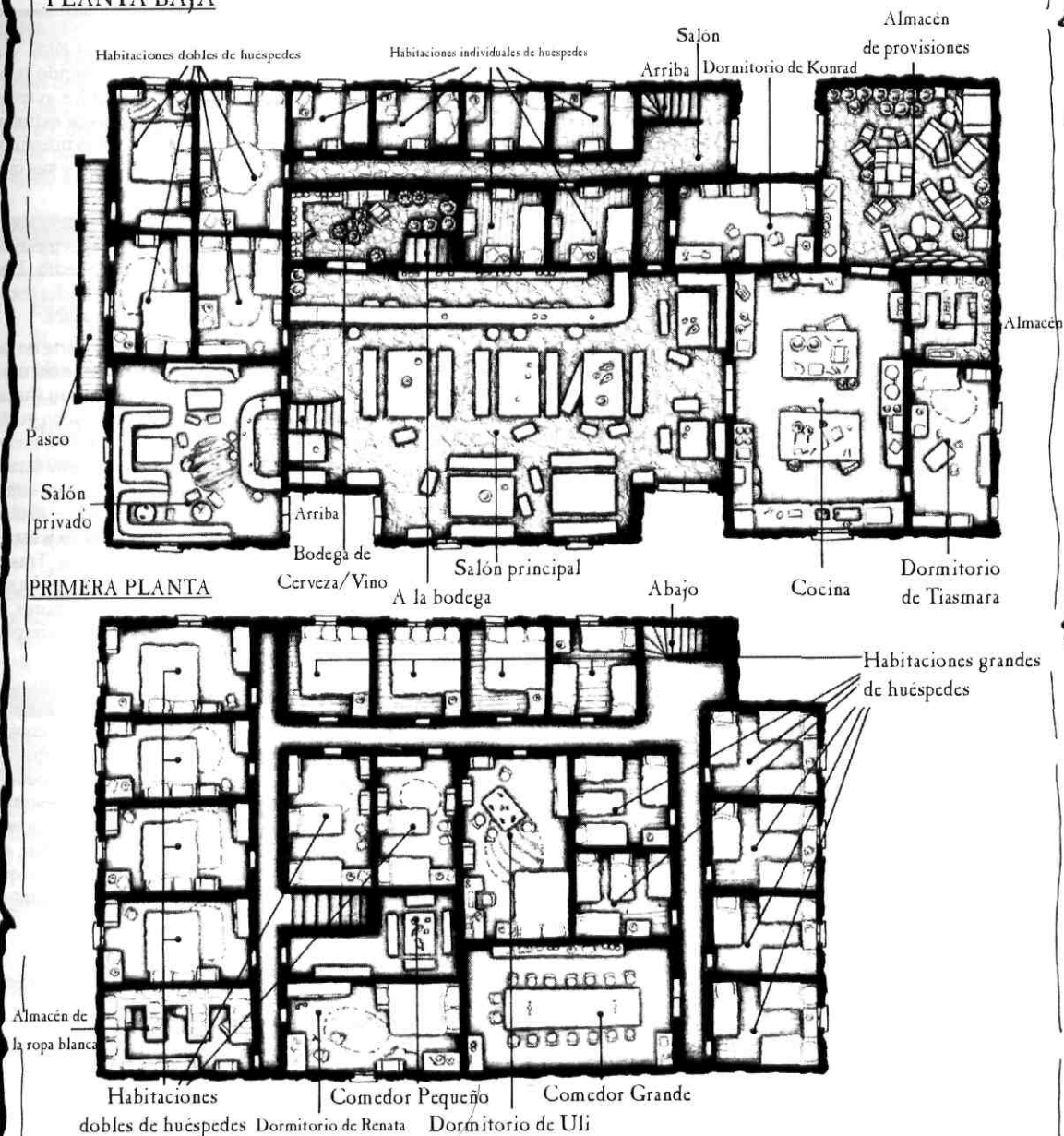
Habilidades

Bufonadas, Cocinar, Comedia, Herbolaria, Narración, Pies Ligeros.

Posesiones: Daga (I +10, D -2, P -20), medallón de plata en una cadena alrededor de su cuello (valor 2 CO), caja con 77 CO (oculta en su habitación).

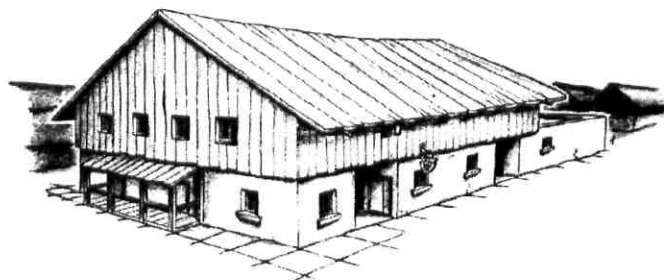


PLANTA BAJA



MAPA I

Las Armas del Templario



0 1 2 3 4 METROS



EL CARNAVAL

• ENCUENTROS SECUNDARIOS EN EL CARNAVAL •

La vida durante el Carnaval es febril. Simplemente el caminar disfrutando de los diferentes actos puede implicar a los PJ en un buen número de incidentes. Aquí se presentan unas cuantas posibilidades, para darte una idea de lo que puede suceder. Tú decides si los aventureros se tropiezan con estos breves encuentros. Sin embargo, a menos que los jugadores resuelvan rápidamente la trama principal, se recomienda que se limite el tiempo empleado en los encuentros secundarios, ya que si no el grupo podría distraerse del objetivo principal, y tal vez tenga problemas para obtener la influencia que necesitan para el final de la Semana de Carnaval.

• A POR EL PALETO •

“A por el paleta” es un acontecimiento tradicional que siempre se celebra el primer día del Carnaval. A pesar de su abierta simpatía, los vecinos de Middenheim no pueden evitar reírse a costa de algún pobre visitante; el término *paleta* se emplea para describir a cualquiera que no haya nacido o se haya criado en la ciudad. En los últimos años el espectáculo se ha visto manchado por algunas bromas de muy mal gusto, como la ejecución pública simulada de un mercader bretoniano por tirar un papel al suelo. Por desgracia, mientras el verdugo afilaba su hacha (un objeto de pega hecho de caramelo), el pobre hombre se murió de miedo. Este año se produce el regreso de una de las chanzas favoritas: la Broma del Cortabolsas.

El “cortabolsas” elige a una víctima de la muchedumbre y, haciendo ver que acaba de robar algo, huye, habitualmente perseguido por la víctima. La persecución acaba en la Plaza de los Marciales (lugar 3) donde se devuelve lo robado y la multitud aplaude y se ríe. Es raro que el cortabolsas sea capturado, ya que sólo se escoge a ciudadanos jóvenes ágiles (con habilidades tales como *Esquivar Golpe*, *Pies Ligeros*, *Huida* y *Reflejos Rápidos*).

El cortabolsas va vestido con un traje brillante tradicional que sirve para distinguirlo de un cortabolsas auténtico, y también le permite correr a través de la multitud más rápido; los Middenheimeses le dejan pasar y se unen a la fiesta, tropezando con la víctima y poniéndose en medio. Si el cortabolsas resulta capturado se llama a la Guardia; en el pasado, se ha dejado libre de inmediato al cortabolsas por ser su “primer delito”. Sólo cuando la víctima alcanza un estado de furia absoluta se revela la broma.

Si un PJ es elegido como víctima para este acontecimiento, dirige la persecución según las reglas de la página 33, pero saque lo que saque el PJ en su movimiento, supón que el cortabolsas saca lo mismo o algo mejor. Las víctimas suelen ser gnomos o enanos, los primeros porque se supone que son grandes bromistas, y los segundos porque rara vez ven el lado divertido y se cabrean mucho para regocijo de todos.

• LLEGA EL MATATROLLS •

Este incidente puede tener lugar en cualquier lugar público. Los aventureros ven a un enano tatuado con ca-

bello trenzado y teñido de naranja yendo hacia ellos. Camina en línea recta, con la muchedumbre abriendo paso con miedo alrededor de él. Mientras se acerca los aventureros pueden advertir (prueba de I) que parece extrañamente azorado, incluso para un Matatrolls. Sus músculos faciales están retorcidos en un extraño espasmo y sus ojos saltones parecen sobrenaturalmente brillantes.

Si los aventureros se hacen a un lado, el enano sigue andando sin detenerse. Si se bloquea su trayectoria, se detiene y mira fijamente al que se ponga por medio. Tras un momento, estira sus músculos y levanta su hacha como advertencia. Si la persona sigue sin moverse, ataca.

Glugnur está en Middenheim para tomar parte en las Corridas de Minotauros (pág. 43), con lo que este encuentro pudiera tener lugar cerca del Estadio Bernabau (lugar 4). Aunque está afectado por las drogas, con mucho gusto combatirá a cualquiera que se ponga en su camino, incluso a otro enano. Sin embargo, si un enano le demostrara de respeto y se hiciera a un lado, Glugnur le saludará como un hermano y le invitará a celebrarlo a lo grande —el estimulante ha dado a Glugnur un tremendo apetito y está a punto de embarcarse en una juerga gastronómica. Tras la comilona desaparecerán los efectos de la droga, obligando a Glugnur a dormir durante las siguientes 12 horas. Si se le pregunta por el origen de la droga, Glugnur simplemente dirá “El Foso”, y seguirá comiendo.

Glugnur —Enano, Varón, Matatrolls

Personalidad y Apariencia: 1,45 m de altura; constitución muy fuerte. A Glugnur no le importan mas que las actividades tradicionales de los Matatrolls. En este encuentro está al límite, tras haber tomado un potente estimulante obtenido en El Foso (pág. 100). Los ajustes que esta circunstancia producen en su perfil se incluyen en la segunda línea. Los efectos duran unas 4 horas, tras las que el consumidor debe dormir durante 12 horas. A Glugnur le quedan tres dosis.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	55	32	5	4	11	32	2	34	54	33	72	50	21
4	65	42	6	5	12	42	2	44	54	33	82	50	21

Edad

71

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Arma de Especialista —Armas a Dos Manos, Danza, Desarmar, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Leer/Escribir, Forja, Minería, Pelea Callejera.

Posesiones: Hacha a dos manos (I -10, D +2), bolsa con 32 CO, 15/-.

• ATAQUE A UN MERCADER •

Esto puede transcurrir en cualquier zona comercial o mercado que no esté lejos de las áreas más deprimidas, los barrios bajos o el Barrio Antiguo. Cuando los aventureros doblan una esquina, ven como dos jóvenes con justillos de cuero patean brutalmente un pequeño puesto de venta. El anciano buhonero y su esposa tiemblan de



miedo mientras los matones avanzan blandiendo porras: se han negado a pagar "el seguro de protección", y están a punto de sufrir las consecuencias.

Gustav Holschtweig -Humano, Varón, Buhonero

Personalidad y Apariencia: 1,65 m de altura; constitución delgada, escaso cabello gris, perilla, ojos azul pálido. Gustav es un buhonero amable y honesto (¡y, por tanto, pobre!), que suele cobrar precios inferiores a gente obviamente pobre, y da limosnas a los chavales callejeros. Ha viajado a Middenheim especialmente para el Carnaval.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	33	25	3	2	6	38	1	37	24	36	32	24	39

Edad

61

Alineamiento

Bueno

Habilidades

Arma de Especialista —Armas de Puño, Conducir Carro, Cuidado de Animales, Charlatanería, Herbolaria, Regatear, Señales Secretas —Buhonero, Tasar.

Posesiones

Daga (I +10, D -2, P -20), 20 sartenes y cazuelas surtidas, 2 ollas soperas, 12 cucharones, 20 juegos de cubiertos, 12 metros de sedas, 70 cintas de seda, 4 cueros curtidos, 24 marionetas peludas de guante, bolsa con 20 CO y 17/-, caja que contiene bolsas con 136 CO y 250/-. (Si este encuentro tiene lugar en el Altmarkt, habrá que modificar las mercancías de Gustav para que contengan alimentos.)

Hildi Holschtweig -Humana, Mujer

Personalidad y Apariencia: 1,60 m de altura; constitución delgada, cabello gris oscuro (en un moño), ojos marrones. Hildi es callada y de voz suave, y también es un alma cándida y generosa.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	25	25	2	2	5	30	1	37	29	34	27	26	45

Edad

56

Alineamiento

Bueno

Habilidades

Cocinar, Etiqueta, Numismática, Tasar.

Posesiones

Daga (I +10, D -2, P -20), cadena de oro (valor 6 CO), alianza de oro (valor 2 CO), bolsa con 11 CO y 16/-.

Anton Feigling -Humano, Varón, Secuaz

Personalidad y Apariencia: 1,85 m de altura; constitución media-fuerte, pelo muy corto castaño oscuro, ojos marrones. Anton es un hombre malvado y esmeradamente cruel.

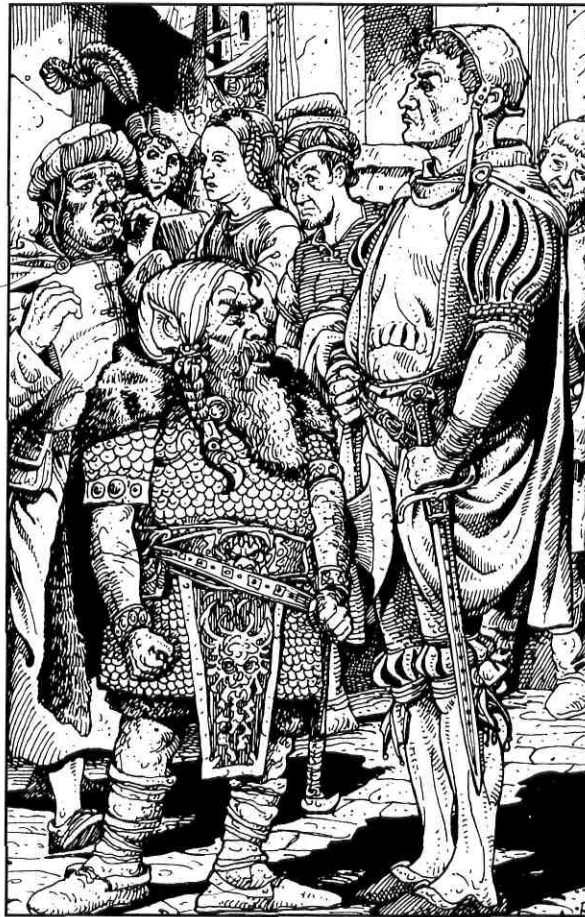
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	46	32	4	4	9	45	2	39	29	27	30	33	33

Edad

33

Alineamiento

Malvado



Habilidades

Arma de Especialista —Armas de Puño, Conducir Carro, Furia Asesina, Golpe Poderoso, Pelea Callejera.

Posesiones

Justillo de cuero (0/1 PA, tronco), porra, nudilleras, anillo de oro con un ópalo engarzado (valor 8 CO), cinturón monedero con 38 CO.

Bruno Hansgorp -Humano, Varón, Secuaz

Personalidad y Apariencia: 1,80 m de altura; constitución media, pelo castaño ondulado, bigote, ojos avellana, cara y antebrazos llenos de pecas. Es un hombre grosero y estúpido que ha emprendido una carrera criminal para conseguir dinero fácil.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	41	25	3	3	7	35	1	24	31	19	28	28	19

Edad

32

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Desarmar, Pelea Callejera.

Posesiones

Justillo de cuero (0/1 PA, tronco), porra, daga (I +10, D -2, P -20), nudilleras, cinturón monedero con 30 CO.

Si los aventureros amenazan a Anton y a Bruno, se reirán sin ganas y después Anton golpeará a Gustav en la



cara. Si no hacen nada, los matones darán una paliza a Gustav y después buscarán dinero. Si los aventureros atacan Anton y Bruno se defenderán, pero huirán si se quedan con 3 H o menos.

Si los PJ ayudan a los mercaderes recibirán el agradecimiento de todos los presentes. La multitud aplaudirá y parecerá avergonzada. Si uno (o más) de los aventureros da algún dinero a los mercaderes para compensarles por los daños causados a sus mercancías, deberían pensar en concederle puntos de experiencia adicionales (véase la pág. 116 para todo lo relacionado con concesión de PE).

Una patrulla de la Guardia de la Ciudad llegará 5-10 minutos después de la refriega y tomará declaración a todos los implicados. Si los matones han muerto la Guardia recelará de los aventureros, pero el testimonio de Gustav y de otros testigos les exculpará. Sin embargo, el sargento les advertirá que tengan cuidado. No es que quiera desalentar las acciones movidas por el espíritu ciudadano, pero preferiría capturar a los delincuentes en vez de matarlos. En cualquier caso, se informará del altercado al Comandante Schutzmann (pág. 67). Cuando la Guardia se haya ido, Gustav insistirá en invitar a comer a los aventureros, quedando Hildi a cargo del puesto. Les llevará a un mesón de nivel normal (con precios iguales a los de Las Armas del Templario —véase pág. 16).

Si los matones escapan el grupo podría encontrarse con una sorpresa unos días después. Anton y Bruno les localizarán y, con cuatro cómplices, prepararán una emboscada en un callejón oscuro. Para este momento, los aventureros tal vez estén profundamente implicados en la trama principal, y quizá supongan que el ataque tiene otro origen. Todos los matones llevarán máscaras.

• LOS PILLUELOS •

Este encuentro debería tener lugar en un mercado concurrenciado. Los aventureros escuchan un grito de "¡Alto! ¡Al ladrón!", y mirando a su alrededor, ven a un golfillo callejero corriendo hacia ellos. Detrás va un vendedor de pasteles halfling, tratando de recuperar un pastel que acaba de robar el pilluelo. A unos pocos metros del grupo el golfillo da un traspié, tropezando con los personajes. Se pone de pie de un salto, pero para entonces el Halfling le ha cogido.

"¿Qué pasa, señor?" dice el chaval con calma, dando un mordisco al pastel para evitar que se pueda recuperar. "Estos colegas míos pagarán el pastel". Mira expresivamente hacia el grupo, listo para fugarse si se niegan.

Si el grupo se ponen del lado de Karl ganarán un amigo útil y voluntarioso. Es un observador agudo y se dará cuenta rápidamente que son aventureros nuevos en

la ciudad. Les hará la pelota, adulando su vanidad y fingiendo gran admiración, mientras señala que podría ser extremadamente útil. "Gracias, jefe, es todo un caballero, ¿Puedo hacer algo a cambio? ¿Quizá una chica bonita?"

Karl Matthaus -Humano, Varón, Golfillo

Personalidad y Apariencia: 1,70 m de altura; constitución media-delgada, pelo corto castaño rojizo, ojos avellana. Karl es huérfano, y su "banda" (véase más adelante) y él viven en una casa en ruinas. Karl es un pícaro de 13 años, más cínico y maduro de lo que le corresponde a su edad. Un auténtico superviviente, es de fiar y también capaz de guardar un secreto (si se le paga lo suficiente).

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5*	39	39	3	4	6	45	1	48	49	51	37	29	44

Edad

13

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Ambidiestro, Arma de Especialista —Honda, Encanto, Esquivar Golpe, Juegos de Manos, Mendigar, Oído Agudo, Payaso, Pies Ligeros, Vaciar Bolsas.

Poseiones

Daga (I +10, D -2, P -20), honda (Al 24/36/150, FE 3, Tcd 1), bolsa con 8 canicas grandes, bolsa oculta con 8 chelines de planta y 17 peniques de latón.

Como Karl cuenta, trabajaría de buena gana gratis, pero tiene que sacar adelante a sus cuatro amigos: Uli Muller, Gunnar Kammerer, Carina Adenauer y Claudia Dietz. "Después de todo, dependen de mí ¿véis? Tengo que cuidarles".

Todos son huérfanos vestidos con harapos, con perfiles y habilidades similares a los de Karl. Son observadores y astutos, y podrían ser muy útiles como espías y recaderos —si los personajes no piensan en esa posibilidad, haz que Karl suelte unas cuantas indirectas— "Cualquier cosa que necesite saber, jefe. Es maravilloso lo que puede hacer un poco de plata por la vista y la memoria." Recuerda, sin embargo, que llamarían mucho la atención en una zona rica (y Karl lo hará ver si es necesario, con el aire de alguien que se lo explica a un niño muy pequeño). Sin embargo, conocen a muchos siervos, peones, camareros y similares. Son un grupo muy unido, y trabajan juntos o no lo hacen.

Sus servicios no son caros; pedirán 10/- cada uno por día, pero se les puede regatear hasta 5/-. Pedirán algo más



de dinero si consiguen algo que interese claramente al grupo. Karl insiste en que se les pague con plata. Si se le ofrece oro, dirá "¿Nos podría cambiar eso en monedas pequeñas, jefe? No querrá que nadie piense que lo he birlado".

Si los aventureros contratan a Karl y a sus amigos, queda a tu criterio la información que pueden proporcionar para avanzar en el argumento de la aventura.

Si los integrantes del grupo sencillamente entregan a Karl al Halfling, podrían recibir unas cuantas pedradas posteriormente como desquite.

• ATRACCIONES PRINCIPALES DE LA SEMANA DE CARNAVAL •

Los mercados se apiñan en las calles de Middenheim, y se pueden encontrar todo tipo de diversiones a todas horas (véase la pág. 40). Además, aún hay algunos lugares y atracciones en la ciudad en los que se puede encontrar a PNJ importantes. Algunos de estos acontecimientos se anuncian en carteles por toda la ciudad, en tabernas grandes, parques, etc.

• CONTROLAR A LOS PNJ •

Cada Tarjeta de PNJ tiene un horario para el individuo en cuestión, que muestra a qué acontecimientos acudir. Además, la *Tabla Maestra de Atracciones* tiene todos estos acontecimientos en orden cronológico. Por ejemplo, si quieres saber dónde se encuentra el Canciller Sparsam a las 17,00 h del Bezahltag, su Tarjeta de PNJ indica que asistirá a la *Exposición de Artes Heráldicas*, y buscando en la lista, también puedes ver que a la exposición también acudirán Johann Schwermutt, Ar-Ulric, Siegfried Prunkvoll, Gotthard Goebels, etc.

• LOS ACTOS •

A continuación se incluye una lista de las principales atracciones de la Semana de Carnaval. Observa que ninguno de los actos está programado para el noveno día (y último) del Carnaval. Esto es porque el día es para cerrar, recoger, limpiar las calles y recuperar la sobriedad después de una juerga de 8 días. Todos los lugares indicados aparecen en el *Mapa de la Ciudad* (Mapa 6, pág. 122). La mayoría de los acontecimientos no necesitan explicación, pero se incluyen más descripciones cuando es necesario. Modifica cualquiera de estas atracciones, y añade más acontecimientos a la lista de cada día si lo crees conveniente. Durante la Semana de Carnaval puede pasar cualquier cosa; por ejemplo, todo el mundo espera que este año vuelva a regresar de Albion el gnomo Bamber con sus Asombrosas Ranas Cantarinas.

El Gran Parque – Area B

Día	Hora	Acontecimiento
Días 1-3	Mediodía-23 h:	El festival de la cerveza de destileros y bodegueros
Día 4	14-16 h:	Feria ecuestre
Día 5	15-16 h:	Espectáculo de vuelo sincronizado
Días 6-8	14-18 h:	Desfiles y torneos
Días 6-7	21-23 h:	Las luces del Estanque Negro
Día 8	Medianoche- 2 h:	Las luces del Estanque Negro (Gran Final)

• LOS ESPECTÁCULOS DE VUELO •

Son realizados por los Hechiceros de la Ciudad, que hacen vuelos en formación y complicadas maniobras aéreas. Parte del atractivo del acontecimiento es la siempre presente posibilidad de una colisión en el aire. Se rumorea que este año los Hechiceros tratan de hacer fuerza contra la reforma tributaria llevando banderas con lemas anti-impuestos.

• DESFILES Y TORNEOS •

No son acontecimientos propios de auténticos combatientes, sino de jóvenes nobles medio borrachos que siempre hacen el ridículo. La entrada es sólo por invitación. Los PJ de noble cuna pueden obtener la entrada si se hacen amigos de un noble de Middenheim (por ejemplo, pagando una ronda a todo un grupo). Como alternativa, el soborno puede funcionar (incluso para un plebeyo, pero tendrá que pagar más). Además de los combates reales (no letales) se presta mucha atención a las formalidades, y cualquier participante sin la habilidad *Etiqueta* llamará mucho la atención. Probablemente vayan a por el "campesino" un grupo de nobles jóvenes, que le entregarán a la milicia sin pensárselo dos veces.

Los requisitos mínimos para participar son un caballo de guerra, un escudero, una armadura completa (y brillante), una lanza, un arma de mano y un surtido de estandartes heráldicos. También es habitual una bella damisela en la audiencia, de la que el noble pueda obtener su "favor".

El torneo en sí es bastante soso pero parece muy dramático, con hombres enfundados en corazas cargando a lomos de buenos caballos de guerra. Los participantes continúan la contienda hasta que uno cae del caballo. Esto sucede cuando uno no logra impactar (con **HA**) pero su contrincante tiene éxito. Las lanzas están debilitadas especialmente para romperse antes de hacer daño de verdad.

• LAS LUCES DEL ESTANQUE NEGRO •

Son legendarias, y en ellas casi todos los hechiceros de la ciudad se unen lanzando hechizos para formar grandes espectáculos de luces mágicas. Algunos incluso vuelan a través del espectáculo dejando estelas luminosas detrás de ellos. También se emplean fuegos artificiales primitivos (¡pero no mientras vuelan los hechiceros!), pero todo el mundo sabe que no son tan buenos como la Magia Auténtica. La mayor parte de los fuegos artificiales aéreos sencillamente explotan para producir mucha luz y ruido, pero gracias a los últimos avances se han logrado las "*Espirales de Estrellas*" y los "*Alientos de Dragón*". Durante los espectáculos, la Guardia está en alerta máxima para descubrir los incendios que pueden estallar en la ciudad.

• LAS CORRIDAS DE MINOTAUROS •

Son como las corridas de toros, y tienen lugar en un ruedo similar. Sin embargo, aunque los minotauros hacen

Estadio Bernabau –Lugar 4

Día	Hora	Acontecimiento
Días 1-3	16-18 h:	Corridas de Minotauros
Días 3-5	Mediodía-13 h:	Los Tragafuegos de Carroburgo
Días 4-5	15-17 h y 18-20 h:	Snótbl, cuartos de final
Día 6	14-16 h y 17-19 h:	Snótbl, semifinales
Día 7	14-16 h y 17-19 h:	Snótbl, final de la Copa



todo lo posible para matar a sus atacantes, los combatientes sólo pueden golpear para dominar, con lo que se resta 1 a todas sus puntuaciones de daño de los ataques acertados.

La bestia resulta vencida cuando su puntuación de **H** queda a cero; en ese momento, se desploma inconsciente durante 1-10 asaltos. Recuperarán totalmente los puntos de **H** perdidos tras media hora de descanso y recuperación. Por tanto, teóricamente, un minotauro podría combatir cada 30 minutos pero no suele ser lo habitual. A los minotauros se les premia con comida cuando vencen, y como se indica en el reglamento de **WFJR** (pág. 223), el minotauro duplica su puntuación de **A** si no se le deja comer.

La corrida tiene lugar en un ruedo de unos 40 m de diámetro, y como al luchador no se le permite más armadura que un escudo sólo toman parte los guerreros y gladiadores más valientes. El minotauro va armado con una porra a dos manos (I -10, D +2). Este año hay tres minotauros en buen estado físico, y entre tanto habrá combates entre Hombres Bestia debilitados y los gladiadores habituales. Dos de los minotauros ya están reservados; uno para el enano Glugnur (pág. 40) y el otro para Alchred von Hintz, un joven noble necesitado de Altdorf. Esto significa que queda un minotauro si alguno de los PJ quisiera participar.

Minotauro

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	41	25	4	4	17	30	2	18	66	18	29	24	10

El premio por ganar un combate es una bolsa igual al 10% del número de espectadores en monedas de oro, y como una asistencia normal es de 2000 +(1d10 x 1000), el premio puede ir de 210 a 300 CO. Los precios de las localidades van de 10/- a 5 CO. El vencedor de una corrida de minotauros se ganará la admiración de todos durante el Carnaval, y será reconocido por los mandos militares.

Si el retador pierde el combate (o se queda con 0 **H**), varios "valientes" entrenados saltan al ruedo y tratan de alejar al minotauro antes de que empiece a comer y sufra la *sed de sangre*. Las apuestas en las corridas de minotauros son vertiginosas, y para los forasteros suelen estar basadas en la raza: los enanos 2 a 1, los humanos 3 a 1, los elfos 5 a 1 y los halflings 15 a 1. Es más raro que se den apuestas más desequilibradas, ya que se considera que sólo combaten buenos luchadores.

• SNÓTBOL •

El fútbol con snotling, o *snótbol*, es una moda de Middenheim y algunas personas acuden a la Semana de Carnaval únicamente para seguir este antiguo deporte. Dos equipos de once jugadores intentan llevar la pelota (un snotling metido en una jaula esférica de mimbre) a la portería del otro equipo por cualquier medio.

Hay tres reglas principales. En primer lugar, no se permiten armas ni magia. En segundo lugar, ningún jugador puede tocar la pelota cuando ésta cruza la línea de meta, y en tercer lugar, no están permitidas las faltas. Esta última regla sirve para todo, y sencillamente permite al árbitro expulsar jugadores por violencia desmedida, como sacar ojos, estrangular, etc.

Los jugadores visten justillos de cuero teñidos con los colores de su equipo con un número identificador en la espalda, pantalones de cuero bien acolchados, botas de cuero resistentes y una capucha de malla. En el pasado se usaban snotlings vivos atados con correas de cuero en una forma aproximadamente esférica, pero hoy en día incluso los tradicionalistas más empedernidos reconocen que es bárbaro e innecesario.

Las asistencias habituales son de 2000-3000 espectadores para los cuartos de final, hasta 4000 para las semifinales y algo más de 5000 espectadores para la final (el Estadio Bernabau cuenta con una capacidad de 4800 espectadores, pero a la Final de Copa suelen acudir 5200 espectadores). Por desgracia, el partido también atrae a fanáticos y no son raros los disturbios. Por esta razón, suelen acudir a los partidos tanto la Guardia como la Milicia.

Los precios de las localidades son las siguientes:

Ronda	De pie	Sentado
Cuartos de final	2 CO	2 CO 10/-
Semifinales	2 CO 5/-	3 CO
Final	3 CO	4 CO 5/-

Las entradas para la final ya están agotadas y sólo pueden comprarse a reventas (usa el perfil de *Ladrón* -un reventa pedirá cinco veces el valor de la localidad y se le puede regatear un 50%; hay un 10% de posibilidades de que las entradas sean falsas), u obtenerse mediante PNJ amigos. Una entrada para la final de copa vale su precio en oro, y nadie se desprenderá de una a bajo precio.

Como con las corridas de Minotauros, durante las finales de snótbol cambia de manos mucho dinero; los partidos, resultados y apuestas son los siguientes:

Cuartos de Final

Diligencias Lobo Veloz	1 - 0	Coches Roca del Castillo	(33:1)	(50:1)
Transportistas de Bergsburg	2 - 1	Sastres y Tejedores de Midd.	(10:1)	(100:1)
Carpinteros de Middenheim	0 - 5	Orientales	(200:1)	(5:1)
Matones de la Puerta Sur	2 - 1	Montaraces de Beekenhoven	(9:2)	(25:1)

Semifinales

Diligencias Lobo Veloz	1 - 3	Orientales	(25:1)	(4:1)
Transportistas de Bergsburg	0 - 1	Matones de la Puerta Sur	(5:1)	(5:1)

La Final

Matones de la Puerta Sur	2 - 3	Orientales	(3:1)	(al par)
--------------------------	-------	------------	-------	----------

Real Escuela de Música -Lugar 23

Día	Hora	Acontecimiento
Día 1	14-17 h:	Actuación de bardos y poetas
Día 1	19-22 h:	Recitales de ópera
Días 2-3	16-18 h:	Actuación de bardos y poetas
Días 2-6	19-22 h:	Ópera, "El Bárbaro de Sevilla"
Día 3	14-16 h:	Coros enanos del valle
Día 4	15-17 h:	Coros enanos del valle
Día 5	15-17 h:	Cantantes ligeros elfos
Días 6-7	14-16 h:	Lucinio, de Giuseppe Pastrami
		Coro Litúrgico de Eunucos
Días 7-8	18-00 h	Opera, "Lied de El Anillo de los Nibel Ungos" (en dos partes)

Jardines Reales –Lugar 1

Día	Hora	Acontecimiento
Todos los días		Exposición permanente de esculturas
Días 1-2	14-16 h:	Gimnastas elfos
Día 1	19-21 h:	Representación "El Sueño de un Caballero en Verano"
Día 2	20-22 h:	Cantantes ligeros elfos
Día 3	14-20 h:	Desfile de máscaras, teatro de improvisación, fiesta en el jardín
Día 4-5	14-16 h:	Esculturas vivas druidicas.

• LA FIESTA EN EL JARDÍN •

Este es el acontecimiento social con mayúsculas del Carnaval, y a él acude todo el que es alguien. Los PJ pueden conseguir invitaciones de PNJ con influencia sobre el Graf Boris. Es una oportunidad excelente para ver a muchos de los PNJ importantes (y charlar casualmente con ellos). Luigi Pavarotti (pág 86, 87) elaborará el ponche, y será bastante potente, con lo que las damas jóvenes de alta cuna pueden empezar a desmayarse después de un rato. Se ha de hacer una prueba de *Veneno* por cada trago. Si se falla se pierden 5 puntos de cada característica porcentual y el personaje queda inconsciente si alguna característica llega a 0. Los puntos se recuperan a un ritmo de 1d10 por hora una vez que el personaje deje de beber.

La Plaza de los Marciales –Lugar 3

Día	Hora	Acontecimiento
Días 1-4	11-13 h:	Desafíos al Campeón del Graf
Días 1-3	14-16 h:	Torneo de tiro con arco
Días 3-4	17-19 h:	El increíble espectáculo de elefantes de Barnunbel
Día 5-6	17-19 h:	Exposición de artes heráldicas
Día 5-6	11-14 h:	Campeonato de patinaje sobre hielo
Día 7	11-12,30 h:	Torneo de waterpolo

• DESAFÍOS AL CAMPEÓN DEL GRAF •

A las 11:30 y a las 12:30 se celebran dos combates entre Dieter Schmiedehammer, el Campeón del Graf, y un aspirante al título. Cualquiera puede proponer un desafío, pero los miembros de la Guardia de la Ciudad criban a los casos perdidos (halflings, personajes con una F inferior a 3 y HA inferior a 30). Cada día se escogen por sorteo a dos retadores que deben pagar 10 CO antes del combate.

El retador debe firmar un documento antes del combate en el que se compromete, si vence el desafío y mientras retenga el título de Campeón del Graf, a no alzar sus armas nunca contra la familia Todbringer o sus siervos o súbditos. En el párrafo titulado *Victoria* se resumen las obligaciones del Campeón.

Dieter lleva invicto cuatro años, con lo que hay pocos retadores. Cualquier PJ apto puede ser escogido como retador si lo deseas; tira algunos dados a favor de los jugadores, pero la decisión final es tuya. Los combates son vistos por grandes multitudes que siempre animan a Dieter (a menos que esté perdiendo por mucho). Las reglas del combate son las siguientes:



1. Se prohíbe la magia. Tanto el Campeón y su retador son inspeccionados por un hechicero que lleva una varita negra con franjas plateadas que adquiere un brillo azul si hay magia afectando a alguna de las partes. La prueba se hace antes y después del combate, y se descalifica a cualquiera que se le encuentre empleando magia, que además tiene que huir a toda prisa de una descarga de fruta podrida.

2. Armadura. Ambos contendientes llevan una cota de malla larga con mangas, una capucha de malla y un casco (2 PA en la cabeza, 1 PA en las demás zonas). Si ambas partes acuerdan combatir con un arma a una mano (véase más adelante), pueden usar un escudo o rodela.

3. Armas. Puede usarse cualquier arma cuerpo a cuerpo, pero ambos combatientes deben usar la misma arma. Es habitual que se empleen espadas o cayados. Si los combatientes no se pusieran de acuerdo en el arma a emplear, un miembro de alto rango de la Guardia de la Ciudad adjudicará una (habitualmente a favor del Campeón). Para este combate, supón que Dieter posee todas las habilidades de *Arma de Especialista*.

4. Sometimiento. El combate no es a muerte. Si se da algún golpe con intención de mutilar o matar, media docena de Guardias separarán a los contendientes y arrastrarán al infractor a las celdas. El combate no letal ya se ha explicado en el apartado "Corridas de Minotauros" (pág. 43).

Aunque Dieter no es excepcionalmente fuerte, tiene una alta puntuación en H y suele ganar por pura resistencia. Si el PJ quisiera equilibrar la balanza, por ejemplo tratando de sobornar a Dieter para que pierda, se puede meter



en un buen lío. Dieter jamás lo hará, y tendrá una imagen muy negativa de cualquier PJ que piense que podía ser sobornado.

• DERROTA •

La multitud quizá aplauda a alguien que haya librado un buen combate. Sin embargo, un combatiente vencido no puede presentar un nuevo desafío hasta dos años después de la derrota. Observa que Dieter jamás perderá un combate con un aspirante PNJ.

• VICTORIA •

Dieter no se molestará demasiado por perder ya que quiere casarse pronto y estaba pensando en renunciar en cualquier caso. Si el PJ es magnánimo en la victoria, afirmando que tuvo suerte y felicitando a Dieter por su combate y su excelente historial, Dieter le encontrará simpático y le sugerirá que se tomen una copa de vez en cuando; si quieres, tal vez acuda con Kirsten Jung, Rallane y Allavandrel.

El vencedor es premiado con un espléndido medallón de plata (15 CO) y una copa también de plata (60 CO). El medallón puede conservarse, pero la copa debe devolverse si el personaje pierde un combate posterior. El nombre del vencedor también se graba en una enorme versión de la copa que se expone en la Plaza durante el duelo, y se guarda en el Tesoro en las demás ocasiones. Además, la agradecida muchedumbre arrojará monedas por valor de 2d6 CO, que el vencedor de un combate puede quedarse.

El PJ vencedor quizá tenga que enfrentarse a otro retador de capacidades similares (quizá algún punto por debajo acá o allá, si te sientes generoso). Obviamente, tiene sentido desafiar a Dieter el último día del acontecimiento.

El vencedor del combate octavo y final de la semana es proclamado Campeón para el año siguiente y debe firmar un largo documento comprometiéndose a actuar lealmente como Campeón del Graf hasta que sea vencido o renuncie. Si lo deseas puedes permitir al personaje entrar en la carrera de Campeón Judicial, y viene que ni pintado un discurso. Haz que el jugador improvise un discurso, e interpreta consecuentemente las reacciones de la muchedumbre y de los PNJ importantes. La victoria también tiene más consecuencias...

• ENTREVISTA CON LOS MARISCALES •

Un PJ Campeón será convocado al final de los retos (en solitario) a una breve audiencia con Schwermutt, Schutzmann y Von Genscher (pág. 67-68). Si lo deseas, el PJ podría ser convocado en cualquier caso si ha llamado la atención de los Mariscales venciendo a Dieter y superando uno o dos desafíos posteriores.

La reunión será únicamente un intercambio de cortesías y felicitaciones, aunque Von Genscher hará pregun-

tas educadas acerca del pasado del PJ. Si el PJ es el Campeón, los Mariscales remarcarán el respecto asociado al cargo de Campeón, su naturaleza puramente honorífica, su falta de obligaciones onerosas, las oportunidades que ofrece para el progreso social, etc. Obviamente, esta reunión proporciona la oportunidad de interrogar a los Mariscales de Midden si las preguntas se hacen sutilmente; no se tomarán a bien que les intenten sacar información. Si los PJ han estado políticamente activos, Von Genscher pudiera hacer algunas pesquisas discretas acerca de lo que están haciendo.

Si el PJ impresiona a los Mariscales, estos pueden volverse más abiertos, expresando apoyo a la vez que enfatizan su empeño en no implicarse demasiado en política. Observa que sus reacciones serán aún más positivas si el PJ ya ha participado en la defensa ante la incursión del Caos (véase "El Caos Ataca de Noche", pág. 43).

• AUDIENCIA CON EL GRAF •

Esto sólo sucederá si el PJ se convierte en el nuevo Campeón al finalizar el Carnaval. Se le enviará una invitación (que en realidad se trata de un llamamiento) y el Graf concederá al PJ una breve audiencia, felicitándole, remarcando el honor de servir a la ciudad, etc. Tal vez quieras que haya otros PNJ presentes en este acontecimiento: la "Princesa", uno o más Mariscales, el Canciller y probablemente incluso un Juez Supremo; casi todo el mundo querrá echar un vistazo al nuevo Campeón. Esta reunión es una pura formalidad y no se esperará del PJ nada más que haga los ruidos adecuados, pero ofrecerá la posibilidad de ver parte del Palacio Interior y a algunos PNJ, y de advertir lo debilitado que está el Graf cuando divaga, repitiéndose, perdiendo el hilo en medio de una frase, etc.

• EL TORNEO DE TIRO CON ARCO •

No hay que pagar para participar, pero los que quieran hacerlo deben tener un aspecto al menos presentable, y un sacerdote de Shallya recogerá dinero con un cepillo. Se espera de los participantes que hagan una donación en oro, y un vistazo a los otros concursantes mostrará que la suma habitual es entre 2 y 12 CO (la mayoría de los guerreros y similares aportan el mínimo, mientras que los nobles dan más). El Torneo es un certamen amistoso, con muchas palmaditas en la espalda y risas; no es una búsqueda seria de excelencia, aunque Allavandrel (pág. 82) tiene muchas ganas de revalidar su título.

Las reglas son muy sencillas: cada arquero dispara con un arco normal a un pequeño objetivo situado a unos 30 metros (-10 a HP). Este objetivo circular tiene cinco zonas: el centro blanco, y después un círculo rojo, amarillo, azul y verde. Cada arquero dispara cuatro flechas, y se suma el total. El vencedor de cada día recibe un pequeño medallón de plata con una cinta azul, y al ganador general (mejor puntuación total a lo largo de los tres días) se le

Tabla de puntería
HP del Participante

								Círculo y puntuación
01-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	91+	
01-03	01-04	01-05	01-06	01-07	01-08	01-09	01-10	Blanco (100)
04-15	05-20	06-25	07-30	08-35	09-40	10-45	11-50	Rojo (90)
16-30	21-40	26-50	31-60	36-70	41-75	46-80	51-85	Amarillo (60)
31-45	41-60	51-70	61-80	71-85	76-90	81-93	86-96	Azul (40)
46-90	61-92	71-94	81-95	86-96	91-97	94-98	97-99	Verde (20)
91-00	93-00	95-00	96-00	97-00	98-00	99-00	00	Fallo (0)

concede el Medallón de Campeón de oro (15 CO), que puede conservarse.

Cuando un tiro alcance el objetivo, el jugador tira 1D100 y consulta la tabla de puntería situada en la página 46.

En el concurso de cada día, habrá 1D10+10 PNJ además de Allavandrel probando su suerte, y 8D10 personas más observando. Si los PJ participan (o alguno de ellos), deberían hacer sus propias tiradas. Para los PNJ, puedes ahorrarte muchas tiradas escogiendo los resultados de la siguiente secuencia. Sin embargo, cuando estén compitiendo, siempre deberías hacer las tiradas de Allavandrel y Rallane.

220, 180, 280, 220, 260, 340, 300, 180, 180, 300, 180, 280, 240, 260, 220, 220, 220, 200, 340, 320, 120, 180, 280, 200, 200, 180, 240, 160, 240, 220.

Los PJ participantes podrán acercarse fácilmente a Allavandrel si han tirado razonablemente bien (o increíblemente mal), o si alaban la actuación excelente y victoriosa del elfo (que ganará probablemente). A causa de la atmósfera relajada del Torneo, es fácil hablar con cualquiera. Cuando todos hayan disparado su última flecha, se servirá vino tinto y cerveza, además de algo de fruta y empanadas de carne y después los participantes suelen retirarse a una taberna. No olvides que, aunque es seguro que Allavandrel se encuentra aquí, es probable que también se dejen caer otros PNJ importantes.

• EL CAMPEONATO DE PATINAJE SOBRE HIELO •

Tiene lugar en una pista de hielo creada por druidas usando un hechizo *Granizo*; el granizo se rastrilla, se echa encima agua para crear una superficie lisa y un hechizo *Zona de Frío* reduce la temperatura de la superficie aún más para que pueda crearse una capa helada suave. Los elfos ganan casi siempre (el favorito de este año es Torvyl Undean). El hielo se derrite de la noche a la mañana, convirtiéndose en la piscina donde se celebra el torneo de waterpolo al día siguiente; un grupo especialmente ofensivo de marinos de Marienburgo suelen hacerse con él.



HACER AVERIGUACIONES

• ACTITUDES GENERALES •

Por uno u otro motivo, el grupo averiguará más datos acerca de las nuevas leyes tributarias; puede que ellos mismos hayan perdido mucho oro, o tal vez las preocupaciones del juglar Rallane (pág. 40) les insten a investigar más. En realidad, de los encuentros casuales anteriores en las tabernas no pueden evitar haberse dado cuenta que el asunto más comentado es el de los cambios tributarios, y tal vez se hayan decidido a investigar el tema por pura curiosidad.

En estos encuentros iniciales, el tema sólo importará a una minoría. Cualquier enano estará furioso, mientras que es improbable encontrarse casualmente con hechiceros, alquimistas y clérigos, aunque en privado echan humo, y los que lo son no admitirán pertenecer a su profesión. Por supuesto, esto no excluye la posibilidad de encontrarse con un miembro de incógnito de cualquiera de estas profesiones que se está quejando acerca de la iniquidad de las nuevas leyes de impuestos en un intento por despertar una indignación pública más amplia.

Otros tipos de PNJ secundarios sencillamente dirán que los impuestos parecen bastante extraños, y comentarán que probablemente no les gusten mucho a los afectados (por ejemplo, uno o dos de ellos pueden tener amigos enanos). Además, se ha ordenado a todos los miembros del Culto de la Mano Púrpura (véase pág. 90) que apoyen los cambios impositivos, aunque no tienen ni idea de por qué deben hacerlo y sus argumentos pueden ser erróneos y poco convincentes.

La impresión básica que debe obtenerse de estos primeros encuentros es que los impuestos se consideran insólitos, pero sólo se rechazan abiertamente en ciertos barrios; a la mayoría de la gente no le importan demasiado. Sin embargo, los grupos afectados piensan que debería hacerse algo.

Finalmente, los PJ comenzarán a hacer preguntas más directas. Hay muchas fuentes posibles de conocimiento, desde el hombre de la calle, los mercaderes, los diferentes Gremios y Comisiones y los templos hasta los PNJ de alto nivel.

El último grupo se trata por separado (véanse los perfiles de los PNJ importantes —pág. 58-90), pero un poco más adelante también se detallan otras fuentes. También será posible enterarse de algunas noticias o rumores im-

periales (véase la pág. 14) de estas mismas fuentes. No tendrías que hacer demasiadas pruebas de *Empatía* (se indicará según sea necesario), porque la gente de Middenheim es amistosa con los forasteros durante el tiempo del Carnaval, y un poco de interpretación bastará para juzgar la reacción de un PNJ.

• ENCUENTROS CON LA PLEBE •

El que los PJ tengan varios encuentros secundarios sirve para que, si hablan con varias personas, obtengan una imagen bastante fidedigna de la verdad. Deberías modificar la información indicada a continuación de acuerdo con el tipo de plebeyo con el que estén hablando (un borracho podría decir poco, un camarero algo más, y un mercader de cierta educación aún más). Si se hacen preguntas específicas a personas educadas, dirigirán a los PJ al consejo de la ciudad pertinente para que obtengan más información.

Nuevos Impuestos

Simplemente charlando con el Middenheimés de la calle, los PJ pueden averiguar que los cambios de impuestos se instauraron hace menos de un mes. Todo el mundo también sabe que las instituciones deben pagar al final de cada mes, y que lo mismo se aplica a los individuos, solo que, además, deben pagar más si entran o salen de la ciudad. Una opinión extendida es que las tasas han sido introducidas para que coincidan con el Carnaval para acumular más dinero. Las autoridades han recaudado los impuestos con extremado celo.

¿Quién Aprueba las Leyes?

El ciudadano medio sólo puede dar información parcial (y a veces engañosa). Con mucho, la respuesta más habitual apuntará al Canciller, ya que su principal papel es la ejecución de la política fiscal. Otros candidatos son el propio Graf y los Jueces Supremos, considerados todos de gran poder. El plebeyo más comprensivo puede dirigir a los PJ al Excelentísimo Gremio de Letrados (lugar 15), diciendo que allí pueden conseguir una versión completa.

El Graf Boris y sus Asesores

Todo el mundo sabe que el Graf Boris está enfermizo y depende mucho de sus asesores. Algunos (el Canciller, los Jueces Supremos, la "Princesa") son muy conocidos e influyentes, aunque otros no; nadie sabe, por ejemplo, que el Graf tiene una amante. Recuerda que, si los PJ preguntan por la personalidad de los asesores mencionados, algunos PNJ son más "visibles socialmente" que otros. Así el Canciller, como es un solitario, apenas es conocido por la mayoría de la gente, mientras que el juglar de la corte, un auténtico extrovertido, es mejor conocido y casi todo el mundo puede describirle.

Los Hijos del Graf

La plebe es vagamente consciente de que Stefan es un inválido, pero saben poco de él y nunca le han visto. Heinrich es un caso más interesante. El público en general no le conoce demasiado, porque procura no llamar la atención en la vida social y pasa largos periodos de tiempo fuera de la ciudad. Sin embargo, no hay motivo para que algún PNJ secundario no sea al menos capaz de dar una descripción de él ("¡Es ENORME! Es un gigante").



Pistas Falsas

Algunos plebeyos dan crédito a extraños rumores que afirman que el Graf Boris está controlado por demonios, o que conversa con un estanque mágico de palacio que es un oráculo, o cualquier otra docena de rumores. En general, la gente que sostiene estas afirmaciones también creerá que la tierra es redonda, que la luna está hecha de queso, etc., con lo que los personajes tendrán motivos para dudar de ellos. Por supuesto, ciertas distorsiones afectan a toda la estructura de informaciones: por ejemplo, a Rallane a menudo se le culpa del Impuesto sobre Enanos (aunque no de los otros) y se piensa que el ejército tiene más influencia política de la que ostenta en realidad.

• LOS CONSEJOS DE LA CIUDAD •

Son las sedes de los poderes burocráticos de la ciudad. Tienen varias funciones, una de las cuales es comportarse como fuentes de información general para cualquiera que pregunte, y tienen oficinas abiertas de las 10 de la mañana a las 4 de la tarde.

Hay tres consejos que tienen relevancia en esta aventura: el Excelentísimo Gremio de Letrados, la Comisión de Comercio, Industria e Impuestos y la Comisión de Intereses Enanos, Elfos y Halflings.

Suelen funcionar según el mismo principio: un solicitante explica la naturaleza de su visita a un oficinista, que a continuación deambula para localizar a la persona que mejor puede resolver la cuestión. Esto puede tardar hasta una hora, pero lo normal es que se tenga que esperar 15 minutos. Por supuesto, si el solicitante tiene preguntas posteriores, o si formuló la primera pregunta de manera ambigua, tendrán que localizar a otro funcionario.

Para cada pregunta que quieran formular los PJ se les da el nombre del funcionario adecuado; en visitas futuras pueden preguntar por él personalmente, y así ahorrar tiempo (bajando el tiempo de espera medio a diez minutos).

• EL EXCELENTÍSIMO GREMIO DE LETRADOS •

Este Gremio tiene muchas funciones relacionadas con la ley. De hecho, fueron ellos los que redactaron los nuevos impuestos, pero no es su labor formular cuestiones

políticas. Se encargan de los hechos (a grandes rasgos) y preparan versiones "oficiales" para difundir en público.

Formular preguntas a alguno de los Consejos de la Ciudad no implicados directamente con los impuestos será una pérdida completa de tiempo.

Los Nuevos Impuestos

El funcionario Hubergreiber es el hombre al que hay que ver para conocer detalles de las leyes de impuestos. Puede proporcionar un resumen de la información presentada en la página 29; quién resulta afectado, cuándo, con qué frecuencia y con qué cantidades. Puede decir, si se le pregunta, que el impuesto fue introducido hace menos de un mes, y que el primer cobro mensual vence el día después del final del Carnaval. El Gremio está buscando más escribas para afrontar la monumental tarea de escribir las enormes listas requeridas por las nuevas leyes, y Hubergreiber puede ofrecer trabajo a cualquier personaje que tenga la habilidad *Leer/Escribir*.

¿Quién Establece los Nuevos Impuestos?

El Oficial Administrativo Wahnsinnige puede hablar del asunto en un modo seco muy burocrático; lee a los jugadores la siguiente información más o menos como está:

Los intereses de los mercaderes y gente similar están representados por el Presidente del Gremio de Mercaderes, que hace recomendaciones a la Comisión de la Ciudad de Comercio, Industria e Impuestos. El actual Presidente del Gremio —Herr Gotthard Goebels— también es, curiosamente, Presidente de la segunda.

Otros organismos interesados (como los templos o el Colegio Teológico) presentan sus quejas y peticiones a este Consejo por medio de otros Consejos de la Ciudad de acuerdo con la naturaleza del asunto en cuestión; en algunos casos la Comisión de Salud, Educación y Bienestar, en otros la Comisión de Obras Públicas, etc.

Después, la Comisión de Comercio, Industria e Impuestos hace sus peticiones a los Jueces Supremos. Los Jueces Supremos sopesan el asunto, y en algunos casos ciertos miembros del Excelentísimo Gremio de Letrados ayudan en la redacción de la legislación propuesta. El documento resultante se presenta ante el Canciller, que puede hacer más recomendaciones, y posteriormente ante



el Graf. El Graf estudia el asunto tras discutirlo con otros asesores, y puede aprobar la ley, devolverla para que se realicen enmiendas o, en los casos más raros, rechazarla.

Este Gremio, por supuesto, no tiene ninguna responsabilidad acerca del fondo de la ley, sino que meramente la redacta tal y como se le indica, y las indicaciones proceden de los Jueces Supremos tras las consultas pertinentes mencionadas anteriormente.

En cuanto a los asesores a los que puede preguntar el Graf acerca de la ley propuesta, el Graf puede consultar a cualquiera que se sienta cualificado para proporcionar consejo útil.

Esto no dice demasiado a los PJ, y también resulta un encuentro aburrido, aunque lo esencial es sencillo: el Graf habla con quien se le antoja, escucha a quien se le antoja y hace lo que se le antoja.

Los Jueces Supremos

Para responder cualquier pregunta acerca del papel de los Jueces Supremos será necesaria la presencia del Funcionario Valberik, que es capaz de resumir las funciones de los Jueces Supremos como se presentan en la pág. 89. Esto es, los Jueces votan la política a seguir en reuniones secretas y la decisión se presenta siempre ante el Graf. Si la decisión no es unánime, nunca se revelan las diferencias de opinión.



• LA COMISIÓN DE INTERESES ELFOS, ENANOS Y HALFLINGS (LUGAR 13) •

El Consejo fue fundado hace más de cien años cuando existían tensiones entre elfos y enanos, y ambas comunidades se sentían maltratadas por la mayoría humana de la ciudad. El regente de aquel momento pensó que sería un movimiento inteligente instituir este canal oficial para cuidar de sus intereses, y no quiso ofender a los más tranquilos halflings dejándoles fuera. No tiene mucha actividad, pero es responsable de organizar algunos de los acontecimientos culturales no humanos del Carnaval. La espera y la burocracia se mantienen al mínimo.

Peticiones Generales

Un PJ no humano puede organizar una entrevista casi con cualquier pretexto. Las consultas las suele resolver un funcionario de la misma raza que el solicitante: los enanos serán recibidos por el funcionario Thognar, los elfos por el funcionario Malondel y los halflings por el funcionario Abrazón. Tanto el elfo como el halflings tienen poco que decir, salvo que el impuesto sobre enanos establece un mal precedente. Además, Malondel señalará que a causa del número de elfos dedicándose a la hechicería, el impuesto sobre pergaminos está causando preocupación. Los humanos pueden ver a Thognar por el impuesto sobre enanos, o Malondel por el impuesto sobre pergaminos si expresan preocupación e interés en hacer algo al respecto.

Rallane y el Impuesto Sobre Enanos

Si se le pregunta a Malondel por el posible papel de Rallane en el impuesto sobre enanos lanzará una mirada desaprobadora, y dirá que es un rumor difamatorio propagado por personas que deberían tener más cuidado. El punto de vista compartido por los elfos y halflings es que es un ejemplo de acaparamiento de dinero por parte del Canciller.

Si se le pregunta a Thognar, tratará de ocultar su furia tras una fachada controlada. Explica que los Enanos van a presentar una petición quejándose al Graf Boris "y, por supuesto, podemos contar con vuestras firmas ¿verdad?" Si se le invita a un trago después de trabajar, se mostrará más comunicativo (a menos que haya elfos entre los PJ) y denunciará a Rallane, el juglar elfo de la corte, como la persona responsable de sugerir el impuesto. ¿Por qué los enanos? "Odia a nuestro pueblo y otras personas piensan que todos somos ricos porque trabajamos duro. Probablemente así es como consiguió apoyo para la idea".

• LA COMISIÓN DE COMERCIO, INDUSTRIA E IMPUESTOS (LUGAR 46) •

Aunque es un lugar obvio para preguntar por los cambios de impuestos, el Presidente del Consejo, Gotthard Goebels, casi nunca está, y ni él ni el oficial administrativo Franz-Christoph Becker querrán ver a los PJ. El funcionario Udiller verá a los PJ pero, siguiendo la pauta de sus superiores, dirá poco. En cuanto tenga la oportunidad el funcionario enviará a los PJ a otro consejo o gremio, diciendo que el trabajo de la Comisión simplemente consiste en recaudar los impuestos de la manera más eficaz. "De verdad, no tiene nada que ver con nosotros". Esta Comisión se está ganando la fama de no hacer nada salvo para los mercaderes.

