

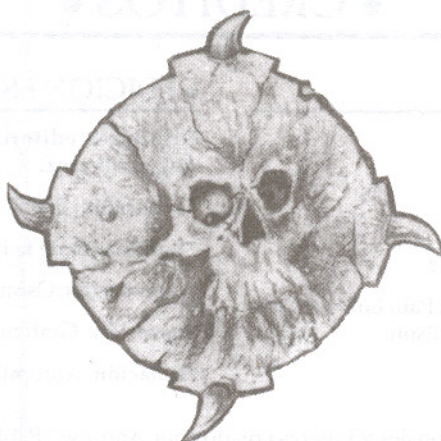
La Oscura Sombra de la Muerte



WARHAMMER
FANTASIA
JUEGO DE ROL

ÍNDICE

LA OSCURA SOMBRA DE LA MUERTE	5	IDEAS PARA AVENTURAS	56
Abreviaturas	5	El viejo lobo de mar	56
Contenido del libro	6	La maravillosa máquina del granjero Richtofen	57
Cómo usar este libro	6	El club del pudín	59
KREUTZHOFEN	8	Un asesinato misterioso	61
Wissenland y el crecimiento de Kreutzhofen	8	Caza del hombre lobo	63
Alimento: La conexión con tilea	9	LUGARES OPCIONALES	64
Bretonia: El camino del oeste	12	Juicio en la piedra	64
Los Reinos Fronterizos: Tierras en agitación	12	La torre de los cuervos	69
Kreutzhofen hoy	13	El sacerdote de Arabia	73
GUÍA DE KREUTZHOFEN PARA EL VIAJERO ...	15	LA MALDICIÓN DE LOS REICHENBACH	78
Kreutzhofen	16	Introducción	78
Las propiedades de Josef Gierig	21	Sucesos iniciales	80
Weilerberg	31	La mansión de los Reichenbach	87
Otros lugares	34	Consecuencias	90
Visitantes y viajeros	35	Puntos de experiencia	91
Ley y orden	35	PERFILES	92
Religión	36	HÉROES DE FICCIÓN	115
Negocios y comercio	36	El matatrolls	115
Costumbres y fiestas en Kreutzhofen	38	El vampiro	116
MINIAVENTURAS	40	Los buscadores	117
Traición en los Colmillos del Invierno	40	Cicatriz y la banda del Caos	118
Manjares peligrosos	44	APÉNDICE: HECHIZOS Y DOCUMENTOS	120
¡Ladrones de ganado!	48		
Una cuestión de honor	52		



LA OSCURA SOMBRA DE LA MUERTE

B

ienvenido a *La Oscura Sombra de la Muerte*. Este conjunto de aventuras para **WFJR** tiene lugar en el pueblo de Kreutzhofen y sus alrededores.

A pesar de ser un pueblo pequeño, Kreutzhofen es una cosmopolita y activa comunidad dedicada al comercio. Entre sus residentes hay *sindicalistas* tileanos, un demonologista oculto, una intrigante pareja de comerciantes, la típica milicia de ineptos, además de panaderos, cerveceros, constructores de bar-

cos, mozas de taberna y un siniestro caballero llamado Igor. También perros, gatos, hurones, un sorprendente cerdo y muchas, muchas criaturas aún mas *extrañas*.

Kreutzhofen y sus alrededores constituyen un lugar ideal para toda clase de aventureros y se incluyen no menos de una docena de aventuras e ideas para aventuras. Estas aventuras son adecuadas para personajes principiantes o incluso para los más experimentados, y ofrecen escenarios que van desde la investigación y la intriga hasta los

ABREVIATURAS

A	Número de ataques en combate cuerpo a cuerpo	ML	La Muerte de la Luz (aventura)
Alc	Alcance de proyectiles	MR	Muerte en el Reik (aventura)
APK	Algo Huele a Podrido en Kislev (aventura)	PA	Puntos de Armadura
CEI	Campaña del Enemigo Interior	PC	Puntuación de Cerradura
CO	Corona de oro	PD1	Piedras del Destino 1: Fuego en la Montaña (aventura)
CP	Chelín de Plata	PD2	Piedras del Destino 2: Sangre en las Tinieblas (aventura)
D	Daño	PD3	Piedras del Destino 3: La Roca de la Muerte (aventura)
Des	Destreza	PD4	Piedras del Destino 4: Guerras entre Enanos (aventura)
DJ	Director de Juego	PE	Puntos de Experiencia
Em	Empatía	PJ	Personaje Jugador
F	Fuerza	PM	Puntos de Magia
FE	Fuerza Efectiva (armas de proyectil)	PNJ	Personaje No Jugador
Fr	Frialdad	Pr	Parada
FV	Fuerza de Voluntad	PTT	El Poder tras el Trono (aventura)
H	Heridas	R	Resistencia
HA	Habilidad de Armas	RoC	Reino del Caos
HP	Habilidad de Proyectiles	Tcd	Tiempo de carga y disparo
I	Iniciativa	WAp	Warhammer Apócrifo
IeL	El Imperio en Llamas (aventura)	WAp2	Warhammer Apócrifo 2
Int	Inteligencia	WFJR	Warhammer Fantasía: El Juego de Rol (libro de reglas)
Ld	Liderazgo		
M	Movimiento		
Mar	Marienburg (suplemento)		
MCC	Middenheim. Ciudad del Caos (suplemento)		

combates a muerte contra el Caos. Todo lo que buscas en las aventuras de **WFJR** lo encontrarás en Kreutzhofen.

• CONTENIDO DE ESTE LIBRO •

La Oscura Sombra de la Muerte no se presenta en el mismo formato que anteriores aventuras de **WFRP**. Aquí no hay un único camino posible que los aventureros deban seguir. En lugar de eso, este libro incluye:

- La introducción (este capítulo), que ofrece las bases para la utilización de este libro.
- Detalles completos de la historia, geografía y habitantes de Kreutzhofen, con mapas y una detallada guía para el viajero.
- *La Maldición de los Reichenbach*, una aventura llena de acción e intriga donde los aventureros deben descubrir y desbaratar una conspiración que pretende destruir el pueblo entero.
- Siete mini-aventuras, incluyendo tres localidades opcionales en el área de Kreutzhofen que tratan temas como un secuestro hasta la excavación de una antigua tumba árabe.
- Cinco guiones de aventuras, para que el DJ los desarrolle y los adapte al estilo de sus propios jugadores.

• CÓMO USAR ESTE LIBRO •

Para poder utilizar *La Oscura Sombra de la Muerte*, necesitarás el libro de reglas de **Warhammer Fantasía: Juego de Rol**, además de papel, lápices y dados. También es útil, aunque no esencial, tener los suplementos de reglas **Warhammer Apócrifo** y **Warhammer Apócrifo 2**.

La Oscura Sombra de la Muerte puede utilizarse con personajes de cualquier nivel. Muchas de las aventuras están diseñadas para personajes con un cierto nivel de experiencia, pero las notas al principio de cada una de las aventuras te ayudarán a adaptarlas para grupos de personajes más fuertes o más débiles.

• LLEGAR A KREUTZHOFEN •

Los nuevos personajes que comiencen en Kreutzhofen pueden haber nacido allí, o pueden haber llegado al pueblo ya que Kreutzhofen es un portal a muchos lugares del Viejo Mundo. Los demás personajes pueden haber sido atraídos aquí por alguna fiesta, o porque han sido contratados como mensajeros, guardaespaldas o como mano de obra para transportar un cargamento a (o desde) Kreutzhofen.

Por ejemplo, es posible que un personaje guardabosque sepa que la caza en la zona tiene fama de ser bastante buena; un académico podría conocer a Eckhardt Kruppel y ser contratado para llevarle un paquete de libros; un elfo podría ser quizás un pariente lejano de Asterellion Hojabrillante que ha recibido un mensaje para encontrarse con él; cualquier personaje con una carrera o habilidades relacionadas con la medicina podría ser enviado al doctor Habermas con suministros y libros médicos; etcétera.

Los personajes provenientes de campañas de **WFJR** ya establecidas también necesitarán tener alguna razón para llegar a Kreutzhofen. Aquí te damos algunas ideas:

• LA CAMPAÑA DEL ENEMIGO INTERIOR •

Si quieres utilizar esta aventura conjuntamente con la campaña *El Enemigo Interior*, debes jugar *La Oscura*



Sombra de la Muerte en algún momento previo al **Imperio en Llamas**. Durante **IeL**, los aventureros ya estarán lo bastante ocupados sin la distracción añadida de una excursión a Las Cuevas, y hacia el final de la campaña probablemente tendrán otras cosas entre manos como para preocuparse de estos temas.

Un buen momento para usar *La Oscura Sombra de la Muerte* es inmediatamente después de **Algo Huele a Podrido en Kislev**; los aventureros son enviados a Las Cuevas (por el Graf Boris o Surling Durgul, eso es lo de menos) para buscar un asentamiento enano perdido o para investigar unas noticias que hablan sobre actividad goblinoide. Kreutzhofen es un punto idóneo para hacer un alto en el viaje (es uno de los primeros pueblos del Imperio a lo largo del río Söll) y, cuando los aventureros lleguen al pueblo, podrán verse involucrados en toda clase de sucesos locales.

Cuando estén terminando **Muerte en el Reik**, si los aventureros están bastante avanzados en sus segundas carreras o están comenzando su tercera, puedes hacer que encuentren un documento en el Castillo Wittgenstein que hable sobre un asentamiento de la Mano Púrpura en Las Cuevas (o incluso en la propia *Casa de los Reichenbach*). Esta indicación puede conducirlos a remontar el río Söll o a adentrarse en las montañas. Si quieres, puedes aderezar el viaje con incidentes y encuentros de la sección *La Vida Fluvial en el Imperio* de **MR**, permitiendo endurecer a los personajes mientras llegan.

• LA CAMPAÑA DE LAS PIEDRAS DEL DESTINO •

La campaña de **Las Piedras del Destino** está localizada en el valle de Yetzin, el cual se encuentra justo al otro lado de Kreutzhofen tras pasar el Paso de los Colmillos del Invierno.

Hay muchas maneras para integrar *La Oscura Sombra de la Muerte* en las aventuras de Las Piedras del Destino. Para empezar, se puede jugar a *La Oscura Sombra de la Muerte* como un preludio a **Fuego en la Montaña**, la primera de las aventuras de Las Piedras del Destino, cuando los personajes pasen por Kreutzhofen en su camino hacia el sur, donde no sólo vivirán los eventos de este libro sino los presagios y agüeros de los Cristales del Poder y el folklore de la zona (la aventura corta "Crossing the Border", que puede ser descargada de la página web de Hogshead, www.hogshead.demon.co.uk, puede utilizarse para este fin). Luego puedes jugar "Traición en los Colmillos del Invierno" para dirigir a los personajes hacia el mismísimo valle de Yetzin.

La campaña de **Las Piedras del Destino** permite algunos respiros entre sus primeras cuatro aventuras, y los personajes pueden necesitar de descanso y recuperación en algún lugar como, por ejemplo, el pueblo de Kreutzhofen. En concreto, los aventureros podrían visitar Kreutzhofen desde el monasterio de Aguilera inmediatamente después de los eventos de **La Roca de la Muerte**, o después de hacer su camino hacia el norte cruzando el Paso de los Colmillos de Invierno de vuelta al Imperio tras los sucesos de **Gueras entre Enanos**. En cualquier caso, pueden verse rápidamente envueltos en los sucesos locales: hay ciertas personas en Kreutzhofen y sus alrededores que podrían estar muy interesadas en los Cristales del Poder.

• LA CAMPAÑA DE LA OSCURA SOMBRA DE LA MUERTE •

El material que se incluye en *La Oscura Sombra de la Muerte* puede ser utilizado como una pequeña campaña, donde *La Maldición de los Reichenbach* sería como la historia o trama principal mientras que las aventuras más cortas proporcionarían distracciones de cuando en cuando. En distintos momentos de *La Maldición de los Reichenbach* se te dará la opción de introducir una de estas aventuras cortas.



KREUTZHOFEN

Como muestra el **Mapa 1**, Kreutzhofen está bien situado, con enlaces fluviales con el noreste de Tilea y también con el suroeste del Imperio, y pasos montañosos que lo unen con el sureste de Bretonia y con las tierras de los Reinos Fronterizos. Para entender la vida en Kreutzhofen, es importante realizar una breve descripción de cada una de estas tierras.

• WISSENLAND Y EL CRECIMIENTO DE KREUTZHOFEN •

Los primeros documentos fiables muestran la existencia de una aldehuela en Kreutzhofen hacia el 1614 CI. En este tiempo no existía una ley definida en la zona y el pueblo estaba sujeto a ataques frecuentes por parte de bandidos y goblins desde las montañas. Kreutzhofen fue abandonado en numerosas ocasiones en estos primeros años, ya que los colonos huían para regresar después cuando el peligro parecía alejarse.

Lo más probable es que Kreutzhofen se estableciera como pueblo por primera vez en el año 2107. Tres años antes, un erudito y explorador bretoniano llamado Marc Oppoleaux había encontrado el Paso Montdidier, en un viaje desde el Bosque de Loren a través de Las Cuevas hacia el Imperio, llegando hasta Wusterburg para confirmar su cartografía. El descubrimiento de una posible ruta comercial hacia Bretonia fue muy importante para los gobernantes de Wissenland, y de la ciudad-estado de Nuln, especialmente en esta época.

En el año 2107, nada menos que tres Emperadores gobernaban distintas zonas de un Imperio dividido. Uno de ellos, que se autoproclamó emperador Adelbert IV, gobernó desde Nuln, y fue el señor y dominador de Averland y de Wissenland. Un comercio directo con Bretonia ofrecía la posibilidad de obtener riquezas (y mercenarios bretonianos) para vencer a sus rivales en Middenheim y Talabheim. Con el apoyo del Gran Teogonista, Adelbert envió una potente fuerza militar para asegurar la zona de Kreutzhofen; sólo pudo disponer de un puñado de tropas de elite, pero un noble recientemente llegado desde Marienburg ofreció ayuda

en este aspecto. El intrigante Conde Axel Reichenbach ofreció ayuda a Adelbert, quien la aceptó de buena gana.

La expedición desde Nuln pronto aseguró la zona, infligiendo sangrientas derrotas a los bandidos y goblinoides incursores. Estas incursiones empezaron a disminuir y, bajo la protección de las tropas de Adelbert, un grupo de granjeros y artesanos se asentaron en el pueblo. Lamentablemente, los colonos pronto descubrieron que los soldados no estaban allí para protegerlos, sino para retenerlos.

El conde Axel Reichenbach vio en aquella zona muchas cosas de su agrado. A medida que prosperaba el comercio con Bretonia, él desviaba los impuestos hacia sus propios bolsillos. El que había sido un insignificante noble en Marienburg, ahora podía tener una lujosa casa señorial construida con el trabajo y esfuerzo del pueblo. Su posición como gobernador absoluto de Kreutzhofen era mantenida por su ejército de forma implacable, cuya lealtad estaba asegurada por las riquezas que él les proporcionaba. El reinado de los Reichenbach llegó a ser incluso más sofocante: las nuevas generaciones veían que sus bienes eran confiscados y los aldeanos fueron reducidos a la categoría de siervos. Aquellos que trataban de quejarse u oponerse eran brutalmente eliminados.

Los siguientes descendientes de los Reichenbach demostraron ser tan tiránicos como lo fue Axel. Ellos también retrasaron cualquier tipo de conexión con Tilea, con el fin de mantener su férreo dominio de la zona. El conde Bruno Reichenbach (2158-2213) llegó incluso a contratar a un explorador para investigar la expansión subterránea del río Söll al sur del pueblo. El hombre partió con todos los honores para regresar pocas semanas después contando una tremenda historia de un río innavegable y de salvajes monstruos subterráneos. El explorador escribió un pequeño libro sobre su desastrosa expedición, que no era más que una sarta de mentiras por las cuales recibió una considerable recompensa del astuto Bruno. Con esto se aseguró de que nadie osaría de nuevo explorar la ruta hacia Tilea... hasta que los tileanos aparecieron por el otro lado.

A principios del siglo XXIV, ejércitos provenientes desde todo el Imperio respondieron al asombroso carisma y liderazgo de Magnus von Bildhofen. Este



gran ejército derrotó a las fuerzas del caos en Kislev y Magnus se convirtió en el emperador Magnus I, el indiscutible gobernador del Imperio reunificado. Esta historia ya ha sido contada varias veces, pero el destino del conde Vladimir Reichenbach en esta época es menos conocido.

Los miserables y oprimidos aldeanos se sublevaron, asesinando a toda la familia Reichenbach y quemando por completo la casa señorial de los Reichenbach. Muchas décadas de sufrimiento alimentaron su ira y, cuando el ejército fue llamado para luchar en Kislev, Reichenbach quedó desprotegido. Los aldeanos contaron a las autoridades que los Reichenbach habían sido asesinados por bandidos, y la misma historia repitieron aquellos que huyeron a Bretonia o Tilea, lejos de posibles castigos. En un Imperio en pleno cataclismo, la historia no fue cuestionada.

La sabiduría y el juicio político de Magnus son legendarios y, cuando el Imperio fue reconstruido después de su entrada, concedió el gobierno del condado de Wissenland a la sabia familia Pfeifraucher. Aconsejado por el Gran Teogonista, Magnus vinculó el condado a la ciudad-estado de Nuln, evitando así que un nuevo tirano se estableciera en Kreutzhofen.

En los años posteriores, la guarnición militar de Kreutzhofen ha declinado hasta ser algo testimonial, al tiempo que el comercio con las otras tierras más allá del Imperio ha aumentado y la zona ha ido poblándose. Los goblinoides no han atacado la zona en un siglo, y una serie de pactos con las tierras de la familia Steinkuhler de los Reinos Fronterizos han contribuido a la seguridad de las fronteras meridionales. Incluso en las guerras civiles que recientemente han finalizado, Kreutzhofen permaneció en paz.

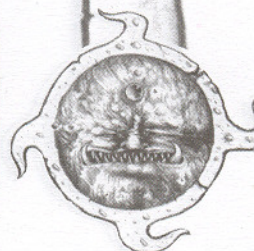
• ALIMENTO: LA CONEXIÓN CON TILEA •

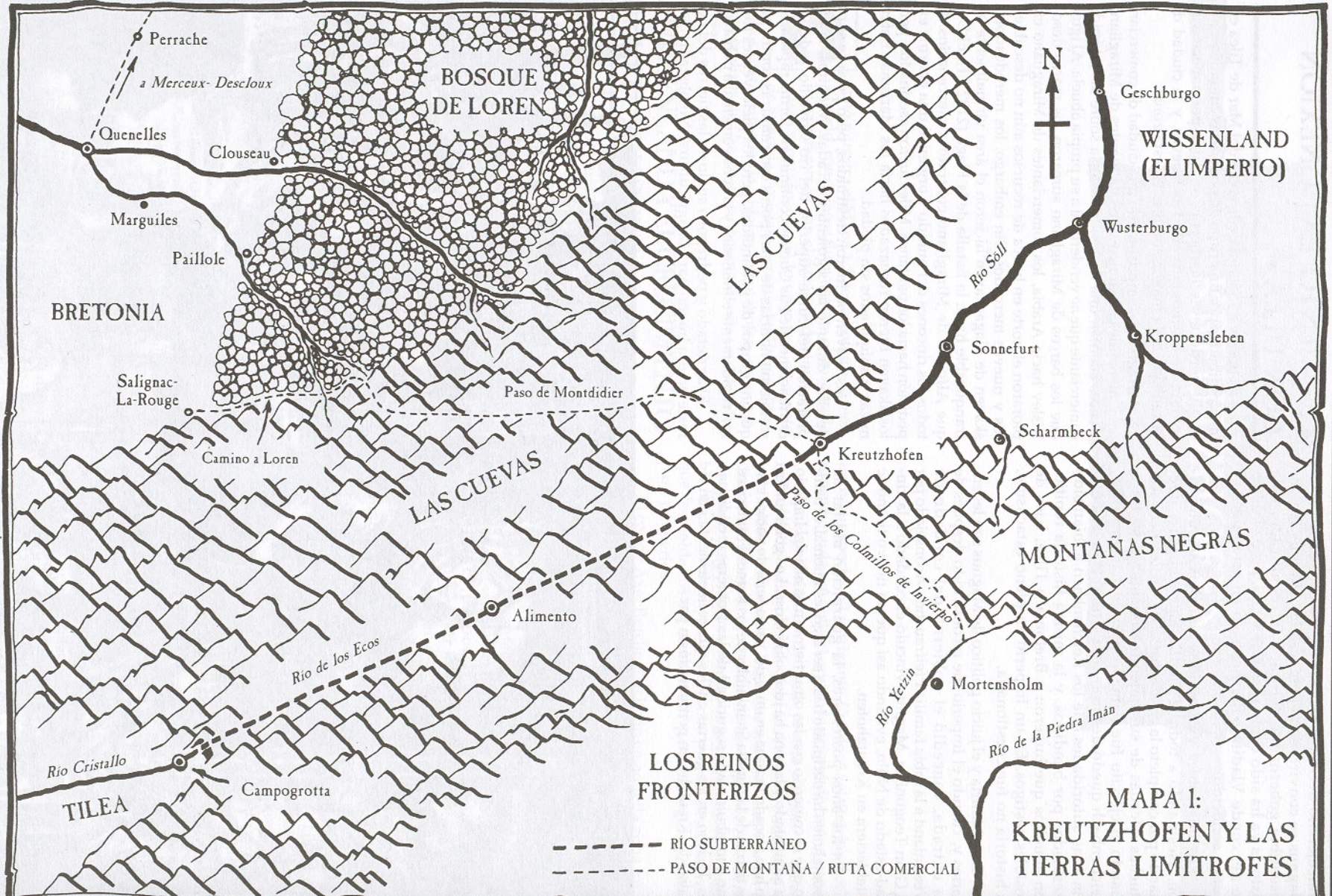
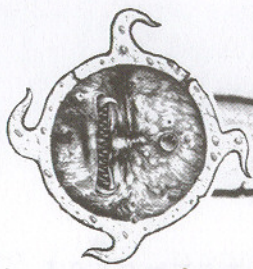
Las tierras a lo largo de la costa del Mar de Tilea están dominadas por un grupo de poderosas ciudades-estado. El nordeste de las tierras de Tilea permanece a la sombra de las montañas de Las Cuevas, y la ciudad de Miragliano es la mayor potencia en esta zona.

Miragliano siempre ha sido una ciudad de comerciantes y mercantes dinámicos. Los habitantes de Miragliano a veces cuentan una divertida historia sobre un estúpido comerciante que *no* vendería ni a su propia abuela. Al igual que los barcos de Miragliano surcaron los mares desde Kislev hacia Arabia, los comerciantes de Miragliano exploraron el norte en busca de recursos aún no descubiertos y nuevos mercados. Sin embargo, los merodeadores skaven de Plagaskaven hicieron el área virtualmente infranqueable hasta la Batalla de la Plaga (2192 CI). El Duque Alfonso de Miragliano contrató a mercenarios de todos los rincones del mundo y organizó una enorme expedición hacia los pantanos. Miles fueron asesinados, pero los skaven fueron rechazados hacia los Marismas Enfermizas y aniquilados sin piedad.

Los skaven no fueron destruidos, pero poco se supo de ellos durante las siguientes décadas. Mientras, la exploración del curso superior del río Cristal y de las estribaciones de Las Cuevas continuó de forma rápida. Se recibieron noticias de unas pocas escaramuzas contra pequeños grupos de goblinoides, pero los pielesverdes fueron rápidamente eliminados y la zona comenzó a poblarse.

El agrietado y pedregoso suelo de las tierras del nordeste no era bueno para la agricultura. No obstante, los







tileanos eran capaces de cultivar olivos, criar a sus robustas y lanudas ovejas y cabras de montaña y cultivar la uva *fetore* con la que obtenían el característico vino *frizzante*. Pero la vida que prometían estas tierras era muy pobre, y los comerciantes vieron poco incentivo en explorar más lejos.

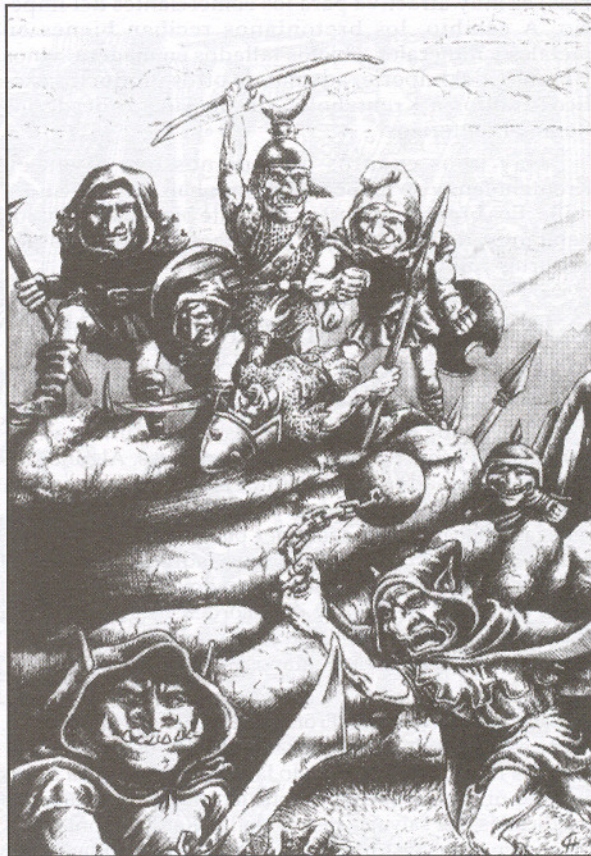
En el año 2235 CI, el explorador Guido Pasolini montó una expedición hacia el nacimiento del río Cristal, siguiendo una extraña leyenda de los enanos que hablaba sobre una ruta a través de las montañas. Pasolini y sus hombres siguieron el río y descubrieron que desembocaba en un inmenso complejo de cuevas que parecía conducir a algún lugar bajo las montañas. Después de establecer un campamento base en Campogrotta, Pasolini partió para explorar el canal subterráneo. Lentamente, casi silenciosamente, sus embarcaciones iluminadas con linternas se deslizaron hacia lo desconocido.

Pasolini descubrió que después de unos 250 kilómetros, el complejo cavernoso se abría a una inmensa y majestuosa bóveda de tres kilómetros de anchura. Unos hongos luminosos inundaban el lugar con un permanente crepúsculo, mostrando un extraño espectáculo a los asombrados tileanos. La cámara parecía ser un inmenso manantial del cual fluía lentamente el agua hacia los túneles al norte y al sur. Se encontraron las ruinas de unos edificios, de las que más tarde los eruditos confirmaron que pertenecían a antiguas construcciones de los enanos —los enanos habían adaptado también los túneles naturales, convirtiéndolos en corrientes fácilmente navegables. Siguiendo los pasadizos hacia el norte, la expedición salió a la luz del día en el presumible nacimiento del río Söll, al sur del Imperio. Pasolini puso el nombre de Río de los Ecos a este paso subterráneo y, aunque todavía algunos usan ese nombre, muchos prefieren los nombres Cristal y Söll para los ríos al oeste y al este de Alimento respectivamente.

Pasolini dio a conocer su descubrimiento al Duque de Miragliano. Campogrotta se consolidó fuertemente y comenzó la colonización de la inmensa sala de los manantiales, que los tileanos llamaron Alimento. Habiendo asegurado de este modo el dominio de la nueva ruta, los tileanos viajaron hacia Kreutzhofen y se presentaron ante los sorprendidos habitantes del Imperio, quienes todavía no se habían enterado de la partida de la expedición. Como ya hemos contado antes, las gentes del Imperio habían permanecido engañadas por un anterior explorador y pensaban que el canal subterráneo del río Söll era infranqueable.

Las comunidades tileanas de Campogrotta y Alimento han crecido de forma constante a medida que ha aumentado el comercio, y Kreutzhofen también ha prosperado. Los tileanos llevaron *frizzante* y otros vinos, especialidades culinarias, quesos, pieles de gran calidad y productos exóticos del sur y del este, como cítricos y especias. Intercambiaron estos productos por metal y madera de las montañas y bosques del sur del Imperio. Expertos barqueros tileanos conocidos como *sindicalistas* monopolizaron el canal subterráneo de manera eficiente. Se sabe que ha habido accidentes (a veces fatales) que han afectado a aquellos que se han atrevido a intentar romper su monopolio... Los habitantes de Kreutzhofen les permiten controlar la ruta de comercio subterránea de buen grado; suelen pasar por la aldea con bastante regularidad y se les despoja fácilmente de su dinero con unas pocas botellas de vino o una cara bonita.

Unos pocos tileanos se han asentado en Kreutzhofen, uno o dos se han casado, y un lujoso restaurante tileano ha traído nuevas delicias culinarias a los habitantes de Kreutzhofen. Los sindicalistas son tolerados, aunque unos pocos los miran con malos ojos; pero desde que pagan con



buen oro de vez en cuando una nueva barcaza del taller de Gretchen Erdheim la constructora de barcos, los habitantes de Kreutzhofen les han ido cogiendo afecto.

• BRETONIA: EL CAMINO HACIA EL OESTE •

Como ya hemos visto, Kreutzhofen está comunicado con Bretonia por el Paso Montdidier, el cual hizo de Kreutzhofen una zona económicamente importante. El Paso Montdidier es una de las rutas montañosas descubiertas más recientemente por los humanos y esto se debe a que el extremo oeste del paso conduce directamente a las tierras élficas del Bosque de Loren. Marc Oppoleaux, el explorador que abrió la ruta, sólo fue capaz de hacerlo después de muchos años de amistad con los elfos de Loren, quienes acabaron confiando en él más que en cualquier otro humano.

El vizconde de Quenelles tardó cerca de treinta años de cuidadosa negociación en llegar a un acuerdo con los elfos de Loren para abrir una nueva ruta para el comercio y otros asuntos. La propia ruta está bordeada por densas barreras de zarzas y endrinos y se encuentra patrullada por montaraces elfos del *Fir Rannascath*, cuyo objetivo es asegurar que ni los viajeros ni el bosque sean dañados. Una vez abierta la ruta, el Camino de Loren se desarrolló lentamente hasta los comienzos del siglo XXIV; el tráfico ha aumentado notablemente desde el derrocamiento de los Reichenbach.

Los comerciantes de Bretonia traen vinos, finas telas y perros de caza, además de raras hierbas y maderas obtenidas de su comercio con los elfos de Loren. La variedad de productos de lujo disponibles en Bretonia (bellas cerámicas y cristalería, tapicería y demás) es muy atractiva para los comerciantes del Imperio. A cambio, los bretonianos reciben bienes en metales y minerales, objetos tallados en madera, vinos y brandy del Imperio, además de otros productos exóticos traídos a Kreutzhofen desde Tilea o desde los Reinos Fronterizos.

Hay unos cuantos bretonianos que viven en Kreutzhofen, y se han casado allí o han traído a su familia. Los bretonianos están bastante bien vistos por los habitantes de Kreutzhofen y destacan sobre todo por sus artes culinarias.

• LOS REINOS FRONTERIZOS: TIERRAS EN AGITACIÓN •

El término "Reinos Fronterizos" abarca una gran diversidad de pequeños feudos y gobernantes. Algunos reyes son osados nobles imperiales llegados para avasallar y dominar una nueva tierra, mientras otros son renegados llegados de cualquier parte del Viejo Mundo: nobles caídos en desgracia, barones ladrones, reyes bandidos y ex-mercenarios, todos tratando de construirse un reino en medio del caos y el desorden. Algunos de los atacantes que acosaron Kreutzhofen antaño eran bandidos de las estribaciones montañosas de los Reinos Fronterizos.

Aunque los Reinos Fronterizos están en un permanente estado de cambios, durante los últimos años y décadas se ha ido incrementando la colonización de la zona; aunque ni mucho menos se encuentran completamente pacificadas, las salvajes tierras de los Reinos Fronterizos presumen ahora de un puñado de prosperas ciudades-es-

tado. La Ciudad Libre de Mortensholm es uno de estos asentamientos fortificados, situada en el camino que viene del Paso de los Colmillos del Invierno, una vez que abandona las montañas.

Este asentamiento fue originariamente fundado por el pirata y comerciante nórdico Morten "el Tuerto" hacia el año 1992 CI. De acuerdo con *La Saga de Morten*, que todavía se cuenta alrededor de los fuegos invernales en Norsca, el gran *Jarl* surcó la Bahía Negra hacia el río Yetzin y continuó río arriba mientras era navegable en barco. Montó un campamento en el lugar que luego sería conocido como Mortensholm; una meseta llena de praderas en el límite de las estribaciones. Durante los dos siglos posteriores, este pequeño campamento creció y floreció; Morten y sus hombres limpiaron la zona de los alrededores de goblinoides y de otros monstruos y la colonia nórdica constituyó un importante punto de unión en las rutas comerciales que dependían del Paso de los Colmillos del Invierno.

Hace aproximadamente un siglo, la ruta comercial Yetzin-Colmillos del Invierno fue interrumpida brevemente a causa de una gran invasión goblinoides, y los nórdicos de Mortensholm estuvieron entre los numerosos pequeños asentamientos humanos que padecieron a manos de los pielesverdes. Casi antes de que una fuerza expedicionaria se movilizara desde el Imperio, el ejército orco se desbandó a causa de discusiones internas y fue despedido por las tropas imperiales y por aquellos de los Reinos Fronterizos cuyos territorios habían intentado cruzar. Mortensholm estaba casi en ruinas y los colonos nórdicos supervivientes fueron muy pocos para poder reconstruir la ciudad; así pues, en el año 2423 CI, Sven Mortenson, un descendiente de Morten "el Tuerto", vendió Mortensholm al Graf Edric Steinkuhler, un noble sin tierras de Middenland que había acompañado a las tropas imperiales por las montañas. Los príncipes Steinkuhler, como empezaron a ser conocidos, reconstruyeron Mortensholm y reestablecieron las rutas comerciales.

En la actualidad, Mortensholm es una ciudad amurallada de notable tamaño y los príncipes Steinkuhler han centrado su atención en pacificar el valle Yetzin. El valle, que siempre ha sido una guarida de bandidos y ocasionales bandas de goblins, parece haber estado corrompido por el Caos durante la invasión orca, y la ruta comercial hacia Colmillos del Invierno esta amenazada por hombres bestia y cosas peores. Se ha perdido el contacto con la pequeña comunidad de elfos del bosque de Sith Fascuiline, con la que se había acordado la protección de la ruta comercial a su paso por el bosque hacia el Paso de los Colmillos del Invierno. En el año 2430 CI, el Gran Mariscal Imperial Hetzer tomó una decisión sin precedentes y asignó tres compañías de tropas imperiales para servir de guardia en Mortensholm bajo el mando de los Steinkuhler. Todas estas tropas, sumadas a las propias tropas del reino y un variado y gran contingente de mercenarios, estaban aquí para garantizar la seguridad de la ruta comercial y proteger esta importante ruta hacia el Imperio.

En los Reinos Fronterizos hay un próspero mercado de armas, diestros mercenarios y otros objetos militares, además de otros productos de muy diversas clases. Pielles provenientes de las Montañas Negras suelen estar a la venta en Kreutzhofen y, a veces, llegan productos exóticos de Arabia o incluso de Catai; entre éstos muchas veces se incluyen objetos de dudosa legalidad.

A pesar de los esfuerzos realizados por los Steinkuhler para dominar la zona alrededor del Paso de los Colmillos del Invierno, la travesía desde Kreutzhofen hasta Mortensholm es todavía peligrosa. Además de la inexplicable aparición de criaturas del caos después de



la invasión orca, los bosques y laderas del valle Yetzin son el hogar de los bandidos, lobos, goblins y muchos otros peligros. Sólo una caravana de tamaño considerable y bien armada puede viajar por esta ruta con verdadera confianza.

• KREUTZHOFEN HOY •

En este conjunto de aventuras se supone que el año actual es el 2513 CI o un par de años después (antes de los sucesos culminantes de la campaña **El Enemigo Interior**, que se cuentan en **Imperio en Llamas**). El actual emperador es todavía el emperador Karl-Franz. Sin embargo, la actual gobernadora del condado de Wissenland es la condesa Etelka Pfeifraucher, la cual sucedió a su abuelo Bruno en 2513 (su padre, el hijo de Bruno, murió en el año 2508). Wissenland está ligado a la ciudad-estado de Nuln, cuya gobernadora es la condesa Emmanuelle von Liebewitz, la famosa cortesana. Si por alguna razón prefieres utilizar estas aventuras después de que tus jugadores hayan terminado la campaña **El Enemigo Interior**, puedes hacerlo de forma sencilla. Solamente necesitarás cambiar algún nombre aquí y allá o algún otro detalle.

En la actualidad, Kreutzhofen es un lugar relativamente activo y próspero, pero tampoco demasiado destacado. Desde las reunificaciones imperiales, la ruta Jouinard-Helmgart-Bögenhafen se ha hecho con la mayoría del comercio entre el Imperio y Bretonia, ya que es una ruta más corta hacia Altdorf y los ríos del Reik. Los peligros del valle Yetzin han desanimado el comercio a través de la ruta de los Colmillos del Invierno, aunque continúan los esfuerzos por limpiar el valle de monstruos. El comercio con Tilea es razonablemente estable, pero hay rumores amenazadores de otra pe-

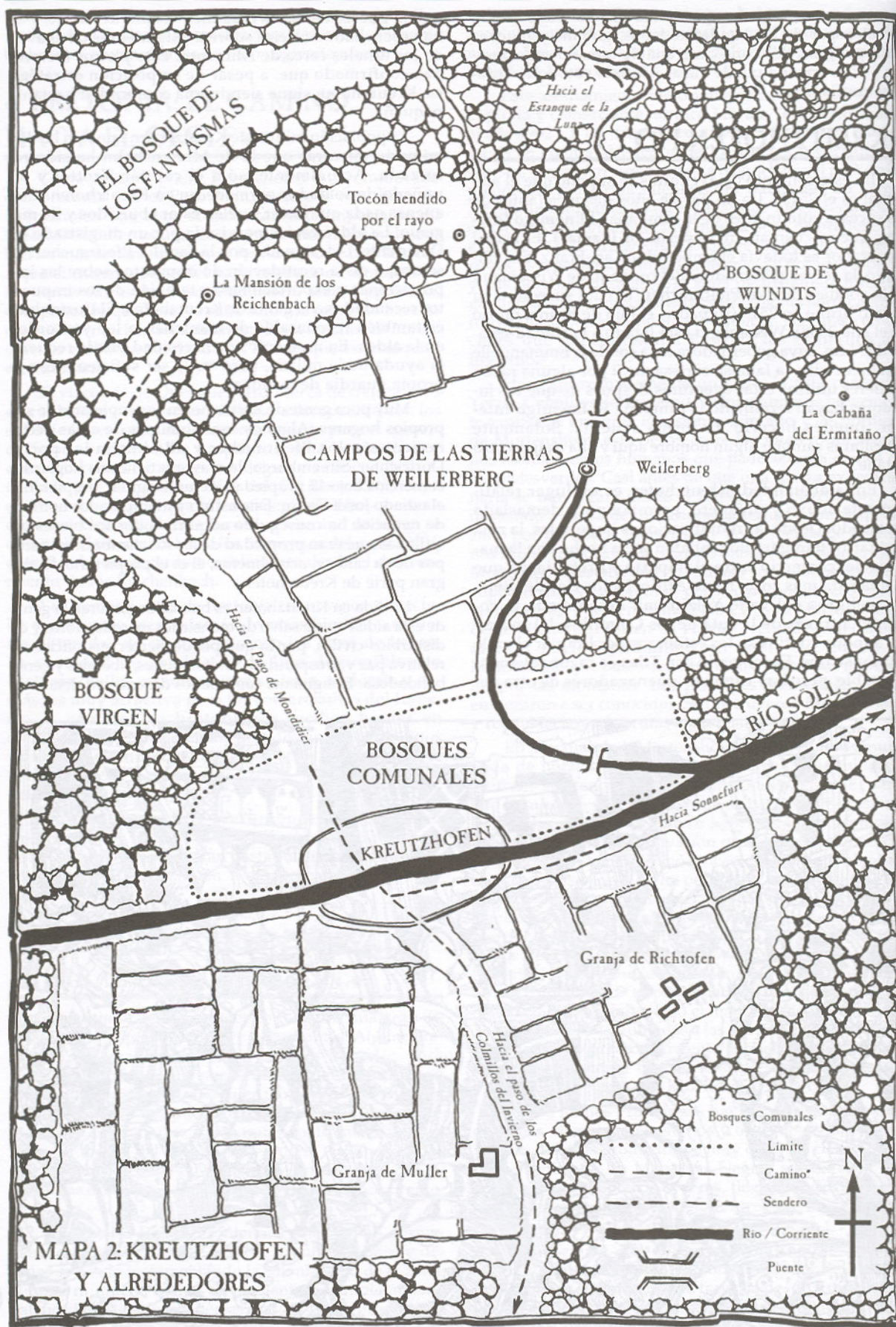
queña guerra entre las ciudades-estado del norte, y se han escuchado noticias sobre avistamientos de skaven en los túneles cerca de Alimento. Éste y otros factores han confirmado que, a pesar de su posición estratégica, Kreutzhofen sigue siendo una comunidad bastante pequeña.

La población militar de Kreutzhofen también ha disminuido mientras que la de Mortensholm ha sido reforzada. Actualmente, sólo el capitán Trottell y un puñado de soldados permanecen en Kreutzhofen. Con apenas nada que hacer, suelen estar aburridos y de mal genio. La aldea está supervisada por un magistrado (el Dorfrichter), designado por la familia Pfeifraucher. Él se ocupa de la recaudación de impuestos sobre las importaciones y exportaciones, y también de los impuestos recaudados a la gente de Kreutzhofen. El Dorfrichter es también responsable de mantener la ley y el orden en la aldea. En momentos de necesidad puede requerir la ayuda de la milicia, pero suele ser suficiente con la propia guardia de la aldea.

Muy poca gente de Kreutzhofen es propietaria de sus propios hogares. Algunos son inquilinos de casas pertenecientes a los Pfeifraucher y administradas por el Dorfrichter. Sin embargo, la mayoría tiene sus hogares o comercios bajo la propiedad de un singular propietario, el odiado Josef Gierig. Este astuto y manipulador hombre de negocios ha conseguido adquirir todos los bienes alquilados que eran propiedad de los Reichenbach en tiempos de su caída y, actualmente, él es el propietario de una gran parte de Kreutzhofen.

La vida en Kreutzhofen es buena. En general, la gente de esta aldea vive a salvo de monstruos merodeadores y de disturbios civiles, por lo que puede ejercer sus oficios en relativa paz y prosperidad. Son tolerantes, liberales y gente bondadosa. El siguiente capítulo los describe en detalle.



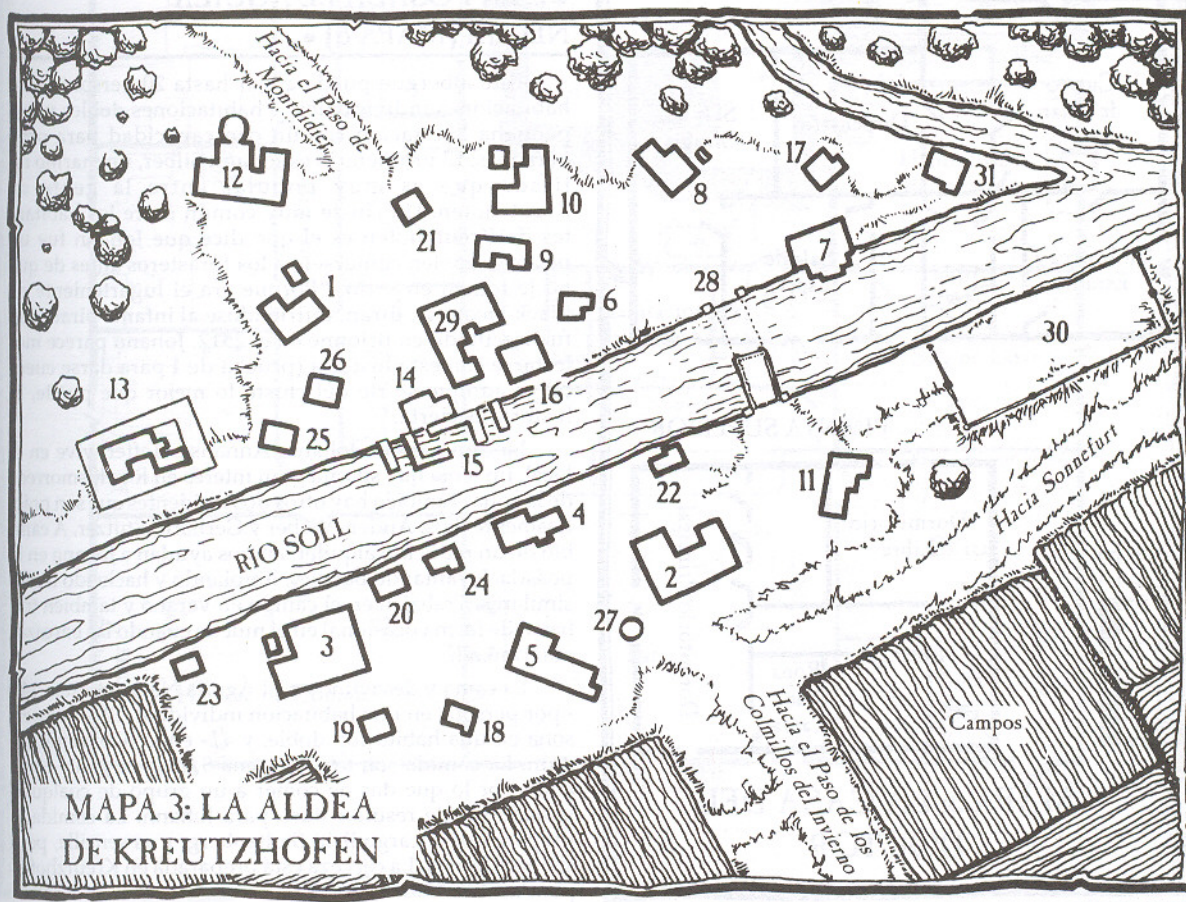


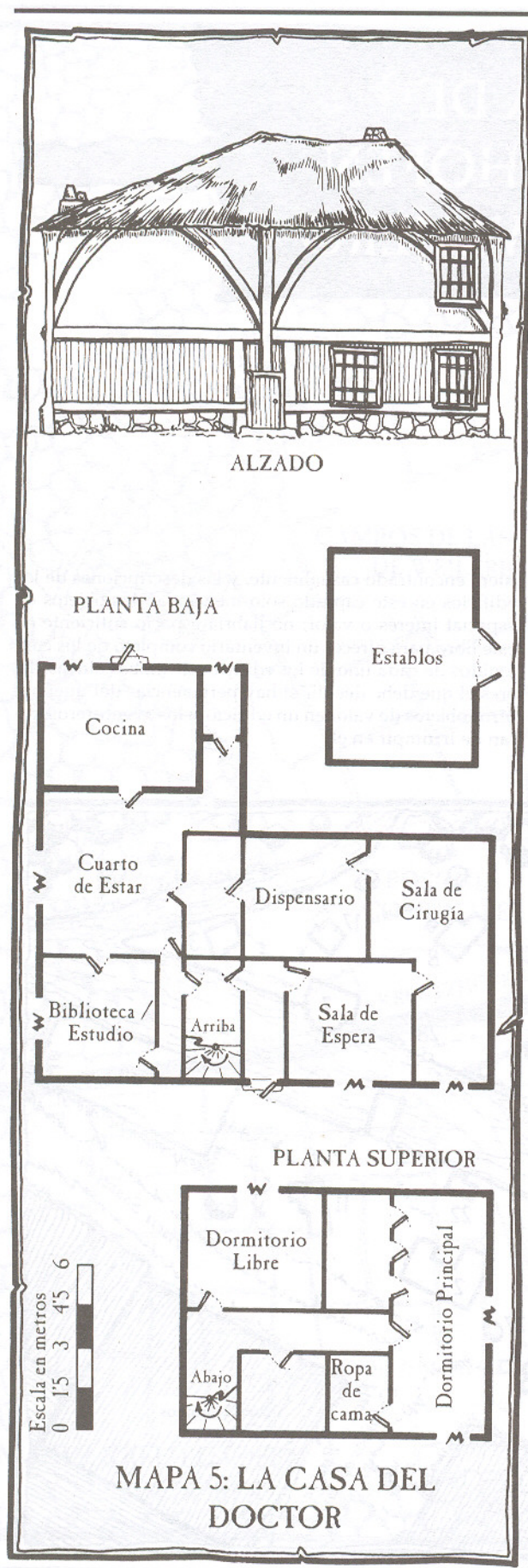
GUÍA DE KREUTZHOFEN PARA EL VIAJERO

Este capítulo ofrece completa información sobre los edificios y los residentes de Kreutzhofen y de la cercana aldehuela de Weilerberg, incluyendo algún que otro visitante y las costumbres y festividades locales. La información necesaria para el juego puede encontrarse en el capítulo de *Perfiles*, al final del libro.

Las posesiones que se indican en ese capítulo representan sólo lo que un personaje pudiera llevar consigo si

fuera encontrado casualmente, y las descripciones de los edificios en este capítulo sólo mencionan los objetos de especial interés o valor; no habría espacio suficiente en este libro para ofrecer un inventario completo de los contenidos de cada uno de los edificios de ambas aldeas. Tú eres el que debe decidir si hay pertenencias del dueño u otros objetos de valor en un edificio si los aventureros tratan de irrumpir en él.





MAPA 5: LA CASA DEL DOCTOR

• KREUTZHOFEN (MAPAS 2, 3) •

• 1. DOCTOR ENTESANG (MAPA 5) •

El horario de cirugía de Jakob Entesang es desde las 2 hasta las 5 de la tarde. No recibe visitantes en otras partes de la casa, y las cortinas están normalmente echadas.

El doctor no es un hombre de fácil conversación pero los aventureros pueden conseguir que hable y descubrir que practicó la medicina en Marienburg. Esto es cierto, pero estuvo allí poco tiempo (2509-2511 CI). Se vio obligado a huir debido a la realización de experimentos anatómicos ilegales, por lo que se trasladó a Middenheim (2512-2513 CI), de donde llegó a Kreutzhofen a principios del año 2513. Unos documentos en el Templo de Ulric de Middenheim (*muy difíciles de descubrir*) le señalan como sospechoso de practicar la nigromancia. También ha hecho un extenso uso de apodos: en Marienburg usó su verdadero nombre Jakob Schachtel, y en Middenheim era conocido como Jakob Schneider.

El doctor está tramando algo malo. Su leal criado Igor está instalado en un laboratorio secreto en la ruinosísima mansión de los Reichenbach (ver *La maldición de los Reichenbach* para más detalles). Por la noche, el doctor Entesang se escabulle de su casa de la aldea para trabajar en un horrible nuevo experimento: la creación de vida artificial. En el transcurso de este experimento, el doctor ha requerido los servicios de Boris Hippler, el saqueador de tumbas.

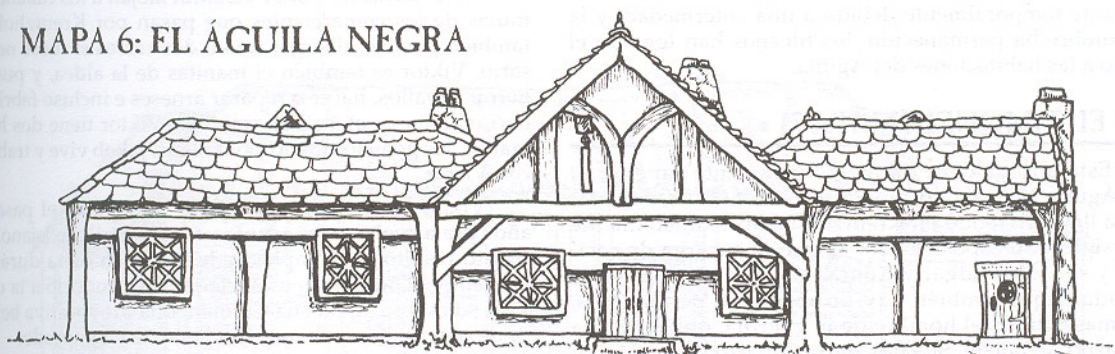
• 2. LA POSADA EL ÁGUILA NEGRA (MAPA 6) •

Este albergue puede alojar hasta 20 personas en 4 habitaciones individuales, 4 habitaciones dobles y una pequeña habitación común con capacidad para ocho personas. El propietario es Johann Silber, un marino retirado que es muy popular entre la gente de Kreutzhofen. Un chiste muy común entre los habitantes de Kreutzhofen es el que dice que Johann fue un pirata, y suelen contárselo a los forasteros antes de que no le tomen en serio. "Porque era el lugarteniente de Black Jacques", dirán, refiriéndose al infame pirata que fue ejecutado en Brionne en el 2512. Johann parece molestarse con esta historia (prueba de I para darse cuenta) y, aunque se ríe del chiste lo mejor que puede, la historia es cierta.

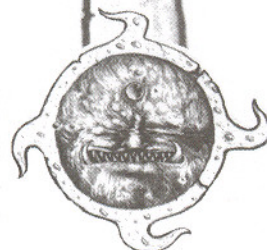
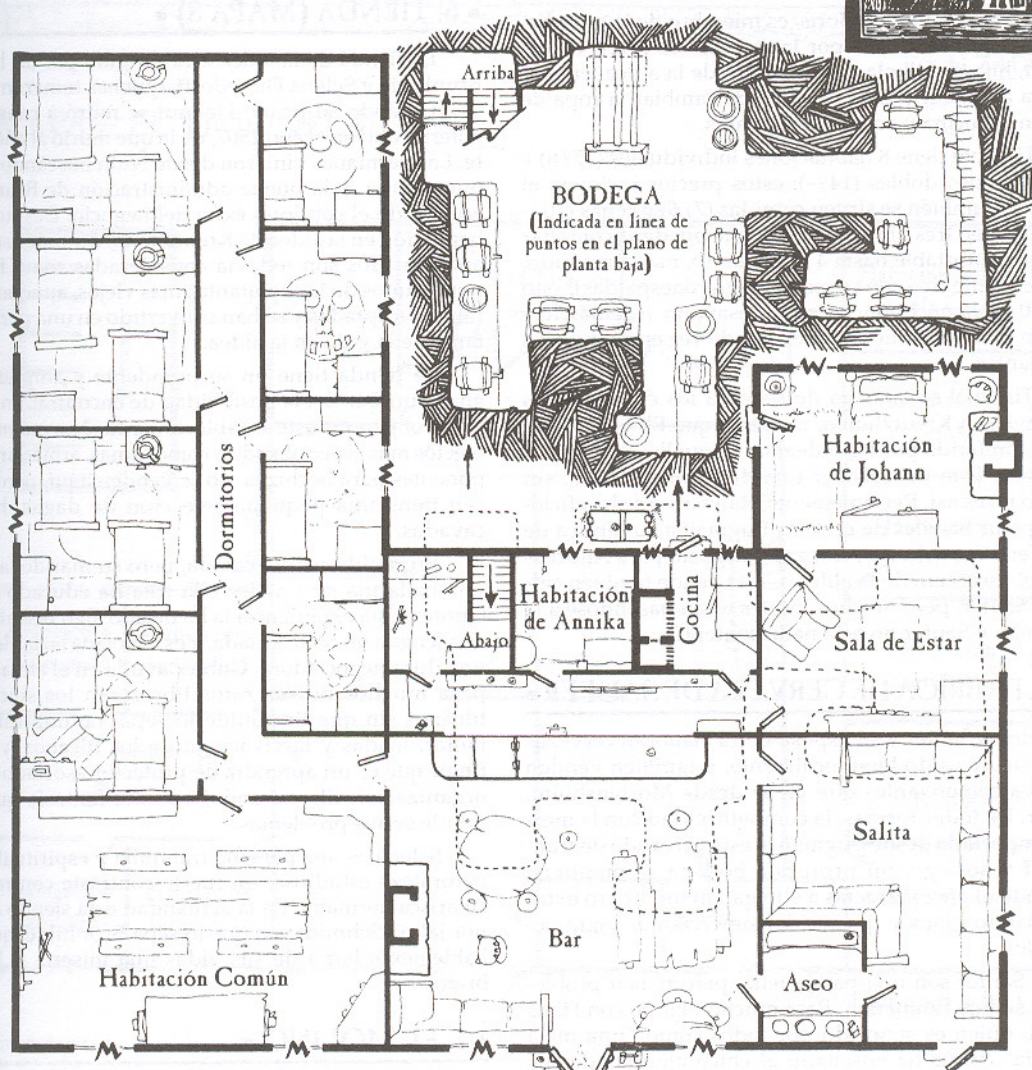
La camarera de Johann, Annalise Hoffer, vive en el local, un tema que suscita gran interés en los chismorreos de la zona. También hay otros dos residentes que son prácticamente fijos: Anders Weber y Gerhardt Stutzer. A cambio de un reducido alquiler, ambos ayudan a Johann en la posada, levantando barriles, limpiando y haciendo tareas similares. Trabajan en el campo en verano y también trabajan de forma ocasional en el muelle cuando las barcas amarran allí.

La cama y desayuno en El Águila Negra cuestan 14/- por persona en una habitación individual, 12/- por persona en una habitación doble, y 4/- en la habitación común. La comida son 6/- y la cena 8/6; poca gente come aquí, por lo que dar de comer a un grupo de cualquier tamaño puede resultar duro para Johann. La comida la prepara por encargo Britt Stoltenberg, y es sencilla, pero siempre buena. La cerveza está preparada en Kreutzhofen por Andreas Sauffer.

MAPA 6: EL ÁGUILA NEGRA



Escala en metros
0 1'5 3 4'5 6



Recientemente, algunos de los sindicalistas tileanos han empezado a frecuentar El Águila Negra. Esto empezó cuando Benito Sangiovesi se vio obligado a cerrar su restaurante temporalmente debido a una enfermedad, y la costumbre ha permanecido; los tileanos han tomado el gusto a las habitaciones del Águila.

• 3. EL TIMONEL (MAPA 7) •

Esta posada tiene un nivel ligeramente superior al del Águila Negra. El propietario es Ralf Gross, cuya familia lleva viviendo en Kreutzhofen aproximadamente tres siglos. Su esposa Eva es la que se encarga de cocinar, y sus hijos Edgar y Konrad ayudan un poco en la posada. Aquí también hay un residente permanente, Thomas Schutz, el hombre de la guardia, quien trabaja en turno de noche. Sus dos perros guardianes están en la caseta de afuera y están muy bien entrenados; sólo atacan a la gente si se les ordena que lo hagan. Por ser cliente habitual, Thomas paga una pensión reducida (mitad de precio). Por último, aquí también vive la formidable abuela de Ralf, una de las tres grandes cotillas de la aldea junto con Gretchen Klatsch y Gudrun Mangel.

El hermano de Ralf, Boris, es miembro de la guardia, y ayuda como camarero por las tardes. La joven Etelka Schmidt, hija de Nikolaus, el manitas de la aldea, empieza ahora a ayudar a Eva a la hora de cambiar la ropa de cama, en la cocina y en tareas similares.

El Timonel tiene 8 habitaciones individuales (17/6) y 10 habitaciones dobles (14/-); estos precios incluyen el desayuno. También se sirven comidas (7/6) y cenas (10/-). Hay también tres grandes suites, que pueden acomodar de forma confortable hasta 4 personas (o, más a menudo, un comerciante rico con su siervo y guardaespaldas); esto cuesta 30/- por noche, incluyendo desayuno. Además, hay una gran sala de reuniones que usan de vez en cuando los comerciantes.

El Timonel se encarga de servir a los comerciantes que atraviesan Kreutzhofen, mientras que El Águila Negra es la preferida por los aldeanos y aquellos que pagan trabajando. Esto debería ser una división amistosa, sin embargo no es así. Recientemente, Ralf Gross se ha aficionado a pedir barriles de cerveza Bugman a su fábrica de cerveza en Wusterburgo, con gran disgusto para Andreas Saufer, el cervecero de la aldea. Gross vende también cerveza de Saufer, pero muchos locales están pasándose a la de Bugman y Saufer no está nada contento.

• 4. LA FÁBRICA DE CERVEZA DE SAUFER •

Andreas Saufer y su esposa Berta elaboran cervezas que se han vendido bien localmente, y también venden algo a los comerciantes que viene desde Mortensholm, en el sur. De todas formas, la competitividad con la mercancía importada desde Bugman le está privando de tranquilidad y sosiego. Su profunda bodega se mantiene fresca todo el año, y gracias a ello ganan un dinero extra almacenando vinos y quesos de comerciantes y granjeros locales.

Los Saufer son una pareja feliz, pero tienen problemas con su hijo Emmerich. Pasa mucho tiempo con Hans Artblant, quien es conocido por todos como "una mala compañía". Hans ha enseñado al chico algunas de sus habilidades de ladrón, e incluso lo ha enviado a cortar algún monedero de algún comerciante o marinero tileano. Los Saufer no saben esto, pero están preocupados de que su hijo se junte con Hans.

• 5. CUADRAS Y HERRERÍA •

Las cuadras de Viktor Schmidt alojan a los caballos y mulas de los comerciantes que pasan por Kreutzhofen; también pueden albergar uno o dos carros si fuese necesario. Viktor es también el manitas de la aldea, y puede herrar caballos, hacer o reparar arneses e incluso fabricar herramientas y utensilios sencillos. Viktor tiene dos hermanos, los gemelos Jakob y Nikolaus. Jakob vive y trabaja con Viktor.

Viktor ha tenido que viajar a Miragliano el pasado año para arreglar unos asuntos con un pariente lejano. El asunto resultó ser complejo y le mantuvo fuera durante un tiempo. Durante su estancia en Tilea conoció a la que sería su esposa, la tileana Carmen, una provocativa belleza de quien está total y profundamente enamorado.

La capacidad que tiene Carmen para leer y escribir y su buen sentido para los negocios la convierten en una valiosa adquisición para sus negocios además de para su vida personal, y muchos de los hombres de la aldea coinciden en que es una aportación muy bienvenida a Kreutzhofen.

• 6. TIENDA (MAPA 8) •

La tienda de la aldea está dirigido por las hermanas Brunhilde y Selena Diesedorff, quienes tomaron posesión de él cuando su primo Helmut se retiró a causa de una enfermedad en el año 2507, de la que murió al año siguiente. Las hermanas vinieron desde Nuln buscando aquí una nueva vida, y la buena administración de Brunhilde ha asegurado el continuo éxito del negocio. Después de haber vivido en la aldea de Kreutzhofen durante "sólo" ocho años, las dos son todavía consideradas como forasteras por algunos de los habitantes más viejos, aunque en general son aceptadas y se han convertido en una parte importante de la vida en la aldea.

La tienda tiene un sorprendente y amplio surtido; añade un D20% a la posibilidad de encontrar un determinado objeto en este establecimiento. Normalmente, los objetos más especializados, como armas, armaduras y componentes para hechizos, no se venden aquí, pero el almacén tiene una pequeña selección de dagas, hondas y cayados.

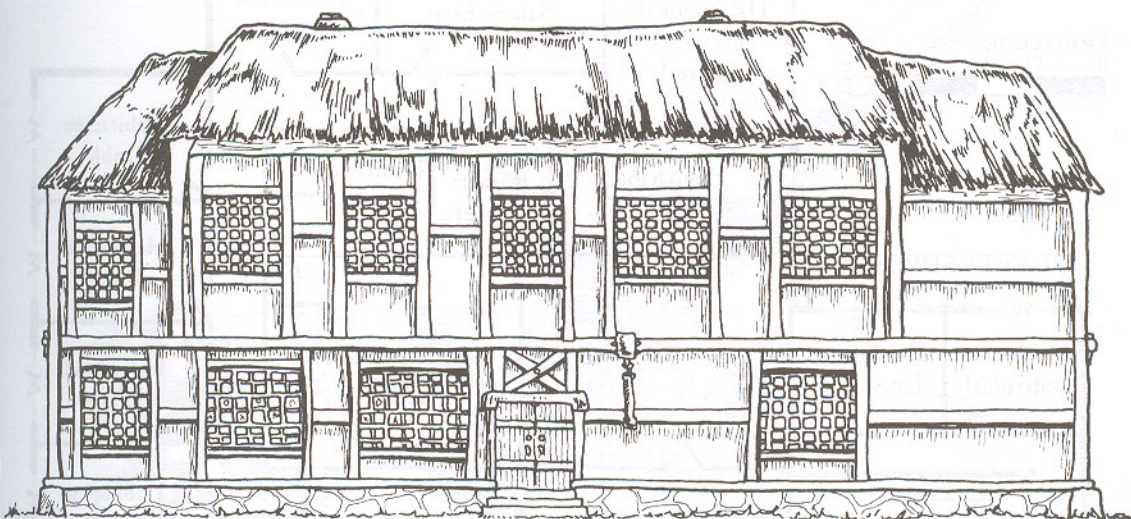
Brunhilde estuvo casada, pero su marido la dejó por una bailarina de Catai y ella sola ha educado a su hijo Gunter. Esta experiencia la ha dejado algo resentida y con una lengua un tanto afilada, y es conocida en la aldea como una dura negociadora. Gunter ayuda en el almacén, pero pasa muchos de sus ratos libres con los sindicalistas tileanos sin que Brunhilde le sepa. Le impresionan las fanfarronadas y la vivacidad de los tileanos, y le gusta fingir que es un aprendiz de protector asociado a alguna organización tileana anónima, una fantasía que puede traerle serios problemas.

Selena es una persona tranquila y espiritual con una naturaleza estudiosa, un fuerte contraste con respecto a su arisca hermana. En la actualidad está siendo cortejada por Jakob Schmidt, sin que lo sepa Brunhilde, quien probablemente haría de sus vidas una miseria si lo descubriera.