• LOS GREMIOS DE LA CIUDAD •

Estas instituciones existen para promover los intereses de sus miembros. Middenheim, como cualquier otra

gran ciudad, tiene su buena cuota de gremios, aunque para esta aventura sólo son relevantes cuatro y vienen definidos a continuación. Al visitar un gremio se pedirá a cada persona su número de socio. Si no es miembro, se puede extender un pase provisional para la Semana de Carnaval. Cuesta 3 CO y el PJ debe demostrar que es apto para pertenecer al gremio, respondiendo a algunas preguntas relacionadas con la profesión. Un gremio no tratará con personas que no son miembros.

• EL GREMIO DE HECHICEROS Y ALQUIMISTAS (LUGAR 31) •

En este punto, ningún PNJ (ni siquiera un Hechicero o Alquimista) puede conseguir una reunión con el Alto Hechicero o con su Ayudante (pág. 70), aunque esto puede suceder gracias a un *suceso clave* (véase la pág. 92). Por supuesto, los PJ pueden evitar las formalidades y organizar un encuentro en un acto público o social, si son capaces. Cualquier hechicero, alquimista o aprendiz puede enterarse de lo siguiente tras unas cuantas horas en la sala de fumadores:

Los ánimos se están exaltando. Algunos hechiceros y alquimistas ya se han marchado de Middenheim para evitar el impuesto mensual, aunque la mayoría está esperando para ver si se puede alcanzar un acuerdo a última hora. Los miembros del gremio están perplejos ante la imposición de las tasas, señalando que el papel del Gremio y del Alto Hechicero es mantener las defensas de la ciudad: esto puede ser nuevo para los PJ.

• EL GREMIO DE MERCADERES (LUGAR 45) •

La sala de recreo de este gremio siempre está llena de mercaderes discutiendo esto y aquello, y charlarán de buena gana de los impuestos. La mayoría no están muy preocupados; "Menos mal que no fue a nosotros" es la actitud habitual. Sin embargo, algunos están preocupados. "Va a ir mal. Los enanos son buenos trabajadores y buenos derrochadores, y esto provocará problemas" es un comentario típico de los tipos más perspicaces. Varios de ellos sospechan que el Canciller probablemente esté detrás de los impuestos, especialmente del Impuesto Sobre Pergaminos. "Es algo propio de él. Su problema es que no ve los efectos sobre la gente. Es algo solitario".

• EL GREMIO DE INGENIEROS ENANOS (LUGAR 36) •

Una respuesta similar a la de la Comisión de Intereses Elfos, Enanos y Halflings. Se les ofrecerá una petición por escrito, incluso si los personajes ya han firmado una anteriormente. Tras unas cuantas cervezas no se puede averiguar nada nuevo; los enanos pasan la mayor parte de su tiempo quejándose y haciendo planes provisionales para marcharse. Se habla de emboscar a Rallane o al Canciller y hacerles saber el punto de vista de los enanos.

• LOS BAJOS FONDOS •

En Middenheim no hay un Gremio de Ladrones centralizado, pero la mayoría de las actividades criminales están supervisadas por dos poderosas bandas, una con base en Ostwald y la otra en el Altquartier.

Hay varias maneras de contactar con los bajos fondos. Por ejemplo, un PJ ladrón pudiera localizar a un PNJ ladrón buscando señales de robos en las calles (prueba de *Observar*, repítela cada hora hasta que tengan éxito), o un PNJ ladrón podría ver y abordar a un PJ ladrón.

En el segundo caso, el PNJ hará una señal de reconocimiento específica de Middenheim. Cuando el PJ no con-



signa responder adecuadamente, el PNJ (perfil estándar) señalará con calma que pudiera ser buena idea tener una charla —al fin y al cabo, es difícil ganar dinero sin manos.

Tras un sondeo preliminar, en el que los lugareños averiguarán para su satisfacción que el PJ es un auténtico Bribón y no está a sueldo de las autoridades, se organizará una reunión nocturna. Al PJ se le ofrecerá la "pertenencia provisional" para cubrir la Semana de Carnaval a cambio de 5 CO, se le enseñará el dialecto local de la *Lengua de los Ladrones* (el personaje debe tener la habilidad básica) y le darán varios puntos de contacto. Si tienes tiempo para una aventura en solitario, podrías dar una misión al PJ, como prueba de habilidad y de buena voluntad.

Las preguntas acerca de los impuestos o la vida de la corte se encontrarán con cierta perplejidad, que se resolverá añadiendo una coletilla razonablemente evasiva. Bastará con decir "sólo por curiosidad, parece un poco extraño". El PNJ ladrón comentará casualmente que "sabe de alguien que puede averiguar algo, por el precio adecuado, si estás interesado, claro". Si el PJ accede, se preparará un encuentro en una taberna retirada unas 12 horas más tarde, a cambio de 2 CO "como tasa de organización".

En esta reunión al PJ le presentarán a "Josef", un individuo de unos 40 años de aspecto nervioso (perfil estándar). Josef recopila y vende información para ganarse la vida. Ni sabe ni le importa lo que significa, mientras que cobre lo que pide (5 CO por anticipado, sin regateos). Cobra un dinero adicional (que puede intentar regatear hacia arriba) por cada dato que transmita. Josef nunca revela sus fuentes.

Lo Que Sabe Josef

Rallane probablemente no está detrás del impuesto de los enanos; no es su estilo, y expresó sorpresa cuando se le comentó el tema (1 CO).

La influencia de los "militares" no es tan fuerte como afirma mucha gente, y el Caballero Eterno no pinta nada (2 CO).

El Juez Supremo Ehrlich fue visto saliendo de palacio visiblemente enfadado el día que el Graf Boris aprobó los nuevos impuestos. Esto coincide con el comienzo de su actual ataque de depresión (5 CO).

Tras transmitir esta información, Josef adquiere un aspecto furtivo, y los jugadores pueden suponer que sabe más. Si se le presiona, se inclinará hacia delante y dirá en voz baja:

"De acuerdo, pero si repetís esto ante las personas incorrectas os podrían quemar, o algo peor. Con 20 corona os cuento algo acerca del Sumo Sacerdote de Ulric. Al grano, sí o no" Se puede regatear hasta 15 CO, y si se llega a un acuerdo, dirá que se ha visto al Sumo Sacerdote Ar-Ulric dejando los aposentos de las Damas de la Corte bien entrada la noche. "Esto podría ser algo escabroso, teniendo en cuenta su voto de celibato, y esas cosas".

Josef puede contar con más datos si así lo quieres. El precio por información puede basarse en lo importante que es el individuo o grupo mencionado.

• TEMPLOS •

Cualquier PJ clérigo que visite su templo en la ciudad escuchará un montón de quejas.

La mayor pregunta gira alrededor de la relación entre el Graf y el Culto de Ulric. Por un lado, ¿por qué se arriesgaría el Graf a enojarle cuando el Culto de Sigmar ya le considera una amenaza? Por otra parte, ¿por qué no se ha pronunciado el Culto de Ulric en contra de los impuestos, especialmente dado que el Sumo Sacerdote Ar-Ulric es uno de los asesores del Graf?

El rumor popular es que, aunque tiene mucho que perder, el Culto de Ulric es el más rico de la ciudad y puede aguantar la presión de los impuestos mientras acaban con los demás cultos.

No hay información acerca del origen de los impuestos o el destino del dinero recaudado, pero los templos saben que no reflejan ningún sentimiento popular. Si acaso, la población general quedó tan sorprendida como los grupos afectados.

Observa que si los PJ clérigos visitan los templos de otras deidades deberían comportarse con el máximo respeto y tacto. En particular, la presencia de un clérigo de Sigmar en el templo de Ulric (o viceversa) podría considerarse una provocación.

• EL TEMPLO DE ULRIC (LUGAR 10) •

El Sumo Sacerdote Ar-Ulric (véase pág. 72) está ausente con frecuencia "en viaje de negocios", pero sus subalternos (Franz Fassbinder y Gilda Heinzer) se aseguran que no se deje nada pendiente.

Incluso los clérigos menores dicen poco. Está claro que los clérigos no están contentos con el impuesto, pero no lo condenan de la manera directa que cabría pensar (un acierto en una prueba de *Empatía* revelará que un clérigo preguntado parecerá dudar de lo que está diciendo).

Los clérigos del Culto de Ulric están en una posición difícil; no pueden condenar abiertamente los impuestos sin que parezca que condenan el "aparente" fallo de su

líder al detenerlos, y tampoco pueden hablar a favor. La mayoría tratarán de evitar el tema, diciendo que tales asuntos no son para que los comente la gente corriente; tal vez sean más abiertos con un personaje que se gane su confianza y aborde la cuestión diplomáticamente.

Si un PJ clérigo de Ulric es capaz de conseguir una entrevista con Fassbinder o Heinzer (se tardarán 3 días, y sólo se admitirán a clérigos de Ulric), con un acierto en una prueba de *Empatía* dejarán caer una pista acerca de sus razones de su relativa falta de vigor al condenar los impuestos.

• EL TEMPLO DE SIGMAR (LUGAR 28) •

Los ánimos están más exaltados aquí que en el Templo de Ulric, y, aunque los clérigos parecen tener los labios sellados, su furia es evidente. Con una prueba acertada de *Empatía*, un clérigo de bajo rango pudiera incluso acusar a Ar-Ulric de apoyar el impuesto para expulsar a los demás templos de la ciudad. Puede incluso llegar a cuestionar si el templo de Ulric está pagando el impuesto sobre templos.

Los clérigos de Sigmar también piensan que el impuesto sobre enanos es un claro desaire a su culto, dado los lazos históricos entre la iglesia de Sigmar y el pueblo enano (véase SSB, pág. 24).

El Sumo Sacerdote Werner Stolz (no se incluye perfil porque nunca estará disponible para encontrarse con los PJ) tiene planeado informar al Gran Teogonista y denunciar a Ar-Ulric y al Graf Boris sin dejar lugar a dudas. Huelga decir que habrá fuegos artificiales.

Un personaje que consiga granjearse amistades, o que sea un devoto de Sigmar, puede ser recompensado por un clérigo dejándole caer que después del Carnaval el Sumo Sacerdote Stolz partirá hacia Altdorf para presentar su caso ante el mismísimo Emperador.

Deberías remarcar a los jugadores que sus personajes se dan cuenta que ésta es una información muy sensible, y que hablar descuidadamente sólo empeorará las cosas. También debería hacer patente que debe hacerse algo con respecto a los cambios tributarios, y que tendrá que hacerse antes de que finalice la Semana de Carnaval.

• EL TEMPLO DE SHALLYA (LUGAR 38) •

Los PJ podrán encontrar fácilmente a clérigos de bajo nivel, pero necesitarían una buena excusa para obtener una cita con la Suma Sacerdotisa, Isolde Begegnen.

Aquí, los clérigos denuncian abiertamente el impuesto sobre templos, argumentando que se lleva dinero que habría ayudado a los pobres y enfermos y los pone en las arcas del Graf. Los impuestos sobre pergaminos y enanos están dirigidos hacia algunos de los contribuyentes más generosos, empeorando las cosas. El templo apenas está decorado y guarda una parte mínima del dinero que recibe... a diferencia de otros.

El templo de Shallya también se queja de la falta de intervención de Ar-Ulric; se supone que representa los intereses de todos los templos en la corte, y claramente les ha fallado en esta ocasión. Algunos de los devotos de Sigmar se lo han tomado muy mal, acusando a Ar-Ulric de conspirar con el Graf para librarse de ellos, aunque esto es ridículo ya que el impuesto sobre templos afecta al templo de Ulric tanto como a los demás de la ciudad.

Es posible que los PJ necesiten volver aquí si resultan heridos en un combate. Por este motivo, se incluye a continuación el perfil de Isolde Begegnen: un PJ malherido tal vez no sea cuidado por ella, pero su perfil indica lo que

puede aportar en el ámbito médico si los PJ están muy necesitados. Una contribución a la caridad, aunque no sea obligatoria, sería apreciada con agradecimiento.

• RESUMEN •

Deja que los PJ recojan datos de estas fuentes. Deberías proporcionar poco a poco la información a los jugadores. No tengas miedo de repetir cosas, porque los jugadores inteligentes se darán cuenta que ninguna fuente es fiable, y que las confirmaciones son valiosas.

Estas investigaciones iniciales probablemente tendrán lugar durante los dos días previos al comienzo de la Semana de Carnaval, mientras el grupo trata de averiguar el trasfondo de las leyes tributarias. Sin embargo, también puedes poner en juego en esta fase a algunos de los PNJ importantes más sociables, como el Campeón del Graf, las Damas de la Corte, el Maestro de la Caza y el Juglar de la Corte. Estos pueden encontrarse en los lugares adecuados. No hay razón por la que evitar un encuentro potencial con un PNJ importante antes de que comience el Carnaval en cuanto los PJ hayan realizado algunas pesquisas rutinarias con segundones. En el apartado *Primeros Encuentros* se dan ejemplos de cómo los PJ podrían encontrarse con estos individuos.

Isolde Begegnen –Suma Sacerdotisa de Shallya; Clérigo de Nivel 3

Personalidad y Apariencia: 1,58 m de altura; constitución media-delgada, cabello castaño oscuro largo y ondulado, ojos marrones. Isolde viste con sencillos hábitos blancos con un adorno azul. Es una mujer tranquila e intuitiva llena de simpatía y afecto hacia los ancianos, enfermos y pobres. No participa en la política, y por lo gene-

ral no le gustan los que se mezclan en ella, al pensar que con demasiada frecuencia permanecen ajenos a las preocupaciones del pueblo llano de Middenheim.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	40	5	4	10	50	1	55	60	50	50	65	50

Edad

44

Alineamiento

Bueno

Habilidades

Cirugía, Conciencia de la Magia, Curar Enfermedades, Elaborar Pergaminos, Etiqueta, Herbolaria, Identificar No Muerto, Identificar Plantas, Idioma Arcano —Mágico, Lanzar Hechizos (Magia Vulgar, Clérigo 1-3), Meditación, Sentido Mágico, Teología.

Posesiones

Las que considere apropiadas el DJ.

Puntos de Magia

37

Hechizos

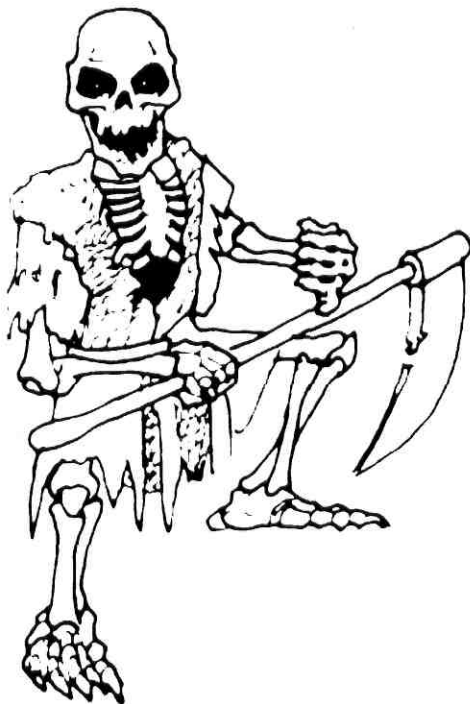
Magia Vulgar: Supón que puede usar todos los hechizos de Magia Vulgar.

Magia Clerical

Nivel 1: Aura de Resistencia, Curar Heridas Leves, Eliminar Veneno

Nivel 2: Aura de Protección, Tratar Enfermedad

Nivel 3: Curar Locura, Tratar Herida, Transferir Aura



LOS PODERES FÁCTICOS

• USAR LAS TARJETAS DE PNJ Y LA TABLA MAESTRA DE ATRACCIONES •



Al final de este libro encontraréis las Tarjetas de Referencia de PNJ, una Tarjeta Maestra de PNJ y una Tabla Maestra de Atracciones. Antes de dirigir esta aventura, puedes fotocopiar estas páginas (se os concede permiso para hacerlo para vuestro propio uso) o separarlas del libro. Cada tarjeta de PNJ ocupa ambas caras de media página.

• LAS TARJETAS DE PNJ •

Son una herramienta de contabilidad inestimable para el DJ. Hay una tarjeta para cada uno de los 22 PNJ importantes descrito en el texto principal, dejando aparte al Juez Supremo Ehrlich, que no acudirá a ninguna celebración del Carnaval. Cada tarjeta recapitula brevemente el papel del PNJ en cuestión, su grado de influencia sobre el Graf, sus objetivos, además de su edad, raza, sexo y alineamiento. También hay un "horario" para los nueve días de Carnaval; el noveno día está en blanco, ya que no hay ningún tipo de acto. Para cada día se incluyen los principales actos a los que acudirá el PNJ (a menos que tenga una muy buena razón para no hacerlo).

Observa que:

1. En algunos casos, el horario puede que incluya una referencia a otros PNJ usando iniciales entre paréntesis (por ejemplo, (+KT)). Se refieren a PNJ que estarán acompañando a ese PNJ en ese acto. Así, Dieter Schmiedehammer (DS) puede encontrarse en varias sesiones del Festival de la Cerveza con su prometida Kirsten Jung (KJ), y sus amigos Rallane Lafarel (RL) y Allavandrel Fanmaris (AF). Esto no significa que van unidos con pegamento todo el tiempo, sino que llegan juntos y/o pasan tiempo juntos durante el acto.

2. El listado incluido sólo contempla a los principales actos del Carnaval (en los datos de la Princesa se incluyen algunas obligaciones cívicas menores) y quizá quieras introducir más compromisos. Esto es muy probable, por ejemplo para la gente casada (como Maximillian von Genscher), estudiosos (como el Alto Hechicero Albrecht Helseher) y otros con muchas obligaciones públicas (como el Canciller Josef Sparsam). Hay bastante espacio para que escribas cualquier dato adicional.

No consideres la información que aparece en las tarjetas de PNJ absoluta e inviolable —con unas pocas excepciones los PNJ pueden estar dispuestos a cambiar parte de su itinerario para ayudar a los PJ si parece esencial. Pero si tienes que borrar algún dato, también tendrás que cambiar la Tabla Maestra de Atracciones.

• LA TARJETA MAESTRA DE PNJ •

Para facilitar las comparaciones rápidas entre PNJ, y para proporcionar una ayuda mnemotécnica para identificar el papel de cada uno (tanto en la corte como en la aventura), se han resumido aquí a todos los PNJ importantes. Las entradas no son estrictamente alfabéticas: los PNJ están agrupados de acuerdo con su afiliación social o política.

Esta tarjeta también muestra cómo funcionan en realidad los "votos de influencia" sobre el Graf Boris. De los 22 PNJ importantes, 16 tienen mayor o menor influencia. Algunos de estos son individuales (por ejemplo, la "Princesa", el Canciller, etc.), mientras que otros sólo ejercen influencia como grupo (por ejemplo, los 3 Comandantes Militares, los Jueces Supremos). En el caso de aquellos PNJ con "influencia de grupo", no supongas que si un grupo de 3 tiene 3 "votos de influencia" cada miembro cuenta con 1. Más bien, los miembros del grupo conferenciarán y después presentarán una opinión ante el Graf. Esta opinión lleva el peso de la influencia indicada.

• LA TABLA MAESTRA DE ATRACCIONES •

Es una referencia cruzada para las Tarjetas de PNJ. Cada tarjeta de PNJ muestra a qué actos asistirá un PNJ, mientras que la Tabla Maestra de Atracciones indica qué PNJ estarán presentes en cada acto. Así, si quieres saber que está haciendo Rallane Lafarel a las 21 h del Aubentag, su Tarjeta de PNJ te indica que está en el Festival de la Cerveza con sus amigos Dieter, Allavandrel y Kirsten. Comprobando la Tabla de Atracciones para este acto, verás que no son los únicos que están allí —Johann Schwermutt, del ejército, estará en las inmediaciones probando una pinta de las cervezas del lugar, pero separado de los otros PNJ importantes recién mencionados.

Observa que:

Si el acto tiene un asterisco (*) al lado, significa que el PNJ participará activamente en el acontecimiento —por ejemplo, el Campeón del Graf participará en la defensa de su propio título. En estos casos, el PNJ acudirá al acto, suceda (casi) lo que suceda. Hay algunos otros actos que también son participativos, como el Festival de la Cerveza, pero estos no están marcados con un asterisco, porque los PNJ no serán tan inflexibles a la hora de acudir.

En su conjunto, la información indicada en las tarjetas de PNJ y la Tabla Maestra de Atracciones te permite decir fácil y rápidamente dónde está todo el mundo, y qué personas están en cada acto importante, para el beneficio de los PJ que lo consulten.

• DETALLES DE LOS PNJ IMPORTANTES •

A continuación se describen a los PNJ importantes, con la información presentada en el orden siguiente:

Título y Nombre

Raza, Sexo y Carrera

Personalidad y Apariencia

Estos datos proporcionan una descripción física del PNJ, perfila su personalidad general (sociable, pesimista, impulsiva, etc.) y cualquier peculiaridad de su idiosincrasia.

Puntuaciones, Habilidades y Posesiones

Las puntuaciones sirven únicamente de referencia; los PNJ importantes no deberían involucrarse en combates (además de Dieter), pero se incluye una lista de sus habilidades porque pudiera serles necesario emplear alguna de ellas durante la aventura. Sin embargo sólo se incluyen las más relacionadas con su profesión. No se

incluye un listado completo de posesiones para estos PNJ por limitaciones de espacio —deberías asumir que estos PNJ pueden hacerse fácil y rápidamente con cualquier artículo mundano.

Papel

Aquí se resume el papel del PNJ dentro del círculo de la Corte y su influencia sobre el Graf Boris.

Lugares

Este apartado describe donde vive el PNJ, y también cómo se le puede encontrar. Las *Tarjetas de Referencia de PNJ* también cuentan con un “horario” para cada PNJ importante, que indica donde están durante la semana de carnaval. Esa información obviamente no es para los jugadores; tendrán que averiguar cómo llegar hasta los PNJ y esto es fácil en algunos casos y muy difícil en otros. Las *Tarjetas de PNJ* indican los actos a los que asistirá cada PNJ, mientras que la Tabla Maestra de Atracciones muestra qué PNJ están presentes en cada acontecimiento.

No hagas que los PJ tengan demasiados problemas para averiguar donde se puede encontrar a los PNJ.

- Por ejemplo, es por todos conocido que se puede encontrar al sociable *Juglar de la Corte* dando la serenata a gente (especialmente a bellas damas) en parques, hosterías de clase alta y similares, y que le encanta asistir a ciertos actos de la Semana de Carnaval (véase su Tarjeta de PNJ); todo el mundo sabe que el *Maestro de la Caza* asistirá a la competición de tiro con arco, y la *Princesa* es tan popular que se saben con antelación los detalles de sus compromisos públicos.

Tal vez necesites rellenar los detalles del material incluido en este capítulo y de las *Tarjetas de PNJ* y el apartado dedicado a los Actos de la Semana de Carnaval (pág. 40-46).

- Como ejemplo, el *Canciller Josef Sparsam* es un apasionado coleccionista de antigüedades. Posiblemente, un mercader PNJ pudiera alardear de tener un cliente tan rico y bien situado, y esto tal vez lleve a los PJ a tener la oportunidad de conocerle mientras examina algún objeto en un lugar aislado. También deberías consultar el apartado *Primeros Encuentros* (pág. 92) para ver por qué otros medios puede encontrarse el grupo con los PNJ.

Sin embargo, no olvides que *encontrar* a un PNJ y *llevar a conocerle* no es lo mismo:

Así, es fácil encontrarse con el *Juglar de la Corte*, el *Campeón del Graf*, el *Maestro de la Caza* y las *Damas de la Corte*, pero pueden ir protegidos de la chusma por la presencia de un pequeño séquito: admiradores, lacayos, compañeros de copas y amigos. De la misma manera, la “Princesa” siempre está muy protegida en sus apariciones públicas. La composición exacta de cualquier grupo que acompañe a los PNJ no viene indicada, porque variará según las circunstancias; la “Princesa” puede ir rodeada por la Guardia de la Ciudad en un paseo, pero no sucederá lo mismo cuando ocupe su palco en el Real Teatro de la ópera. Tendrás que improvisar detalles según el encuentro. La hoja de PNJ Corrientes incluye información de Guardias, compañeros de bebida, juerguistas, y PNJ secundarios de varios tipos, puede pueden usarse cuando sea necesario.

Finalmente, ¡no olvides que los PJ tal vez no reconocan a los PNJ!

- Por ejemplo, *Gotthard Goebels*, *Presidente del Gremio de Mercaderes* se viste como cualquier otro mercader, y no hay manera de que le reconozcan como alguien importante en un encuentro casual en una taberna. Si tienen una

descripción precisa de su aspecto, por supuesto, es otro asunto.

Reacciones

Aquí se incluye cualquier modificador especial a las pruebas de *Empatía* a causa de las reacciones ante otros personajes (por supuesto, esto se aplica a los PJ). Por ejemplo, a algunos personajes les gustan los elfos y les caen mal los enanos. Estas primeras reacciones pueden cambiar con el tiempo; sólo reflejan las primeras impresiones.

No impongas demasiadas pruebas de *Empatía* sobre los aventureros en su trato con los PNJ; es mejor que se basen en la interpretación teniendo en cuenta lo que dicen los PJ y cómo lo dicen.

Sin embargo, deberías considerar la posibilidad de hacer una prueba de *Empatía* si un PJ hace algún comentario imprudente o poco diplomático que no es una metedura de pata importante (esto último provocará automáticamente una reacción negativa). Si tiene éxito en la prueba, el PNJ dará poca importancia al desliz, aunque tal vez haga algún comentario jocoso si su personalidad se lo permite. Si falla la prueba, el PNJ reaccionará con desaprobación. Si no está claro qué PJ está haciendo el comentario, acláralo con los jugadores, preguntándoles exactamente quién hizo la afirmación.

Conocimiento

Este apartado resume lo que sabe cada PNJ acerca de los problemas políticos en Middenheim, los PNJ y las intrigas implicadas y lo fácilmente que comunica esta información. Siempre debes tener en cuenta como se han comportado los PJ y qué preguntas han formulado (y cómo).

- Por ejemplo, la *Dama de la Corte Petra Liebkosen* sabe que el sobrino de la Carabina, *Hildegard Zimperlich*, es un mal sujeto, y esta información podría ser útil a los PJ. En efecto, tienen que comprar esta información; los detalles indicados para Petra (pág. 47) informan de ello. Pero, obviamente, Petra no va a llegar y decir, “Puedo deciros algo útil de la Carabina por unas cuantas Coronas”. Dicha posibilidad debe sugerirse dentro del contexto de una conversación apropiada.

Además, la mayoría de los PNJ probablemente se reserven gran parte de la información hasta que sepan a ciencia cierta que los PJ son serios, diplomáticos y de fiar.

Así, *Rallane el Juglar de la Corte* sospecha que *Emmanuelle Schlagen* y *Ar-Ulric* mantienen una aventura, pero no va a soltarlo a primeras de cambio. Lo que probablemente haga es sugerir a un PJ que tal vez debiera vigilar de cerca al clérigo. Si ese PJ regresa e indica la obvia ansiedad del clérigo y le deja claro a Rallane que no dijo nada en su momento y que evitó actuar imprudentemente durante el encuentro, Rallane podría sincerarse y hablar de lo que sospecha.

En este respecto, el hecho de que el Barón tenga una Amante es conocido por los PNJ en el entorno de la corte. Es, al fin y al cabo, una especie de tradición. Pero ninguno de ellos tiene la menor idea de quién es. *Emmanuelle* es una PNJ importante, y es bastante posible que los PJ pudieran hablar con ella sin saber exactamente quién es.

Conceptos Erróneos

Este apartado describe las ideas falsas que tienen los PNJ, específicamente acerca de la influencia que tienen ellos y otros sobre el Graf Boris.

- Por ejemplo, *Rallane Lafarel*, el Juglar de la Corte, piensa que su amigo elfo *Allavandrel Fanmaris*, el *Maes-*





tro de la Caza tiene alguna influencia sobre el Graf Boris, pero no es así.

No confundas estos conceptos erróneos con asuntos que desconoce un PNJ.

- Por ejemplo, *Rallane* no sabe nada de los miembros del Gremio Militar y de su influencia (porque no tiene ninguna relación con ellos). La falta de conocimiento no es lo mismo que la creencia errónea.

Además, a veces tendrás que rellenar los detalles de la información dada. Los PNJ (habitualmente) no son estúpidos, y un argumento razonado influirá en su opinión.

- Por ejemplo, aunque *Rallane* no sabe nada de los *Mariscales de Midden* o de su posible influencia sobre el Graf Boris, siendo inteligente, es capaz de deducir racionalmente que probablemente tengan alguna influencia.

Los PNJ darán opiniones tomando como referencia sus puntuaciones de *Int* cuando no sepan nada del asunto, pero deberías asegurarte que el PNJ deja claro que sólo está expresando una opinión.

Objetivos

Este apartado perfila el punto de vista del PNJ respecto a los cambios de impuestos y qué quiere que se haga, si es que quiere algo. También se describe lo que quiere cada PNJ, y cómo pueden tratar de beneficiarse de las acciones de los PJ. Así *Petra Liebkosen*, una Dama de la Corte, está motivada por el dinero y venderá información... a la gente adecuada. El *Sumo Sacerdote Ar-Ulric* quiere que le devuelvan las cartas robadas que se están usando para chantajearle. Algunos PNJ sencillamente quieren que las cosas vayan bien, porque saben que algo va terriblemente mal en Middenheim.

A veces, satisfacer el objetivo de un PNJ es sencillo: es cuestión de dinero, por ejemplo. Otras veces es más complicado. Por ejemplo, las relaciones con la "Princesa" requieren tacto, caballerosidad, diplomacia y una interpretación muy reservada. Por otra parte, los objetivos de algunos PNJ chocan entre sí, y esto puede generar problemas para los PJ.

Sentimientos Hacia Otros PNJ

Incluye una breve descripción de lo que piensa el PNJ acerca de los demás PNJ del entorno de la Corte y la ciudad. Por motivos de espacio es imposible incluir todos los detalles, y a veces tal vez necesites rellenar información adicional a partir de las notas dadas. Así, si se indica que un PNJ "es amigo íntimo desde hace años" de otro PNJ, es probable que ambos sepan bastante de sus respectivos pasados, incluso si no se especifica. Las interacciones entre PJ y PNJ evolucionarán a medida que se desarrolla un

mayor conocimiento y la confianza mutua, y tendrás que tomar decisiones acerca de esos progresos y adónde pueden llevar. Una de esas ocasiones sería determinar como reaccionaría un PNJ al evaluar los detalles del pasado y/o acciones de otro PNJ que desconocía previamente.

- Por ejemplo, *Dieter Schmiedehammer*, el Campeón del Graf, y su futura esposa, *Kirsten Jung*, no saben nada de la aventura entre la amante del Graf Boris, *Emmanuelle Schlagen* y el *Sumo Sacerdote Ar-Ulric*. Si, por alguna razón, los PJ cuentan la aventura a estos dos, tendrás que determinar cómo reaccionan a partir de la información dada acerca de su alineamiento, personalidad y sus sentimientos hacia Emmanuelle y Ar-Ulric. En realidad, su reacción pudiera verse afectada incluso por la naturaleza de la fuente que ha proporcionado el dato a los PJ —quizá no crean a los PJ si la fuente no parece de fiar.

Como hay posibilidades casi infinitas de interacción entre PJ y PNJ, tendrás que tomar las decisiones en casos como el ejemplo dado, pero los detalles proporcionados aquí deberían ser información suficiente para improvisar esas decisiones.

• CRIADOS Y LACAYOS •

En algunos ambientes, no olvides los lacayos que puede tener un PNJ importante. Por ejemplo, el *Canciller* tendrá un secretario, un ayuda de cámara y un mayordomo en sus habitaciones en el Palacio Interior. La *Hoja de Referencia del DJ* contiene perfiles adecuados (para *Criados*, *Eruditos*, etc.). El papel de estos sirvientes será evidente según su título, pero en lo que respecta a los PJ, sólo parecerán mostrar una cara: una barrera entre el PNJ y cualquiera que trate de conocerle.

Hay varios modos para que los PJ solventen este problema. El más obvio es el soborno, pero también es el más arriesgado. Estos son PNJ de alto nivel, y sus siervos están por encima de la media. La mayoría tendrán acceso a áreas del Palacio y estarán enterados de datos comprometidos. Con esto en mente, debería hacerse la prueba de Soborno (100 menos FV del objetivo) con una penalización de -10 a -30%, dependiendo de las circunstancias. Si el intento de soborno falla, no hagas que el sirviente se ponga a llamar a gritos a la Guardia cada vez que pase.

Suponiendo que los PJ no quisieran mas que ver al PNJ importante, entonces es probable que el criado se haya encontrado antes con la misma situación y sencillamente rechace la oferta. Es más probable que el sirviente acepte el pago si puede evitar la responsabilidad del encuentro entre PJ y PNJ. Así, revelar donde puede encontrarse su señor en un momento dado no implica casi ningún riesgo.



Una manera más sutil y menos arriesgada de superar a los siervos es mediante *Engaño*. El siervo no sabe automáticamente si lo que dice un PJ es mentira. Si la mentira parece lo bastante convincente, es toda una responsabilidad para el siervo rechazar al PJ. ¿Y si está diciendo la verdad y es el Emperador Padishah de toda Arabia?

Por supuesto, se debería instar a los PJ a hacer algo más que llegar y hacer una prueba de *Engaño*. Deberían interpretar su papel, quizá con "sirvientes" propios para hacer las presentaciones iniciales.

Así, para ver al Canciller Sparsam, el grupo pudiera aprovechar que conoce su interés por las antigüedades para hacerse pasar por mercaderes o coleccionistas. Tras haber conseguido ver al Canciller, pueden cambiar el tema de la conversación a las nuevas leyes de impuestos más adelante, suponiendo que sepan algo de antigüedades: es mucho más complicado *Engañar* a Sparsam.

Finalmente, el grupo pudiera intercambiar información con un siervo como un fin en sí mismo, especialmente en las primeras fases cuando están buscando pistas.

• Por ejemplo, podrían abordar al mayordomo del Canciller de la siguiente manera: "Perdóneme, pero su señor parece algo indispuerto. Quizá esté equivocado, ¿no? Me pregunto, quizá sea una imprudencia, si necesita ayuda. Yo mismo sé algo acerca de cuestiones médicas". Ante tal preocupación y cortesía en la petición es raro que el mayordomo se ofenda (otra cosa es que esté de acuerdo con el PJ), pero habiendo untado con mantequilla al mayordomo de esta manera el PJ podría organizar a continuación una reunión para hablar del comportamiento de su señor o cómo se puede buscar ayuda, y después interrogar al mayordomo (que hablará de las visitas de cierta dama...).

• RESUMEN DE INTERACCIÓN ENTRE PJ Y PNJ •

La principal razón para que los PJ busquen encuentros con los PNJ importantes de Middenheim es averiguar todo lo que puedan acerca de los cambios tributarios. Las reacciones de los PNJ ante estos cambios vienen descritas, pero en el entorno de la corte no es bueno coger del cuello a la gente y exigirla que digan si usaron su influencia para una cosa o la otra.

Es por todos conocido que el Canciller, los Jueces Supremos y el Gremio de Mercaderes son las influencias más importantes en asuntos fiscales, pero no es extraño que haya otros con peso en estos temas. Por tanto, no supongas que los PNJ habrán hablando con otros PNJ (además de sus mejores amigos) sobre estos temas.

Deberías dejar muy claro desde el principio a los PJ (mediante un PNJ, si es necesario) que se tienen que tratar estos temas con tacto; los interrogatorios directos no funcionarán. Si el grupo insiste en ese comportamiento poco diplomático no tendrás más remedio que castigarles de acuerdo con la ofensa. Aunque algunos PNJ están inquietos por su posición no se tomarán a la ligera la tosquedad o violencia de unos extraños.

Finalmente, es una costumbre muy mala acosar a los PNJ en sus hogares con preguntas y cuestiones, aunque esto será necesario si el grupo quiere ver al Juez Supremo Ehrlich. Los aventureros tendrán que intentar hacerse amigos suyos y esperar una invitación. Intenta guiar a los jugadores a la hora de buscar lugares de reunión públicos para que los PJ se mezclen con los PNJ que quieren conocer.





• EL CANCELLER: JOSEF SPARSAM •

Humano, Varón, Abogado

Personalidad y Apariencia

1,78 m de altura; constitución delgada, cabello gris (retrocediendo, con pico de viuda), ojos ámbar. Camina cojeando ligeramente. Viste sin llamar la atención con atuendos azules oscuro o marrones, sin insignias ostentosas de su cargo.

Sparsam es el contable arquetípico. Divorciado del mundo real, todo lo que ve son números en libros de cuentas y balances. Es introvertido e inquieto, aunque cortés. Carece por completo de sentido del humor o alegría y teme los actos sociales a los que se ve obligado a asistir. Es honrado, honesto y leal a sus pocos amigos.

Por desgracia, Sparsam se ha enganchado recientemente a una droga estimulante (véase más adelante) que debe tomar 2-5 veces al día. Esto le vuelve de vez en cuando hipomaniaco y que tenga tics nerviosos: un PJ que logre una prueba de **Em** verá que el comportamiento del Canciller (cuando está bajo la influencia de la droga) es algo extraño. En la compañía de una mujer el Canciller puede (un 20% de posibilidades) volverse lascivo y hacer comentarios y gestos groseros. Un Herbolario o Físico puede averiguar (pasando otra prueba de **Int** con una bonificación de +20) que se debe a los efectos de la intoxicación por drogas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	28	4	5	7	42	1	41	46	72	52	46	44

Edad

57

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Etiqueta, Historia, Leyes, Lenguaje Secreto —Clásico, Numismática, Regatear, Señales Secretas —Abogados, Talento Matemático, Tasar.

Papel

Estando al cargo del Tesoro de Middenheim y todos los funcionarios de hacienda, Sparsam recibe informes y envíos regulares de todos aquellos directamente implicados en asuntos fiscales. Tiene una influencia moderada sobre el Graf Boris ("2 votos").

Lugares

Sparsam vive en el Palacio (véase Mapa 4) y no es un PNJ de fácil acceso. Hace falta ingenio para obtener una cita. Los PJ podrían intentar hacerse pasar por ricos mercaderes o tratantes de antigüedades.

Reacciones

Mujeres: +10 a todas las pruebas de **Em** cuando Sparsam está bajo los efectos de la droga, -10 cuando no está intoxicado, ya que Sparsam suele ser bastante tímido con el sexo opuesto.

Académicos: Los PJ cuya **Int** sea superior a 40 pueden usar esta característica en lugar de su **Em** —Sparsam queda impresionado fácilmente por la *Inteligencia*.

Enanos: -10 a todas las pruebas de **Em**, porque Sparsam es muy aprensivo acerca de su actitud ante los nuevos impuestos.

Conocimiento

Sparsam conoce las influencias políticas dentro del sistema, aunque no es un buen juez de la gente. Puede ser extremadamente útil para los PJ en asuntos de protocolo, explicando como llegar a los demás PNJ y siendo capaz de proporcionar un pase decisivo para el Palacio Interior.

Conceptos Erróneos

Sparsam cree que Pavarotti (pág. 86) no tiene influencia sobre el Graf Boris. Sin embargo, esto sólo son ilusiones.

Objetivos

El principal objetivo de Sparsam es aumentar el erario público, con lo que los nuevos impuestos son buenos para él. Trataría de revocar las leyes si no estuviera siendo chantajeado para mantener el apoyo (véase *El Problema con las Drogas*, más adelante). También es un apasionado coleccionista de arte, cerámica y monedas antiguas, y si los PJ demuestran interés en estos temas podrán llevarle posteriormente a discutir otras cuestiones.

Actitud ante los demás PNJ

Dieter Schmiedehammer – Campeón: Indiferente. Apenas le conoce.

Katarina Todbringer – Princesa: Procura adularla. Consciente de que no le cae bien, censura su poca inteligencia si sabe que lo puede hacer impunemente.

Hildegarde Zimmerlich – Carabina: La odia, pero está aterrorizado por su malicia, y teme que sus chismes creen trampas sociales contra él. Su odio mutuo es totalmente irracional, pero todo el mundo lo conoce ya que no hacen nada por ocultarlo en público. "Esa vieja bruja seca" es uno de los comentarios menos subidos de tono que Sparsam haría..

Los Comandantes Militares: Sólo tiene reuniones profesionales con los comandantes y no tiene ninguna opinión personal acerca de ellos. Sin embargo, el ejército siempre quiere más dinero y Sparsam no desaprovechará la oportunidad de quejarse largo y tendido.

Los Hechiceros: Normalmente no tiene relación con ellos, pero recientemente ha tenido que aguantar una fuerte reprimenda de la Ayudante del Alto Hechicero, Janna Eberhauer (pág. 70), acerca del Impuesto sobre Pergaminos. Por desgracia, el sobreexcitado y drogado Canciller le hizo proposiciones deshonestas, y la enfurecida hechicera amenazó con convertirle en una rata; ahora tiene miedo de ella y también siente aprensión hacia el Alto Hechicero Albrecht Helseher.

Sumo Sacerdote Ar-Ulric: Le es antipático. Cree que se está volviendo débil con el Caos, y que no expresa los sentimientos correctos con la suficiente fuerza. Sparsam no tiene tiempo para la religión. Ha percibido la agitación del Sumo Sacerdote (parecida a la suya) y cree que Ar-Ulric pudiera estar tomando drogas (Sparsam a veces tiene fantasías acerca de redes de tráfico de drogas...).

Emmanuelle Schlagen – Amante: Siente una profunda antipatía hacia ella. La considera frívola, un mal bicho y sabe que hace bromas sarcásticas a sus espaldas. Ha estado soñando con imponer un impuesto sobre joyería para fastidiarla. No sabe que es la amante del Graf Boris, ni tampoco conoce su aventura con Ar-Ulric.

Damas de la Corte: También son "frívolas y malos bichos", y Sparsam cree que es una desgracia que reciban una pensión del Tesoro (no revelará la cantidad, que es de 1600 CO al año). La excepción es Natasha Sinnlich, que es "fría y correcta", por la que está sintiendo un afecto imposible y repugnante. También hizo proposiciones a Petra Liebkosen en una fiesta nocturna reciente, pero ya lo ha olvidado.

Siegfried Prunkvoll – El Caballero Eterno: Le conoce un poco gracias al interés mutuo en ciertas antigüedades. Sabe que es imbécil, pero trata de pensar en él como en un símbolo de autoridad legítima y fuerte que debería ser defendida por ello. Al menos no es frívolo.

Allavandrel Fanmaris – Maestro de la Caza: Los dos sienten un extraño afecto entre sí. Allavandrel siempre ha sido amable y considerado con el Canciller y le ha rescatado de más de una conversación insufrible en los actos sociales que Sparsam teme. Sparsam no suele expresar su afecto abiertamente, pero se alegra que el elfo esté alrededor.

Gothard Goebbels – Presidente de la Comisión: Le admira profesionalmente por su dedicación y defensa persuasiva de los intereses de los mercaderes. De vez en cuando toman una copa o dos juntos, y discuten el precio de las cosas. Considera a Goebbels un "buen colega", y no conoce sus contactos con el Culto del Caos del Cetro de Jade.

Luigi Pavarotti – Físico del Barón: Le asusta, se siente violento y aterrorizado por su franqueza impulsiva y cree que es "un mal sujeto". Su miedo hace que no exprese su disgusto a menos que sepa a ciencia cierta que puede salir impune.

Los Jueces Supremos: Piensa que han hecho un buen trabajo con el paso de los años y se ha reunido profesionalmente con ellos en numerosas ocasiones para discutir la planificación fiscal y la redacción de leyes relacionadas. Considera que los tres son "tipos inteligentes".

• EL PROBLEMA CON LAS DROGAS •

Los problemas del Canciller comenzaron hace 10 meses cuando vio al Juez Supremo Wasmeier inhalar un polvo blanco. Al ser preguntando, Wasmeier dijo que era un simple tónico, y ofreció un poco a Sparsam. Posteriormente Sparsam lo probó y obtuvo efectos beneficiosos. Tras pedir más a Wasmeier, el Juez Supremo le dio el nombre de Frau Kenner (alias de Brunhilde Klaglich, pág. 104), diciendo que no le quedaba más. Pasaron los meses, y aumentaron las visitas regulares de Frau Kenner a Sparsam: sin que lo supiera en Canciller la droga estaba alterada con algunos componentes altamente adictivos. Dándose cuenta de ello, Sparsam preguntó a Wasmeier acerca de la adicción pero el Juez Supremo rechazó la posibilidad, indicando que sólo tendría lugar si alguien abusaba mucho. La astuta respuesta atacó al carácter puritano de Sparsam: el arrepentido Canciller ahora está convencido que su propia debilidad moral ha creado el problema.

Inicialmente muy entusiasta acerca de los nuevos impuestos, cambió de opinión cuando se encontró con los ataques y las muestras de enojo. Por desgracia, tras hacer pública su nueva opinión Frau Kenner le dijo que sólo mantendría el suministro de la droga si mantenía su apoyo a los impuestos. Si se le aborda de manera agresiva o con poco tacto acerca de los nuevos impuestos, Sparsam se negará a seguir hablando con los PJ y les despedirá (o se marchará). Sin embargo, Sparsam no tiene más que problemas a causa de las nuevas leyes, y agradecerá cualquier voz amistosa y solidaria. Si se le pregunta suavemente, Sparsam se derrumbará lentamente, y entre sollozos, tal vez exprese arrepentimiento por su adicción a las drogas y los problemas que ha tenido al apoyar los impuestos. Si los PJ no se han ofrecido, Sparsam les rogará que le ayuden.

La única información que Sparsam tiene acerca de Frau Kenner es que le visita una vez por semana, y que la próxima visita es el último día del Carnaval. La describe como "de unos 30 años, 1,65 m de altura, con cabello largo y rubio". Sparsam también informará a los PJ que le dio un pase al Palacio Interior. La charla con la guardia de Palacio se contempla en "Frau Kenner".





• EL CAMPEÓN DEL GRAF: DIETER SCHMIEDEHAMMER •

Humano, Varón, Campeón Judicial

Personalidad y Apariencia

1,88 m de altura; constitución media-fuerte (unos 100 kg.), cabello castaño rojizo, ojos verde-avellana. Nariz rota.

Dieter es extrañamente inteligente para un guerrero, y también se muestra especialmente amistoso y servicial hacia los guerreros jóvenes aparentemente dignos. Es caballeroso, educado y de habla sorprendentemente suave (salvo cuando va algo borracho, y nunca se emborracha demasiado). Es escrupulosamente honrado, y nunca se meterá en asuntos turbios. En resumen, un auténtico ser humano decente.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	61	51	5	6	14	55	2	66	51	55	66	32	58

Edad

35

Alineamiento

Bueno

Habilidades

Armas de Especialista -Todas (incluidas A dos manos), Consumir Alcohol, Esquivar Golpe, Etiqueta, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir, Golpe Poderoso, Juego, Lenguaje Secreto —Batalla.

Papel

El puesto de Campeón de la Baronía sólo es honorario, y procede de los días en los que las disputas se resolvían mediante campeones en vez de guerras o enfrentamientos armados. Dieter se mueve en la alta sociedad por lo que es, no por quién es; el Graf Boris siempre le ha demostrado afecto y tiene una cierta influencia sobre el regente de la ciudad ("1 voto").

Lugares

La manera más obvia de conocer al Campeón es combatir con él (véase más adelante), pero asiste a muchos actos de la Semana de Carnaval (véase su Tarjeta de PNJ) y se le encuentra fácilmente deambulando por mercados, asistiendo a espectáculos nocturnos, etc. No obstante, sus juergas están limitadas por la necesidad de estar apto para la lucha por las mañanas cuando tiene que defender su título de Campeón del Graf. Por lo general, Dieter es un PNJ bastante accesible.

Reacciones

Los enanos cuentan con una bonificación de +5 a las pruebas de *Empatía* con Dieter, que les considera guerreros valientes merecedores de respeto. Cualquier personaje con una puntuación de *Ld* inferior a 40 sufre una penalización de -5 en las pruebas de *Empatía* con Dieter; si el *Ld* está por encima de 60, suma 5.

Conocimiento

Recuerda que Dieter y Kirsten están comprometidos y que han hablado entre ellos de la gente y de los acontecimientos (por eso Dieter sabe tanto acerca de los chismes de las Damas de la Corte), y también que Dieter ha sido hipnotizado para considerar algo bueno los nuevos impuestos, (léase el apartado de *Conocimiento* de Kirsten para ver sus reacciones al respecto). Además, Dieter recuerda a Rallane el Juglar entusiasmado por el impuesto sobre enanos.

Conceptos Erróneos

Dieter cree que los Comandantes Militares cuentan con más influencia de la que tienen en realidad, sencillamente porque cuando ha hablado con el Graf Boris (hasta hace poco, que el Barón se ha debilitado demasiado), los asuntos militares (incluyendo la historia militar) a menudo han sido el tema de conversación.

Objetivos

Lo más importante es que Dieter está comprometido para casarse con *Kirsten Jung* (una de las Damas de la Corte; véase la pág. 77) y esto influye en sus objetivos.

En lo que respecta a los nuevos impuestos, Dieter ha sido hipnotizado para expresar entusiasmo por todos ellos si se le pregunta directamente. Observa que esto contradice obviamente su simpatía expresa hacia los enanos. Este asunto se trata más adelante (véase *Hipnotizado*, y *Tienes Sueño...*, pág. 94).

Ahora mismo su principal objetivo es instalarse con su futura mujer y montar un negocio de herrero y mercader de carne de caballo, tareas para las que está bien preparado. Por eso no se molestará si es vencido en combate, perdiendo su título y puesto (véase *Combate con el Campeón*, pág. 45). Siente antipatía hacia la alta sociedad. Como quiere una vida tranquila, los PJ tendrán que apelar a sus principios para atraerle hacia las intrigas que están en marcha —es un buen hombre, con un agudo sentido de la injusticia y un profundo odio hacia la corrupción y los asuntos turbios.

Actitud ante los demás PNJ

Josef Sparsam – *Canciller*: Indiferente. Apenas le conoce.

Rallane Lafarel – *Juglar*: Un buen amigo y compañero de juergas. A Dieter le gusta la música y también trata de animar a Rallane cuando está triste y melancólico, y se compadece de él cuando el elfo ha tenido otra de sus desgraciadas aventuras. Los dos suelen ir a beber con *Allavandrel*, *Maestro de la Caza*.

Katarina Todbringer – *Princesa*: Es muy correcto en su comportamiento hacia ella. Le gusta, pero piensa que es tonta. Sin embargo, se mostrará algo celoso de cualquier PJ que se gane su afecto, aunque probablemente se lo guarde para sí. No se ven con frecuencia.

Hildegard Zimperlich – *Carabina*: Extrañamente siente un cierto cariño hacia “el viejo dragón” y es muy caballeroso con ella. Sabe del amor que siente hacia su protegida y que ha hecho muchos sacrificios por la familia *Todbringer* con el paso de los años, y que es una sirvienta devota y desinteresada.

Los Comandantes Militares: Tiene amigos en el ejército pero no en las altas esferas, ha adiestrado a muchos de los que han ascendido y mantiene buenas relaciones con ellos. Sabe que los miembros del triunvirato “regente”, con los que se reúne en raras ocasiones y sólo por temas profesionales, son inteligentes y capaces.

Los Hechiceros: No se relaciona con ellos. No les conoce.

Sumo Sacerdote Ar-Ulric: Sólo le conoce indirectamente de los actos oficiales. Aunque unos cuantos amigos guerreros veneran a Ulric, Dieter no es especialmente religioso. Dieter no ha observado nada extraño acerca de él, pero no estaba particularmente atento las raras y breves ocasiones que se han encontrado. Tiene una opinión moderadamente buena de él.

Emmanuelle Schlagen – *Amante*: La ha escoltado a los actos oficiales de la corte en los últimos años (como sucede con todas las Damas de la Corte) y le cae simpática. No sabe que Emmanuelle es la amante del Graf Boris, ni tampoco conoce su aventura con Ar-Ulric.

Damas de la Corte: Va a casarse con *Kirsten Jung*, a la que quiere mucho, y está totalmente enamorado de ella. A menudo ha escoltado a las tres, y quiere a todas ellas, le enfurecerá cualquier tipo de chisme escandaloso acerca de cualquiera de ellas. No soporta escuchar una sola palabra en su contra.

Siegfried Prunkvoll – *El Caballero Eterno*: Sabe que es pomposo, y no muy buen guerrero, pero no lo admitirá en una conversación. Le defiende de desaires con excusas equívocas y despedidas. En realidad no tiene tiempo para él, y le evita.

Allavandrel Fanmaris – *Maestro de la Caza*: Son buenos amigos; les gusta competir amistosamente, en justas y tiro con arco, y a menudo acuden juntos a los actos de la Semana de Carnaval, con Kirsten o con Rallane Lafarel (a veces con ambos). Piensa que a veces Allavandrel es demasiado impulsivo.

Gotthard Goebbels – *Presidente de la Comisión*: Goebbels le estafó con un par de caballos hace dos meses, y sigue estando irritado por el tema (no pudo demostrar nada acerca del incidente). Hizo averiguaciones, y está convencido que Goebbels está corrompido, pero no puede demostrar nada.

Luigi Pavarotti – *Físico del Barón*: Apenas le conoce, y sólo ha oído hablar de su fama. Mantiene una actitud bastante neutral; no está asombrado pero sí algo sorprendido que se haya puesto a un hombre tan extravagante al cargo de Stefan Todbringer. Cree que probablemente es un cu-randero falso.

Los Jueces Supremos: Dieter cree que Reiner Ehrlich es muy tímido y se compadece de él, no tiene opiniones acerca de los otros dos. Se ha relacionado muy poco con ellos, y así lo indicará, aunque piensa que son gente suficientemente capaz.

¡Hipnotizado!

En una juerga hace 2 meses Dieter se encontró solo hablando con una bella mujer llamada “Charlotte”. En realidad era Brunhilde Klaglich disfrazada (pág. 104), y cuando los dos se sentaron en un reservado, hipnotizó a Dieter para que expresara su apoyo a las próximas reformas tributarias. Si surge el asunto de los impuestos en una conversación Dieter se limitará a decir una de las siguientes frases:

“Bueno, creo que son buena idea. Los sacerdotes han estado acumulando oro durante años. ¡Mirad los Templos!”

“Excelentes leyes. Todo el mundo sabe que los hechiceros tienen guardados cofres llenos de oro, que previamente hacen los alquimistas.”

“Muy justos. Los enanos son gente ahorradora y pueden permitirse el pago.”

“La ciudad necesita el dinero, y los que pueden pagar más deben hacerlo.”

“Otra vez los impuestos no. ¿Te importa si hablamos de otra cosa? ¿Qué hiciste ayer?”

Independientemente de las veces que repita estas frases, el tono de Dieter es idéntico, si variar lo más mínimo.

Los aventureros tal vez puedan encargarse de la hipnosis (véase *Tienes Sueño...*, pág. 94), que es la mejor opción, ya que se ganarán un aliado de cierta influencia. O quizá uno de ellos pueda vencer a Dieter en combate para obtener el trabajo de Campeón de la Baronía (véase el apartado *Combate con el Campeón de Atracciones Principales*, en la pág. 45). Esto no es algo ideal: aunque les dará acceso al Graf no sirve para convertir lo negativo en positivo, algo que se puede lograr por medio de la hipnosis.





• EL JUGLAR DE LA CORTE: RALLANE LAFAREL •

Elfo, Varón, Juglar

Personalidad y Apariencia

Tiene el aspecto de un humano de 30 años. 1,72 m de altura; constitución delgada, cabello rubio plateado, ojos de color verde claro. Rallane es un elfo simpático, pero a veces está triste y melancólico, incluso sarcástico. Cantando tiene una voz gloriosamente pura, y es muy bueno tocando instrumentos de cuerda. También es un divertido cuentachistes, un imitador excepcional y un magnífico mimo (+15% a cualquier prueba relacionada con estas habilidades, que se suma a la cifra normal). Es un romántico incurable, que idealiza a las mujeres y es incapaz de ver sus faltas. Se viste con sedas y terciopelos resplandecientes pero de buen gusto, algunos con adornos de pieles, y es extremadamente exigente con su aspecto y con el de los demás.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	40	62	5	6	9	73	1	62	39	55	49	40	71

Edad

96

Alineamiento

Bueno

Habilidades

Ambidiestro, Bufonadas, Cantar, Comedia, Consumir Alcohol, Charlatanería, Danza, Disfraz, Encanto, Esconderse (Urbano), Esquivar Golpe, Imitación, Ingenio, Leer / Escribir -Eltharin y Viejomundano, Malabarismo, Mímica, Música, Oído Agudo, Regatear, Seducción, Sexto Sentido, Visión Excelente.

Papel

Como Juglar de la Corte, Rallane canta y actúa ante el Graf Boris y su séquito, en privado y en actos de la corte. Sólo tiene una ligera influencia sobre el Graf ("1 voto").

Lugares

Rallane vive dentro del palacio exterior (véase *Mapa 4*, pág. 107), y su casa es una especie de centro social. También se le puede encontrar fácilmente en numerosos actos de la Semana de Carnaval (véase su Tarjeta de Referencia de PNJ) y está muy solicitado para las celebraciones privadas. Además actuará en las hosterías de clase alta (por el precio adecuado), e incluso se sabe que interpreta serenatas improvisadas para gente que se pasea por los parques. Los PJ también pudieran encontrarse perseguido por la calle por un grupo airado de enanos que le arrojan basura. Si pueden librarle de esto, obviamente conseguirán una reacción positiva de él. En resumidas cuentas, un PJ muy accesible.

Reacciones

Las mujeres y los elfos suman una bonificación de +10 a cualquier prueba de *Empatía* relacionada con Rallane (+15 para una mujer elfo). Los enanos obtienen una penalización de -15; Rallane los aborrece por asquerosos y ordinarios.