• 7. EL MOLINO •

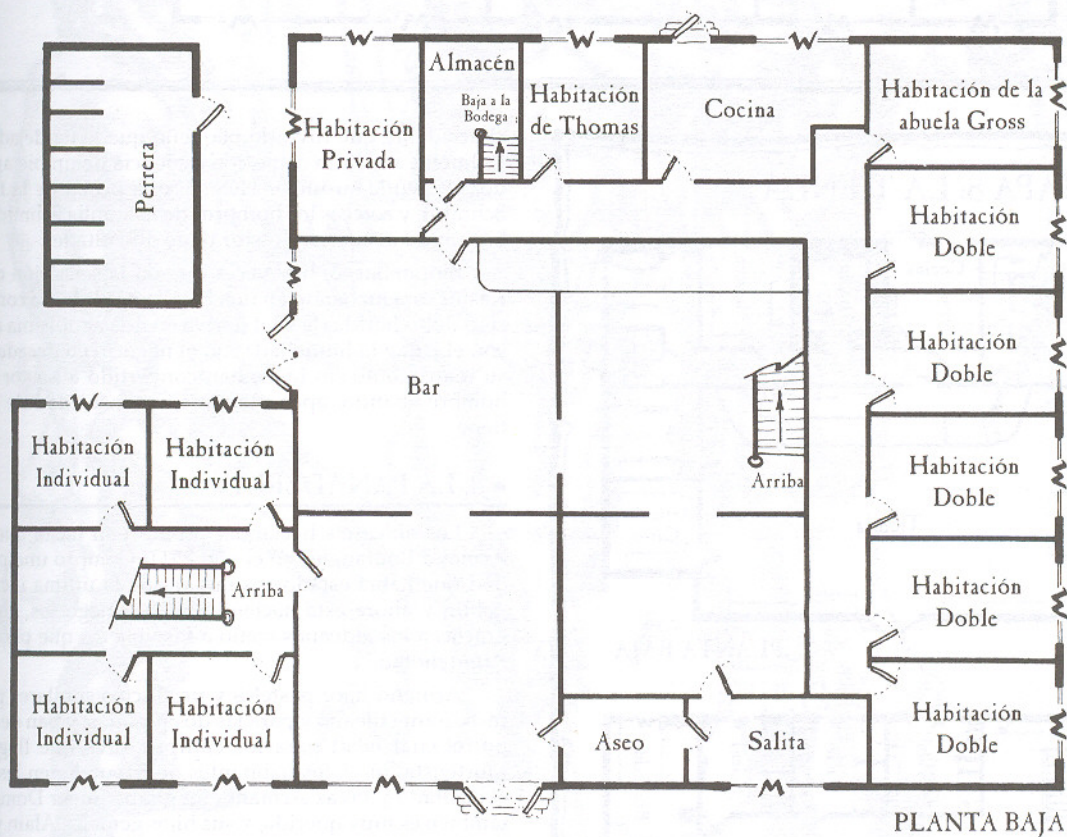
Kastor Kroeber heredó el molino de su padre Kastor el Anciano en el año 2506, cuando el viejo murió a causa de un brote de la plaga. Kastor advirtió que mantener el molino funcionando era un trabajo duro, sobre todo por





ALZADO

MAPA 7: EL TIMONEL (1)



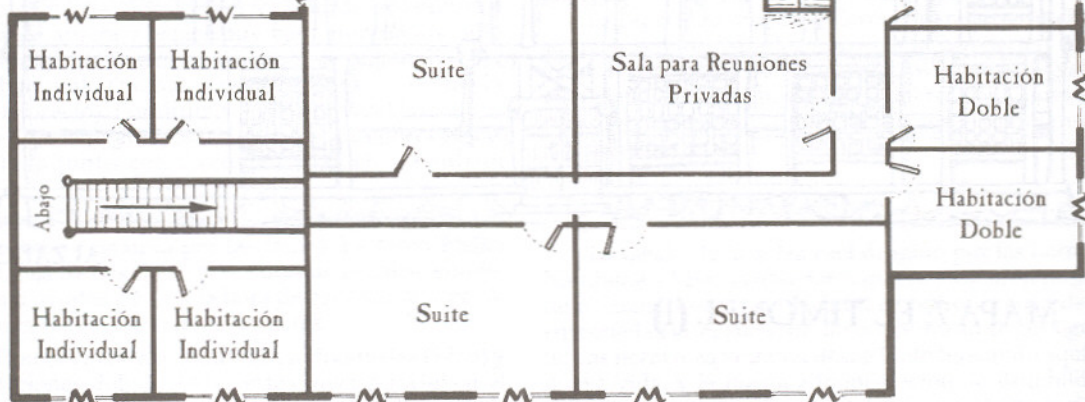
Escala en metros
0 1'5 3 4'5 6



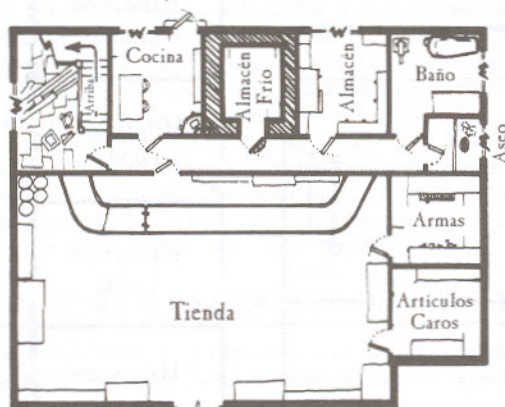
MAPA 7: EL TIMONEL (2)

Escala en metros
0 1'5 3 4'5 6

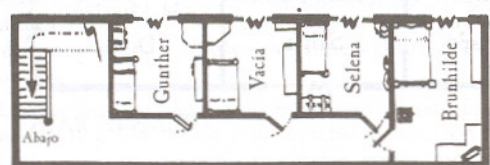
PLANTA SUPERIOR



MAPA 8: LA TIENDA



PLANTA BAJA



PLANTA SUPERIOR

Escala en metros
0 1'5 3 4'5 6

el accidente que tuvo de pequeño que le ha dejado parcialmente inválido como consecuencia de un pie aplastado. Le ayuda su mujer Helena, una prima de la familia Schmidt, y a veces los hombres de la familia Schmidt también ayudan cuando Kastor tiene dificultades.

Sin embargo, hay veces que da la sensación de que Kastor está luchando en una batalla perdida. La combinación de su herida (la cual deriva en una agudísima artritis con el frío y la humedad) con el negocio en decadencia, su matrimonio sin hijos, han convertido a Kastor en un hombre abatido, aparentando tener más edad de la que tiene.

• 8. LA PANADERÍA •

Los aldeanos hacían su propio pan hasta que llegó Armand Boulanger en el año 2511. Compró una propiedad que había estado vacante desde la última incursión goblin y ahora está haciendo buenos negocios, en parte gracias a los aldeanos como a los viajeros que pasan por Kreutzhofen.

Armand hace pasteles y productos similares para el restaurante tileano y para las dos posadas, y pan de centeno (el cual *odia*) para los compradores que llegan de Mortensholm. A los habitantes de Kreutzhofen les gusta el exaltado y vivaz Armand. Su guapa mujer Dominique también es muy querida, y sus hijos gemelos Alain y Jean Paul son dos buenos chicos que con frecuencia son acariaciados por las mujeres mayores de la aldea (con gran fastidio por parte de ellos).

Armand mantiene un romance secreto con la belleza de la aldea, Britt Stoltenberg, y los hermanos de ésta lo lincharían si llegaran a descubrirlo.



• 9. CASA DE LA GUARDIA Y LA CÁRCEL (MAPA 9) •

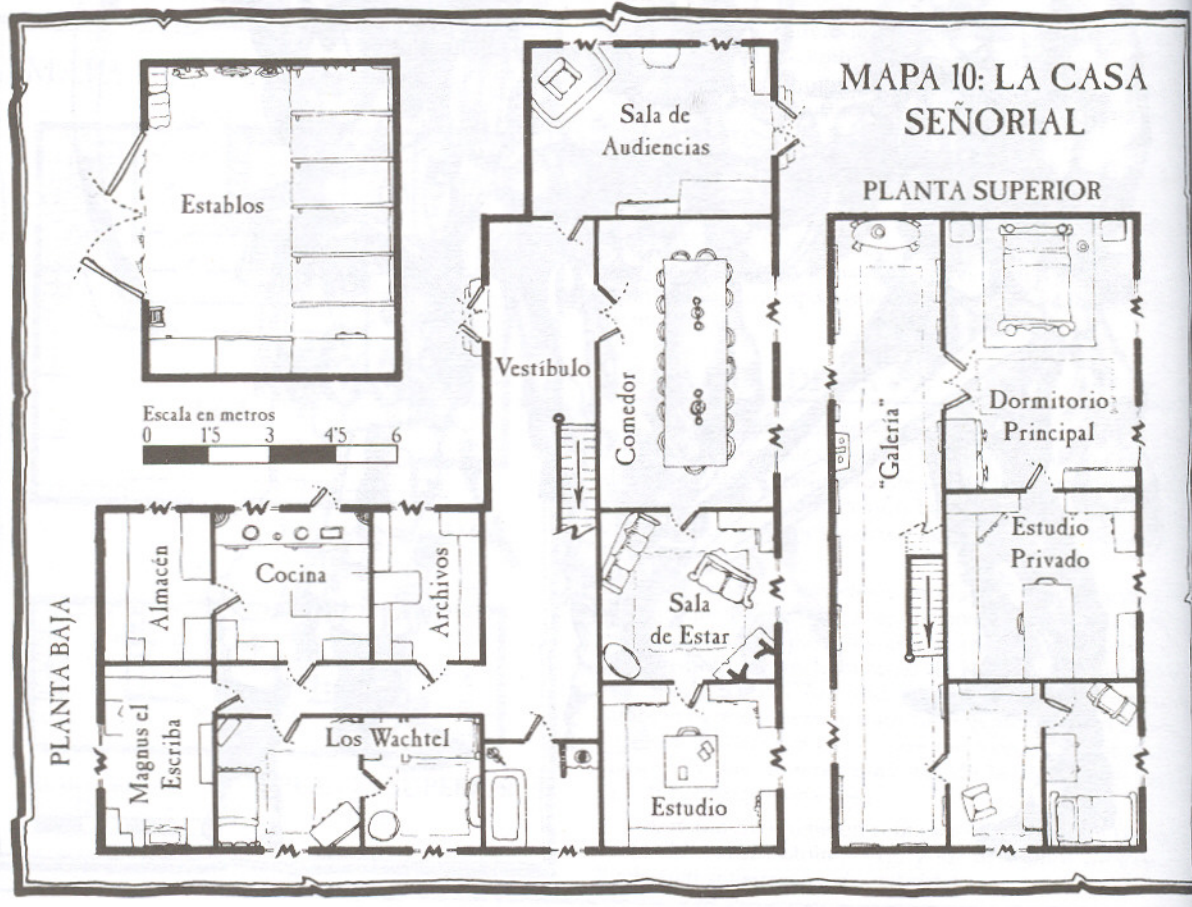
La guardia de la aldea es la responsable de mantener el orden en el día a día. La casa de la guardia tiene un par de celdas y cualquiera que sea acusado de algún crimen importante será encerrado allí hasta que sea enviado a Wissenburg o a Nuln para ser juzgado.

El capitán de la guardia, Hugo Becker, comparte la casa con Boris Gross (cuando Boris no está ayudando en la posada del Timonel). El otro guardia a jornada completa, Kasp Erdheim, vive con su madre Gretchen, la constructora de barcos, y realmente sólo actúa como guardia cuando se le requiere.

Este pequeño grupo es capaz de cuidar de cualquier problema cotidiano en Kreutzhofen; éstos no suelen ser más serios que un niño fugado o un par de borrachos nocturnos. Hugo tiene el poder de nombrar guardias en caso de que haya graves disturbios civiles.

• 10. LA CASA SEÑORIAL •

Este imponente edificio no es oficialmente la casa señorial, pues esa distinción le corresponde a las ruinas de la mansión de los Reichenbach, pero es comúnmente conocida por ese nombre (en parte también porque los aldeanos quieren olvidarse de los Reichenbach). En él reside el Dorfrichter, el magistrado nombrado por el Consejo de Wissenland para controlar el devenir de la aldea. Sigismund Klippel es uno de los hombres más importantes en Kreutzhofen; entre otras tareas está designado para supervisar al capitán de la guardia, al líder de la milicia, se ocupa de asuntos como la recaudación de impuestos.



Sigismund Klippel es un hombre erudito, que disfruta de su tiempo libre leyendo y escribiendo a los muchos intelectuales que conoce en el Imperio, Tilea y Bretonia. Siempre muestra interés en cualquier cosa inusual o exótica llegada al pueblo, y en su casa tiene una interesante y variopinta colección de antigüedades y pequeños objetos de gran rareza. Pasa mucho tiempo tratando de evitar que Leni Wachtel, la mujer de Bruno y la ama de llaves, les quite el polvo.

En la aldea, Klippel va casi siempre acompañado de Bruno Wachtel, su guardaespaldas. La gente no discute fácilmente con el alto y poderoso Wachtel; la combinación de su fuerza bruta con el encanto del Dorfrichter consigue que la administración de la aldea sea bastante llevadera. Klippel puede, por supuesto, pedir ayuda a la guardia, y en una emergencia tiene el poder de aglutinar a todos los aldeanos disponibles en la guardia bajo sus órdenes.

Klippel también tiene contratado a un joven escriba, Magnus Dunn, para que se ocupe de los papeleos relacionados con la administración de la aldea, recaudación de impuestos, etcétera. Magnus es un alma triste que lee libros filosóficos extremadamente deprimentes. Últimamente ha hecho una visita a la colonia de artistas, y en la actualidad nada de alegría en las profundidades de un amor imposible con Mimi Abelard. Este amor es todavía más imposible porque lo mantiene como un secreto personal bien guardado.

• II. CUARTEL •

Este edificio está ocupado por el ridículo y pomposo capitán Bruno Trottell y su ayudante Hals Rother. Rother es el hermano de Berta Sauffer, la mujer del cervecero. Trottell tiene aquí un puesto fijo, y ya había estado asignado a otro remanso de paz como éste, Immelburg, al este de Kreutzhofen. El buen capitán está empezando a pensar que en algún lugar, alguien de la familia Pfeifraucher la ha tomado con él. Con su caballo de guerra y sus dos caballos de monta alojados en los establos de Viktor Schmidt para un futuro inmediato, Bruno sabe que sus expectativas para acumular honor y gloria están claramente limitadas. Sin saber que otra cosa hacer, se ha olvidado de la dignidad de su oficio y cada día es más pomposo.

La presencia militar en Kreutzhofen ha disminuido sobremedida en los últimos tiempos. A esto ha contribuido la marcha de tropas hacia Mortensholm, y también el incremento del peligro en el Imperio que ha supuesto una marcha de tropas para defender Altdorf de la creciente amenaza rebelde en el norte. Ahora, sólo quedan Trottell y su ayudante. Cartas llenas de cólera suplicando refuerzos han quedado sin respuesta y, aunque el capitán planeó viajar a Nuln para protestar en persona, ha pensado recientemente que esto diezmaría la milicia de la ciudad, con lo que se le ha presentado un claro dilema. ¿Podría abandonar la aldea el tiempo suficiente para hacer el viaje? La respuesta de la mayoría de los habitantes de Kreutzhofen sería un rotundo sí.

• II. LA COLONIA DE ARTISTAS •

Esta gran casa se mantuvo vacía desde que los ancianos Lindenthal (padres de Ludo, el notario) murieran en la plaga del año 2506. Ludo vendió la propiedad a Josef Gierig quien la ha reformado y ahora la alquila. Los actuales inquilinos, los cuales lleva ya la mitad de su año de alquiler, son ciertamente extraños. Han escandalizado al pueblo y han dado mucho que hablar a la gente.

En la actualidad, la casa está alquilada a un elfo del bosque de Loren, Asterellion Hojabrillante. Fue un actor y poeta de renombre en Bretonia, y su compañía de artistas, los Actores Silvanos, fue un enorme éxito. Sin embargo, está cansado de actuar y ha decidido tomarse un año para "descansar, recuperarse y reavivar su llama artística".

Los visitantes son siempre bienvenidos a las Mansiones de Hojabrillante, nombre que otorga Asterellion bromeando a su hogar temporal. Esto te proporciona una excelente oportunidad para que inventes artistas realmente horribles que llegan y se van de aquí de forma continua. Dos de ellos, sin embargo, se han establecido de manera casi permanente. Mimi Abelard es una chiquita escultora llegada desde Gisoreux que acostumbra siempre a estar junto a Asterellion, lo que enfatiza la extrema diferencia de sus estaturas. Recientemente ha llegado un gran bloque de mármol desde Tilea y el sonido decidido del escoflo se oye a primeras horas de la mañana.

Jean-Marie Artaud, un joven aspirante a escritor, también ha llegado hace poco para escribir la Gran Novela Bretoniana. Intenta hablar con los vecinos y a veces "ce azoma" (habla con ceceo) por el Timonel las noches de Angestag. Jean-Marie es un joven muy sensible, un incomprendido para muchos (según él) y querido sólo por unos pocos. El último miembro permanente es María Gambacci, la ardiente tileana y ama de llaves de Asterellion. Estos dos llamativos y dramáticos personajes se llevan muy bien y María incluso intenta dispensarle cuidados maternos al elfo, aunque él se resiste con elegancia a éstos mientras aparenta dejarse. María no tiene mucho que hacer con el resto de tileanos de la aldea, aunque se muestra educada con ellos. Por su parte, ellos murmuran sobre un marido abandonado en Remas y se refieren a ella con una educada reserva que es inusual en los tileanos.

Asterellion no es tan inofensivo como aparenta. En realidad es un agente de los clanes élficos de Loren que indaga acerca de la importación ilegal de arte y artefactos élficos desde Bretonia. Los bandidos humanos son un problema cada vez mayor en los Bosques de Loren y algunos matarían a los elfos sólo por robarles las joyas y otras cosas de valor; éstas luego se venden a mercaderes sin escrúpulos y se exportan lejos de Loren. Asterellion está preparando un informe sobre este asunto, pero no dudará en matar a alguien si descubre que está implicado en este comercio, siempre que no se delate a sí mismo.

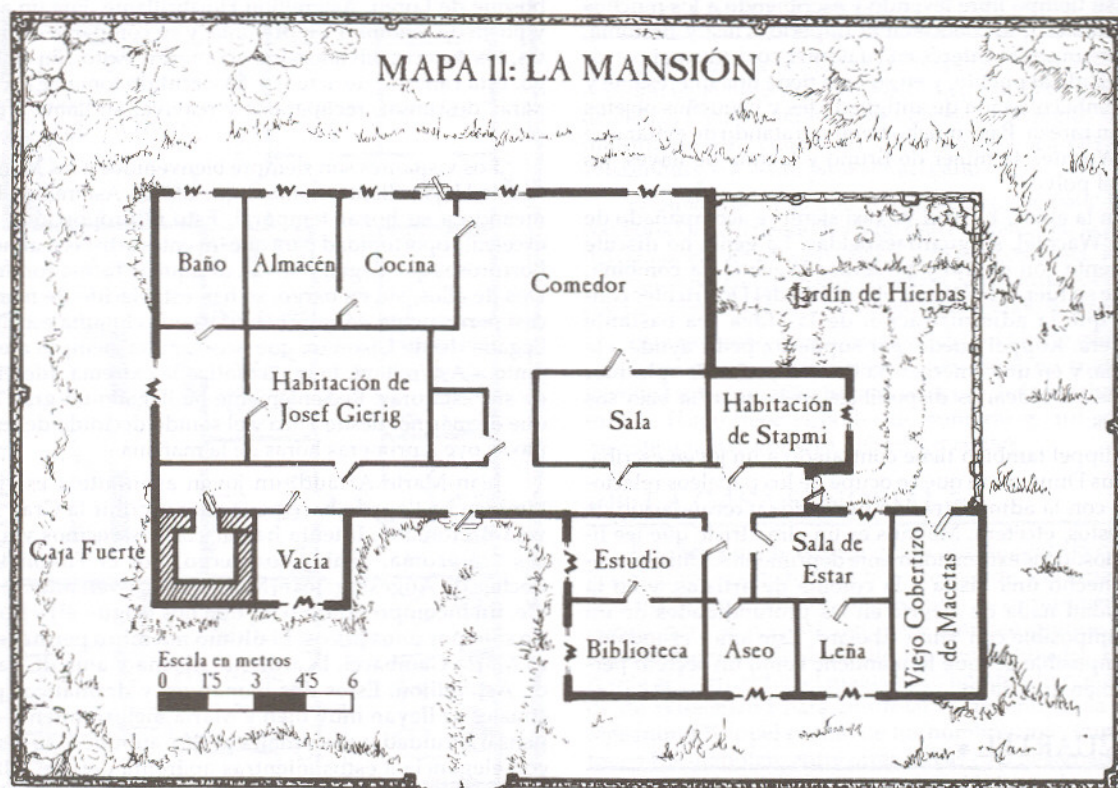
• 13. LA MANSIÓN (MAPA II) •

En este edificio se palpa la riqueza y la prosperidad, algo que tiene poco que ver con la mayoría de las viviendas en Kreutzhofen. Y no podía ser de otra manera, pues aquí vive el temido y odiado Josef Gierig junto a su odioso guardaespaldas, el enano Stapmi Tripatronadora.

Gierig, natural de Talabheim, es un mercader con intereses por todo el Imperio y en otros lugares del Viejo Mundo. Comerciará con cualquier cosa que le pueda reportar algún beneficio, aunque no se ha visto implicado (todavía) en tratos ilegales. Es un miserable, un acaparador sin ningún principio y un absoluto canalla. Una caja fuerte con tres cerraduras, cuidadosamente oculta en un hueco en una de las paredes de la bodega, alberga la hucha con el dinero que tanto ama.

Gierig es uno de los grandes terratenientes de Kreutzhofen. Nada más visitar la aldea por primera vez, de paso con sus carromatos, se dio cuenta de las grandes oportunidades que presentaba. La plaga del 2056 fue como





LAS PROPIEDADES DE GIERIG

El molino: Kastor Kroeber se ha visto obligado a pedir un préstamo a Gierig, hipotecando el 25% de su propiedad. Si no puede devolver el dinero en un año (y es casi seguro que no podrá), Gierig se hará con un 25% del molino.

La panadería: Abandonada después de la incursión goblin, la propiedad volvió a manos de los Pfeifraucher y Gierig la compró. Armand le alquiló casa, pero una sub-cláusula le da derecho a echar a los bretonianos en cualquier momento, sin previo aviso.

La colonia de artistas: Comprada a la familia Lindenthal, ahora se alquila por cortos periodos. Aunque Asterellion tiene un año de contrato, una sub-cláusula permite a Gierig echarle en cualquier momento, sin previo aviso.

La mansión: Comprada por Gierig cuando éste se trasladó por primera vez a Kreutzhofen en el 2506

Los muelles: La propiedad de los embarcaderos es un tema delicado. En teoría pertenecen a la familia Pfeifraucher y son cedidas al constructor de barcos de la aldea por un alquiler mínimo;

el título de constructor de barcos lo otorga el Dorfrichter. Sin embargo, Gierig compró todos los edificios contiguos (incluyendo la casa de Gretchen), por lo que ahora controla el derecho de paso desde cualquier lado hacia los embarcaderos. Hasta el momento, Gierig no ha tratado de utilizar esto a su favor.

El restaurante: Gierig posee el 50% de este restaurante y su socio es Sangiovesi, aunque entre ambos no existe aprecio alguno y Sangiovesi estafa a Gierig.

La casa de los Drall: Comprada a Helmut Drall, un jugador perdedor que murió en un accidente poco después. La viuda Drall y Petra están tratando de pagar el alquiler que Gierig les exige, pero son demasiado orgullosas para permitir que sus vecinos sepan lo que está ocurriendo. Gierig está amenazándolas con echarlas para poder así avanzar en sus intentos de conquistar a Petra.

La casa de Kruppel: Comprada después de la plaga y alquilada al anciano, cuya pensión del ejército es más que suficiente para pagar el alquiler.



un regalo para él, pues le permitió comprar gran cantidad de propiedades a precios realmente baratos. Luego extendió su influencia en la aldea prestando dinero a varios aldeanos a cambio de que éstos hipotecaran sus viviendas (la habilidad de Gierig con la letra pequeña ha conseguido que muchas otras propiedades caigan en sus garras). A pesar de algunas protestas iniciales, no hubo nada ilegal en sus actuaciones y el Dorfrichter no tuvo autoridad para invalidar los contratos.

• 14. LA CONSTRUCTORA DE BARCAZAS •

En el 2509, al morir ahogado su padre Axel, Gretchen Erdheim recibió el título y los privilegios de ser la constructora de barcasas de la aldea. Esta mujer fuerte y robusta es habilidosa y competente. Es alegre y enérgica, y muy querida por todos. Las embarcaciones que llegan tienen una cálida acogida a casi cualquier hora del día o de la noche, y Gretchen siempre suele tener té caliente preparado en pocos minutos, al tiempo que le saca unas cuantas monedas de oro al capitán con pequeñas reparaciones. El año pasado construyó la *Bella Viaggiatore*, una barcaza de río para un mercader de Tilea, y los ingresos de ese trabajo han hecho que Gretchen prospere bastante. Tiene unas 500 CO guardadas bajo llave en un cofrecillo de metal, escondido bajo la tarima de su taller.

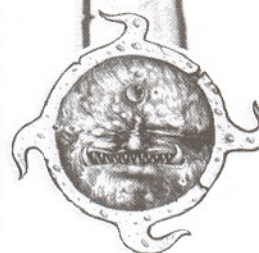
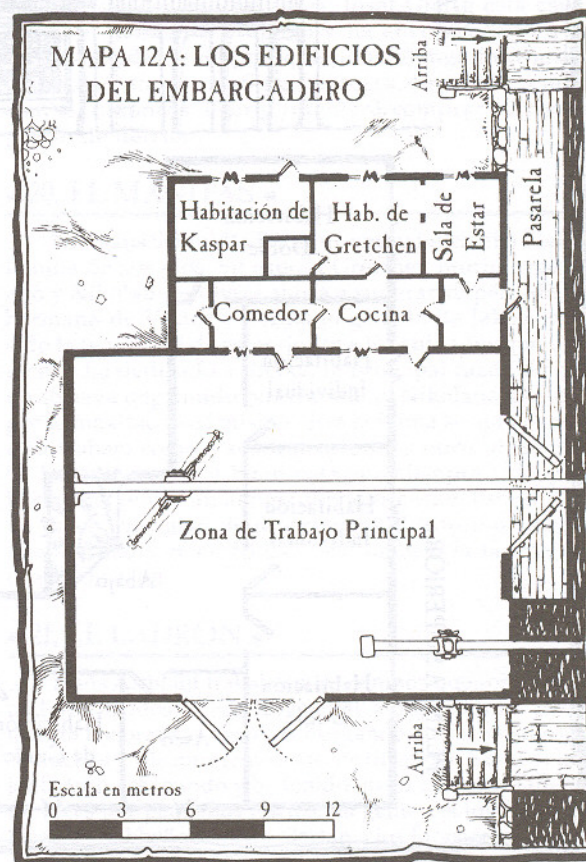
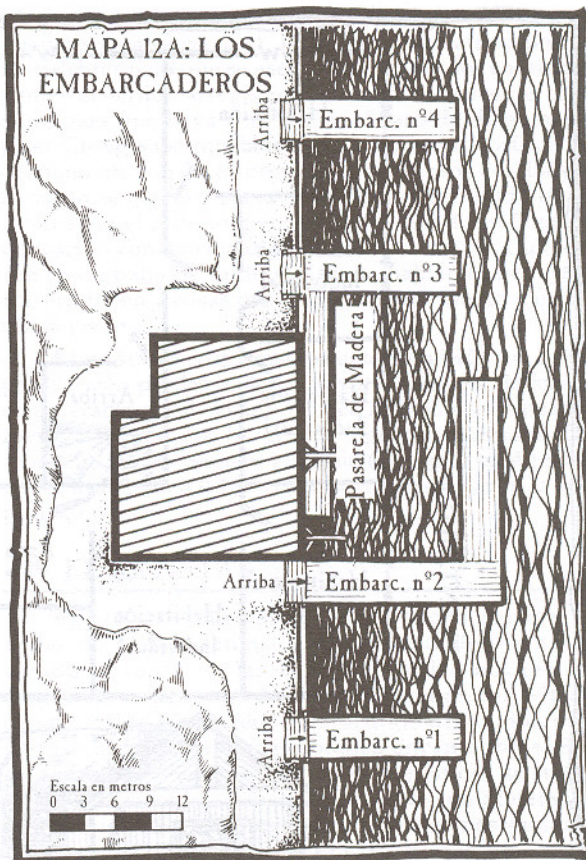
Kaspar, el hijo de Gretchen, todavía vive con su madre, aunque espera conquistar a Petra Drall y está contrariado por su rechazo. Kaspar ayuda a su madre en los negocios y comienza a aprender algunas de sus habilidades; también es miembro de la guardia. Se lleva muy bien con Becker, el capitán de la guardia, y es conocido en la aldea por ser un joven honrado y agradable. Sufre una desgraciada incapacidad en forma de ataques en primavera y verano como consecuencia de la fiebre del heno. Desde Sigmarzeit hasta Vorgeheim tiene una probabilidad del 25% al día de sufrir uno de estos ataques (35% si estuvo afectado el día anterior); en Nachgeheim y Erntzeit esta probabilidad desciende hasta el 15% (25% si estuvo afectado el día anterior). Si sufre uno de estos ataques debido a la fiebre del heno, Kaspar recibe una penalización de -10 a la HA, HP, I y Des.

• 15. LOS EMBARCADEROS (MAPA 12) •

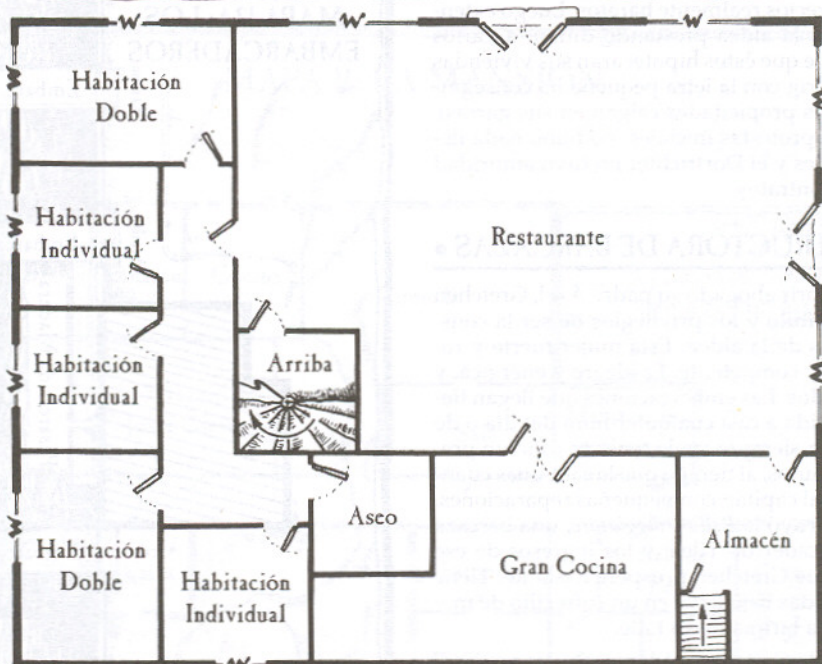
Las barcasas que se dirigen al Río de los Ecos o al Söll suelen amarrar aquí durante uno o dos días (a veces más tiempo, si el capitán espera a algún comprador o vendedor de Bretonia, Mortensholm u otro lugar). Por la noche, las tripulaciones de las embarcaciones suelen quedarse en ellas para protegerlas de posibles ladrones, aunque Thomas Schutz, el pontonero, realiza rondas regulares por la orilla del río, igual que hace la guardia en ocasiones (en cualquier caso, no suele haber problemas). Entre 0 y 5 (D6-1) barcasas se encontrarán amarradas aquí en cualquier momento.

• 16. IL TAVERNA TAURO ROSSO (MAPA 13) •

A pesar de su llamativo nombre tileano, los aldeanos imperiales y bretonianos llaman El Toro Rojo al restaurante y taberna tileana de Benito Sangiovesi, ya que el letrero que cuelga fuera es una tabla cortada con la silueta de una cabeza de toro y pintada de rojo. Un toro rojo es el símbolo del Clan Cornuti, una familia de Miragliano, la más poderosa, por lo que los mercaderes y sindicalistas tileanos consideran este obra irreverente como una sutil broma.



PLANTA BAJA

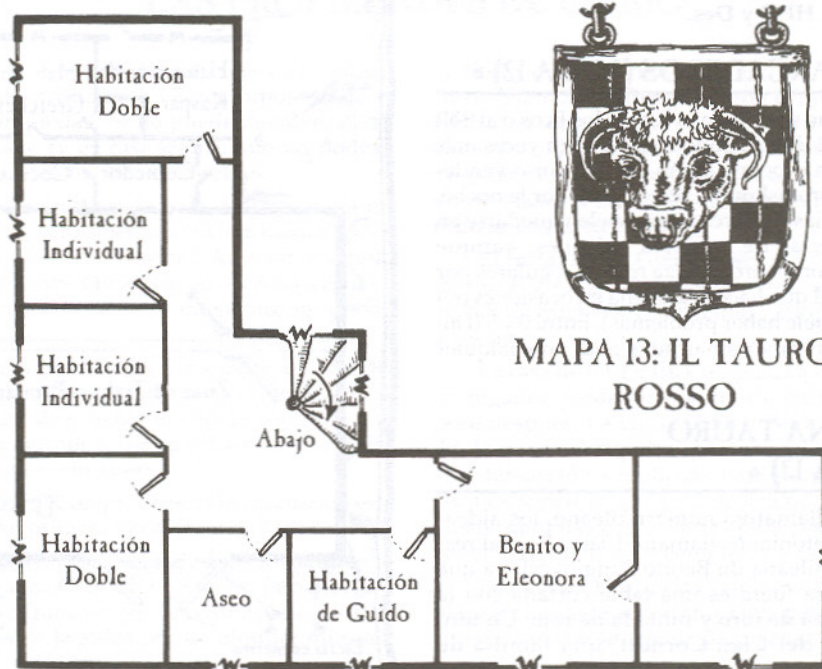


Escala en metros
0 1,5 3 4,5 6

ALZADO



PLANTA SUPERIOR



MAPA 13: IL TAURO
ROSSO



Benito vive encima del local, junto a su esposa bretoniana Eleonora y su joven hermano Guido. La posada también tiene cinco habitaciones sencillas con un precio de 15/- la noche, desayuno incluido, y cuatro habitaciones dobles con un precio de 12/6 por persona la noche incluyendo desayuno. El almuerzo y la cena tienen precios que varían desde 7/- (una simple ración doble de pasta con una copa de *frizzante*) hasta las 5 CO o incluso más por un tradicional banquete tileano por todo lo alto, con ocho o más platos, que se puede prolongar durante cinco o seis horas (por lo menos).

A continuación se detallan algunas comidas típicas de Tilea con su precio aproximado; si los personajes examinan la carta del Toro Rojo, este es el tipo de cosas que se encontrarán:

Coniglio Selvaggio alla Cacciatore: conejo cocinado con aceite, hortalizas, hierbas y vino. No está mal. Es popular entre los lugareños pues no es caro. 8/-.