Conocimiento

Rallane es uno de los pocos PNJ que saben que Emmanuelle Schlagen es la amante real y sospecha que está teniendo una aventura con Ar-Ulric. Vio signos de romance hace 6 meses, y signos de tensión 4 meses después. Inicialmente achacó esta tensión al sentimiento de culpa por parte del sacerdote. Sin embargo, recientemente

te se ha apercibido intuitivamente que en la Corte no va todo bien, y se pregunta si el comportamiento del sacerdote tiene algo que ver.

También está asombrado por la adhesión de Dieter Schmiedehammer al Impuesto sobre Enanos. Si los PJ han establecido relaciones cordiales con Dieter (además de con Rallane), este último tal vez pregunte a los PJ si ellos también han percibido la incongruencia del apoyo de Dieter a este impuesto y su admiración por los enanos, y después tal vez quiera comentar esta rareza.

En resumen, Rallane puede ser un PNJ de lo más útil. Aunque no tiene mucha influencia sobre el Graf Boris, tiene muchos contactos útiles, es muy pícaro y conoce muy bien Middenheim. También es importante porque su conclusión de que algo sucede puede espolear las acciones de los PJ.

Conceptos Erróneos

Rallane cree que Allavandrel (el Maestro de la Caza) tiene influencia sobre el Graf Boris, pero no es así. El Maestro de la Caza no ha desilusionado a Rallane porque el Juglar una vez dijo que estaba muy contento de que dos elfos tuvieran influencia sobre el Graf, y, sabiendo que Rallane estaba atravesando una mala racha amorosa en ese momento Allavandrel prefirió no deprimirle más contándole la verdad.

Objetivos

Rallane está encantado con el Impuesto sobre Enanos y es neutral hacia los otros cambios. Sin embargo, vuelan los rumores (especialmente entre los enanos de la ciudad) que le señalan como la primera persona que propuso la idea de un Impuesto sobre Enanos al Graf Boris. Aunque (al menos inicialmente) es demasiado orgulloso y odia a los enanos los suficiente para admitirlo ante los PJ, a Rallane no le gusta el rumor. Uno de los objetivos de Rallane en esta aventura será limpiar su reputación en esta cuestión.

No tiene objetivos personales (además de conservar su empleo), pero podría encariñarse con cualquier PJ femenina con una puntuación de *Empatía* decente y actitud extrovertida.

Actitud ante los demás PNJ

Josef Sparsam – Canciller: Se relaciona poco con él. A Rallane no le gusta su formalidad, pero no ha percibido su extraño comportamiento ni sospecha su drogadicción.

Dieter Schmiedehammer – Campeón: Es muy amigo suyo, y un compañero de juergas desde hace años. Rallane admira su honestidad y franqueza y le gusta ver cómo Dieter disfruta con su música. Cree que Dieter y Kirsten hacen una pareja excelente, pero teme que su boda pueda afectar a las salidas de Dieter, robándole por tanto un compañero nocturno. Rallane está perplejo por el apoyo del Campeón a los cambios tributarios, especialmente sobre el Impuesto sobre Enanos, ya que sabe que Dieter, incomprendiblemente, admira a los enanos. Sin embargo, Rallane no le ha planteado el tema y no dirá nada que parezca levantar sospechas de algún tipo sobre Dieter.

Katarina Todbringer – Princesa: Está recuperándose de un enamoramiento con ella; se da cuenta que está condenado al fracaso porque ningún elfo podría casarse con un miembro de la familia Todbringer por obvios motivos políticos, pero sigue proclive a la melancolía y de vez en cuando se conforta con una fantasía romántica sobre ella. La ve con cierta frecuencia y a veces interpreta música para ella en sus aposentos.

Hildegarde Zimmerlich – Carabina: Siente antipatía hacia la “bruja gruñona”, pero conoce su dedicación y desinterés y admira a regañadientes esas cualidades.

Los Comandantes Militares: No se relaciona con ellos. Cree que *Emmanuelle Schlagen* (la actual querida del Graf) tenía un amante en las altas esferas del ejército no hace mucho, pero antes de comenzar con el Graf Boris (esto es correcto, pero Rallane no sabe seguro quién era el hombre en cuestión —véase Ulrich Schutzmann, pág. 48).

Los Hechiceros: No se relaciona con ellos, pero conoce al Alto Hechicero Albrecht Helseher por su fama de hombre formidablemente inteligente. Ha visto a Janna Eberhauer, la Ayudante del Alto Hechicero, en algunos actos de la corte y le gustó su aspecto, y pero todavía no se ha acercado a ella.

Sumo Sacerdote Ar-Ulric: Inicialmente dirá de manera colorista que el clérigo es un tipo de fiar y que hace bien su trabajo. Un PJ que pase una prueba de *Inteligencia* con un modificador de -10 (Rallane no deja caer las cosas fácilmente) detectará que Rallane dice en un tono de voz algo desafinado, muy diferente a su entonación cantarina normal. Sospecha que tiene una aventura con la amante del Graf y echa la culpa al clérigo “Debería andarse con ojo” (Rallane nunca culpa a la parte femenina). Siente enojo ante la imprudencia del hombre pero teme por su seguridad y por las posibles consecuencias políticas del asunto. Actualmente sospecha que la agitación obvia del Sumo Sacerdote se debe a que alguien le ha descubierto, quizá alguno de sus clérigos subalternos.

Emmanuelle Schlagen – Amante: Llevan siendo amigos varios años. Se muestra protector, comprensivo y absurdamente bondadoso hacia ella. Tuvo una aventura con ella hace cuatro años, pero no mencionará este hecho a los PJ.

Damas de la Corte: Kirsten Jung le cae muy simpática, y la tiene en alta estima. Sabe que *Petra Liebkosen* es extrovertida y coqueta, pero también piensa (erróneamente) que en su interior probablemente sea sensible y vulnerable. Siente antipatía hacia *Natasha Sinnlich* y sospecha que es malvada y cruel (correctamente en este caso), pero no lo dice de primeras.

Siegfried Prunkvoll – El Caballero Eterno: Piensa que es un completo imbécil y se burla de él en privado. Su cruel imitación del desventurado Templario es bastante acertada y totalmente despiadada.

Allavandrel Fanmaris – Maestro de la Caza: Es muy buen amigo suyo, su hermano de sangre elfo. Estos dos disfrutan recordando los viejos tiempos, cantando juntos (Allavandrel tiene una voz aceptable), en torneos amistosos de tiro con arco (Rallane tiene una buena puntuación en *HP*), bebiendo y yendo de juerga, y también seduciendo a bellas mujeres para que vayan a sus casas.

Gotthard Goebels – Presidente de la Comisión: Sólo conoce su reputación: que defiende perfectamente los intereses de los mercaderes y que vive muy bien. No sospecha nada de él.

Luigi Pavarotti – Físico del Barón: No le ve mucho, pero tiene buena opinión de él. Sabe que tiene mala fama, pero Rallane defenderá su carácter impulsivo y su extravagancia, estas son cualidades que Rallane considera buenas. Rallane también ha advertido que el desgraciado Barón Stefan Todbringer (véase pág. 31) parece más tranquilo y feliz cuando le cuida “Herr Doktor”, aunque rara vez ve al hijo inválido del Graf.

Los Jueces Supremos: Rallane no tiene relación con ellos, y cree que son hombres capaces, aunque no son de su gusto (son demasiado formales). No sospecha nada de ellos.





• LA "PRINCESA": KATARINA TODBRINGER •

Humana, Mujer, Noble

Personalidad y Apariencia

1,65 m de altura; constitución delgada, cabello rubio fresa, ojos azul claro. Tiene un pequeño hoyuelo en su barbilla, y pies y manos pequeños y delicados.

Katarina es, desgraciadamente, una auténtica rubia estúpida, aunque es un alma dulce y amable, con un refinado sentido de la estética y encantadores modales. Le encanta la música, la escultura, los jardines, las flores, y las cosas bellas y agradables. Tiene una voz bonita y es toca bien el laúd. Es ingenua y poco realista, y no le interesan los asuntos de estado. Sin embargo, tiene un arraigado sentido de la justicia y la imparcialidad, y no le falta coraje. Tiene un gusto exquisito en el vestir, y lleva poco maquillaje y menos joyas (pero lo que lleva es de una calidad deslumbrante). Prefiere los perfumes florales con un astringente añadido para eliminar los matices empalagosos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	27	3	3	6	37	1	33	45	25	48	35	66

Edad

19

Alineamiento

Bueno

Habilidades

Ambidestro, Arte, Cocinar, Danza, Encanto, Equitación, Etiqueta, Leer/Escribir, Oratoria, Pasearse, Saludar al Vulgo.

Nota: En público Katarina va protegida por un destacamento de 20 Caballeros Pantera (usa el perfil estándar de la página 118). También lleva un collar mágico de oro que le da el equivalente a 3 PA de protección en todas las localizaciones, y añade un modificador de +30 a sus pruebas de Magia.

Papel

La hija del Graf... una Princesa en todo menos en su derecho al título. Asiste a algunos actos de la corte y también es mecenas de varias organizaciones artísticas y caritativas. Su influencia sobre su padre sería considerable ("3 votos") si se diera cuenta de ello.

Lugares

Acercarse a Katarina va a ser difícil. Vive en el Palacio, con la carabina (Mapa 4 en la pág. 107).

Asiste a algunos actos de la Semana de Carnaval (véase su Tarjeta de Referencia de PNJ), y es posible llegar hasta ella sin la carabina, aunque difícil (comprueba sus Tarjetas de Referencia de PNJ). Si los PJ se han hecho amigos del Juglar (pág. 62), éste puede introducir a un posible pretendiente en una de sus famosas fiestas. En ambientes públicos y en el Palacio, siempre habrá 20 Caballeros Pantera no muy lejos de ella. Los PJ tendrán que intentar una presentación en algún acto social, o que les presente otro PNJ (tendrá que existir un buen pretexto para ello). Por supuesto, los PJ de clase alta pudieran hacer una visita social formal. Si no, se tendrá que intentar algo más extravagante.

Reacciones

Los enanos sufren una penalización de -10 a cualquier prueba de Empatía con Katarina; los elfos obtienen una bonifi-

cación de 5. Los varones cuya puntuación de **Ld** pase de 50 pueden usar esta puntuación en vez de su **Em**, si lo prefieren.

Conocimiento

Aunque Katarina sabe poco de relevancia directa, no lo necesita. Por un lado, es la única influencia individual poderosa sobre el Graf que pueden reclutar para su causa los PJ; por otro, puede conseguir que los PJ accedan al Palacio Interior y, al menos en teoría, puede convocar a cualquier PNJ ante su presencia con poca antelación (no dejes que los PJ abusen de esto). Pero ponerla de su lado va a suponer algunos problemas —llegar hasta ella es difícil, y será necesaria una interpretación juzgada con cuidado para convencerla. No se implicará en política —¡no es asunto de una joven Princesa!

Katarina es una PNJ creada para los varones altos, guapos y machistas que se precian de ello, así que hazles sudar. Incluso si pueden atraer hacia su causa a Katarina, le gustan las atenciones (¡y las exige!), y cualquier PJ varón con el que se enamore tendrá que pasar mucho tiempo con ella, y ser infinitamente creativo a la hora de encontrar regalos insólitos y estéticamente deliciosos (por no hablar de recitar demostraciones de afecto líricas y poéticas). Este PNJ tiene mucha influencia sobre el Graf; haz que los PJ trabajen duro para obtenerla y conservarla.

Conceptos Erróneos

Ella no sabe exactamente cuanta influencia tiene la gente sobre el Graf Boris, pero no quién o quién no la tiene; el Graf nunca habla de política con ella. Piensa que podría tener alguna influencia sobre el Graf si se empeña en algo (de hecho, tendría una poderosa influencia).

Objetivos

Katarina considera que los cambios tributarios no son asunto suyo y que no tiene que ver con esos temas, pero le entristece que el templo de Shallya (al que apoya) tenga que perder fondos destinados para su distribución entre los pobres, los enfermos y los necesitados. Quiere discutir el tema con su medio hermano, Heinrich (véase la pág. XX) antes de abordar al Graf Boris (que piensa que es distante y algo condescendiente).

Como en los cuentos clásicos, la Princesa está para ser cortejada. Los pretendientes que han solicitado su mano hasta ahora no la han impresionado. Los posibles candidatos verán que ser alto, moreno y guapo ciertamente ayuda, pero también es necesario ser humano, modestamente acomodado y contar con *Encanto* y *Etiqueta*. Para tratar de impresionar a la Princesa hará falta una buena interpretación: las declaraciones dramáticas (pero no ostentosas) de amor eterno, regalos caros y estéticamente encantadores, la contratación de los mejores juglares de la ciudad para que canten una serenata en una noche cálida de luna llena... este es el material con el que se fabrica el éxito.

Incluso si ninguno de los aventureros es un marido potencial creíble para la Princesa, aún podría ser posible (y muy útil) hacer que se encapriche con uno de ellos. Conseguir que la Princesa se encapriche es la clave del éxito; su seducción provocará una boda o el encarcelamiento (dependiendo de la posición social del PJ). En cualquier caso, el personaje es eliminado de la campaña. Dicho acto también acarrearía el odio eterno de la carabina (si se enterara). Conseguir un "buen marido" es uno de los objetivos de la Princesa.

Actitud ante los demás PNJ

Josef Sparsam – *Canciller*: Apenas le conoce, y le es indiferente.

Dieter Schmiedehammer – *Campeón*: Le conoce un poco, admira su fuerza, su carácter amable y sus modales corteses, además de su afición a la música. Por supuesto, es de baja estofa y también está comprometido con otra...

Rallane Lafarel – *Juglar*: Le gusta mucho y disfruta escuchándole tocar. Le regaña por sus imitaciones de miembros de la corte, pero aun así se ríe con ellas. Siente que a veces es triste y solitario, y se muestra algo sentimental hacia él.

Hildegarde Zimmerlich – *Carabina*: La tiene mucho cariño, pero cada vez le desquicia más que la trate como una niña que necesita ser vigilada constantemente. Katarina quiere quitársela de en medio para hacer lo que se le antoje más fácilmente.

Los Comandantes Militares: No se relaciona con ellos. Le aburre sobremanera las charlas militares acerca de tácticas, estrategia y todas esas cosas.

Los Hechiceros: No se trata con ellos, pero la magia le impresiona y asombra fácilmente.

Sumo Sacerdote Ar-Ulric: Le cae bien por su conducta amable, su naturaleza caritativa y sus excelentes modales. Piensa que es un buen hombre, y confía en él. No sabe nada de su aventura con Emmanuelle Schlagen (la amante del Graf —pág. 75), y se sobresaltaría si se enterara.

La Amante del Graf y las demás Damas de la Corte: Por un lado es altanera y condescendiente con ellas, y rencorosa por otro. Sabe que su padre está teniendo una aventura con una de ellas, pero no sabe con cuál. Cuando está de mal genio, puede llegar a tacharlas de "rameras".

Siegfried Prunkvoll – *El Caballero Eterno*: Cree que es un "bobo", y le encantan las imitaciones satíricas de Rallane. Muy pocos encuentros.

Allavandrel Fanmaris – *Maestro de la Caza*: Tiene poca relación con él, pero le gusta su elegancia y buenos modales; puede ver que es natural y sencillo. También le gusta por ser amigo del juglar Rallane.

Gotthard Goebels – *Presidente de la Comisión*: Nunca ha oído hablar de él.

Luigi Pavarotti – *Físico del Barón*: Está a la vez fascinada y horrorizada por este sujeto; Luigi es osado, emocionante, divertido... pero también algo escandaloso. Sin embargo, puede ver que se preocupa de verdad por el Barón Stefan y que claramente está haciéndole algún bien. Le tiene en alta estima por ello, y está lista para pasar por alto los elementos más dudosos de su naturaleza.

Los Jueces Supremos: Tiene poco contacto con ellos; la Ley no es una de sus aficiones. Tiene buena opinión de ellos, y conoce sus reputaciones intachables.

La Carabina: Hildegarde Zimmerlich; Humana, Mujer, Noble



Personalidad y Apariencia

1,55 m de altura; constitución delgada y endeble, cabello y ojos grises. Camina lentamente con un vistoso bastón de caoba

Aunque es delicada, es enérgica, observadora y no se la engaña con facilidad. De modales inmaculados, detesta las conversaciones toscas y la gente ordinaria. Se muestra afectuosa con los varones que visten bien y tienen buenas puntuaciones en *Empatía* y *Liderazgo*, pero inicialmente sospecha de esos mismos porque podrían albergar malas intenciones hacia su protegida, a quién dedica toda su atención.

Es una apasionada jugadora de cartas (brisca, tute... aunque considerará ordinaria la invitación a una mano de



póquer) y es muy buena. En esas ocasiones se puede hacer que beba un poco vino dulce de más (debería hacerse una tirada de FV para evitar cometer algunas indiscreciones en la conversación). Le gustan las bellas artes y la ópera, y viste con buen gusto clásico (pero de moda); blancos y azules con mucho encaje.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	23	27	3	3	5	30	1	32	52	55	66	30	52

Edad

78

Alineamiento

Legal

Habilidades

Consumir Alcohol*, Encanto, Etiqueta, Heráldica, Idioma Adicional —Eltharin, Juego, Lectura de Labios, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto —Clásico.

* sólo se aplica al vino dulce y al fino, sus bebidas preferidas. ¡Cualquier novedad tendría efectos normales!

Papel

Carabina de la Princesa, Hildegarte previamente fue ama de cría del propio Graf Boris y ayudó a cuidar a los Barones, Stefan y Heinrich, cuando eran pequeños. Tiene una influencia modesta sobre el Graf Boris ("1 voto").

Lugares

Casi siempre está con la Princesa, viviendo en unos aposentos adyacentes en Palacio (véase Mapa 4). Como su protegida, no es fácil llegar hasta ella, pero asiste a unos cuantos actos festivos, uno o dos por su cuenta (véase la Tarjeta de Referencia de PNJ y la *Tabla Maestra de Atracciones*); prefiere los actos relacionados con la cultura y también espectáculos excepcionalmente exóticos (como tragafuegos o ranas cantarinas).

Reacciones

Los varones cuyas puntuaciones de **Ld** o **Em** estén por debajo de 40 tienen todas las de perder: nunca se mostrará afectuosa con esos personajes. Los elfos obtienen una bonificación de +5 a cualquier tirada de *Empatía*, ya que aprueba la naturaleza refinada de este pueblo, pero los enanos (muy ordinarios) sufren una penalización de -10. Un halfling que es muy aficionado a la cocina y consigue comunicarlo (por ejemplo, alabando las pastas que se sirven con el té que Hildegarte hace personalmente) debería obtener una bonificación de +5 a +10 en cualquier prueba de *Empatía* necesaria.

Conocimiento

Aunque Hildegarte sabe mucho de la vida pasada en la ciudad y en la familia del Graf, son más cuestiones de relaciones personales que recuerdos políticos; no podría decir a los PJ nada acerca de las hazañas militares de Heinrich pero puede recordar exactamente de qué color eran sus baberos. No es una criatura política, y considera la política (especialmente los tributos) bastante sórdida. Además, lo que sabe a menudo está adornado con chismes informales; no confundas a los PJ demasiado alimentándoles con información totalmente errónea (aparte de sugerir que el Canciller es un ladrón) pero basta con que los rumores sean un 10% de verdad y 90% de exageraciones extremas. Tales rumores pueden usarse para despertar sospechas acerca de los PNJ, útiles para los PJ o no, dependiendo de cómo pro-

gresen las cosas. Sin embargo, no sabe nada de las intrigas instigadas por el malvado Juez Supremo.

En resumen, Hildegarte Zimperlich es un PNJ difícil de dirigir. Su principal función es el papel frustrante de dificultar a los PJ reunirse con la Princesa, especialmente si ella no está presente. Hará falta bastante ingenio para alejarla y que esto sea posible:

Por ejemplo: si los PJ pueden encontrar algunas ranas cantarinas y preparan un espectáculo ambulante de ranas, algunos de ellos pueden atraerla mientras los otros tratan de ejecutar un plan para reunirse con la Princesa. Por supuesto, los PJ pueden atraer a Hildegarte sencillamente afirmando que en la ciudad hay una espectáculo de ranas cantarinas, suponiendo que sepan que le gustan las cosas raras como esas. Si los jugadores son así de ingeniosos, dales una buena oportunidad de éxito.

Sin embargo, su alineamiento es importante: no le gusta el Impuesto sobre Templos, y si se la puede convencer de que existe algún peligro amenazando al Graf, y si se pueden obtener evidencias que apoyen el caso, se inclinará hacia los PJ (pero seguirá siendo protectora hacia la Princesa). También es discreta y puede guardar secretos.

Finalmente, tiene un secreto inconfesable: un sobrino suyo, Bruno Kohl, es un mal sujeto. Se pueden encontrar detalles de Bruno Kohl en *El Traficante de Drogas* (pág. 100). Es el hijo de su hermana menor, y le crió después de que su hermana muriera en el parto. Aunque ya ha cortado todos los lazos con él y nunca le mencionará, se siente culpable (al fin y al cabo le crió ella) y teme que si se supiera que es su sobrino sus acciones la harían caer en desgracia. Si se descubre este secreto, los PJ podrían obtener cierta influencia sobre ella, suponiendo que su planteamiento sea lo bastante sutil:

Por ejemplo, pudieran mencionar, en abstracto, que han descubierto que alguien de la Corte tiene, por desgracia, un joven pariente malhechor pero que "el secreto está seguro con nosotros", que "ni un hierro candente nos hará hablar", etc. Únicamente mencionan el hecho "por si se había preocupado por la cuestión" y "para que alivie sus incertidumbres y ansiedades..."

Conceptos Erróneos

Hildegarte siempre ha querido creer que el *Caballero Eterno* tiene alguna influencia sobre el Graf Boris, aunque sólo sea porque le ha recomendado al Graf varias veces, y el deseo es padre de la creencia: ahora está totalmente convencido que Siegfried tiene peso sobre el Graf Boris. Se negará firmemente a creer que ninguna Dama de la Corte pueda tener influencia con el Graf.

Objetivos

En cuanto a los cambios tributarios, está descontenta por el Impuesto sobre el Templo, contenta por el Impuesto sobre Enanos (son "un pueblo tan ordinario") y neutral acerca del Impuesto sobre Pergaminos, pero, como se indica, no son sentimientos arraigados y considera esas cuestiones temas tediosos de discusión.

Es intensamente leal al Graf a quién crió, y cualquier amenaza hacia él (real e imaginaria) la asustará, pero es una mujer valiente y hará lo que pueda si es posible (esto pueden aprovecharlo los PJ).

Por supuesto, ahora está ocupada con la Princesa y su principal labor es librarse de pretendientes potenciales (nadie es lo suficientemente bueno ante sus ojos). Le gusta pensar en su protegida felizmente casada (su segundo objetivo) pero probablemente ningún PJ será apto, a menos que sea alto, guapo, humano, caballeroso, carismático, fuerte, respetado, valiente, con título y muy rico.

Sin embargo, su objetivo final es más importante. Está totalmente espantada por el Físico de la Baronía, Luigi Pavarotti, y cualquier cooperación con los PJ depende de que desacrediten al curandero y consigan su expulsión de la Corte (véase en *Actitud ante los demás PNJ* su opinión al respecto). Esto, por supuesto, creará problemas considerables a los PJ. Hildegarde no es estúpida y exigirá saber cómo se las van a apañar los PJ y pedirá pruebas de sus avances. Pueden lograrlo, pero por otro lado Luigi puede ser crucial para deshipnotizar a Dieter (véase "*Tienes Sueño...*" pág. 95) y él mismo es una fuente de influencia hacia el Graf Boris, y podría ser útil para los PJ. La descripción de PNJ de Luigi (pág. 86) describe una posibilidad de escapar al callejón sin salida.

Actitud ante los demás PNJ

Josef Sparsam – Canciller: Le odia; un simple choque de personalidades. Trata de sugerir que es un ladrón y que roba del Tesoro. No ha advertido su tembloroso comportamiento porque, cuando se encuentran (en muy raras ocasiones) siempre está muy nervioso.

Dieter Schmiedehammer – Campeón: Aprueba su corrección hacia la Princesa y su caballerosidad y modales. Se muestra algo esnob hacia él (sus orígenes son algo humildes) pero está más contenta ahora que está comprometido para casarse (y, por tanto, no tiene las miras puestas en la Princesa).

Rallane Lafarel –Juglar: No tiene ninguna opinión marcada, aunque de alguna manera desapruueba su humor cambiante y su informalidad intermitente. A Hildegarde le gusta la gente estable y predecible. No sabe que siente amor hacia Katarina.

Katarina Todbringer –La Princesa: Completamente dedicada a ella y ciega a todos sus defectos, salvo a que es algo cabezota a veces. Ha sido una pupila diligente, aprendiendo de ella las sutilezas de Ser Una Joven Dama Fina. Se muestra extremadamente protectora con ella.

Los Comandantes Militares: No se relaciona con ellos en absoluto; apenas conoce los hombres del triunvirato regente.

Los Hechiceros: No se trata con ellos, pero la magia le impresiona y asombra fácilmente.

Sumo Sacerdote Ar-Ulric: Siempre ha pensado que es algo "blando con el caos", y que no es lo bastante franco condenando la maldad, la vida inmoral o los jóvenes degenerados, etc. Cada vez sospecha más de su obvio nerviosismo y desconfía de él, aunque no puede dar razones concretas para sus sospechas (salvo que "parece nervioso y furtivo"). No sabe nada de su aventura con la querida del Graf.

La Amante del Graf y las demás Damas de la Corte: Las considera a todas "putas y rameras" y las ignora en las situaciones sociales. Se niega a hablar de ellas.

Siegfried Prunkvoll – El Caballero Eterno: Cree que hacen falta más como él en la Corte, sólo que un poco más listos. Mantiene una relación formal caracterizada por su caballerosidad y modales elaborados, restringida principalmente a intercambios superficiales en actos de la corte.

Allavandrel Fanmaris – Maestro de la Caza: Le conoce muy poco. Le gusta vagamente por sus modales excelentes, pero sabe que es un elfo mundano y lo desapruueba. Ha escuchado rumores de sus juergas y le regaña por ello, pero suavemente. Sabe que es un elfo leal, un buen amigo dentro de la corte, honrado y justo.

Gotthard Goebels – Presidente de la Comisión: Nunca ha oído hablar de él, y considera a los mercaderes y al comercio temas sordidos de conversación.

Luigi Pavarotti –Físico del Barón: Está completamente horrorizada por su presencia, y ha protestado frecuentemente

y en voz alta al Graf Boris que a una persona así no se le debería permitir vivir en el mismo edificio que la Princesa (tal vez la habrían escuchado si no hubiera exigido que le expulsaran). Horrorosamente, Luigi una vez la hizo proposiciones deshonestas (sabiendo cuál sería su reacción), un suceso que hizo que se desmayara y que necesitara varios días de reposo en cama. Se muestra desdñosa hacia él, aterrorizada, le da asco y le repugna. En pocas palabras, no le gusta demasiado.

Los Jueces Supremos: Les ve poco pero aprueba a todos ellos, por su comportamiento general y su solemnidad (por otra parte, deberían redactar más leyes punitivas para encargarse del número cada vez mayor de degenerados en la sociedad).

• LOS MARISCALES DE MIDDEN •

A estos tres se les describe juntos; actuarán "en bloque" en esta aventura.

Los militares visten con sus trajes oficiales (uniformes de gala de color azul oscuro, capas negras adornadas con seda roja, etc.) en todas las apariciones públicas y audiencias.

Comandante de la Guardia: Ulrich Schutzmann; Varón, humano

Personalidad y Apariencia

1,85 m de altura; constitución media-fuerte, cabello gris muy corto, clareando en la coronilla y con pico de viuda, barba recortada y ojos azules oscuros. Marcadas arrugas en la frente (de fruncir el ceño).

Schutzmann es severo e inflexible, bastante serio y tendiente a la cautela. Es bastante prudente, y un buen táctico y estratega. Frecuentemente se reserva su juicio sobre los asuntos y habla poco.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	60	53	5	6	11	49	2	47	55	41	48	55	50

Edad

48

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Armas de Especialista (1), Consumir Alcohol, Desarmar, Equitación—Caballo, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Lenguaje Secreto —Batalla, Movimiento Silencioso (Urbano), Oído Agudo, Pelea Callejera.

GENERAL JOHANN SCHWERMUTT

Varón, humano

Personalidad y Apariencia

1,82 m de altura; constitución media, cabello castaño, ojos avellana. Larga cicatriz en el antebrazo izquierdo desde la parte interior de la muñeca a la parte oculta del codo.

Schwermutt es simpático, expresivo y gesticula bastante; es intuitivo y previsor, suele dar a la gente el beneficio de la duda, y le gusta lanzar ideas para su discusión.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	62	47	6	6	12	57	2	41	57	52	68	50	47

Edad

50

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Armas de Especialista (1), Desarmar, Equitación — Caballo, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Golpear para Herir, Heráldica, Inmune a la Enfermedad, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto — Batalla, Muy Fuerte, Pies Ligeros.

Mariscal Maximillian Von Genscher;
Varón, humano

Personalidad y Apariencia

2,02 m de altura; constitución "muro de ladrillos" (115 kg. de puro músculo), cabello moreno, ojos marrones. Cicatriz sobre el ojo izquierdo (dividiendo la ceja).

Von Genscher es una presencia imponente, un hombre enorme, honrado y poseedor de un coraje tremendo, una personalidad magnánima y arrolladora, un líder nato. Sopesa cuidadosamente sus palabras (pero piensa rápido) y es un hábil interrogador, encontrando infaliblemente cualquier error o incoherencia en lo que se le ha dicho.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	77	71	7	7	13	77	3	62	74	74	60	61	63

Edad

43

Alineamiento

Bueno

Habilidades

Ambidiestro, Armas de Especialista (1), Arte, Cartografía, Desarmar, Encanto, Esquivar Golpe, Etiqueta, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir, Golpe Poderoso, Heráldica, Inmune a la Enfermedad, Inmune al Veneno, Leer/Escribir, Lenguajes Secretos — Batalla, Montaraz—, Lingüística, Oído Agudo, Oratoria, Puntería, Sexto Sentido, Visión Excelente.

Nota acerca de sus Posesiones: Los tres poseen alguna armadura mágica (componentes de +1; Von Genscher cuenta con una armadura completa) y Schwermutt y Von Genscher también tienen espadas mágicas. No se incluyen los detalles porque, como se indica, estos PNJ nunca deberían involucrarse en combates, pero si surge la necesidad (o lo pareciera) puedes incluir los detalles que consideres apropiados.

(1) estas habilidades no deberían ser necesarias, pero en el caso improbable que el personaje se vea envuelto en un combate, límitate a decidir que tiene la habilidad relevante en el arma que desees que tenga.

Papel

Son asesores militares del Graf en todos los asuntos relacionados con la seguridad de Middenheim. Schwermutt tiene la responsabilidad de la integridad de las defensas físicas (murallas, fosos, etc.) de la ciudad. También son los superiores del Gremio de Guerreros. En estos tiempos de paz sólo tienen una influencia modesta sobre el Graf Boris.

Von Genscher suele ser el que habla. Schwermutt se encarga de todo lo demás.

Lugares

Todos estos hombres viven fuera del Palacio, en los mejores distritos residenciales; Schutzmann está casado (con Agnetha), y no tiene hijos, Von Genscher está casado con Erika y tienen tres hijos (Hermann de 21 años, Anton de 20 y Elise de 16), mientras que Schwermutt está soltero. Estos detalles pueden ser relevantes si los PJ los visitan en su hogar (suponiendo que puedan averiguar y llegar hasta donde viven, y será mejor que tengan una buena razón para hacerlo). Asistirán juntos a varios actos de la Semana de Carnaval (véanse sus Tarjetas de Referencia de PNJ) y a otros por separado.

Reacciones

No bases las pruebas de *Empatía* para los PJ únicamente en su **Em**, sino en la mitad de su puntuación de **Em** más la mitad de su puntuación de **Ld**; puedes añadir una quinta parte de la puntuación de **Int** del PJ. Si tiene que hacerse una prueba de *Empatía* únicamente para Schutzmann, los enanos pueden añadir un modificador de +5%; Schutzmann estima a esta fuerte raza.

Conocimiento

Ninguno de estos hombres es políticamente activo y, como se indica, detestan verse implicados políticamente, aunque no les agradan los cambios impositivos. Por supuesto, no están al tanto de las intrigas que subyacen bajo esos cambios. Aunque pueden resultar útiles a los PJ, no tienen conocimiento directamente aprovechable de las maquinaciones de Wasmeier. Sin embargo, todos son terriblemente conscientes de los poderes menguantes del Graf Boris (particularmente Von Genscher), y desde hace poco discuten los temas de seguridad con el Barón Heinrich Todbringer en vez de con su padre.

Para más detalles sobre cómo ver a estos hombres y de sus objetivos, lee el material incluido en "El Caos Ataca de Noche" en el apartado de Sucesos Clave. Sin embargo, debe descartarse una posibilidad que puede ocurrírseles a los jugadores menos sutiles. No hay ninguna posibilidad de que estos hombres emprendan cualquier tipo de solución militar a los problemas de Middenheim, ni siquiera tras la incursión nocturna de las fuerzas del Caos. Pueden citar de memoria los innumerables golpes militares desastrosos dentro del Imperio y no aprobarán una medida así bajo ninguna circunstancia que pueda surgir durante esta aventura.

Objetivos

La seguridad de Middenheim y la reputación de la ciudad. Para obtener más información acerca de los objetivos y preocupaciones de los militares véase el material incluido en "El Caos Ataca de Noche". En lo que respecta a los impuestos, no les gustan —el Impuesto sobre Enanos puede alejar a este fuerte pueblo, defensor valioso de la ciudad; la misma lógica se aplica al impuesto sobre pergaminos, y aparte de las razones personales de Schutzmann y Schwermutt (como devotos religiosos) para sentir aversión hacia los impuestos sobre templos, los militares son conscientes del delicado equilibrio entre los intereses de los cultos de Sigmar y Ulric y los elementos desestabilizadores como este impuesto no pueden ayudar a preservar el equilibrio razonable actual.

Actitud ante los demás PNJ

Nota: Las interacciones de estos hombres con casi todos los demás PNJ son bastante formales y sólo en cuestiones profesionales. Los militares sienten pavor a verse involucrados en la política —ya ha habido demasiados





golpes, intervenciones e insurrecciones sangrientas en la historia del Imperio como para que se sientan cómodos ante esa posibilidad— y, por tanto, hacen lo posible por no moverse demasiado en los círculos políticos.

Josef Sparsam – Canciller: Un hombre duro con el que negociar el presupuesto del ejército pero un hombre capaz y astuto. Siempre exige previsiones de gastos muy exactas. Llevan algo de tiempo sin reunirse con él, y por eso no han notado nada raro.

Dieter Schmiedehammer – Campeón: Les cae bien y le tienen en alta estima. Invicto desde hace cuatro años, es un buen anuncio de la eficacia de la instrucción de guerreros en Middenheim. El hijo menor de Von Genscher, Anton, ha recibido ayuda en su adiestramiento por parte de Dieter y Von Genscher está satisfecho con el resultado final. Le conocen personalmente mejor que a la mayoría de los demás PNJ, y le consideran un hombre muy decente y un buen guerrero.

Rallane Lafarel –Juglar: No tienen ninguna relación con él. Schutzmann ha escuchado (y cree) que “no es de fiar”, aunque no es claro sobre lo que significa eso. A Von Genscher le gusta su música y cree que probablemente es una influencia benigna en la corte. Schwermutt recientemente asistió a un espectáculo nocturno en un club en el que Rallane imitaba al Caballero Eterno, una actuación que gustó mucho a Schwermutt, y el elfo le cae bastante bien.

Katarina Todbringer –La Princesa: No tratan con ella y se encuentran rara vez en los actos oficiales. Parece una chica agradable, aunque algo boba.

Hildegarde Zimmerlich –Carabina: No se relacionan con ella, pero conocen su buena reputación y Von Genscher alabará su dedicación al trabajo.

Los Hechiceros: Los dos grupos han tenido algunas reuniones recientemente para tratar asuntos de seguridad (nada especial, simplemente rutina); los puntos de vista de Albrecht Helseher (el Alto Hechicero) se escuchan atentamente y la elaboración cooperativa de los planes defensivos de contingencia les han impresionado, por la inteligencia demostrada. A Schwermutt también le gusta Janna Eberhauer y la elogiará como una inteligente estrella en ciernes.

Sumo Sacerdote Ar-Ulric: Sólo relaciones formales. En general piensan que es un buen tipo, pero los tres están de acuerdo en no discutir cuestiones religiosas, porque Schwermutt es un devoto de Ulric, Schutzmann es un discípulo de Sigmar y Von Genscher mantiene silencio acerca de sus creencias (en realidad no es especialmente religioso y cree que la adhesión de los militares a algún credo está a medio camino de verse implicado en política). Así, ponen cuidado en hablar poco de Ar-Ulric (tampoco es que sepan mucho de él).

La Amante del Graf y las demás Damas de la Corte: Ninguno de ellos sabe que Emmanuelle Schlagen es la amante del Graf, ni conoce su aventura con Ar-Ulric. Sólo mantienen relaciones decorosas y profesionales (con la excepción mencionada a continuación). Tienden a considerarlas accesorios de la Corte, cuya presencia es decorativa pero poco necesaria. Sin embargo, Anton Von Genscher está teniendo una aventura con Petra Liebkosen (su padre no sabe nada, aunque no se preocuparía demasiado) y hace unos años Schutzmann mantuvo una relación inverosímil con Emmanuelle Schlagen, un asunto que mantiene muy en secreto y que está decidido a olvidar. Si se le pregunta expresamente por ella, una prueba acertada de *Empatía* revelará al PJ en cuestión que Schutzmann se desconcierta con la sola mención de su nombre, aunque es cosa del PJ averiguar el motivo exacto.

Siegfried Prunkvoll – El Caballero Eterno: Todos piensan que es un imbécil, y saben que se le ridiculiza habitualmente, lo que no beneficia a los demás militares (ellos incluidos). Cualquier cosa que provocara su destitución de su puesto actual (quitando su muerte o deshonor) contaría con su aprobación.

Allavandrel Fanmaris – Maestro de la Caza: Les cae bien a todos, y admiran sus talentos. Schwermutt muestra una cierta cercanía personal y en alguna ocasión ha tomado unos tragos con el elfo; se muestra favorablemente dispuesto hacia él. Todos creen que es honrado y también inteligente.

Gotthard Goebbels – Presidente de la Comisión: No tienen trato directo, pero se ponen de acuerdo con respecto a él. Schwermutt piensa que es un buen representante de los intereses mercantiles, pero Schutzmann ha oído rumores de negocios corruptos e incluso que Goebbels ha estado implicado en una supuesta trata de esclavos. Von Genscher indicará que no se probó nada ni se presentaron cargos; él mismo no tiene claro que opinar.

Luigi Pavarotti –Físico del Barón: Están bastante preocupados por su reputación, pero Von Genscher ha visto al Barón Stefan desde que Luigi le atiende y sabe que el Barón parece más tranquilo en la actualidad. Por eso admitirán, a regañadientes y sin entusiasmo, que puede ser bueno.

Los Jueces Supremos: Los militares y los Jueces Supremos casi se evitan activamente para preservar una total independencia entre los cuerpos militares y judiciales de las autoridades de Middenheim. Consideran que los Jueces Supremos son hombres de fiar, íntegros, sabios y cuidadosamente elegidos. Son conscientes de que Ehrlich sufre una depresión y que su ausencia de los foros públicos viene motivada por dicho ataque.

• EL ALTO HECHICERO Y SU AYUDANTE •

Se considera que estos dos PNJ van juntos, aunque se les puede encontrar por separado con mayor facilidad que a los miembros de la jerarquía militar.

Alto Hechicero: Albrecht Helseher;
Humano, Varón, Hechicero de nivel 3



Personalidad y Apariencia

1,75 m de altura; constitución delgada, melena de pelo moreno y gris en las sienes, ojos azul oscuro. Dedos excepcionalmente largos y delgados.

Helseher se viste con aparente descuido, pero no es más que eso; prefiere los atuendos amplios en negro o gris que le permiten una máxima libertad de movimiento. Helseher es agudamente inteligente pero sólo ahora está enterándose de los asuntos de estado; está furioso por el Impuesto sobre Pergaminos y ha presentado enojadas quejas ante el Graf Boris al respecto. Habitualmente es prudente, tomándose tiempo para pensar las cosas, pero no se le puede engañar o embaucar. La gente le importa poco. Sólo le preocupan las abstracciones, pero NO es distraído.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	42	32	4	6	8	66	1	44	48	88	61	85	44

Edad

64

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Conciencia de la Magia, Herbolaria, Identificar Artefacto Mágico, Identificar No Muerto, Identificar Planta, Idioma Arcano —Mágico, Lanzar Hechizos —Magia Vulgar, Magia de Batalla 1, 2 y 3—, Leer/Escribir —Clásico, Viejomundano—, Lenguaje Secreto —Clásico, Meditación, Oído Agudo, Preparar Venenos, Saber Demoníaco, Saber de Pergaminos, Saber Rúnico, Sentido Mágico, Tasar.

Puntos de Magia

46

No se indican los hechizos que conoce; supón que Helseher tiene acceso a todo lo que quieras que tenga. Esto también se aplica a los objetos mágicos: obviamente Helseher puede recurrir a sus propios objetos mágicos y a los del Gremio, luego decide que tiene todo lo que quieras que tenga (¡dentro de un límite!).

Ayudante del Alto Hechicero: Janna Eberhauer;
Humana, Mujer, Hechicero de nivel 2



Personalidad y Apariencia

Parece tener 26 años. 1,72 m de altura; constitución curvilínea, pelo castaño rojizo, ojos avellana, pecas en las mejillas y en el puente de la nariz.

Eberhauer se viste con elegancia, con un estilo discreto y distinguido.

Eberhauer, una ayudante capaz por la que Helseher siente gran respeto, es inteligente y simpática, y muy hábil a la hora de sacar información a la gente. No airea opiniones a la primera y deja caer pocas cosas; a menudo suena ambigua en sus puntos de vista, de manera bastante deliberada.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	44	40	5	6	8	55	1	43	60	73	70	69	55

Edad

33

Alineamiento

Bueno

Habilidades

Ambidiestra, Encanto, Equitación —Caballo, Etiqueta, Herbolaria, Identificar Planta, Idioma Arcano —Mágico, Lanzar Hechizos —Magia Vulgar, Magia de Batalla 1 y 2—, Inmunidad al Veneno, Leer/Escribir —Clásico, Viejomundano—, Lenguaje Secreto —Clásico, Meditación, Saber Rúnico, Seducción, Sentido Mágico, Tasar.

Puntos de Magia

31

Véase la nota acerca de hechizos y posesiones mágicas de Helseher.

Papel

Son los superiores del Gremio de Hechiceros de Middenheim, consultados por el Graf Boris en asuntos en los que las habilidades mágicas pueden ser importantes, especialmente para la seguridad de la ciudad. Los hechiceros han jugado un importante papel en la defensa y protección de Middenheim en el pasado, y los hechiceros están más aceptados y son más valorados aquí que en muchas ciudades. Sin embargo, no se mueven demasiado en el entorno de la corte.

Lugares

Ambos magos viven en la Sede Gremial, pero Eberhauer también tiene una pequeña casa en la zona más selecta de la ciudad. Ninguno está casado. Ambos asisten a algunos actos de la Semana de Carnaval, sobre todo las Luces del Estanque Negro, al ser responsables de su organización (véanse las Tarjetas de Referencia de PNJ). Janna Eberhauer es mucho más sociable que el Alto Hechicero y es más fácil encontrársela por casualidad en la ciudad.

Reacciones

Cuando hagas alguna prueba de *Empatía* para un PJ con respecto a alguno de los hechiceros, usa la mitad de la puntuación de **Em** del PJ más la mitad de la puntuación de **Int**. Suma un modificador de +10% si el PJ es un hechicero (incluso un ilusionista, pero no si el personaje es cualquier otro sub-tipo de mago o un mero aprendiz).

Conocimiento

Los hechiceros no tienen mucho que ver con la política, aunque Janna Eberhauer es algo más mundana que Albrecht Helseher. Saben poco que pueda servir a los PJ, pero tienen algo de influencia sobre el Graf Boris. Un hecho relevante para la trama es que los Jueces Supremos Ehrlich y Hoflich deben haber votado ambos a favor de las leyes nuevas ya que Wasmeier (al ser un hechicero), habría votado en contra.

Objetivos

Dentro del contexto de esta aventura, la derogación del injusto Impuesto sobre Pergaminos, suponiendo que no socave la seguridad de la ciudad (es difícil saber como podría ser el caso, ya que algunos hechiceros se están marchando de Middenheim para huir del impuesto, lo que debe ser malo para la seguridad). Si los PJ prometen hacer algo acerca de este impuesto (a los hechiceros no les importan demasiado los otros) y pueden presentar pruebas de que han pensado cuidadosamente cómo hacerlo, los hechiceros les ayudarán, aunque Helseher se mostrará muy prudente. En un encuentro inicial Helseher dirá lo menos posible, sacando a los PJ toda la información que pueda obtener.

Ambos son prudentes y estarán poco dispuestos a involucrar directamente al Gremio hasta que esté claro que los PJ tienen mucho apoyo en otros sitios. Además, por supuesto, el Impuesto sobre Pergaminos no genera la misma preocupación en otros barrios que los Impuestos sobre Templos y Enanos, y por eso los hechiceros están algo aislados en esta cuestión.

Es importante un factor final. Incluso si los hechiceros se muestran favorables hacia los PJ, no pondrán los recursos del Gremio (objetos mágicos y similares) al servicio de los PJ; no se puede tolerar para los que no pertenecan al Gremio (no, los PJ no pueden ingresar). Sin embargo, los PJ tal vez podrían obtener que se usara alguna habilidad de *Identificar* sobre algo que se hubieran encontrado, o que se realizara algún otro servicio menor.

Actitud ante los demás PNJ

Josef Sparsam – Canciller: Ambos sospechan de él como origen del Impuesto sobre Pergaminos; es exactamente el tipo de cosa que se le ocurriría a este hombre amante de los papeles. Janna Eberhauer sigue enfadada por su reunión con él (véase la descripción del Canciller, pág. 58). Helseher le considera capaz, inteligente pero muy alejado de todo (como él, aunque no lo ve de la misma manera). Actualmente mantienen malas relaciones. Si se saca el tema, ambos estarán de acuerdo en que las proposiciones a Janna de Sparsam estaban fuera de lugar (Janna le contó lo sucedido) y esto les hará preguntarse que le pasó.

Dieter Schmiedehammer – Campeón: No se tratan con él, aunque Eberhauer conoce su compromiso con Kirsten Jung.

Rallane Lafarel –Juglar: No tienen trato, pero a Eberhauer (que es una flautista decente) le gusta su música y le considera un elfo bastante atractivo (Rallane no tiene ni idea de esto).

Katarina Todbringer –La Princesa: Sin relación. Hablarán vagamente de ella, de manera informal.

Hildegarte Zimmerlich –Carabina: Sin relación, pero Helseher elogiará sus muchos años de servicio a la familia del Graf.

Los Comandantes Militares: Tienen reuniones profesionales en intervalos infrecuentes para discutir la seguridad de la ciudad. Helseher está sorprendido y encantado por su inteligencia, pero sus relaciones son estrictamente profesionales.

Sumo Sacerdote Ar-Ulric: Muy poco trato. Helseher piensa que es bastante débil pero Eberhauer no está de acuerdo y le considera un buen hombre, sabio y carente de toda malicia. Ambos están de acuerdo en que es bastante tolerante y un hombre decente. No le han visto desde hace algún tiempo y no saben nada de su aventura ni de sus ansiedades.

La Amante del Graf y las demás Damas de la Corte: Ninguno de ellos sabe qué Dama es la amante del Graf;

Helseher desconoce que el Graf tiene una amante. De hecho, Helseher apenas las conoce de vista y le son totalmente indiferentes. Sin embargo, Eberhauer a veces queda con Petra Liebkosen para tomar un cóctel a última hora de la noche en una buena hostería; extrañamente se han hecho buenas amigas. Petra le ha dejado caer que otra de las Damas de la Corte es la amante del Graf, pero no cuál (no lo sabe con seguridad). Eberhauer se ha visto con las otras en pocas ocasiones, pero ha supuesto que si Dieter Schmiedehammer (un hombre muy decente) está comprometido con Kirsten Jung, Kirsten debe ser buena.

Siegfried Prunkvoll – El Caballero Eterno: Ambos piensan que es idiota y le critican a la menor oportunidad.

Allavandrel Fanmaris – Maestro de la Caza: Sin relación. Helseher no sabe nada de él, Eberhauer le ha visto bebiendo algunas noches y conoce su reputación; está deseando conocerle mejor.

Gotthard Goebels – Presidente de la Comisión: Sin relación. Los hechiceros no tienen vínculos con el mundo del comercio y no han escuchado rumores acerca de él.

Luigi Pavarotti –Físico del Barón: No le conocen, pero han escuchado todo tipo de rumores disparatados acerca de él. No les dan mucha importancia y les es indiferente.

Los Jueces Supremos: No conocen a Ehrlich o a Hoflich, pero sospechan de ellos, porque están seguros de que Karl-Heinz Wasmeier (su hombre —al fin y al cabo es hechicero) votó contra el Impuesto sobre Pergaminos. Por tanto, estos dos deben haber votado a favor. Naturalmente, Wasmeier no les dijo directamente que votó contra el impuesto, porque por costumbre los Jueces Supremos nunca divulgan las votaciones internas en sus juicios y recomendaciones, pero es raro que votara a favor de un impuesto que le perjudica y que traiciona a su Gremio. Helseher alaba afectuosamente a Wasmeier como un buen hechicero, un hombre bastante inteligente, capaz y con talento. Los hechiceros sólo se reúnen con los otros dos Jueces Supremos en raras ocasiones, y sólo profesionalmente.





• SUMO SACERDOTE DE ULRIC: AR-ULRIC •

Humano, Varón, Clérigo de nivel 4

Personalidad y Apariencia

1,80 m de altura; constitución fuerte y musculosa, pelo castaño rojizo, ojos avellana, pestañas largas, nariz aguilena, mejilla marcadas, extremidades largas.

Ar-Ulric es un hombre decente, bondadoso y tolerante, un espíritu generoso que actualmente sufre una gran tensión. Lleva teniendo una aventura con la amante del Graf desde hace unos meses, y está siendo chantajeado por Karl-Heinz Wasmeier a través de un intermediario, la marioneta del hechicero (Brunhilde Klaglich). Su inquietud es evidente para casi cualquiera (una prueba de *Empatía* con un modificador de +10% revelará esta circunstancia a cualquier PJ que le observe conversar) —tiembla, se estremece, se le caen cosas de vez en cuando y tiene los nervios destrozados. Le rodea un aire permanente de distracción.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	42	43	6	7	9	60	1	77	72	55	61	66	62

Edad

48

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Arma de Especialista —Látigos y Cadenas, Armas a dos Manos—, Desarmar, Elaborar Pergaminos, Encanto, Esquivar Golpe, Etiqueta, Golpe Poderoso, Golpear para Herir, Idioma Arcano —Mágico, Inmune a la Enfermedad, Inmune al Veneno, Lanzar Hechizos —Magia Vulgar, Clerical 1, 2, 3 y 4—, Leer/Escribir —Clásico, Viejomundano— Meditación, Oratoria, Preparar Venenos, Saber de Pergaminos, Sentido Mágico, Teología.

Puntos de Magia

49

No se incluyen hechizos para Ar-Ulric; si le surge la necesidad de emplear alguno, decide que puede lanzar cualquiera que desee. En cuanto a sus posesiones mágicas, tiene una armadura esmaltada blanca +1 y un mangual +5 a dos manos (+5 a las tiradas), y cualquier objeto secundario que quiera.

Papel

Técnicamente Ar-Ulric es el Clérigo de la Corte, aunque el Graf Boris ha puesto cuidado en equilibrar los intereses de las iglesias de Ulric y Sigmar en Middenheim. Técnicamente, Ar-Ulric también presenta peticiones al Graf Boris según los intereses comunes de todos los cultos de la ciudad, y también tiene un papel más importante en el Imperio, ya que es uno de los 14 Electores Provinciales encargados de elegir a un nuevo Emperador si muriera el actual. El que Ar-Ulric tenga esta mayor responsabilidad fuera de la ciudad y el que sea Sumo Sacerdote de su culto para todo el Imperio es muy importante para entender su comportamiento en el contexto de esta aventura. Cualquier contratiempo que le pudiera afectar será desastroso para todo el culto de Ulric dentro del Imperio. Sorprendentemente sólo tiene una influencia modesta sobre el Graf Boris; el Graf siempre ha pensado que Ar-Ulric ha estado demasiado preocupado con la Iglesia en el Imperio para dedicarse con entusiasmo y sin duplicidades a defender los intereses de Middenheim.

Lugares

Ar-Ulric vive en el Palacio Interior (véase el Mapa de la Ciudad), aunque pasa algún tiempo en la Iglesia de Ulric (véase también el Mapa de la Ciudad). También asiste a muchos actos de la Semana de Carnaval (véase su Tarjeta de PNJ). No se le encontrará en otro templo o iglesia, más que en los de su propia deidad.

Reacciones

Las mujeres le ponen muy nervioso (-10% a las pruebas de *Empatía* para las reacciones iniciales), se le traba la lengua y trata de esquivarlas. Un clérigo varón de Ulric obtiene un modificador de +5% a cualquier tirada de *Empatía* con él.

Conocimiento

Por supuesto, Ar-Ulric sabe quién influye en el Graf Boris. También podría presentarles a otros PNJ, si lo consideras adecuado (teniendo en mente sus relaciones con ellos, comentadas anteriormente). El elemento crucial con él es, por supuesto, el tema del chantaje. En este respecto Ar-Ulric ha llegado a la conclusión que detrás del intento de chantaje debe haber una figura poderosa: un simple ladrón o estafador no se atrevería a actuar contra un Elector. No obstante, en este momento el Sumo Sacerdote está demasiado preocupado por las consecuencias como para tratar de descubrir quién es.

Conceptos Erróneos

Ninguno. Ar-Ulric sabe quién tiene el favor del Graf Boris.

Objetivos

Ar-Ulric quiere desesperadamente las cartas con las que está siendo chantajeado (para obtener más detalles, lee el final de este apartado dedicado al Sacerdote y "Agentes del Hechicero Malvado" en el capítulo "Sucesos Clave"). Este servicio les conseguirá su gratitud y amistad. En cuanto a los impuestos, está evidentemente disgustado por el Impuesto sobre Templos, pero como la iglesia de Ulric es tan poderosa (y muy rica), en Middenheim no es un problema grave para su culto. Si pudiera oponerse lo haría a la menor oportunidad. También cree que el impuesto de los enanos fomenta las divisiones sociales, y que el Impuesto sobre Pergaminos amenaza con socavar un elemento crucial de la defensa de Middenheim, porque los hechiceros ya se están marchando de la ciudad. Sin embargo, en este momento se ve obligado a defender todos los impuestos, aunque de manera poco convincente si se le pregunta detenidamente. Por último, ten en cuenta que si recupera las cartas del chantaje pondrá fin a su aventura con Emmanuelle Schlagen aunque siente mucho cariño por ella.

Actitud ante los demás PNJ

Josef Sparsam – *Canciller*: Le cae antipático. Cree que el Canciller es frío, distante y no se preocupa por la felicidad humana o por los efectos sociales de los impuestos. En cierta medida, esta es una proyección de su propia culpa al verse obligado a apoyar los cambios tributarios.

Dieter Schmiedehammer – *Campeón*: Apenas le conoce personalmente pero conoce su reputación de hombre bueno y honrado. Podrían hacerse amigos si se conocieran.

Rallane Lafarel – *Juglar*: Le cae bien pero apenas le conoce. Admira su música y se pregunta si no pudiera ser un "tonto sabio". Sin embargo, no tiene ni idea de que Rallane conoce su aventura con Emmanuelle Schlagen, y si se enterara se sentiría aterrorizado.

Katarina Todbringer – *La Princesa*: Algo de cariño tonto; parece sensible a sus cumplidas homilias acerca de la

necesidad de sabiduría y tolerancia junto a una interminable vigilancia ante el mal y el Caos. Piensa que tiene un buen corazón y un alma cándida.

Hildegard Zimmerlich – *Carabina*: Sabe que hace bien su trabajo, pero se siente bastante intimidado por ella. Cree que es demasiado estricta, inflexible, y quizá demasiado implacable y dura con la gente joven.

Los Comandantes Militares: Sin relación; no les conoce.

Los Hechiceros: Muy poca relación, se muestra neutral hacia ellos.

Emmanuelle Schlagen – *La Amante del Graf*: Que conste que ella le sedujo. Se enamoró perdidamente, pero le puede la ansiedad y se da cuenta del error que ha cometido. Sigue queriéndola y no la trataría mal ni la traicionaría en ninguna circunstancia.

Damas de la Corte: Es muy cauteloso con ellas, porque sabe que son muy amigas de Emmanuelle y se pregunta lo que saben (o sospechan); de hecho, Emmanuelle le ha dicho que sospecha que Petra Liebkosen está al tanto de su aventura y se muestra especialmente aprensivo hacia ella. Trata de no creer que ella está compinchada con quien le está chantajeando.

Siegfried Prunkvoll – *El Caballero Eterno*: Es bueno ver a alguien tan obediente y entregado, pero aunque Siegfried carece de malicia, no es más que un idiota presumido y un anuncio andante de las virtudes de ser un Buen Tipo. Ar-Ulric no se mofará o le despreciará, pero tampoco le defenderá con entusiasmo ante comentarios negativos (a menos que sean muy groseros e indiscretos).

Allavandrel Fanmaris – *Maestro de la Caza*: Sin relación. Piensa que es un tipo decente, pero conoce su fama de juerguista.

Gotthard Goebbel – *Presidente de la Comisión*: Le ha conocido casualmente, e instintivamente ha sentido que es malvado, pero en su estado actual apenas confía en sus instintos. Aún así, desconfía de él y cree los rumores que ha oído de él (que es un ladrón y además un pervertido). Ar-Ulric se ha preguntado si Goebbel no pudiera ser su chantajista...

Luigi Pavarotti – *Físico del Barón*: Le ha visto varias veces, ya que Ar-Ulric y otros sacerdotes han tratado de atender frecuentemente al desgraciado Stefan, sin éxito. Así, el éxito relativo en el tratamiento del Barón despierta sentimientos encontrados en Ar-Ulric. También siente aprensión hacia él, porque Luigi está completamente consumido por sus deseos de comida, bebida, drogas, sexo y dios sabe qué más, y la gente como esa a menudo puede reconocer los problemas asociados con esos temas en otros. ¿Pudo haber detectado Luigi su culpa secreta? Ar-Ulric espera fervientemente que no sea así y le evita.

Los Jueces Supremos: Ar-Ulric conocía a Reiner Ehrlich relativamente bien pero habló con él poco (era un hombre muy introvertido). Si el Sumo Sacerdote no estuviera preocupado por otros asuntos visitaría al Juez Supremo para ayudarlo a superar su profunda depresión.

EL ASUNTO DEL CHANTAJE

Obviamente, Ar-Ulric se resistirá a divulgar la información aquí incluida. Los PJ tendrán que llegar hasta ello con mucho cuidado, a menos que consigan hacerse con las cartas del chantaje antes de hablar del tema con Ar-Ulric.

Aquí está la información que podría dar Ar-Ulric a los PJ; decide cuánto contará, y cuándo. Sus acciones están influidas por su cariño hacia Emmanuelle Schlagen, y también debe recordarse que este hombre está en un estado de ansiedad y inquietud desesperada por la posi-





bilidad de ser descubierto, tanto por la reacción del Graf como por las consecuencias para su culto si fuera del conocimiento general. El que le haya faltado tanto el juicio como para tener una aventura con la amante del regente de la ciudad sería considerada una prueba de estupidez supina por su parte, por no hablar de la prohibición religiosa ante tal acto. Recompensa toda actuación diplomática por parte de los PJ: si (por ejemplo) un PJ clérigo de Ulric (o de una iglesia que no sea hostil a su culto) pregunta atentamente por la inquietud actual de Ar-Ulric, éste agradecerá la atención del PJ y podría pasar por alto alguna metedura de pata en conversaciones posteriores. Pero Ar-Ulric estará desesperado por evitar que los PJ averigüen su indiscreción; por ejemplo, puede intentar hacerles perder la pista diciéndoles que Goebels es corrupto y que debería ser investigado. Por otra parte, si se le ablanda y se le plantea la situación de manera franca, pudiera producirse una escena chocante, en la que se derrumba totalmente sollozando sin control, lamentándose por su imprudencia y miseria. Establece sus accio-

nes según la actuación de los PJ y las necesidades de avanzar en la trama.

La aventura de Ar-Ulric con Emmanuelle Schlagen comenzó hace ocho meses. Hace dos meses, recibió una carta en la que se le notificaba que algunas cartas de amor dirigidas a Emmanuelle estaban en poder de una tercera persona (desgraciadamente ha destruido esa carta, y los PJ no pueden verla). Estas cartas son bastante explícitas y hablan de actividades únicamente posibles para dos personas con puntuaciones en *Des* verdaderamente excepcionales. Es imposible saber exactamente cuando fueron robadas. Al día siguiente llegó una tal Frau Elise Kaltblutig solicitando una cita de inmediato para hablar de ciertas "cartas". La hizo pasar, y ella le informó que la condición para la devolución de las cartas era su apoyo a los cambios tributarios que aún no se habían aprobado. Si no se producían los cambios se exponería al escarnio público y a la desgracia. No tuvo más opción que aceptar. Si se le pide que describa a Elise, dirá que vestía una capa amorfa y llevaba una capucha sobre su cabeza durante la charla, pero que podía estimar que medía entre 1,65 y 1,75; se esforzó por hablar con un tono afectado y monótono, sin denotar ningún acento o entonación.

Desde que se aprobaron los cambios tributarios, ha recibido una segunda visita de Elise Kaltblutig, que le informó que las cartas le serían devueltas en dos meses, suponiendo que las nuevas leyes siguieran vigentes. Si se pregunta a Ar-Ulric si pidió pruebas de que la mujer tuviera las cartas, dirá que llevó una a la reunión como prueba (no, los PJ no pueden verla). Dejó claro que si Ar-Ulric hacía que la arrestasen le descubriría de inmediato. Esto es todo lo que puede decir a los PJ. Si tratar de investigar en las puertas de Palacio sobre "Frau Kaltblutig", eso es otro asunto. Los guardias no recuerdan las visitas de hace más de un mes, pero es bastante posible que uno de los guardias, Josef Gropius, mencione su encuentro con una mujer cuyo nombre empezaba por "K". Josef está hablando de Brunhilde Klaglich, disfrazada como "Frau Kenner" en sus visitas para ver al Canciller. Para obtener más información, lee "Frau Kenner" (pág. 104).

Si los PJ pueden recuperar las cartas del chantaje, Ar-Ulric les estará muy agradecidos y les apoyará en la posible audiencia con el Graf Boris. Hasta entonces ayudará a los PJ de otras maneras lo mejor que pueda (por ejemplo, si tienen un altercado con los sicarios del Hechicero Malvado hará lo que pueda para que se curen sus heridas), pero no puede acompañarles y lanzar hechizos cuando lo deseen —tiene que atender muchas obligaciones oficiales. También pedirá a los PJ que mantengan un silencio absoluto sobre el asunto, mediante un juramento pronunciado en su Templo para sellar este trato. No obstante, les ayudará en todo lo posible en otros aspectos, presentándoles a otros PNJ que quieran conocer y prestándoles fondos de la rica Iglesia de Ulric.

• LA AMANTE DEL GRAF: EMMANUELLE SCHLAGEN •

Humana, Mujer

Personalidad y Apariencia

1,70 m de altura; constitución delgada-media, pelo rizado rubio ceniza, ojos verde claro, dedos delgados.

Emmanuelle es inteligente, aguda; una superviviente. Fue actriz y se convirtió en Dama de la Corte gracias a la influencia de un antiguo amante (Ulrich Schutzmann, al que eligió precisamente por su capacidad para obtener el puesto). Es muy bella, de gestos elegantes y expresiva. Usa sus talentos naturales al máximo para aprovecharse de los hombres, y aunque tiene un carácter que podría describirse como ríjoso, es muy discreta y perspicaz, además de manipuladora y astuta.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	37	34	3	4	6	51	1	80	35	69	54	38	69

Edad

28

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Actuar, Ambidestreza, Arte, Consumir Alcohol, Contorsionista, Charlatanería, Danza, Disfraz, Encanto, Etiqueta, Imitar, Mímica, Pies Ligeros, Regatear, Seducción.

Papel

Es una de las Damas de la Corte, y también lleva siendo la amante del Graf desde los quince meses previos a la aventura (pero el Graf no es muy absorbente). Tiene una influencia moderada sobre el Graf Boris.

Lugares

Vive en el Palacio Exterior, pero asiste a muchos actos festivos, donde estará al menos con otra Dama de la Corte, o acompañada por un PNJ o un oficial de la Guardia de la Ciudad en muchas ocasiones. También le gusta acudir a los mesones de clase alta por las noches, festejando, bailando y jugando un poco; también asiste a espectáculos teatrales, especialmente si son informales (véase su Tarjeta de PNJ).

Reacciones

Para los varones, basa cualquier prueba de *Empatía* necesaria no sólo en la puntuación de **Em**, sino en $1/3$ de **Em** + $1/3$ de **Fr** + $1/3$ de **Des**. Los PJ sin la habilidad *Etiqueta* deben aplicar un modificador negativo de -10%. Los elfos obtienen una bonificación de +5%.

Conocimiento

Emmanuelle sabe bien quién tiene influencia sobre el Graf Boris, y puede confirmar a los PJ que los poderes del Graf cada día son menores, y que hace más o menos lo que sugiere la opinión mayoritaria (obviamente, esta información es muy útil). Sin embargo, no forzará su suerte informándose de qué PNJ sugirió cada cosa, o tratando de usar la influencia moderada que tiene para afectar en los asuntos políticos. Teme que si lo intentara, podría perder su puesto. No obstante, puede confirmar a los PJ que el Graf Boris le contó espontáneamente que el Canciller se mostró entusiasmado con los cambios tri-



LOS PODERES FÁCTICOS



butarios, y que los militares y los hechiceros se han pronunciado en su contra.

También sabe que se ha generado un grado considerable de inercia, y que hará falta una amplia mayoría entre los asesores para derogar los cambios tributarios. *Emmanuelle también sabe que Petra Liebkosen está enterada de muchos chismes de las clases sociales altas, y si los PJ ya han averiguado el asunto del chantaje y están siendo comprensivos y diplomáticos, sugerirá que hablen con Petra, en términos generales, para ver que la pueden sacar. Sospecha que alguien con acceso al Palacio Interior debe haber robado las cartas, ya que no había señales de intrusión.*

Además, *Emmanuelle puede que cuente a los PJ las proposiciones que le hizo Luigi Pavarotti si parece relevante de alguna manera (esto no lo ha mencionado a Ar-Ulric), apuntando lo que dijo acerca de las drogas, y sugiriendo que tal vez sea algún tipo de demonio de las drogas. Si los PJ conocen (o sospechan) la drogadicción del Canciller, por supuesto, pueden sospechar que Luigi es el origen del problema.*

Emmanuelle es un PNJ importante porque tiene influencia moderada sobre el Graf Boris y es muy valioso su conocimiento de quién influye en el Graf Boris. Los PJ deberían tener que trabajar duro y ser muy cuidadosos para ganarse su apoyo.

Conceptos Erróneos

Ninguno. Gracias a sus charlas con el Graf Boris sabe casi perfectamente quién le influye y cuánto.

Objetivos

Supervivencia y dinero. No le interesa la política o los cambios tributarios, y sólo le preocupa sacar el cuello del lazo corredizo del chantaje y obtener bienes materiales. Ya ha pensado en huir de Middenheim para escapar, pero siente algo de culpa por dejar que Ar-Ulric afronte todas las responsabilidades, ya que él no se puede marchar; pero si nada cambia dejará atrás estos escrúpulos. En este respecto, si los PJ se reúnen con ella y deducen el chantaje puede ser presa del pánico y huir a menos que Ar-Ulric ya le haya advertido que los PJ están investigando el asunto. Si Ar-Ulric ya la ha informado, una visita por parte de los PJ tendrá dos posibles resultados: si parecen seguros de sí mismos revelará todo lo que sabe; si parecen aficionados exigirá dinero a cambio de información. En el último caso cogerá el dinero y huirá a la menor oportunidad.

Si se marcha, Ar-Ulric puede ser presa del pánico, el Graf Boris tal vez empiece a investigar, y Karl-Heinz Wasmeier hará todo lo que esté en su mano para averiguar quién ha estado metiendo las narices y ordenará que les maten (véase *Agentes del Hechicero Malvado*, pág. 102). Los PJ incluso se pueden ver obligados a perseguirla y llevarla de vuelta. Recurre a esta serie de acontecimientos sólo si los PJ están progresando excepcionalmente bien en la aventura. Si no, haz que *Emmanuelle se quede en Middenheim* y sea lo útil que merezca la diplomacia y el éxito de los PJ. Sin las cartas de chantaje en su poder, nunca podrá recurrir a su influencia como apoyo, y no lo hará a menos que tenga a otros aliados en el entorno de la Corte.

Actitud ante los demás PNJ

Josef Sparsam – Canciller: Le aborrece; es inflexible, formal y antipático. Le insulta con “cumplidos” maravillosamente ambiguos.

Dieter Schmiedehammer – Campeón: Le conoce sólo de sus infrecuentes encuentros y de los comentarios de

Kirsten Jung. Le considera bondadoso, fuerte y atractivo, pero no le atrae sexualmente.

Rallane Lafarel – Juglar: Amigos desde hace años; en la actualidad es su amigo platónico de confianza, aunque hace cuatro años tuvieron una breve aventura. No le ha mencionado esta aventura a Ar-Ulric (aunque él la conoce) y cree que es demasiado confiado como para sospechar nada; sabe lo poco realista que es acerca de las mujeres. Le cae bien, y encuentra su compañía agradable y estimulante.

Katarina Todbringer – La Princesa: Resentimiento. Sabe que la Princesa tiene antipatía a todas las Damas de la Corte. Ha persuadido al Graf para que no le cuente su relación, argumentando que enfadaría a la Princesa.

Hildegard Zimmerlich – Carabina: Odio. La carabina la trata con desprecio y a *Emmanuelle* le gustaría tener la oportunidad de acabar con ella.

Los Comandantes Militares: Como se ha indicado, Schutzmänn es un antiguo amante, aunque ahora no se ven; *Emmanuelle* también sabe que el hijo de Von Genscher, Anton, está teniendo una aventura con Petra Liebkosen. Cree que Von Genscher es un buen ejemplo de hombre. No tiene opiniones acerca de ninguno de ellos.

Los Hechiceros: Muy poca relación, y les son indiferentes.

Sumo Sacerdote Ar-Ulric: Dados sus apetitos y la potencia menguante del Graf, *Emmanuelle* siempre se quedaba con ganas de más, y la *Destreza* de Ar-Ulric es casi igual a la suya (y es muy rico). Le quiere de verdad, pero se siente superior a él; cree que es demasiado crédulo y bondadoso. Ella es más dura y se ve como la mitad dominante.

Damas de la Corte: No es muy amiga de ninguna de ellas. Cree que Kirsten Jung es bondadosa y amable (pero algo remilgada), y quizá esté más cerca de Petra Liebkosen, ya que sus personalidades no son muy diferentes. Sin embargo, con Petra se muestra cautelosa; no sabe quien averiguó su aventura con Ar-Ulric, pero sospecha que Petra está chismorreando, aunque no cree que se rebajaría al chantaje o se asociaría con alguien para llevarlo a cabo. Natasha no le cae bien porque es altanera y condescendiente hacia *Emmanuelle*.

Siegfried Prunkvoll – El Caballero Eterno: Le insulta mordazmente pero no a la cara (le evita). Piensa que es muy ingenuo y estúpido.

Allavandrel Fanmaris – Maestro de la Caza: Simpático. Allavandrel era amigo de un director teatral que le dio sus primeras oportunidades en la escena tras la recomendación del elfo y es un amigo divertido y de fiar. Nunca han tenido una aventura en toda regla, pero antes de que *Emmanuelle* se convirtiera en la amante del Graf, disfrutaron de vez en cuando de alguna noche de pasión.

Gotthard Goebels – Presidente de la Comisión: Antipatía. Goebels trató de comprar sus favores hace unos años, antes de convertirse en una Dama de la Corte, y le desprecia por ello. Le encantará tener la oportunidad de propagar rumores profesionales (es un ladrón) y personales (le gustan los muchachos del coro) sobre él, sean ciertos o no.

Luigi Pavarotti – Físico del Barón: Le inquieta mucho y le esquiva. Recientemente le hizo proposiciones bastante explícitas que no eran lo que más necesitaba en este momento tan complicado de su vida. Cree que es un pesado inmoral, desenfrenado y peligroso. Luigi hizo comentarios específicos a la manera en que ciertas drogas que conocía podían mejorar maravillosamente la potencia masculina y eso es importante para la trama.

Los Jueces Supremos: Ha oído hablar de ellos a Ar-Ulric, pero no les conoce. Cree que son hombres corteses y capa-

ces que hacen su trabajo sosteniendo la reputación de la Ley lo suficientemente bien.

• LAS DAMAS DE LA CORTE •

Estas tres aparecen juntas, aunque tienen diferentes caracteres y personalidades. No tienen influencia sobre el Graf Boris, pero Petra, concretamente, puede ser útil a los PJ.

Kirsten Jung;
Humana, Mujer

Personalidad y Apariencia

1,67 m de altura; constitución media, pelo rubio ceniza, ojos azul oscuro.

Kirsten es una mujer inteligente e ingeniosa en muchos aspectos; su juicio de la gente es acertado, aunque tarda tiempo en formar sus puntos de vista. Es intuitiva y no muy habladora. Viste atuendos sencillos, con buen gusto clásico, alejado de las pautas de la corte.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	34	30	4	4	6	40	1	51	37	51	37	35	58

Edad

26

Alineamiento

Bueno

Habilidades

Arte, Cantar, Cocina, Danza, Encanto, Equitación — Caballo, Etiqueta, Herbolaria, Quiromancia.

Petra Liebkosen;
Humana, Mujer

Personalidad y Apariencia

1,67 m de altura; constitución media, pelo castaño largo y rizado, ojos marrón oscuro, barbilla con hoyuelo, lunar en la mejilla derecha.

Petra es muy extrovertida, y aunque es una chismosa, pone cuidado en lo que dice y a quién se lo dice. Es una mujer extremadamente atractiva que se hace notar con atuendos elegantes (pero nunca ostentosos), a la que le gustan los perfumes extravagantes pero no empalagosos (por ejemplo, basados en el almizcle más que en las flores). Es claramente materialista y hedonista.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	44	25	4	4	6	41	1	57	43	44	44	36	62

Edad

25

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Consumir Alcohol, Chismorreos, Danza, Disfraz, Encanto, Etiqueta, Ingenio, Juego, Lectura de Labios, Seducción, Suerte, Vaciar Bolsas, Ventriloquia, Visión Nocturna.

Natasha Sinnlich;
Humana, Mujer

Personalidad y Apariencia

1,80 m de altura; constitución delgada, pelo rubio platino cortado a lo paje, ojos azul hielo.

Natasha es alta, de belleza glacial, y prefiere el negro, el azul oscuro y el plateado en su vestimenta. Tiene un comportamiento muy formal y correcto, y es una adora-dora del poder.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	46	33	5	5	6	44	1	44	50	43	57	27	50

Edad

26

Alineamiento

Malvado



Habilidades

Arte, Consumir Alcohol, Danza, Encanto, Etiqueta, Idioma Adicional —Eltharin, Inmune a la Enfermedad, Juego, Leer/Escribir, Pies Ligeros, Reflejos Rápidos, Seducción, Soborno.

Papel

Las Damas de la Corte asisten a los actos de la corte, añadiendo una nota de elegancia y belleza al ambiente; pueden acompañar a personalidades que estén visitando Middenheim. Esto implica que se deben comportar con corrección, aunque lo que hagan en su tiempo libre es asunto suyo; sin embargo, su trabajo no es compatible con una inmoralidad flagrante fuera del entorno de la corte (o dentro de él).

Lugares

Todas residen en el Palacio Exterior (véase *Mapa 4*), pero asisten a muchos acontecimientos de las fiestas (véanse las tarjetas de PNJ).

A Kirsten se la puede encontrar con Dieter en muchos acontecimientos y en reuniones sociales.

A Petra se la puede localizar fácilmente viviendo la gran vida por la noche en los mesones caros, a menudo acompañada por un joven acomodado o un viejo patrón.

Natasha es la más difícil de encontrar, ya que está muy solicitada para acompañar a personalidades dentro del Palacio, o a actos culturales durante la Semana de Carnaval.

Reacciones

El alineamiento afecta a las reacciones de Kirsten; lo detecta intuitivamente (+10% al alineamiento Bueno, -20% al Malvado o Caótico en las pruebas de *Empatía*). A la hora de hacer pruebas de *Empatía* con Petra, los PJ varones pueden añadir una quinta parte de su puntuación de **Des** a su **Em**. Con Natasha, dichas pruebas de *Empatía* pueden realizarse de manera normal, pero nunca reaccionará de manera amistosa o agradable hacia un PJ.

Conocimiento

Kirsten sabe pocas cosas útiles para los PJ y su importancia se debe a su compromiso con Dieter y la influencia que puede ejercer sobre él y también sobre sus amigos comunes (por ejemplo, Rallane y Allavandrel); no olvides su alineamiento bueno.

Natasha sabe quién influye sobre el Graf, pero eso es todo; no es especialmente importante para los PJ porque pueden obtener esta información en otras partes.

De las tres, Petra es la más importante. Primero, puede contar a los PJ que Josef Sparsam, el Canciller, le hizo proposiciones hace poco (esto está tan fuera de tono que debería hacer sospechar a los PJ). En segundo lugar, sabe quién influye sobre el Graf. En tercer lugar, sabe que Emmanuelle Schlagen es la amante del Graf, y aunque ha descartado que Emmanuelle también esté teniendo una aventura con Ar-Ulric, la idea se le ha pasado por la mente. Si los PJ comentan esa posibilidad con ella, puede decir “Me lo olía” para confirmar sus sospechas, si esto ayuda a avanzar en la trama. En cuarto lugar, conoce el secreto inconfesable del sobrino de la carabina Hildegard Zimperlich, Bruno Kohl, que es un mal sujeto. Es un borracho y se da a las drogas, a la prostitución y a otros asuntos desagradables. También sabe donde para (véase *El Traficante de Drogas* en el apartado de Sucesos Clave). Además, sabe que Rallane siente algo por la Princesa, y aunque no especificará su fuente, insistirá en que el elfo no instigó el Impuesto sobre Enanos —le caen mal, pero este tipo de maquinación no es de su estilo. Por otra parte, no tiene los aliados necesarios dentro de la corte para hacer estos movimientos. Mucha gente le consi-

dera un simple adorno (“como nosotras”, dirá lamentándose), y no le tomará en serio para que tenga éxito.

Petra revelará parte de esta información (o toda ella) a cambio de una compensación material (las coronas de oro son miserables, las gemas son mucho más bonitas), pero el intercambio debe realizarse delicadamente y sin sordidez. Petra no “vende información”, pero un favor se corresponde con otro... ya la entendéis. Aunque Petra no tiene influencia sobre el Graf Boris (ni las otras dos) sabe mucha información útil, y puede pasarla poco a poco a los PJ, guardándose los mejores datos para el final, ordenándoles mientras tanto.

Conceptos Erróneos

Petra, gracias a sus contactos sociales, tiene una idea aproximada de quién influye sobre el Graf, y también Natasha, que ha trabajado duro para averiguarlo (establece exactamente lo que saben según necesites transmitirse lo a los PJ, dependiendo de lo bien que vayan en sus investigaciones). Kirsten sabe poco acerca de esos asuntos, pero cree que Ar-Ulric cuenta con más influencia de la que tiene en realidad.

Objetivos

Kirsten pronto se casará con Dieter Schmiedehammer, el Campeón del Graf, y dejará el entorno de la corte. Como las demás damas de la corte, no tiene una implicación real en la política y la vida tranquila que parece reservarle el futuro es justamente lo que quiere. Sin embargo, ha detectado tensión últimamente en el entorno de la corte y está algo inquieta.

Petra es materialista; sabe que el amor, la belleza, la paz, la comprensión y todas esas cosas son menos duraderas que los diamantes y usa sus encantos para enamorar a ricos cortesanos para que le regalen gemas y joyería fina.

Natasha también ansía riqueza personal pero está fascinada por el poder (y considera que la riqueza sólo es una fuente de poder); desea tener influencia en el entorno de la corte y quizá llegue a fingir que lo tiene.

Actitud ante los demás PNJ

Josef Sparsam – Canciller: Kirsten y Natasha le ignoran y se muestran indiferentes, pero recientemente se insinuó a Petra en una fiesta nocturna, lo que la sorprendió y espera que se convierta en una útil fuente de joyas en el futuro. Sin embargo, no le gusta. Él ha olvidado el incidente y actualmente anda tras Natasha (que no sabe nada).

Dieter Schmiedehammer – Campeón: Kirsten, su prometida, le ama y está muy orgullosa de él. Un asunto de interés dentro del contexto de esta aventura es su actitud ante los cambios tributarios; Kirsten ha advertido su apoyo al Impuesto sobre Enanos, y le sorprendió mucho, aunque también le extrañó su elogio de los demás impuestos. Sabe que Dieter no habla de esa manera y que algo raro pasa. Ha discutido con Dieter sobre el tema y él se niega a volver al asunto tras haber expresado su apoyo inicial. (Si quieres más detalles, lee *Tienes Sueño...* (pág. 99).

A Petra le cae bien por su relación con Kirsten, encontrándole demasiado sencillo para su gusto.

Natasha es bastante arrogante con él y cree que es débil; un hombre en su puesto debería haber progresado más en los círculos políticos.

Rallane Lafarel –Juglar: A Kirsten le cae simpático y le ve mucho en compañía de Peter.

Petra aprecia su música, pero sabe lo romántico que es y ve en él una posible fuente de dinero para el futuro. Le gustan sus fiestas, en las que ha conocido a mucha gente útil.

A Natasha no le gusta por sus modales frívolos y su carácter contradictorio, y sabe que el sentimiento es recíproco.

Katarina Todbringer –La Princesa: Todas ellas se toman a mal la antipatía demostrada por Katarina, aunque su reacción varía (irritación en el caso de Kirsten, humillaciones elegantes por parte de Petra y rencor glacial de parte de Natasha).

Hildegard Zimmerlich –Carabina: Aversión completa por parte de todas. Natasha tiene planeado envenenar su vino dulce.

Los Comandantes Militares: Kirsten conoce a los oficiales superiores del Gremio por lo que le ha contado Dieter, y Von Genscher le cayó bien en un breve encuentro, pero se relaciona poco y es neutral hacia ellos.

Petra va escoltada con regularidad por alguno de los mariscales, y actualmente está tonteando con el hijo de Von Genscher, Anton (es joven e impulsivo, pero divertido).

Natasha considera que los militares están por debajo de su nivel: no se preocupa demasiado por ellos, y los mariscales parecen evitar actuar empleando el poder político que tienen, luego no se relaciona con ellos.

Los Hechiceros: Sin relación, indiferencia absoluta, salvo que Petra últimamente sale de vez en cuando con Janna Eberhauer (la Ayudante del Alto Hechicero) y está sorprendida por encontrarla tan extrovertida y divertida.

Sumo Sacerdote Ar-Ulric: Kirsten no le aprecia demasiado, ya que es devota de Shallya y este culto no se preocupa demasiado por un sacerdote de Ulric. Dejando eso de lado, no siente ninguna animosidad personal hacia él, y le ve poco.

Petra ha advertido su reciente inquietud y se pregunta si el clérigo no está enamorado con alguien indebidamente y si ese alguien pudiera ser Emmanuelle, pero ha pensado que no sería tan estúpido.

Natasha, como es malvada, siente antipatía hacia él y le gustaría verle caer si no fuera porque Werner Stolz, el Sumo Sacerdote de Sigmar, sería el más beneficiado por ello y Natasha odia al culto de Sigmar aún más que al culto de Ulric.

La Amante del Graf y las Damas de la Corte: Las cuatro Damas de la Corte comparten un cierto *esprit de corps* a pesar de sus obvias diferencias, y se resistirán a enfrentarse entre sí incluso en casos de antipatía evidente. El DJ debería recordar esta circunstancia.

Kirsten es algo amiga de Emmanuelle y ni sabe ni sospecha que es la querida del Graf o la amante de Ar-Ulric; mantiene una amistad superficial con Petra, pero Natasha le cae antipática y la esquivaba.

A Petra le gusta Emmanuelle, aunque últimamente la ha visto poco; tienen personalidades similares. Petra está bastante segura que Emmanuelle es la amante del Graf, pero ha descartado que tenga una aventura con Ar-Ulric. Petra se muestra ligeramente amistosa hacia Kirsten y tiene mucho respeto por Natasha. Ve a la alta rubia como una persona gélida, fría y sin alegría, pero dura y firme: con ella no hay que andarse con tonterías.

Natasha no aprecia a ninguna de las otras Damas de la Corte, y no se muestra simpática con ninguna de ellas, aunque respeta la búsqueda continua de riqueza de Petra. Natasha sospecha firmemente que Emmanuelle es la amante del Graf Boris y siente muchos celos de ella por el poder que seguramente debe poseer, pero no está al tanto de su aventura con Ar-Ulric.

Siegfried Prunkvoll – El Caballero Eterno: Kirsten piensa que es inofensivo y que no es un mal tipo, Petra cree que es estúpido y Natasha le odia por su conocido alineamiento, y le desprecia por sus insignificantes dotes intelectuales.

Allavandrel Fanmaris – Maestro de la Caza: Kirsten y Petra le aprecian, y le ven con cierta frecuencia en la ciudad, bebiendo juntos. Petra ha tenido algún roce amoroso con él en el pasado. Natasha le desprecia, sabiendo que es muy sociable y considerando que esto es un fracaso de los poderes discriminatorios.

Gotthard Goebels – Presidente de la Comisión: Kirsten no sabe casi nada de él.

Petra averiguó que no podría obtener nada de él (ni una invitación a un cóctel) sin someterse a sus exigencias perversas, lo que era demasiado para ella; por tanto, piensa que es un tacaño y un avaro.

Natasha también le aborrece profundamente tras unos cuantos encuentros superficiales; un fuerte choque de personalidades.

Luigi Pavarotti –Físico del Barón: Kirsten cree que es alarmante y le evita, habiéndose encontrado con él una o dos veces haciendo extravagancias.

Petra ha descubierto que el hombre posee una resistencia admirable y una gran capacidad atlética pero se ha negado a repetir la experiencia, de la que tardó dos días en recuperarse.

Natasha le aborrece porque consiguió seducirla y tuvo un éxito espectacular a la hora de obtener una respuesta. Esto fue muy malo para su vanidad y teme que él pueda alardear del asunto.

Los Jueces Supremos: Sin relación, indiferentes, aunque a Natasha no le importaría estar más cerca de hombres políticamente tan poderosos.





• EL CABALLERO ETERNO: SIEGFRIED PRUNKVOLL •

Humano, Varón, Templario

Personalidad y Apariencia

1,80 m de altura; constitución media, pelo castaño y ojos grises. Con una manicura delicada.

Siegfried va a todas partes con su armadura (la Guardia de la Ciudad le conoce), que casi no pesa (pero se calienta en verano). En cuanto a su personalidad, Siegfried es (por ponerlo de alguna manera) un completo imbécil. Es aburrido, presumido y afectado, y habla de su escudo de armas y de su importancia y simbolismo a cualquiera que sea lo bastante tonto para escucharle (se dice que también lleva el escudo en sus calcetines). Le encanta la heráldica, los torneos y la historia militar, y tiene un profundo conocimiento de esas materias. Es un machista insoportable.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	47	30	4	4	9	36	1	45	40	23	47	34	33

Edad

34

Alineamiento

Legal

Habilidades

Arma de Especialista —Esgrima, Lanza, Armas a dos Manos—, Arte, Cartografía, Equitación —Caballo, Etiqueta, Golpear para Aturdir, Heráldica, Historia (Militar), Leer/Escribir, Leyes.

Papel

El puesto de Caballero Eterno tiene sus orígenes en la prehistoria (o casi). Cuenta la leyenda que mientras se construía Middenheim, un anciano adivino predijo que a menos que la ciudad siempre estuviera protegida por un Caballero de gran virtud y desinterés, elegido entre los hombres más inescrutables y brillantes de la ciudad, caería en un futuro inmediato. Enseguida, un voluntario dio un paso adelante para hacer lo adecuado para Middenheim. La gente se regocijó y le concedió una buena paga de los cofres de la ciudad. Al Caballero se le conocía a partir de entonces como Caballero Eterno, ya que se necesitaría al protector en todo momento, y un hechicero de la época preparó una magnífica armadura blanca mágica que sería llevada por todos los Caballeros, para que, aunque los individuos que ocuparan el puesto murieran, este símbolo totémico del cargo resistiera eternamente.

Los primeros Caballeros Eternos fueron guerreros magníficos (aunque el primero resultó ser el hijo del adivino, y en aquella época no tenía dinero), pero el actual ocupante del puesto es otra cosa. Pocos conceden al cargo la importancia que tenía hace tiempo, pero la superstición general hace que el Graf y sus asesores mantengan viva la tradición. Siegfried solicitó el puesto mientras el anterior Caballero Eterno luchaba contra una enfermedad terminal agotadora, y como no se podía convencer a nadie mejor para ocupar la plaza, obtuvo el trabajo. No lleva aparejadas obligaciones ni funciones en la corte, y técnicamente el Caballero Eterno nunca debería dejar la ciudad amurallada, o algo terrible sucedería al lugar. No tiene influencia sobre el Graf Boris.



Lugares

Siegfried vive en el Palacio Exterior, pero asiste a algunos actos culturales durante la Semana de Carnaval (véase su Tarjeta de PNJ). Es improbable que se le encuentre en espectáculos improvisados, puestos de venta o similares.

Reacciones

La clase social y el aspecto son importantes: un PJ de clase social alta (es decir, un noble) que vaya bien vestido y hable con afectación obtiene un modificador positivo de hasta el 20% en cualquier prueba de *Empatía con Siegfried*. Un ladrón enano, vestido con atuendos mugrientos y hablando ordinariamente puede obtener un enorme modificador negativo (ni te molestes en hacer la tirada de dados).

Conocimiento

Siegfried no sabe nada de valor para los PJ. En realidad es una completa pérdida de tiempo, pero los jugadores tontos (o increíblemente recelosos) pudieran querer perder su tiempo intentando que sus personajes le saquen algo de información. Observa que si Siegfried se huele que pasa algo que pudiera socavar la seguridad de la ciudad (y del Graf), considerará su sagrado deber acudir al Graf y contárselo todo, y anunciará a los PJ su intención de hacerlo, exigiendo que le acompañen. Esto podría ser toda una desgracia. Quizá decidas que la única manera de detenerle sería secuestrándole, por ejemplo...

Conceptos Erróneos

Por lo general, Siegfried no tiene mucha idea de quién influye en el Graf Boris. Cree que él tiene algo de influencia (y no es así) y que los militares tienen más influencia de la que tienen en realidad. Es propenso a hacer de menos y despreciar a todas las posibles fuentes femeninas de influencia sobre el Graf de la manera más oscura.

Objetivos

En esta aventura, la seguridad del reino, la seguridad del Graf Boris y la preservación de las virtudes caballerescas. En cuanto a los cambios tributarios, no le parece bien el impuesto sobre templos pero aprueba los otros dos; considera los impuestos un tema de conversación bastante sórdido.

Actitud ante los demás PNJ

Nota: La mayoría de los demás PNJ evitan activamente a Siegfried, pero es bastante insensible a la antipatía que siente el resto de la gente hacia él. En la mayoría de las ocasiones sus opiniones están basadas en lo que son, no en quienes son los implicados.

Josef Sparsam – Canciller: Un buen tipo, muy de fiar, pero el comercio es un asunto sórdido. Debe de ser duro para él. Aprueba el interés de Sparsam en las antiguédaes, la historia y los recuerdos.

Dieter Schmiedehammer – Campeón: Un buen tipo, y todo un guerrero. Le cae muy bien y se muestra embarazosamente amistoso con Dieter cuando se encuentran. Siegfried piensa que es una pena que sea, bueno, de baja estofa.

Rallane Lafarel – Juglar: Acepta vagamente que haya un juglar de la corte pero no se preocupa por este espécimen. Es ligeramente consciente que no cae bien a Rallane y habla de él sin tomarle en serio.

Katarina Todbringer – La Princesa: La sola mención de su nombre provoca una instintiva proclamación de sus virtudes. Cree que es una joven deliciosa y encantadora, aunque sólo se ven en raras ocasiones.

Hildegard Zimmerlich – Carabina: Odio. La considera una mujer agradable y cumplidora. Su relación es muy formal, atrozmente cortés y de modales exquisitos.

Los Comandantes Militares: Muchachos magníficos, la flor y nata de la nación, etc. Desconoce por completo su aversión hacia él.

Los Hechiceros: Siegfried no sabe que pensar de la magia, y cree que la hechicería es poco caballerisca y juego sucio (pero, por supuesto, sabe que un hechicero hizo su maravillosa armadura), y no le cabe en la cabeza que una mujer sea Ayudante del Alto Hechicero.

Sumo Sacerdote Ar-Ulric: Siegfried es un fiel entusiasta de Sigmar, y no se preocupa por entender por qué un sacerdote de Ulric es importante en el círculo interno del Graf, incluso si el sacerdote en cuestión es un Elector Imperial. Sin embargo, apenas conoce a Ar-Ulric y evitará hacer comentarios negativos sobre él.

La Amante y las Damas de la Corte: Siegfried desconoce que el Graf tiene una amante y no sabe que Emmanuelle está teniendo una aventura con Ar-Ulric. Por lo general, piensa que son espléndidas damas cortesanas, flor de la femineidad, etc. Le sorprende bastante que nunca le hayan pedido que las acompañe a los actos oficiales, pero suele atribuir este hecho a que ha tomado votos de castidad y su posición le convertiría en un posible marido ideal. Ha hecho todo lo posible por olvidar las sugerencias ordinarias que en cierta ocasión le hizo Petra Liebkosen (tampoco entendió las más gráficas), y trata de olvidarla pensando que su comportamiento probablemente se debiera a la locura temporal, un tumor cerebral o algo por el estilo.

Allavandrel Fanmaris – Maestro de la Caza: Le considera un advenedizo, un perdido, un campesino y un malhechor. Allavandrel se ha metido mucho con él y Siegfried le aborrece.

Gottthard Goebels – Presidente de la Comisión: Sin trato, indiferencia total.

Luigi Pavarotti – Físico del Barón: Nunca ha oído hablar de él.

Los Jueces Supremos: Sin relación con ellos, pero conoce sus reputaciones y les elogiará como hombres firmes y honestos.





• EL MAESTRO DE LA CAZA: ALLAVANDREL FANMARIS •

Humano, Varón, Cazador

Personalidad y Apariencia

Parece un humano que ronda la treintena. 1,75 m de altura; constitución delgada (muy ágil y enjuto), pelo castaño claro largo y ondulado, y ojos verde esmeralda.

Es un elfo habitualmente amistoso con un fino sentido del humor, siempre con alguna ocurrencia preparada. También le gusta echar un trago de vez en cuando y a veces se coge tremendas borracheras. Pero es astuto, capaz de distinguir rápidamente a los tontos, y tiene una vena punzante. Le encanta la vida disoluta, especialmente en la Semana de Carnaval (pero tiene que mantener su reputación como Campeón de Tiro con Arco). Se viste con tonos verdes y marrones de manera nada ostentosa.

En general, Allavandrel es un elfo mundano, seductor, disoluto, bebedor y poco impresionable, que es un compañero divertido e ingenioso para cualquier PJ que le caiga bien, pero es caro y cansado seguir su ritmo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
7	40	77	6	7	10	75	2	66	47	64	59	54	61

Edad

101

Alineamiento

Bueno

Habilidades

Adiestrar Animales, Ambidiestro, Arma de Especialista — Lanza, Lazo, Arco Largo, Ballesta de Repetición — Caza, Consumir Alcohol, Cuidar Animales, Equitación — Caballo, Equitación Acrobática, Esconderse (Rural), Esgrima, Esquivar Golpe, Etiqueta, Golpear para Aturdir, Golpe Poderoso, Heráldica, Orientación, Poner Trampas, Puntería, Rastrear, Suerte, Visión Excelente.

Papel

El elfo Allavandrel es el Maestro de la Caza del Graf y por eso es responsable del cuidado y supervisión de los hombres y monturas empleados en las expediciones a caballo en los márgenes exteriores de los bosques circundantes. Como el Graf no ha sido capaz de salir de caza desde hace algunos meses, Allavandrel se está aburriendo mucho. No tiene influencia sobre el Graf en cuestiones políticas, aunque podría tenerla si así lo quisiera; simplemente no quiso implicarse en política. Sin embargo, ve al Graf con una relativa frecuencia.

Lugares

Allavandrel tiene una casa en el barrio residencial de Osttor (véase Mapa 6). Asiste a muchos actos de la Semana de Carnaval (véase su tarjeta de PNJ) y se le encuentra fácilmente en el Torneo de Tiro con Arco o dándose a la buena vida en todo tipo de locales (ninguno de ellos saludable) por las noches.

Reacciones

Los elfos obtienen un modificador positivo de +10% a cualquier tirada de *Empatía* con Allavandrel, y los Enanos un modificador negativo de -10%. Los halflings obtienen un modificador de +5%; Allavandrel tiene debilidad



por la gente pequeña, posiblemente porque su criada y cocinera es una halfling alegre y divertida.

Conocimiento

Allavandrel no sabe nada de importancia capital para los PJ, aunque podría ser útil su conocimiento acerca de quién influye sobre el Graf Boris, al menos para confirmar información que los PJ pueden haber recibido en otro lugar. Sin embargo, conoce a muchos de los otros PNJ y puede realizar presentaciones (por ejemplo, a Dieter, Rallane, las Damas de la Corte, posiblemente incluso al Canciller) si quiere que así sea. También podría resultar útil a los PJ para decirles donde conseguir drogas para el Canciller (véase El Traficante de Drogas, pág. 99) aunque si los PJ especifican que quieren drogas para el Canciller, Allavandrel se preocupará mucho. Además puede ayudarles directamente en sus andanzas si lo consideras oportuno para progresar en la trama, pero sé prudente.

Conceptos Erróneos

Tiene una idea certera de quién influye sobre el Graf gracias a sus charlas con él, aunque se siente inclinado a creer que los militares tienen más influencia, y también Ar-Ulric.

Objetivos

A Allavandrel le gusta la idea de cobrar impuestos a los enanos, pero ve que va a generar problemas en poco tiempo. Sobre los impuestos de templos y pergaminos se muestra totalmente neutral. Se está preguntando si no debería, después de todo, haberse convertido en un animal político. Sabe que el Graf es un hombre enfermizo y que Middenheim es muy vulnerable, y le gustan las aventuras. Le disgusta que se culpe a Rallane por el Impuesto sobre Enanos y le gustaría ver a su amigo libre de esa carga. Sabe que el Barón Heinrich (el hijo del Graf, pág. 31) le tiene en alta estima y tal vez considere que ayudar a los PJ será beneficioso para él cuando Heinrich se convierta en el regente de Middenheim (lo que no tardará más de un año o dos). Sin embargo, no correrá riesgos innecesarios.

En el contexto de esta aventura, que tiene lugar en la Semana de Carnaval, un objetivo importante para Allavandrel será entregarse a la diversión y el hedonismo; vida disoluta por la noche, posiblemente ayudar a los PJ de día con cualquier información que pueda averiguar y presentándoles a otros PNJ. Sin embargo, es probable que sólo lo haga tras hablar con Rallane, y una vez que los PJ hayan hecho algún progreso inicial.

Actitud ante los demás PNJ

Josef Sparsam – Canciller: Allavandrel siempre le ha tenido algo de lástima, creyendo que el hombre es terriblemente tímido y que no es mal tipo si se le da la oportunidad. Se ha molestado en rescatar a Sparsam de situaciones sociales embarazosas un par de veces. Sin embargo, sus relaciones únicamente son formales. Allavandrel no ha advertido ningún síntoma de drogadicción, o comportamiento extraño, en Sparsam, ni tampoco querría advertirlos, en el transcurso normal de los acontecimientos. En general, piensa que el Canciller es muy honrado y un buen servidor de Middenheim y no querrá verle sufrir de ninguna manera.

Dieter Schmiedehammer – Campeón: Buenos amigos y compañeros de juergas. Dieter y Allavandrel no han hablado de los cambios tributarios, pero Rallane le ha contado sus puntos de vista, y le han sorprendido.

Rallane Lafarel –Juglar: Son muy buenos amigos desde hace años, y beben, comen, cantan y persiguen al sexo bello juntos. Allavandrel tiene un temperamento más estable y es más realista que Rallane y a menudo acaba llevando a dormir al juglar borracho tras una noche de juerga. Después se va a emborrachar él, si es que ya no lo estaba.

Katarina Todbringer –La Princesa: Le agrada ver que sus elegantes modales se encuentran con la aprobación de la Princesa, y que no tiene que esforzarse demasiado. Cree que es algo tonta, pero que es una persona amable y caritativa.

Hildegard Zimmerlich –Carabina: Hace su trabajo. Le es indiferente, aunque se llevan lo suficientemente bien.

Los Comandantes Militares: Mantiene buenas relaciones con ellos y conoce algo a Von Genscher. No tiene fuertes sentimientos hacia ellos.

Los Hechiceros: Sin trato, aunque le gustaría salir con Janna Eberhauer y descubrir que le gusta.

Sumo Sacerdote Ar-Ulric: Sin trato. Indiferencia; Allavandrel no es un elfo religioso y, si acaso, siente simpatía hacia los intereses druidicos.

Emmanuelle Schlagen –La Amante: Amigos, intermitentemente, desde hace algunos años; nunca han tenido una aventura, pero han disfrutado de algún encuentro amoroso ocasional. Sin embargo, desde hace un tiempo Allavandrel mantiene una relación platónica, ya que sabe que podría quemarse los dedos. Sospecha firmemente que Emmanuelle es ahora la amante del Graf pero no sabe nada de su aventura con Ar-Ulric. Sin embargo, sospecha por su comportamiento que tal vez tenga una aventura con otra persona. Allavandrel es muy sensible a las mujeres infieles. Puede detectar la infidelidad a cien pasos, siendo él mismo bastante experto en el tema.

Las Damas de la Corte: Amigo de Kirsten y Petra, a veces ha pasado la noche con Petra. También las ha acompañado por la ciudad muchas veces. No le gusta Natasha; sus ojos son fríos y sin brillo.

Siegfried Prunkvoll – Caballero Eterno: Allavandrel le odia con toda su alma, que choca frontalmente con su personalidad. Insultará a este hombre inofensivo y desventurado con un chorro de invectivas ante cualquiera que escuche.

Gotthard Goebels – Presidente de la Comisión: Sabe por Dieter que es un ladrón y sabe por otros que trata mal a las mujeres, un rasgo que Allavandrel desprecia. Sin embargo, no le conoce personalmente.

Luigi Pavarotti –Físico del Barón: Sólo se han encontrado una vez, y en esa ocasión Luigi estuvo muy tranquilo y tuvieron una breve conversación acerca de los asuntos de la corte. A Allavandrel le cayó bien y cree que no puede ser tal malo como sugiere su reputación. Sin embargo, no le ha visto desde entonces.

Los Jueces Supremos: Sin relación con ellos; desde su punto de vista tienen un trabajo de miras estrechas. Por supuesto, conoce sus reputaciones.





• EL PRESIDENTE DE LA COMISIÓN: GOTTHARD GOEBBELS •

Humano, Varón, Mercader

Nota para la Campaña

Si has jugado **Muerte en el Reik** y cuentas con el suplemento **Middenheim**, encontrarás detalles más fascinantes acerca de Herr Goebbels. Basta decir que Gotthard Goebbels es un alias de Gotthard von Wittgenstein, y que este individuo totalmente corrupto también es el líder de uno de los principales cultos del Caos de la ciudad —el Cetro de Jade. Si quieres complicar aún más la aventura, puedes dejar que alguno de los PJ que estudió los retratos de la familia Wittgenstein (véase **MR**, pág. 80) reconozca al único miembro superviviente de la familia. El suplemento **Middenheim** incluye un montón de sugerencias para explicar las intenciones de Gotthard en Middenheim, o puedes idear una sub-trama por tu cuenta. También podrías, por supuesto, decidir que los PJ no le reconocerán, y que no pretende nada de particular, salvo ser bastante decadente y malvado.

Si se diera el desgraciado caso de que los PJ llegaran a Middenheim, descubrieran la auténtica identidad de Goebbels y le despacharan antes de comenzar a jugar **El Poder Tras el Trono**, sustituye a Goebbels con cualquier personalidad que escojas. Aún tendrás que seguir la mayoría de las notas perfiladas aquí, pero tendrás que enmendar las cosas para que encajen con los acontecimientos de tu campaña. En este caso, la importancia de este PNJ queda muy rebajada. No llevará mucho tiempo en el cargo y debería ser eliminado rápidamente de las pesquisas de los PJ, como sospechoso y como fuente de información.

Personalidad y Apariencia

1,75 m de altura; constitución media, pelo moreno y gris con mechas plateadas, ojos marrones y barba recortada.

Su personalidad es totalmente avariciosa pero muy astuta. Negocia con contrabando, incluso con esclavos, y uno de sus negocios convierte carne de caballo pasada (o algo peor) en sabrosos pasteles de carne. Es grosero con los que no necesita, pero normalmente servil y pelota con los que piensa que le pueden ser útiles. Sobre todo, rara vez está en casa y nunca termina nada a tiempo. Se viste muy mal, con azules y grises, en los días de diario; haciendo lo que hace es mejor pasar desapercibido.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	32	25	4	5	7	35	1	42	49	29	44	30	38

Edad

31

Alineamiento

Caótico

Habilidades

Consumir Alcohol, Charlatanería, Desfalco, Esconderse (Urbano), Huida, Juegos de Manos, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto —Gremial (Gremio de Mercaderes y Gremio de Ladrones), Leyes, Mendigar, Numismática, Regatear, Soborno, Tasar, Vaciar Bolsas.

Papel

Goebbels es el Presidente de la Comisión de Comercio, Industria e Impuestos, y de la Directiva del Gremio de Mercaderes. En el primer puesto preside el consejo que hace peticiones a los Jueces Supremos en todos los asun-

tos mercantiles que pudieran afectar a la legislación (y sugieren cambios en impuestos, en leyes que afectan a los mercantes y al comercio, y similares). En su segundo cargo preside el Gremio que representa los intereses de los *mercaderes a todos los niveles en la vida oficial de Middenheim*. Ha conservado ambos cargos (que se eligen técnicamente mediante un proceso semi-democrático) gracias a una mezcla de soborno, extorsión, peloteo, adulación y amenazas.

Lugares

Goebbels vive en lo que parece por fuera una casa modesta en la zona de los mercaderes (véase *Mapa 6*); su interior es bastante menos modesto, pero no es excesivamente lujosa. Esto podría llamar la atención, y Goebbels (aunque es muy rico) es demasiado tacaño para gastarse dinero en una casa lujosa. No está en casa prácticamente nunca si se le llama, y tras mucho golpear a la puerta un criado jorobado, Adolph, la abrirá y dirá que su señor no está en casa y que se ha marchado por motivos de trabajo (aunque esté dentro). De la misma manera, es difícil de localizar en alguno de sus numerosos almacenes y negocios de la ciudad. Asiste a algunos actos de la Semana de Carnaval (véase su Tarjeta de PNJ), normalmente con la esperanza de ser visto alternando con las clases altas, y se le puede encontrar entre mercaderes en casi cualquier zona de la ciudad. No se le encontrará en ninguna zona de mala reputación de la ciudad, temiendo un intento de asesinato por parte de una persona disgustada a la que haya estafado.

En resumen, Goebbels tiene poca importancia en este aventura (véase *Nota para la Campaña*, un poco más atrás), pero los PJ pueden desperdiciar algún tiempo persiguiéndole.

Reacciones

No se aplican modificadores especiales, pero los sobornos sirven de mucho.

Conceptos Erróneos

Goebbels no tiene mucha idea de quién ejerce influencia sobre el Graf Boris, y da demasiada importancia a las influencias del Canciller y de los Jueces Supremos.

Objetivos

A Goebbels le gustan los cambios tributarios. Supone que el Tesoro necesita fondos adicionales y está encantado con que los mercaderes no tengan que pagar un penique más. Naturalmente, ha sido capaz de contar a otros mercaderes que su argumentación razonada, enérgica e inteligente aseguró que el peso de los impuestos recayera en otra parte, y en la actualidad es bastante popular entre los mercaderes del lugar. La avaricia y la protección de su posición son sus únicos objetivos en el contexto de esta aventura.

Actitud ante los demás PNJ

Josef Sparsam - Canciller: Tras darle coba cuidadosamente ha conseguido un cierto grado de amistad. Cree que el Canciller es bastante capaz, y le encanta mantener buenas relaciones con él, pero le considera algo carente de astucia.

Dieter Schmiedehammer - Campeón: Le teme; le estafó unas cuantas coronas en un negocio con un caballo hace unos meses, y ahora se arrepiente. Conoce su fama y le esquivo.

Rallane Lafarel - Juglar: Goebbels ha evitado a Rallane, desde que sabe que Rallane es un observador inteligente (los elfos siempre lo son) y que es amigo de Dieter.

Katarina Todbringer - La Princesa: Nunca la ha visto. Cree que es una filántropa de pacotilla, pero de vez en cuando tiene alguna fantasía obscena con ella.

Hildegard Zimmerlich - Carabina: Nunca la ha visto y no sabe nada de ella.

Los Comandantes Militares: Sólo tiene una relación indirecta (asuntos comerciales y similares; ha procurado tener cuidado con los negocios con caballos en esta ocasión), y trata de negociar con ellos de manera honrada y justa.

Los Hechiceros: No tiene relación alguna, pero siente aprensión por todos los hechiceros, temiendo que pudieran desenterrar todos sus secretos inconfesables. La magia le da pavor y es muy supersticioso al respecto.

Sumo Sacerdote Ar-Ulric: Le ha visto brevemente y no tiene sentimientos personales. Como hombre malvado desprecia a todo sacerdote de Ulric, pero no le ve como una amenaza.

Emmanuelle Schlagen - La Amante: Supo de ella cuando era una joven actriz y trató (sin éxito) de comprar sus favores. La guarda rencor y se deleitaría con su ruina.

Las Damas de la Corte: Trata de ser educado con ellas en las raras ocasiones que se encuentran, y se comporta con modales que cree corteses. Le gusta pensar que les cae bien, salvo en el caso de Natasha, por la que siente una profunda antipatía por "fría, distante y engreída".

Siegfried Prunkvoll - Caballero Eterno: Sin relación, pero conoce su fama de estúpido y se divierte burlándose de él en privado.

Allavandrel Fanmaris - Maestro de la Caza: Trato mínimo, indiferencia.

Luigi Pavarotti - Físico del Barón: Ni siquiera sabe que existe.

Los Jueces Supremos: Goebbels tiene reuniones regulares (bimestrales) con ellos por su cargo oficial de Presidente de la Comisión de la Ciudad para hablar de los intereses fiscales de los mercaderes con ellos. Últimamente Hoflich se ha mostrado muy amistoso hacia él e interpreta esto como una prueba de que tiene influencia y se le escucha, etc., y afirmará ser amigo de todos los Jueces Supremos.





• EL FÍSICO DEL BARÓN: "HERR DOKTOR" LUIGI PAVAROTTI •

Humano, Varón, Mercader

Personalidad y Apariencia

1,85 m de altura; constitución enorme (130 kg.), cabello y barba de color moreno, con pelo rizado y espeso, y ojos marrones. Enormes manos.

Luigi es un personaje extraordinario y asombroso; es extravagante, grita más que habla, gesticula enormemente y parece medio loco. En realidad, no es tonto pero a veces parece pasar por alto cosas que en realidad ha observado. No le gusta ser serio si puede evitarlo (pero puede hablar y actuar con toda formalidad cuando tiene que hacerlo); prefiere divertirse. Luigi hace todo en exceso; se viste con atuendos estrambóticos (improvisa según tu criterio), y come y bebe avariciosamente. Le gustan las drogas estimulantes, los tintes, los licores extraordinariamente fuertes y realizará con gusto cualquier tipo de actividad sexual con cualquier persona (o cosa). Se pone a cantar (fragmentos de su querida ópera miraglianesa) con cierta frecuencia. Procede de Miragliano, en las Ciudades Estado Tileanas. Llegó a Middenheim porque "los viajes ensanchan la inteligencia". Parece ser totalmente indiscreto, pero, de hecho, puede guardar un secreto si piensa que es necesario. En resumen, no es ni la mitad de desenfadado e impulsivo que parece ser.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	40	27	8	8	14	44	2	48	45	50	55	81	55

Edad

40

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Actuar, Astronomía, Cantar, Conciencia de la Magia, Consumir Alcohol (1), Curar Enfermedad, Curar Heridas, Charlatanería, Elaborar Bebidas, Encanto, Idioma Arcano — Druidico, Escapista, Esquivar Golpe, Forzudo, Golpear para Aturdir, Herbolaria, Hipnotismo, Identificar Planta, Inmune a la Enfermedad, Inmune al Veneno, Juego, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto — Druidico, Música, Muy Fuerte (*), Muy Resistente (*), Oído Agudo, Química, Quiromancia, Seducción (2), Sentido Mágico, Suerte.

(1) Luigi puede consumir casi cualquier cantidad de alcohol sin que sus puntuaciones se vean afectadas de ningún modo. Sencillamente se trata del bebedor más prodigioso de todo el Imperio.

(2) Considera que es una habilidad con doble aplicación; Luigi obtiene un modificador de +20% a las pruebas de *Engaño*, *Regatear* o *Chismorrear* con mujeres, que deben pasar una prueba de **FV** con una penalización de -10% para resistirse a sus lisonjas.

(*) Estas habilidades están incluidas en el perfil

Papel

Luigi está contratado para cuidar al inválido Barón Stefan Todbringer, y gracias a su éxito relativo ha conseguido una modesta influencia sobre el Graf Boris ("1 voto").

Lugares

Luigi vive en el Palacio Interior cerca de los aposentos de Stefan (véase *Mapa 4*, pág. 107). Asistirá a muchos

actos de la Semana de Carnaval (véase su Tarjeta de PNJ) y está deseando que lleguen sus actuaciones en el Teatro Real de la Ópera. Como se está instalando en Middenheim, también puedes hacer que los PJ le encuentren en algún mercado (especialmente en alguno que vendan alimentos y bebidas), en una zona de reputación dudosa, o cantando en algún mesón. Luigi es muy accesible.

Reacciones

Luigi adora a todas las mujeres y a los elfos (no hace falta una prueba de *Empatía* para la reacción inicial, pero si debe hacerse, es con un modificador de +20%) porque ha tenido gran éxito en sus aventuras eróticas con ambos grupos.

Conocimiento

Luigi no sabe nada especialmente importante, dejando de lado sus percepciones sobre Ar-Ulric. Además de su modesta influencia sobre el Graf, su principal importancia es que puede encargarse de la sugestión hipnótica que sufre Dieter Schmiedehammer al contar con la habilidad *Hipnotismo* (los detalles de esta situación se encuentran en *Tienes Sueño...*, pág. 94).

También podrías hacer que fuera de utilidad para los PJ aprovechando sus habilidades curativas o su talento con las hierbas.