Anguille del Lago Monticchio: anguilas de río fritas y marinadas en vino y aceite de oliva, con cebollas. Está bueno si te gustan las anguilas de río. 10/-.

Soffioncini alla Genovese: sabrosas albóndigas servidas con berenjena, otras verduras, pasta y queso fundido. 11/-.

Pidocchi alla Miraglianese Tartufate: mejillones de río servidos con huevo, ajo y perejil con una rica salsa. Muy rico. Popular entre los tileanos que están de paso. 22/6.

Capretto allo spiedo: cabrito asado con verduras y especias. Buen plato para días fríos. 18/-.

Bolliti misti: servido con una salsa de huevo y hierbas, es una mezcla de carnes cocidas. Lo mejor es no indagar sobre la procedencia de algunos de los pedazos de carne. Benito admite que usa caballo de vez en cuando, y los rumores locales afirman que hay otros ingredientes menos sabrosos. Los lugareños prefieren evitar este plato. 7/-.

El Tauro Rosso es un restaurante alegre y siempre lleno que hace buenos negocios. Los seis sindicalistas que se indican en el apartado de *Perfiles* no siempre están presentes, como es lógico; no obstante, son los que más probabilidades tienen de estar aquí en un momento dado. De cuando en cuando, hay otros tileanos que llegan, se alojan y venden sus mercancías y recogen cargamentos para llevarse a sus hogares.

• 17. LA VIUDA DRALL •

La viuda Drall está incapacitada por su bronquitis y reuma, y su amada hija Petra es el único apoyo para el mantenimiento de la casa, ya que hace las tareas domésticas y ocasionalmente trabaja de camarera en El Tauro Rosso. La cabaña se encuentra en un estado claramente peor que el resto de los edificios de la aldea, aunque Petra la mantiene completamente limpia. Lo que no sabe nadie en la aldea es que la casa de los Drall es propiedad de Josef Gierig, y él la está amenazando con la expulsión con la esperanza de obtener los favores de Petra. Ella se ha resistido hasta ahora, mientras continúa haciendo tareas domésticas para él, pues no puede permitirse perder ese dinero. Su posición es cada vez más desesperada.

• 18. EL NOTARIO •

Ludovicus Lindenthal, popularmente conocido como Ludo, vive aquí con su gato Luigi (un marinero

tileano se lo dio cuando su gata había tenido gatitos mientras estaba *en ruta*). Ludo está contratado por el Dorfrichter para que se asegure que todos los contratos y otros acuerdos se registren de manera fehaciente; esto sirve para que haya pruebas en el caso de disputas, y Josef Gierig sabe mucho de esto. Visita al Dorfrichter diariamente con un informe de los acuerdos del día y a menudo se queda a cenar. Como sabe leer, Ludo tiene interés por el estudio, pero es consciente de su falta de educación convencional. El Dorfrichter está encantado con la simpatía de Ludo y disfruta hablando de historia, erudición y cosas por el estilo con el atento y entusiasta joven.

A Ludo también le gusta bastante el mujerío, con cierta predilección por las mujeres mayores. Aprecia de forma considerable el trabajo de Gretchen Erdheim, y siente una fuerte atracción por la sensata y práctica artesana. De momento, no ha reunido el coraje (algo raro en él) para invitarla a comer a El Tauro Rosso, el típico lugar para una primera cita.

• 19. EL ARTISTA •

Siggy Katz es un trabajador que saca algunas monedas de plata y latón tocando su mandolina o haciendo el tonto en las fiestas o en las noches de Angestag, entreteniéndolo a los lugareños con viejos chistes malos. Siggy tiene buen sentido del humor, una sonrisa atractiva y unos modales encantadores. Sin embargo, las depresiones son características de su familia, y de cuando en cuando se vuelve completamente pesimista. Es muy atento con las jóvenes guapas, pero su verdadero deseo es viajar a tierras lejanas de las que sólo ha oído hablar (Catai, Albién, Arabia). ¡Incluso Estalia serviría como comienzo! Siggy puede irse de la aldea mucho antes; Josef Gierig está esperando el momento propicio y ha encomendado a su odioso ayudante Stapmi que le mantenga informado del momento en que Siggy parezca dispuesto a marcharse. Entonces, Gierig intentará comprar su casa a precio de derribo.

• 20. EL MANITAS •

Nikolaus Schmidt vive aquí con su joven hija Etelka, la niña de sus ojos. Su esposa Gretchen murió hace un año y Nikolaus empieza ahora a superar su pérdida. Es hermano de Viktor y hermano gemelo de Jakob, y ha sido la tenacidad de éstos, junto a los cuidados que Carmen le ha dedicado a Etelka, la principal razón de que no se haya deprimido por completo. Nikolaus da siempre lo máximo de sí mismo (esta máxima se aplica tanto a su trabajo como a sus tratos con los otros aldeanos). Se le conoce por su buen corazón, siempre listo para hacer un favor a un amigo que lo necesite. Está tratando de ahorrar algo de dinero para el futuro de su pequeña niña, y tiene 55 CO ocultas bajo la tarima del cuarto de estar.

• 21. EL LADRÓN •

Hans Artblant trabaja en los campos que son propiedad de Theodosius von Eisenstadt, aunque por las tardes intenta mejorar sus ingresos hurgando en los bolsillos de borrachos y tileanos (*especialmente* tileanos). No es el mejor ladrón del mundo y ha tenido que ir a la cárcel un par de veces por pequeños hurtos. La gente del lugar conoce bien su "hobby" y a veces alertan a los forasteros, dependiendo de la impresión que hayan causado éstos.



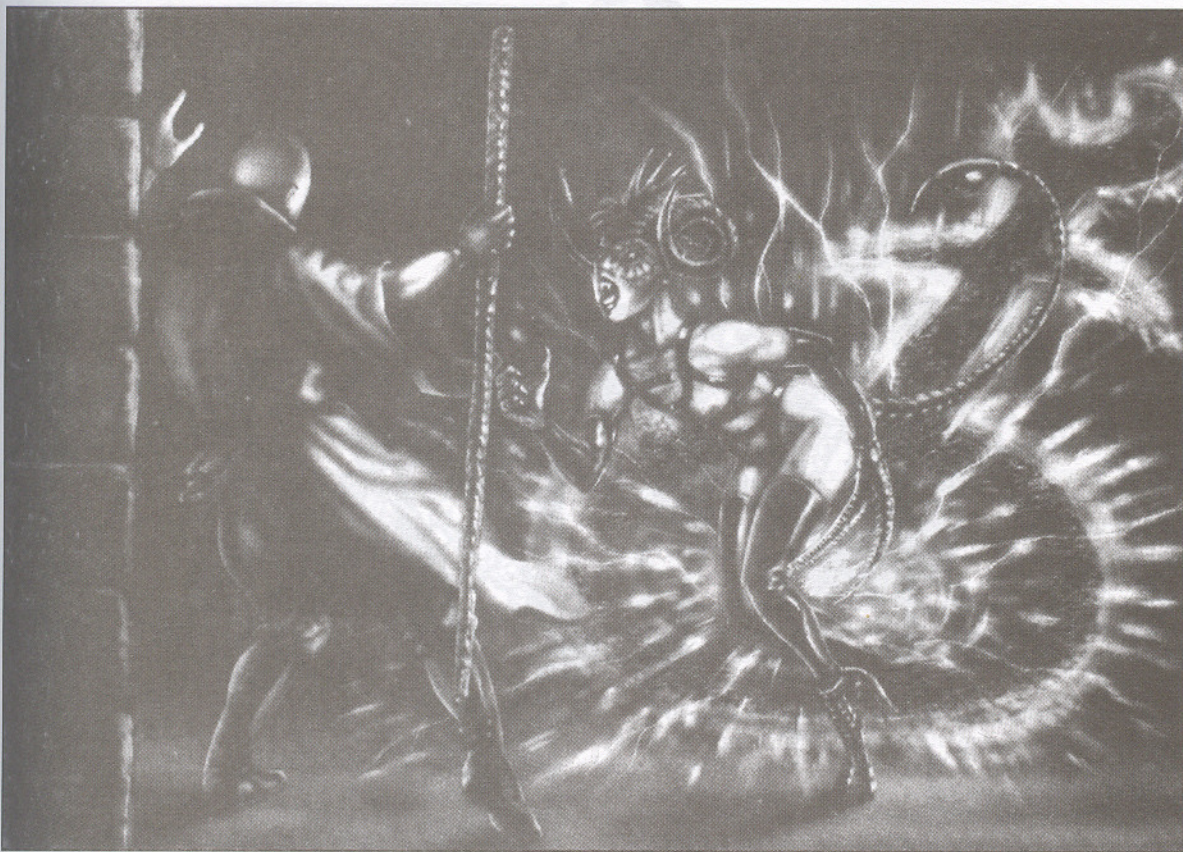
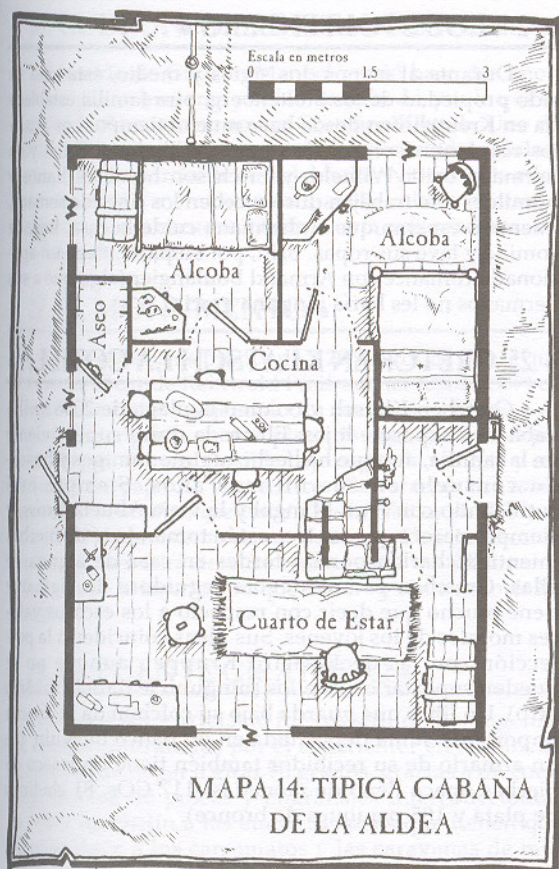
• 22. EL PENSIONISTA •

Esta propiedad pertenece a Josef Gierig y está alquilada a Eckhard Kruppel, un escriba de Nuln ya retirado. Sus décadas al servicio de la familia Krieglitz-Untermensch le han proporcionado una pensión bastante buena con la que fácilmente se puede permitir el alquiler y el sueldo de su bella enfermera Juliane.

Kruppel es un viejo y malhumorado cascarrabias que se pasa el tiempo en su silla de ruedas murmurando sobre la ruina de los valores morales de la sociedad actual, sobre todo en los jóvenes (para él, todo aquél con menos de cincuenta). Es un devoto adorador de Sigmar y hablará sobre la necesidad de respetar los preceptos religiosos a cualquiera que le escuche. Su mente sólo está lúcida el 25% de las veces y se encuentra inmerso en una depresión senil el resto del tiempo (una prueba de Em con un modificador de -30 puede sacarle de su situación durante 1d6 minutos).

Kruppel puede ser un PNJ muy útil para los aventureros, ya que puede ofrecer un buen entrenamiento a los personajes Académicos (si él quiere hacerlo, claro está). Puedes hacer que los personajes tengan que soportar interminables sermones mientras esperan "semanas" para obtener algún adiestramiento de utilidad. Y además, *nunca* deberían mostrar ni una pizca de disconformidad con sus opiniones retrógradas, intolerantes y caducas.

Todo esto contrasta fuertemente con la naturaleza amable de Juliane. Ella cree que el viejo Eckhard tiene derecho a estar un poco arisco a su edad (no sabe que el anciano fue el jefe de los alguaciles durante algún tiempo, y vio a muchos ancianos pasar hambre en las calles). Juliane es tan adorable como amable, y es muy querida en Kreutzhofen.



• 23. EL DEMONOLOGISTA •

Josef Gierig ha alquilado esta propiedad a Rudolf Furst. Le ha pagado el caro alquiler de un año por adelantado, indicándole que está escribiendo un texto académico sobre teología y que no desea ser molestado. Ha traído consigo un amplio suministro de útiles de escritura y una buena colección de libros, por lo que su historia parece creíble. La realidad es muy distinta.

Furst estudió con un hechicero de renombre en Altdorf, pero se interesó por la demonología movido por una curiosidad mórbida. Al final forzó demasiado las cosas, lo que le suele ocurrir a la mayoría de los demonólogos, e invocó un Demonio de Slaanesh al cual no tenía posibilidad de controlar o comandar. El Demonio comunicó burlonamente al aspirante a mago que podría aparecer en el futuro y matarle en cualquier momento, pero que de momento tenía mejores cosas que hacer.

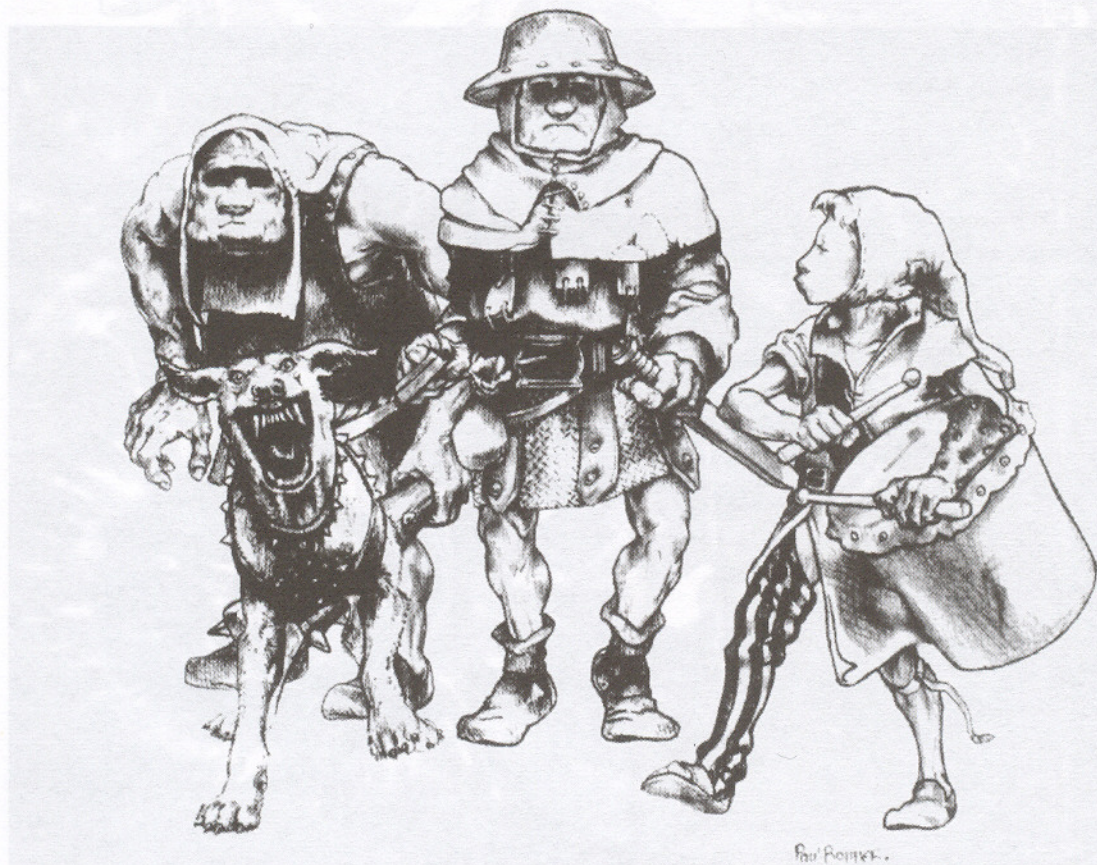
Eso fue hace nueve meses. Furst ha cometido el error de pensar que puede correr y esconderse (el miedo ha afectado su juicio). El asustado demonólogo lleva dos meses en Kreutzhofen, pero ya se ha ganado la reputación de solitario. Siempre tiene echadas las cortinas, y se han escuchado extraños ruidos provenientes del interior de la casa. Los aldeanos se preguntan qué es lo que significa esto, pero como parece que Furst lo tiene controlado, tampoco están muy disgustados con tenerle entre ellos. Furst se dedica con frenesí a indagar entre su vasta colección de tomos antiguos, intentando desesperadamente buscar algún medio de evitar su destino.

• 24. LOS STOLTENBERG •

Durante al menos dos siglos y medio, esta casa ha sido propiedad de los Stoltzenberg, otra familia establecida en Kreutzhofen desde hace mucho tiempo. Los actuales residentes son los hermanos Wilhelm y Erich y su hermana Britt. Wilhelm y Erich son hombres llanos y humildes que trabajan duro y beben los fines de semana mientras esperan que su hermana cuide la casa, haga comida y lave sus ropas. Britt, por su parte, tiene un apasionado romance con Armand Boulanger (algo que a sus hermanos no les haría ninguna gracia).

• 25. GRETCHEN KLATSCH LA COTILLA •

Gretchen Klatsch vio como la plaga de 2056 se llevaba a su esposo e hijos. Ella es la única superviviente de la familia, aunque ha hecho algunos amigos y buscando consuelo en sus últimos años. Siempre está cotilleando con Frau Mangel y la vieja Abuela Gross, y siempre parece que las tres están tomando té de hierbas mientras charlan por las tardes en casa de alguna de ellas. Gretchen es una devota seguidora de Sigmar y tiene mucho que decir con respecto a los escasos valores morales de los jóvenes. Sus ideas coinciden a la perfección con las de Eckhard Kruppel, aunque no se pueden soportar entre ellos (ninguno le dará la razón a otro). Un libro que guarda bajo su colchón da fe de una importante suma depositada en un banco de Nuln, y en un armario de su recibidor también tiene un frasco de hierbas opaco lleno de monedas (117 COs, 81 chelines de plata y 105 peniques de bronce).



• 26. GUDRUN MANGEL LA COTILLA •

El marido de Gudrun Mangel murió hace dos años; sus hijos ya son mayores y se han marchado, por lo que se encuentra sola como su amiga Gretchen Klatsch. Uno de sus hijos se ha hecho maestro en la Universidad de Nuln y el otro es un comerciante en Talabheim. Ninguno de ellos la escribe muy a menudo, cosa que ella misma contará a cualquiera que la escuche. Gudrun es la más rencorosa de las cotillas de la aldea.

• 27. EL MONUMENTO •

Es una estatua de bronce de 2'70 metros de altura que representa al conde Reinwald Pfeifraucher (2301-2387) en una pose dramática sujetando un pergamino frente a él. Hay una inscripción en una placa de bronce sobre el pedestal de granito, casi ilegible bajo capas de verdete y excremento de pájaros, y que dice *"En recuerdo del conde Reinwald Pfeifraucher, que visitó Kreutzhofen en el 2355 y se encargó del reforzamiento de sus defensas"*. Una inspección cuidadosa permitirá descubrir unas palabras débilmente talladas bajo la inscripción que dicen *"y el aumento de los impuestos"*.

• 28. EL PUENTE GIRATORIO •

Este excelente artefacto fue construido por ingenieros enanos contratados por el Dorfrichter en el 2509. El puente puede llegar a girar 90 grados, gracias a un complejo sistema de poleas y engranajes interconectados. Se cobra un chelín a las embarcaciones que tienen que atravesarlo, y a los carromatos y las caravanas de mulas que lo cruzan se les cobra un penique por pata; la maquinaria es atendida por Thomas Schutz, que tam-

bién es el responsable de mantener encendidas las lámparas del puente por la noche para evitar colisiones accidentales. Por la noche, el puente suele mantenerse "abierto", ya que pocas embarcaciones viajan por la noche.

• 29. LOS ALMACENES •

Este pequeño complejo de edificios es muy seguro, con resistentes puertas (R 6, D 12) y ventanas altas y estrechas (10 cm de anchura). Thomas Schutz patrulla aquí por la noche junto a sus perros guardianes, y si prevé problemas por parte de forasteros puede recurrir a ayuda adicional.

• 30. EL CEMENTERIO •

El viejo sepulturero, August Gruber, murió hace un año. El actual sepulturero, Boris Hippler, vive en Weilerberg. Viene cuando hay algún funeral y una vez a la semana para mantener en orden el cementerio. Cuando está seguro de que nadie le observa, no hace ascos a la venta de cadáveres al doctor Entesang, quien los utiliza para sus experimentos.

• 31. EL TUGURIO •

Este cobertizo destartado se encuentra casi en las afueras de la aldea y es el hogar de Udo Dreckspatz. Su aspecto es parecido al del propio Udo. Enterrado treinta centímetros debajo del suelo de la casucha hay un tarro con 200 chelines de plata (son los ahorros que Udo guarda para su vejez).

• WEILERBERG (MAPA 4) •

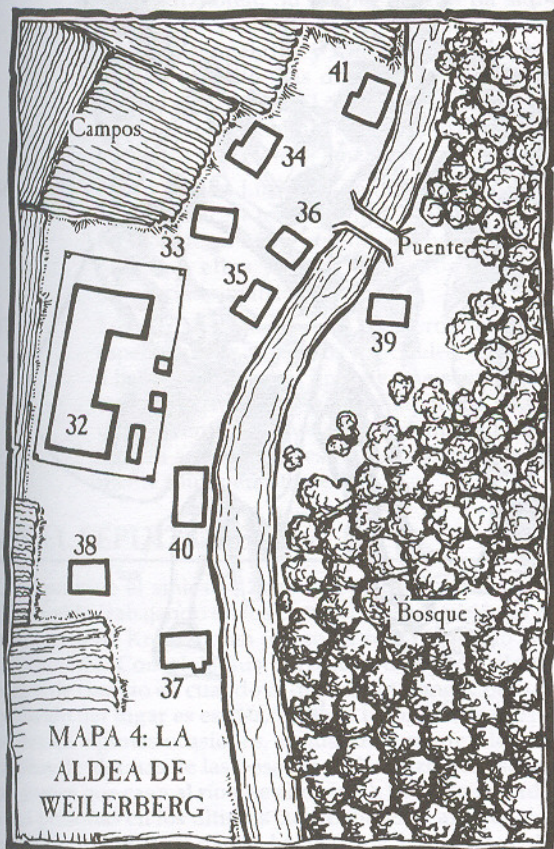
A poco más de dos millas de Kreutzhofen se halla la aldea de Weilerberg, junto a un afluente del río Söll entre las Tierras de Weilerberg y el Bosque de Wundt. La aldea se encuentra dominada por una gran granja a la que los lugareños llaman "La Casa del Conde".

• 32. LA CASA DEL CONDE •

Esta gran residencia es el hogar del conde Theodosius von Eisenstadt. Oficialmente no tiene derecho a llamarse conde, pero los aldeanos se han habituado a usar este título y él no hace nada para sacarles de su error.

Von Eisenstadt, un pequeño noble que estuvo al servicio del Vizconde de Quenelles, ha viajado mucho, y es un oficial y caballero que ha servido a muchos señores. Ahora, debido a un error administrativo en la burocracia de Quenelles, se le ha concedido por equivocación una pensión absurdamente grande. Compró la casa a la familia Wundt (junto con el Bosque de Wundt y las Tierras de Weilerberg) después de que su último hijo se fuera a Tilea para comerciar con especias y, desde entonces, se ha visto inmerso en el papel de hacendado de la región. Pasa el tiempo deambulando por la aldea haciéndose el importante, "cazando y pescando" en sus tierras o aburriendo a alguien que escuche sus historias repetitivas y fantasiosas sobre su carrera militar.

Entre los empleados del conde se encuentra Kaspar Jenninger, un cetrero con talento que en secreto desprecia a su zafio señor. Dieter Krankel, su guardabosque, es un hombre avisado y con recursos que tiene la difícil tarea de que los bosques estén llenos de presas para que Theodosius acabe con ellas mientras las protege de los



aldeanos que se dedican a la caza furtiva. Sospecha que Gotthard Heyer puede estar entrando en el Bosque de Wundt, por lo que ha colocado algunos cepos para intentar la caza de algún cazador furtivo o intruso. Herminia Pietumbo, una halfling muy nerviosa, la cocinera y encargada de la casa que es propensa a los desmayos, completa el personal al servicio de von Eisenstadt. También hay algunos granjeros, entre los que se incluyen los aldeanos que se indican a continuación y otros que vienen temporalmente, especialmente en épocas de cosecha.

• 33-37 CABAÑAS DE LOS ALDEANOS •

Los habitantes de estas cabañas son sencillos trabajadores que trabajan en los campos de las Tierras de Weilerberg durante casi todo el año, completando su trabajo con algo de pesca, caza y rebuscando comida entre la basura. Debido a un antiguo contrato legal, los ocupantes de las cabañas pagan alquileres simbólicos de un chelín al año a cambio de trabajar en las granjas de las Tierras, y tiene pequeñas porciones de terreno en las que pueden ganarse su sustento. Los aldeanos de Weilerberg son los siguientes (se dan mas detalles en el apartado de Perfiles).

Cabaña	Ocupantes
33	Stephan y Gretel Jäger, una joven pareja sin hijos, pueblerinos y algo cortos de mente.
34	Leopold Doof, un granjero soltero, amigo de los Jäger, pero sobre todo preocupado de sí mismo.
35	Kurt y Helena Lummel, el hijo de los Lummel que viven al lado y la hermana de Siggy Katz de Kreutzhofen. Su unión, que no ha sido bendecida con hijos, fue el resultado de un ímpetu de juventud, y Kurt está un poco resentido por ello. Las discusiones entre ambos son inacabables. El ruido de sus gritos está salpicado ocasionalmente por el estruendo de los platos que Helena lanza a Kurt.
36	Otto y Tileda Lummel, padres de Kurt. Son amigos de casi todos en la aldea, con la excepción de su hijo y su nuera. Apenas se hablan con ellos y están apenados por tan desgraciado matrimonio.
37	Los hermanos Buch, dos granjeros solteros, especialmente amistosos y sociables. Tienden a beber en exceso al final de una semana de trabajo, pero son borrachos simpáticos. Cualquiera aventurera que no sea demasiado fea atraerá sus atenciones (amistosas pero realmente muy persistentes).

• 38. EL SEPULTURERO •

Aquí vive el siniestro Boris Hippler. En general, se gana la vida trabajando en los campos, pero también es el sepulturero de Kreutzhofen (como ya se ha indicado anteriormente). Completa sus ingresos vendiendo algún cuerpo de cuando en cuando al doctor Entesang. Como la población del lugar es escasa, Boris se ha puesto manos a la obra en algunas ocasiones, ayudando a morir a los forasteros de algunas de las posadas de Kreutzhofen (siempre parece que caen al río y se ahogan...). Boris ha matado a tres personas en los últimos cuatro meses y, aunque tiene cuidado de que nadie le vea, los habitantes de

Kreutzhofen empiezan a estar alarmados ante la cantidad de accidentes fatales en su comunidad.

• 39. LA MERCENARIA •

Dagmar Tausk, una llamativa mujer que aparenta ser más joven que sus treinta años, estableció aquí su residencia no hace demasiado tiempo, tras haber heredado de un primo los derechos de una cabaña que ha convertido en su retiro temporal. Dagmar es una mercenaria: durante varias guerras y disputas dentro del propio Imperio fue contratada por una secta de sigmaritas, siendo la responsable del asesinato o muerte de algunos de los colaboradores más importantes de las facciones de Ulric y los amigos de los Electores de las provincias septentrionales. Teme que sus actos puedan haber sido descubiertos y se ha retirado a Weilerberg para desaparecer durante algún tiempo. Planea dirigirse al oeste hacia Bretonia y buscar empleo en un futuro próximo. Hacer planes no es lo suyo.

Dagmar es posiblemente la habitante más rica de Weilerberg después del conde Theodosius y, aunque mantiene su fortuna en secreto, está claro que no necesita trabajar en los campos. Ella se ha inventado una historia relacionada con la herencia de una pequeña cantidad de dinero de un tío de Marienburgo, mientras mantiene una vida modesta para no llamar demasiado la atención. Sin embargo se aburre, y está considerando la idea de hacer un viaje con Gotthard Heyer, sólo para salir de la aldea durante un tiempo.

• 40. EL CAZADOR •

Gotthard Heyer es un experto cazador y trampero que realiza largos viajes hacia las montañas en busca de pieles. Es experto con las trampas y con sus dos robustos perros también se convierte en el cazador de ratas oficioso de Kreutzhofen y Weilerberg. El típico viaje de caza puede conducir a Gotthard hasta las Montañas Negras acompañando a una caravana de mercaderes que se dirija al Paso de los Colmillos. Si puede, aceptará un contrato como guía o explorador durante los primeros días de viaje. Una vez en las estribaciones montañosas, Gotthard se irá solo, para colocar y controlar sus trampas y cazar a las presas en cuanto surge la oportunidad. En una semana más o menos puede reunir las suficientes pieles para comerciar en Kreutzhofen y vivir tranquilo un par de meses. En su último viaje se encontró con un orco al que tuvo que matar; decidió guardar la espada de éste, inusualmente limpia para ser un arma orca, por no hablar de su decorativo grabado. El arma es mágica, pero él no lo sabe.

• 41. LA ANCIANA MADRE EBERHAUER •

La figura encorvada de la anciana Claudia Eberhauer, con su gato negro Hetzer, es familiar y algo temida en Weilerberg. Claudia aparenta ser una delicada y anciana mujer, propensa a murmurar entre dientes, con una buena gama de remedios con hierbas. Algunos rumores locales dicen que la anciana es una bruja, pero la mayoría de los aldeanos aseguran que sólo son supersticiones. Sus ocasionales charlas con la sacerdotisa druidica son consideradas por esta gente como algo normal (después de todo, la anciana sabe de hierbas).

En realidad, los rumores son completamente ciertos. La Anciana Madre Eberhauer es una poderosa elementalista, cuya abuela Janna es una importante hechicera de Middenheim. Su gato no es una criatura normal, sino un



familiar mágico (en el apartado de *Perfiles* se dan todos los detalles).

Claudia utiliza su voz dulce con la joven y rebelde sacerdotisa drúidica, a la que está enseñando unas cuantas habilidades. En general, Claudia sólo utiliza su magia si hay alguna amenaza para la comunidad, como lo fue el ataque de los goblins del 2509, e incluso entonces trató de mantener sus poderes en secreto. Es una mujer muy reservada que evita el contacto con otras personas. Con frecuencia se interna en el Bosque de los Fantasmas o viaja hasta el Estanque de Luna, donde medita o habla con Wanda.

• OTROS LUGARES •

Como se indica en el Mapa 2, hay otros lugares de interés en los alrededores de Kreutzhofen y Weilerberg. A continuación se ofrecen unas breves notas; más adelante se da información adicional sobre estos lugares en algunas de las aventuras y reseñas de este libro.

• LAS TIERRAS DE WEILERBERG •

Estos campos están vinculados a la gran granja de Weilerberg y son propiedad de Theodosius von Eisenstadt.

• LA GRANJA DE MULLER •

A esta gran granja pertenecen muchos de los campos que rodean la aldea y que son propiedad del anciano patriarca Ulrich Muller, de 73 años, y que a pesar de su edad todavía sigue trabajando duro. Sus hijos Georg y Stehmar trabajan en la granja con el viejo. Georg se casó hace dos

años con Elsa, una chica de Wursterburg, y su primer hijo Holger, nació hace pocos meses. Puede que Ulrich esté en forma, pero un largo día de trabajo en la granja es demasiado para él y los hermanos necesitan más ayuda en la granja con cada año que pasa.

• LA GRANJA DE RICHTHOFEN •

Magnus Richthofen y su joven esposa Frida se ganan bien la vida cultivando nabos y manjares similares con ayuda de Wolmar y Ludwig Jäger, trabajadores que viven en la propia granja y están emparentados con los miembros de los Jäger de Weilerberg. Frida suele caminar hasta la aldea para comprar varias mercancías y no le suele faltar quien la acompañe.

• LA MANSIÓN DE LOS REICHENBACH •

Esta gran ruina fue en su tiempo el hogar de la odiada familia Reichenbach. La historia de su caída ya ha sido contada. Este lugar juega un papel importante en la aventura *La Maldición de los Reichenbach* y es aquí donde el Doctor Entesang realiza sus aberrantes experimentos.

• EL ESTANQUE DE LA LUNA •

Está a unos pocos kilómetros corriente arriba desde Weilerberg, junto a un pequeño curso de agua que serpentea desde el corazón del Bosque de los Fantasmas hacia Kreutzhofen. Los lugareños están convencidos que el Estanque de la Luna tiene una potente maldición y, en verdad, el último estúpido que se dirigió hacia él fue encontrado muerto al siguiente día, horriblemente descuartizado (a decir verdad, Wanda la Druida le había matado



el cuerpo fue devorado por un lobo que pasaba por allí). La gente del lugar nunca hablará del Estanque de la Luna en presencia de forasteros.

El Estanque de la Luna es un lugar sagrado para Wanda (véase La Druida, página 35), que lo descubrió gracias a que la anciana Claudia Eberhauer se lo mostró. En este lugar, Wanda suele tener visiones que la avisan de futuras amenazas para la zona. Considera al estanque como su lugar sagrado, el sitio donde realiza sus rituales. Odia que los intrusos vengan a este lugar y hará todo lo que pueda para distraerlos, confundirlos, ponerles trabas y, si es necesario, atacar a cualquiera que se acerque demasiado si consigue detectarle.

Es prácticamente imposible encontrar el Estanque de la Luna si la persona que lo busca no es un seguidor de la Vieja Fe; los personajes de alineamientos Caótico o Legal no verán el estanque hasta que literalmente estén sobre él y aquellos que tengan cualquier otro alineamiento no lo verán hasta que se encuentren a 8 metros de distancia. Cualquier contacto directo con el Estanque de la Luna (como caer en él, beber de sus aguas, nadar, etc.) alertará de inmediato a Wanda, que aparecerá para desafiar al intruso.