Luigi es un PNJ muy excéntrico y es un objetivo evidente de las sospechas iniciales de los PJ. Su actitud despreocupada ante la vida, y el que sea un extranjero, no disminuirán estas sospechas. Pero, de hecho, es una buena persona y puede ser muy útil si los PJ pueden satisfacer sus objetivos y deseos y no quieren hacerle daño a él ni a la familia Todbringer (es muy leal hacia sus benefactores). Sin embargo, recuerda que la asociación visible con este extravagante hombre puede desacreditar a los PJ ante miembros más refinados del entorno de la corte, y también que mantener contento a Luigi puede ser caro y costoso para la dignidad.

Finalmente está el problema de Luigi y la Carabina. Hildegard Zimperlich dejará muy claro que no apoyará a los PJ mientras esta bestia, este animal, permanezca en la corte. Se supone que los PJ se tienen que librar de él (de algún modo). Por supuesto, pueden conseguir hacerle caer en desgracia, pero si lo hacen su influencia sobre el Graf no puede acumularse en el bando de los PJ y tal vez pierdan su valioso talento para tratar con el Campeón. Obviamente, a los PJ les gustaría tener a ambos de su parte. Esto no es, ni mucho menos, un asunto sencillo, pero aquí se sugiere una posible salida.

Si los PJ cuentan a Luigi las exigencias de la Carabina, se quedará pensativo y les dirá que puede ocuparse de la mujer. Preparará un brebaje somnífero muy potente que la dejará fuera de combate durante un par de días. Todo lo que tienen que hacer los PJ es echarlo en su vino dulce, y dormirá como un bebé (los PJ se darán cuenta sin duda que eso también les permitirá llegar hasta la Princesa). Si los PJ adoptan este plan, su éxito debería depender de la inteligencia de los PJ a la hora de programar cuando lo llevan a cabo. Deberían hacerlo al final de la semana para que la Carabina despierte exactamente el último día de Carnaval, justo antes de que acudan ante el Graf Boris para la audiencia final crucial. Entonces pueden presionar a la desorientada carabina cuando despierte; con un poco de suerte, si han convencido a la Princesa, pueden utilizarla para contarle a la Carabina lo vital que es su apoyo, por el bien de su Papá. Incluso pueden fingir que tienen pruebas para hacer caer en desgracia a Luigi y que lo harán después de la audiencia crucial, pero que ahora



mismo deben tener a toda persona influyente que puedan reunir en su bando.

La aún dormida Carabina se verá apabullada y accederá. Este es sólo un ejemplo, aunque es una solución muy buena del problema. Tal vez quieras que tus jugadores suden con el problema durante un tiempo para ver si se les ocurre una idea propia.

Conceptos Erróneos

Luigi no tiene mucha idea de quién influye sobre el Graf, y no sabe seguro si él mismo tiene influencia (en realidad, tiene una influencia modesta, y el Graf le escucharía en cuestiones políticas debido a su gratitud por su trabajo con Stefan). Como se indica anteriormente, no está interesado en política.

Objetivos

A Luigi no le interesa en absoluto la política y considera que lo que sucede en Middenheim no tiene nada que ver con él. Sus objetivos son la ingestión de comida, alcohol, drogas, etc. y seducir a todo lo que se mueva. No obstante, se preocupa por el Barón Stefan, al que cuida, y siente auténtico cariño por el pobre inválido e incluso reza por su recuperación. Por el momento está usando su conocimiento avanzado del hipnotismo para tranquilizarle.

Actitud ante los demás PNJ

Josef Sparsam – Canciller: Un mojigato, tristemente reprimido. Luigi hace sugerencias excéntricas sobre cómo se le podría animar. Luigi ha observado el cambio reciente en el comportamiento del Canciller y se pregunta si no pudiera ser debido a las drogas, pero no está seguro y por supuesto no sugerirá la posibilidad a los PJ si ellos no la insinúan antes.



Dieter Schmiedehammer – Campeón: No le conoce y cree haberle visto de pasada. No responderá bien a saber que va a casarse. Luigi considera que el matrimonio es algo malo.

Katarina Todbringer –La Princesa: Luigi es lo suficientemente realista como para saber que no puede aspirar a obtener la mano de la joven (y, en cualquier caso, es contrario al matrimonio) pero afirma que toda princesa joven debería recibir una educación sexual adecuada, y que también debería ser hábil en las maneras de satisfacer a los hombres, e ilustra esta tesis de modos originales y llamativos. La considera encantadora, hermosa y deseable, y sugerirá a un PJ varón atractivo que ya va siendo hora que el PJ en cuestión siga el lema familiar de Luigi con respecto a la Princesa.

Hildegard Zimmerlich –Carabina: Gran antipatía. La considera una aguafiestas, una vieja bruja reprimida que destruiría los inofensivos placeres de la carne si se le presentara la oportunidad. Hará sugerencias extremadamente indecentes acerca de lo que deberían hacer con ella los PJ.

Los Comandantes Militares: Nunca los ha visto y no sabe nada de ellos, pero aprovechará cualquier mención de ellos para emprender un largo relato de las actividades de los piratas del mar Sartosano y sus enfrentamientos con la Marina Tileana. Afirmará haber sido Almirante de la Flota en el gran enfrentamiento épico con la flota pirata (en realidad, esto es absolutamente cierto) y contará todos los detalles durante horas con un lenguaje colorista si los PJ no le interrumpen (y no se tomará a mal la interrupción).

Los Hechiceros: No sabe nada de ellos, pero cree que ha visto a Janna Eberhauer en algún acto social de la corte y rogará a los PJ que se la presenten para poder intentar seducirla. Sabe bastante de magia druidica (aunque no lo desvelará), con lo que las artes de la hechicería no son un libro cerrado para él.

Sumo Sacerdote Ar-Ulric: Aunque tal vez no lo cuente de primeras, Luigi ha advertido la ansiedad del clérigo y ha adivinado correctamente su posible fuente. En resumen, Luigi cree que Ar-Ulric está teniendo relaciones carnales con alguien vedado de alguna manera, aunque no aventurará ningún nombre (y no tiene ni idea). Expresa su opinión con su habitual franqueza y grafismo. No opina nada de particular acerca del sacerdote.

Emmanuelle Schlagen –La Amante: Dirá con franqueza que ella ha rechazado sus proposiciones y parece extrañarle sobremanera esta negativa. Además, contará a los PJ sin que se lo pidan que le habló de sus preparados de hierbas para mejorar la potencia masculina y que no consiguió nada. No sabe que Emmanuelle es la amante del Graf, y si lo hubiera sabido no habría intentado nada con ella.

Siegfried Prunkvoll – Caballero Eterno: Nunca ha oído hablar de él, aunque si se le cuenta como es Siegfried le ridiculizaría y le desaprobaba por completo.

Allavandrel Fanmaris – Maestro de la Caza: Recuerda haberse encontrado cuando estaba algo resacoso y algo melancólico; cuando se encontraron acababa de cantar los coros de una ópera trágica. El elfo le cayó bien, y espera verle otra vez. Le gustará conocer su naturaleza disoluta y expresará su deseo por organizar una fiesta a la que poder invitar al elfo y a unos cuantos amigos, preferiblemente del sexo femenino.

Gottthard Goebels –Presidente de la Comisión: Nunca ha oído hablar de él y no puede recordar ningún encuentro.

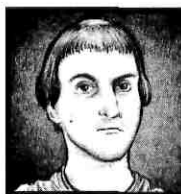
Los Jueces Supremos: Nunca los ha visto. Conoce su reputación, y cree que Middenheim necesita hombres como estos, pero se alegra de no tener que ser él. Luigi dirá con sentimiento que las leyes de Middenheim deberían liberalizarse para que pudiera salir de juerga a cualquier hora del día y de la noche, como podía hacerlo en Miragliano.

Las Damas de la Corte: Cuando se le mientan, tendrá una mirada maliciosa y cómplice. No admitirá inmediatamente que ha mantenido relaciones con Petra y Natasha, pero se le puede sacar esta información con el tiempo. Sabe que Kirsten Jung va a casarse (aunque no sabe con quién) y, por tanto, no ha intentado nada con ella ("Con mujeres casadas sí, pero nunca con mujeres a punto de casarse, porque aún deben estar enamoradas de su hombre"). Le caen bien todas, y dirá que las quiere mucho, que todas son muy hermosas y que su presencia es algo maravilloso y que debería dar gracias a los dioses bondadosos por crear a mujeres como ellas... exagerando bastante.

• LOS JUECES SUPREMOS DE MIDDENHEIM •

Estos tres hombres visten togas grises en todo momento, llevando insignias doradas propias de su cargo (broches hechos de filigrana de oro con la forma de un juego de balanzas).

Reiner Ehrlich;
Humano, Varón, Abogado



Personalidad y Apariencia

1,72 m de altura; constitución delgada, cabello castaño (clareando en la coronilla), ojos avellana.

Reiner Ehrlich siempre ha sido un hombre muy callado, tímido y reservado, pero un hombre auténticamente bueno. Le preocupa que se redacten leyes que tengan malas consecuencias para los pobres, los perjudicados de Middenheim. Sin embargo, a pesar de su carácter bondadoso y buenas obras, cae bien a pocas personas por su perpetuo nerviosismo: siempre está preocupado por algo y es propenso a sufrir fuertes depresiones.

Por otra parte, cae mal a menos gente aún. Como abogado, Ehrlich se destacó por su brillante inteligencia, pero también por su lentitud: ¡no fue un buen abogado penalista!

Incapaz de relacionarse con la gente, siente una afinidad natural hacia los animales. Su casa de la ciudad está repleta de criaturas: perros, gatos y pájaros cantores, y en su tiempo libre Ehrlich se dedica al cuidado de estos animales.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	25	2	4	8	45	1	46	44	65	48	44	46

Edad

41

Alineamiento

Bueno

Habilidades

Astronomía, Cuidar Animales, Encanto con los Animales, Etiqueta, Idioma Arcano —Mágico, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto —Clásico, Leyes, Oratoria, Señales Secretas —Abogado.

Joachim Hoflich - Doppelganger;
Humano, Varón, Abogado

Personalidad y Apariencia

1,75 m de altura; constitución media, pelo moreno muy corto, ojos verdigrises.



De los tres, se sabe que Hoflich es el más duro y tiene fama de ser un cínicco arisco (debido a su condición de abstemio y célibe). Es muy observador, aunque no particularmente tolerante en lo que respecta a la naturaleza humana (su periodo como Fiscal de la ciudad se destacó por un 100% de éxitos en sus peticiones de pena capital). Su aguda inteligencia se vuelve tremendamente decidido y aborrece a la gente que duda. Por supuesto, el doppelganger reproduce todos estos rasgos. En realidad, la razón por la que Hoflich fue el elegido para ser suplantado fue su poder de observación y decisión: Wasmeier sabía que no tenía ninguna posibilidad de engañar mucho tiempo al Hoflich de verdad o de obtener su apoyo mediante soborno, chantaje o por la fuerza.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	33	4	5	11	30	2	33	43	29	29	25	36

Edad

Aparenta 45

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Charlatanería, Equitación, Etiqueta, Historia, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto —Clásico, Leyes, Numismática, Oratoria, Señales Secretas —Abogado, Talento Matemático, Tasar.

Nota: Las puntuaciones son las del doppelganger, salvo **Em**, que es igual a la puntuación original de Hoflich. El doppelganger tiene acceso a todas las habilidades de Hoflich, pero únicamente con la mitad de la probabilidad de éxito normal; por ejemplo, *Leyes* requiere una prueba de **Int** que da al doppelganger únicamente un 14% de posibilidad de éxito. El doppelganger tratará de evitar cualquier situación que pudiera demostrar esta debilidad.

Karl-Heinz Wasmeier;
Humano, Varón, Abogado y Hechicero



Personalidad y Apariencia

1,78 m de altura; constitución media, cabello castaño ondulado, ojos marrones.

Wasmeier tiene una reputación formidable de erudito y es trabajador, inteligente y observador. Tiene la costumbre de sujetarse el mentón con su mano derecha cuando está meditando. Piensa deprisa y no tiene miedo (mientras que se sienta con el control de la situación). Por supuesto, ha estado desarrollando progresivamente durante un tiempo una vena cruel e implacable, y ahora es un hombre consumido por la avaricia y el ansia de poder. Esta ansia de poder es la fuerza impulsora más importante de la personalidad de Wasmeier. Incluso así, a pesar de una gran confianza en sus propias capacidades, Wasmeier lleva tiempo preparándose para el día en el que tenga que marcharse deprisa de la ciudad ¡no tiene ninguna intención de tener una larga charla con un Cazador de Brujas! Si Wasmeier se ve obligado a huir, deberías consultar "El Hechicero Desenmascarado", (pág. 102).

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	45	42	4	5	11	74	1	53	58	69	56	57	38

Edad

39

Alineamiento

Malvado

Habilidades

Conciencia de la Magia, Equitación, Herbolaria, Identificar Artefacto Mágico, Identificar No Muerto, Identificar Planta, Idioma Arcano —Mágico, Lanzar Hechizos —Magia Vulgar, Magia de Batalla 1 (niveles 1-3)—, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto —Clásico, Meditación, Muy Resistente *, Preparar Venenos, Reflejos Rápidos *, Saber Demoniaco, Saber de Pergaminos, Saber Rúnico, Sentido Mágico, Sexto Sentido, Tasar.

Puntos de Magia

44

Magia Vulgar

Alarma Mágica, Cerradura Mágica, Don de Lenguas, Eliminar Maldición, Fuegos Fatuos, Llama Mágica, Maldición, Producir Criatura Pequeña, Reforzar Puerta, Sonidos, Zona de Frío, Zona de Silencio.

Magia de Batalla 1

Aura de Resistencia, Bola de Fuego, Causar Animosidad, Golpe de Viento

Resistencia al Veneno, Robar Mente.

Magia de Batalla 2

Aplastar, Causar Pánico, Niebla Mística, Zona de Firmeza

Magia de Batalla 3

Animar Espada, Invulnerabilidad a las Flechas, Puentes Mágico.

Nota: Wasmeier es un tipo prudente y lleva con él a todas horas una pequeña bolsa con ingredientes no fantásticos y un diente de dragón para el hechizo *Causar Pánico*. En su casa también tiene otros 3 dientes de dragón, 2 pintas de sangre de dragón (*Zona de Firmeza*) y 8 mechones de pelo de gigante para el hechizo *Aplastar*.

Papel

Los Jueces Supremos son nombrados por el Graf Boris para servir periodos de siete años y asesorar en toda la legislación de Middenheim. Muchas Comisiones de la Ciudad hacen peticiones (o súplicas) a los Jueces Supremos, y el Excelentísimo Gremio de Letrados ayuda a los Jueces Supremos a redactar las leyes. Después se remiten al Graf Boris para su aprobación y firma, una vez que las haya comentado con otros asesores (puede rechazar lo que desee, o devolverlo para su corrección).

Los Jueces Supremos emiten juicios por unanimidad o por voto mayoritario; en el último caso no tiene precedentes que el Juez Supremo disconforme exprese su parecer en público, aunque hubo un caso hace 358 años en el que un Juez Supremo dimitió en protesta por esta cuestión. Procuran permanecer alejados en el ámbito personal de los demás PNJ importantes para preservar la imparcialidad de juicio. Actuando en bloque (con una mayoría de dos sobre tres) tienen una influencia poderosa sobre el Graf Boris ("3 votos").

Wasmeier y la Mano Púrpura

Además de sus obligaciones oficiales, el Juez Supremo Wasmeier también es Magister Magistri del Culto de



la Mano Púrpura. El Culto tiene otros dos miembros de alto rango que, junto a Wasmeier, conforman el Círculo Interno. Estos son Gottfried Jarmund (un abogado admirado y respetado) y Erich Kalzbad (un estudioso ayudante en la oficina del Canciller). Los tres hombres están al margen de la rutina diaria del culto pero, si es necesario, pueden conseguir a matones que hagan su voluntad con poca antelación. Dada la obsesión del culto por la discreción, se tarda un par de días en obtener servicios más especializados, con lo que probablemente no estén disponibles, dada la escala de tiempo de esta aventura.

Como Jefe del Círculo Interno Wasmeier es el más influyente y los otros dos saben poco de su plan. Todo lo que ha dicho Wasmeier es que necesita que todos los miembros del culto apoyen con entusiasmo los impuestos incluso si se ven perjudicados por ellos. Gottfried y Eric no tienen ni idea que Hoflich es un doppelganger o que están destinados a volverse más influyentes si el plan de Wasmeier tiene éxito.

Lugares

Los tres Jueces Supremos trabajan en el Palacio Interior y tienen aposentos allí (véase el mapa de la pág. 107), y también casas propias (lugares N1, N2 y N3, respectivamente, en el Mapa de la Ciudad). La casa de Wasmeier también está dibujada en el Mapa 4.

En el momento de la aventura Ehrlich ha huido a su casa solariega y se le puede encontrar allí en todo momento. Sus únicos contactos con la ciudad es a través de las entregas diarias de víveres para él y para sus animales.

Wasmeier es raro que esté en casa (un 10% de posibilidades) en un momento dado, y es más habitual que esté en el Palacio, reunido con sus secuaces o divirtiéndose en la Semana de Carnaval (véanse las Tarjetas de PNJ y la Tabla Maestra de Atracciones). Lo mismo puede decirse de Hoflich. Todos los Jueces Supremos van muy protegidos en sus apariciones públicas oficiales, y los PJ deberían tener muy difícil llegar hasta ellos.

Deja muy claro que los Jueces Supremos son de algún modo las autoridades legislativas definitivas, hombres lejanos y distantes, y nadie obtiene una audiencia sin ser un representante de importantes intereses de Middenheim (los PJ, como forasteros, es difícil que obtengan esta consideración).

Reacciones

Los Jueces Supremos se destacan por no tener relaciones "personales" y reaccionan ante la gente de una manera totalmente formal. No expresarán afecto o amistad, ni tampoco enojo o antipatía personal. No serán necesarias las pruebas de *Empatía*.

Conocimiento

Ehrlich está desesperado. Hace casi dos meses fue abordado por Hoflich, que simplemente le dijo que su sobrina Reya había sido secuestrada y sería asesinada a menos que Ehrlich votara a favor de las nuevas leyes tributarias que Hoflich estaba a punto de proponer. Confundido y asustado, Ehrlich hizo justamente eso, y aunque Wasmeier votó contra los cambios, la regla de la "mayoría" se aplicó y se presentaron los nuevos impuestos al Graf. Desde que el Graf aprobó las leyes tributarias Ehrlich ha permanecido en su casa siguiendo las instrucciones de Hoflich de no ver ni hablar con nadie hasta que acabara el Carnaval, en cuyo momento (o eso ha prometido Hoflich) se liberará ilesa a la sobrina de Ehrlich. Este es un dato crucial, ya que apunta directamente a Hoflich (de acuerdo con el plan secreto de Wasmeier).

El **doppelganger-Hoflich** sabe que PNJ están bajo el control de Wasmeier (ha tenido que contárselo para minimizar los riesgos de un malentendido accidental), y conoce su propio papel en el próximo asesinato y sustitución del Graf Boris. No está al tanto del reemplazo posterior de asesores cercanos al Graf con miembros de la Mano Púrpura.

Wasmeier, por supuesto, lo sabe todo. Además de los detalles de sus propias intrigas secretas o públicas, Wasmeier también conoce la identidad de los miembros de alto nivel del Culto de la Mano Púrpura.

Probablemente será una desgracia para los PJ si consiguen de alguna manera tener una audiencia con Hoflich o Wasmeier, ya que casi con toda seguridad despertarán sospechas en Wasmeier (por supuesto, el doppelganger contará a Wasmeier lo que le dicen los PJ). Dadas las graves consecuencias de esto, tal vez quieras dar un respiro a los jugadores haciendo que Hoflich pregunte con intención "¿quién más está al tanto de eso?" Al fin y al cabo, el doppelganger no es muy listo y le gustaría hacer méritos frustrando a los aventureros. Wasmeier no cometerá el mismo error y se abstendrá de estorbar a los PJ hasta que esté seguro de que puede silenciarlos a todo de una tacada.

Conceptos Erróneos

Ninguno. Los Jueces Supremos saben exactamente quién tiene influencia sobre el Graf, aunque comprensiblemente tienden a subestimar la influencia que tendría la Princesa si tratara de usarla.

Objetivos

Ehrlich: Su principal objetivo será seguir las órdenes de Hoflich hasta después del Carnaval. Si los PJ consiguen entrar en su casa se encontrarán con un hombre llorando que les pide que se marchen. Incluso si suponen que está sufriendo alguna amenaza siniestra, Ehrlich no dirá nada. Ehrlich sólo hablará cuando sepa que su sobrina está a salvo, acudiendo directamente al Sumo Sacerdote Ar-Ulric en un último intento por averiguar que pasa y solucionarlo. Por supuesto, estará muy agradecido a los rescatadores de su sobrina.

La negativa de Ehrlich a hablar es crucial para el ritmo de la aventura. Su conocimiento de la implicación de Hoflich pone fin a toda investigación por parte de los PJ. Para obtener más información sobre cómo dirigir en punto culminante de la aventura, lee "*Agentes del Hechicero Malvado*", (pág. 102).

Hoflich: Al doppelganger le parece buena idea convertirse en el Graf Boris y está deseando que llegue el momento. Su otro único objetivo será salvar el pellejo si las cosas fueran mal. En este respecto, hay una manera improbable aunque posible con la que los PJ podrían sacar algún beneficio del trato con el doppelganger-Hoflich. Si de algún modo han conseguido descubrir los planes de Wasmeier, podrían preguntarse si Ehrlich no era el ayudante de Wasmeier dentro del grupo de tres y Hoflich el tipo decente. Si le cuentan a Hoflich los planes de Wasmeier, el doppelganger tal vez decida que todo se ha ido al garete y quizá huya de la ciudad.

Si esto sucediera, Wasmeier no tendrá la misma influencia que tiene actualmente; técnicamente no es posible que un solo Juez Supremo presente peticiones al Graf Boris o redacte proposiciones de ley. A menos que Ehrlich entre en juego, la influencia de Wasmeier debería reducirse a 1 voto, lo que ayuda considerablemente a los PJ.

Wasmeier: Los objetivos de Wasmeier con respecto a la ciudad ya han sido explicados en su totalidad anteriormente. Su objetivo secundario será frustrar cualquier in-



tento por detenerle. Deberías decidir cuándo las acciones de los PJ se vuelven lo bastante "visibles" socialmente para que Wasmeier se interese por ellos. Un ejemplo de dicha visibilidad sería vencer al Campeón en combate (con lo que Wasmeier perdería una fuente de influencia sobre el Graf Boris) o las reuniones públicas entre las "víctimas" de Wasmeier (por ejemplo, el Canciller) y extraños (por ejemplo, el grupo). En todos los casos, el Juez Supremo hará algunas pesquisas acerca de los individuos en cuestión. Si despiertan sus sospechas, les hará seguir durante un día basando sus futuras acciones en lo que le informen.

A través de sus agentes tiene muchas opciones: dejar las clásicas notas de "dejadle en paz, o si no...", seguir y asaltar a un PJ (después de esta advertencia podría haber un intento de asesinato). Sin embargo, sólo instigará estas acciones si Wasmeier cree que los PJ son aficionados chapuceros. Si sospecha o sabe que el grupo es inteligente aguardará al momento adecuado, esperando que su plan tenga éxito antes de actuar contra ellos con todo el poder del Graf. Wasmeier ordenará a sus sicarios que les embosquen y maten a todos sólo si el grupo se está acercando a la verdad. Por lo general dicho ataque tendrá lugar cerca del fin de la Semana de Carnaval; Wasmeier no se arriesgará a dirigir un ataque así (con la posibilidad de que pueda fallar) hasta que sus planes estén cerca de su culminación. Este hombre es muy inteligente y no se arriesgará a tomar medidas extremas a menos que parezca que tiene que hacerlo. En resumidas cuentas, cuando los PJ empiecen a llegar a algún sitio, tienes que decidir cuánto sabrá Wasmeier, cómo y qué hará al respecto.

Actitud ante los demás PNJ

Nota: Recuerda lo que se ha dicho acerca de las actitudes neutrales a nivel personal de los Jueces Supremos hacia los demás.

Josef Sparsam – Canciller: Los Jueces Supremos siempre han mantenido relaciones formales, aunque ligeramente cordiales, con él. Wasmeier, por supuesto, tiene al Canciller metido en el bolsillo por su drogadicción (véase la pág. 58).

Dieter Schmiedehammer – Campeón: Únicamente contactos mínimos, expresiones de leve aprobación, pero nada más. Wasmeier ha hecho que uno de sus subordinados hipnotice a Dieter, con lo que también está "bajo su control" ("Tienes Sueño..." pág. 94).

Rallane Lafarel – Juglar: Sin relación, pero Wasmeier y el doppelganger-Hoflich tienen cuidado con él, pensando que no es tonto y que podría ser problemático.

Katarina Todbringer – La Princesa: Todos los Jueces Supremos se han esforzado por ser muy correctos y respetuosos, y ahora Wasmeier la considera una influencia potencial en el Graf Boris de la que no tiene que preocuparse.

Hildegard Zimmerlich – Carabina: De nuevo, los Jueces Supremos siempre se han comportado con extrema formalidad y corrección hacia ella.

Los Comandantes Militares: Infrecuentes reuniones profesionales; los dos grupos se mantienen separados y los encuentros son pocos y muy ceremoniosos. Wasmeier subestima la inteligencia de la jerarquía y no les considera una amenaza para sus planes, conociendo su odio a verse involucrados en política.

Los Hechiceros: Sus relaciones son casi siempre a través de Wasmeier, que sigue siendo miembro del Gremio de Hechiceros. Wasmeier se ha preocupado en mantener buenas relaciones con Albrecht Helseher, el Alto Hechicero, y le ha insinuado que no votó a favor del Impuesto sobre Pergaminos. Wasmeier sabe que los hechiceros son

inteligentes, pero también que nadie del Gremio sospecharía de él.

Sumo Sacerdote Ar-Ulric: Todos mantienen relaciones formales con él, pero Ehrlich es el más cercano. Wasmeier piensa que Ar-Ulric y Ehrlich podrían ser amigos (no es así) y que la depresión de Ehrlich junto al chantaje puede derrumbar a Ar-Ulric. Por tanto, está muy preocupado por su bienestar.

Emmanuelle Schlagen – La Amante del Graf: Sin relación, salvo que Wasmeier está chantajeando indirectamente a Emmanuelle. La considera una mujer sensata y de fuerte carácter, que probablemente esté sirviendo de apoyo a Ar-Ulric.

Las Damas de la Corte: Sin relación, indiferencia.

Siegfried Prunkvoll – El Caballero Eterno: Sin relación; conocen su reputación y piensan que no tiene importancia.

Allavandrel Fanmaris – Maestro de la Caza: Apenas le conocen y les es indiferente. Sin embargo, Wasmeier está un poco preocupado por su amistad con Rallane (dos elfos son una combinación inteligente) pero le tranquiliza la influencia mínima que tienen sobre el Graf.

Gotthard Goebbels – Presidente de la Comisión: Se reúnen bimestralmente con él como presidente de la Comisión de Comercio, Industria e Impuestos de la ciudad (un puesto bastante importante). Ehrlich siente antipatía hacia él y le cree servil y aprovechado; cree que Goebbels probablemente sea un ladrón (y es así). Wasmeier y el doppelganger-Hoflich, aunque en principio se mostraban indiferentes, han cultivado algo su relación; a Wasmeier se le ocurrió que Goebbels podría ser usado como chivo expiatorio si surgían problemas con las reformas tributarias, pero ahora eso no parece posible. Las apuestas están más altas que entonces.

Luigi Pavarotti – Físico del Barón: Ehrlich nunca le ha visto. Wasmeier y Hoflich están algo preocupados por él; pudiera ser solo un zoquete, pero por otra parte es peligrosamente impredecible y tal vez sea el comodín de la baraja. Wasmeier podría intentar que Brunhilde Klaglich y su equipo (véase *Agentes del Hechicero Malvado*, pág. 102) mataran a Luigi en algún momento si las cosas se pusiesen calientes.



GENTE Y ACONTECIMIENTOS

• SUCECOS CLAVE •

En este apartado y los siguientes se describen con detalle algunos sucesos y personajes importantes. Deberías usar todo el material aquí incluido (o parte de él) para hacer avanzar la trama lo que desees. En la mayoría de los casos, los PJ no tienen control sobre los encuentros descritos, pero pueden reaccionar ante ellos como prefieran.

• PRIMEROS ENCUENTROS •

Una parte importante de las primeras actividades de los PJ deberían estar dirigidas a conocer a los muchos PNJ de alto nivel de Middenheim. El resultado del primero encuentro determinará (en parte) la naturaleza de cualquier interacción futura. Sin embargo, en primer caso el grupo debe decidir cuál es la mejor manera de abordar al PNJ, y hay varios modos de hacerlo.

El primero es por medio de los canales oficiales. Muchos de los PNJ tienen funciones relacionadas con el gobierno de la ciudad, y teóricamente deberían mantenerse accesibles a cualquiera con un interés adecuado. En la prác-

tica, este uso del procedimiento oficial generará una cita en 2-9 días, probablemente un retraso demasiado largo para el grupo.

El segundo método es "tropezarse" con el PNJ en un entorno social, por ejemplo en la ópera o en el Torneo de Tiro con Arco. Esta es una táctica más factible para los PJ, ya que no tienen que inventar historias falsas plausibles para acercarse al PNJ. Por este motivo tienes acceso a todos los movimientos de los PNJ durante la Semana de Carnaval.

El tercer modo de conocer a PNJ es por pura casualidad; los PJ podrían tropezarse con los PNJ mientras deambulan por la ciudad. A continuación se encuentra un listado de ejemplo de tales "encuentros casuales". Puedes usarlos para avivar una sesión de juego improductiva, pero trata de usarlos escasamente para que los jugadores no se sientan a esperar el siguiente encuentro. No se han incluido PNJ como el Campeón del Graf, ya que es muy fácil encontrarse con ellos en el transcurso del juego.

• CANCELLER SPARSAM •

El Canciller no sale mucho durante el Carnaval. No le interesan demasiado la mayoría de los actos, y también tiene miedo de mostrar su cara donde le puedan reconocer los enanos. Ha recibido quejas de todos los grupos afectados por los impuestos, pero los enanos se han vuelto cada vez más agresivos.

Los PJ pudieran encontrarse con él mientras huye de una turba de alborotadores enanos. El grupo podría verse atraído por el ruido de la multitud, o por la visión del Canciller huyendo por las calles esquivando una lluvia de fruta podrida. Si el grupo "rescata" a Sparsam, se mostrará muy agradecido. Por supuesto, si el grupo cuenta con un enano, podrían sacar provecho de la circunstancia para realizar un rescate fingido, mientras el PJ enano asalta gritando y de manera casi violenta a Sparsam.

Otra manera de encontrarse con Sparsam es mediante su interés por las antigüedades. Si el grupo conoce su aspecto podrían reconocerle en una subasta o venta. Tendrá su ojo puesto en un objeto en particular, pero probablemente pujará también por otros, para ocultar su interés. Pujar contra el Canciller puede ser caro —aunque es rico, es tacaño, y abandonará la puja cuando el precio suba el 10% por encima del valor del objeto (por ejemplo, a 110 CO para algo que valga 100 CO). Una conservación agradable (y entendida) sobre antigüedades mantenida durante una subasta, podría generar una invitación para admirar la colección de Sparsam.

• "PRINCESA" KATARINA •

Es un PNJ difícil de conocer dado el gran contingente de Caballeros que protegen a la "Princesa". Su "ejército privado" sólo estará ausente en entornos muy seguros (ricos y de la alta sociedad). Sin embargo, su carabina siempre estará presente y hará todo lo posible por poner obstáculos.

Si los PJ se llevan bien con el juglar, tal vez quieras que organice una pequeña fiesta a la que están invitados los PJ. La "Princesa" acudirá una media hora, y si a Rallane le cae bien algún PNJ humano atractivo, tratará de distraer la atención de la carabina para permitir que el PJ llegue hasta la "Princesa". ¡Será mejor que tenga algunas buenas frases preparadas! La carabina volverá en cinco minutos. Tú deci-



des la reacción de la "Princesa" ante su pretendiente, pero es difícil que se dé un "amor a primera vista".

• CARABINA ZIMPERLICH •

La mayoría de las veces se encuentra con su joven protegida, pero si haces que los PJ conozcan su interés por lo extraño se la podrán encontrar en los Tragafuegos del Backertag (Día 4).

• CABALLERO ETERNO PRUNKVOLL •

A menudo Siegfried deambula por las calles sin hacer nada de particular, salvo comportarse como un Caballero Eterno. Si el grupo se ve envuelto en algún pequeño altercado (no en los barrios bajos) puede ser posible que el Caballero interceda, pero asegúrate que esto no interfiera con sus actividades planeadas.

El Caballero también podría ser útil si el grupo está teniendo graves problemas a causa de una emboscada, ya que su presencia hará que la mayoría de los matones huyan. Por supuesto, el grupo tal vez crea que el Caballero ha puesto la trampa para "rescatarlos", pero unos minutos de conversación deberían convencerles que no puede ser el hombre que buscan.

• "HERR DOKTOR" PAVAROTTI •

En cualquier momento que los PJ estén por la calle a última hora de la noche podrían encontrarse con esta extraordinaria criatura mientras vuelve a casa después de pasar la noche en la ciudad. Cualquier PJ atractiva (incluso las enanas) llamará inmediatamente su atención y los gestos adecuados por parte de los PJ (ofrecimientos de comida, bebida, etc.) podrían conseguirles una invitación a la Fiesta de los Jardines Reales.

• LA ESPÍA: NASTASSIA HESS •

Se incluyen las puntuaciones de esta PNJ, además de información acerca de cuando se la debe usar en esta aventura (si es que hay que hacerlo).

Personalidad y Apariencia

1,65 m de altura; constitución media, cabello castaño rojizo, ojos grises. Nastassia es agudamente inteligente y muy observadora. Siempre permanece vigilante y es experta en hacer que otras personas hablen de sí mismas y de otros. Es astuta, se guarda sus opiniones para sí misma, y manipula a otros sin esfuerzo y sin que se den cuenta. Ha tenido un buen número de carreras anteriores y ha viajado por todo el Viejo Mundo; puede hablar todos los dialectos del Viejomundano.

Nastassia es la lugarteniente de confianza del Barón Heinrich Todbringer, el hijo primogénito del Graf Boris. Desde que los poderes de su padre comenzaron a declinar ha tomado la responsabilidad de muchas misiones diplomáticas e incursiones. Durante esta aventura, Heinrich se encuentran en Salzenburgo en una visita diplomática. Sin embargo, ha dejado a Nastassia en la ciudad para mantener un ojo vigilante sobre la gente y los acontecimientos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	51	57	3	5	11	54	2	53	47	59	72	34	77

Edad

37 (aparenta 32)

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Abrir Cerraduras, Actuar, Armas de Especialista — Armas de Parada, Criptografía, Charlatanería, Disfraz, Encanto, Equitación, Escalar, Escondarse (Urbano), Esquivar Golpe, Etiqueta, Huida, Imitar, Ingenio, Juego, Juegos de Manos, Leer/Escribir, Lingüística, Movimiento Silencioso (Urbano), Oratoria, Pelea Callejera, Seducción, Seguir, Sexto Sentido, Soborno, Suerte, Tasar.

Posesiones

Cota de malla larga con mangas mágica +2 (3 PA tronco/brazos/piernas), capucha de malla mágica +2 (3 PA, cabeza), daga mágica +10 a acertar y +2 de daño adicional (I +10, +10 a impacto, sin penalización al Daño, P -20), rompeespadas (D -2, P -10), *amuleto de cobre tres veces bendito* (-1 al daño de cualquier impacto de un arma no mágica, +20 a todas las pruebas de Veneno, se vuelve verde si está a menos de 3 cm de veneno), *Poción de Lenguas*, *Poción de Invisibilidad*, 20 Coronas de Oro (en efectivo; supón que puede conseguir 1000 CO en una hora), paloma mensajera (en su casa), pase auténtico al Palacio Interior.

• USAR A NASTASSIA EN LA AVENTURA

No se la mencionará a los PJ por una razón muy sencilla; nadie sabe quién es, o para quién trabaja. Tiene su propio hogar el Middenheim, y nunca se la ve con Heinrich. Su papel es sencillamente salir por las noches y hacer vida social con gente de los entornos de la diplomacia y el gobierno, averiguando lo que pueda e informando a Heinrich. Pasa gran parte de su tiempo en compañía de funcionarios menores, que gustan de alardear de su trabajo para impresionar a una mujer tan atractiva. Tiene contactos y espías en varias ciudades importantes del Imperio y en las Ciudades Estado Tileanas. También es perfectamente capaz de robar documentos y de realizar otras actividades secretas cuando es necesario.

El fin de introducir a Nastassia es sencillo: si los jugadores se están metiendo en un lío irresoluble puedes usarla como PNJ "invisible". Su papel como espía de Heinrich hace que esté bien situada para escuchar muchos rumores secundarios, como las noticias acerca de las actividades de los PJ. La intuición les dirá que algo sucede, y entonces investigará indirectamente, usando a los PJ si es posible, y remitirá a Heinrich cualquier información concreta que averigüe.

En este respecto, puede avisar a los PJ con notas útiles (y anónimas), mensajes, etc. Para dejar que los jugadores desentrañen algunos misterios, ella no conoce las intrigas centrales de Middenheim, sólo retazos de comportamientos extraños relacionados con PNJ importantes. Deberías usar sus avisos lo menos posible, recordando que la concesión de PE (véase pág. 116) debería ajustarse para tener en cuenta esta ayuda adicional.

Por ejemplo, puedes decidir que sepa lo siguiente:

Ar-Ulric y la amante del Graf están teniendo una aventura y el Sumo Sacerdote ha estado mostrando señales de inquietud;

El Canciller es un drogadicto, y Brunhilde Klaglich, bajo el alias de "Frau Kenner" es su camello, habiendo comprado las drogas en un lugar llamado "El Foso";

Luigi Pavarotti es de fiar (le conoció en una visita a las Ciudades Estado Tileanas);

Etc.



Trata de entregar una parte mínima de esta información; con suerte los jugadores comenzarán a seguir pistas y no necesitarán más ayudas.

Por supuesto, Nastassia no les ayudará a menos que crea que los PJ están tratando sinceramente de hacer algo útil y constructivo sobre los problemas de Middenheim. Supón que se sienta cerca de ellos en una taberna de vez en cuando y que escucha sus conversaciones. También es perfectamente capaz de alquilar una habitación contigua a la suya y de escuchar a través de la pared. ¡Es muy ingeniosa!

• TIENES SUEÑO... •

Este apartado describe la posibilidad de que los PJ descubran que Dieter ha sido hipnotizado para apoyar los cambios tributarios y traten de anular los efectos de la hipnosis. Si lo logran (y si Dieter sigue siendo el Campeón del Graf), los PJ habrán convertido a uno de los agentes de Wasmeier en uno de sus propios partidarios. Aunque Dieter sólo tiene una influencia modesta, este paso será bastante productivo para los PJ.

• DESCUBRIMIENTO •

Los PJ tal vez sospechen que hay algo irracional acerca de la actitud de Dieter ante los nuevos impuestos tras hablar con él.

Como se ha explicado en la información acerca de Dieter (véase la pág. 60), ha sido hipnotizado para decir ciertas cosas cuando se le pregunte por los impuestos. Deberías estar familiarizado con estas frases preparadas antes de jugar.

Cuando habla acerca de asuntos relacionados (enanos en general) Dieter no está bajo esa compulsión y los jugadores quizá vean a Dieter contradiciéndose a sí mismo. Si se le pregunta por ello, Dieter no verá que sus afirmaciones son incompatibles.

Tienes que dirigir este encuentro con mucho cuidado; por un lado, se ha manipulado la mente de Dieter, pero por otro los efectos no son claramente manifiestos. Si los jugadores están teniendo problemas, haz que el PJ más inteligente intente una prueba de *Int* para observar un cambio sutil en el comportamiento de Dieter cuando se habla de los impuestos (una mirada vidriosa, una leve falta de emoción en la voz, etc.). Si un PJ tiene la habilidad *Hipnotismo* reconocerá su estado inmediatamente, y sabrá que hacer al respecto (véase *Deshipnotizar a Dieter* pág. 95).

Hay una pista más para los jugadores lentos (aunque esto pueda suceder en cualquier caso), y es cuando Dieter se emborracha mucho. Justo antes de la inconsciencia los efectos del alcohol anularán temporalmente los efectos del hipnotismo, y Dieter puede opinar lo que piense de los impuestos (articulando mal las frases). Sin embargo, cuando se la pasa la borrachera la hipnosis vuelve a activarse.

• QUÉ HACER •

Suponiendo que el grupo se haya dado cuenta que Dieter está bajo algún tipo de encanto o control mental, probablemente querrán hacer algo al respecto.

Interrogar a Dieter cuando está borracho no aporta mucha información; en este estado Dieter apenas puede charlar, y está muy lejos de recordar quién le hipnotizó. Si un PJ tiene la habilidad *Hipnotismo*, o es un Físico, debería revelar que los síntomas apuntan a la hipnosis (si es que aún no lo han supuesto). Para hacer algo más, el grupo tendrá que obtener la cooperación de alguien con la

habilidad *Hipnotismo*. Si fallan sus propios recursos, hay tres fuentes a las que pueden recurrir los PJ:

• ARTISTAS DEL CARNAVAL •

Esto podría ser arriesgado, ya que la persona elegida pudiera no ser de fiar —al fin y al cabo, los hipnotizadores suelen ser charlatanes que buscan las ganancias rápidas. Sin embargo, no será difícil encontrar a un hipnotizador auténtico si los PJ preguntan por los alrededores. Considera a este individuo como un Artista o Charlatán con la habilidad *Hipnotismo*. Un nombre apropiado puede ser el del Dr. Woldo Zeggemund. El precio inicial para eliminar la hipnosis será de 10 CO, subiendo hasta 20 CO si Woldo se entera a quién va a deshipnotizar, y 80 CO si Dieter no se muestra dispuesto.

• EL GREMIO DE FÍSICOS •

El Gremio de Físicos de Middenheim (lugar 12) es bastante exigente con lo que aceptan y a los ojos del Consejo del Gremio el hipnotismo bordea la charlatanería. Sin embargo, si los PJ no consiguen encontrar a un hipnotizador en cualquier otro lugar, aquí pueden lograrlo. El precio inicial será de 20 CO, duplicándose en cuanto el físico se aperciba de a quién está tratando.

• EL TEMPLO DE SHALLYA •

Si se maneja correctamente (quizá con una historia acerca de un amigo con una enfermedad mental que parece haber sido inducida mediante hipnosis) las pesquisas en este lugar servirán para que el grupo se haga con los servicios de Maria Ferberg, que (aunque aún es una novicia) tiene poderes excelentes de hipnosis (-10 a la prueba de FV de Dieter, +10 a la suya). Aunque su cobra por sus servicios, se esperará una donación al Templo.

• EL BUEN DOCTOR •

Si los PJ comienzan a buscar a una persona que pueda deshipnotizar a Dieter, quizá uno de ellos podría escuchar el rumor (en el Gremio de Físicos, por ejemplo) de que la mejora del Barón Stefan se debe a una poderosa influencia hipnótica ejercida por Luigi Pavarotti. Esto podría ponerles en un dilema.

En primer lugar, tal vez lleguen a la conclusión que Pavarotti está detrás del estado de Dieter. Podrían incluso pensar que es la influencia maligna que hay detrás de toda la trama y hacer algo para trastocar sus supuestos planes. Estarían enojando a un poderoso aliado potencial, pero este revés no debería imposibilitar la resolución de la aventura.

Por otro lado, quizá no se traguen este señuelo; pudieran tratar de acordar una cita con el "Herr Doktor" e intentar persuadirle para que trate a Dieter además de sondearle en busca de información. Si Pavarotti se da cuenta que Dieter ha sido hipnotizado, empezará a interesarse activamente en la situación y puede ser de considerable ayuda.

• OTROS PNJ IMPORTANTES •

Además de estas posibilidades, los PJ tal vez quieran hablar del problema con alguno de los amigos de Dieter: Rallane, Allavandrel y su prometida Kirsten Jung, por ejemplo. Les parecerá bien lo que sugieran los PJ, siempre que no hagan correr ningún riesgo a Dieter. Esto significa que ninguno de los tres permitirá que Dieter se someta a un hipnotizador procedente de los artistas del Carnaval. Sólo Kirsten sabe que, supuestamente, el Físico del Barón tiene poderes hipnóticos, pero no le hará gracia que Dieter



se someta a los servicios de Luigi y tal vez sea necesario convencerla.

• DESHIPNOTIZAR A DIETER •

A Dieter no le hará gracia la idea de ser hipnotizado, pero si los PJ hablan con alguno de sus amigos (Rallane, Allavandrel y Kirsten) finalmente accederá aunque a regañadientes.

Si no consiguen persuadirle, los PJ podrían emborachar un poco a Dieter para que no sea consciente del contacto hipnótico inicial. Ten en cuenta que Maria Ferberg no hipnotizará a nadie sin su conocimiento, a menos que se lo ordenen sus superiores. La descripción incluida presupone que Pavarotti es el hipnotizador; es un PNJ importante, y propenso a actuar por iniciativa propia. Tendrá lugar una secuencia similar si se involucra a un PJ o a uno de los demás PNJ.

Será necesaria una habitación tranquila y oscura. Esto debería conseguirse fácilmente; Rallane ofrecerá con mucho gusto su habitación trasera, por ejemplo. Luigi sentará a Dieter en una silla confortable y le dirá que fije sus ojos en un medallón de plata en una cadena, que Luigi balancea ante sus ojos. Luigi murmura un monótono...

"Mira al disco, el disco, y escucha mi voz. Escucha mi voz. Sólo tienes que mirar al disco, contempla su balanceo, no puedes apartar la mirada, y escucha mi voz. Mientras miras al disco se te cansan los ojos, tus párpados se cierran, y tienes sueño. Te relajas, escuchando mi voz, y tienes sueño..."

Esto continúa durante unos cuantos minutos. Tras este tiempo, Dieter está profundamente hipnotizado y sólo reaccionará a lo que le diga Luigi.

Luigi preguntará al grupo qué quieren. Podría intentar anular cualquier influencia existente o podría primero formular algunas preguntas (véase **WFJR**, pág. 52). Indica que sólo se puede vencer la amnesia inducida mediante hipnosis en trance y que es un buen momento para hacer preguntas.

La hipnosis original está desapareciendo y cualquier intento de anularla tendrá éxito. Los detalles precisos de lo que puede sacar Luigi a Dieter dependen de lo que le pregunten. Se supone que los PJ han hablado con Luigi de lo que quieren preguntarle —al fin y al cabo, tendrán que haber dado a Luigi alguna razón para hacer lo que está haciendo.

A continuación se incluyen algunas posibles preguntas, pero tendrás que improvisar ante otras cuestiones. La información en cursiva puede ser útil.

¿Cuándo? "Hace casi dos meses".

¿Dónde? "En el Barco Teatro (Gran Parque). Dieter había estado fuera de la ciudad y acabó medio borracho en este establecimiento de clase alta. Sentado sólo en una esquina tranquila, le abordó una mujer joven. Si está presente, a Kirsten no le gustará esta respuesta.

¿Qué se le ordenó que hiciera? A esto, Dieter repetirá una detrás de otra todas las frases indicadas en su descripción (pág. 60).

¿Quién se lo pidió? "Charlotte"

¿Cómo era? "Atractiva". A Kirsten le gustará aún menos esta respuesta.

Describe a "Charlotte": Pelirroja, ojos verdes, en mitad de la veintena, 1,65 m de altura, y constitución media. Hablaba con acento bretoniano".

Era Brunhilde Klaglich disfrazada.

Tras agotar su número asignado de preguntas (lo que se hace patente cuando Dieter no consigue responder),

Luigi sugerirá que, si les parece bien, va a deshipnotizar a Dieter y a implantar fuertes sugerencias en la mente de Dieter para evitar ser hipnotizado de nuevo por la misma persona. Esta última operación no la puede realizar otro hipnotizador y forma parte del talento y conocimiento avanzado de Luigi. El efecto durará 1-4 semanas. Kirsten accederá si está presente. El proceso le llevará varios minutos a Luigi.

• DESPUÉS DE LA HIPNOSIS •

Dieter no podrá recordar nada de la sesión, pero tendrá un vago recuerdo de haber sido hipnotizado con anterioridad.

Si Maria es la hipnotizadora, regresará al Templo y no hablará más del incidente. Woldo (o cualquier artista) permanecerá callado acerca del tema: implicarse en asuntos de la alta sociedad es algo serio. Aún así, tal vez pida algo más de oro.

Luigi quedará intrigado por todo lo que ha averiguado. No le gustará que alguien haya controlado mediante hipnosis a este hombre decente, aunque admira de mala gana el talento del hipnotizador inicial. Por supuesto, se dará cuenta de que se está tramando algo y eso hará que se muestre más favorable hacia los PJ, aunque seguirán aplicándose sus objetivos con respecto a ellos (pág. XX).



La respuesta final de Dieter es importante. Le enojará saber que ha sido hipnotizado para apoyar los nuevos impuestos. Sin embargo, ahora estará de lado de los PJ en su búsqueda del mayor número posible de fuentes de influencia. Sin embargo, si ya ha sido vencido como Campeón no tendrá ninguna influencia, pero ayudará a los PJ de cualquier otra manera. Cualquier PNJ amigo de Dieter que haya visto lo anterior (o sepa de ello) también mostrará su buena disposición hacia los PJ y proporcionará ayuda adicional (si es posible) en agradecimiento por lo que han hecho los PJ.

Seguir la referencia al Barco Teatro será infructuoso. Dieter acude con cierta frecuencia y su presencia no era nada novedosa. Además, "Charlotte" puso cuidado en no atraer atenciones indebidas sobre sí misma, abordando a Dieter cuando se sentó en uno de los reservados diseñados para evitar los ojos curiosos. La única otra pista que merece la pena es saber que Luigi Pavarotti no hipnotizó a Dieter. Si el grupo sospechaba de él, este hecho indica su inocencia; si Luigi estuviera detrás de todo, ¿no habría sido capaz él mismo de hipnotizar a Dieter, y en un lugar menos público?

• EL CAOS ATACA DE NOCHE •

Este es un suceso opcional, que puedes emplear si quieres, o sea, si tus jugadores ven que las cosas son muy fáciles o si están desesperados por combatir. Si decides emplear este suceso debería ser una hora antes del amanecer de cualquier día anterior al Festag (Día 8). La banda de criaturas aquí descritas es numerosa y bastante poderosa; tal vez quieras cambiar su cantidad, para que sean un reto para los aventureros sin ser un enemigo insuperable.

• SUCESOS RECIENTES •

¡Hay una banda del Caos en la ciudad! Han pasado las últimas semanas acampados cerca de Middenheim, esperando a la orden de entregar a Reya Ehrlich, la sobrina de 11 años del Juez Supremo Ehrlich. Como se cuenta en *La Conjura Maligna* (pág. XX), la banda secuestró a Reya en la granja de sus padres. Parte del plan de Wasmeier consiste en que se encuentre su cuerpo en el escondite de Klaglich (pág. XX) y para eso debe llevarse secretamente a la niña a la ciudad.

El líder de la banda, un Skaven llamado Snikkit, tenía que meter a la niña en la ciudad y entregarla a Klaglich a cambio de 100 CO. Por desgracia, el resto de la banda no confiaba que su líder regresara con el oro e insistió en ir con él. Se dirigieron a la guarida de Klaglich a través de las alcantarillas, y entregaron a la niña de acuerdo con el plan, pero fueron descubiertos mientras intentaban salir. Se dio la voz de alarma "¡Bestias en las alcantarillas!" y la Guardia comenzó a perseguirles.

En la persecución posterior, la banda se abrió camino por la ciudad pero Snikkit sabía que se estaba cerrando la red sobre ellos. Su única posibilidad pasaba por salir al exterior, tomar rehenes y tratar de forzar su salida mediante amenazas. Así la banda salió por un pozo de visita y llegó al edificio más cercano: Las Armas del Templo.

• CONFUSIÓN EN LA POSADA •

Lo primero que saben los PJ de los acontecimientos serán los gritos procedentes del salón principal del mesón. Tendrán un minuto (10 asaltos) antes de que la puerta de su habitación se abra de una patada y se encuentren con un par de Hombres Bestia. Dirige este minuto en tiem-

po real; cronometra un minuto desde el primer grito y añade ruidos de chillidos, cosas rompiéndose, pasos en las escaleras, etc. Si los jugadores acaban gritándose entre sí de puro pánico sabrás que las cosas van bien.

Deberías anotar con cuidado cuánto tiempo tardan los PJ en actuar. Deberían tener tiempo para coger un arma y colocarse la armadura que sea fácil ponerse (capucha, casco, escudo), pero no podrán detenerse a ponerse una armadura completa o a lanzar más de un hechizo (por hechicero).

Si el grupo se pone en marcha rápido, podrán encargarse de varios miembros de la banda poco a poco, mientras siguen registrando por parejas la posada y reuniendo a los rehenes; esto les servirá de mucho en enfrentamientos posteriores.

La banda del Caos está reuniendo a todo el mundo en la posada y conduciéndoles al bar, donde son atados. Aquellos que no ofrecen resistencia no se les hará daño; la banda necesita rehenes vivos. La mayoría de los clientes de la posada preferirán huir a luchar. Tú decides quién es capturado y quién huye. Sin embargo, se sugiere que sea capturada la cocinera halfling, Tiasmara (pág. XX); esto evitará que Uli y su personal se larguen.

Recuerda que esta es una situación muy volátil, y estate preparado para improvisar. La mayoría de los miembros de la banda del Caos están tan nerviosos como los rehenes, y pueden volverse violentos —o perder los nervios y salir huyendo— en cualquier momento. Deberías asegurarte que Snikkit lucha a muerte o huye a las alcantarillas —no deberías permitir que fuera capturado.

• LA BANDA DEL CAOS •

Snikkit—Campeón Skaven

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	43	17	4	3	7	50	1	24	24	24	18	29	14

Snikkit tiene una cota de malla corta sin mangas (1 PA, tronco) y un escudo (1 PA, todas las localizaciones) y va armado con una lanza y una daga. Sólo tiene un ojo, lo que explica su baja HP.

3 Guerreros Skaven

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

Dos de los guerreros van armados con alabardas, y el tercero con una porra y una daga. No llevan armaduras.

8 Hombres Bestia

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

Los Hombres Bestia van equipados de la siguiente manera:

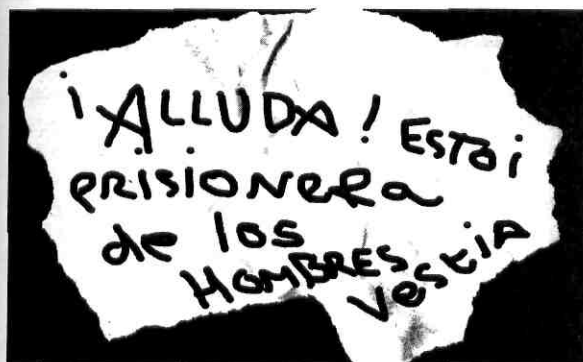
Hombre Bestia 1: dos espadas, sin armadura;

Hombre Bestia 2: dos espadas, sin armadura;

Hombre Bestia 3: cota de malla corta sin mangas (1 PA, tronco), porra, cuernos*;

Hombre Bestia 4: espada, sin armadura;

Hombre Bestia 5: justillo de cuero (0/1 PA, tronco), hacha a dos manos;



Hechizos —Magia Vulgar y Magia de Batalla de Nivel 1, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto —Clásico, Saber de Pergaminos, Saber Rúnico, Sentido Mágico.

Puntos de Magia

18

Hechizos

Magia Vulgar: Alarma Mágica, Cerradura Mágica, Maldición, Sueño.

Magia de Batalla 1: Aura de Resistencia, Bola de Fuego, Curar Herida Leve, Robar Mente, Vuelo.

Posesiones

Todo esto está en su habitación; va vestida con camión, y sólo ha tenido tiempo de coger una bolsa de ingredientes para hechizos.

Erina no correrá riesgos personales, usando ataques con *Robar Mente* o una *Bola de Fuego* dirigida (si el posible) para ayudar a los PJ. También estará lista para usar su hechizo de *Curar Herida Leve*. Huyó de los Hombres Bestia usando *Vuelo* en cuanto escuchó el combate, pero puede reaparecer inesperadamente.

Cuando haya acabado el combate, los PJ tal vez observen que Erina se parece mucho a Janna Eberhauer, la ayudante del Alto Hechicero (pág. 70); cualquier PJ que haya visto a Janna debería hacer una prueba de *Int* para advertir el parecido. En realidad es su hermana pequeña, que pasa la noche en la posada antes de realizar una visita sorpresa a Janna. Aunque no admitirá su parentesco con la Ayudante del Alto Hechicero (hay demasiada gente que pide favores), mencionará los PJ a Janna si han actuado bien en esta situación.

Hombre Bestia 6: alabarda, 2 dagas, sin armadura;
Hombre Bestia 7: espada, sin armadura;
Hombre Bestia 8: coraza (1 PA, tronco), escudo (1 PA, todas las localizaciones), espada.

*Este Hombre Bestia tiene un ataque de *empalar* además de su arma de ataque.

3 Goblins

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

Los Goblins van equipados de la siguiente manera:

Goblin 1: cota de malla larga con mangas, escudo y casco (2 PA, en todas las localizaciones), espada;

Goblin 2: cota de malla corta sin mangas y casco (1 PA, tronco/cabeza), lanza;

Goblin 3: justillo de cuero (0/1 PA, tronco), casco (1 PA, cabeza), lanza.

El Goblin 1 también tiene una muñeca de trapo que pertenecía a la niña. Oculta en la ropa de la muñeca hay un papelito, en el que está escrito un tosco mensaje, con lo que parece letra de un niño:

Socorro, me tienen prisionera los hombres bestas

Se reproduce en la *Ayuda 1*.

Una nota acerca de las armas: Las lanzas y alabardas son difíciles de manejar en el espacio cerrado de la posada: *I*–20, –10 al impacto. Todas las demás armas tienen los modificadores normales (WFJR, pág. 121).