• EL BOSQUE DE WUNDT •

Este bosque, perteneciente a las Tierras de Weilerberg, está casi virgen, y Theodosius von Eisenstadt lo utiliza como coto de caza. Es un bosque muy agreste y enmarañado.

• BOSQUE COMUNAL •

Esta estrecha franja de bosque es propiedad común de los habitantes de Kreutzhofen y Weilerberg. En el bosque buscan bellotas, setas y cosas por el estilo, recogen leña, atrapan conejos y ardillas y alimentan a cabras y cerdos. El Dorfrichter es el responsable de que el bosque se encuentre en buenas condiciones.

• BOSQUE VIRGEN •

La zona está rodeada al oeste y al sur por tierras boscosas vírgenes de escasa calidad. En teoría, estos bosques son propiedad exclusiva del Conde de Wissenland y cualquier otra persona debe limitarse sólo a transitar por los caminos y ríos. En la práctica, sin embargo, los lugareños van y viene cuando quieren por estos bosques. Algunos buscan comida y alimentan a sus animales en estos bosques, pero éstos son de pobres y apenas proporcionan nada.

• EL BOSQUE DE LOS FANTASMAS •

Este bosque oscuro y lúgubre es mucho más denso que los bosques circundantes. La gente del lugar lo evita, pues asegura que está habitado por espíritus de "aquellos que murieron de forma antinatural" y por otras criaturas malignas. Les gusta atemorizar a sus hijos y a otros con historias exageradas sobre encuentros sobrenaturales en el Bosque de los Fantasmas. Wanda, la sacerdotisa druídica, pasa aquí gran parte de su tiempo.

• VISITANTES Y VIAJEROS •

Además de los residentes permanentes de Kreutzhofen y Weilerberg, hay varios personajes que pa-

san por la zona y que no están vinculados a ningún lugar concreto. A continuación se da una breve descripción de estos personajes (consulta el apartado de *Perfiles* para tener una información más detallada).

• LA DRUIDA •

Wanda Elschenbeck es un misterio. Vive en los bosques, aparentemente sin ninguna residencia fija. Es muy joven y algo salvaje, y sólo puede hablar reikspiel con muchas dificultades (debe realizar una prueba de *Int* para entender cualquier idea compleja o abstracta que intente comunicársela). Va sucia, desarreglada y es bastante impredecible. Muchos de los lugareños creen que ha sido criada por animales salvajes; algunos dicen que una loba, otros que un oso. A pesar de las reservas que los aldeanos manifiestan sobre Wanda, muchos de ellos están contentos de tener una sacerdotisa druídica en la zona.

• MERCADERES Y COMERCIANTES •

Los mercaderes son visitantes habituales de Kreutzhofen, a veces en cantidades considerables. Los comerciantes acostumbran a viajar en grupos de dos o tres, con un guardaespaldas contratado para protegerles a ellos y a sus mercancías, mientras que los mercaderes suelen tener caravanas de mercancías con varios guardias mercenarios y al menos un escriba para que se ocupe del papeleo. Se puede encontrar a los mercaderes en las calles y en mercadillos improvisados en la aldea, en los alojamientos y en los embarcaderos.

• CAPITANES Y MARINOS DE RÍO •

Éstos forman las tripulaciones de las embarcaciones fluviales que realizan gran parte del comercio de Kreutzhofen. La mayoría de las tripulaciones son contratadas por los mercaderes y comerciantes, bien por una cantidad fija o por un porcentaje de los beneficios.

• SINDICALISTAS •

Son los tripulantes de las embarcaciones tileanas que pertenecen al *Sindica Mutuale di Nauti Fluviali*, un poderoso gremio que tiene muchos miembros entre las tripulaciones de las embarcaciones fluviales del norte de Tilea. Trabajan sobre todo en las barcas que transitan por el Río de los Ecos.

• LEY Y ORDEN •

En teoría, la base de la ley y el orden en Kreutzhofen y las zonas de los alrededores es muy sencilla. El Dorfrichter es designado por unos magistrados en Wursterburg, que trabajan para la familia Pfeifraucher. El Dorfrichter nombra al capitán de la guardia y estos dos hombres se encargan de reclutar y organizar la guardia. El capitán de la guardia es el responsable de mantener la paz, y el Dorfrichter es el encargado de resolver las disputas, recaudar los impuestos y administrar las tierras. Todo parece muy sencillo en la teoría, pero en la práctica hay un problema.

• LA GUARDIA Y LA MILICIA •

El problema es el capitán Bruno Trottell. Trottell está aburrido y cada vez más frustrado. No tiene tropas a las



que entrenar, no hay desfiles que presidir, no hay fondos, no hay equipo y no puede reclutar a nadie salvo en caso de emergencia. Ni siquiera el capitán puede decir que haya una emergencia en este momento en Kreutzhofen.

Sin embargo, un amigo suyo en Wursterburg ha descubierto recientemente algunos viejos documentos que sientan los derechos y privilegios que conciernen al capitán de la milicia en Kreutzhofen. Por ejemplo, puede arrestar a gente y mantenerles presos sin juicio durante una semana si sospecha de traición, espionaje o cualquier otra cosa que amenace la seguridad militar de la aldea. Esto ha abierto nuevos horizontes al buen capitán, y la instintiva repulsa entre el Dorfrichter y él se ha convertido en un odio poco disimulado.

Además, tanto Trottell como el capitán de la guardia tienen el derecho de convocar a todos los aldeanos capaces a sus respectivas fuerzas en tiempos de peligro, y ahí parece que la ley no aclara quien tiene preferencia sobre el otro. Trottell se está relamiendo en secreto con el pensamiento de que si ejerciera su derecho dejaría a la guardia sin poder (pero no se le ha ocurrido que el Dorfrichter también tiene la potestad de solicitar la ayuda de la milicia en una emergencia).

• UN ENCUENTRO CON LA LEY •

Cualquier delito menor por parte de los aventureros (robar de los bolsillos, allanar una propiedad, emborracharse, etc.) será resuelta con un severo aviso para que se comporten con corrección en el futuro. Un crimen más serio o una segunda pequeña ofensa les llevará ante el Dorfrichter, quien resolverá el caso. Si la ofensa es seria (implica violencia o una suma de dinero superior a 50 COs, por ejemplo), el acusado será arrestado y conducido por la guardia hasta Wursterburgo para ser sometido a juicio; esta guardia suele estar compuesta del capitán Trottell y Hals Rother, con algún refuerzo más si el Dorfrichter teme que puede haber un intento de rescate. Los casos de menor importancia se resuelven en el momento, aunque al acusado siempre se le da la opción de ser juzgado en Wursterburgo; esto no es una buena idea, ya que el Dorfrichter no es demasiado severo y además el acusado siempre tiene que pagar los gastos de viaje por trasladar el caso a Wursterburgo.

Aún en el peor de los casos, no es muy probable que los aventureros vayan a matar a alguien que duerme o traten de robar todo el dinero de la aldea. Sin embargo, merodear por los embarcaderos de noche levantará sospechas y los personajes pueden ser acusados de pillaje o comportamiento sospechoso, lo que supondrá una multa que va desde 5/- a 5 CO y hasta 14 días en la cárcel. Ésta es una de las cosas sobre las que los aldeanos son muy estrictos. El comercio es lo que hace prosperar a su comunidad, y los que merodean por los embarcaderos son fuertemente repudiados.

• RELIGIÓN •

No hay capillas, templos o sacerdotes como tales en Kreutzhofen. Hay varias razones que explican esta situación.

En primer lugar, la zona no se encuentra amenazada gravemente por hombres bestia, goblinoides o seres similares. La verdadera fe religiosa tiende a diluirse con las comodidades y la prosperidad.

En segundo lugar, la aldea tuvo un clérigo de Taal hasta el 2505. A partir de entonces, nada menos que

han muerto seis, uno tras otro. Primero, el anciano Hannes Treuwald murió después de servir a la aldea durante cuarenta años. Su sustituto fue asesinado por bandidos mientras se dirigía a Kreutzhofen, y su sustituto no llevaba en la aldea más de quince días cuando cayó en un cepo hace tiempo olvidado cuando iba por el bosque hacia Weilerberg; murió por envenenamiento de la sangre un mes después. El siguiente se ahogó en su propio baño en el otoño de 2499 (asesinado por Berta Saufer, con la que había tenido un romance, aunque esto no es del dominio público), y dos más murieron de forma rápida durante la plaga del 2500. El templo de Taal en Wursterburgo es reactivo a mandatos más clérigos a esta trampa aparentemente mortal, empezaron a ignorar las cartas desde Kreutzhofen. Las cartas empezaron a disminuir y ahora la mayoría de los sacerdotes de Taal han olvidado por completo la existencia de Kreutzhofen. Los pocos que no lo han olvidado respiraron de alivio cuando las cartas dejaron de llegar...

Por último hay que decir que la mayoría de la gente del lugar profesa la Vieja Fe, al igual que muchas otras comunidades del Viejo Mundo. En los dos años transcurridos desde la llegada de Wanda a la zona, ésta se ha hecho cada vez más amiga de los aldeanos y llega incluso a aceptar de ellos pequeños regalos o comida. Sin embargo, sigue siendo muy nerviosa y tímida y como mucho la ha visto acercarse a unos pocos metros de la aldea. Las ancianas de la aldea (sutilmente aleccionadas por Claudia Eberhauer) saben que es una agente de la Vieja Fe; el último invierno Wanda dejó algunas hierbas fuera de la cervercería de Saufer cuando Berta tuvo una grave infección en el pecho. Las hierbas aliviaron su dolencia y consiguen que se disiparan muchas dudas o malentendidos sobre la extraña y salvaje chica. Muchos de los aldeanos tienen la esperanza de que no pasará mucho tiempo antes de que Wanda se acostumbre a ellos y sea capaz de participar en sus ceremonias y actúe como la sacerdotisa de la aldea.

• NEGOCIOS Y COMERCIO •

Puesto que Kreutzhofen es una comunidad que vive del comercio, los aventureros podrían sentirse atraídos a realizar algún negocio cuando lleguen aquí (sobre todo si han jugado a **Muerte en el Reik**). Las reglas para comerciar que se ofrecen en esa aventura se pueden aplicar también a Kreutzhofen, con un par de pequeños ajustes para reflejar la posición singular de Kreutzhofen. Los cambios con respecto a las reglas de **MR** se detallan a continuación.

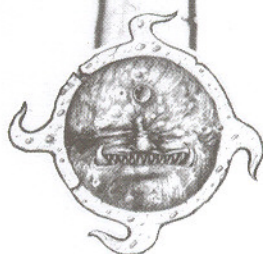
Kreutzhofen es parte de los dominios de la condesa Etelka Pfeifraucher de Wissenland, con una población de 156 habitantes y una riqueza de 4 basada en el comercio y la agricultura. Sus constantes de comercio para compra/venta son 125/0'1. Su guarnición/milicia es de 2b/3c.

• DISPONIBILIDAD DE LAS MERCANCÍAS •

Considera a Kreutzhofen como un pueblo pequeño a la hora de determinar la disponibilidad: esto supone una probabilidad base del 70% (según reglas de **MR**) para ver si un cargamento está disponible en un momento dado.

• CLASES DE MERCANCÍAS •

Utiliza la tabla de *Muerte en el Reik*, pero considera un resultado de *Metal* como de *Artículos de Lujo*. Un resultado



do de *Mineral* tiene la misma probabilidad de ser mineral o metal. A continuación se dan unas notas sobre determinados tipos de mercancías:

Grano: de cualquier clase concreta puede producirse en las Tierras de Weilerberg o puede ser transportado desde el norte río arriba por el Söll.

Mineral / Metal: la mayoría del mineral y el metal que pasan por Kreutzhofen viene de las minas de las Montañas Grises y Negras con dirección a los mercados del Imperio o, en raras ocasiones, hacia Bretonia.

Por Kreutzhofen pasan metales preciosos con más frecuencia que en el Reikland, por lo que si una tirada en la subtabla de metales de **MR** indica hierro, vuelve a tirar. Si el segundo resultado vuelve a indicar hierro, quédate con ese resultado.

Artículos de Lujo: distintas clase de artículos de lujo pasan por Kreutzhofen. Utiliza la siguiente tabla si quieres detallar más:

D100	Mercancías	Desde	Mod. Vol.	Precio
01-15	Artesanía	Bretonia	0'25	85
16-26	Objetos de arte	Bretonia	0'1	150
27-34	Hierbas	Bretonia	0'1	45
35-48	Manjares	Tilea	0'25	35
49-59	Marroquinería	Tilea	0'25	30
60-71	Cítricos (1)	Tilea	0'4	25
72-78	Espicias	Tilea	0'1	120
79-91	Pieles	Reinos Front.	0'25	55
92-96	Espicias	Reinos Front.	0'15	115
97-00	Sedas, incienso, etc.	Reinos Front.	0'1	125

Madera: llega principalmente desde el Imperio. El 20% de la madera que pasa por Kreutzhofen será de los bosques de Loren importada desde Bretonia. Ésta tiene la mitad de *modificador al volumen* y el doble del *precio base* que la madera normal.

Vino: Viene desde el Imperio, Bretonia y Tilea y se envía desde aquí en todas las direcciones. Los aventureros tendrán que prestar mucha atención cuando negocien con vinos (¡no vale la pena intentar vender vino tileano a un mercader tileano!).

• VENTA •

Como Kreutzhofen se ubica en la intersección de rutas comerciales bastante importantes, es posible vender materias primas en este lugar, a pesar de que en **MR** se pueda decir lo contrario. La aldea en sí misma no genera demanda de este tipo de mercancías; esta demanda viene de los muchos mercaderes que pasan por el lugar.

Como es lógico, si no hubiera muchos mercaderes en la ciudad, entonces ¡no habría a nadie a quien vendérselas! Puedes decidir si hay un mercader o dos por los alrededores y si están interesados o no en lo que los aventureros tratan de venderles, o bien puedes generar la demanda al azar, utilizando el procedimiento que se describe en **MR**. En el apartado de *Perfiles* se detallan algunos mercaderes y comerciantes típicos.

• MODIFICANDO LAS REGLAS •

También puedes añadir con bastante facilidad circunstancias y acontecimientos especiales al sistema de comercio. Por ejemplo, una mala cosecha en Tilea podría significar que el grano de Reikland se vendiera a tres o cuatro veces el precio normal; esta disminución



de reservas en Tilea podría hacer subir el precio del grano en el Imperio como respuesta. Sus vecinos pueden estar muriéndose de hambre pero, como indicarán los propios mercaderes, tienen que ganarse la vida...

Otra alternativa es que existan más problemas de los normales en los Reinos Fronterizos, por lo que los comerciantes en Mortensholm podrían pagar el 150% del precio habitual por las armas y los metales. También puede ocurrir que el Imperio haya desarrollado algún tipo de corta pero intensa moda por cierto vino tileano (que se vendería a casi tres veces su precio normal en el Imperio, mientras que los otros vinos verían sus precios rebajados hasta el 75% o así al disminuir su demanda).

Los precios cambian y, si quieres utilizar estos cambios, puedes justificarlos como creas. Imagina el disgusto de un grupo de aventureros que, tras haber dilapidado todos los ahorros de su vida en un cargamento de especias, se encuentran con que un decreto imperial ha declarado que son peligrosas para la salud y ¡su precio ha bajado a la mitad de lo que ellos pagaron por ellas! Las fluctuaciones del mercado pueden proporcionar un buen señuelo para atraer a los aventureros al lugar adecuado en la siguiente aventura. Por ejemplo, si quieres que vayan a los Reinos Fronterizos y acaban de comprar un cargamento de vino tileano, entonces la actividad goblinoide en las Montañas Appucini ha cerrado la frontera entre Tilea y los Reinos Fronterizos. Se rumorea que los mercaderes están pagando hasta cinco veces el precio normal por cualquier cosa de Tilea. ¡Mortensholm, allá vamos!

• COSTUMBRES Y FIESTAS EN KREUTZHOFEN •

• EL DÍA DE MERCADO •

Los mercaderes y comerciantes realizan sus negocios en los puestos junto a la zona de embarcaderos siempre que haya cargamentos en la aldea (que suele ser casi siempre). Sin embargo, los días de Mercado se celebran en el primer Konistag de cada mes. Los días de Mercado son especiales, tanto para los comerciantes como para los lugareños.

Los comerciantes traen sus vistosas y raras mercancías a estos mercados mensuales. Ricas y raras telas de Arabia, sedas y satén y exquisitas especias, bizcochos glaseados con pasas de Tilea, bisutería y chucherías para las damas, ingeniosos juguetes de madera para los niños. Las cantidades de estos objetos son siempre pequeñas, pero añaden color y diversión a estos puestos mensuales de mercado.

Los lugareños, por su parte, tienen puestos con mercancías caseras; mermeladas y conservas, herramientas. Viktor Schmidt y puede que un cachorro (o dos) como mascota para un gabarrero compasivo.

Además hay cierto flujo de artistas, charlatanes, bufoneros y similares, especialmente en los meses más calurosos del verano. Alguna ocasional pelea de comida o diversión de colocar a un marinero borracho en un canchales improvisado por mal comportamiento, se añaden a la jolgorio. Por encima de todo, los días de mercado son buenos.



para encontrarse con otras gentes, comprar algunas cosas baratas pero ostentosas y arriesgarte a que te roben de los bolsillos.

• LA FIESTA DE MITTERFRUHL •

Los habitantes de Kreutzhofen señalan el equinoccio de primavera con una extraña serie de celebraciones. La eclosión de las huevas de rana en los estanques y arroyos locales es una señal de que el verano está en camino, y los habitantes de Kreutzhofen recorren el territorio cazando en grandes cantidades las especies comestibles de ranas.

Se celebra la gran Fiesta de las Ranas en el Día de Mitterfruhl, en la que los hombres jóvenes de la aldea compiten para ver quién puede comer más ranas en un minuto (el ganador recibe el título de Rey Rana, y es paseado por toda la aldea sobre una silla decorada por las jóvenes que visten de verde y amarillo como Doncellas Rana). El Rey Rana preside el resto de los festejos, que finalicen al atardecer con un baile de las Ranas Doncellas alrededor de un poste lleno de lazos de colores. El último año, el Rey Rana fue Kaspar Erdheim, cuyo récord de treinta y siete ranas en un minuto tiene bastantes probabilidades de perdurar durante varios años.

Los estudiosos todavía visitan Kreutzhofen el día de Mitterfruhl para observar estos extraños festejos, y en algunos libros puede encontrarse alguna reseña sobre estas oscuras y rústicas costumbres; su significado, si es que tiene alguno, se ha olvidado por completo.

• SONSTILLNACHT •

El solsticio de verano es una fiesta pública, con muchos festejos y banquetes. Es también la época que muchas extrañas creencias locales asocian con el amor y el matrimonio. Por ejemplo, una leyenda dice que si una chica consigue un mechón de cabello del hombre al que ama y lo entierra bajo su umbral en esta noche, el hombre se sentirá irremediablemente atraído por ella. Otra creencia local asegura que una doncella que baile alrededor de un roble alcanzado por un rayo en esta noche, vestida sólo con lo que la madre naturaleza le trajo al mundo, verá con seguridad el rostro del hombre con el que se casará. Los más cínicos defienden que cualquier chica que haga esto puede tener por seguro que verá unos cuantos rostros de hombres observándola desde los arbustos cercanos!

• EL DÍA DE LA COSECHA •

El 17 de Nachexheim es reconocido localmente como el primer día del otoño, y la gran celebración de la cosecha de este día ha desplazado a la celebración del equinoccio de otoño. Se celebran grandes fiestas que duran desde el mediodía hasta la medianoche (pero no se come carne en este periodo). La superstición local afirma que el comer carne el Día de la Cosecha traerá mala suerte a toda la aldea durante el siguiente año. Al ponerse el sol hay una procesión iluminada con antorchas compuesta por aldeanos solteros, en la que cada uno de ellos lleva una máscara que muestra un animal salvaje (éstas máscaras se preparan meses antes y los aldeanos ponen un especial cuidado y cariño en ellas). Lo último que cada aldeano hace por la noche es dejar una ofrenda de leche, cerveza o pan caliente junto a su puerta, para los espíritus de la naturaleza. A la mañana siguiente siempre están vacíos, aunque nadie nunca ha visto a criatura mortal alguna tomándolos. ¡Ni siquiera Udo Dreckspatz se arriesgaría a hacerlo!

• MONDSTILLE •

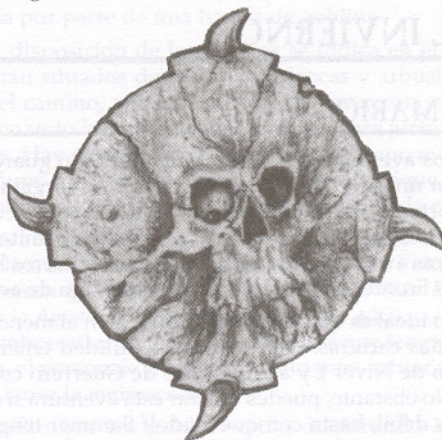
El solsticio de invierno se celebra con más festejos si cabe y se encienden grandes hogueras en varios lugares en los límites de la aldea, que se mantienen encendidas hasta el amanecer. Es tradicional que se coma ganso en estas fechas, pero el plato principal de estas fiestas es el gran pudín Mondstille. Hecho con fruta, sebo, harina, licor, frutos secos, nueces y otros ricos ingredientes, los pudines se asemejan a pequeñas bolas de cañón comestibles y casi tienen el mismo peso. Los pudines se hacen con uno o dos meses de antelación, y cuelgan de unos estantes en pesadas bolsas de muselina hasta que maduran. Cada cocinero de la aldea tiene su propia receta y muchos guardan su secreto celosamente, incluso ante su propia familia. La mayoría de los aldeanos están de acuerdo en que los mejores pudines Mondstille son los realizados por Britt Stoltenberg en el Águila Negra. También es tradicional que las mujeres casadas de la aldea se reúnan y hagan un pudín que llevarán al Dorfrichter. Cada una de las familias suele contribuir con un ingrediente. También, en este caso, se dejan pequeñas porciones durante la noche para los espíritus de la naturaleza.

• EL DÍA DEL INTERCAMBIO DE MARIDOS •

El último día de Vorgeheim se celebra con una alegre costumbre. Las esposas jóvenes de la aldea se intercambian alegremente los maridos durante el último día antes del más serio cumplimiento de Geheimnisnacht. Los maridos prestados deben ser obedientes con sus esposas temporales y, a diferencia de lo que es costumbre habitual, deben realizar todas las tareas del hogar y otras actividades rutinarias. También se les puede obligar a que lleven delantales y signos similares del servicio doméstico. Los solteros de la aldea suelen permanecer dentro de sus casas para evitar caer en esta esclavitud. Una mujer joven que tenga edad de casarse puede coger prestado a un marido durante una hora o dos en el día, para prepararse para su futura vida de casada.

Al atardecer, los maridos prestados son recompensados por sus labores con un vaso de aguamiel, una tarta de miel y un penique de bronce. Luego son conducidos a sus casas y esposas con una escoba de abedul.

Los orígenes de esta costumbre se pierden en el recuerdo, pero algunos estudiosos han decidido que puede deberse a alguna clase de rito de la fertilidad. Según la creencia popular, esto se acercaría bastante a la realidad cuando la esposa del panadero presta su marido a Britt Stoltenberg...



MINIAVENTURAS

Este capítulo incluye una serie de cortas aventuras para que las utilices cuando lo desees. Algunas de ellas puedes incluirlas en *La maldición de los Reichenbach* como tramas secundarias y distracciones, o puedes hacer que todas estas aventuras sean independientes.

Cada una de las mini-aventuras está diseñada para ocupar una única sesión de juego. La mayoría de ellas tiene una historia de fondo que permitirá que los aventureros conozcan un poco más a Kreutzhofen y sus habitantes antes del comienzo de la aventura, para que durante ella puedas dejar entrever algunos detalles de fondo para una posterior. En cada mini-aventura hay un apartado titulado *Preparativos*, que te da algunos consejos de cómo hacer esto. Las mini-aventuras pueden ser jugadas en cualquier orden.

Notarás que en las mini-aventuras no se concretan las recompensas en puntos de experiencia. En general, cada aventura ha de suponer entre 50 y 125 PE por personaje, ya que cada una de ellas debería durar una sesión de juego completa. Sin embargo, si expandes las aventuras o las endureces para adaptarse a un grupo más fuerte de aventureros, deberías incrementar los puntos de experiencia en consecuencia.

• TRAICIÓN EN LOS COLMILLOS DEL INVIERNO •

• SUMARIO •

Los aventureros son contratados como guardaespaldas por un mercader que lleva un valioso cargamento hacia Mortensholm. El viaje está plagado de acontecimientos y lleno de peligro y traición. También te permite enlazar con otras aventuras y conducir a los aventureros hasta los Reinos Fronterizos si quieres tener allí algo de acción.

Lo ideal es que los aventureros estén al menos en sus segundas carreras. Será de mucha utilidad tener un Hechicero de Nivel 1 y alguna clase de Guerrero con 2 *Ataques*. No obstante, puedes utilizar esta aventura si el grupo es más débil, basta con que Rudolf Sammer tenga uno o dos guardaespaldas adicionales.

• PREPARATIVOS •

Los actos de bandolerismo a lo largo del camino hasta el Paso de los Colmillos del Invierno se han ido incrementando y se han producido algunos ataques en las tierras de Steinkuhler. No pongas demasiado énfasis en esta cuestión (es simplemente "una de esas cosas que pasan con frecuencia"), solamente es un ligero incremento. A Kreutzhofen llega alguna historia más de ataques de bandidos y los aldeanos y comerciantes comienzan a que-



jarse un poco más de lo normal, aunque el comercio no se ve seriamente amenazado.

Será bueno que al comienzo de la aventura los aventureros tengan buenas relaciones con las autoridades de Kreutzhofen, sobre todo con el Dorfrichter y el capitán de la guardia; estos dignatarios podrían recomendarles a un mercader recién llegado que está buscando más hombres. Si esto no resulta, uno de los propietarios de taberna puede hacer el trabajo (Ralf Gross en el Timonel es una buena forma de presentar a los mercaderes de paso).

Finalmente, sin importar la forma, los aventureros se ponen en contacto con un mercader que se llama Rudolf Sammer, que acaba de llegar a Kreutzhofen procedente de Wusterburgotterburg, acompañado por una caravana de unas veinte mulas y sus dos guardaespaldas, Stefan Siemens y Humfried Hoechst. Su cargamento consta de numerosas cajas de madera de gran tamaño, con unas medidas aproximadas de 1'2 x 0'6 x 0'45 m (y algunas de dimensiones menores) que están clavadas y atadas con tiras de cuero. No revelará lo que hay dentro de las cajas.

Sammer explica que lleva un importante cargamento a Mortensholm, y debe llegar allí lo más rápido posible. Dos de sus mercenarios enfermaron y se quedaron en Sonnefurt y, además de reemplazarlos, quiere contratar más guardias para el viaje a través de los Colmillos del Invierno, debido al reciente incremento de la actividad de los bandidos.

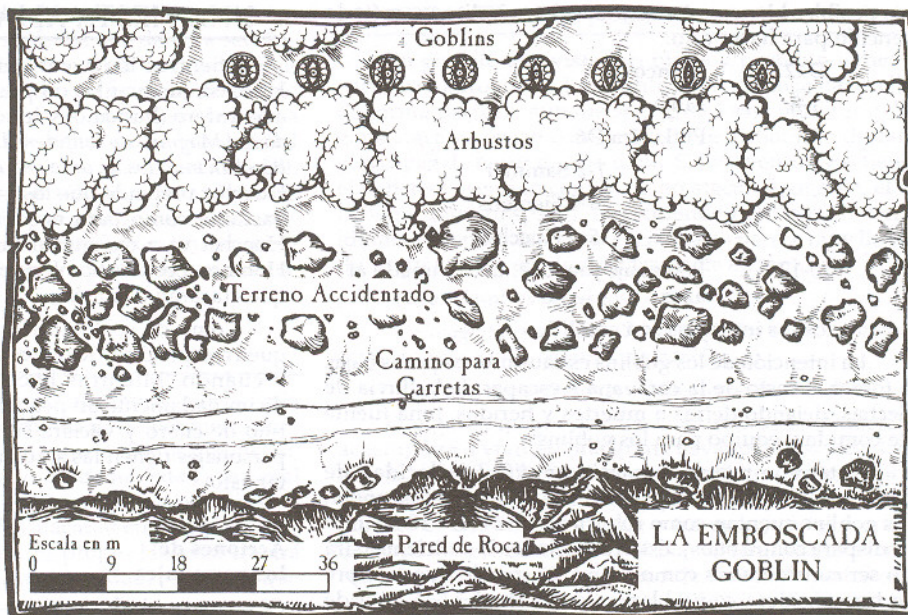
Ofrecerá 50 CO a cada uno de los aventureros por escoltarle hasta Mortensholm. Se puede regatear con él hasta las 60 CO, pero no más.

• LA PARTIDA •

La caravana de mulas se pone en camino la mañana siguiente, al amanecer, para realizar un trayecto que durará 8-10 días, dependiendo del tiempo. Sammer compra en el almacén los suministros de comida seca y en conserva, mientras que los aventureros tendrán la oportunidad de comprar lo que piensen que van a necesitar.

Siemens no está interesado en entablar amistad con los aventureros. Se muestra distante y reservado y hace los típicos comentarios vejatorios sobre 'aficionados' y cosas por el estilo. Es obvio que piensa que los aventureros no son lo bastante buenos para realizar este trabajo.

Hoechst, por el contrario, es amistoso y abierto, y pasará buenos ratos hablando y riendo con los aventureros. Se encarga de cuidar las mulas y es también el cocinero de campaña. La comida no es buena, pero es mejor que nada. Sammer es nervioso e inquieto, mira al cielo para ver si hace mal tiempo, salta ante cualquier ruido en los arbustos cercanos, etc. Generalmente está demasiado preocupado para hablar a los aventureros, pero cuando lo



hace se toma muchas molestias para ser agradables con ellos y les expresa su gratitud por su ayuda.

• ¿QUIÉN VIVE? •

Es importante que los jugadores adquieran el hábito de establecer unos turnos de guardia determinados durante la noche. Si se equivocan y no lo hacen, no van a durar mucho tiempo. Así pues, desde un primer momento, hazles ver que hay una necesidad real de colocar guardias durante la noche. Un par de encuentros nocturnos (depredadores como lobos, ratas gigantes, murciélagos gigantes o serpientes gigantes, pueden intentar ataques sobre las mulas, por ejemplo) deberían ponerles sobre aviso. También deberían insistir en que realicen un esquema de la distribución del campamento por la noche: el lugar donde duerme cada uno, la persona que está de guardia, dónde hay protecciones naturales como árboles, rocas y arbustos, etc.

• ATAQUE GOBLIN •

Éste es un encuentro para molestar a los aventureros, diseñado para debilitar su resistencia para la aventura que tendrá lugar un par de días después. A unos 2-3 días de Kreutzhofen, la caravana tirada por mulas sufre una emboscada por parte de una banda de goblins.

La disposición de los goblins se indica en el diagrama. Están situados detrás de unas rocas y arbustos a un lado del camino, y comenzarán a disparar con sus arcos cortos cuando la caravana de las mulas pase justo delante de ellos. Hay ocho goblins y disparan al grupo más que a individuos concretos; esto hace que se duplique su HP. La distancia es Larga, por lo que su HP ajustada es de 40.

Los aventureros tienen una posibilidad de detectar a los goblins antes de que éstos les embosquen. Permite que cada personaje realice una prueba de I (Visión Excelente +10, Oído Agudo +10, Montaraz +10, Elfo +10) para detectar la emboscada; por cada 10 puntos en que tenga éxito la prueba, el personaje tendrá un asalto para actuar antes de que se lance la emboscada.

Puesto que los goblins están disparando indiscriminadamente, los impactos se distribuyen al azar entre

los posibles blancos. A continuación se indica un método sencillo para hacer esto:

D12	Blanco
1-8	Mula
9	PNJ: Tira D6.
	1-2 Sammer
	3-4 Siemens
	5-6 Hoechst
10-12	Personaje Jugador: determinado al azar.

Todos los impactos son con F 3.

La intención de los goblins es causar unas pocas bajas y forzar al resto de la caravana a escapar de la lluvia de flechas, dejando detrás a muertos y heridos, ¡una fuente de comida y equipo para los goblins!

El terreno rocoso se considera *difícil* (velocidad de movimiento a la mitad) y los arbustos donde se esconden los goblins cuentan como *cobertura ligera* (HP -10 cuando se dispara contra ellos). Están espaciados lo suficiente para no ser considerados como un grupo, por lo que siempre se les considera como blancos individuales. Al final de cada asalto de combate, haz que los goblins que quedan realicen una prueba de Fr (con una penalización de -5 por cada goblin que haya muerto o huido).

Este encuentro prepara a los aventureros para el incidente posterior, que tendrá lugar un par de días después (más o menos a mitad de camino).

SERPIENTE EN LA HIERBA

Hacia el final del día, el grupo divisa a cierta distancia en el camino a un par de goblins y a una mula muertos, junto a un humano tumbado en el suelo, gimiendo. Levanta su cabeza con dificultad cuando la caravana de mulas se acerca, y grita pidiendo ayuda débilmente.

Una observación de los alrededores convencerá a los aventureros que no hay indicios de emboscadas o bandidos cerca y, en cualquier caso, Sammer insistirá en auxiliar al hombre (no sería capaz de dejarle morir en el camino).

El hombre está sangrando como consecuencia de varios cortes y aparenta encontrarse aturrido y drogado; sus ojos no parecen enfocar con propiedad y tiene problemas para hablar. Cualquier personaje con la habilidad de *Curar Heridas* que lo examine se dará cuenta, si realiza una prueba de Int con éxito, que las heridas no parecen razón suficiente para que esté en esa situación. Una prueba de Int con éxito permitirá a un personaje con *Herbolaria* o *Preparación de Venenos* detectar pequeños signos de envenenamiento por una toxina del tipo de Perdición del Hombre.

El hombre dice que se llama Magnus Mach, un trampero de Mortensholm. Empieza a murmurar frases incoherentes sobre una emboscada de goblins. Como consecuencia de ella, parece que los goblins han quitado las alforjas a la mula y han abandonado al trampero para que muera. Sin embargo, la realidad es algo más siniestra. Todo es un montaje; el estado de Mach se debe a un par de pequeños cortes y una ligera dosis de Perdición del Hombre y los goblins y la mula muerta son parte del engaño.

Los aventureros tendrán razones para sospechar de Mach, y es eso exactamente lo que él busca. Es un señuelo que forma parte de un astuto plan. El verdadero peligro es Hoechst el guardaespaldas, aunque ellos todavía no deberían llegar a esta conclusión.

UNA FIESTA AMARGA

Mientras los aventureros montan el campamento Hoechst, justo antes de preparar la cena, se acerca a un aventurero (humano) y le susurra levemente, "Ten cuidado con Magnus, no confío en él. Me parece que esos pielesverdes llevaban muertos un día o más antes de que los encontráramos". Hoechst pretende que los aventureros vigilen a Mach, lo bastante como para no darse cuenta de que el propio Hoechst va a envenenar las comidas con Perdición del Hombre. Los dos hombres están aliados con los bandidos que atacarán después.

Como de costumbre, haz que los aventureros indiquen con precisión lo que están haciendo, dónde, con quién y cuándo. Mientras hace la comida, Hoechst sacará disimuladamente un pequeño saquito de cuero de su justillo de cuero y vaciará su contenido en la cazuela. Los personajes tienen las siguientes probabilidades de detectar esto:

Acciones de los personajes	Probabilidad de detectar a Hoechst
Observan a Mach	0%
Duermen	0%
Montan guardia en el perímetro del campamento	1/3
Exploran el campamento ante un posible peligro	1/3
Observan a Hoechst	1/3
Cualquier otra actividad dentro del campamento	1/3

Si un personaje detecta a Hoechst manipulando la comida, tendrá varias opciones. Una es desafiar a Hoechst de forma inmediata. Él asegurará que sólo estaba condimentando la comida con unas hierbas (prueba de Int —Cocina +10, Halfling +10— para recordar que nunca ha hecho esto antes) y rápidamente comerá el mismo del guiso para demostrar que no hay nada raro en él. Sammer y Siemens no se tomarán en serio a los aventureros, pues han estado viajando con Hoechst durante varias semanas y se comerán el guiso a pesar de las advertencias.

Los aventureros pueden comérselo o no, como quieran, aunque si se han callado sus sospechas y rehúsan tomar la comida sin razón aparente, les hará parecer todavía más extraños ante los demás. Otra opción es que intenten algo más sutil, como tropezar "accidentalmente" sobre la cazuela antes de que nadie tenga la oportunidad de comer (esto hará que todo el mundo tenga que comer carne seca y Hoechst estará muy disgustado, pues nadie se verá sometido a los efectos de la droga). Puede ser que tengas que modificar algo los acontecimientos que se describen a continuación para adaptarlos a las posibles acciones que hayan realizado los aventureros.

Hoechst ya se ha tomado un antídoto y no se verá afectado por la Perdición del Hombre. Mach sigue fingiendo que está herido y aparentemente no puede tragar alimento sólido; no probará el guiso. Cualquier otro que pruebe el guiso deberá hacer con éxito una prueba de R (Inmunidad al Veneno +10) o sufrir los siguientes efectos:

D6	Efectos
1-2	Ninguno
3-4	Lentitud: -10 a HA, HP, I y Des
5-6	Inconsciente

La Perdición del Hombre de Hoechst no está muy bien preparada y es menos efectiva de los que debiera ser. Recuerda también que no afecta a los elfos. Los efectos empiezan a manifestarse después de una hora, pero son tan graduales que un personaje no será consciente de ellos a menos que tenga sospechas fundadas, tenga la habilidad de *Preparar Venenos* y haga con éxito una prueba de *Int*. Incluso en ese caso, el personaje sólo se sentirá algo más soñoliento de lo habitual (después de varios días caminando por un paso de montaña esto no es raro). Los efectos duran D4+4 horas, lo suficiente para la emboscada que se avecina.

• EL ATAQUE •

Ocurrirá en algún momento durante la noche, con Hoechst de guardia. Mientras camina por el perímetro dará una patada a una piedra y pronunciará una maldición, fingiendo que se ha magullado un dedo. Ésta es la señal para que ataquen los bandidos. Si por cualquier razón esta señal no se diera, los bandidos atacarían en cualquier caso una hora antes del amanecer. El propio Hoechst tratará de matar a Siemens si tiene la oportunidad, pues sabe que Siemens es un poderoso guerrero.

Habrán un bandido por cada uno de los aventureros, además de Hoechst y Mach; puedes añadir un par de ellos más si el grupo de aventureros es especialmente fuerte, aunque siempre es una buena idea intentar mantener igualada la cantidad de A de ambos bandos. La idea es ofrecer a los aventureros una pelea dura, pero una que puedan ganar.

El ataque comienza con un asalto de flechas de fuego disparadas contra cualquiera que esté en un radio de 5 metros alrededor de la hoguera; luego los bandidos sueltan sus arcos, desenvainan sus espadas y cargan contra el campamento. Cuando los bandidos se muevan, los personajes que estén durmiendo pueden hacer una prueba de *I* (*Oído Agudo* +10); aquellos que la pasen pueden actuar en el tercer asalto del combate, mientras que el resto debe esperar hasta el cuarto. Los personajes que insistan en ponerse su armadura se considerarán *indefensos* durante los siguientes 2D10+20 asaltos del ataque. Un personaje que esté inconsciente debido a los efectos de la Perdición del Hombre no podrá ser despertado.

Los bandidos seguirán luchando mientras no hayan acabado con la mitad de sus efectivos. Llegados a ese punto, deben hacer una prueba de *Ld* cada vez que uno de ellos resulta muerto, incapacitado o es obligado a huir (aquellos que fallen la prueba también deben huir).

Los bandidos que huyan se dirigirán al lugar donde dejaron sus caballos (un pequeño claro a unos cientos de metros de distancia). Uno de los bandidos se ha quedado cuidando de los caballos. Se alejará si llega alguien que no de la señal convenida (el sonido de un búho), aunque los otros caballos podrán ser cogidos por los aventureros y venderse en Mortensholm por 200 CO cada uno. Los caballos no están en muy buenas condiciones, aunque un personaje con la habilidad de *Cuidar Animales* podría doblar su valor si está un mes cuidando convenientemente de ellos.

• MÁS ENCuentROS •

El resto del viaje podría ser ampliado con otros encuentros si así lo deseas. A continuación se ofrece un ejemplo, y no debería tener problemas para incluir tus propias ideas.

• EL GIGANTE AMISTOSO •

Un gigante que viste con pieles y porta un inmenso garrote se aproxima a los aventureros. Avanza hacia ellos de forma pacífica, aunque si el grupo está nervioso y llegar a atacarle, en cuyo caso el gigante luchará sin dudarle y es capaz de hacer mucho daño. Si los aventureros tienen el suficiente sentido común de no atacar al gigante, él les hablará, muy despacio. No entiende demasiado bien el idioma viejomundano y su vocabulario parece muy limitado. Aquí se ofrecen algunas frases de ejemplo:

"Hola. Vosotros pequeños".

"Yo tengo buena cueva. Seres pequeños invadida tienen. Vosotros pequeños, ¿vosotros ayudar?".

"Vosotros ir y aplastar pequeños seres. Bien ¿sí?".

El gigante quiere que los aventureros le ayuden. Él acostumbra a vivir en una gran cueva, pero los pasadizos que la rodean se han infestado de goblins, quienes utilizan flechas y otros métodos para intentar expulsarle. El gigante es demasiado grande para perseguirlos a través de los pasadizos de menor tamaño y quiere que los aventureros lo hagan por él. A cambio de su ayuda podrá ofrecerles pieles de oso de buena calidad (que siempre se venden bien en el mercado de Mortensholm) y una modesta cantidad de tesoro que ha quitado a los bandidos humanos que ha vencido en el pasado.

Puedes determinar la fuerza y distribución de los goblins como quieras, aunque Sammer quiere llevar sus mercancías a Mortensholm y como mucho puede demorarse un día. Sin embargo sabe, al igual que los aventureros, que no es una buena idea decirle al gigante que se vaya con su cuento a otro sitio.

Puedes diseñar tu propio mapa para la cueva del gigante. Debería constar de una gran cámara con una entrada lo bastante grande para que puedan entrar andando (el gigante tendrá que entrar a gatas, como es lógico). De esta cámara principal salen pequeños pasadizos y los aventureros podrían verse obligados a gatear o arrastrarse por alguno de ellos. Los goblins, como es lógico, son lo bastante pequeños como para caminar erguidos por ellos y convierten así su pequeño tamaño en una ventaja. Una docena de goblins, más o menos, será suficiente para causar ciertos problemas a los aventureros, sobre todo si éstos no tienen suficiente espacio para combatir.

El valor de las pieles y el tesoro no debería exceder las 100 CO y podría incluir de 0 a 3 (D4 - 1) objetos mágicos de escaso poder: un pergamino con hechizos de Magia Vulgar y de nivel 1, por ejemplo, o un arma mágica sin habilidades especiales.

Tratar de dialogar con el gigante debería ser complicado y frustrante. Haz que los jugadores hagan payasadas y empleen signos mientras el gigante se enfada cada vez más y golpea su inmenso garrote contra el terreno (algo que no se debe tomar a la ligera). Sin embargo, no permitas que los aventureros intenten salir de esta situación tratando de emborracharlo empleando las reglas de alcoholismo. Se necesita una enorme cantidad de alcohol para emborrachar a un gigante y los aventureros no tienen suficiente (para un gigante, un barril es lo mismo que una jarra para un humano). Si los aventureros quieren engañar al gigante, tendrán que hacer cosas un poco más inteligentes.

• MORTENSHOLM •

En Mortensholm, Sammer llevará su cargamento a un caudillo guerrero al servicio del mismísimo príncipe Steinkuhler. Las cajas contienen armas de la mejor cali-



dad, incluyendo muchos arcos y unas cuantas armas de fuego. Serán utilizadas para mantener a raya a los bandidos del lugar. Si los aventureros se han comportado con bravura y en general han hecho un buen trabajo, Sammer podría darles una bonificación igual a la mitad del pago inicial.

• AVENTURAS ADICIONALES •

Una vez que los aventureros lleguen a Mortensholm, un montón de posibilidades se abren ante los aventureros en los Reinos Fronterizos. A continuación se dan unas cuantas ideas y puedes añadir más si quieres.

Sammer puede aconsejar a los aventureros si éstos deciden hacer negocios por su cuenta, comprando algo en Mortensholm para llevar las mercancías a Kreutzhofen para venderlas. Sammer también pondrá en contacto a los aventureros con un mercader y amigo suyo que necesita escolta (¡el eterno método de hacer que los incautos aventureros se adentren en territorios peligrosos!).

Hoechst puede ser entregado a las autoridades en Mortensholm, donde será identificado como un reconocido forajido con 200 CO de recompensa por su cabeza. Además de esta recompensa, los aventureros ganarán cierta notoriedad pública, lo que significa que los aliados del bandido supervivientes sabrán donde están y pueden preparar una posible venganza. Pueden verse perseguidos por asesinos y similares durante los meses posteriores.

Por último, existe la posibilidad de que un encargo de las autoridades de Mortensholm (posiblemente primero a través de un intermediario) para llevar materiales de importancia (cartas diplomáticas secretas, por ejemplo) de vuelta al Imperio. Esto puede servir para introducirse en la alta sociedad de los Reinos Fronterizos y de ello se podrían derivar todo tipo de aventuras.

• MANJARES PELIGROSOS •

• SUMARIO •

Armand Boulangier el panadero se mete en problemas, y los aventureros deberán atravesar los cotos de caza celosamente protegidos de las Tierras de Weilerberg para rescatarlo. Tendrán la oportunidad de encontrarse con los mandatarios locales, especialmente el conde Theodosius y el Dorfrichter. Desgraciadamente, estos encuentros no serán en las circunstancias más favorables.

• PREPARATIVOS •

Algunos días antes de que la aventura tenga lugar, Armand Boulangier recibe un gran cerdo de magnífico aspecto, entregado por un mercader bretoniano venido desde Quenelles. El animal se pasa casi todo el tiempo holgazaneando en la pocilga que Armand construyó detrás de la panadería, y suscita ciertas discusiones en la aldea: ¿para qué querrá un cerdo importado de Bretonia? Hay suficientes cerdos locales, ¿o no son lo bastante buenos para él? Bueno, de todas formas estos bretonianos están un poco locos.

Los rumores sobre la locura de Armand se disparan cuando le ven con el cerdo en dirección a los bosques, con el cerdo andando detrás de él atado a una larga cuerda, como si fuese un perro. Si alguien le pregunta qué es lo que está haciendo, él sonreirá y dirá que espere y verá; su familia es igualmente reticente. Deberías tratar de incluir esta información mientras se está desarrollando otra aven-

tura, por medio de comentarios en las tabernas por parte de los sorprendidos lugareños mientras los aventureros están en otros asuntos. El loco bretoniano de nuevo está metido en algo.

Los ojos de Dominique se abrieron de par en par cuando Liothariel se arrodilló junto al cerdo.

—¿Va a...?

—Hablarle, si. —Ferdi sonrió de modo tranquilizador, intentando actuar como si eso fuera la cosa más natural del mundo—. Quiere saber dónde está Armand y como el cerdo está claro que lo sabe, por eso pregunta al cerdo, muy educadamente como verás. ¿Sencillo, no?

—Muy, muy educadamente. Anteriormente sólo había hablado con jabalíes —dijo Liothariel—. Nunca cerdos domesticados. Espero no decirle algo por error que pueda molestarle. Los cerdos son muy suyos, ya sabéis.

—Yo voy... me voy y haré un té, ¿vale? —Sin esperar una respuesta, Dominique se marchó.

—Apuesto a que se cree que todos estamos locos —sonrió Ferdi mientras sacaba una manzana de su mochila—. ¿Cómo lo llevas, Lio?

—El cerdo quiere saber por qué le estás mirando de esa manera.

—Bueno, nada importante. Sólo pensaba en, um, bacon, sandwiches.

—Eres de gran ayuda. Pienso que deberías darle la manzana antes de que tengas ideas más peligrosas.

Un par de días después, Armand anunció con orgullo la venta de varios manjares en la panadería, todos relacionados con las trufas. Todos los personajes que realicen con éxito una prueba de *Int* (Cocina +10, Halfling +10) se darán cuenta de que el cerdo es el origen de todo esto; es un cerdo bretoniano buscador de trufas especialmente alimentado y criado, de esos que probablemente nunca se han conocido por estos lugares.

Aparentemente con la ayuda del cerdo, Armand ha conseguido encontrar una fuente muy rica de trufas en algún lugar del bosque en los alrededores de Kreutzhofen. Nadie sabe dónde está este sitio, pues Armand guarda bien el secreto sobre el lugar a donde se dirige. Un par de aldeanos, especialmente Guido Sangiovesi de *Il Tauro Rosso*, empiezan a preguntarse sobre estos maravillosos (y muy valiosos) ingredientes naturales, pero Armand se niega a decir dónde los encuentra. Transcurrido un tiempo, ya no se le ve más llevando a su cerdo al bosque, y el tema deja de interesar.

• COMIENZO DE LA AVENTURA •

Después de que los aventureros hayan tenido tiempo para olvidar este asunto, haz que vean a Armand dirigiéndose hacia los bosques en plena noche, acompañado por su cerdo y portando una lámpara. Asegúrate que no están

en disposición de seguirle (se encuentran en el piso de arriba de un edificio y le ven desde una ventana, por ejemplo) y en el caso de que algún personaje llegara a seguir a Armand, haz que el panadero se dé cuenta y en algún momento regrese habilidosamente hacia atrás sobre sus pasos. No quiere que le sigan y está siendo muy cuidadoso.

A la mañana siguiente, los aventureros son despertados por una Dominique Boulanger medio histérica que aporrea la puerta, pidiendo ayuda a gritos para que rescaten a su marido. "¡Han secuestrado a Armand, lo han asesinado! ¡Ayuda! ¡Ayuda!" Después de que pueda ser tranquilizada, explicará que Giscard (el nombre del cerdo) ha vuelto solo esta mañana. Armand salió con él la noche anterior y ha sido asesinado de la forma más vil...

Ella admitirá finalmente no tener pruebas de esto. Todo lo que sabe es que el cerdo ha regresado solo, pero está claro que algo le ha ocurrido a Armand, pues de lo contrario ya estaría de vuelta. En estos momentos podría estar en algún lugar del bosque, agonizando; los aventureros tendrán que actuar rápido o Dominique enloquecerá de nuevo.

La única pista que tienen es Giscard, el cerdo. Puede ocurrir que los aventureros tengan algún medio mágico de comunicarse con el animal, en cuyo caso el cerdo explicará que Armand se desmayó en algún lugar del bosque a poca distancia de allí y estará encantado de conducir a los aventureros hasta él (siempre que pueda tener todas las trufas que han recogido hasta la fecha).

Si los aventureros no tienen medio alguno de comunicarse con animales, pueden intentar ir al bosque en la dirección que solía tomar Armand y esperar que el cerdo sepa el camino y los conduzca hasta Armand, lo cual hará.

De una forma u otra, los aventureros deberían ser capaces de seguir a Giscard fuera de la aldea, junto al arroyo que va hacia Weilerberg, cruzando el puente y hacia el Bosque de Wundt. En realidad se dirige hacia la cabaña del ermitaño. El cerdo tirará de la correa si los aventureros tratan de evitar que entre en el Bosque de Wundt y simplemente les llevará hasta la cabaña. En el punto por el que entren al bosque, los aventureros verán un tablero clavado a un árbol con un cartel bastante maltrecho que dice:

SE EMPALARÁ A LOS INTRUSOS.

Por Orden de
Sir Theodosius von Eisenstadt.

La vegetación en el bosque es muy densa y cualquier movimiento por encima de la velocidad *cautelosa* requerirá de una prueba de **I** por turno. Una prueba fallada indicará que el personaje cae. Debe hacer una prueba de **R** o torcerse un tobillo (el movimiento se reduce a la mitad de la velocidad *cautelosa* durante 3D10 horas).

Además de la abundancia de vegetación y los problemas con el terreno, existe el peligro adicional de los cepos que Dieter Krankel ha colocado en los bosques para disuadir a los cazadores furtivos. Por cada turno que los aventureros pasen en el bosque habrá una probabilidad del 5% de toparse con una de estas trampas. Se permite una prueba de **I** (Montaraz +10, Elfo +10, *Detectar Trampas* +10) para detectar la trampa, que se cerrará sobre una de

las piernas del desafortunado personaje que no la vea, infligiendo un impacto automático con F3 (misma probabilidad en cada pierna). Hasta dos personajes pueden intentar abrir el cepo, siempre que la suma de su *Fuerza* sea 5 o más, pues de lo contrario se necesitará de una prueba de **F** para que la víctima pueda retirar su pierna.

Tras haber recorrido casi un kilómetro, los aventureros son detectados por el guardabosque Dieter Krankel, que se encuentra patrullando el bosque. Les grita para que salgan del bosque de inmediato, pues se encuentran en propiedad privada y no quiere oír excusa alguna. Los aventureros sólo podrán verle si pasan con éxito una prueba de **Int** (Montaraz +10, Elfo +10, *Escondarse (Rural)* +10). Está a una distancia aproximada de 80 metros, oculto tras la densa vegetación, y no tiene intención de acercarse demasiado. Puede moverse a velocidad *normal*, ya que conoce muy bien los bosques. A menos que los aventureros se marchen inmediatamente (él les seguirá en las sombras para asegurarse), Dieter les dará un último aviso y se marchará, recordando a los aventureros que pagarán esta intrusión.

• LA CABAÑA DEL ERMITAÑO •

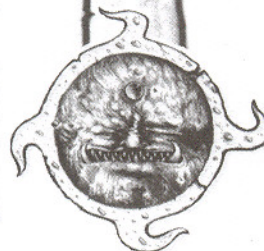
Si los aventureros prosiguen su marcha llegarán finalmente a las ruinas de la cabaña de un ermitaño. En este lugar la vegetación se encuentra bastante enmarañada y el bosque es muy oscuro, por lo que no es fácil ver lo que está pasando. La cabaña propiamente dicha está casi en ruinas. Armand se encuentra en el suelo en la posición que se indica en el mapa. Está inconsciente, no muerto, aunque los aventureros no tienen forma de saber esto desde la distancia. Giscard observa esperanzado a los aventureros durante unos pocos segundos y luego empieza a olisquear alrededor de las raíces de un árbol.

Lo que no sabe nadie es que el claro se ha convertido en el hogar de un pequeño grupo de snotlings, quienes cultivan una gran variedad de hongos y mohos (incluyendo trufas) en las ruinas de la cabaña y sus alrededores. Siempre huyen cuando Armand y Giscard vienen en busca de las trufas, pero esta vez uno de ellos lanzó una espora de moho amarillo. Debido en mayor parte a la suerte que a la habilidad, esta espora explotó en plena cara de Armand, cubriendo al bretoniano por completo y haciendo huir al cerdo. Envalentonados por su éxito, los snotlings tratarán de defender su territorio contra estos nuevos intrusos. Siguen siendo demasiado tímidos para mostrarse pero lucharán con sus esporas y armas de proyectil.

En cuanto el primer personaje se aproxime a Armand, D6 armas de espina serán lanzadas contra los aventureros; la **HP** de los snotlings de 17 se duplica debido a que están disparando al grupo y no a un personaje concreto. Aquellas que impacten caerán a menos de un metro del cuerpo de Armand, explotando en una esfera de polvo de 10 metros de diámetro con el bretoniano inconsciente como centro. Las esporas que fallen aterrizarán en el claro (usa los procedimientos de desviación que se dan para las bombas en el libro de reglas de **WFJR**).

Una vez que has determinado la zona de impacto de los distintos proyectiles, haz una tirada y consulta la siguiente tabla para determinar la clase de espina:

D12	Clase de espina
1-5	Moho amarillo
6-9	Moho rojo
10-11	Moho púrpura
12	Espina fluorescente





Los efectos se describen en el libro de reglas de WFJR.

Los personajes que pasen una prueba de I serán capaces de juzgar la dirección aproximada del lugar desde donde se han lanzado las esporas; aproximadamente la mitad provienen de las ruinas de la cabaña, mientras que el resto vienen de la maleza al otro lado del claro. Las pruebas de I para detectar a los snotlings escondidos en la maleza sufren una penalización de -20 (los snotlings son pequeños, básicamente de color verde y muy buenos cuando se trata de ocultarse). También se están moviendo, con lo que las pruebas de I deben repetirse cada asalto. Un personaje que falle la prueba no podrá dispararles en ese asalto, ya que no podrá ver al blanco.

Tan pronto como aterricen las esporas, el ruido de un agudo chillido saldrá desde dentro de la cabaña y unos pasos retrocederán hacia la maleza situada detrás de las ruinas. Si alguien tiene el poco juicio de atravesar por la cabaña en ruinas siguiendo a los snotlings que se retiran, encontrará que está llena de moho amarillo y púrpura; los snotlings pueden pasar por la cabaña sin activar las espo-

ras, pero los aventureros no tienen esa suerte. Toda la cabaña y un área de 2 metros en torno a ella se llenará de esporas y cualquiera que se halle en la zona cubierta por las esporas sufrirá los efectos de ambas inmediatamente.

Mientras tanto, los snotlings empiezan a disparar sus flechas con sus diminutos arcos cortos (A 16/32/64, FE 2, Carga y Disparo 1); de nuevo serán D6 proyectiles por asalto. Cada vez que un snotling resulte muerto, el resto debe realizar una prueba de Fr o huir; puede que estén envalentonados por su reciente éxito, ¡pero no son *tan* valientes! Son snotlings después de todo.

Los personajes que entren en tropel contra los matorrales empuñando sus espadas no conseguirán nada a excepción probablemente de un tobillo torcido. Debido a su tamaño, los snotlings son capaces de moverse a toda velocidad por la maleza y tienen las habilidades de Escondarse (Rural) y Esquivar Golpe. La mejor forma de tratar con ellos es o bien coger a Armand y retirarse luchando, o bien mantener la posición, devolver el fuego y esperar a que los snotlings se marchen.

Si los personajes son capaces de recuperar a Armand, pueden tratar de devolverle el conocimiento. Tenía cero Heridas cuando le encontraron y

habrá sufrido los efectos de los ataques de esporas posteriores en el combate contra los snotlings. Si todavía está con vida (intenta mantenerle con vida, pues puede ser de mucha utilidad durante aventuras posteriores) puede ser reanimado, aunque está débil y confundido y sólo puede emitir gemidos incoherentes. Sin embargo, es capaz de moverse a velocidad cautelosa con un poco de ayuda.

Mientras, Giscard el cerdo, ha desaparecido y no se le encuentra. Tan pronto como el primer ataque de los snotlings tuvo lugar, Giscard huyó del claro y ahora se encuentra de vuelta en dirección a Kreutzhofen. Los aventureros, por su parte, pueden realizar el camino de vuelta con razonable seguridad. Si vuelven sobre sus pasos y no toman otra ruta por el bosque, reduce en un 1% las posibilidades por turno de encontrar un cepo activo.

• SE EMPALARÁ A... •

Más o menos a medio kilómetro del límite del bosque, los aventureros se encuentran con Eisenstadt a lo-

mos de su corcel, Dieter el guardabosque, Kaspar el cetre-ro (con un halcón) y D4 de los trabajadores de Weilerberg (determinados al azar), todos con arcos largos prepara-dos.

"¡Os cogí, escoria!", vocifera Theodosius "¡Arrojad vues-tras armas inmediatamente! ¡Y vuestras armaduras! ¡Y todo lo demás! ¡Os mostraré como trato a los intrusos!".

Si los aventureros se rinden y arrojan al suelo sus ar-mas, Theodosius ordenará que los aten a unos árboles y a dos de ellos les dará una buena tanda de latigazos (2D6 *Heridas* por personaje). Luego ordenará a Dieter que dé latigazos al resto, y se marchará al galope. Dieter dará unos pocos latigazos bastante flojos (1 *Herida* a uno de cada dos del resto de personajes) y luego desatará a un personaje, diciéndole entre dientes que no vuelvan a traspasar los límites.

Si los aventureros se niegan a soltar sus armas ten-drán que intentar ser razonables y parecerlo, tendrán que explicarse rápido. Deben explicar sin titubeos los motivos que les han llevado a entrar en el bosque; tendrán cierta ventaja si mataron a alguno de los snotlings (decir que *vieron* a uno no servirá de mucho), aunque Theodosius exigirá pruebas. En este momento has de permitir que hagan lo posible para convencerle. Luego haz una prueba de **Em** con el personaje que realizó la mayor parte de la conversación. Puedes añadir +10 si el personaje es Gue-rrero, +5 si es Montaraz y modificadores de +/- 20 depen-diendo de cómo haya actuado.

• ACUSADOS DE MALHECHORES •

Si la prueba de **Em** es fallida, Theodosius acusa a los aventureros de canallas y criminales y les da una última oportunidad para que se rindan. Cualquier acción que no sea la inmediata obediencia será respondida con una an-danada de flechas, justo en el momento en que los aven-tureros ven un par de individuos que se acercan al galope por el sur en dirección a la pelea. El Dorfrichter y el capi-tán de la guardia acaban de llegar para intentar apaciguar a Theodosius, aunque los aventureros no tendrán tiempo de ver exactamente quiénes son los dos jinetes que se aproximan. Hay tiempo para un asalto de combate; al fi-nal de ese asalto una voz gritará "¡Detened esto de inmedia-to! ¡Deteneos por orden del Dorfrichter!".

En ese momento, Theodosius y sus seguidores deja-rán de luchar en el acto (aunque esquivarán y se defende-rán si son atacados). Si los aventureros continúan luchando, el Dorfrichter y el capitán de la guardia que va con él darán un último aviso y luego entrarán en la refrie-ga contra los aventureros. El bando de Theodosius volve-rá al combate de nuevo. Todo está en contra de los aventureros.

• ACEPTACIÓN DE MALA GANA •

Si la prueba de **Em** se pasa con éxito, Theodosius no atacará a los aventureros, pero les exigirá que les den sus nombres y direcciones, así como les promete que no ten-drán tanta suerte la próxima vez si les pilla en sus tierras. Luego aparecerán el Dorfrichter y el capitán de la guar-dia, como ya se ha descrito antes.

• EL JUICIO •

De cualquier forma, los aventureros serán conduci-dos a Kreutzhofen custodiados por el Dorfrichter y el ca-pitán de la guardia, con la gente de Theodosius como escolta. Si los aventureros no ofrecieron resistencia frente a la furia del terrateniente, el Dorfrichter celebrará un en-

cuentro informal en su casa al día siguiente para arreglar las cosas. Si tienen que ser controlados y llevados a la fuer-za, los aventureros pasarán la noche en las celdas y por la mañana tendrán un juicio vigilado por la guardia.

Si Theodosius no atacó a los aventureros y ellos no actuaron con violencia, es un sencillo caso de entrada sin permiso. Se tendrá en cuenta la circunstancia de que los aventureros estuvieran rescatando a Armand, y el Dorfrichter dará más importancia a eso que a las protes-tas de Theodosius. Haz que los aventureros lleven su caso y permite al personaje con la mayor **Em** que haga una prue-ba de **Em** con un +20 (*Leyes* +10).

Si la prueba tiene éxito, el Dorfrichter será indulgen-te. Dirá que Armand (que estará presente) ha sugerido un acuerdo conveniente. Armand entregará a Theodosius una caja de trufas cada Festag por lo que resta de año (o seis meses si es más de ese tiempo), en concepto de multa. No obstante, los aventureros serán avisados que su ofensa ha sido registrada y no deberían acceder nunca más a esas tierras. Una prueba de **Em** con éxito permitirá que un per-sonaje se dé cuenta de que el Dorfrichter está cruzando los dedos y que realmente no quiere decir esto.

Si la prueba de **Em** no tiene éxito, el Dorfrichter dirá que a pesar de las circunstancias atenuantes los aventure-ros son multados con 5 CO cada uno y deben pasar D4 noches en las celdas. La multa de Armand también se du-plica, pero debido a que es imprescindible para la aldea, no será encarcelado.

Si Theodosius atacó a los aventureros y ellos no de-volvieron el ataque, el Dorfrichter resuelve el juicio en contra de Theodosius. El acceso ilegal a sus tierras no jus-tifica esa reacción. Theodosius es multado con 100 CO, aunque no se le impone pena de cárcel. Theodosius se enfadará mucho y se dará cuenta de que ahora es un mal momento para descargar su furia. Se marchará lo antes posible.



Si los aventureros lucharon contra Theodosius, el Dorfrichter no tendrá claro quién comenzó con la violencia. Su punto de vista es que no hubiera existido tal violencia si los aventureros no se hubieran colado en las tierras, por lo que la culpa es completamente suya. Son sentenciados a una multa de 15 CO cada uno más una semana entre rejas. Si algunos de los hombres de Theodosius resultó gravemente herido, puede ocurrir entonces que uno más personajes sean llevados a juicio a Wusterburgo, lo que no será una buena noticia para ellos.

• CONSECUENCIAS •

Los aventureros tendrán un amigo fiel en Armand, y un enemigo en Theodosius, por lo menos a corto plazo. Esto puede ser muy útil para las futuras aventuras, pues Theodosius no está falto de amigos en las altas esferas y si quieres puede preparar alguna clase de hostigamiento como venganza. En el caso del Dorfrichter, las cosas son más variables. Pueden haber establecido buenas o malas relaciones con él. Puede ser un excelente contacto y los aventureros pueden recibir encargos oficiales en el futuro, como mensajeros y cosas parecidas. También podrían obtener algunos rumores de vez en cuando. Si el Dorfrichter tiene que castigarles, tendrá a los aventureros más vigilados y no se tomará a la ligera las futuras transgresiones. Los aventureros serán definitivamente tachados de indeseables.

• ¡LADRONES DE GANADO! •

• SUMARIO •

Los aventureros son contratados para realizar guardias nocturnas en los bosques que separan Kreutzhofen de las Tierras de Weilerberg, buscando a los ladrones de ganado que han atacado repetidamente en la zona. En una serie de falsas alarmas, los aventureros descubren que varios de los habitantes del lugar tienen algunos pecados ocultos, para luego tener que enfrentarse a los mismísimos ladrones de ganado.

• PREPARATIVOS •

En los dos días anteriores, han estado circulando rumores por Kreutzhofen de que han estado robando ganado en las Tierras de Weilerberg. Unas pequeñas indagaciones revelarán que nadie más ha perdido ganado alguno. Se dice que Theodosius está furioso y los aventureros podrían incluso encontrarse con él, merodeando por el lugar y amenazando con todo tipo de terribles castigos para todo el mundo sin excepción. "Colgadlos a todos", gritará "¡A los ladrones por robar y a los campesinos que los protegen por impedir el cumplimiento de la justicia! Y a los demás campesinos por negligencia criminal, ya que deberían saber que es lo que ocurre en su maldita aldea, ¡diablos! ¡Colgad a unos cuantos, os digo! ¡Colgadlos hasta que alguien hable!". Es evidente que se ve víctima de una conspiración por parte de los campesinos, probablemente inspirada por grupos extranjeros hostiles.