• AYUDA ADICIONAL •

Si los PJ tienen dificultades, puedes hacer que alguno de los otros clientes de la posada tomen parte en la acción. A continuación se ofrecen dos posibilidades:

Erina Eberhauer, Hechicero de Nivel 1

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	27	33	4	2	7	38	1	35	32	51	51	44	46

Edad

27

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Astronomía, Chismorreo, Identificar Planta, Idioma Adicional —Eltharin, Idioma Arcano —Mágico, Lanzar



Golthog —Mercenario Ogro

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	33	17	4	5	17	30	2	18	18	14	18	29	10

Edad

14

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Arma de Especialista —Armas de Puño, Desarmar, Esquivar Golpe, Golpear para Aturdir, Golpe Poderoso, Idioma Adicional —Viejomundano, Lenguaje Secreto —Batalla.

Posesiones

Cota de malla corta sin mangas (estaba durmiendo con ella puesta!) y casco (1 PA tronco/cabeza), nudilleras, maza, 25 CO, 17/4.

Golthog ha acudido a Middenheim a unirse a la Blitztruppe de Baumann (véase *Rumores*, pág. 40) y se alo-

ja en Las Armas del Templario porque Uli no se atreve a rechazarle. Antes de alistarse está aprovechando para ver el Carnaval —especialmente aquellos actos relacionados con comer y beber. Por supuesto, ni se le pasará por la cabeza la opción de rendirse.

Durante toda la lucha Golthog combatirá encantado gritando ánimos a los PJ (algo así como “Venga, flaco, métete en faena”). Si le impresiona especialmente la manera en que los “flacos” se manejan durante la lucha, tal vez se pueda convencer a Golthog para que se una a ellos, pero sólo se recomienda esta opción si hace falta un PJ de reemplazo.

No servirá de mucha ayuda durante la mayor parte de la aventura; de hecho, los demás PJ probablemente prefieran mantenerle al margen. Sin embargo, si así lo prefieres puedes hacer que se una al grupo al final de la aventura, tras haber decidido no ingresar en la Blitztruppe por algún motivo u otro. Si Golthog se convierte en un PJ, ten en cuenta que sólo puede seguir carreras en la clase de Guerrero, y que alimentarle cuesta tres veces más que a un personaje humano. Además, en futuras aventuras deberías tener en cuenta cómo reaccionará la gente ante un grupo de aventureros que incluya a un Ogro.

• CONCLUSIÓN •

El grupo tiene dos opciones básicas en este suceso; pueden resistir y luchar o pueden huir. En cualquier caso, deberías asegurarte que sobreviven —quizá heridos, y tal vez con algún Punto de Destino menos, pero vivos. Tras haber dicho esto, si intentan algo estúpido como atacar a toda la banda del Caos de una vez sin ayuda, entonces se merecen todo lo que les haga.

La Guardia llegará (2d6+6 Guardias con dos Sargentos y un Capitán) unos cinco minutos (50 turnos) después de que comience el suceso. Si el grupo ya se ha encargado de la banda del Caos para entonces, magnífico. El Capitán preguntará sus nombres a los PJ, y les felicitará por sus acciones cívicas. La tarde del día siguiente, los PJ (junto a cualquier otro PNJ que ayudara) serán llevados ante el Comandante de la Guardia Schutzmann (pág. 67) que les dará la enhorabuena; esta puede ser una buena presentación ante este PNJ.

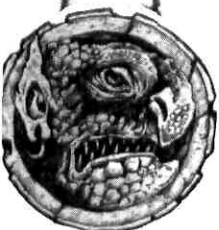
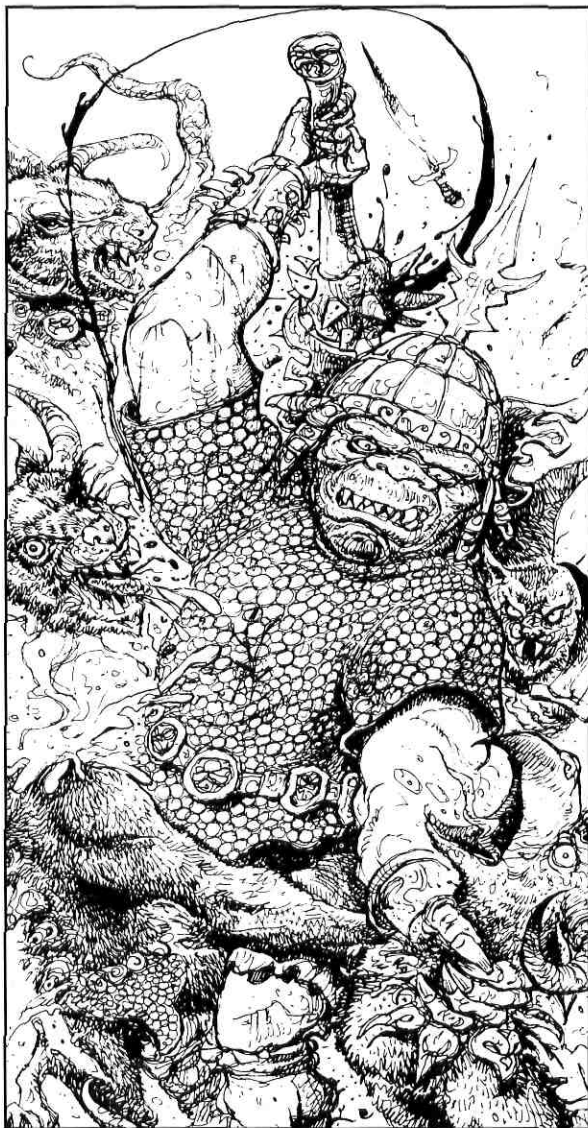
Si el grupo no consigue hacerse con la situación, dejarán que la banda del Caos salga de la posada, y se la abrirá camino para que llegue hasta las puertas. Sin embargo, los Hechiceros estarán preparados y lanzarán varios hechizos de *Causar Estupidez* y *Causar Pánico*, permitiendo la captura o muerte de los miembros de la banda.

Si el grupo hace prisioneros, tendrán un tiempo limitado para interrogarles antes de que la Guardia se les lleve. Ninguno sabía a dónde iban en la ciudad, habiéndose movido bajo tierra siguiendo una ruta retorcida. Todo lo que pueden decir es que secuestraron a una niña humana de una granja y se la llevaron al bosque Drakwald antes de llevarla a la ciudad. No pueden describir a quién le entregaron la niña, salvo que la mujer era humana. Esta es toda la información útil que pueden proporcionar.

• EL TRAFICANTE DE DROGAS •

• EL LUGAR •

El Foso (lugar N7) es una famosa taberna en el Altquartier, discutiblemente el peor barrio de Middenheim. Los PJ deberían acudir aquí si están buscando al suministrador de drogas del Canciller, y tal vez sepan que deben ver a Bruno Kohl. También es posible que sigan a Klaglich hasta este lugar (véase pág. 104). El Mapa 1 muestra la planta



baja y la primera planta de esta taberna; también hay bodegas (que no aparecen en el mapa) que contienen barriles de cerveza, muchas telarañas y cosas así. Las habitaciones del piso superior se usan de picaderos, y para disfrutar de las sospechosas diversiones que abundan en este distrito.

El bar es un lugar asqueroso. Los muros y techos están cubiertos de mugre y porquería y el suelo probablemente esté peor —por suerte está cubierto de serrín, aunque hay un buen número de charcos de cerveza, algunos de segunda mano (por decirlo de alguna manera). El aire está azul por el humo y es mejor imaginarse el olor que describirlo. En pocas palabras, El Foso es un nombre bastante apto.

Como era de esperar, la clientela es tan repugnante como el lugar. En cualquier momento dado habrá de 3 a 18 Escorias (véase el apartado de referencia del DJ, pág. 104) ahogando sus penas, de los que 1d6 serán Escorias Borrachas, fuertemente intoxicadas con alcohol o algo peor. El propietario siempre estará presente, y tiene dos camareros, aunque uno de ellos puede estar dormido en algún lugar del piso superior.

Por supuesto, no es improbable que Fritz y su personal se unan a cualquier gresca que estalle en su bar. Dado el apretado espacio y las grandes cantidades de Escorias y Escorias Borrachas que se agolpan en el lugar (puedes incluir un matón o dos si quieres), los cuerpos pueden acabar volando en todas direcciones. Sin embargo, los PJ deberían tener cosas que hacer. Hayan averiguado o no las actividades de Bruno Kohl, es el hombre al que serán remitidos si van buscando drogas. Pasa el 80% del tiempo en el local.

• EL PERSONAL •

Fritz Schwanger —Propietario

Personalidad y Apariencia

1,90 m de altura; constitución media-pesada, cabello moreno corto y grasiento, ojos marrones, cicatriz en el lado izquierdo de la cara. Fritz es un hombre basto y brutal. Detesta especialmente a los elfos, a los que llama "hadas". Masca tabaco y escupe frecuentemente a los clientes que le caen mal. Suma +20 a su HP para este ataque, en el que tiene mucha práctica; con una tirada de 05 o menos, escupe en la cara del objetivo, causando ceguera durante un asalto.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	48	27	5	4	9	40	2	37	33	22	30	37	27

Edad

43

Alineamiento

Malvado

Habilidades

Arma de Especialista —Mangual, Consumir Alcohol, Elaborar Bebidas, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Inmunidad al Veneno, Lucha, Pelea Callejera, Soborno.

Posesiones

Justillo de cuero (0/1 PA tronco), espada (en la pared, encima de la barra), mangual (-10 al impacto, +1 al daño, -10 a la parada, debajo del mostrador), daga de zurdo (-2 de daño, -10 a la parada).



Fritz tiene un balde de dinero tras la barra que contiene (entre otras cosas) 53 coronas, 43 chelines y 81 peniques. El personal coge el cambio de ahí.

Otto Geschwur —Camarero

Personalidad y Apariencia

1,85 m de altura; constitución grande, cabello y ojos marrones. Otto es tonto, tosco y muy lascivo, con un carácter terrible. Se las da de ligón.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	25	5	5*	7	36	1	30	25	26	37	33	29

Edad

31

Alineamiento

Malvado

Habilidades

Cocinar, Consumir Alcohol, Desfalco, Elaborar Bebidas, Furia Asesina, Muy Resistente*, Narración, Regatear.

Posesiones

Porra (debajo del mostrador), daga (I +10, D -2, P -20)



Selena –Camarera

Personalidad y Apariencia

1,48 m de altura; constitución media (con una enorme delantera), cabello rubio teñido, ojos marrones. Selena es materialista, dada a la risa tonta y asombrosamente estúpida.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	22	22	3	3	6	40	1	49	20	10	27	20	41

Edad

22

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Consumir Alcohol, Danza, Encanto, Inmunidad al Veneno.

Posesiones

Daga (I +10, D -2, P -20), brazalete de oro (4 CO), frasco de perfume, amuleto de plata en cadena (2 CO 10/-).

Bruno Kohl –Traficante de Drogas

Personalidad y Apariencia

1,80 m de altura; constitución delgada, cabello castaño rojizo con una mecha azul, ojos verdes inyectados en sangre. Bruno tiembla continuamente por la droga que toma en grandes cantidades. Bruno viste de una manera que hace parecer conservador a Luigi Pavarotti; en su rostro lleva maquillaje blanco mortecino, mechones en el pelo, y sus ropas son de todos los colores del arco iris. Bruno es francamente extraño. También es el sobrino de la carabina Zimmerlich (véase pág. 65) y revelará esta información para intentar intimidar a la gente que quiera hacerle daño (por ejemplo, "Matadme y os arrepentiréis. Tengo parientes en las altas esferas").

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	35	3	4	7	41	1	43	28	44	41	30	34

Edad

28

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Actuar, Consumir Alcohol, Charlatanería, Encanto, Escondarse —Urbano, Herbolaria, Inmunidad al Veneno, Química, Regatear, Soborno, Vaciar Bolsillos.

Posesiones

Daga (I +10, D -2, P -20), collar de oro (valor 2 CO), 2 anillos de oro (valor 2 CO cada uno), 7 gramos de Zumbido (véase más adelante), 2 gramos de Polvo de la Risa (véase más adelante), 2 frascos, veneno insinuador (veneno de hoja), botella de absenta.

Marie-Astrid Platini –Novia de Bruno

Personalidad y Apariencia

1,60 m de altura; constitución esbelta, tez oscura y cabello negro azabache. Esta mujer procede de la región de Bordeleaux de Bretonia, y habla con mucho acento. Por alguna razón está enamorada de Bruno, aunque eso no la impide flirtear con cualquier hombre atractivo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	22	27	3	3	5	37	1	44	22	27	35	28	46

Edad

19

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Actuar, Danza, Disfraz, Juego, Juegos de Manos, Seducción.

Posesiones

Daga (I +10, D -2, P -20), collar de plata y perlas (valor 10 CO), brazalete de oro (valor 4 CO cada uno), 1 gramo de Polvo de la Risa (véase más adelante), frasco de perfume de almizcle, 2 pañuelos de seda, 2 coronas de oro, 5 chelines de plata.

Bruno está muy dispuesto a hacer negocios con cualquiera. Sin embargo, el grupo tal vez no sepa lo que busca. El Canciller es adicto al *Polvo de la Risa* y el grupo probablemente necesite llevar algo para saber lo que pedir.

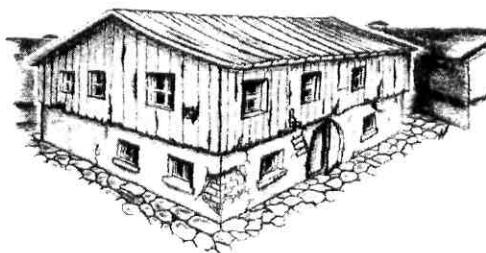
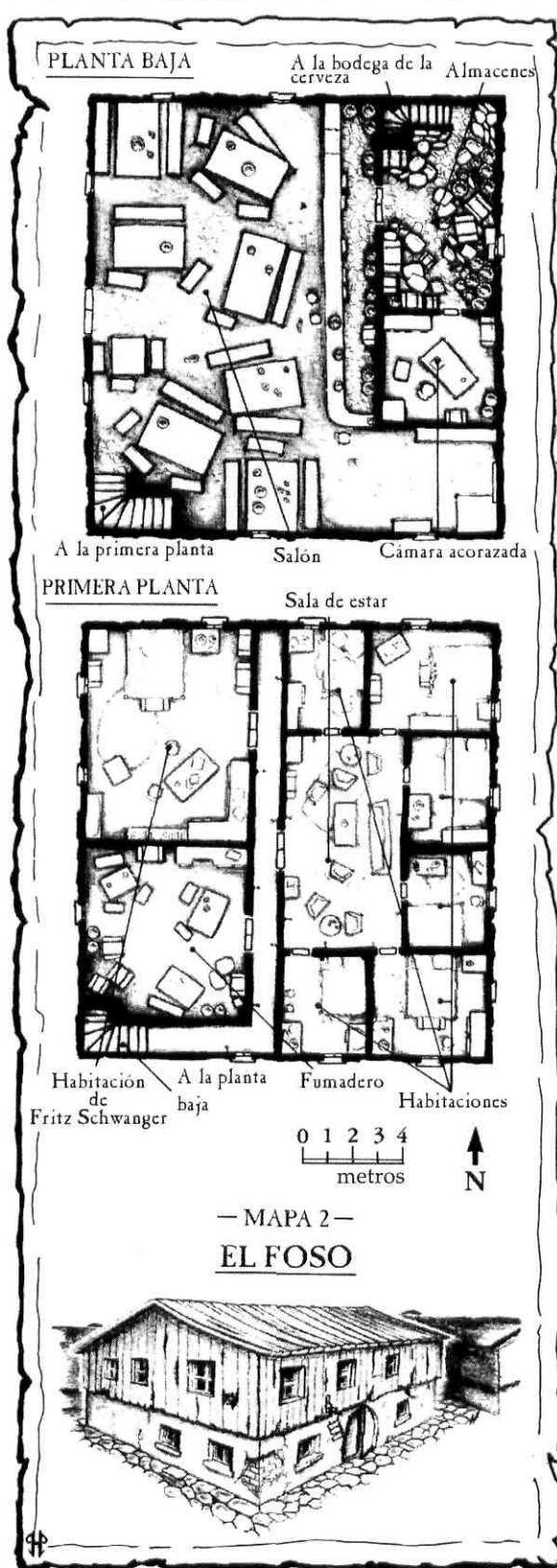
El precio por lo que sería la dosis semanal para el Canciller (125 gramos) será de 12 coronas de oro, pero el PJ que realice la operación puede reducir el precio hasta 10 CO con una prueba de *Regatear*. (El Canciller necesita unas cuatro dosis al día, de 3,5 gramos y 5/- cada una). La única manera que tiene un PJ para saber con seguridad que la droga es *Polvo de la Risa* es haber probado parte del suministro del Canciller, y esnifar un poco de lo que ofrece Bruno; pasando una prueba de *Int* (con un modificador de +20%) averiguará que es lo mismo. Un personaje con la habilidad *Química* también puede saber si lo que compran los PJ es *Polvo de la Risa*, suponiendo que tenga el instrumental adecuado. Es imposible que se ponga a

hacerlo en el bar, pero puede alquilar una habitación arriba por 2 CO la hora si Werner y Bruno no ponen pegas.

Si le preguntan si puede venderles mercancía con cierta regularidad, Bruno dirá que siempre está allí, y que en cualquier caso les puede vender 225 gramos más si esperan mientras va a por ella. Se marchará y volverá con ella en 30-60 minutos; les pedirá lo que hubieran pagado antes los PJ, con un 10% de descuento por comprar al por mayor si se logra una prueba de *Régatear*.

Los PJ puede que empiecen a investigar acerca de una mujer que compra *Polvo de la Risa* con cierta regularidad. Si dan a Bruno la descripción de Klaglich que conoce el Canciller Sparsam, guñará el ojo con complicidad, pero dirá que es una buena cliente y que no puede permitirse perderla. En realidad, Bruno supondrá que la mujer probablemente acabe mal a causa del grupo y deje de comprar drogas pronto. Con esto en mente tratará sacar algo de dinero al grupo, unas 50 CO si es posible. Por esta cantidad, Bruno revelará que le visita una vez por semana y que la espera de nuevo en algún momento de la noche de Festag (noche del día 8).

Finalmente, El Foso puede emplearse para ambientar varios accidentes poco importantes, desde una pelea de bar a una incursión de la Guardia de Elite en busca de una personalidad secuestrada. Los PJ estarán bien si se quedan quietos, pero otros clientes quizá sean presas del pánico, y podría producirse una gresca en la que desgraciadamente estarán metidos los PJ, y llevan drogas encima...



EL TRAIDOR DESENMASCARADO

• AGENTES DEL HECHICERO MALVADO •

T

en en cuenta que este capítulo cuenta con características alternativas (dependiendo de cuándo encuentre la guarida el grupo) y deberías familiarizarte con ellas antes de jugar.

Los PNJ descritos a continuación son los siervos personales de Wasmeier: quitando a su líder (Brunhilde Klaglich) no son sectarios en sí, pero el Juez Supremo les paga para hacer su trabajo sucio. Pasan la mayor parte del tiempo jugando a las cartas en un sucio local (lugar N7) y practicando su habilidad *Consumir Alcohol*. A menos que estén preparados para alguna acción, hay un 90% de posibilidades de que uno o más estén dormidos.

Wasmeier quizá use a sus agentes para espiar a los PJ en cuanto sus acciones les hayan vuelto "socialmente visibles". Si decide que deben ser eliminados, debes establecer cuando y cómo atacarán los PNJ. Deberías recordar que Klaglich es una mujer inteligente y, si capturan a alguno de los otros agentes, se marchará de inmediato a una guardia preparada con antelación. Si los PJ acuden a las autoridades se harán pesquisas pero de ellas no se obtendrá nada productivo (salvo que, quizá, las autoridades se interesen más en el grupo).

Brunhilde Klaglich (alias Elise Kaltblutig y Frau Kenner)

Personalidad y Apariencia

1,67 m de altura; constitución media, cabello de color miel, ojos verdes, labios carnosos y largas piernas. Brunhilde es muy observadora, piensa y se mueve rápido, es ingeniosa y sarcástica. Es cruel y sádica, y no se preocupa por nada o nadie. Es una maestra del disfraz.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	44	42	4	5	10	55	2	51	43	47	50	41	60

Edad

28

Alineamiento

Malvado

Habilidades

Abrir Cerraduras, Armas de Especialista —Lazo, Armas Arrojadizas—, Consumir Alcohol, Criptografía, Charlatanería, Disfraz, Encanto, Escalar, Escapista, Esconderse —Urbano, Escalar, Esquivar Golpe, Hipnotismo, Imitar, Ingenio, Inmunidad al Veneno (Perdición del Hombre), Leer/Escribir, Oído Agudo, Pies Ligeros, Preparar Venenos, Rastrear, Tortura, Vaciar Bolsas.

Posesiones

Cota de malla larga con mangas (1 PA tronco/brazos/piernas), cinta para la cabeza mágica (debajo de un sombrero de ala ancha, 1 PA en la cabeza), espada mágica (D +1), 2 dagas (I +10, D -2, P -20), 2 frascos de veneno aditivo (Perdición del Hombre), Poción de Brasso (véase

más adelante), 2 ópalos (valor 50 CO cada uno), monedero con 22 CO, 11/-.

Dagmar Mitschuldige

Personalidad y Apariencia

1,83 m de altura; constitución fuerte y musculosa, cabello castaño claro, ojos avellana, pecas en el puente de nariz y en los dorsos de sus manos y antebrazos. Le faltan los dos incisivos frontales superiores. Dagmar es una mercenaria a sueldo, una mujer cínica y terca aunque lo bastante leal si se la paga bien. Ha estado velando armas en el escondrijo del grupo, y está aburrida y nerviosa. Sin embargo, se ha hecho amiga de Reya Ehrlich, la sobrina del Juez Supremo entregada por la banda del Caos (véase pág. 96).

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	46	29	5	5	10	41	2	35	22	22	25	29	27

Edad

30

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Abrir Cerraduras, Arma de Especialista —Armas de Puño, Armas a Dos Manos—, Consumir Alcohol, Desarmar, Furia Asesina, Golpe Poderoso, Lenguaje Secreto —Batalla, Pelea Callejera.

Posesiones

Cota de malla corta sin mangas (1 PA tronco), brazal rígido (1 PA en los brazos), casco (1 PA, cabeza), 1 espada a dos manos (I -10, D +2), espada corta (I +10, D -1), rompeespadas (D +2, P +10), nudilleras, 15 CO, anillo de oro (valor 5 CO).

Hultz Fleischer

Personalidad y Apariencia

1,83 m de altura; constitución media-fuerte, cabello moreno largo, ojos verdes, manos y dedos verrugosos. Fleischer es un malhechor del lugar, un hombre rudo y malvado que parece medio loco, aunque no es más que una fachada. Es malicioso y astuto, y tal vez se rinda si cree que luego puede suplicar que le dejen libre.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	42	32	4	4	9	50	1	41	33	32	36	35	27

Edad

26

Alineamiento

Malvado

Habilidades

Consumir Alcohol, Esquivar Golpe, Juego, Lenguaje Secreto —Batalla, Arma de Especialista —Armas de Puño, Armas de Parada—, Pelea Callejera, Golpear para Aturdir.



Posesiones

Cota de malla larga (1 PA tronco/piernas), porra pesada (I -10, D +1), daga de zurdo (D -2, P -10), nudilleras, 14 CO, 11/-.

Anton Hundisch (Aprendiz de hechicero)

Personalidad y Apariencia

1,55 m de altura; constitución delgada, cabello moreno largo y lacio, grandes ojos marrones que están permanentemente inyectados en sangre a causa de una infección. Anton es un individuo deprimido, y pasa la mayor parte del tiempo meciéndose en una silla. Sin embargo, cuando hay un combate en perspectiva el puro terror asegurará que hace todo lo que puede. En un buen día es cobarde, patético y miserable. Su antiguo maestro le abandonó hace unas semanas, y Brunhilde le encontró vagando por ahí y pensó que podría resultar útil. Ahora no está tan segura.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	25	2	3	7	38*	1	32	32	44	37	37	24

Edad

19

Alineamiento

Caótico

Habilidades

Idioma Arcano —Mágico, Lanzar Hechizos —Magia Vulgar, Esquivar Golpe, Reflejos Rápidos *, Lenguaje Secreto —Clásico, Saber de Pergaminos, Ventriloquia.

Posesiones

Daga mágica de congelación (I +10, D -2, P -20 más 1D3 de daño por cada impacto si se falla la prueba de R), pergamino con 4 hechizos (Aura de Resistencia, Curar Herida Leve (x3)), 4 CO, 9/8.

Puntos de Magia

7

Hechizos de Magia Vulgar

Cerradura Mágica, Don de Lenguas, Maldición, Sueño, Zona de Silencio.

Nota Sobre las Posesiones: Las posesiones indicadas para los PNJ son aquellas que llevarán encima en su guarida. Si Brunhilde está deambulando por la ciudad, por ejemplo, no llevará su armadura, y así con los demás.

• EL PAPEL DE KLAGLICH •

Esta mujer capaz es la lugarteniente de confianza de Wasmeier. Ella es la única que sabe quién es su jefe y nunca le delatará —si es capturada, será su última esperanza de libertad. Si parece que va a ser capturada se beberá su *Poción de Brasso*. Los efectos comienzan en 1D6 asaltos, y emborrachan completamente al bebedor, pero al mismo tiempo acaba con todo dolor. Estos efectos duran 2-12 horas y durante este tiempo Klaglich será incapaz de cualquier acción inteligente, pero también será inmune a *Interrogatorio* o *Tortura*.

Wasmeier se pone en contacto con ella usando instrucciones codificadas enviadas con palomas mensajeras. Klaglich siempre quema un mensaje después de descodificarlo, pero se puede descifrar un mensaje inter-



ceptado después de 2D6 turnos si se pasa una prueba de **Int** (con un modificador de -20% debido a la dificultad del código, modificado por la habilidad *Criptografía*). El código usa símbolos no alfabéticos, con lo que no es posible saber de quién es la letra. Si Klaglich tiene que ponerse en contacto con el Juez Supremo en una emergencia se pone un disfraz y le visita en su casa, poniendo gran cuidado en que nadie la siga (-10 a todas las pruebas de Esconderse de la gente que la siga).

Klaglich ha estado muy ocupada, y el grupo tal vez se haya cruzado con ella en alguna de sus actividades. Como "Charlotte" hipnotizó al Campeón del Graf para apoyar los cambios tributarios (pág. 72). Robó las cartas de amor de Ar-Ulric a la amante del Graf, y bajo su identidad de "Elise Kaltblutig" (pág. 60) usó el chantaje para obtener su apoyo. Finalmente, como "Frau Kenner" (pág. 72) continuó suministrando drogas al Canciller, y le persuadió para que se mantuvieran los cambios impositivos. Este último papel es muy importante, ya que se pone en contacto con el Canciller con regularidad, dando al grupo una oportunidad de encontrarla y seguirla hasta la guarida.

• "FRAU KENNER" •

Klaglich visita el Palacio Interior con este disfraz una vez a la semana las noches de Festag para entregar drogas a Sparsam. Le ha dado un pase, que le permite la entrada a la zona de la planta baja; con este pase pudo acceder a los aposentos de la residencia de las Damas de la Corte a través de los jardines y robar las cartas de amor.

Josef Gropius, un hombre de armas de Palacio, se sintió atraído por Frau Kenner y, en una acción romántica, la siguió una noche a su casa hace cuatro semanas. Llegó



hasta el Altquartier, y en ese punto casi lo deja pero por pura curiosidad continuó hasta que la vio entrar en un mesón llamado "El Foso" (pág. 101). Pensó que era extraño, aunque llegó a la conclusión de que la dama debía estar trabajando para alguien importante en el Palacio. Después decidió dejarla en paz. Como todo el personal de Palacio, Josef es de fiar y sólo revelará esta información si se lo pregunta alguien con autoridad, como cualquiera de los PNJ importantes.

Es muy importante para el ritmo de la aventura que los PJ sean capaces de seguir a Frau Kenner tras su visita a Sparsam la noche del Festag. Llevará al grupo hasta la guarida y desde este momento los acontecimientos desembocarán en un emocionante desenlace. El grupo puede llegar a él de diferentes maneras dependiendo de cómo hayan llegado a saber de "Frau Kenner". Esto se explica en los párrafos siguientes.

Deberías recalcar que es imposible que una persona siga a otra a través del gentío de la ciudad en la última noche de Carnaval. Cuantos más PJ tomen parte, mayor será la probabilidad de éxito y también se puede usar provechosamente a los golfillos callejeros (pág. 42). Las multitudes se dispersarán a medida que lleguen al Altquartier, pero incluso allí las calles tendrán una cantidad considerable de juerguistas borrachos.

Si el Canciller es la clave, todo lo que tienen que hacer los PJ es esperar a la siguiente entrega en la última noche de Carnaval a las 21 h. Esa noche, Sparsam está asistiendo a la ópera, pero aparecerá en el Palacio durante el descanso.

Si han hablado con Josef Gropius, el grupo sabrá de un lugar llamado El Foso. O tal vez ya hayan estado allí, y

hayan comprado información de "Frau Kenner" a Bruno Kohl (pág. 99). Quizá se limiten a vigilar el lugar, en cuyo caso verán llegar a "Frau Kenner" para comprar las drogas para el Canciller a las 20,30 h. Después se la puede seguir hasta el Palacio Interior y, tras hacer la entrega a Sparsam, hasta su guarida. Tomará unas cuantas copas en varios mesones antes de volver, regresando a las 23,30 h.

Si los PJ están teniendo dificultades para seguir a Frau Kenner, puedes hacer que uno de los PNJ mencionados en *El Traficante de Drogas* (pág. 99) les aborde con información acerca del escondrijo de Frau Kenner. Parece razonable para un servicio tan amable un "pago de agradecimiento" de hasta 100 CO. De nuevo, el ritmo de la aventura se beneficiará si obtienen esta información la última noche del Carnaval (véase *El Desenlace en la Corte*, pág. 106).

Una posibilidad final es que el grupo trate de localizar a la dama en cuestión para darla trabajo, insinuando a personajes de baja ralea que están buscando a una mujer con talento para el disfraz para poner en marcha un timo. Los PJ podrían tropezarse con compañía de lo más desagradable, pero Brunhilde tal vez sepa de ellos y pique el cebo. Aunque trabaja para Wasmeier, esto no impide que acepte otros encargos. No obstante, se mostrará muy cautelosa y tratará de acordar una cita en algún lugar donde se sienta segura y pueda huir si surge la necesidad.

• LA GUARIDA DE LOS AGENTES • • ENCONTRAR LA GUARIDA •

Seguir a "Frau Kenner" desde su cita con Sparsam llevará al grupo a la guarida (lugar N8) aproximadamente a las 23,30 h. Los PJ tal vez hayan pensado en llamar a la Guardia, pero lo que encontrarán les hará cambiar de opinión. Tras esperar un poco en la puerta delantera, verán como "Frau Kenner" entra en una casa en ruinas, al lado de la cual se encuentra un carro cargado con muebles, mantas, etc. Parece que los ocupantes están preparándose para marcharse, con lo que los PJ van a tener que actuar con rapidez. En cualquier caso, la Guardia no patrulla esta zona de la ciudad.

Los cuatro viven en el sótano de la casa en ruinas. No hay plano de la casa, ya que allí no tiene lugar la acción. Las habitaciones sólo contienen polvo, humedad, madera podrida y escombros. Las ventanas están tapiadas, pero la trasera tiene un agujero de 15 cm en la madera para las palomas mensajeras. Con una prueba de *Observar* se verán plumas pilladas con la madera y grano y excrementos en el suelo. Las puertas delantera y trasera están cerradas (PC 10%). En la puerta trasera han puesto una trampa que tira un trozo de mampostería sobre cualquiera que la abra (F 4, tira 1D6 para la localización del daño: 1-2 brazo izquierdo, 3-4 brazo derecho, 5-6 cabeza).

Hay una trampilla (de 1 m²) en la habitación trasera de la planta baja, que está atrancada en su parte inferior. La señal para abrir la puerta son dos golpes con el pie, una pausa de cinco segundos, y otros dos golpes. Sólo los cuatro agentes conocen el código y si están todos en la guarida, como es natural, sospecharán de cualquiera que lo use. Debajo de la trampilla hay un tramo de escalones estrechos de madera que bajan unos cinco metros. El techo de las habitaciones y los pasillos de la guarida subterránea tiene 3 metros de altura, y están iluminadas con lámparas de aceite. Consulta el Mapa 3.

• EL SÓTANO •

Rellano: Sin muebles sin decoración y tenuemente iluminado.



Cámara de Dagmar: Estará la mercenaria Dagmar, pasando el rato tallando un trozo de madera o jugando al solitario. La habitación contiene un jergón, un armario con varias mudas (nada extraño), una mesa pequeña, varias sillas y otros utensilios mundanos para comer y beber.

Cámara de Hultz: La decoración será muy similar a la de la habitación anterior, aunque hay un par de alfombras mejores (pero no buenas) en el suelo y una colcha de piel.

Despensa: Contiene cerveza, vino, fruta, confites, pepinillos, queso, tubérculos, carne seca, pescado en salazón, etc. Aunque sólo sea eso, los agentes comen bien durante su estancia.

Letrina: Un pozo vertical a la alcantarilla que queda algo por debajo.

Almacenes: Aceite, lámparas, cuerdas, velas, un rollo de bramante, tablas de madera, rollos de alambre, varias herramientas, etc. Además, está habitación (sin luz) contendrá a Reya Ehrlich atada y amordazada, a la que metieron aquí cuando la entregó la banda del Caos (pág. 96). Klaglich tiene órdenes de matarla antes de marcharse de la guarida. Esto puede enfrentarla con Dagmar, que se ha encariñado con la niña. Klaglich les ha dicho a los otros que se la retiene esperando una recompensa, que está a punto de pagarse.

Cámara de Brunhilde: Esta habitación contiene pocos muebles, con un jergón, un pequeño armario, una mesa, una silla y dos alfombras raídas. Están tirados por el suelo algunos objetos pequeños (platos, cubiertos, etc.). En una esquina hay una pequeña pajarera que contiene 1D4-2 palomas mensajeras adiestradas para ir hasta Wasmeier. Un registro meticuloso revelará un pequeño montón de cenizas donde se han quemado los anteriores mensajes.

Hay un pequeño compartimento secreto debajo de la cama, que contiene una bolsa con 126 coronas de oro, una bolsa con dos conjuntos de collar y pendientes de crisoberilo y lapis lazuli en engarces de plata (cada conjunto vale 50 CO), y un lingote de oro que vale 80 CO. Las joyas son robadas, y si los PJ las venden en la ciudad podrían meterse en un lío. Además, en este escondrijo están las cartas de amor del Sumo Sacerdote Ar-Ulric a la amante del Graf. Están dirigidas a alguien llamado "Em" y están firmadas por un individuo que se hace llamar "El Lobo Feroz". Los académicos advertirán que el pergamino y la tinta son de gran calidad. Los contenidos son declaraciones horriblemente sentimentales de amor eterno, poemas y cosas así. Finalmente, también está el libro de códigos para los mensajes de Wasmeier.

Aseo: Hay una tina de madera con una bomba para llenarla de agua. En una mesa hay jabón, toallas y un espejo, pero no parecen haberse usado mucho.

Cámara de Anton: La decoración es similar a la de las demás habitaciones. Contiene varios libros (ningún libro de hechizos) de 20 CO de valor en total, y pequeñas cantidades de ingredientes para sus hechizos de Magia Vulgar, especialmente una botella que contiene dieciséis lenguas de rata de alcantarilla (para su hechizo *Don de Lenguas*).

• ESTRATEGIA DE LOS PNJ •

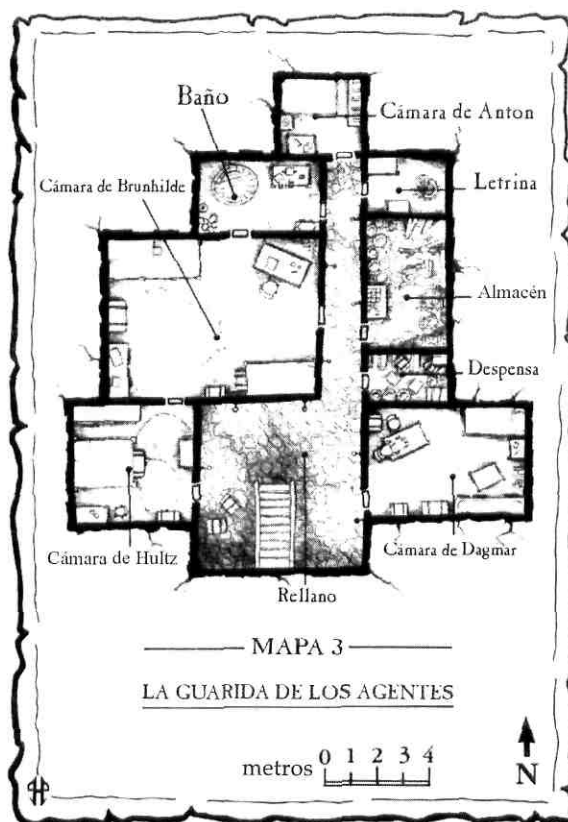
Evidentemente, dependerá de lo prevenidos que estén, si están dormidos en ese momento, etc. Si ya han realizado un ataque contra los PJ estarán bastante vigilantes y lo mismo sucederá si los PJ han anunciado su presencia derribando puertas sin usar un hechizo *Zona de Silencio*. Estos PNJ son bastante valientes (menos Anton): es improbable que Brunhilde y Dagmar se rindan, y Hultz no lo hará a menos que se le ofrezca el perdón. Tampoco es

probable que puedan escapar, aunque Brunhilde lo intentará para avisar a Wasmeier. Por desgracia, incluso si huye Wasmeier no estará en su casa durante la mayor parte de la noche del Festag, teniendo otros planes para la noche (véase *El Desenlace en la Corte*, pág. 106).

• AVANZAR EN LA TRAMA •

Si el grupo descubre la guarida la noche del Festag, los acontecimientos están preparados para aumentar el ritmo. Suponiendo que se hayan encontrado las cartas de amor, los PJ deberían ser capaces de suponer quién las escribió, y qué importancia política tienen. Incluso si no están al tanto del chantaje a Ar-Ulric ahora deberían entender por qué ha permanecido en silencio por el asunto de los impuestos. Sin embargo, con mucho el mayor beneficio es la sobrina del Juez Supremo Ehrlich. Cuando quiten la mordaza a Reya, esta demostrará ser valiente e independiente y les exigirá que la lleven ante el que esté al mando. Lo más probable es que los PJ desconozcan la presión ejercida sobre el Juez Supremo Ehrlich y la presencia de la niña debería ser otra pieza en el rompecabezas. En *El Desenlace de la Corte* se contempla el reencuentro entre Reya y su tío.

Si el grupo se encarga de los agentes antes de la noche del Festag deberían cambiar ligeramente las cosas. No hagas que Reya Ehrlich esté en la guarida y cambia las cartas de amor por un trozo de papel parcialmente quemado en las cenizas cercanas a la pajarera. Todo lo que se puede leer (en código) es un lugar (de tu elección, en el Altquartier) y una hora (las 23,30 h de la noche del Festag). Ahí es donde otro grupo de sectarios entregarán a Klaglich a Reya y las cartas de amor. Sólo es necesario que haya un sectario, con lo que el grupo tendrá pocas dificultades y los acontecimientos deberían continuar como se explica anteriormente.



Si Klaglich muere, Wasmeier se enterará cuando no responda a uno de sus mensajes, lo que puede llevar su tiempo. Comenzará las investigaciones por medio de sectarios de bajo nivel y, si descubre que la guarida ha sido atacada, ordenará a un *segundo* grupo de sectarios que se encarguen de recibir a Reya y las cartas. Como se ha descubierto el escondrijo original, los sectarios colocarán la prueba en otra casa derruida. Este encuentro podría complicarse bastante, ya que tanto los PJ como los sectarios esperan el mismo "envío".

Finalmente, si Klaglich escapa a un ataque temprano, Wasmeier será avisado de inmediato. Como ninguno de ellos sabe lo que conocen los PJ de la entrega de la noche del Festag, no hay razón para cancelar la entrega mencionada, pero en vez de otros sectarios será Wasmeier el que esté esperando a la niña y a las cartas. Después colocará la prueba en otra casa derruida, como se describe anteriormente. En *El Desenlace de la Corte* (pág. 106) se explica por qué es tan importante esta "prueba".

• EL DESENLADE DE LA CORTE •

La trama de Wasmeier alcanza su devastadora conclusión a última hora de la última noche de Carnaval. Mientras el gentío bebe y aplaude en las Luces del Estanque Negro, el malvado Juez Supremo se sienta en sus aposentos del Palacio Interior esperando la llamada del Graf Boris que le dirá que todo ha salido bien y que ha llegado la Época de los Cambios para el Culto de la Mano Púrpura.

• EL PLAN DE WASMEIER •

En la mente retorcida pero brillante del Juez Supremo los actos de la noche del Festag están programados de la siguiente manera. A las nueve de la noche su lugarteniente, Brunhilde Klaglich, visitará al Canciller Sparsam con su siguiente lote de drogas. Después regresará a la guarida para supervisar los últimos preparativos de su marcha; es importante que parezca que la guarida se ha abandonado apresuradamente. Su último acto será matar a la sobrina del Juez Supremo Ehrlich.

Mientras tanto Wasmeier y el doppelganger-Hoflich estarán disfrutando con el Lied de *El Anillo de los Nibel Ungos*, una ópera en la Real Escuela de Música. La representación debe terminar a medianoche y para las doce y media los dos hombres habrán regresado a Palacio.

Wasmeier irá a sus aposentos, pero Hoflich irá a las cámaras del Graf y solicitará una audiencia inmediata. A pesar de la hora, a la guardia personal del Graf no se le ocurriría negar la entrada a uno de los tres Jueces Supremos, especialmente a Hoflich por su terrible reputación. Por supuesto, el Graf estará sólo y su muerte será sencilla.

En este instante la criatura no asumirá la forma del Graf. Abrirá una ventana y después se marchará (aún como Hoflich) indicando a los guardias que el Graf no desea que nadie le moleste durante una hora.

De vuelta en sus aposentos, el doppelganger-Hoflich ingerirá una *Poción de Invisibilidad* proporcionada por Wasmeier y volverá a entrar en las habitaciones del Graf a través de la ventana abierta, usando un garfio y una cuerda. Los Guardias del Palacio Exterior estarán distraídos por las Luces.

El doppelganger asumirá la forma del Graf, una vez que haya desaparecido la invisibilidad (lo que puede tardar una hora), y pedirá a los guardias que llamen al Juez Supremo Wasmeier. Los dos celebrarán su éxito y verán los fuegos artificiales desde la ventana sur. Después

Wasmeier hará una visita a los aposentos de Hoflich antes de marcharse a casa; la visita es únicamente para indicar que Hoflich sigue en el Palacio.

A la mañana siguiente el Graf Boris sorprenderá a todos convocando una reunión de sus asesores; todos asistirán menos el Juez Supremo Hoflich. Sin molestarse en esperar, el Graf exigirá saber quién estaba detrás de los impuestos. Wasmeier esperará que muchos de los asesores se queden callados, pero él nombrará a Hoflich.

Se llamará por segunda vez al Juez Supremo, y, al no acudir, se registrarán sus aposentos en Palacio. Como se indica en *La Conjura Maligna* (pág. 105) se encontrarán evidencias incriminatorias (el cuerpo en descomposición del Juez Supremo auténtico, el diagrama de influencia, y la dirección de la guarida de los agentes). Allí se encontrará el cuerpo de Reya Ehrlich y las cartas de Ar-Ulric, y se podrá deducir el horrible complot.

Del modo en que han dejado los aposentos de Hoflich y la guarida parece que los criminales se marcharon apresuradamente, y el Juez Wasmeier se culpa públicamente por ello: tras su conversación con el Graf Boris fue informado a Hoflich que el Graf estaba en contra de los impuestos y quería derogarlos.

• LA NOCHE DEL FESTAG •

Aunque tal vez no lo sepa, el grupo debería interferir en el plan de Wasmeier.

A pesar de todos sus esfuerzos, incluso un grupo muy eficiente será incapaz de hacerse con el apoyo de Ar-Ulric, de la amante del Graf o del Juez Supremo Ehrlich hasta la noche del Festag. Lo que es más importante, la pista vital que sólo conoce Ehrlich (que fue Hoflich el que introdujo los impuestos y el que le amenazó) no será revelada a menos que la sobrina del Juez Supremo esté a salvo.

Por tanto, aunque el grupo tal vez haya deducido correctamente las diferentes influencias que tiene cada uno de los PNJ, sólo podrán hacer algo al respecto la noche del Festag, bien cuando sigan a Klaglich a su guarida o intercepten la entrega de las cartas y de Reya Ehrlich (véase la pág. XX). Estos dos acontecimientos están programados para que tengan lugar a las once y media de la noche, una hora antes de que el doppelganger mate al Graf, lo que debería dar un margen más que suficiente para que los PJ lo eviten.

• ENFRENTAMIENTO CON LOS AGENTES •

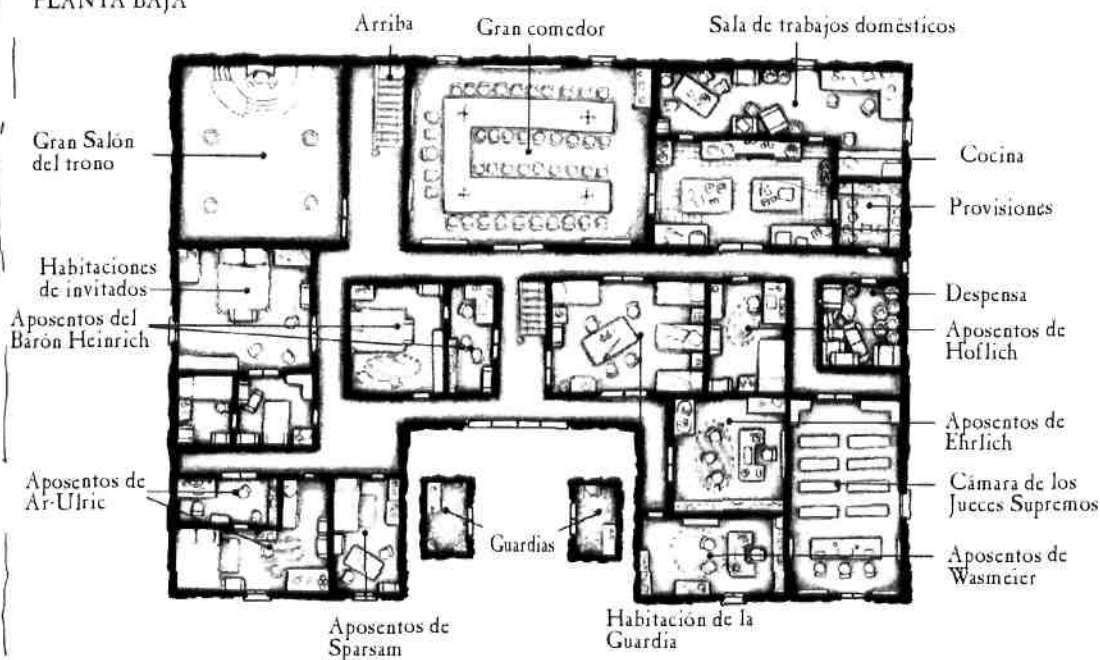
Lo primero que deben hacer los PJ es encargarse de los agentes. Si dudan, haz que algunos de ellos (pero no Klaglich) dejen el escondrijo. El grupo se verá obligado a reaccionar para evitar que huyan. Puedes hacer que Klaglich se una al combate unos asaltos después o, si el grupo se divide, que se quede en la guarida intentando derribar la puerta de la celda de Reya: la mercenaria Dagmar ha adivinado que la pequeña iba a ser asesinada, en vez de rescatada, y está tratando de evitarlo.

Finalmente, puedes hacer que uno de los PNJ escape; de esta manera el grupo debe actuar antes de que el PNJ pueda advertir al "Jefe" —al fin y al cabo, no saben que esto no puede suceder.

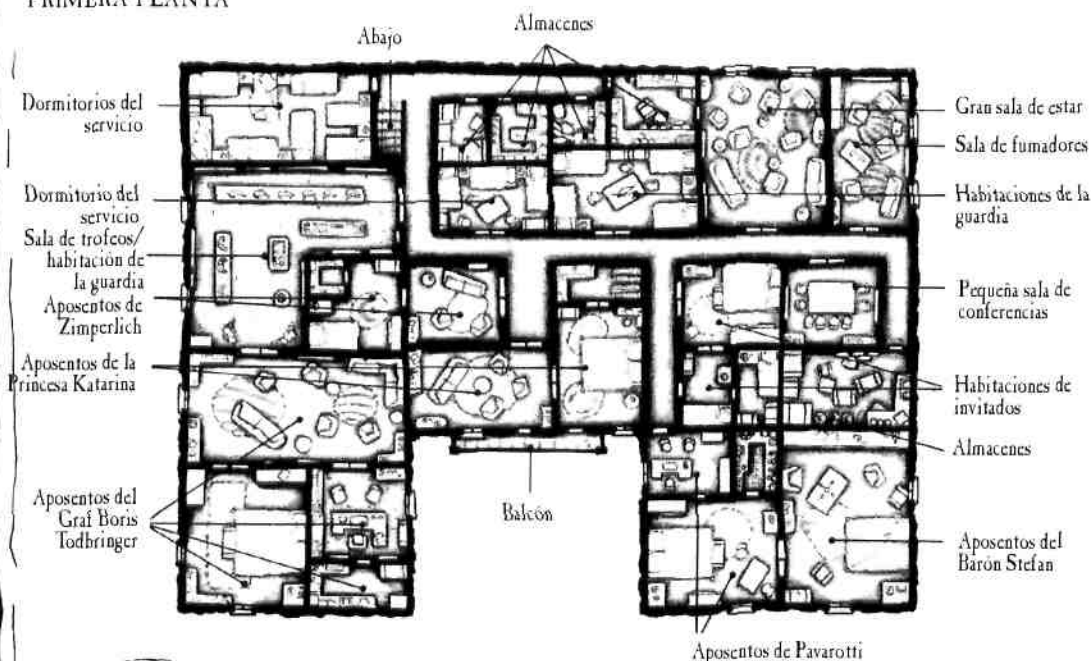
Tras haberse encargado de los agentes, el grupo debería descubrir las cartas de amor y a la sobrina de Ehrlich y probablemente querrá visitar a alguno de los PNJ importantes implicados.

Si quieres que visiten primero a Ar-Ulric puedes hacer que la niña *exija* que la lleven ante su tío inmediatamente. Ar-Ulric no tiene que asistir a ningún acto esa noche y puede ser difícil localizarle en cualquier caso.

PLANTA BAJA



PRIMERA PLANTA



— MAPA 4 —
EL PALACIO

0 5 10
metros



Ten en cuenta que casi todo Middenheim estará en la calle, mientras sus habitantes caminan hacia el Gran Parque para la Gran Clausura de fuegos artificiales y magia. Deberías desgranar los minutos a medida que los PJ tratan de abrirse camino a través de la multitud, para crear una sensación de "carrera contra el tiempo".

Finalmente el grupo llegará a casa de Ehrlich, que tardará un minuto o dos en abrir la puerta (más tiempo perdido). Ante la visión de su sobrina estallará en lágrimas de alegría.

"¡Alabados sean Shallya y Sigmar!" llora, abrazando a la pequeña. Se seca las lágrimas con una mano y, aún abrazando a la niña, se dirige a los PJ.

"¡Fue Hoflich! Secuestró a Reya para obligarme a apoyar sus impuestos! Amigos míos, ¡no hay tiempo que perder! ¡A mí la Guardia! ¡Rápido!

• ¡LISTOS PARA LA CAZA! •

Con su sobrina a salvo Ehrlich parece un hombre diferente. Tras llamar a una patrulla de la Guardia para que les escolte a todos, parte con Reya y los PJ con intención de presentarse ante Hoflich y poner todo el asunto en conocimiento del Graf.

Lo que sucede a continuación depende de si los PJ han llegado a la casa de Ehrlich antes o después de medianoche. Si ya ha pasado la medianoche Ehrlich llevará al grupo directamente a Palacio; si no, se dirigirá a la Real Escuela de Música, indicando que Hoflich es un entusiasta de la ópera y que esta noche es la última representación del Lied de *El Anillo de los Nibel Ungos*. "¡Si nos damos prisa podemos cogerle antes de que se entere que su plan ha fallado! ¡Vamos!"

Deberías representar las prisas por atravesar la ciudad, consultando el mapa. Los jugadores deberían sentir la presión del tiempo que corre en su contra. Cronometra cada sección del trayecto, pregunta a los jugadores por dónde van y tira dados con frecuencia. Por ejemplo:

"Vale, empezáis por aquí y la Real Escuela de Música está aquí (señalando el mapa). Ahora, podríais ir hacia Fursten Allee y rodear la parte norte del Gran Parque o podríais... ¿por ahí? De acuerdo. Llegar de un extremo de Fursten Allee al otro debería llevaros unos tres minutos... (escribe "3", tira dados, hojea el libro)... Vale, no está demasiado atestado, y la gente se quita de en medio cuando la Guardia les grita para que se aparten... (tira dados y vuelve a consultar el libro)... hmmm, el parque está muy concurrido... (vuelve a tirar dados)... parece que vais a tardar uno seis minutos en atravesar el Garten Ring hasta el Ost Weg. Por supuesto, podrías desviarnos por el Desfile de las Pante-ras y la Palast Strasse —es una ruta más larga, pero podría estar menos concurrida... (consulta la Tarjeta Maestra de Acontecimientos, tira un dado y hojea el libro).

Todo esto no tiene repercusión en el transcurso de los acontecimientos, pero dará a los jugadores la sensación de que están corriendo contra el tiempo, aumentando la tensión hasta el desenlace de la aventura.

La Real Escuela de Música

El grupo llegará a la Real Escuela de Música cuando todo el mundo se está marchando. Tras unos cuantos minutos preguntando, descubrirán que el Juez Supremo Hoflich ya se ha marchado a Palacio en un coche oficial. Ahora deben correr a Palacio, perdiendo más tiempo.

El Middenpalaz

Al llegar a Palacio el grupo averiguará que Hoflich se personó a las doce y media. Gracias a la autoridad de Ehrlich se les permitirá acceder a los terrenos del Palacio

Interior. Cuando lleguen allí averiguarán que Hoflich fue a ver al Graf hace unos minutos. Si el grupo llega tarde, supón que Hoflich perdió algún tiempo en su cuarto tras regresar de la ópera.

El grupo debería empezar a tener un mal presentimiento. Ehrlich llama al oficial de guardia de los Caballeros Pantera y le explica que se está tramando una traición.

"¡El Juez Supremo Hoflich es un traidor!" grita. "¡Proteged con vuestras vidas a mi sobrina y llamad de inmediato a todos los asesores del Graf! ¡Y aseguraos a toda costa que Hoflich no abandone el Palacio!"

Con eso, llevará al grupo arriba a los aposentos del Graf, donde se encontrarán con su guardia personal de 10 Caballeros Pantera estacionados en la Sala de Trofeos/Galería de Arte.

"¡Traición!" grita Ehrlich. "¡Hoflich es un traidor! ¡Debo hablar inmediatamente con el Graf!" Mientras los Caballeros se lo piensan, abre de par en par las puertas que dan a los aposentos del Graf y se detiene de repente, pasmado y asombrado.

La visión con la que se encuentra es la siguiente: en mitad de la habitación están trabados en combate dos Grafs idénticos, y uno estrangula a otro desde detrás con una cuerda. Todos los personajes deben pasar una prueba de I o permanecerán pasmados durante un asalto.

El Graf auténtico es el que está siendo estrangulado, y está a dos asaltos de morir.

Esta no es una situación nueva para el doppelganger. En el pasado le han descubierto durante intentos de asesinatos, y su objetivo será huir. Liberará la presión en su garrote, pero seguirá sujetando al Graf, usándolo como escudo humano. En su estado débil y ahogado, el Graf no estará en disposición de resistirse.

La criatura retrocederá hacia la habitación más cercana que dé al sur, amenazando con acabar con el Graf si alguien se mueve. Abre la puerta con una mano, y después empuja al Graf hacia delante y sale disparado hacia la habitación, cerrando la puerta con llave antes de que nadie pueda alcanzarle.

Si alguien hace algún movimiento amenazador (incluyendo la preparación de un hechizo) el doppelganger apretará el garrote, sabiendo que no tiene nada que perder. En este caso pasarán dos asaltos antes de que el Graf de Middenheim se derrumbe, aparentemente muerto.

En cualquier caso, los PJ se encontrarán con un Graf que está a punto de morir y un impostor idéntico que está tratando de escapar. A pesar de su entusiasmo por capturar al falso Graf, los PJ (o al menos algunos de ellos) deberían atender de inmediato al Graf Boris. Recuerda, el anciano no es un campesino cuya vida no tenga importancia: es un Elector Imperial, con más dinero e influencia de lo que se puedan imaginar los PJ. Podrías establecer que un PNJ o PJ ayude al supuestamente muerto Graf si tiene éxito con la habilidad *Curar Heridas*.

El doppelganger debería disponer de un asalto para cerrar con cerrojo la puerta y mientras está siendo derribada (R 4, D 10), la criatura huirá saltando desde una ventana a los jardines (5 metros).

En la oscuridad, el doppelganger volverá a adoptar la forma de Hoflich (consciente de que un Graf vestido en camión atraerá demasiada atención) y tratará de salir de Palacio, empleando el engaño si es necesario. Recuerda que en este instante los guardias del Palacio son los únicos que han recibido órdenes de detener a Hoflich, y que los guardias de la puerta no tienen esa orden, con lo que podrá atravesar las puertas con la forma de Hoflich.



Si la criatura está siendo perseguida y atacada por los PJ, como es natural los guardias se pondrán de lado del "Juez Supremo", hasta que la guardia personal del Graf (que vieron al doppelganger) aparezca para darles otras órdenes. Si el doppelganger muriera, recuperará de inmediato su verdadera forma física.

Las cosas podrían ser bastante confusas durante un tiempo mientras los distintos guardias de palacio se ponen de lado de unos u otros. Sin embargo, como los dos Jueces Supremos están al mismo nivel de poder, el factor decisivo será la intervención de la guardia personal del Graf. Estos son Caballeros Pantera y (habitualmente) no son estúpidos; se darán cuenta que el falso Graf debe haber entrado en la habitación disfrazado como el Juez Supremo Hoflich.

• DESPUÉS DEL ATAQUE •

Finalmente el incidente con el doppelganger habrá acabado; morirá, será capturado o huirá entre el gentío del Carnaval.

La atención debería centrarse en los aposentos del Graf, donde habrá mucha actividad. El resto del Palacio también estará agitado. Docenas de Caballeros Pantera ocuparán todas las posiciones ventajosas del Palacio Interior, protegiendo especialmente al Graf Boris y a su familia. Se registrarán meticulosamente los terrenos del Palacio y se enviarán unidades para localizar y traer a todos los asesores de alto nivel, especialmente al Físico Pavarotti.

Durante este tiempo los PJ estarán vigilados hasta que lleguen los Mariscales de Midden y les interroguen; no se les permitirá deambular por el Palacio ni tampoco marcharse. En parte es por su propia protección: sin escolta los PJ podrían encontrarse con la oposición de cualquier grupo de guardias que se encontraran.

Los Mariscales exigirán una explicación completa de los acontecimientos a los Caballeros y a los PJ. Sólo entonces, suponiendo que queden satisfechos por el papel de los PJ, serán tratados como "héroes" en vez de "villanos". Para este instante todos los PNJ importantes estarán en Palacio (excepto Wasmeier), la mayoría bastante desconcertados.

Dado que los PJ pueden afirmar haber salvado la vida del Graf, esta reacción puede parecer algo fuera de tono. Sin embargo, las órdenes están para cumplirse y durante los periodos de crisis militares el oficial de mayor rango es el que tiene el mando. El Juez Supremo Ehrlich responderá por el grupo pero su palabra no sirve para mucho. Sin embargo, se investigará toda información proporcionada por Ehrlich y los PJ.

• UN HORRIBLE DESCUBRIMIENTO •

Cuando los Comandantes Militares hayan acabado de hablar con los PJ debería hacer que apareciera un Caballero y hablara en voz baja con el Comandante Schutzmann. Schutzmann escucha, asiente y después se vuelve hacia al grupo diciendo "Vengan conmigo". Se les llevará al cuarto de Hoflich, que muestra signos de un registro minucioso.

Se ha arrastrado un baúl hasta el centro de la habitación y se ha abierto: contiene un saco sellado con cera, cortado por la mitad para mostrar el cuerpo descompuesto de Joachim Hoflich.

A Schutzmann le dan tres trozos de papel, también encontrados en el baúl. El mayor (Ayuda 4) muestra un diagrama peculiar, que es un resumen de la red de influencia de Wasmeier, diseñado para convencer a otros

de la traición de Hoflich (que se indica en "El Plan de Wasmeier"). El segundo (Ayuda 3) contiene la dirección del escondrijo de los agentes (véase pág. XX). El último trozo de papel es una nota manuscrita (Ayuda 2), en la que se lee:

Copia este diagrama con tu propia letra y déjalo junto al cuerpo de Hoflich. Después destruye este original.

Esta nota, escrita por Wasmeier, estaba pegada al diagrama de influencia de Wasmeier. El doppelganger quemó el original pero, tras dejar aparte la nota, se olvidó de ella y se cayó detrás del baúl. Evidentemente el autor de la nota era el jefe del Hoflich falso, lo que significa que él debe ser el que lo planeó todo. Todo lo que tienen que hacer los PJ es encontrar a alguien que reconozca la letra (como el Juez Supremo Ehrlich). Debería ser bastante entretenido, mientras los PJ corren por el Palacio pidiendo a la gente muestras de su letra. Si los PJ no consiguen averiguar su procedencia lo hará alguno de los Mariscales. En cualquier caso, el reconocimiento de la letra provocará una carrera desesperada hacia el cuarto de Wasmeier en el Palacio...

• ¡WASMEIER HUYE! •

Como se explica anteriormente, el malvado Juez Supremo estaba esperando en sus aposentos que le llamara el doppelganger-Graf. Se enterará de que algo va mal cuando un Caballero Pantera aparezca en su puerta para decir que el Juez Supremo Ehrlich requiere su presencia en los aposentos del Graf, y que se acusa de traición al Juez Supremo Hoflich.

Tras despedir al Caballero, Wasmeier se da cuenta que el plan ha fallado y decide huir. Consumirá una *Poción de Invisibilidad* y usará un hechizo de *Vuelo* de un pergamino para salir inadvertidamente por una ventana. Tenía estos objetos mágicos en su cuarto por si se daba esta posibilidad.

Así, cuando lleguen los PJ para repartir justicia encontrarán vacío el cuarto. El registro del lugar se trata en *El Traidor Desemascarado* (pág. 110).

• AUDIENCIA CON EL GRAF •

Al mismo tiempo que los PJ descubren que "el pájaro ha volado", el Graf Boris se ha recuperado lo suficiente para recibir un informe de los acontecimientos recientes. Entonces enviará a buscar al grupo. Se les dejará entrar en los aposentos del Graf donde el regente de la ciudad, a pesar de su roce con la muerte y su confinamiento en su lecho, habrá recuperado parte de su espíritu.

La "Princesa" y Pavarotti estarán a su lado y también estarán presentes todos los PNJ influyentes (menos Wasmeier y Emmanuelle), junto con su guardia personal de Caballeros Pantera. Las Damas de la Corte, el Caballero Eterno, Allavandrel y Goebels estarán esperando en la Galería de Arte.

El Graf se dirige al grupo, de manera algo sarcástica al principio:

"Mis asesores me dicen que vosotros, unos aventureros independientes, parecéis saber más de lo que sucede que ellos. Tanto es así que vosotros, en vez de mis Caballe-



ros Pantera, me habéis salvado la vida. Por eso os doy las gracias y seréis recompensados. Ahora me entero que la persona responsable ha huido del Palacio y quizá incluso de la ciudad. Esto no puede permitirse: ¡os ordeno que encontréis al traidor Wasmeier y que me traigáis su cuerpo!

Ondea una mano débilmente, despidiendo a todos salvo a su hija. Los PJ serán felicitados por todos los PNJ importantes: la crisis parece haber sentado bien al Graf y ha recuperado su antiguo genio. Por supuesto, sigue pendiente el asunto de localizar a Wasmeier... Esto se trata en el siguiente capítulo — *El Traidor Desenmascarado*.

• EL TRAIDOR DESENMASCARADO •

El Juez Supremo Karl-Heinz Wasmeier, Magister Magistri del Culto de la Mano Púrpura, ha decidido huir.

Cuando las cosas se torcieron en el Palacio, tenía la opción de quedarse esperando que tuviera éxito el intento de asesinato contra el Graf Boris. Sin embargo, en su mente estaba la posibilidad de que Brunhilde Klaglich hubiera sido capturada, en cuyo caso su propia identidad secreta ya pudiera haber sido revelada.

Por tanto, Wasmeier decidió marcharse del Palacio e ir a su casa solariega; un lugar mucho más seguro, desde el que podría ir enterándose de los acontecimientos del Palacio y de la ciudad. Wasmeier ha pensado que si se ha descubierto su implicación, irá a por él una tropa de guardias armados que le obligarán a huir. Por otro lado, si el doppelganger tuvo éxito, y Klaglich estuviera muerta o libre, Wasmeier podría volver a asumir su papel de Juez Supremo una vez más y nadie sabrá nada.

• EL CUARTO DE WASMEIER •

No hay pruebas incriminatorias, aparte de los ejemplos de escritos del Juez Supremo para su comparación con la nota enviada al doppelganger-Hoflich. Si se pasa una prueba de *Observar* se verá un frasco vacío junto a un pequeño montón de cenizas: estos son los restos de la posición y del pergamino que usó Wasmeier para huir.

• LA ORDEN DEL GRAF •

Se ha ordenado a los PJ que se encarguen del traidor Wasmeier. Tal vez quieran hacerlo, pero tienen unos cuantos pequeños problemas.

Para empezar, uno o más de ellos pueden estar heridos de los encuentros que han tenido durante la noche. La Ayudante Eberhauer puede servir de ayuda con hechizos de *Curar Herida Leve* y también puedes hacer que lance algunos hechizos de protección sobre los PJ.

Si los PJ necesitan alguna arma o armadura, asume que los Guardias de Palacio pueden proporcionársela pres-tándoles piezas de armadura (sólo cota de malla), armas de mano y escudos.

El problema final será llegar hasta la casa de Wasmeier, ya que es probable que ninguno de los PJ sepa donde está. Los miembros de la Guardia escoltarán a los PJ por las calles.

El Juez Supremo Ehrlich dará al grupo un Sello de Middenheim que les identifica como servidores importantes de la ciudad, pero aparte de esto no habrá más ayuda directa de los hechiceros o los militares.

Los militares están muy ocupados vigilando el Carnaval, y temen que el aislamiento de la casa de Wasmeier provoque una revuelta al impedir que la gente vuelva a

sus hogares. Además, también temen que al reemplazo frustrado del Graf le suceda un ataque contra la ciudad.

Los hechiceros, por otra parte, quieren volver al Gremio lo antes posible. Wasmeier era un miembro de confianza del Consejo del Gremio y los hechiceros quieren empezar a comprobar cualquier mal que pueda haber causado. Según tu criterio, un PNJ (por ejemplo, Dieter o Rallane) podría presentarse voluntario para ir con el grupo si se han hecho amigos previamente en la aventura.

• LA CASA DE WASMEIER •

Se encuentra en el distrito de Grafsmund-Nordgarten (lugar N5). La casa se describe en el Mapa 5. Como era de esperar, está bien cuidada y construida, y vale aproximadamente unas 4000 CO. Todas las ventanas están cerradas y atrancadas (R 3, D 6), y todas las puertas externas están cerradas con cerrojo (R 4, D 10). A menos que se indique lo contrario a continuación, las puertas internas no tienen cerraduras ni cerrojos.

• PLANTA BAJA •

Jardín Lateral

Está bien cuidada y tiene una buena selección de plantas. En particular el área cercana a la cocina está surtida de diferentes hierbas. La puerta negra del jardín está cerrada con llave y es el único acceso directo a través de un arco en un muro de 2,5 m (y 45 cm de espesor). Hay un camino de gravilla alrededor de la casa y la cuadra; Halcón, el jardinero, lo rastrella todos los días y al caminar sobre él se hace ruido (+10 al *Movimiento Silencioso*). Durante la noche un perro que pertenece al cocinero mero-dea por el lugar y comenzará a ladrar si se le molesta.

Jardín Delantero

Un área está dedicada por completo a las rosas y una variedad trepadora crece por un enrejado acoplado al muro de la cuadra. Una gran charca contiene unas 12 carpas de buen tamaño. La puerta del jardín tiene fuertes cerrojos, aunque no se han echado. La senda hasta la puerta delantera, como la del otro jardín, es de gravilla.

Vestíbulo

Una robusta puerta da a un vestíbulo con suelo de piedra y paneles de madera en las paredes. La puerta principal tiene una gran aldaba de latón que puede escucharse en toda la casa. Entre la decoración del vestíbulo se encuentran dos armaduras completas, varias armas a dos manos de aspecto impresionante y enormes cuadros de escenas campestres. En invierno en el hogar habrá una buena fogata.

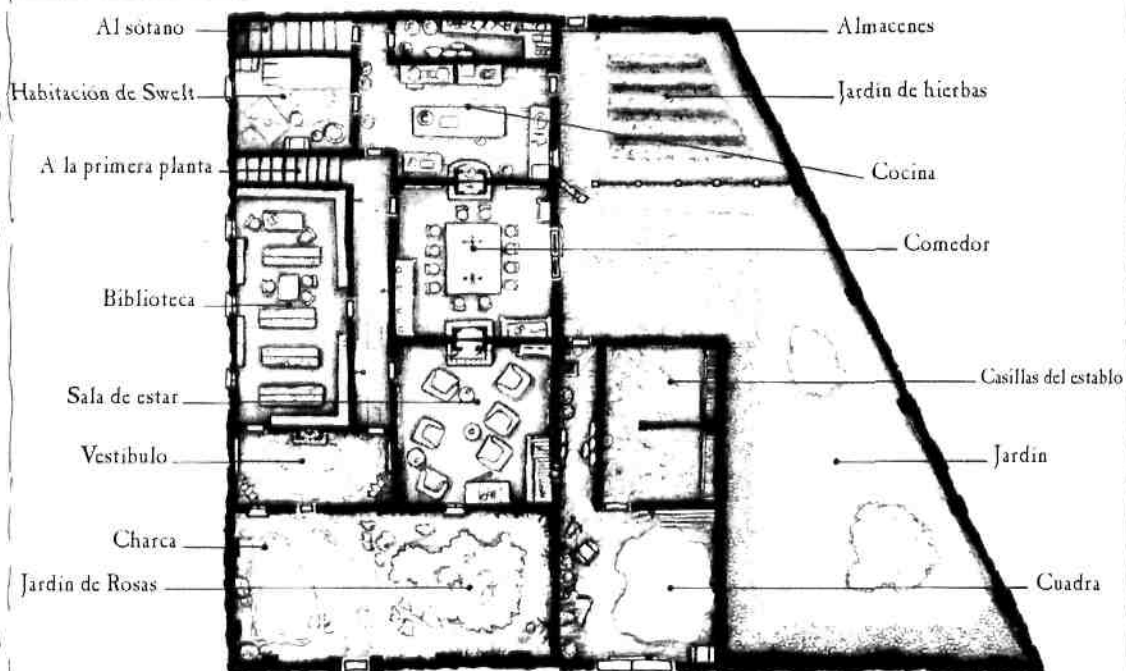
Una de las armaduras le valdrá a un personaje de 1,70 m, de constitución normal y de 60-70 kg., mientras que la otra le servirá a un personaje de 1,78 m, de constitución pesada y de 85-95 kg. de peso. Ambas son más de adorno que para usarse, y a pesar de su puntuación normal de estorbo sólo proporcionan 0/1 PA, como si estuvieran hechas de cuero.

Las armas de las paredes son dos espadas a dos manos, un hacha a dos manos y un mangual a dos manos. De nuevo, son de adorno y tienen una penalización de -10 al impacto y de -1 al daño.

Biblioteca

Esta bien surtida de libros de leyes, historia, geografía y otras áridas materias no de ficción. Las puertas de esta habitación tienen cerraduras (PC 20%) pero no están

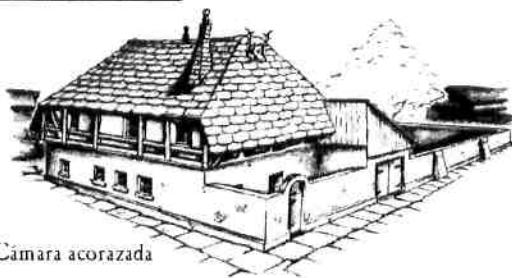
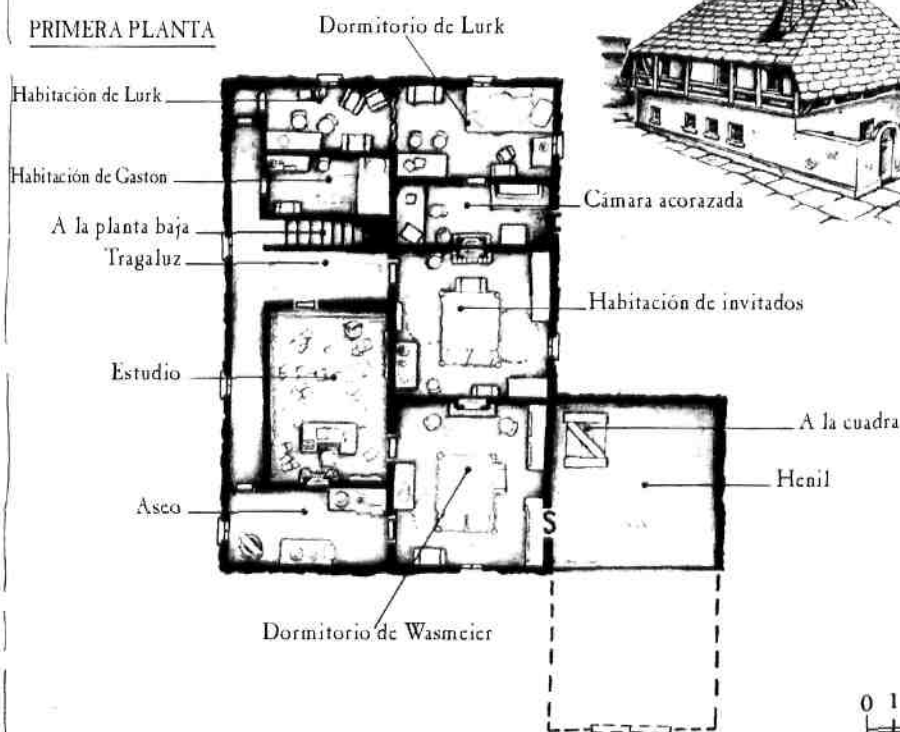
PLANTA BAJA



MAPA 5

La Casa de Wasmeier

PRIMERA PLANTA



0 1 2 3 4
metros





cerradas. El suelo de madera bien pulido hace que la habitación huela bastante a barniz.

Sala de Estar

Esta habitación tiene una gruesa alfombra y está pintada con varios matices de color púrpura. Seis sillones de felpa ocupan gran parte del espacio y al lado de cada uno de ellos hay una pequeña mesa. En el muro sur hay una vitrina que contiene licores, bebidas y vasos, y al lado hay una librería con lecturas más ligeras: novelas históricas, colecciones de cuentos populares, bestiarios y similares. La librería tiene bisagras (prueba de *Observar* o *Registro*) y es una puerta secreta que da al establo.

Comedor: El área central la ocupa una buena mesa de roble con sillas para doce personas. El resto de la habitación tiene armarios para la plata, vasos, porcelana bretoniana, etc. —lo necesario para un buen banquete. En las paredes se alinean buenos tapices, aunque algo desgastados. La habitación tiene una salida que da al patio a

través de un par de puertas de cristal (T 2, D 2, PC de la cerradura 20 y con cerrojo por dentro), cubiertas con pesadas cortinas.

Cocina: Tiene la distribución típica, con paredes y suelos embaldosados. El cocinero, Swelt Tunger, mantiene el lugar inmaculadamente limpio y muy bien surtido. El único animal (vivo) que pueden entrar en el lugar es su mascota, Gruñón. Tiene una pequeña habitación junto a la cocina que suele estar cerrada, como las puertas que dan al sótano y al jardín (PC 20). Además, la puerta de la cocina está cerrada con cerrojo por dentro.

Sótano (no aparece en el mapa): Tiene unos 7 m², y tiene una pequeña aunque buena colección de vino y varios comestibles en cantidades; harina, azúcar, queso, etc.

Cuadra: La mitad norte de este edificio tiene dos pisos y el nivel superior se emplea como henil. El lugar también sirve para alojar a Halcón, que hace de jardinero y de mozo de cuadra. Una trampilla y una escalera llevan desde el henil a la cuadra propiamente dicha donde se guardan dos buenos caballos de guerra. En el resto del espacio al sur hay herramientas, plantas, etc., más un extraño carro (descrito a continuación). Las puertas dobles principales se aseguran mediante una tranca de madera, y la puerta norte más pequeña también está cerrada. Hay dos puertas secretas que van desde la casa a la cuadra, pero sólo se pueden abrir desde la casa.

El Carromato de Combate

El carromato de cuatro ruedas normalmente está cubierto con una lona. Mide 3 m de largo y 1,3 de ancho. La base está a 1 metro del suelo y el carromato tiene laterales de 1 metro, salvo la parte trasera que tiene 1,5 m. Esta parte trasera tiene goznes y puede bajarse cuando es preciso.

El carromato es especial por varias razones. Toda la madera ha sido tratada para hacerla ignífuga; los laterales externos tienen numerosos ganchos afilados pequeños que estorbarán a cualquiera que trate de subir a bordo (prueba contra *Des* con un -20%); por toda la circunferencia de cada rueda salen pinchos de 15 cm en ángulo recto. Estas hojas (que no giran) y los pinchos (que sí lo hacen) causan 1d6+2 de daño a cualquiera que se ponga en el camino del carromato en movimiento. La característica final es un suelo falso, forrado de metal y lleno de pólvora (unos 10 barriles en total). Una mecha corta de 10 segundos lleva hasta un portaantorchas que está al lado del chófer. Esto convierte al carromato en una enorme bomba ambulante, y el motivo será evidente en breve.

• PLANTA SUPERIOR •

Rellano

Una enorme claraboya (cerrada con cerrojo) proporciona mucha luz y el lugar está decorado con muchas plantas.

Aseo

Contiene dos juegos de palanganas, toallas, etc., más un armario hueco que da a los sumideros que quedan debajo. Ambas puertas tienen cerrojos y la puerta del este también está cerrada con cerradura.

Estudio

A diferencia del resto de la casa esta habitación está decorada según su gusto personal. Las paredes paneladas están cubiertas de diferentes mapas, linajes reales, cronologías históricas y similares. En el suelo hay varios libros, todos relacionados con Middenheim: historia, leyes, religión, edificios, comercio —se contempla todos los aspectos

tos de la ciudad. Wasmeier sabe más acerca de la ciudad que cualquier otra persona viva. En medio de la habitación, rodeada por todos los libros, hay una enorme silla similar a un trono de madera tallada. El Juez Supremo lleva tiempo soñando con el poder y sentado en la silla desarrolló su malvado plan de conquista. Ambas puertas siempre están cerradas (PC 30, R 4, D 14).

Dormitorio

Una cama con dosel domina el centro de la habitación. El suelo está cubierto con los restos de alimentos a medio comer y el lugar huele a podrido. Lo único que sigue limpio es la ropa de Wasmeier, que está colgada ordenadamente en dos enormes armarios que cubren la pared este. El armario sur tiene un fondo falso que da al henil que hay sobre la cuadra.

Habitación de Invitados

Está bien amueblada, y siempre se encuentra limpia y aireada. Toda la pared este es un enorme espejo (250 CO).

Habitación de Gaston

Los aspectos domésticos de la casa los lleva Gaston, el mayordomo/ayuda de cámara. Su habitación, a pesar de ser pequeña, está maravillosamente bien cuidada. Todo está en su sitio y no hay ni una mota de polvo.

Habitación de Lurk

Dos puertas cerradas (cerradura y cerrojo: PC 20, R 3, D 10) dan a los aposentos de Lurk, el ejército personal de Wasmeier. Una cortina cubre la entrada a una especie de agujero que Lurk usa como cama. Si es que es posible, Lurk es aún más guarro que Wasmeier comiendo.

La habitación también contiene el cofre del tesoro personal de Wasmeier (cerrado: PC 40). Contiene monedas por valor de 2000 CO y un valor equivalente de gemas y joyas, la mayoría obtenidas durante sus días como Hechicero. También contiene un **Amuleto de Carbón** (almacena 3 hechizos de *Bola de Fuego*), una **Joya de Hechizo** (con el hechizo *Vuelo*), además de sus libros de hechizos. Finalmente, también contiene el suministro de venenos de Wasmeier: Perdición del Hombre, Hoja de Buey y Veneno de Serpiente. Hay dos dosis de cada; uno aditivo y los otros venenos de hoja.

Cámara Acorazada

La puerta fortificada de esta habitación tiene nada menos que tres cerraduras (PC 40, R 5, D 20). Lurk guarda la única llave de estas cerraduras, aunque normalmente están abiertas.

La habitación contiene todo el material de Wasmeier relacionado con el Culto de la Mano Púrpura: nombres de los miembros, libros de códigos, actividades pasadas, biografías y notas de todos los ciudadanos importantes de Middenheim. Si el grupo ha jugado **El Enemigo Interior**, también hay copias de cartas a Kastor Lieberung. Ten en cuenta que Wasmeier nunca ha visto en persona a Lieberung, y no reconocerá al PJ que se le parece.

También hay una pequeña pajarera con palomas mensajeras usadas para enviar mensajes a Klaglich (para esto se usa una pequeña trampilla secreta situada en el muro exterior).

La labor de Lurk consiste en alimentar y cuidar a las palomas y vigilar esta habitación. Al menor intento de entrar a la casa, Lurk vaciará un barril de aceite inflamable y lo prenderá con una lámpara que está siempre ardiendo con este fin. Después cierra la puerta y tira la llave por una ventana.

• SECUACES DE WASMEIER •

Todos los PNJ listados a continuación tienen llaves de las partes de la casa en las que trabajan (Wasmeier tiene una llave maestra), y dinero suelto por valor de 2-12 CO. Deberías ajustar la fuerza de los PNJ para que encaje con la naturaleza de tu campaña.

Swelt Tunger: Humano, Varón; Cocinero y Ladrón

Personalidad y Apariencia

1,78 m de altura; constitución pesada (95 kg.). A pesar de ser un cocinero con sobrepeso, Swelt conserva la mayoría de sus habilidades de ladrón, aunque no suele venirle bien meterse por sitios estrechos. Se desvive por su mascota, Gruñón, y como su señor Wasmeier se preocupa poco por la comida, Swelt prepara abundantes banquetes para él y para el perro, (de ahí el bajo M del animal pero su alta R). Se pondrá furioso si le pasa algo a Gruñón. Swelt nunca lleva armadura y prefiere su cuchilla de carnicero como arma (+1 al daño debido a su increíble filo).

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	38	45	4	3	7	46	1	48	26	30	27	29	40

Edad

43

Alineamiento

Neutral

Habilidades

Abrir Cerraduras, Cocinar, Conducir Carro, Detectar Trampa, Escondarse (Urbano), Escalar, Furia Asesina, Lenguaje Secreto —Ladrones, Movimiento Silencioso (Rural), Movimiento Silencioso (Urbano), Pelea Callejera, Sentir Alarma Mágica, Señales Secretas —Señas de Ladrones, Soborno, Tasar.

Posesiones

Cuchilla de carnicero (+1 al daño), ganzúas, gorro de cocinero.

Gruñón: Perro de Swelt

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	41	0	3	4	7	30	1	-	43	14	43	43	-

Gaston: Humano, Varón; Mayordomo, Escriba y Torturador

Personalidad y Apariencia

1,93 m de altura; constitución delgada (60 kg.). Gaston, natural de Bretonia, siempre viste con suma elegancia y tiene unos modales impecables: un mayordomo perfecto. Bajo esta fachada se esconde un hombre compulsivamente limpio y completamente sádico, que extrae la última gota de dolor de sus víctimas antes de dejarles morir por sus heridas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	44	28	5	3	10	43	1	42	37	36	50	54	42

Edad

50



**Alineamiento**

Malvado

Habilidades

Arma de Especialista —Látigo, Conducir Carro, Curar Heridas, Esquivar Golpe, Etiqueta, Idioma Arcano —Mágico, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto —Clásico, Oído Agudo, Tortura.

Posesiones

Justillo de cuero y capucha (0/1 PA tronco/brazos/cabeza), daga, látigo (-10 al impacto, D -2, P -20, Alcance 5 metros). Si es alcanzado con el látigo, el objetivo debe pasar una prueba de I o se queda atrapado, y cuenta como si estuviera indefenso. Puede intentar una prueba de Des cada turno para liberarse.

Halcón: Humano, Varón; Jardinero, Furtivo y Batidor

Personalidad y Apariencia

1,75 m de altura; constitución delgada (70 kg.). Halcón, así llamado por su afición a las aves de presa, es un individuo muy peligroso. Ausente de su hogar durante varios años, Halcón regresó para encontrarse con su familia insolvente y sin techo, todo por culpa de la inefica-

cia y corrupción de los gremios de la ciudad. Por venganza se unió al Culto de la Mano Púrpura y Halcón es más consciente que ningún otro secuaz que el plan final de su amo es tomar la ciudad, aunque no sabe cómo o cuándo. Tiene un halcón que puede usar para atacar a los hechiceros.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	55	60	5	4	13	44	2	41	35	44	48	40	28

Edad

38

Alineamiento

Caótico

Habilidades

Adiestrar Animales —Halcón, Arma de Especialista —Estoque, Cantar, Conducir Carro, Cuidar Animales, Detectar Trampa, Equitación —Caballo, Escondarse (Rural), Esquivar Golpe, Herbolaria, Identificar Planta, Lenguaje Secreto —Montaraz, Movimiento Silencioso (Rural), Orientación, Poner Trampas, Preparar Venenos (mediante hierbas), Puntería, Rastrear, Señales Secretas —Furtivos, Batidores.

Posesiones

Cota de malla larga con mangas y capucha de malla (1 PA tronco/brazos/cabeza/piernas), estoque (I +20, D -1), rodela (D -2, P +20), arco normal (Al 24/48/250, FE 3, Tcd 1), cepo (véase WFJR, pág. 79 —en el henil, no está armada). También escondidas en el heno hay tres dosis de Veneno de Hoja (Perdición del Hombre).

Siniestro: Halcón

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	59	0	1	1	5	50	1	-	14	14	14	14	-

Considéralo como un búho normal con *Visión Nocturna* de 20 m.

Rayo y Trueno: Caballos de Guerra

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
8	33	0	5	3	11	30	1	-	10	10	10	10	-

Estas dos bestias son salvajes y peligrosas. Tratarán de cocear a cualquiera que se les acerque, menos a Halcón y a Wasmeier.

Lurk: Humano, Varón; Gladiador y Guardaespaldas

Personalidad y Apariencia

1,83 m de altura; constitución media-pesada (100 kg.). Lurk, a pesar de tener el intelecto de un niño, es un guerrero formidable, habiendo sobrevivido durante mucho tiempo en la peligrosa profesión de gladiador. Se siente extremadamente orgulloso de ser el guardaespaldas personal de un hombre tan importante, aunque está algo disgustado por que nunca protege a su señor en público. No obstante, está decidido a tener éxito en su papel como guardián del tesoro de Wasmeier, asegurándose de que todo arde si la casa es atacada.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	59	29	6*	5*	9	41	2	34	25	22	46	30	29

Edad

31

Alineamiento

Malvado

Habilidades

Arma de Especialista —Armas de Puño, Mangual, Parada, A Dos Manos—, Conducir Carro, Desarmar, Escalar, Esquivar Golpe, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir, Golpe Poderoso, Muy Resistente, Muy Fuerte, Pelea Callejera.

Posesiones

Cota, capucha y polainas de malla, coraza pectoral, casco, brazales rígidos (1 PA en brazos, 2 PA en el resto), mangual mágico a dos manos (+20 al impacto, I -20, D +3, P -10). Lleva la armadura a todas horas, salvo para dormir.

• EL JUEZ SUPREMO ESPERA •

En cuanto llega a la casa, Wasmeier dará instrucciones a sus secuaces para que se preparen para el combate. Recuerda, puede que aún esté invisible por los efectos de la poción. Todo el personal se pondrá armaduras y preparará armas. Mientras tanto Wasmeier cogerá sus objetos mágicos, ingredientes de hechizos, venenos y gemas del cofre del tesoro de la habitación de Lurk. Lurk cargará el cofre (y el dinero) en el carromato de combate, y tras haber hecho esto el guerrero regresará a la habitación secreta listo para destruir sus contenidos si la casa resulta atacada. El guardaespaldas meterá los libros de hechizos de Wasmeier en una mochila a su espalda.

El resto del personal estará ocupado con sus labores asignadas

Swelt atizará el fuego de la cocina para poder tirar una paletada de carbón ardiendo a un enemigo, y Gruñón estará fuera patrullando el área del jardín.

Halcón atará los caballos al carromato de combate y lo preparará para la huida. Después colocará su cepo (WFJR pág. 79) junto a la puerta trasera de la cuadra, tapándolo con paja y cubriendo cada una de las mandíbulas con una dosis de veneno Perdición del Hombre. La tercera dosis que tiene la usará para mojar su estoque.

Gaston esperará en la sala de estar con Wasmeier, quien para entonces ya tendrá una espada corta impregnada con Perdición del Hombre.

Wasmeier lanzará todos los hechizos que consideres apropiados y *Medita* mientras espera. A la primera señal de problemas, Wasmeier huirá hacia la cuadra. Los de-

más miembros del personal de la casa tienen un turno para llegar a la cuadra antes de que Wasmeier se marche con el carromato de combate. Si se acerca el alba y aún no ha recibido una visita, oficial o extraoficial, se marchará en cualquier caso.

El carromato de combate está diseñado para ser defendido, y la táctica dependerá de quién logre llegar a él a tiempo. La parte trasera proporciona una cobertura excelente contra proyectiles de cualquier perseguidor, y se puede usar dinero para cubrir la huida —Wasmeier puede arrojar oro detrás del carro para que los perseguidores tengan que abrirse camino a través del gentío agolpado. Wasmeier se dirigirá a la puerta sur, y una vez que esté allí encenderá la mecha y correrá a cubrirse. Las puertas no soportarán la explosión, y con la confusión Wasmeier y sus secuaces podrán salir de la ciudad.

• WASMEIER A RAYA •

Cuando el grupo sale a través del humo y de los escombros de la puerta destruida, verán a Wasmeier a unos 50 metros en solitario sobre la calzada con sus secuaces unos metros por detrás de él. Mientras el grupo se acerca, el Juez Supremo alzará ambas manos y pronunciará una *Palabra de Mando* (como miembro del Círculo Interno de Hechiceros, tiene acceso a los medios mágicos de destruir el viaducto).

Habrà un gran crujido y en la base del viaducto aparecerá una grieta, extendiéndose rápidamente hacia la ciudad. Los PJ que estén sobre el viaducto tienen dos opciones: regresar o seguir avanzando. Resulta afectado un tramo de viaducto de 48 metros, comenzando desde los pies del hechicero y alejándose de él. La sección del viaducto tarda un asalto en derrumbarse por completo, con lo que la puntuación de *Movimiento* de un individuo tiene que ser lo suficientemente alta para salir del área a tiempo. Si un PJ sigue en la zona al final de asalto, morirá por la caída de 165 metros que hay hasta la base de la roca Fauschlag.

Si algún PJ llega hasta Wasmeier, se producirá una lucha a muerte. Si el combate no le favorece, Wasmeier huirá hasta el borde del viaducto y saltará. Los PJ pueden verle caer hacia la oscuridad, pero no saben que Wasmeier usará su *Joya de Hechizo* para darle el poder de volar. Por otra parte, si Wasmeier vence al grupo se dirigirá hasta el puesto de peaje al otro extremo del viaducto. Usando su autoridad natural como Juez Supremo, (ya que estos guardias no sabrán nada de los sucesos de la ciudad), puede ordenar que se abra la puerta y que le dejen pasar. En cualquier caso, Karl-Heinz Wasmeier huirá hacia la noche, para no volvérselo a oír o ver otra vez —al menos no con el disfraz de un Juez Supremo de Middenheim.

EL TRAIDOR DESENMASCARADO



CONCESIÓN DE P.E. Y CONCLUSIÓN



Si los PJ consiguen salvar al Graf y vencen a Wasmeier, pueden esperarse recibir una buena recompensa por sus esfuerzos. Para empezar, se derogarán todas las leyes tributarias nuevas, y se devolverá el dinero recaudado.

La recompensa real debes modificarla para que encaje con tu partida, pero se sugiere que cada PJ reciba una casa urbana de alto nivel (2400 CO) o su equivalente.

Sin embargo, si pretendes seguir jugando la campaña **El Enemigo Interior** hay otro final para este aventura, que podría sorprender a los jugadores. Tras vencer a Wasmeier y regresar a la ciudad los PJ se verán rodeados por Caballeros Pantera y serán escoltados de inmediato a la mazmorra del Palacio, tras despojárseles de todas sus posesiones.

Mientras el grupo se ocupaba de Wasmeier, el Graf Boris y sus asesores llegaron rápidamente a la conclusión que los PJ eran "material políticamente sensible", con conocimientos muy perjudiciales para la ciudad de Middenheim y especialmente para el Culto de Ulric. Se tomó con presteza la decisión de encarcelar al grupo hasta que pudiera encontrarse una solución definitiva.

Sólo que esto se desvelará en el siguiente capítulo — **Algo Huele a Podrido en Kislev**.

• EL CULTO DE LA MANO PÚRPURA •

La muerte del Magister Magistri será un duro golpe para el Culto, tanto que tardará al menos un año en volver a actuar con normalidad.

Si los PJ han deducido que el Graf doppelganger trataría de promocionar a miembros del culto a altos cargos, subsiguientes investigaciones pueden revelar la identidad de los otros dos miembros del Círculo Interno (véase pág. 100). Si esto sucede, el culto permanecerá desarticulado durante unos 20 años.

Finalmente (aunque esto es improbable) si el grupo evitó que los documentos de Wasmeier acerca del culto ardieran, la información allí contenida llevará a la destrucción total del culto en Middenheim. Al menos pasará un siglo antes de que el culto pueda volver a restablecerse.

Por supuesto, si Wasmeier huyó podría estar planeando vengarse adecuadamente de los que provocaron su desgracia...

• CONCESIÓN DE PUNTOS DE EXPERIENCIA •

Los puntos de experiencia deberían otorgarse tanto por objetivos específicos (por ejemplo, ganarse el apoyo de un PNJ importante) y también por interpretación. Toma nota de cómo se interpreta a los personajes, para que puedas calcular fácilmente los PE al final de la aventura.

No olvides penalizar a los PJ por no hacer algo que deberían haber hecho (por ejemplo, a los Clérigos que no visitan sus templos para preguntar por los nuevos impuestos), por perderse pistas evidentes y por meter la pata (por ejemplo, tentativas groseras de seducir a la "Princesa"). Los puntos indicados son el máximo que puede otorgarse, y pueden reducirse por una mala interpretación.

Objetivos de la Trama

Obtener el Apoyo de Ciertos PNJ	PNJ
Josef Sparsam	35
Rallane Lafarel	10
Dieter Schmiedehammer*	30
La "Princesa"	60
Hildegarde Zimmerlich	50
Los Mariscales de Midden	20
Los Hechiceros	15
Sumo Sacerdote Ar-Ulric	45
Emmanuelle Schlagen	40
Luigi Pavarotti	25
Reiner Ehrlich	55

Nota: Obtener el apoyo de un PJ incluye todos los pasos necesarios para lograrlo. Por ejemplo, deshipnotizar a Dieter, conseguir drogas para el Canciller, etc.

* En el premio por Dieter se supone que sigue siendo el Campeón del Graf. Si no, no tiene valor alguno.

Encuentros Iniciales

Evadir Impuestos *	10 PE
Recopilar noticias y rumores	30 PE

* Los personajes con alineamiento bueno o legal no obtienen este premio.

Encuentros en el Carnaval

Hacerse amigo del Matatrolls	10 PE
Ayudar a los mercaderes	30 PE
Obtener la ayuda de los golfillos	20 PE

Atracciones del Carnaval

Disfrutar de los actos del carnaval	10 PE
Combatir contra el minotauro	20 PE
Vencer al minotauro	30 PE
Ganar una apuesta de snóbol	10 PE
Ser invitado a la Fiesta del Jardín	20 PE
Desafiar al Campeón	30 PE
Retener el título (por defensa)	10 PE
Ganar el torneo de tiro con arco	20 PE

Encuentros con Funcionarios

Las Comisiones (por cada una)	15 PE
Los Gremios (por cada uno)	10 PE
Hablar con "Josef"	20 PE
Los Templos (cada uno)	10 PE

Otros incidentes

Vencer a la banda del Caos	20 PE
Vencer a los agentes	30 PE
Rescatar a Reya	10 PE
Recuperar las cartas	10 PE
Evitar el asesinato	40 PE
Matar/capturar a "Hoflich"	10 PE
Matar/capturar a Wasmeier	50 PE

Interpretación

En esta aventura es necesaria mucha interpretación, y en las sesiones que ésta sea predominante deberían concederse 70 puntos a cada uno, llegando hasta 100 puntos por interpretaciones excepcionales. En las sesiones donde haya sitio para otras actividades deberían concederse en-

tre 30 y 50 puntos, llegando a 70 puntos por interpretaciones excepcionales.

Final

Por una intervención exitosa en una conjura para tomar el control de una Ciudad Estado cada PJ puede recibir 200 PE y 1 *Punto de Destino* cada uno. Si el grupo ha obtenido todos los archivos secretos de Wasmeier, deberían recibir 100 PE adicionales, además de otro *Punto de Destino*.

• PNJ CORRIENTES •

Durante el transcurso de la aventura los personajes se encontrarán con un montón de PNJ secundarios en las calles de Middenheim. Estos perfiles contemplan a muchos PNJ encontrados con frecuencia y se pueden consultar cuando surja la necesidad.

Aprendiz Artesano

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	25	3	3	6	35	1	39	29	35	29	29	29

Habilidades

Conducir Carro, 25% posibilidades de Muy Resistente, 25% posibilidades de Muy Fuerte, habilidad relacionada con el oficio.

Posesiones

Cuchillo, arma de mano, herramientas de su oficio, 2d10 chelines de plata.

Artista

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	29	25	3	3	6	35	1	39	29	39	39	29	45

Artista	Habilidades	Equipo
Acrobata	Acrobacias, Reflejos Rápidos	Aro, pértiga, cuerdas
Bufón	Bufonadas	Bolas de madera
Domador	Cuidar Animales, Adiestrar Animales	Oso, mono, poney, perros (la misma probabilidad para todos)
Escapista	Escapista	Cadenas, candados.
Lanzador de cuchillos	Arma de especialista: Cuchillo arrojadizo	10 cuchillos arrojadizos
Poeta	Oratoria, 25% de posibilidades de Ingenio	1d6 libros de poesía
Trovador	Cantar, Música	Laúd, cuerno o flauta
Ventrílocuo	Ventriloquia, 50% de posibilidades de Charlatanería	Muñeco de trapo

Todos los artistas también tienen la ropa adecuada, un cuchillo o una daga (I +10, D -2, P -20), 1-2 coronas de oro, 1d10+5 chelines de plata, 1d10+10 peniques de latón.

Caballero Pantera (Hombre de armas)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	55	40	5	5	10	50	2	39	50	39	45	40	45

Habilidades

Arma de Especialista —Esgrima, Armas a Dos Manos—, Desarmar, Equitación —Caballo, Esquivar Golpe,

Etiqueta, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir Heráldica, Golpe Poderoso, Lenguaje Secreto —Batalla.

Posesiones

Cota de malla larga con mangas (1 PA tronco/piernas/brazos), capucha de malla (1 PA, cabeza), casco (1 PA, cabeza), escudo (a la espalda, 1 PA en todas las localizaciones), estoque (I +20, D -1), daga (I +10, D -2, P -20), espada bastarda (I -10, D +1).

Caballero Pantera (Jinete)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	60	50	6	6	12	60	2	49	55	45	49	49	49

Habilidades

Arma de Especialista —Esgrima, Lanza Armas a Dos Manos—, Desarmar, Equitación —Caballo, Esquivar Golpe, Etiqueta, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir Heráldica, Golpe Poderoso, Heráldica, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto —Batalla.

Posesiones

Cota de malla larga con mangas (1 PA tronco/piernas/brazos), coraza pectoral (1 PA, tronco), capucha de malla (1 PA, cabeza), casco (1 PA, cabeza), espada a dos manos (I -10, D +2).

Criado

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	25	3	3	6	30	1	35	25	29	29	29	35

Habilidades

Cocinar, Etiqueta, Heráldica.

Posesiones

1d10 chelines de plata, otras a criterio del DJ.

Charlatán

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	35	3	4	7	35	1	39	39	39	31	29	49

Habilidades

Charlatanería, Disfraz, Encanto, Ingenio, Juegos de Manos, Leer/Escribir, Oratoria, Tasar.

Posesiones

Títulos universitarios (falsas), cartas testimoniales (falsas), 6-60 botellas de aceites y líquidos coloreados (90% inútiles, un 10% tienen algún efecto —por ejemplo, un potente vomitivo), toga (como la de un erudito), 2d6 coronas de oro, 2d10 chelines de plata.

Erudito

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	29	25	3	3	6	31	1	41	41	50	41	31	41

Habilidades

Astronomía, Cartografía, Historia, Identificar Planta, Idioma Adicional, Idioma Arcano —Mágico, Leer/Escri-





bir, Lingüística, Numismática, Saber Rúnico, Sentido Mágico, 25% de posibilidades de tener Consumir Alcohol.

Posesiones

Cuchillo o daga (I +10, D -2, P -20), material de escritorio, bolsa con 5d6 coronas de oro.

Escoria

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	29	22	3	3	5	29	1	29	19	19	19	19	19

Habilidades

50% de posibilidades de Mendigar, 25% de posibilidades de Consumir Alcohol, 25% de posibilidades de Juegos de Manos, 25% de posibilidades de Vaciar Bolsas, 25% de posibilidades de Pelea Callejera, 10% de posibilidades de Huida.

Posesiones

Ropa raída y sucia, bastón, 50% de posibilidades de tener 1d6 peniques de latón, 25% de posibilidades de tener una botella de algún brebaje alcohólico, 5% de tener una enfermedad contagiosa.

Escoria (Borracha)

Como la Escoria normal, pero resta 1 o 10% a todas las puntuaciones. La Escoria borracha tiene 1d3 enfermedades contagiosas.

Funcionario Público

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	29	25	3	3	5	29	1	29	29	39	35	29	29

Habilidades

Charlatanería, Etiqueta, Leer / Escribir, Lenguaje Secreto —Clásico, 50% de posibilidades de tener Idioma Adicional.

Posesiones

Ropas elegantes (50% de tener toga), pluma, papel vitela, tinta, 10% de tener títulos universitarios, 30 coronas de oro.

Golfillo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	29	29	3	3	5	35	1	35	25	25	25	25	25

Habilidades

Mendigar, 50% de posibilidades de Pies Ligeros, 25% de posibilidades de Vaciar Bolsas.

Posesiones

Ropas raídas, pequeño bastón, bolsa de canicas, pañuelo sucio, 75% de posibilidades de tener un tirachinas, 75% de posibilidades de tener pulgas, 25% de posibilidades de tener 1d6 peniques de latón.

Guardaespaldas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	25	4	3	8	40	2	29	29	29	35	29	24

Habilidades

Arma de Especialista —Armas de Puño, Desarmar, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Pelea Callejera.

Posesiones

Justillo de cuero (0/1 PA, tronco), nudilleras, daga (I +10, D -2, P -20) o porra, 50% de posibilidades de 1D6 coronas de oro, 1d20 chelines de plata.

Guardia (Normal)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	30	4	3	9	39	1	32	27	29	39	32	39

Habilidades

Arma de Especialista —Esgrima, Golpe Poderoso, 75% de posibilidades de tener Desarmar, 50% de posibilidades de Esquivar Golpe, 50% de posibilidades de Golpear para Aturdir, 10% de posibilidades de Pies Ligeros.

Posesiones

Cota de malla larga sin mangas (1 PA tronco/piernas), casco (1 PA, cabeza), escudo (1 PA, todas las localizaciones), estoque (I +20, D -1), daga (I +10, D -2, P -20), 25% de posibilidades de tener un arco normal y 20 flechas.

Guardia (Elite)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	50	35	4	4	10	45	2	39	45	39	39	32	45

Habilidades

Arma de Especialista —Esgrima, Armas a Dos Manos—, Desarmar, Golpe Poderoso, Esquivar Golpe, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir, 50% de Muy Fuerte (suma +1 a la puntuación de F incluida), 50% de posibilidades de Muy Resistente (suma +1 a la puntuación de R incluida).

Posesiones

Cota de malla larga CON mangas (1 PA tronco/piernas/brazos), coraza pectoral (1 PA, tronco), capucha de malla (1 PA, cabeza), casco (1 PA, cabeza), 2 dagas (I +10, D -2, P -20), espada a dos manos (I -10, D +2).

Ladrón

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	35	25	3	4	5	35	1	35	29	29	29	29	31

Habilidades

Escondarse (Urbano), Lenguaje Secreto —Ladrones, Señales Secretas —Ladrones, 25% de posibilidades de tener Pies Ligeros, 25% de posibilidades de tener Tasar.

Posesiones

Daga (I +10, D -2, P -20), o espada corta (la misma probabilidad), 1d6 pañuelos de seda, 1d10+5 chelines de plata, 1-2 baratijas robadas.

Libertino

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	25	4	4	7	45	1	35	35	35	29	29	45

Habilidades

Arma de Especialista —Esgrima, Consumir Alcohol, Chismorrear, Etiqueta, Seducción, 90% de posibilidades de Juego, 50% de posibilidades de Ingenio.

Posesiones

Justillo de cuero (0/1 PA tronco), daga (I +10, D -2, P -20), estoque (I +20, D -1), ropas y joyas ostentosas, bolsa con 5d6 coronas de oro, 75% de tener una petaca de brandy.

Matón (Peón, Transportista, aficionado al snótbol)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	25	3	4	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades

25% de posibilidades de Arma de Especialista —Armas de Puño, 25% de posibilidades de Pelea Callejera, 25% de posibilidades de Golpe Poderoso, 25% de posibilidades de Lucha.

Posesiones

Justillo de cuero (0/1 PA, tronco), porra, nudilleras (si cuenta con la habilidad Arma de Especialista).

Mendigo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	35	3	4	5	30	1	29	29	29	29	29	24

Habilidades

Escondarse (Urbano), Lenguaje Secreto —Ladrones, Mendigar, Movimiento Silencioso (Urbano), Señales Secretas —Ladrones.

Posesiones

Plato, ropas raídas, bastón, cuchillo, pulgas.

Vecino (Clase baja)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	23	25	3	3	5	30	1	30	29	25	32	29	30

Habilidades

Tasar, Regatear.

Posesiones

Bastón, 1d10 chelines de plata, 6d6 peniques de bronce.

Vecino (Clase media)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	23	25	3	3	5	30	1	30	34	36	32	29	39

Habilidades

Tasar, Regatear, 33% de una habilidad de Artesano.

Posesiones

Daga (I +10, D -2, P -20), bolsa con 1d6 coronas de oro y 1d10 chelines de plata, 50% de tener una bolsa de la compra.

Vecino (Clase alta)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	23	25	3	3	5	30	1	30	39	36	32	29	45

Habilidades

Tasar, Regatear, 50% de tener Etiqueta.

Posesiones

Daga (I +10, D -2, P -20), bolsa con 2d10 coronas de oro y 2d10 chelines de plata, 25% de tener un lacayo.