Dieter Krankel, el guardabosque, se acercará a los aventureros. Si antes han tenido problemas con Theodosius o el propio Dieter, éstos quedarán olvidados (o casi), ya que los aventureros son claramente extranjeros y Theodosius tiene el convencimiento de que el robo de ganado es obra de los lugareños. Dieter les explicará brevemente la situación y ofrecerá a los aventureros la oportunidad de vigilar el bosque comunal entre

Kreutzhofen y Weilerberg. Los robos sólo tienen lugar por la noche, por lo que se ofrece a los aventureros la cantidad de 2 CO por noche, con una bonificación de 50 CO si logran a coger a los ladrones. Dieter tiene a otros hombres patrullando otras zonas de las Tierras de Weilerberg, por lo que los aventureros sólo necesitan preocuparse de la zona que comprende los bosques comunales.

La aventura se pone en marcha en la primera noche cuando los aventureros están acechando en los bosques esperando a que ocurra algo sospechoso. El truco es que sufran unas cuantas alarmas falsas antes de que se tengan que enfrentar de verdad a los auténticos ladrones de ganado. A continuación se dan unas cuantas ideas: la mayoría de ellas harán que los aventureros descubran algunos pecados secretos de determinados habitantes de Kreutzhofen, de los que no sabían nada y que les permitirían colocarse en disposición de destruir por completo la estructura social de la aldea.

Puedes alargar la acción durante unas cuantas noches. En la primera noche de vigilancia los aventureros tendrán unas pocas falsas alarmas, aunque sin rastro de los cuatrerros. Dieter podría mantenerlos en el trabajo durante un día o dos más, aunque si se encuentran a Theodosius sobre todo si no tenían muy buenas relaciones con él como resultado de anteriores correrías, empezará a maldecir a los cuatro vientos, haciendo fuertes acusaciones de las que nadie se libra. Podría perfectamente acusar a los aventureros en sus propias caras de estar aliados con los cuatrerros. "¿Por qué no los han cogido todavía? Te diré el porqué, porque no les da la gana, esa es la razón. ¡Colgadlos como colaboradores! Nunca tendremos ley y orden hasta que demos a los campesinos una buena dosis de miedo. ¡Colgad a unos cuantos, es el único idioma que entienden!".

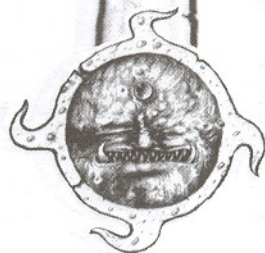
Los aventureros y los otros guardias contratados siguen con las manos vacías, pero el ganado sigue desapareciendo. Dieter está cada vez más nervioso y disgustado, lo que es lógico, pero los aventureros son mantenidos en el trabajo. Dieter les ruega que incrementen su vigilancia, pues el "conde" recibirá en breves días a algunos visitantes de importancia y está desesperado por recuperar su ganado para entonces.

• UNA RELACIÓN ILÍCITA •

Este encuentro ocurrirá al anochecer. Se pueden oír voces y pasos que se aproximan por el bosque. Parece que son las voces de un hombre y de una mujer, y no parece que estén tratando de ser sigilosos; se van riendo y de vez en cuando tararean alguna canción.

Los aventureros pueden quedarse en su sitio y ver si las voces se acercan más, o pueden tratar de acercarse, abiertamente o con sigilo. Si se mantienen en su sitio, las voces se acercarán un poco más. Una prueba con éxito de Escuchar (base 30%, Oído Agudo +10, modificado por un +/-20% según las circunstancias) revelará que la voz del hombre tiene acento bretoniano; los personajes que se hayan encontrado antes con Armand Boulanger o con Britt Stollenberg reconocerán sus voces si la prueba tiene éxito. Transcurridos unos minutos, las voces dejarán de moverse. Si quieres picar la curiosidad de los aventureros, puede hacer que escuchen un repentino "pop", en realidad el ruido al descorchar una botella de vino espumoso, aunque podría sonar como el disparo ahogado de una pistola, sobre todo si algún personaje nunca ha escuchado realmente el disparo de una pistola.

Si se aproximan abiertamente a la pareja, ésta huirá, pues aunque llevan con su romance un tiempo, no quieren que éste sea descubierto. Si consiguen aproximarse



con sigilo (si tienen éxito), los aventureros podrán pillarles por sorpresa. Ellos intentarán huir si es posible y si no fuera así, Armand ofrecerá extraños sobornos a los aventureros para que mantengan la boca cerrada con respecto a lo que han visto. Sabe muy bien que si los hermanos Stoltenberg no lo pillan, su esposa sí lo hará. Britt, por su parte, romperá a llorar y pedirá a los aventureros que no lo cuenten, hablándoles de la miserable vida que sufre con sus intrasigentes hermanos y diciéndoles que Armand es la única fuente de felicidad que ha conocido en su vida.

Los aventureros son libres para hacer lo que crean conveniente. Si denuncian a la pareja, tendrán en Armand a un enemigo de por vida (después de que se recupere de la paliza que Wilhelm y Erich Stoltenberg le darian), e incluso las partes más afectadas (los hermanos Stoltenberg y Dominique, la esposa de Armand) tampoco mostrarán mucho afecto hacia ellos. Nadie estima a los que traen malas noticias y nadie respeta a los que se dedican a las habladurías.

Por el contrario, si los aventureros prometen no contar a nadie el romance, Armand se comportará siempre de manera muy amistosa hacia ellos, aunque nunca llegará a confiar en ellos por completo. Después de todo, ellos saben algo que podría causarles muchos problemas. Si tiene la oportunidad de obligarles a que abandonan el pueblo, o incluso de verles muertos, la aprovechará. No emprenderá ninguna acción por sí mismo, pero llegará hasta donde haga falta para alentar a los demás a que rechacen a los aventureros y también se negará a hacer algo que les pueda salvar la vida.

Por tanto, lo mejor opción para los aventureros en este encuentro es que se acerquen con sigilo, para comprobar que en realidad no son ladrones de ganado y marcharse de nuevo a su lugar de patrulla. De esa forma nadie sabrá nada y todo el mundo estará feliz. Aún así, ellos conocerán el romance y podrían utilizarlo contra Armand si lo necesitaran en el futuro.

• LOS OFENDIDOS •

Este encuentro debería tener lugar un par de horas después de que los aventureros descubran a Armand y Britt en los bosques. Alguien (Dominique o los hermanos Stoltenberg) está tras el rastro de los amantes ilícitos. Se oyen más pisadas en el bosque, pero esta vez parece que alguien trata de moverse en silencio. De nuevo, los aventureros tienen la opción de quedarse quietos o aproximarse, bien abiertamente, bien con sigilo.

Si los aventureros no investigan las pisadas, escucharán que éstas retroceden, luego se acercan más y luego retroceden de nuevo, como si alguien estuviese buscando algo en el bosque. Después de unos minutos se oír un grito que casi rompe los tímpanos, seguido de una discusión a voces. Los amantes han sido pillados en pleno acto y las cosas han tomado un desagradable derrotero.

Si los aventureros se acercan abiertamente, las pisadas se detendrán antes de que puedan ver a nadie. El grupo ofendido se oculta entre los arbustos y espera para ver quién se acerca. Si son descubiertos, los hermanos Stoltenberg están armados con dagas y garrotes, mientras que Dominique Boulangier irá armada con un largo cuchillo provisto terribles dientes de sierra. Se deja a los aventureros libertad para que emprendan las acciones que consideren oportunas.

Si los aventureros se aproximan con sigilo, pueden encontrarse a la parte ofendida antes de que los amantes sean molestados o puedes hacer que lleguen a la escena cuando ya estén todos juntos. Podrían incluso salvar la vida de alguien interviniendo hasta la que gente se calme para discutir las cosas de forma racional. De nuevo, no ganarán amigos si se ven involucrados; ¡qué injusto es el mundo!

• RESTOS Y PARTES •

Otra persona que podría estar moviéndose en secreto por los bosques en plena noche es el doctor Entesang. Podría reunirse en secreto con Boris Hippler, el sepulturero/ladrón de tumbas para discutir las necesidades de sus perversos experimentos, por ejemplo. Los aventureros podrían escuchar a los dos hablando o también podrían descubrir a uno de ellos en su camino hacia el lugar de la reunión. Otra alternativa es que usaran un tronco hueco en algún lugar del bosque como "buzón", un lugar para dejar notas (o cosas menos agradables) para que el otro las coja.

Este encuentro podría comenzar con unos pasos sigilosos en el bosque, o con los aventureros captando una conversación entre dos hombres. No obstante, debes tener cuidado con esto, ya que no se debería desvelar todavía el secreto del doctor. Hay varias maneras en las que puedes asegurarte de que los aventureros no se enteren de la conversación entre el Entesang e Hippler; por ejemplo, el buen doctor podría colocar un hechizo de *Alarma Mágica* en las proximidades del claro de la reunión, seguido de un hechizo de *Niebla Mística* para cubrir su retirada. Lo ideal es que los aventureros se enteren de que algo raro está ocurriendo, pero sin saber *qué* es exactamente hasta que estés listo para desbaratar los planes del doctor.

• VIEJAS DEUDAS •

Dagmar Tausk, la mercenaria, se ha retirado a una vida de aislamiento en Weilerberg porque teme ser asesinada. Los aventureros tendrán la suerte de estar patrullando los bosques cuando un asesino trate de acercarse en secreto a la aldea para ocuparse de ella.

El asesino podría haber pasado ya por Kreutzhofen y haber realizado unas cuantas indagaciones que le han confirmado que Dagmar se encuentra en Weilerberg, sin levantar las sospechas de nadie. En verdad, incluso los aventureros podrían haber hablado con él, pues podría haberse hecho pasar por un mercader con el que hicieron negocios previamente, o por un marinero de Tilea que encontraron en la taberna o cualquier otro personaje de aspecto inofensivo.

El asesino avanzará por el bosque lo más sigilosamente posible y será consciente de la presencia de los aventureros antes que éstos le detecten. Se intentará acercarse lo más posible a ellos para intentar observarlos sin que ellos le vean y si es necesario utilizará trucos como arrojar piedras a matorrales distantes para que los aventureros vayan en dirección contraria mientras él desaparece para resolver sus asuntos. Sólo luchará si no tiene otra opción, ya que los asesinos son bien pagados por repartir violencia y no desperdiciarán este preciada mercancía con unos extraños si pueden evitarlo.

A menos que tengas un grupo de aventureros experimentados y capaces, ten cuidado con este encuentro, pues un encontronazo con un asesino puede debilitar al grupo de forma grave. Por otra parte, si los aventureros consiguen seguir al asesino, descubren lo que ocurre y salvan la vida de Dagmar, habrán conseguido hacer una muy buena amiga. Ella podría ser utilizada incluso como PJ de reemplazo, basta con que la detalles un poco más. Puesto que esconderse en Weilerberg parece que no hay sido tan buena idea, es posible que ella opte por dedicarse a la vida de aventuras y confiar así en mantenerse alejada de más complicaciones desagradables.

• EL FRASCO DE MEDICINA •

Como ya hemos contado, el despreciable Josef Gierig está tratando de hacerse con los favores de Petra Drall,



utilizando como chantaje la amenaza de expulsarla a ella y a su madre de la cabaña donde viven. En una oscura noche, los aventureros pueden encontrarse con Petra realizando el camino por la orilla del río hacia Weilerberg. Ella huirá si alguien se le acerca y si no pudiera escapar les contará a los aventureros que se dirigía a ver a la Anciana Madre Eberhauer, para comprarle un remedio de hierbas para el lumbago de su madre. Es mentira, pues en realidad lo que ella pretende es persuadir a la anciana de que la venda un veneno mortal u otra droga similar para que Gierig deje de molestarla a ella y a su madre. Sin embargo, nunca le revelará esto a nadie, ya que su problema con Gierig es un terrible secreto y prefiere seguir aguantando su desagradable (por no decir depravado) acoso que permitir que los aldeanos se enteren de la pobreza absoluta de su familia.

Los aventureros podrían optar por seguir a Petra a cierta distancia, en cuyo caso verán como se dirige a la cabaña de la Anciana Madre Eberhauer. Las dos mujeres hablarán más o menos durante media hora y luego Petra se marchará, aparentemente llorando. La anciana se ha negado (como es lógico) a darle a Petra lo que le pedía. No le han convencido las mentiras que la chica le ha contado para conseguir lo que quería, pues lleva sospechando durante meses de que Gierig está amenazando a las Drall de una forma u otra. Si los aventureros continúan siguiendo a la chica, verán como ésta regresa a Kreutzhofen y se va a dormir entre lágrimas. Si los aventureros tratan de interrogar a la Anciana Madre Eberhauer sobre la visita de Petra, ella no les contará nada.

• INVESTIGACIÓN PRIVADA •

Los aventureros no son los únicos que realizan investigaciones en Kreutzhofen. A pesar de su decadente e intelect-

tual apariencia, Asterellion Hojabrillante tiene importantes negocios en la zona, tratando de encontrar a mercaderes humanos sin escrúpulos que intentan vender artefactos robados. Mientras los aventureros están en los bosques buscando a los ladrones de ganando, él podría estar también en los bosques buscando a otro tipo de ladrones.

Asterellion estará moviéndose con mucho sigilo por los bosques, por lo que es muy probable de que él sea consciente de la presencia de los aventureros antes de que ellos le detecten a él. En este caso, tratará de aproximarse sin que le vean para saber qué es lo que hacen. Una vez que esté convencido de que los aventureros no tienen nada que ver con el contrabando, seguirá su camino, aunque defenderá si es atacado.

Puedes alargar este encuentro haciendo que una banda de tres o cuatro contrabandistas se encuentren en el bosque portando sacos llenos de contrabando élfico. Los aventureros podrían encontrarse con ellos antes de que Asterellion los descubra, quien sería atraído entonces por el ruido de la batalla.

Otra alternativa es que los aventureros escucharan los sonidos de un combate y descubrieran a Asterellion en plena batalla contra los contrabandistas. Si los aventureros descubren que Asterellion es algo más que el arpista petimetre que pretende ser, él les hablará de su misión y les pedirá que no lo cuenten; toda su operación fracasará si fuese descubierta.

Si los aventureros son muy pocos o están demasiado debilitados como consecuencia de aventuras anteriores en Kreutzhofen como para vérselas con los cuatros por ellos mismos, podrías utilizar a Asterellion para proporcionarles algo de ayuda adicional. Cuando finalmente encuentren a los cuatros (véase a continuación), podría atraído por los ruidos del combate y unirse al bando de los aventureros si la pelea está en su contra.



LUNA AZUL •

Otra persona que podría encontrarse en los bosques durante la noche es Magnus Dunn. Completamente enarmonado de la escultura Mimi Abelard, podría estar vagando por los bosques de noche, puede que un poco borracho y, en general, sintiendo pena de sí mismo.

No hará intento alguno de moverse con sigilo y está tan absorto en sus propios pensamientos que no escuchará nada si alguien se acerca hasta que esté realmente cerca (dale una penalización de -10 a las pruebas de *Escuchar*). No espera encontrarse a nadie en los bosques y lo más probable es que salga aterrado si se ve sorprendido o desafiado.

Para añadir más confusión al asunto, puedes hacer que Asterellion se encuentre con Magnus, un poco alejado de la posición de los aventureros. Magnus está asustado por la repentina aparición del elfo y saldrá corriendo, directo hacia los aventureros. En ese momento, el joven está convencido de que el bosque está lleno de bandidos, asesinos y cosas peores, y saldrá del bosque ciego de pánico, haciendo un montón de ruido y posiblemente delatando la posición de los aventureros. Esto será especialmente desafortunado si los aventureros estaban siguiendo a alguien.

•LOS CUATREROS (¡AL FIN!)•

Finalmente, la noche antes de que estén a punto de llegar los importantes visitantes de Theodosius, los aventureros encontrarán a los cuatreros.

Primero se encontrarán con un único cuatrero, que está detrás de un árbol respondiendo a la llamada de la naturaleza. Los aventureros serán capaces de hacerle prisionero sin demasiadas complicaciones, aunque si quieren complicar un poco las cosas, los aventureros podrían escuchar cómo se mueve por el bosque, explorando la zona como avanzadilla del grupo principal de cuatreros (¡aunque los aventureros no saben esto!), y tendrán que seguirle sigilosamente para capturarlo sin ser detectados.

No obstante, de una forma u otra, los aventureros deberían de ser capaces de capturar a un cuatrero. Transcurrido un minuto desde su captura (si quieres, puedes controlar este tiempo con tu reloj, por lo que los jugadores tendrán que hacer buen uso del tiempo del que disponen sus personajes), los aventureros se verán rodeados por el resto de los cuatreros. Los cuatreros aparecen desde todos los lados y los aventureros son rodeados.

Habrà una media docena de cuatreros, armados con garrotes que están envueltos en tela y cuero.

"Bien", dice uno de ellos, "Ahora simplemente soltad a nuestro amigo y seguid con vuestros asuntos, y nadie saldrá dañado". Los aventureros tendrán un asalto para responder antes de que los cuatreros carguen contra ellos, blandiendo sus garrotes acolchados (todos los golpes son para aturdir, aunque los cuatreros no tengan la habilidad pertinente). Incluso si los aventureros entregan inmediatamente al cuatrero capturado, uno de los cuatreros siseará, "Han visto nuestras caras". Hay un rumor de voces de aprobación y los cuatreros atacarán a los aventureros de todas maneras.

Después de dos asaltos de combate, una voz grita, "¡DETENED ESTO INMEDIATAMENTE!". Los cuatreros vacilarán y durante el siguiente asalto sólo esquivarán y pararán.

¡Alto, alto!, grita de nuevo la voz, "¡Que no corra la sangre!".

Es probable que los aventureros dejen de luchar en este momento, aunque sólo sea para ver qué es lo que está ocurriendo. Si continúan la lucha, los cuatreros dejarán la pelea, huyendo cuando la mitad de ellos hayan muerto o

sean incapacitados. En este caso, los prisioneros supervivientes admitirán avergonzados la verdad que se esconde detrás de todo este negocio, pero no saben quién es su amo ni los motivos que le llevan a robar el ganado.

Si los aventureros dejan de pelear, un hombre joven situado a unos veinte pasos saldrá de entre la maleza. Tiene un aire de autoridad y no hay duda de que los cuatreros le consideran su líder.

"Bien", dice cuando todo el mundo ya le presta atención, "Os aseguro que toda esta violencia es innecesaria. Yo mismo deploro la violencia, sobre todo en este caso en el que he tenido que doblar la paga de mis hombres por este pequeño trabajo"; un murmullo de aprobación se extiende entre los cuatreros, mientras el joven prosigue.

"A vosotros", se dirige expresamente a los aventureros, "os gustaría, sin duda, recibir algún tipo de explicación. Yo os la puedo dar, si me prometéis no comportaros de forma violenta. No era mi intención que nadie saliera herido. Si no os importa seguidnos a mis hombres y a mí, puedo proporcionaros algo de alimento y atención médica para aquellos que lo necesiten. Pero por favor, envainad vuestras armas. En cualquier caso, el ganado desaparecido va a ser devuelto a su legítimo dueño por la mañana".

El escondite de los cuatreros no se muestra en ninguno de los mapas, pues su ubicación concreta no es importante. Es el lugar que ocupaba una granja abandonada hace tiempo olvidada, en lo más profundo del Bosque de Wundt. Los edificios han sido ocupados casi por completo por la naturaleza y están llenos de plantas trepadoras. La granja está defendida por una docena más de cuatreros, aproximadamente, y el ganado desaparecido está encerrado en un cobertizo destartado reparado de forma chapucera. Hay comida y bebidas preparadas y se atenderá a aquellos que tengan heridas.

"Mi nombre", prosigue el hombre joven, "es Konrad von Eisenstadt. El dueño de este ganado es mi padre, quien abandonó a mi madre ante de que yo naciera. Si os habéis encontrado con el respetable Theodosius von Eisenstadt, ya sabréis que es un pomposo, jactancioso, rencoroso estúpido corto de mente sin ningún respeto hacia nada que no sea su propia posición y comodidad. Tengo una deuda que saldar con él y deseo hacerlo sin causar daño a nadie. Lamento profundamente la violencia que ha tenido lugar".

"Mañana", continúa Konrad, "mi querido padre va a recibir la visita del general Hintern, un viejo y estimado amigo suyo del ejército. Mañana me vengaré. Os prometo que le será devuelto el ganado a mi padre, sano y salvo, y no se hará daño a más personas. Además, estoy dispuesto a igualar y doblar la suma que os han pagado por capturar a los ladrones de ganado. Y por último, como es lógico, he de deciros que tengo a una docena de hombres preparados apostados alrededor de vosotros. Teniendo todo esto en cuenta, ¿creéis que podremos llegar a algún tipo de acuerdo?".

Konrad no dará más detalles de su plan y hará que los aventureros permanezcan en su campamento como invitados el resto de la noche. Al margen del hecho de que no se les permitirá marchar, es un excelente anfitrión; la comida y la bebida son buenas y abundantes, la compañía es agradable (aunque algunos de los cuatreros recelan comprensiblemente de los aventureros) y pagará 10 CO a cada aventurero en "compensación por los problemas causados" (esta suma incluye el soborno antes mencionado). Al amanecer, los cuatreros estarán listos para partir.

"Puedo sugeriros", dice Konrad, "que vayáis a la granja de Weilerberg hacia el mediodía. Espero que la pequeña diversión que he preparado os compense las molestias que habéis tenido que sufrir". Los aventureros son libres de marchar ahora.

Si los aventureros se dirigen a Weilerberg, el general Hintern y su pequeño séquito llegan a la granja al mediodía. Theodosius está preparado para recibirlos, a lomos

de su corcel, ataviado con su armadura, con el escudo de su familia en el estandarte de su lanza. Los sirvientes y aldeanos están dispuestos en el patio delantero como si formasen parte de una parada militar, y los dos pomposos y viejos veteranos de guerra pasan entre cinco y diez minutos dirigiéndose absurdos saludos formales el uno al otro a través de yelmos completamente cerrados.

De repente, un cuerno suena en los bosques cercanos. Hay algún grito y el sonido de ganado que se acerca; es entonces cuando el ganado robado del Conde hace su dramática aparición, en estampida a través de los campos en dirección hacia su dueño.

Las vacas no han sufrido daño, tal como Konrad prometió, pero las cosas no se quedan ahí. Han sido teñidas con colores chillones y poco naturales, con unas palabras en los flancos de cada animal realizadas en colores de gran contraste en las que se pueden leer una serie de eslóganes imaginativos y altamente irrespetuosos sobre Theodosius: su salud, su familia, inteligencia, moralidad, hábitos personales y costumbres de higiene, son objeto de una críticas realmente negativas.

Los campesinos que estaban formados se dispersan alejándose de la estampida. Aquellos que saben leer explican los mensajes a aquellos que no saben, y se produce un jolgorio general ante la magnitud de la broma. El ganado, mientras tanto, carga a través de los campos hacia las dos figuras en armadura. Theodosius se encuentra erigido sobre su corcel, completamente petrificado. A pesar de todos sus esfuerzos, parece que no puede asimilar lo que está observando. El general Hintern, de igual modo, permanece con la boca abierta ante el espectáculo que se le aproxima (al menos el que puede ver a través de su yelmo).

El desfile pseudo-militar se disuelve a toda velocidad. Theodosius es arrojado de su caballo; no resulta herido, pero sí algo pringado tras aterrizar sobre una boñiga, mientras que el caballo del general Hintern se desboca, quedando fuera de control y llevándole camino de Kreutzhofen con sus siervos en librea detrás de él.

No se volverá a ver a Konrad ni a los cuatreros y lo mejor es que los aventureros mantengan su nombre en secreto. Puede ser que sólo hayan ganado unas monedas de oro por todos estos problemas, pero han descubierto una serie de hechos sorprendentes sobre los habitantes del lugar y si tenían alguna cuenta pendiente con Theodosius, es probable que ahora se sientan mucho mejor.

• UNA CUESTIÓN DE HONOR •

• SUMARIO •

Guido Sangiovesi es secuestrado por *sindicalistas* tileanos y los aventureros descubren el terrible secreto de Il Tauro Rosso. Deben perseguir a los secuestradores por el canal y rescatar a Guido. ¿Podrán salvar la vida del tileano sin provocar una guerra?

• PREPARATIVOS •

Algunos días antes de la aventura, llega a Kreutzhofen un número de barcasas de Tilea mayor de lo normal, por lo que hay muchos tileanos por los alrededores. También será de mucha utilidad que los aventureros tengan alguna relación de amistad con Benito o Guido Sangiovesi antes de esta aventura.

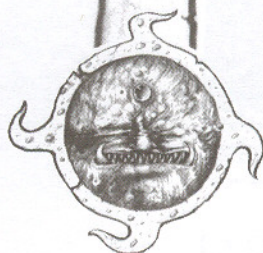
• ¡SECUESTRADO! •

Una buena forma de comenzar esta aventura es con los aventureros comenzando en Il Tauro Rosso. Puede que un amigo o un ex-empleado les esté invitando a un bar tranquilo. El lugar está tranquilo, pues muchas de las barcasas tileanas ya han partido y los aventureros son los únicos clientes. Eleonora Sangiovesi es la única persona a cargo del restaurante en este momento, una tarea no muy difícil con tan pocos clientes. De todas formas está de buen humor, ya que con tantos tileanos en el pueblo estos días pasados el negocio ha ido muy bien.

"No sé dónde se ha metido este marido mío", dice en un tono amistoso, "pero puedo imaginármelo. Se pasaron casi toda la mañana bebiendo vino con un puñado de sindicalistas, él y su hermano, y ahora mismo me apostaría cualquier cosa a que los dos están en algún lugar fresco, muy oscuro y tranquilo, disfrutando su borrachera".

Transcurridos unos pocos minutos, se produce un terrible estruendo escaleras arriba. Benito baja dando tumbos hacia la zona de restaurante, arrastrando fragmentos de cuerda y pequeños pedazos de una silla destrozada. Está histérico y balbuceará algo en un espeso tileano hasta que alguien consiga tranquilizarle. Aquellos personajes que no sean de Tilea necesitarán de una prueba de *Int* con éxito para entender toda la historia; los demás sólo serán capaces de escuchar el nombre de Guido, el hermano de Benito, y la palabra *sindicalista* de cuando en cuando, pero eso es todo.

Si los aventureros, con la ayuda de Eleonora, consiguen tranquilizar a Benito, serán capaces de escucharle él toda la historia:



"Las serpientes, durante todo el día y toda la noche se comieron mi comida, se bebieron mi vino, durmieron bajo mi techo y, en todo momento, eran los Feccia, ¡ptui!.

"Guido y yo bebimos con ellos, ¡ptui!, y nos emborrachamos un poco,... bueno, vale, estábamos completamente bebidos. Luego, ¡ZAS!, las luces se apagaron. Desperté con la cabeza dolorida, Guido no estaba y yo me encontraba atado a una silla. Esos ratos me pusieron un trapo en la boca y no pude pedir ayuda; hasta ahora no he conseguido volcar la silla y romper algunos de los maderos para liberarme. Y ahora ya deben tener a Guido a mitad de camino hacia Miragliano. ¡Guido! ¡Mamma Myrmiada!", Benito se golpea la frente, "¡Rápido! ¡Tenemos que coger una embarcación! Si llevan a Guido hacia Miragliano, su vida no valdrá ni lo que las heces en el fondo de una botella!".

Benito está asustado de veras y se dirigirá directo hacia el embarcadero. Eleonora suplica a los aventureros que vayan con él, pues no se sabe lo que puede ser capaz de hacer en ese estado de nervios ("Es capaz de abordar una embarcación llena de bandidos él solo"), y ofrecerá 30 CO a cada uno por ayudarlo.

Guido calcula que los Feccia se han marchado hace unas cuatro horas. Si los aventureros preguntan en el embarcadero, pueden averiguar gracias a Gretchen Erdheim que partieron a bordo de la barcaza *Canaglia*, pero que un remo partido retrasó una hora su partida. Les llevan tres horas de ventaja, pero todavía es posible alcanzarlos. Si alguien se para a preguntar, Gretchen les dirá que la barcaza *Fetucchini* partió hace solo una hora. Saber esto puede evitar que los aventureros disparen sus arcos contra los indefensos e inocentes tileanos que viajan a bordo, por lo que concede 10 PE adicionales al que se le ocurra esto.

La barcaza *Fangio* se encuentra amarrada en estos momentos. La mayoría de su tripulación se halla en El Águila Negra, pero después de una rápida conversación en tileano, Benito consigue reunir suficientes personas en ella. Estos [N] no tienen habilidades especiales que puedan ayudar en una pelea, ¡esos temas los tendrán que resolver los aventureros! En un cajón con cerradura bajo el camastro del capitán hay seis ballestas y una caja con 150 dardos de ballesta, el armamento defensivo habitual para una barcaza de sindicalistas. El plano de la barcaza puede utilizarse para las tres barcas implicadas en esta aventura (las barcas sindicalista se construyen siguiendo los patrones habituales).

• JUEGO SUCIO •

Atardece cuando los aventureros parten. Además de la vela, la barcaza tiene seis remos y todo el mundo se turna para remar con el objetivo de mantener la velocidad. Benito es como un hombre poseído, pues ha habido que detenerle casi a la fuerza ya que se puso a remar casi hasta desfallecer. Mientras descansa, los aventureros tendrán la primera oportunidad para preguntarle sobre los Feccia y saber qué es lo que hay detrás de este secuestro.

"Lo primero que he de decirlos", empieza, "es que Guido no es mi hermano. Fuimos criados juntos desde nuestro nacimiento, pero él no es mi hermano. Veréis, hace mucho tiempo Miragliano estaba gobernada por la familia de los Fulvini. Fueron grandes príncipes, justos y sabios, y todo el mundo les quería. Entonces el duque Emilio Fulvino de Miragliano fue asesinado, y toda su familia con él, y la familia de los Cornuti (¡ptui!) se hizo con el poder. Desde entonces han gobernado Miragliano.

"Pero los Cornuti nunca supieron que un miembro de los Fulvini había sobrevivido. Era sólo un bebé y su niñera, ¡mi querida mamma!, se lo quedó en lugar de entregarlo a los asesinos. Fuimos criados como hermanos, Guido y yo, pero en realidad él es el duque Magnifico Guido Fulvino de Miragliano.

"Los Feccia (¡ptui!) trabajan para los Cornuti. Deben de haber averiguado la historia de Guido, lo que mi mamma había temido toda su vida que ocurriera, y han venido para llevárselo hasta Miragliano. Los Cornuti (¡ptui!) quieren verle muerto a toda costa".

• CÓRCHOLIS... •

Como se hacen turnos para remar, se tardarán unas 18 horas en alcanzar al *Canaglia*. Después de unas seis horas, el *Fangio* alcanzará al *Fetucchini*; los aventureros verán sus luces en la distancia y a medida que se vayan acercando verán una barcaza con lámparas desde proa a popa.

Si no se informaron antes sobre el *Fetucchini*, bien podrían pensar que esta barcaza es el *Canaglia* y abrir fuego desde la distancia. Podrías permitir que un personaje con la habilidad de *Pericia Fluvial* realizara una prueba de *Int* para darse cuenta de que no puede ser la barcaza que están persiguiendo, ya que la han alcanzado demasiado rápido.

Hay 14 sindicalistas a bordo del *Fetucchini* y responderán al fuego transcurridos D4+1 asaltos mientras se hacen con sus ballestas. Los sindicalistas son un poderoso gremio y no se lo piensan dos veces antes de contratar a asesinos para vengar cualquier afrenta que se cometa contra ellos. Los aventureros se pueden meter en serios problemas si atacan al *Fetucchini* por error.

• UNA PERSECUCIÓN TREPIDANTE •

Finalmente, una hora más o menos después de haber entrado en la parte subterránea del río Söll, los aventureros alcanzan al *Canaglia*. El *Fangio* toma una curva en el río y al *Canaglia* es divisado a unos 200 metros de distancia. El *Fangio* se acercará a un ritmo de 10 metros por turno hasta que las barcas se encuentren separadas por una distancia de 60 metros, pues al llegar a este punto, la tripulación del *Canaglia* empezará a sospechar y comenzará a remar de forma más vigorosa. Después de esto, el *Fangio* se acercará a un ritmo de 6 metros por turno.

Por supuesto, hemos asumido que los aventureros no empiezan a disparar con sus arcos. Si lo hicieran, cuatro de los secuestradores a bordo del *Canaglia* comenzarán a devolver el fuego con sus ballestas. Seis de ellos continuarán remando, mientras que otros cuatro usarán escudos para proteger a los remeros (considera que los remeros y los portadores de los escudos tienen cobertura sólida, -20 a la *HP*, además de la protección de 1 *PA* en todas las áreas del cuerpo). Debido a la escasa iluminación existente en el túnel, todos los personajes que no posean *Visión Nocturna* tendrán un modificador de -10 a la *HP*.

Los remeros a bordo del *Fangio* no se tomarán muy bien el que les disparen y pueden dejar de remar para ponerse a cubierto. Se necesita una prueba de *Ld* con éxito en el primer asalto de disparos, basado en la puntuación del personaje que haya actuado más como líder durante el viaje hasta el momento. Podría ser Benito o un aventurero.

Si la prueba se falla, los remeros se dispersan y el *Fangio* perderá velocidad, consiguiendo que el *Canaglia* gane 15 metros por turno hasta que los remeros puedan ser persuadidos de que vuelvan de nuevo a sus posiciones. Si se organizan unas defensas con escudos se les vencerá más fácilmente.