TABLA MAESTRA DE ATRACCIONES

DÍA 1: WELLENTAG

LUGAR	ACTO	HORA	PRINCIPALES PNJ PRESENTES
Plaza de los Marciales	Desafíos al Campeón	11-13 h	Dieter Schmiedehammer*, Ulric Schutzmann, Johann Schwermutt, Petra Liebkosen, Siegfried Prunkvoll, Allavandrel Fanmaris
Gran Parque	Fiesta de la Cerveza	Mediodía-23 h	Dieter Schmiedehammer (19-23 h), Rallane Lafarel (16-23 h), Ulric Schutzmann (21-22 h), Johann Schwermutt (17-18 h), Maximillian von Genscher (17-18 h), Kirsten Jung (17-18 h), Petra Liebkosen (17-18 h), Allavandrel Fanmaris (19-23 h), Gotthard Goebbels (13-15 h), Luigi Pavarotti (17-19 h).
Jardines Reales	Gimnastas Elfos	14-16 h	Rallane Lafarel (14-15 h), Janna Eberhauer (15-16 h), Emmanuelle Schlagen, Petra Liebkosen
Plaza de los Marciales	Torneo de tiro con arco	14-16 h	Maximillian Von Genscher, Siegfried Prunkvoll, Allavandrel Fanmaris*
Real Escuela de Música	Actuación de Bardos y Poetas	14-17 h	Rallane Lafarel (15-17 h), Katarina Todbringer (15-17 h), Hildegard Zimmerlich (15-17 h), Kirsten Jung, Natasha Sinnlich (16-17 h), Allavandrel Fanmaris (16-17 h), Luigi Pavarotti
Estadio Bernabau	Corridas de Minotauros	16-17 h	Dieter Schmiedehammer, Ulric Schutzmann, Johann Schwermutt, Maximillian Von Genscher
Jardines Reales	Obra: "El Sueño de un Caballero en Verano"	19-21 h	Katarina Todbringer, Hildegard Zimmerlich, Johann Schwermutt, Albrecht Helseher, Kirsten Jung, Petra Liebkosen, Natasha Sinnlich, Siegfried Prunkvoll, Joachim Hoflich, Karl-Heinz Wasmeier.
Real Escuela de Música	Recitales de Ópera	19-22 h	Josef Sparsam, Janna Eberhauer, Ar-Ulric, Emmanuelle Schlagen, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti*

DÍA 2: AUBENTAG

LUGAR	ACTO	HORA	PRINCIPALES PNJ PRESENTES
Plaza de los Marciales	Desafíos al Campeón	11-13 h	Dieter Schmiedehammer*, Maximillian Von Genscher, Siegfried Prunkvoll
Gran Parque	Fiesta de la Cerveza	Mediodía-23 h	Dieter Schmiedehammer (20-23 h), Rallane Lafarel (20-23 h), Maximillian von Genscher (14-16 h), Kirsten Jung (22-23 h), Luigi Pavarotti (14-16 h).
Jardines Reales	Gimnastas Elfos	14-16 h	Rallane Lafarel, Kirsten Jung
Plaza de los Marciales	Torneo de tiro con arco	14-16 h	Rallane Lafarel, Ulric Schutzmann, Janna Eberhauer, Petra Liebkosen, Allavandrel Fanmaris*
Estadio Bernabau	Corridas de Minotauros	16-17 h	Natasha Sinnlich, Siegfried Prunkvoll, Allavandrel Fanmaris, Gotthard Goebbels
Real Escuela de Música	Actuación de Bardos y Poetas	16-18 h	Dieter Schmiedehammer, Rallane Lafarel*, Ar-Ulric, Allavandrel Fanmaris (16-17 h), Luigi Pavarotti
Real Escuela de Música	Ópera: "El Bárbaro de Sevilla"	19-22 h	Katarina Todbringer, Hildegard Zimmerlich, Gotthard Goebbels, Karl-Heinz Wasmeier
Jardines Reales	Cantantes Ligeros Elfos	20-22 h	Johann Schwermutt, Janna Eberhauer, Emmanuelle Schlagen, Kirsten Jung, Petra Liebkosen, Natasha Sinnlich, Luigi Pavarotti, Joachim Hoflich

DÍA 3: MARKTAG

LUGAR	ACTO	HORA	PRINCIPALES PNJ PRESENTES
Plaza de los Marciales	Desafíos al Campeón	11-13 h	Dieter Schmiedehammer*, Ar-Ulric, Kirsten Jung
Estadio Bernabau	Tragafuegos	Mediodía-13 h	Ulric Schutzmann, Allavandrel Fanmaris
Gran Parque	Fiesta de la Cerveza	Mediodía-23 h	Dieter Schmiedehammer (20-23 h), Allavandrel Fanmaris (20-23 h), Luigi Pavarotti (14-16 h).
Plaza de los Marciales	Torneo de tiro con arco	14-16 h	Dieter Schmiedehammer*, Rallane Lafarel*, Kirsten Jung, Siegfried Prunkvoll, Allavandrel Fanmaris*
Jardines Reales	Máscaras, Teatro, Fiesta en el Jardín	14-20 h	Dieter Schmiedehammer (18-20 h), Rallane Lafarel (16-19 h), Katarina Todbringer (18-20 h), Hildegard Zimmerlich (18-20 h), Maximillian Von Genscher (17-19 h), Albrecht Helseher (17-18 h), Janna Eberhauer (17-18 h), Ar-Ulric (19-20 h), Emmanuelle Schlagen (18-20 h), Kirsten Jung (18-20 h), Petra Liebkosen (16-20 h), Natasha Sinnlich (17-20 h), Siegfried Prunkvoll (16-18 h), Allavandrel Fanmaris (17-20 h), Gotthard Goebbels (17-19 h), Luigi Pavarotti (16-20 h).
Real Escuela de Música	Coros Enanos del Valle	14-16 h	Katarina Todbringer, Hildegard Zimmerlich
Estadio Bernabau	Corridas de Minotauros	16-17 h	Ulric Schutzmann, Natasha Sinnlich, Gotthard Goebbels
Real Escuela de Música	Actuación de Bardos y Poetas	16-18 h	Johann Schwermutt, Janna Eberhauer (16-17 h), Emmanuelle Schlagen, Allavandrel Fanmaris, Karl-Heinz Wasmeier
Plaza de los Marciales	Espectáculo de Elefantes	17-19 h	Dieter Schmiedehammer (17-18 h)
Real Escuela de Música	Ópera: "El Bárbaro de Sevilla"	19-22 h	Rallane Lafarel, Maximillian Von Genscher, Kirsten Jung, Joachim Hoflich

DÍA 4: BACKERTAG

LUGAR	ACTO	HORA	PRINCIPALES PNJ PRESENTES
Plaza de los Marciales	Desafíos al Campeón	11-13 h	Dieter Schmiedehammer*, Rallane Lafarel, Ulric Schutzmann, Johann Schwermutt, Maximillian Von Genscher, Kirsten Jung, Natasha Sinnlich, Siegfried Prunkvoll, Karl-Heinz Wasmeier
Estadio Bernabau	Tragafuegos	Mediodía-13 h	Hildegard Zimmerlich, Janna Eberhauer, Emmanuelle Schlagen
Jardines Reales	Escultura Viva Druidica	14-16 h	Rallane Lafarel, Katarina Todbringer, Janna Eberhauer, Ar-Ulric (14-15 h), Emmanuelle Schlagen, Petra Liebkosen (14-15 h)
Gran Parque	Feria Ecuestre	14-16 h	Dieter Schmiedehammer (14-15 h), Janna Eberhauer (16-18 h), Ar-Ulric (15-18 h), Siegfried Prunkvoll (15-18 h), Allavandrel Fanmaris (14-16 h), Gotthard Goebbels.
Real Escuela de Música	Coros Enanos del Valle	15-17 h	Dieter Schmiedehammer, Ulric Schutzmann, Kirsten Jung
Estadio Bernabau	Partidos de snóbol	15-17 h	Maximillian Von Genscher 18-20 h Rallane Lafarel, Gotthard Goebbels
Plaza de los Marciales	Espectáculo de Elefantes	17-19 h	Johann Schwermutt (18-19 h), Maximillian Von Genscher (17-18 h), Petra Liebkosen (17-18 h), Luigi Pavarotti
Real Escuela de Música	Ópera: "El Bárbaro de Sevilla"	19-22 h	Josef Sparsam, Rallane Lafarel, Siegfried Prunkvoll, Luigi Pavarotti

DÍA 5: BEZAHLTAG

LUGAR	ACTO	HORA
Plaza de los Marciales	Patinaje sobre Hielo	11-14 h
Estadio Bernabau	Tragafuegos	Mediodía-13 h
Jardines Reales	Escultura Viva Druidica	14-16 h
Gran Parque	Espectáculo Volante de las Flechas Rojas	15-16 h
Estadio Bernabau	Partidos de snótbl	15-17 h

Real Escuela de Música	Cantantes Ligeros Elfos	15-17 h
Plaza de los Marciales	Exposición de Artes Heráldicas	17-18 h
Real Escuela de Música	Ópera: "El Bárbaro de Sevilla"	19-22 h

DÍA 6: KONIGSTAG

LUGAR	ACTO	HORA
Plaza de los Marciales	Patinaje sobre Hielo	11-14 h
Real Escuela de Música	Coro Litúrgico Luciniano	14-16 h
Estadio Bernabau	Partidos de snótbl	14-16 h
Gran Parque	Desfiles/Torneos	14-18 h
Plaza de los Marciales	Exposición de Artes Heráldicas	17-18 h
Real Escuela de Música	Ópera: "El Bárbaro de Sevilla"	19-22 h
Gran Parque	Luces del Estanque Negro	21-23 h

DÍA 7: ANGESTAG

LUGAR	ACTO	HORA
Plaza de los Marciales	Torneo de Waterpolo	11-12,30 h
Estadio Bernabau	Final de la Copa de snótbl	14-16 h
Real Escuela de Música	Coro Litúrgico Luciniano	14-16 h
Gran Parque	Desfiles/Torneos	14-18 h
Real Escuela de Música	Ópera: "Lied de El Anillo de los Nibel Ungos (1ª Parte)"	18-00 h
Gran Parque	Luces del Estanque Negro	21-23 h

DÍA 8: FESTAG

LUGAR	ACTO	HORA
Gran Parque	Desfiles/Torneos	14-18 h
Real Escuela de Música	Ópera: "Lied de El Anillo de los Nibel Ungos (2ª Parte)"	18-00 h
Gran Parque	Luces del Estanque Negro (Clausura)	21-23 h

PRINCIPALES PNJ PRESENTES

Rallane Lafarel*, Katarina Todbringer (11-12 h), Hildegard Zimmerlich (11-12 h), Janna Eberhauer
Johann Schwermutt, Petra Liebkosen, Natasha Sinnlich, Allavandrel Fanmaris
Petra Liebkosen
Maximillian Von Genscher, Albrecht Helseher, Janna Eberhauer, Emmanuelle Schlagen, Natasha Sinnlich
Dieter Schmiedehammer, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti 18-20 h
Ulric Schutzmann, Maximillian Von Genscher, Allavandrel Fanmaris, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti
Rallane Lafarel*, Katarina Todbringer, Hildegard Zimmerlich, Ar-Ulric, Kirsten Jung, Allavandrel Fanmaris*
Josef Sparsam, Johann Schwermutt, Ar-Ulric, Siegfried Prunkvoll, Gotthard Goebbels, Joachim Hoflich, Karl-Heinz Wasmeier
Dieter Schmiedehammer, Emmanuelle Schlagen, Kirsten Jung, Petra Liebkosen

PRINCIPALES PNJ PRESENTES

Rallane Lafarel*, Emmanuelle Schlagen, Kirsten Jung, Allavandrel Fanmaris*
Josef Sparsam, Rallane Lafarel, Ar-Ulric, Emmanuelle Schlagen, Kirsten Jung, Luigi Pavarotti, Karl-Heinz Wasmeier
Allavandrel Fanmaris, Gotthard Goebbels, Dieter Schmiedehammer, Johann Schwermutt, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti
Katarina Todbringer (16-17 h), Hildegard Zimmerlich (16-17 h), Johann Schwermutt (14-15 h), Janna Eberhauer (14-16 h), Petra Liebkosen (14-16 h), Natasha Sinnlich (14-17 h), Siegfried Prunkvoll (14-17 h),
Katarina Todbringer, Hildegard Zimmerlich, Ulric Schutzmann, Maximillian von Genscher, Siegfried Prunkvoll
Ar-Ulric, Natasha Sinnlich
Rallane Lafarel, Ulric Schutzmann, Maximillian von Genscher (21-22 h), Albrecht Helseher, Janna Eberhauer, Emmanuelle Schlagen

PRINCIPALES PNJ PRESENTES

Rallane Lafarel, Emmanuelle Schlagen, Kirsten Jung, Petra Liebkosen, Allavandrel Fanmaris
Dieter Schmiedehammer*, Rallane Lafarel, Ulric Schutzmann, Johann Schwermutt, Maximillian von Genscher, Natasha Sinnlich, Allavandrel Fanmaris, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti
Katarina Todbringer, Hildegard Zimmerlich, Ar-Ulric, Siegfried Prunkvoll
Ninguno
Josef Sparsam, Katarina Todbringer, Hildegard Zimmerlich, Siegfried Prunkvoll, Gotthard Goebbels. Luigi Pavarotti, Joachim Hoflich, Karl-Heinz Wasmeier
Albrecht Helseher, Janna Eberhauer, Ar-Ulric, Emmanuelle Schlagen

PRINCIPALES PNJ PRESENTES

Rallane Lafarel (17-18 h), Ulric Schutzmann (16-17 h), Siegfried Prunkvoll (16-17 h),
Josef Sparsam, Katarina Todbringer, Hildegard Zimmerlich, Siegfried Prunkvoll, Gotthard Goebbels. Luigi Pavarotti, Joachim Hoflich, Karl-Heinz Wasmeier
Dieter Schmiedehammer, Rallane Lafarel, Johann Schwermutt, Maximillian von Genscher, Albrecht Helseher, Janna Eberhauer, Kirsten Jung, Petra Liebkosen, Natasha Sinnlich, Siegfried Prunkvoll, Gotthard Goebbels. Luigi Pavarotti

Notas: Para facilitar la consulta se adjunta a continuación el número (según el orden en el que aparecen en el texto), la función y la página de cada uno de los PNJ importantes:

- Josef Sparsam -Canciller (pág. 58)
- Dieter Schmiedehammer -Campeón del Graf (pág. 60)
- Rallane Lafarel -Juglar de la Corte (pág. 62)
- "Princesa" Katarina Todbringer -la hija del Graf (pág. 64)
- Hildegard Zimmerlich -Carabina de Katarina (pág. 66)
- Ulric Schutzmann -Comandante de la Guardia (pág. 68)
- General Johann Schwermutt -Comandante del Ejército (pág. 68)
- Mariscal Maximillian Von Genscher -Comandante del Ejército (pág. 70)
- Albrecht Helseher -Alto Hechicero (pág. 70)
- Janna Eberhauer -Ayudante del Alto Hechicero (pág. 71)
- Ar-Ulric -Sumo Sacerdote de Ulric (pág. 75)

- Emmanuelle Schlagen -Dama de la Corte, Amante del Graf (pág. 77)
- Kirsten Jung -Dama de la Corte (pág. 77)
- Petra Liebkosen -Dama de la Corte (pág. 77)
- Natasha Sinnlich -Dama de la Corte (pág. 77)
- Siegfried Prunkvoll -Caballero Eterno (pág. 80)
- Allavandrel Fanmaris -Maestro de la Caza (pág. 82)
- Gotthard Goebbels -Presidente del Gremio de Mercaderes (pág. 84)
- Luigi Pavarotti -Físico del Barón (pág. 86)
- Joachim Hoflich -Doppelganger-Juez Supremo (pág. 89)
- Karl-Heinz Wasmeier -Juez Supremo (pág. 89)

Las cifras que aparecen entre paréntesis son las horas a las que asisten los PNJ cuando no se quedan todo el acto.

Los asteriscos (*) indican cuando los PNJ participan activamente en el acontecimiento mencionado.

En las tarjetas de PNJ se puede ver qué PNJ acompañan a otros.

Middenheim

LUGARES DE INTERÉS

1. Middenpalaz
2. Königsgarten
3. Plaza de los Marciales
4. Estado Bernabau
5. El Barco Teatro
6. El Porvenir
7. El Descanso del Graf
8. El Ganso de la Cosecha
9. Monumento de la Peste
10. Templo de Utric
11. Templo de Verena
12. Gremio de Fisicos
13. Comisión de Asuntos No Humanos
14. Begertbaden
15. Excelsitismo Gremio de Letrados
16. La Ultima Cola (posada)
17. Maderero de Fleischer
18. El Corazon Ardiente
19. La Kata Albergada
20. Impenos Pfandlehner
21. Hospital de los Obreros
22. Fábrica Cervezas del Dragón
23. Real Escuela de Música
24. La Luna Cantarina
25. La Perdición del Templario
26. Comisión de Salud, etc.
27. Cochis Koca del Castillo
28. Templo de Sigmar
29. Meson del Erudito
30. La Luna Kopa
31. Gremio de Hechiceros y Alquimistas
32. El Colegio Teológico
33. Capilla de Grunghu
34. Gremio de Alhambas y Arquitectos
35. Comisión de Obras Públicas
36. Gremio de Ingenieros Enanos
37. Campaña de Transportes Windhund
38. Templo de Shaltia
39. Santuario de Moort
40. El Asno Rasurado
41. El Lamento del Trazado
42. El Nacimiento del Templo
43. El Nacimiento de la Muerte
44. Gremio de Maestros
45. Comisión de Comercio, etc.
46. Cuadras de Stalier
47. Diligencias Lobo Veloz

LUGARES DE LA AVENTURA

- N1. Residencia del Comandante Ulrich Schitzmann
- N2. Residencia del General Johann Schitzmann
- N3. Residencia del Mariscal Maximilian Von Genscheb
- N4. Residencia del Juez Supremo Reiner Ebnlich
- N5. Residencia del Juez Supremo Karl-Henry Wasmann
- N6. Residencia de la Ayudante del Alto Hechicero, Janna Eberhauer
- N7. El Foso
- N8. Guardia de Bruñilde Klaglich
- N9. Residencia de Alayardas Panmaris
- N10. Residencia de Gotthard Goebels



PUNTOS DE EXPERIENCIA Y CONCLUSION

TABLA DE PNJ

Nombre	Raza	Sexo	Edad	AL	Papel en la corte	Influencia sobre el Graf Boris	Papel en la intriga política
Josef Sparsam (JSp)	H	V	57	N	Canciller	**	Controlado por el Juez Supremo malvado (mediante drogas)
Dieter Schmiedehammer (DS)	H	V	35	B	Campeón del Graf	*	Controlado por el Juez Supremo malvado (mediante hipnosis)
Rallane Lafarel (RL)	E	V	96	B	Juglar de la Corte	*	Buen tipo, muy preocupado
Katarina Todbringer	H	M	19	B	Hija del Graf	***	No se mezcla en política
Hildegarde Zimmerlich	H	M	78	L	Carabina de Katarina	*	No se mezcla en política
Ulrich Schutzmann (US)	H	V	48	N	Comandante militar	*(en grupo)	Tratan de mantenerse al margen de la política, pero están preocupados
Johann Schwermutt (JSc)	H	V	50	N	Comandante militar		
Maximillian Von Genscher (MvG)	H	V	43	B	Comandante militar		
Albrecht Helseher (AH)	H	V	64	N	Alto Hechicero	*(en grupo)	Enojados por el impuesto sobre pergaminos
Janna Eberhauer (JE)	H	M	33	B	Ayudante del Alto Hechicero		
Sumo Sacerdote Ar-Ulric (AU)	H	V	48	N	Representante de intereses religiosos	*	Controlado por el Juez Supremo malvado (mediante chantaje)
Emmanuelle Schlagen (ES)	H	M	28	N	Dama de la Corte, Amante del Graf	**	Controlada por el Juez Supremo malvado (mediante chantaje)
Kirsten Jung (KJ)	H	M	26	B	Dama de la Corte	-	No se mezcla en política

***= Poderosa

**=Moderada

*=Modesta

Nota: Aquellos sin influencia propia pueden tener influir sobre otros que tienen influencia sobre el Graf Boris, y/o tienen información útil.

JOSEF SPARSAM (JSp)

Raza: Humano
 Sexo: Varón
 Edad: 57
 Papel: Canciller
 Alineamiento: Neutral
 Influencia sobre el Graf Boris: Moderada



Objetivos Clave:

1. Mantener el puesto
2. Satisfacer su hábito a las drogas

Actividades Placadas Durante la Semana de Carnaval

Wellentag

19-22 h: Recitales de ópera (Real Escuela de Música)

Aubentag

Marktag

DIETER SCHMIEDEHAMMER (DS)

Raza: Humano
 Sexo: Varón
 Edad: 35
 Papel: Campeón del Graf
 Alineamiento: Bueno
 Influencia sobre el Graf Boris: Modesta



Objetivos Clave:

1. Su inminente boda con Kirsten Jung
2. Mantener sus buenas relaciones con todos

Actividades Placadas Durante la Semana de Carnaval

Wellentag

11-13 h: Defender su título de Campeón (Plaza de los Marciales)
 16-17 h: Acudir a la corrida de minotauros (Estadio Bernabau)
 19-23 h: Fiesta de la Cerveza (Gran Parque) (+RL, AF, KJ)

Aubentag

11-13 h: Defender su título de Campeón (Plaza de los Marciales)

Marktag

11-13 h: Defender su título de Campeón (Plaza de los Marciales)(+KJ)
 14-16 h: Torneo de tiro con arco (puede probar su mano) (Plaza de los Marciales)(+KJ)
 17-18 h: El increíble espectáculo de elefantes de Barnumbel (Plaza de los Marciales)
 18-20 h: Fiesta en el Jardín (Jardines Reales)
 20-23 h: Fiesta de la Cerveza (Gran Parque) (+AF)



TABLA DE PNJ

Nombre	Raza	Sexo	Edad	Al.	Papel en la corte	Influencia sobre el Graf Boris	Papel en la intriga política
Petra Liebkosen (PL)	H	M	25	N	Dama de la Corte	-	No se mezcla en política
Natasha Sinnlich (NS)	H	M	26	M	Dama de la Corte	-	No se mezcla en política
Siegfried Prunkvoll (SP)	H	V	34	L	Caballero Eterno (cargo honorífico)	-	No se mezcla directamente en política
Allavandrel Fanmaris (AF)	E	V	101	G	Maestro de la Caza	-	No se mezcla directamente en política; buen tipo.
Gotthard Goebbels (GG)	H	V	41	M	Presidente del Gremio de Mercaderes y de la Comisión de la Ciudad	-	No se mezcla directamente en política; mal tipo.
Luigi Pavarotti (LP)	H	V	37	N	Físico del Barón Stefan Todbringer	*	No se mezcla en política (forastero)
Reiner Ehrlich (RE)	H	V	40	B	Juez Supremo	*** (como consejo)	Controlado por el Juez Supremo malvado (mediante amenazas)
Joachim Hoflich (JH)	H	V	51	N	Juez Supremo		Doppelganger, aliado con el Juez Supremo malvado
Karl-Heinz Wasmeier (KHW)	H	V	39	M	Juez Supremo		Cerebro de la trama
***= Poderosa			**=Moderada		*=Modesta		

Nota: Aquellos sin influencia propia pueden tener influir sobre otros que tienen influencia sobre el Graf Boris, y/o tienen información útil.

Backertag

11-13 h: Defender su título de Campeón (Plaza de los Marciales)(+KJ)
 15-17 h: Coros enanos del valle (+KJ)(Real Escuela de Música)
 17-18 h: Feria Ecuestre (Gran Parque)
 18-20 h: Fiesta en el Jardín (Jardines Reales)

Bezahltag

15-17 h: Partido de snótbol (Estadio Bernabau)
 19-22 h: Ópera, "El Bárbaro de Sevilla"
 (Real Escuela de Música)

Konigstag

17-19 h: Partido de snótbol (Estadio Bernabau)

Angestag

14-16 h: Partido de snótbol (Estadio Bernabau)(+RL, AF)

Fcstag

Medianoche-2 h (Wellentag): Luces del Estanque Negro
 (Gran Parque)(+RL, AF, KJ, PL, NS)

Wellentag

Backertag

19-22 h: Ópera, "El Bárbaro de Sevilla"
 (Real Escuela de Música)

Bezahltag

17-18 h: Exposición de artes heráldicas
 (Plaza de los Marciales)

Konigstag

14-16 h: Coro Litúrgico (Real Escuela de Música)

Angestag

18-24 h: Ópera, "Lied de El Anillo de los Nibel Ungos"
 (Real Escuela de Música)

Fcstag

18-24 h: Ópera, "Lied de El Anillo de los Nibel Ungos"
 (Real Escuela de Música)

Wellentag

RALLANE LAFFAREL (RL)

Raza: Elfo
 Sexo: Varón
 Edad: 96
 Papel: Juglar de la Corte
 Alineamiento: Bueno
 Influencia sobre el Graf Boris:
 Modesta

**Objetivos Clave:**

1. Limpiar su reputación como supuesto inspirador el Impuesto sobre Enanos
2. Inquietud por Ar-Ulric y la amante del Graf
3. Sentido del deber cívico

Actividades Plancadas Durante la Semana de Carnaval**Wellentag**

- 14-15 h: Ver a los gimnastas elfos (Jardines Reales)
 15-17 h: Actuación de bardos y poetas (Real Escuela de Música)
 18-23 h: Fiesta de la Cerveza (Gran Parque) (+DS, AF)

Aubentag

- 14-16 h: Ver a los gimnastas elfos (Jardines Reales)
 16-18 h: Actuación de bardos y poetas (Real Escuela de Música)
 20-23 h: Fiesta de la Cerveza (Gran Parque) (+RL, AF, KJ)

Marktag

- 14-16 h: Torneo de tiro con arco (Plaza de los Marciales)
 16-19 H: Fiesta en el Jardín (Jardines Reales)
 19-22 h: Ópera, "El Bárbaro de Sevilla"
 (Real Escuela de Música)

KATARINA TODBRINGER (KT)

«Princesa»
 Raza: Humana
 Sexo: Mujer
 Edad: 19
 Papel: Hija del Graf
 Alineamiento: Bueno
 Influencia sobre el Graf Boris: Poderosa

**Objetivos Clave:**

1. Conseguir un príncipe alto, guapo y moreno (preferiblemente moreno).
2. Obras de caridad
3. La seguridad de su familia

Actividades Plancadas Durante la Semana de Carnaval**Wellentag**

- 15-17 h: Actuación de bardos y poetas (Real Escuela de Música)(+HZ)
 19-21 h: Obra, "El Sueño de un Caballero en Verano" (Jardines Reales)(+HZ)

Aubentag

- 19-22 h: Ópera, "El Bárbaro de Sevilla"
 (Real Escuela de Música)(+HZ)

Marktag

- 14-16 h: Coros enanos del valle (Real Escuela de Música)(+HZ)
 18-20 h: Fiesta en el Jardín (Jardines Reales)(+HZ)

HILDEGARDE ZIMPERLICH (HZ)

Raza: Humana
 Sexo: Mujer
 Edad: 78
 Papel: Carabina de la "Princesa"
 Alineamiento: Legal
 Influencia sobre el Graf Boris:
 Modesta

**Objetivos Clave:**

1. Lealtad hacia el Graf
2. Protección de la "Princesa"
3. Expulsión de Luigi Pavarotti

Actividades Plancadas Durante la Semana de Carnaval**Wellentag**

- 15-17 h: Actuación de bardos y poetas (Real Escuela de Música)(+KT)
 19-21 h: Obra, "El Sueño de un Caballero en Verano" (Jardines Reales)(+KT)

Aubentag

- 19-22 h: Ópera, "El Bárbaro de Sevilla"
 (Real Escuela de Música)(+KT)

Marktag

- 14-16 h: Coros enanos del valle (Real Escuela de Música)(+KT)
 18-20 h: Fiesta en el Jardín (Jardines Reales)(+KT)

ULRICH SCHUTZMANN (US)

Comandante de la guardia
 Raza: Humano
 Sexo: Varón
 Edad: 48
 Papel: Comandante Militar
 Alineamiento: Neutral
 Influencia sobre el Graf Boris:
 Modesta, con otros

**Objetivos Clave:**

1. Preservar las defensas de Middenheim
2. Dirección adecuada de la Guardia de la ciudad durante la Semana de Carnaval
3. Mantener al ejército alejado de la política

Actividades Plancadas Durante la Semana de Carnaval**Wellentag**

- 11-13 h: Combates con el Campeón (Plaza de los Marciales)(+JSc)
 16-17 h: Corrida de minotauros (Estadio Bernabau)(+JSc, MvG)
 21-22 h: Fiesta de la Cerveza (Gran Parque)

Aubentag

- 14-16 h: Torneo de tiro con arco (Plaza de los Marciales)

Marktag

- 12-13 h: Tragafuegos (Estadio Bernabau)
 16-17 h: Corrida de minotauros (Estadio Bernabau)

Backertag

14-15 h: Esculturas vivas druidicas (Jardines Reales)
17-18 h: Visita al templo de Shallya (+HZ)

Bezahlttag

11-14 h: Campeonatos de patinaje sobre hielo
(Plaza de los Marciales) (+HZ)
15-17 h: Cantantes ligeros elfos (Real Escuela de Música) (+HZ)

Konigstag

16-17 h: Desfiles y torneos (Gran Parque) (+HZ)
17-18 h: Exposición de artes heráldicas (Plaza de los Marciales) (+HZ)
18-19 h: Paseo vespertino por las zonas de clase media-alta (+HZ)

Angestag

14-16 h: Coro Litúrgico (Real Escuela de Música)(+HZ)
18-24 h: Ópera, "Lied de El Anillo de los Nibel Ungos"
(Real Escuela de Música)(+HZ)

Festag

18-24 h: Ópera, "Lied de El Anillo de los Nibel Ungos"
(Real Escuela de Música)(+HZ)
Medianoche-2 h (Wellentag): Luces del Estanque Negro
(Gran Parque)

Wellentag**Backertag**

11-13 h: Ver los desafíos al Campeón
(Plaza de los Marciales)(+AF, KJ)
14-16 h: Esculturas vivas druidicas (Jardines Reales)
18-20 h: Partido de snótbol (Estadio Bernabau)

Bezahlttag

11-14 h: Campeonatos de patinaje sobre hielo (Plaza de los Marciales)
15-17 h: Cantantes ligeros elfos (Real Escuela de Música)

Konigstag

11-14 h: Campeonatos de patinaje sobre hielo (Plaza de los Marciales)
14-16 h: Coro litúrgico (Real Escuela de Música)
21-23 h: Luces del Estanque Negro (Gran Parque)(+ES)

Angestag

11-12,30 h: Torneo de waterpolo (Plaza de los Marciales)
14-16 h: Final de copa de snótbol (Estadio Bernabau)
(+DS, AF)

Festag

17-18 h: Risas en el torneo (Gran Parque)
Medianoche-2 h (Wellentag): Luces del Estanque Negro
(Gran Parque)(+DS, AF, KJ, PL, NS)

Wellentag**Backertag**

11-13 h: Combates con el Campeón (Plaza de los Marciales)(+JSc, MvG)
15-17 h: Coros enanos del valle (Real Escuela de Música)

Bezahlttag

18-20 h: Partido de snótbol (Estadio Bernabau)

Konigstag

17-18 h: Exposición de artes heráldicas (Plaza de los Marciales)
21-23 h: Luces del Estanque Negro
(Gran Parque)

Angestag

11-12,30 h: Torneo de waterpolo (Plaza de los Marciales)
14-16 h: Final de copa de snótbol (Estadio Bernabau)(+JSc)

Festag

16-17 h: Desfiles y torneos (Gran Parque)

Wellentag**Backertag**

12-13 h: Tragafuegos (Estadio Bernabau)
17-18 h: Acompañar a la Princesa en su visita al templo de Shallya (+KT)

Bezahlttag

11-14 h: Campeonatos de patinaje sobre hielo
(Plaza de los Marciales) (+KT)
15-17 h: Cantantes ligeros elfos (Real Escuela de Música)
(+KT)

Konigstag

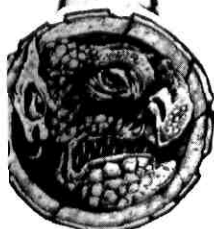
16-17 h: Desfiles y torneos (Gran Parque)(+KT)
17-18 h: Exposición de artes heráldicas (Plaza de los Marciales)
(+KT)
18-19 h: Paso vespertino por las zonas de clase media-alta (+KT)

Angestag

14-16 h: Coro Litúrgico (Real Escuela de Música)(+KT)
18-24 h: Ópera, "Lied de El Anillo de los Nibel Ungos"
(Real Escuela de Música)(+KT)

Festag

18-24 h: Ópera, "Lied de El Anillo de los Nibel Ungos"
(Real Escuela de Música)(+KT)

Wellentag

JOHAN SCHWERMUT (JSC)

General

Raza: Humano
Sexo: Varón
Edad: 50
Papel: Comandante Militar
Alineamiento: Neutral
Influencia sobre el Graf Boris:
Modesta, con otros



Objetivos Clave:

1. Preservar las defensas de Middenheim
2. Mantener al ejército alejado de la política

Actividades Placadas Durante la Semana de Carnaval

Wellentag

11-13 h: Combates con el Campeón (Plaza de los Marciales)(+US)
16-17 h: Corrida de minotauros (Estadio Bernabau)(+US, MvG)
17-18 h: Fiesta de la Cerveza (Gran Parque)(+MvG)
19-21 h: Obra, "El Sueño de un Caballero en Verano" (Jardines Reales)

Aubentag

20-22 h: Cantantes ligeros elfos (Jardines Reales)

Marktag

16-18 h: Actuación de Bardos y Poetas
(Real Escuela de Música)

MAXIMILLIAN VON GENSCHER (MVG)

Mariscal

Raza: Humano
Sexo: Varón
Edad: 43
Papel: Comandante Militar
Alineamiento: Bueno
Influencia sobre el Graf Boris:
Modesta, con otros



Objetivos Clave:

1. Preservar las defensas de Middenheim
2. Mantener al ejército alejado de la política

Actividades Placadas Durante la Semana de Carnaval

Wellentag

14-16 h: Torneo de tiro con arco (Plaza de los Marciales)
16-17 h: Corrida de minotauros (Estadio Bernabau)
(+JSc, US)
17-18 h: Fiesta de la Cerveza (Gran Parque)(+JSc)

Aubentag

11-13 h: Combates con el Campeón
(Plaza de los Marciales)
14-16 h: Fiesta de la Cerveza (Gran Parque)(+JSc)

Marktag

17-19 h: Fiesta en el Jardín (Jardines Reales)
19-22 h: Ópera, "El Bárbaro de Sevilla"
(Real Escuela de Música)

ALBRECHT HELSEHER (AH)

Raza: Humano

Sexo: Varón
Edad: 64
Papel: Alto Hechicero (Nivel 3)
Alineamiento: Neutral
Influencia sobre el Graf Boris:
Modesta, con Janna Eberhauer



Objetivos Clave:

1. Derogar el impuesto sobre pergaminos
2. Preservar las defensas de Middenheim

Actividades Placadas Durante la Semana de Carnaval

Wellentag

19-21 h: Obra, "El Sueño de un Caballero en Verano"
(Jardines Reales)

Aubentag

Marktag

17-18 h: Fiesta en el Jardín (Jardines Reales)

JANNA EBERHAUER (JE)

Raza: Humano

Sexo: Mujer
Edad: 33
Papel: Ayudante del Alto Hechicero (Nivel 2)
Alineamiento: Neutral
Influencia sobre el Graf Boris:
Modesta, con Albrecht Helseher



Objetivos Clave:

1. Derogar el impuesto sobre pergaminos

Actividades Placadas Durante la Semana de Carnaval

Wellentag

15-16 h: Gimnastas elfos (Jardines Reales)
19-22 h: Recitales de Ópera (Real Escuela de Música)

Aubentag

15-16 h: Gimnastas elfos (Jardines Reales)
19-22 h: Recitales de Ópera (Real Escuela de Música)

Marktag

16-17 h: Actuación de Bardos y Poetas
(Real Escuela de Música)
17-20 h: Fiesta en el Jardín (Jardines Reales)



Backertag

11-13 h: Combates con el Campeón (Plaza de los Marciales)(+US, JSc)
 15-17 h: Partido de snótbl (Estadio Bernabau)
 17-18 h: Espectáculo de elefantes (Plaza de los Marciales)

Bezahltag

15-16 h: Espectáculo volante (Gran Parque)
 18-20 h: Partido de snótbl (Estadio Bernabau)

Konigstag

17-18 h: Exposición de artes heráldicas
 (Plaza de los Marciales)
 21-23 h: Luces del Estanque Negro (Gran Parque)

Angestag

14-16 h: Final de copa de snótbl (Estadio Bernabau)(+JSc)

Fcstag

Medianoche-2 h (Wellentag): Luces del Estanque Negro
 (Gran Parque)(+JSc)

Wellentag**Backertag**

11-13 h: Combates con el Campeón
 (Plaza de los Marciales)(+US, MvG)
 18-19 h: Espectáculo de elefantes (Plaza de los Marciales)

Bezahltag

12-13 h: Tragafuegos (Estadio Bernabau)
 17-18 h: Exposición de artes heráldicas
 (Plaza de los Marciales)

Konigstag

14-15 h: Desfiles y torneos (Gran Parque)
 17-19 h: Partido de snótbl (Estadio Bernabau)

Angestag

14-16 h: Final de copa de snótbl (Estadio Bernabau)(+JSc)

Fcstag

Medianoche-2 h (Wellentag): Luces del Estanque Negro
 (Gran Parque)(+MvG)

Wellentag**Backertag**

12-13 h: Tragafuegos (Estadio Bernabau)
 14-16 h: Esculturas vivas druidicas (Jardines Reales)
 16-18 h: Feria Ecuestre (Gran Parque)

Bezahltag

11-14 h: Patinaje sobre hielo (Plaza de los Marciales)
 15-16 h: Espectáculo volante (Gran Parque)(+JE)

Konigstag

14-16 h: Reírse de los nobles en el torneo (Gran Parque)(+PL)
 21-23 h: Luces del Estanque Negro (Gran Parque)(+AH)

Angestag

21-23 h: Luces del Estanque Negro (Gran Parque)(+AH)

Fcstag

Medianoche-2 h (Wellentag): Luces del Estanque Negro
 (Gran Parque)(+AH)

Wellentag**Backertag**

15-16 h: Espectáculo volante (Gran Parque)(+JE)

Konigstag

21-23 h: Luces del Estanque Negro (Gran Parque)(+JE)

Angestag

21-23 h: Luces del Estanque Negro (Gran Parque)(+JE)

Fcstag

Medianoche-2 h (Wellentag): Luces del Estanque Negro
 (Gran Parque)(+JE)

Wellentag

SUMO SACERDOTE AR-ULRIC (AU)

Raza: Humana
 Sexo: Varón
 Edad: 48
 Papel: Sumo Sacerdote del Culto de Ulric
 Alineamiento: Neutral
 Influencia sobre el Graf Boris: Modesta



Objetivos Clave:

1. Recuperar las cartas del chantaje
2. Derogar los impuestos sobre templos y clérigos
3. Conservar el poder del Culto de Ulric

Actividades Placadas Durante la Semana de Carnaval

Wellentag

19-22 h: Recitales de ópera (Real Escuela de Música)

Aubentag

16-18 h: Actuación de bardos y poetas
 (Real Escuela de Música)

Marktag

11-13 h: Desafíos al Campeón (Plaza de los Marciales)
 19-20 h: Fiesta en el Jardín (Jardines Reales)(+HZ)

EMMANUELLE SCHLAGEN (ES)

Raza: Humana
 Sexo: Mujer
 Edad: 28
 Papel: Amante del Graf
 Alineamiento: Neutral
 Influencia sobre el Graf Boris: Moderada



Objetivos Clave:

1. Recuperar las cartas del chantaje
2. Conservar su posición y su seguridad (si es posible)

Actividades Placadas Durante la Semana de Carnaval

Wellentag

14-16 h: Gimnastas elfos (Jardines Reales)(+PL)
 19-22 h: Recitales de ópera (Real Escuela de Música)

Aubentag

20-22 h: Cantantes ligeros elfos (Jardines Reales)
 (+KJ, PL, NS)

Marktag

16-18 h: Actuación de bardos y poetas
 (Real Escuela de Música)(+AF)
 18-20 h: Fiesta en el Jardín (Jardines Reales)(+HZ)

KIRSTEN JUNG (KJ)

Raza: Humana
 Sexo: Mujer
 Edad: 26
 Papel: Dama de la Corte
 Alineamiento: Bueno
 Influencia sobre el Graf Boris: Ninguna



Objetivos Clave:

1. Su boda con el Campeón del Grafv

Actividades Placadas Durante la Semana de Carnaval

Wellentag

14-17 h: Actuación de bardos y poetas (Real Escuela de Música)
 17-18 h: Fiesta de la cerveza (Gran Parque) (+PL, NS)
 19-21 h: Obra, "El Sueño de un Caballero en Verano"
 (Jardines Reales) (+HZ)

Aubentag

14-16 h: Gimnastas elfos (Jardines Reales)
 20-22 h: Cantantes ligeros elfos (Jardines Reales)(+ES, PL, NS)
 22-23 h: Fiesta de la cerveza (Gran Parque)(+DS, RL, AF)

Marktag

11-13 h: Ver a DS defender su título de Campeón
 (Plaza de los Marciales)(+DS)
 14-16 h: Torneo de tiro con arco (Plaza de los Marciales)(+DS)
 18-20 h: Fiesta en el Jardín (Jardines Reales)(+DS)

PETRA LIEBKSEN (PL)

Raza: Humana
 Sexo: Mujer
 Edad: 25
 Papel: Dama de la Corte
 Alineamiento: Neutral
 Influencia sobre el Graf Boris: Ninguna



Objetivos Clave:

1. Adquisición de riqueza material

Actividades Placadas Durante la Semana de Carnaval

Wellentag

11-13 h: Combates con el Campeón (Plaza de los Marciales)
 14-16 h: Gimnastas elfos (Jardines Reales)(+ES)
 17-18 h: Fiesta de la cerveza (Gran Parque)(+KJ)
 19-21 h: Obra, "El Sueño de un Caballero en Verano" (Jardines Reales)(+HZ)

Aubentag

14-16 h: Torneo de tiro con arco (Plaza de los Marciales)
 20-22 h: Cantantes ligeros elfos (Jardines Reales)
 (+ES, KJ, NS)

Marktag

20-22 h: Cantantes ligeros elfos (Jardines Reales)
 (+ES, KJ, NS)



Backertag

12-13 h: Tragafuegos (Estadio Bernabau)
14-15 h: Esculturas vivas druidicas (Jardines Reales)

Bezahlttag

15-16 h: Espectáculo volante (Gran Parque)
19-22 h: Ópera, "El Bárbaro de Sevilla"
(Real Escuela de Música)

Konigstag

16-17 h: Patinaje sobre hielo (Plaza de los Marciales)
21-23 h: Luces del Estanque Negro (Gran Parque)(+AU)

Angestag

11-12,30 h: Torneo de waterpolo (Plaza de los Marciales)
18-24 h: Luces del Estanque Negro (Gran Parque)(+AU)

Fcstag**Wellentag****Backertag**

14-15 h: Esculturas vivas druidicas (Jardines Reales)
15-18 h: Feria Ecuestre (Gran Parque)

Bezahlttag

15-17 h: Cantantes ligeros elfos
(Real Escuela de Música)(+HZ)
17-18 h: Exposición de artes heráldicas
(Plaza de los Marciales)(+HZ)

Konigstag

14-16 h: Coro Litúrgico (Real Escuela de Música)
19-22 h: Ópera, "El Bárbaro de Sevilla" (Real Escuela de Música)

Angestag

14-16 h: Coro Litúrgico (Real Escuela de Música)
21-23 h: Luces del Estanque Negro (Gran Parque)

Fcstag**Wellentag****Backertag**

14-15 h: Esculturas vivas druidicas (Jardines Reales)
17-18 h: Espectáculo de elefantes (Plaza de los Marciales)

Bezahlttag

12-13 h: Tragafuegos (Estadio Bernabau)
14-15 h: Esculturas vivas druidicas (Jardines Reales)
19-22 h: Ópera, "El Bárbaro de Sevilla"
(Real Escuela de Música)

Konigstag

14-16 h: Refirse de los nobles en el torneo
(Gran Parque)(+JE)

Angestag

11-12,30 h: Torneo de waterpolo (Plaza de los Marciales)

Fcstag

Medianoche-2 h (Wellentag): Luces del Estanque Negro
(Gran Parque)(+DS, RL, AF, KJ, NS)

Wellentag**Backertag**

11-13 h: Ver a DS defender su título de Campeón
(Plaza de los Marciales)(+DS, RL, AF)
15-17 h: Coros enanos del valle
(Real Escuela de Música)(+DS)

Bezahlttag

15-17 h: Cantantes ligeros elfos
(Real Escuela de Música)(+AF)
19-22 h: Ópera, "El Bárbaro de Sevilla"
(Real Escuela de Música)(+DS)

Konigstag

11-14 h: Patinaje sobre hielo (Plaza de los Marciales)
14-16 h: Coro litúrgico (Real Escuela de Música)

Angestag

11-12,30 h: Torneo de waterpolo (Plaza de los Marciales)

Fcstag

Medianoche-2 h (Wellentag): Luces del Estanque Negro
(Gran Parque)(+DS, RL, AF, PL, NS)

Wellentag

NATASHA SINNLICH (NS)

Raza: Humana
 Sexo: Mujer
 Edad: 25
 Papel: Dama de la Corte
 Alineamiento: Malvado
 Influencia sobre el Graf Boris:
 Ninguna



Objetivos Clave:

1. Adquisición de poder político

Actividades Plancadas Durante la Semana de Carnaval

Wellentag

16-17 h: Actuación de bardos y poetas (Real Escuela de Música)
 19-21 h: Obra, "El Sueño de un Caballero en Verano" (Jardines Reales)(+HZ)

Aubentag

16-17 h: Corridos de minotauros (Estadio Bernabau)
 20-22 h: Cantantes ligeros elfos (Jardines Reales) (+ES, KJ, PL)

Marktag

16-17 h: Corridos de minotauros (Estadio Bernabau)
 17-20 h: Fiesta en el Jardín (Jardines Reales)

SIEGFRIED PRUNKVOLL (SP)

Raza: Humano
 Sexo: Varón
 Edad: 34
 Papel: Caballero Eterno
 Alineamiento: Legal
 Influencia sobre el Graf Boris:
 Ninguna



Objetivos Clave:

1. Los propios de un caballero, etc.
2. Servir al Graf y a Middenheim

Actividades Plancadas Durante la Semana de Carnaval

Wellentag

11-13 h: Combates con el Campeón (Plaza de los Marciales)
 14-16 h: Torneo de tiro con arco (Plaza de los Marciales)
 19-21 h: Obra, "El Sueño de un Caballero en Verano" (Jardines Reales)

Aubentag

11-13 h: Combates con el Campeón (Plaza de los Marciales)
 16-17 h: Corridos de minotauros (Estadio Bernabau)

Marktag

14-16 h: Torneo de tiro con arco (Plaza de los Marciales)
 17-20 h: Fiesta en el Jardín (Jardines Reales)

ALLAVENDREL FANMARIS (AF)

Raza: Elfo
 Sexo: Varón
 Edad: 101
 Papel: Maestro de la Caza
 Alineamiento: Bueno
 Influencia sobre el Graf Boris:
 Ninguna



Objetivos Clave:

1. Disfrutar de manera hedonista
2. Absolver a Rallane de la culpa por el impuesto sobre enanos
3. Sentido del deber cívico

Actividades Plancadas Durante la Semana de Carnaval

Wellentag

11-13 h: Combates con el Campeón (Plaza de los Marciales)
 14-16 h: Torneo de tiro con arco (Plaza de los Marciales)
 16-17 h: Actuación de bardos y poetas (Real Escuela de Música)
 19-23 h: Fiesta de la Cerveza (Gran Parque) (+DS, RL)

Aubentag

14-16 h: Torneo de tiro con arco (Plaza de los Marciales)
 16-17 h: Corridos de minotauros (Estadio Bernabau)
 17-18 h: Actuación de bardos y poetas (Real Escuela de Música)
 20-23 h: Fiesta de la Cerveza (Gran Parque) (+RL, DS, KJ)

Marktag

12-13 h: Tragafuegos (Estadio Bernabau)
 14-16 h: Torneo de tiro con arco (Plaza de los Marciales)
 17-18 h: Actuación de bardos y poetas (Real Escuela de Música)
 18-20 h: Fiesta en el Jardín (Jardines Reales)

GOTTHARD GOEBBELS (GG)

Raza: Humano
 Sexo: Varón
 Edad: 41
 Papel: Presidente del Gremio de Mercaderes
 Alineamiento: Malvado
 Influencia sobre el Graf Boris:
 Ninguna



Objetivos Clave:

1. Proteger su posición
2. Conseguir más dinero y bienes

Actividades Plancadas Durante la Semana de Carnaval

Wellentag

13-15 h: Fiesta de la Cerveza (Gran Parque)
 16-17 h: Recitales de ópera (Real Escuela de Música)

Aubentag

16-17 h: Corridos de minotauros (Estadio Bernabau)
 19-22 h: Ópera, "El Bárbaro de Sevilla" (Real Escuela de Música)

Marktag

16-17 h: Corridos de minotauros (Estadio Bernabau)
 17-19 h: Fiesta en el Jardín (Jardines Reales)



Backertag

11-13 h: Combates con el Campeón (Plaza de los Marciales)
 15-18 h: Feria Ecuestre (Gran Parque)
 19-22 h: Ópera, "El Bárbaro de Sevilla"
 (Real Escuela de Música)

Bezahlttag

17-18 h: Exposición de artes heráldicas
 (Plaza de los Marciales)

Konigstag

14-17 h: Desfiles y torneos (Gran Parque)
 17-18 h: Exposición de artes heráldicas
 (Plaza de los Marciales)

Angstag

14-16 h: Coro litúrgico (Real Escuela de Música)
 18-24 h: Ópera, "Lied de El Anillo de los Nibel Ungos"
 (Real Escuela de Música)

Fcstag

14-17 h: Desfiles y torneos (Gran Parque)
 18-24 h: Ópera, "Lied de El Anillo de los Nibel Ungos" (Real Escuela de Música)
 Medianoche-2 h (Wellentag): Luces del Estanque Negro (Gran Parque)(+DS, RL, AF, KJ, NS)

Wellentag**Backertag**

11-13 h: Combates con el Campeón
 (Plaza de los Marciales)

Bezahlttag

12-13 h: Tragafuegos (Estadio Bernabau)
 13-16 h: Espectáculo volante (Gran Parque)
 17-18 h: Exposición de artes heráldicas
 (Plaza de los Marciales)

Konigstag

14-17 h: Desfiles y torneos (Gran Parque)
 19-22 h: Ópera, "El Bárbaro de Sevilla"
 (Real Escuela de Música)

Angstag

14-16 h: Final de copa de snótbol (¡sí, de verdad!)
 (Estadio Bernabau)

Fcstag

Medianoche-2 h (Wellentag): Luces del Estanque Negro
 (Gran Parque)(+DS, RL, AF, KJ, NS)

Wellentag**Backertag**

14-18 h: Feria Ecuestre (Gran Parque)
 18-20 h: Partido de snótbol (Estadio Bernabau)

Bezahlttag

15-17 h y 18-20 h: Partido de snótbol (Estadio Bernabau)
 17-18 h: Exposición de artes heráldicas
 (Plaza de los Marciales)

Konigstag

14-16 h y 17-19 h: Partido de snótbol (Estadio Bernabau)

Angstag

14-16 h: Final de copa de snótbol (Estadio Bernabau)
 18-24 h: Ópera, "Lied de El Anillo de los Nibel Ungos"
 (Real Escuela de Música)

Fcstag

18-24 h: Ópera, "Lied de El Anillo de los Nibel Ungos"
 (Real Escuela de Música)
 Medianoche-2 h (Wellentag): Luces del Estanque Negro
 (Gran Parque)

Wellentag**Backertag**

11-13 h: Desafíos al Campeón (Plaza de los Marciales)(+RL, KJ)
 14-16 h: Feria Ecuestre (Gran Parque)
 16-18 h: Partido de snótbol (Estadio Bernabau)
 19-22 h: Ópera, "El Bárbaro de Sevilla" (Real Escuela de Música)

Bezahlttag

12-13 h: Tragafuegos (Estadio Bernabau)
 15-17 h: Cantantes ligeros elfos (Real Escuela de Música)
 18-20 h: Partido de snótbol (Estadio Bernabau)

Konigstag

11-14 h: Campeonatos de patinaje sobre hielo
 (Plaza de los Marciales)(+KJ)
 14-16 h: Partido de snótbol (Estadio Bernabau)

Angstag

11-12,30 h: Torneo de waterpolo (Plaza de los Marciales)
 14-16 h: Final de copa de snótbol (Estadio Bernabau)
 (+DS, AF)

Fcstag

Medianoche-2 h (Wellentag): Luces del Estanque Negro
 (Gran Parque)(+DS, AF, KJ, PL, NS)

Wellentag

LUIGI PAVAROTTI (LP)**Raza:** Humano**Sexo:** Varón**Edad:** 37**Papel:** Físico del Barón Stefan**Alineamiento:** Neutral**Influencia sobre el Graf Boris:**
Modesta**Objetivos Clave:**

1. Disfrutar de manera hedonista
2. El bienestar del Barón Stefan Todbringer

Actividades Plancadas Durante la Semana de Carnaval**Wellentag**

14-17 h: Actuación de bardos y poetas
(Real Escuela de Música)

Aubentag

17-19 h: Fiesta de la Cerveza (Gran Parque)
19-20 h: Recitales de ópera (Real Escuela de Música)

Marktag

12-16 h: Fiesta de la Cerveza (Gran Parque)
16-18 h: Actuación de bardos y poetas (Real Escuela de Música)
20-22 h: Cantantes ligeros elfos (Jardines Reales)

JOACHIM HÓFLICH (JH)**Raza:** Doppelganger**Sexo:** -**Edad:** Aparenta 45**Papel:** Juez Supremo**Alineamiento:** Neutral**Influencia sobre el Graf Boris:**
Poderosa, con otros**Objetivos Clave:**

1. Conservar su posición
2. A continuación, ocupar el puesto del Graf Boris

Actividades Plancadas Durante la Semana de Carnaval**Wellentag**

19-21 h: Obra, "El Sueño de un Caballero en Verano"
(Jardines Reales)(+KHW)

Aubentag

20-22 h: Cantantes ligeros elfos (Jardines Reales)

Marktag

19-22 h: Ópera, "El Bárbaro de Sevilla"
(Real Escuela de Música)

KARL-HEINZ WASMEIER (K-HW)**Raza:** Humano**Sexo:** Varón**Edad:** 39**Papel:** Juez Supremo**Alineamiento:** Malvado**Influencia sobre el Graf Boris:**
Poderosa, con otros**Objetivos Clave:**

1. Riqueza
2. Poder
3. Magia
4. Caos

Actividades Plancadas Durante la Semana de Carnaval**Wellentag**

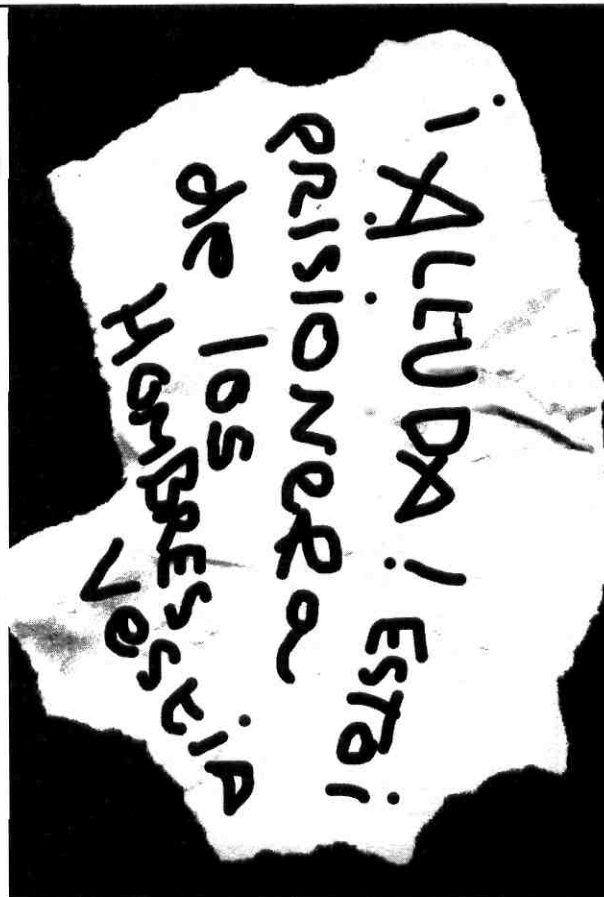
19-21 h: Obra, "El Sueño de un Caballero en Verano"
(Jardines Reales)(+JH)

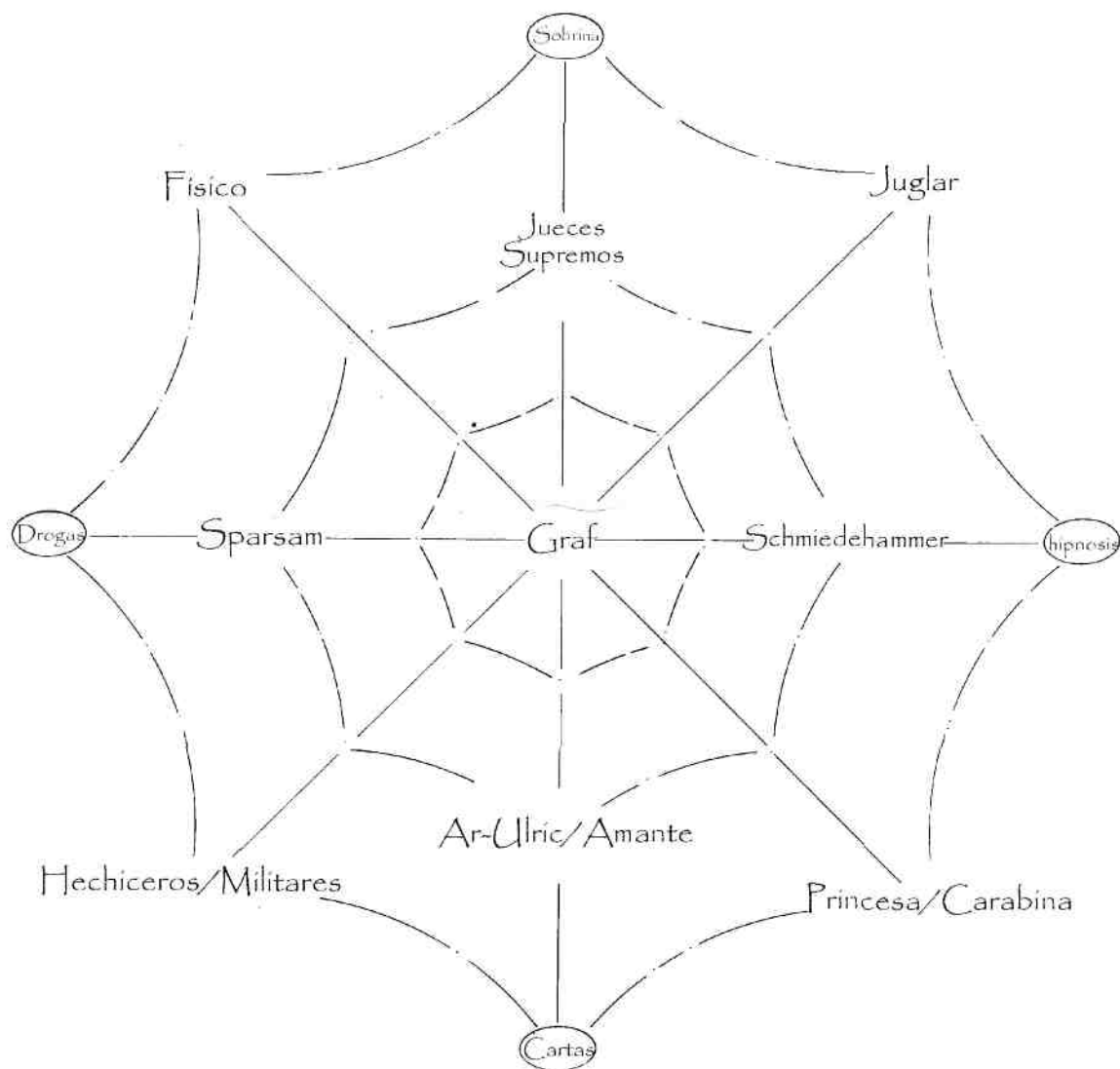
Aubentag

19-22 h: Ópera, "El Bárbaro de Sevilla"
(Real Escuela de Música)

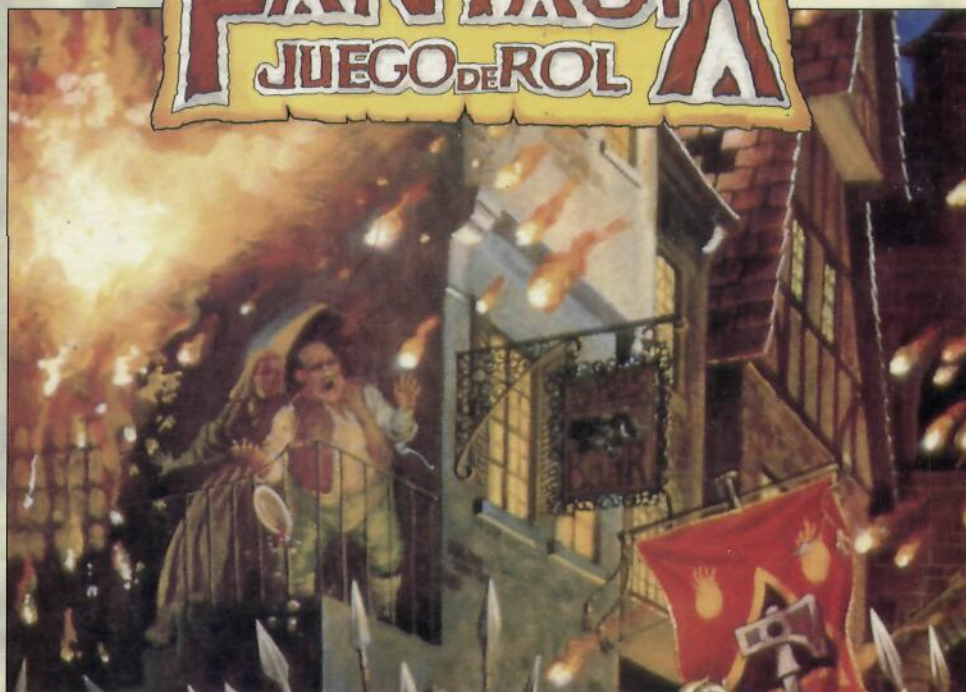
Marktag

16-18 h: Actuación de bardos y poetas
(Real Escuela de Música)





WARHAMMER FANTASIA JUEGO DE ROL A



INTRIGA, CORRUPCIÓN Y MUERTE EN LA GRAN CIUDAD DE MIDDENHEIM

Refugiados huyendo de la ciudad, impuestos ridículos, sacerdotes de Ulric y Sigmar luchando en las calles y rumores de bestias en las alcantarillas algo va terriblemente mal en la Ciudad de Middenheim. En la confusión del carnaval de la ciudad, sólo los astutos y los valientes serán capaces de abrirse paso en una telaraña de conspiración y aristócratas con secretos que ocultar, y de descubrir la mano que está detrás de una conjura para controlar la propia ciudad. La alternativa es la muerte, y el infierno por el fracaso.

Una pequeña aldea de Reikland es salvajemente atacada, y la mano del Caos se cierra sobre la mayor Ciudad Estado del Imperio. Los aventureros se enfrentan a su mayor desafío cuando se ven inmersos en una red de violencia, engaño y traición. Deben usar la diplomacia y la negociación además de sus armas y hechizos para averiguar qué está amenazando a la ciudad y quién está detrás de todo. Pero deben permanecer alerta: los secuaces del Caos no se detendrán ante nada para destruir a los que se les oponen.

El Poder Tras el Trono es la tercera aventura en la épica campaña **El Enemigo Interior**, ambientada en la ciudad de Middenheim (descrita en **Middenheim: La Ciudad del Caos**). Incluye gran cantidad de mapas y documentos, además de notas acerca de 22 PNJs importantes, y también describe las celebraciones del carnaval para uso y disfrute de los aventureros, desde las aristocráticas fiestas en los jardines a los salvajes combates de minotauros. Puede jugarse como aventura individual.

Esta edición de **El Poder Tras el Trono** ha sido ampliada con una nueva aventura "Carroña en el Reik", un prólogo a la aventura principal, y un nuevo capítulo de la campaña **El Enemigo Interior** que aporta más trasfondo, profundidad y emoción a este suplemento clásico de **WFJR**.



La Factoría-LF312

ISBN-84-8421-011-1



9 788484 210115

Bajo licencia de Games Workshop Ltd.
Warhammer y Games Workshop
son marcas registradas de
Games Workshop Ltd.
©2000 Games Workshop Ltd.
Usadas bajo licencia