Los secuestradores no disparan a blancos concretos a bordo del *Fangio*, por lo que los impactos se distribuirá al azar entre los que estén a bordo. Cualquier herida a un remero significará que debe ser reemplazado, o el *Fangio* volverá a perder terreno de nuevo:



Número de remeros heridos	El Canaglia gana
1	2 metros / turno
2	4 metros / turno
3	8 metros / turno
4 o más	16 metros / turno

Abrir fuego desde la distancia no es la mejor forma de manejar esta situación, sobre todo por el hecho de que Guido se encuentra a bordo del *Canaglia* y podría ser alcanzado por un proyectil perdido. La mejor táctica para los aventureros es acercarse lo más que puedan al *Canaglia* sin levantar sospechas.

Si el *Fangio* se acerca a 60 metros del *Canaglia* sin ninguna acción hostil, los remeros empezarán a remar más rápido como se ha descrito anteriormente. Si el *Fangio* sigue comiéndole terreno, serán increpados por Lorenzo Feccia, el jefe de la banda de secuestradores.

"¡Eh, vosotros! ¿Por qué vais tan rápido? ¿Esta ardiendo Miragliano, o qué?" La sospecha es evidente en su tono de voz y los aventureros tendrán que contarle alguna mentira. Lo ideal es que su historia no tenga nada que ver con los Feccia o el *Canaglia*. Por ejemplo, podrían decirle que están persiguiendo a la barcaza *Fulvio*. Haz una prueba de **Em** con el personaje que realice la mayor parte de la conversación, modificado en un +/- 30 según la credibilidad de su historia. La prueba también se verá modificada en +10 por la habilidad de *Charlatanería* y por -10 si el personaje que habla no es tileano (el *Fangio* es un barco sindicalista y una tripulación que no sea tileana levantará sospechas).

Si la prueba se pasa con éxito, Lorenzo se traga la historia. Si la prueba se falla por 20% o menos, Lorenzo tendrá sus lógicas sospechas y los personajes pueden tratar de nuevo de construir su historia (obliga al jugador a que piense rápido). Si la prueba se falla por más de un 20%, Lorenzo ordena a los que no estén remando que carguen sus ballestas y advierte a los aventureros de que no se acerquen más. Si todavía siguen avanzando, les mandará un último aviso cuando estén a 30 metros y dirá a sus hombres que disparen.

Es obvio que si los aventureros hacen algo tan estúpido como gritar "¡Devolvednos al legítimo duque de Miragliano!", Lorenzo comenzará las hostilidades de inmediato.

• ABORDAJE DEL CANAGLIA •

El plano de la barcaza puede utilizarse para los dos veleros en el momento en que los aventureros se acerquen al *Canaglia*. Los secuestradores estarán situados en su mayoría en el lado de su velero hacia el que se aproximen los aventureros. Cuando el *Fangio* esté próximo, los remeros soltarán sus remos y empuñarán sus espadas.

Los aventureros pueden saltar del *Fangio* al *Canaglia* sin peligro si ambas embarcaciones se hallan separadas por un metro o menos (2 metros para un personaje con la habilidad de *Acrobacias*). Cualquier distancia superior entre las dos embarcaciones obligará a la realización de una prueba de *Salto* normal y no hay espacio para tomar carrerilla. En el caso de que alguien caiga al río, éste tiene una profundidad de 3 metros y medio. Un personaje que salta al *Canaglia* no se considera que esté *cargando*.

Los aventureros se enfrentarán a 12 sindicalistas y a Lorenzo e Isabella Feccia. Isabella trata de esconderse, pero intentará utilizar su hechizo de *Sueño* si es atacada. Los aventureros recibirán la ayuda de Benito Sangiovesi más D3 de sus remeros (los más valientes). Si la oposición es

muy fuerte o los aventureros están muy debilitados por tener posibilidades de victoria en esta batalla, puedes igualar las cosas haciendo que entren un par de remeros más en la contienda. De todas formas, esta batalla debería ser bastante dura.

Cualquiera de los secuestradores se rendirá cuando su total de **H** quede reducido a cero. Todos ellos se rendirán si al menos 4 se quedan con cero **H**, o cuando Lorenzo muera o quede incapacitado, siempre y cuando no supieran en número a sus atacantes.

Si la pelea parece ir en contra de los secuestradores, Lorenzo tratará de marcharse de la lucha hacia la bodega donde está prisionero Guido, atado y amordazado.

Los personajes que le sigan hacia la bodega se encontrarán con la escena de Lorenzo sujetando al indefenso Guido con una daga sobre su garganta. Lorenzo está completamente situado detrás de Guido, por lo que el cuerpo de Guido le proporciona *cobertura sólida* (-20 a la **HP** atacante). Ordenará a los aventureros que salgan de la bodega y vayan a la cubierta mientras él sigue con la daga sobre la garganta de Guido. Ordenará a los aventureros que arrojen sus armas, realizando movimientos amenazadores con su daga.

Los aventureros pueden reaccionar ante esta situación como crean conveniente. Lorenzo estará muerto o mata a Guido, y él lo sabe. Por otra parte, Guido es la única carta que le queda. Intentará intimidar a los aventureros para que se rindan ante los hombres que le quedan. Sin embargo, si los aventureros no cometen ninguna locura, es posible que puedan recuperar a Guido sin que se produzca un trágico desenlace. Un disparo certero o un contraataque sobre Isabella podrían hacer que soltara a Guido un instante, lo suficiente para que éste pudiera escapar sano y salvo.

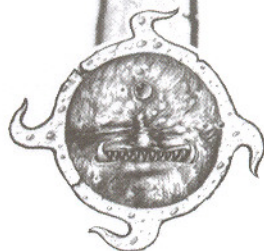
Si alguien trata de atacar a Lorenzo, permite que éste haga una prueba de **I**; si tiene éxito, conseguirá rajar a Guido antes de que le alcancen a él. Guido deberá hacer entonces una prueba de **I**, con un -20 pues está inmobilizado, para evitar el tajo del arma en la medida de lo posible; si tiene éxito recibirá sólo un impacto de **F** 1, y si falla recibirá un impacto con **F** 3, con daño doble pues se considera que está *indefenso*. El ataque de Lorenzo es demasiado débil como para causar daño adicional si obtiene un éxito. Los resultados críticos deberán ser aplicados a la cabeza. Guido podría resultar dañado (después de todo, ésta no es la más segura de las opciones), aunque una rápida atención médica evitará consecuencias más graves.

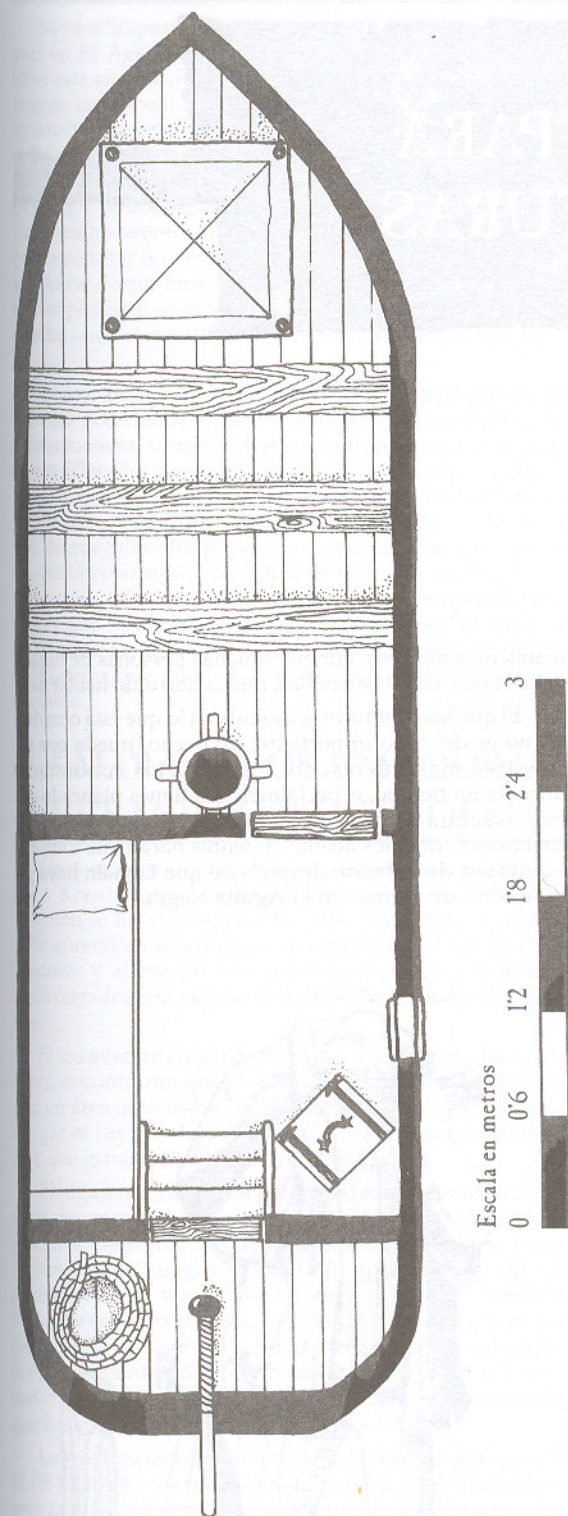
• DE VUELTA A CASA •

Al final, los aventureros deberían rescatar a Guido, matar o capturar a los secuestradores. Pueden optar por llevar a los villanos hasta Kreutzhofen y entregarlos a Dorfrichter. En este caso, deberán asegurarse de que van bien atados, pues aprovecharán cualquier oportunidad para escapar.

Si Lorenzo se mantiene con vida, ofrecerá cualquier cosa de valor en el barco, a cambio de liberarle a él y a su hermana. Les prometerá más si es necesario, haciéndoles ver que su familia es rica y los aventureros serán recompensados si le dejan marchar. También les puede recordar con cierta maldad que su familia vengaría su muerte (y la de Isabella) por cualquier medio al alcance de su nada despreciable poder. Si los aventureros dejan marchar a Lorenzo, habrá perdido tanto prestigio que sus únicos sentimientos serán de venganza.

El viaje de vuelta a Kreutzhofen llevará 21 horas. A pesar de que el *Fangio* navega ahora a favor de corriente,





Plano del Canaglia

Mostrando el camarote y la entrada a la bodega

los aventureros y los otros miembros de la tripulación estarán ciertamente afectados por el cansancio y las heridas. El viaje de vuelta transcurrirá sin incidentes, a menos que te sientas lo bastante malévolo como para hacer que sufran un par de encuentros adicionales después de todo lo que han pasado, y Eleonora Sangiovesi pagará a los aventureros el dinero que les había prometido. Además, Benito celebrará una enorme fiesta en Il Tauro Rosso (¡después de que haya tenido tiempo de dormir algo!) a la que estarán invitados todos los que participaron en el rescate. Todo el mundo se encuentra en la casa; la comida abunda y el vino fluye como el... bueno, como el vino. Los aventureros serán héroes locales durante una semana o dos.

En la fiesta de celebración, Guido dará un pequeño discurso agradeciendo a sus rescatadores y admitiendo en público que es en realidad el legítimo duque de Miragliano. Anunciará su intención de abandonar Kreutzhofen (ya ha causado a sus amigos bastantes problemas) y, a pesar de las protestas de Benito y otros, está decidido a irse, cosa bastante razonable teniendo en cuenta que su escondite en Kreutzhofen ha sido descubierto. Se ofrecen a continuación unas pocas opciones en el caso de que quieras expandir la aventura.

En primer lugar, Benito puede insistir en acompañar a su "hermano", su lealtad primera es hacia los Fulvini y como uno de los últimos supervivientes de los Fulvini, no puede permitir que el duque de Miragliano esté en el mundo sin un solo seguidor. En este caso, Benito podría ceder, sin pensárselo, la taberna de Il Tauro Rosso (o mejor dicho, la mitad de ella, ya que la otra mitad es propiedad de Josef Gierig) a algún PJ tileano, animándole a realizar una buena cocina y mantener el honor de su tierra natal en esta tierra extranjera. Dirigir una taberna no es la ocupación ideal para un aventurero, pero puede ser de mucha utilidad si los aventureros intentan asentarse en la zona de Kreutzhofen. Como es lógico, otra alternativa es venderla (es probable que Gierig ofrezca una buena suma) y marcharse a otro sitio.

En segundo lugar, si te gusta la idea de una campaña de larga duración basada en Tilea, los aventureros pueden decidir unirse a la causa de Guido y ayudarlo en sus aspiraciones al trono de Miragliano, derrocando al usurpador Cornuti y sus pícaros aliados los Feccia. Esto requerirá de mucho trabajo por tu parte, pero si te gusta dirigir compleja intrigas políticas puede llegar a ser muy gratificante.

Pase lo que pase, los aventureros tendrán unos amigos acérrimos en los Sangiovesi. Los sindicalistas también serán más amigos de ellos en el futuro. También se han forjado una reputación de "apagafuegos" y pueden recibir encargos de mercantes e incluso gente del lugar como el Dorfrichter, Asterellion Hojabrillante y Josef Gierig para actuar como mensajeros o guardias. O para embarcarse en una aventura más compleja ideada por ti, si necesitas un PNJ patrón para que empiecen a rodar las cosas.

Por último pero no menos importante, tenemos a la familia Feccia. Con su base en Portomaggiore (un pequeño pueblo en el noroeste de Miragliano), esta peligrosa y odiosa familia no regresará a Kreutzhofen de forma abierta. Pero tendrán espías recabando información sobre los aventureros y muy posiblemente preparando el terreno para los asesinos que vendrán después. Si Lorenzo e Isabella han muerto, a los Feccia les costará enterarse de lo que ha pasado. Y si sus planes de capturar a Guido para sus amos los Cornuti han fracasado, definitivamente clamarán venganza. Se sabe que las disputas en Tilea pueden durar generaciones, por lo que los aventureros tendrán una razón de peso para empezar a moverse.



IDEAS PARA AVENTURAS

Las ideas que se ofrecen en este capítulo están pensadas para que las transformes en pequeñas aventuras. Dependiendo del trabajo que quieras poner en ellas, puedes desarrollar una de estas ideas para una sola sesión de juego o como una aventura mas larga que discurra a lo largo de dos o tres sesiones.

• EL VIEJO LOBO DE MAR •

El capitán Jean Lemain llega desde Bretonia, aunque sin decir exactamente de qué lugar de esas tierras. Se hospeda en la posada del Águila Negra y permanece durante algún tiempo. Aunque sus ropas están muy usadas y no son de buena calidad, siempre aparenta tener gran cantidad de dinero. Las bebidas que pide en El Águila Negra le son "servidas en la mesa", aunque Johann Silber no hace esto para nadie más. Es evidente que tiene amistad con Silber y cuenta que juntos fueron unos lobos de mar.

Los personajes que presten atención y hagan pruebas de I notaran que Lemain arroja disimuladamente una mirada de complicidad sobre Annalise Hoffer. Al cabo de una semana, la actitud de Annalise hacia el buen capitán va cambiando, hasta el punto de parecer brusca, irritable y nerviosa hacia él.

La historia es la siguiente: Annalise encontró algunos papeles en el baúl de Johann Silber que relataban sus días de piratería a bordo del *Frere Jacques*. Se citaba a Jean Lemain y estaba segura de haber oído ese nombre de un amigo de Quenelles. Finalmente se puso en contacto con Lemain; su plan era que él apareciese y entre los dos amenazaran a Silber con desvelar su pasado y así sacarle dinero. Annalise tenía casi el absurdo convencimiento de que Silber poseía un gran tesoro de oro pirata, escondido en algún lugar. Lemain, en cambio, ha encontrado en esta situación una manera agradable de vivir, comer y beber sin pagar y parece estar muy contento con la idea de instalarse en la posada del Águila Negra de forma permanente.

Los personajes que tengan o hayan tenido el oficio de marinero o infante de marina reconocerán el nombre de Lemain si consiguen hacer una prueba de **Int** con éxito. Las historias sobre sus hazañas se siguen contando en los

mares más remotos, aunque muchas personas de lugares del interior, como Quenelles, nunca han oído hablar de él.

El que los aventureros descubran lo que está ocurriendo no es del todo importante; de hecho, puede que encuentres más interesante mantenerlos confundidos durante un tiempo, especialmente si tienes planeado que esta aventura se prolongue durante varias sesiones. De cualquier forma, los acontecimientos harán que todo este asunto sea descubierto después de que Lemain haya pasado cerca de un mes en El Águila Negra.



Se ve a Stapmi Tripatronadora repartiendo unos papales en El Águila Negra. Son formularios de hipoteca; Silber está en una situación económica desesperada. Si se irrumpe en el local de manera ilegal pueden encontrarse los detalles de esta situación. Otra opción es que una tarde Lemain acabe totalmente borracho y agresivo y que al pobre y atormentado Silber se le escape algún insulto hacia él ("apestosa sanguijuela", por ejemplo) que será escuchado por los aventureros. Siendo más dramáticos, Lemain podría resultar asesinado por Boris Hippler y su cuerpo vendido al doctor Entesang. Sin un cuerpo, el pobre Silber sería el principal sospechoso. Ésta es una opción bastante drástica que debes utilizar si quieres complicar más la trama.

El reto para los aventureros es descubrir qué es lo que está ocurriendo y luego ocuparse del problema de alguna manera. Como es lógico, todo resultará más sencillo si Silber ha simpatizado con ellos y tienen confianza para que de esta manera mantengan en secreto el pasado de Silber como él mismo hace. Sobre todo en el caso de que Silber les pida eliminar al capitán, apoyando su petición con algún dato de algo que sabe acerca de los personajes... Y luego, el capitán de la guardia puede sospechar que hay gato encerrado en todo este asunto, al igual que el Dorfrichter. Esta es una interesante aventura de intriga que puede complicar la vida de forma considerable.

• LA MARAVILLOSA MÁQUINA DEL GRANJERO RICHTHOFEN •

Unas semanas antes de empezar esta aventura, llegan a Kreutzhofen algunos rumores de que Magnus Richtofen se ha vuelto loco. Se le ha visto muy entusiasmado aprendiendo a trabajar el mimbre de uno de sus trabajadores y ahora un mercader ¡ha llevado a la granja tarros cerrados con vejigas de cerdo! Parece loco, bastante loco.

Si los aventureros intentan investigar sobre estos rumores, encontrarán que la granja de Richtofen ha pasado a ser un área inaccesible; cualquiera que intente acercarse al lugar es expulsado por trabajadores que levantan horcas y que gritan para que no pase nadie.

El siguiente rumor llega aproximadamente una semana después del primero. El loco Magnus, como empezaban a llamarle los lugareños, recibe otro gran cargamento de vejigas de cerdo junto a docenas de carretes de cuerda y una carreta llena de cuero. También había una caja cerrada, etiquetada con la dirección de un comerciante de Nuln. Los rumores empiezan a difundirse sobre su contenido. Se oye de todo, desde que transportaba los restos de un humano, hasta que contenía grandes sumas de dinero.

Luego llegará un gran tonel con la inscripción "ACEITE DE MORSA". Incluso los habitantes de Weilerberg han empezado a enterarse de todo esto; un día el viejo Otto Lummel irrumpe en El Águila Negra, murmurando acerca de los últimos acontecimientos extraños "que me han dejado sin palabras, la verdad".

Puedes sacar mucho partido y momentos divertidos a toda esta situación. De vez en cuando, en el transcurso de alguna otra aventura en Kreutzhofen, deja que se escuche alguna historia acerca de algo que ha llegado para Richtofen o alguna otra cosa fantástica que pueda estar preparando. Entre los fantásticos y maravillosos ingredientes se pueden incluir grandes cantidades de cuerda, un par de carros de carbón, algunos sacos de arena y cosas

por el estilo. El material llega cada pocos días, y todo es descargado en su granero, donde se ven luces hasta altas horas de la noche.

¿Qué es lo que está haciendo? Pues bien, construye un inmenso globo de aire caliente en su granero. Aprendió a urdir el mimbre para fabricar la cesta y para hacer el globo utilizó las vejigas de cerdo y la cuerda. El aceite de morsa es para mantener flexible la piel del globo, y el cuero para atirantar y mantener bien unido todo el conjunto.

El objetivo de Richtofen es hacer volar su globo sobre las montañas, hacia Mortensholm, y de ese modo crear una ruta segura para el comercio, libre de bandidos. Oculta en el granero, la gran monstruosidad que está construyendo no puede ser descubierta fácilmente.

Los hechos empiezan a descubrirse cuando Richtofen compra dos grandes cajas de caro armamento muy codiciado, su primer cargamento hacia Mortensholm. La gente del lugar, especialmente el capitán Trottlet de la milicia, sospecha que el loco granjero está preparando algún tipo de rebelión. Trottlet declara el estado de excepción y se dirige hacia El Águila Negra (o hacia el lugar donde los aventureros se encuentren en ese momento) y ejercita su derecho de reclutar a gente para la milicia, en este caso los aventureros.

"Hombres, escuchad atentamente", dice en su mejor estilo de pomposo oficial (para él, cualquiera que esté en la milicia se califica de "hombre", aunque muestre signos evidentes de lo contrario). "Tenéis que ir a la granja de Richtofen, descubrir exactamente qué está ocurriendo y regresar para informarme. Si abandona la granja, debéis seguirle, sin importar a donde vaya y lo que haga. ¿Esta claro?" Se detiene por un momento. "Pensándolo bien, iré con vosotros. Esto podría complicarse y desembocar en una situación peligrosa, y bien podríais necesitar un comandante entrenado si las cosas se ponen feas". Sin dar más rodeos, coge a los aventureros para ir directamente a la granja.

Llegan justo a tiempo para ver a un Richtofen en éxtasis, elevándose en el aire con su globo. Trottlet hace exactamente lo que cualquier militar entrenado haría al encontrarse algo inesperado y totalmente fuera de su alcance; ser presa del pánico.

"¡Derribadlo!" grita "¡Detened ese aparato! ¡Arrestad a ese hombre! ¡Haced que entregue sus armas! ¡Paradlo antes de que empiece a arrojar bombas sobre nosotros!" Mientras, el globo, empujado por el carbón que arde en un pequeño caldero, se eleva tranquilamente en el cielo para dirigirse hacia las montañas.

En el momento que Trottlet tiene una oportunidad para calmar la situación, ordena a los aventureros que sigan el globo a toda costa, y les permite hacerse con unos caballos de la granja si es necesario.

A partir de este momento, puedes disfrutar decidiendo hacia dónde se dirige el globo. Richtofen no tiene idea de vientos predominantes, corrientes de aire y cosas semejantes, y el globo no tiene ningún tipo de propulsión, por lo que tomará la dirección en la que sople el viento. Ésta es una gran oportunidad para llevar a los personajes a donde tú decidas, como por ejemplo algún terreno peligroso, montañoso e inexplorado. El globo se desplaza lentamente y a los aventureros les resultará fácil no perderlo de vista. De vez en cuando descendiendo; Richtofen no consigue encontrar el punto en la regulación del fuego para mantenerse a un nivel constante, y el globo tiene algunas fugas que lo hacen algo incontrolable.

Puedes hacer que el globo caiga en el lugar que quieras. Podría ser en mitad de una banda de goblins



que merodean por allí; los aventureros tienen que encontrar el modo de abrirse paso para rescatar a Richtofen. También deben tratar de que las armas de gran calidad que transportaba Richtofen (armas de fuego y ballestas, por ejemplo) no caigan en manos verdosas. Como es lógico, podrían hacer uso de este armamento para mantener controladas a las pequeñas criaturas. Quizás, como última opción, los aventureros puedan conseguir mantener el globo sobre las cabezas de los goblins elevándolo una altura suficiente. Podría ser necesario que se tuvieran que desprender el lastre y la carga para mantener el globo elevado y, si las armas llegan a manos de los goblins, es muy probable que los aventureros tuvieran que volver para recuperarlas.

Aparte de esto, hay todo tipo de formas de imaginar un viaje en globo; cruzando estrechos desfiladeros, con depredadores aéreos como los grifos, cada vez con más agujeros en el globo producidos por la lluvia, granizo, tormenta, etc.

• EL CLUB DEL PUDIN •

Esta aventura debería enfrentar a los aventureros con el odiado Josef Gierig. Puesto que este hombre es toda una autoridad en Kreutzhofen, deberías tener cuidado cuando uses esta aventura. Es posible que debas alterarla para cambiar la identidad del ladrón, aunque tendrás que alterar también su objetivo si haces eso.

Petra Drall consigue ganar algunos chelines haciendo pudines de Mitterfruhl para algunos aldeanos que no pueden perder el tiempo haciéndolos ellos mismos. Entre sus clientes se encuentran los Sangiovesi, el viejo Eckhard

Kruppel, el propio Josef Gierig, y los solteros Hans Arblant y Siggie Katz.

Una tarde, tras un duro día de trabajo desempolvando y arreglando el hogar de Gierig y rechazando las insinuaciones de éste, la pobre chica vuelve a casa para encontrar a su lisiada madre indispuesta y durmiendo con unas fiebres malignas. Peor aún, ¡todos los pudines de Petra han desaparecido! Las puertas estaban cerradas con llave, justo como estaban antes de dejar la casa. ¿Qué puede haber ocurrido? Petra no se lo puede creer. Le habían pagado los pudines por adelantado, ya que los ingredientes son costosos. Ahora han desaparecido, ha fallado a sus clientes y tiene que devolverles el dinero. Está arruinada. Se sienta en la cocina y solloza. Un aventurero que pasa la oye y, como es un alma generosa, pregunta si puede ayudar...

Esto es lo que realmente pasó, junto a algunas notas sobre cómo manejar las principales pistas.

Los pudines fueron robados por Stapmi Tripatronadora siguiendo las instrucciones de su amo. Como casero, Gierig tiene una copia del juego de llaves, y Stapmi las usó para introducirse por la puerta trasera. Stapmi se subió en una silla para cortar los pudines de donde estaban colgados; los metió en un saco, devolvió la silla a su lugar, salió, cerró la puerta detrás de él y volvió junto a su odioso señor.

Ignorando las instrucciones de Gierig que le ordenaban destruir los pudines, Stapmi los colocó en un pequeño barril que llevó a la bodega de Saufer, alegando que era cerveza enana de calidad que quería mantener fresca. Stapmi cree que podrá vender los pudines en Sonnefurt la próxima vez que el vaya allí en alguna misión.





Gierig ideó este plan como parte de su continuada campaña pensada para arruinar a las Drall hasta que Petra acceda a sus mal recibidas insinuaciones. Él espera que ahora que ella tiene que devolver el dinero a los clientes que le encargaron los pudines robados, Petra no será capaz de resistirse a su oro.

Petra le explica su problema al personaje. Su lisiada madre necesita atención médica, y ahora que sus pudines han sido robados ella tendrá que devolver el dinero a sus clientes, y la realidad es que no hay dinero alguno. Está desesperada y no tiene ni idea de qué hacer. Ten en cuenta que ella no mencionará las insinuaciones de Gierig, ni la desgracia familiar que condujo a las Drall a firmar en secreto una hipoteca de la casa con él.

Mientras Petra explica su problema, aparecerá el doctor Entesang para echar un vistazo a la viuda. Dice que sólo le aqueja una leve infección que puede ser eliminada con la medicina apropiada y con unos días de reposo. También le recuerda educadamente a Petra que la cuenta de su última visita todavía está pendiente. Ella promete pagarle tan pronto como pueda y Entesang se marcha.

Los aventureros pueden examinar la escena del crimen si así lo desean, pero son los jugadores los que deben decirte que sus personajes están haciendo esto. Petra señalará las redecillas de las que colgaban los pudines robados, y hay las siguientes pistas:

En primer lugar, hay una huella de bota parcialmente conservada en una pequeña zona encerada de la tarima cerca de la puerta trasera; sólo puede distinguirse la mitad delantera de la suela, pero es muy ancha y se ve con mucha claridad. El tamaño de la huella excluye a todas las mujeres locales o a cualquiera con un pie

mas bien pequeño, aunque deja que sean los propios jugadores los que lleguen a esta conclusión. Como es lógico, la huella casa perfectamente con las botas de Stapmi.

En segundo lugar, una de las sillas de la cocina, la más cercana al lugar donde colgaban los pudines, no está alineada perfectamente con la mesa. Las otras lo están; la casa está ordenada de forma casi obsesiva. Debe hacerse una prueba de **Int** para ver esto con claridad. Una prueba de **I** con éxito mientras se inspecciona el suelo en esta zona revelará una serie de débiles arañazos, donde la silla rayó el suelo pulido después de que Stapmi la colocara en su sitio con cierto descuido. De nuevo, el suelo alrededor de las otras sillas está casi tan pulido como un espejo. Esta pista indica que el ladrón era de corta estatura, metro y medio más o menos, y necesitaba usar una silla para alcanzar los pudines. De nuevo, los jugadores deberán hacer estos razonamientos por ellos mismos.

Las preguntas del tipo "*¿Tienes rivales a la hora de cocinar pudines para algún concurso?*" son bastante razonables, pero no conducirán a los aventureros a la resolución del misterio. Sin embargo, una pregunta como "*¿Hay alguien que quiera verte en problemas económicos?*" dará en el clavo. Una prueba de **I** (personajes femeninos +10) mostrará que Petra titubea ante esta pregunta; una prueba de **Em** satisfactoria se requerirá para lograr que rompa a llorar y revele toda la triste historia sobre Gierig. De nuevo, el hecho de que ella estuviese con Josef Gierig todo el día y le contara que su madre estaba enferma y dormida, hace que todo conduzca cada vez más hacia Stapmi.

Preguntar si alguien más tiene llaves para la casa también conducirá a los aventureros hacia Gierig. De nuevo, Petra no mostrará intención alguna de contar a la gente la desgracia de su padre, y tendrá que ser vencida con una prueba de **Em** antes de que se haga cualquier progreso. Pero el hecho es que las únicas personas que tenían llaves son Petra, su madre y Gierig. Petra lleva sus llaves con ella a todas horas, y el juego de su madre está a salvo bajo llave en un armario del dormitorio.

Así que la evidencia apunta plenamente a Stapmi. Una inspección por las tabernas mostrará que se le ha visto en la ciudad en la hora apropiada; de hecho, hay un 20% de posibilidades de que se le haya visto entrando en la cervecería de Saufer portando un barril.

Los aventureros deben darse cuenta de que todavía no tienen una prueba convincente, y que tendrán que tener un caso irrefutable antes de desafiar a Gierig. Irrumpir en la casa de Gierig buscando los pudines desembocará seguramente en unos cuantos días en la cárcel. Los aventureros podrían decidir raptar a Stapmi en el pueblo y conseguir la verdad a golpes, pero una prueba tal no sería admisible ante un tribunal y Stapmi podría denunciarlos por asalto (y con posibilidades de éxito, dado el apoyo de Gierig). Ir preguntando puerta por puerta es laborioso, pero finalmente permitirá que los aventureros averigüen con certeza lo de Stapmi cargando el barril a la cervecería de Saufer.

Los Saufer permitirán que los aventureros examinen el barril pero no les dejarán que lo abran. Lo extraño es que no es lo suficientemente pesado como para estar lleno de cerveza, y no hace sonidos de chapoteo cuando se inclina, de modo que no podría estar parcialmente lleno de cerveza. Pero traquetea, como si media docena de objetos blandos estuviesen ahí, objetos blandos como pudines de Mitterfruhl, por ejem-



plo. Los aventureros tendrán que convencer a los Saüfer de la verdad de esto para que les permitan abrir el barril.

Stapmi le echará cara al asunto cuando sea desafiado, diciendo que recogió el barril esta mañana de una barcaza en el muelle. Esto es cierto, y la barcaza acaba de zarpar. Dice que es una trampa diseñada para empañar su buen nombre e incluso insinuará que los aventureros podrían haber robado los pudines y se han inventado toda la historia ¡para difamarle!

El enano es una pequeña rata miserable, y se comporta como tal. En lugar de desafiarse abiertamente es mejor devolver los pudines a Petra y reemplazarlos por algo desagradable como algunas ratas muertas, algo de estiércol, o algo más ingenioso como un sencillo cepo. Entonces, cuando Stapmi abra el barril, se llevará una sorpresa, ¡que tendrá bien merecida! Deberías contemplar la posibilidad de recompensar con unos 10 puntos de experiencia adicionales al personaje que se le ocurra un plan particularmente entretenido para ajustar cuentas con Stapmi.

Esta aventura servirá para que Gierig y Stapmi se conviertan en enemigos de los aventureros, lo que puede significar un verdadero problema para ellos. Por otra parte, el Dorfrichter y el Capitán de la Guardia saben muy bien cómo es Gierig, y estarán felices (extraoficialmente) de que los aventureros hayan buscado las cosquillas a la pareja de villanos.

• UN ASESINATO MISTERIOSO •

Esta aventura comienza con los aventureros lejos de Kreutzhofen, trabajando para un mercader u otro cliente apropiado. Su cliente recibe una carta de un tal Etienne Bastiens, un comerciante bretón. Bastiens estaba viajando a través de las montañas cuando su guardaespaldas murió en un derrumbamiento, y su patrón les pide que lleguen a Kreutzhofen tan rápido como sea posible para encontrarse con Bastiens y asumir el trabajo de protegerle. Él les promete que si no cometen errores serán bien recompensados. Cualquier pregunta será rechazada con la afirmación de que los aventureros saben todo lo que tienen que saber sobre el trabajo, y que lo mejor que pueden hacer es empezar a moverse si quieren llegar en el tiempo acordado a Kreutzhofen.

Los aventureros intentan volver a Kreutzhofen a tiempo, pero llegarán un día más tarde. Los caminos podrían estar bloqueados por aludes fuera de estación, los ríos con espectaculares acumulaciones de numerosas barcas, o cualquier otra cosa entre una docena de cosas que podrías inventar para retrasar un día a los aventureros. Si necesitas más ideas, remítete a **Muerte en el Reik** si el viaje es por río, y también se recogen algunas ideas para encuentros en la montaña o en rutas comerciales en las aventuras de **Las Piedras del Destino**. Si realmente no puedes conseguir retrasar un día a los aventureros sin que las cosas parezcan manipuladas de un modo obvio, entonces los aventureros llegan a Kreutzhofen para descubrir que Etienne llegó allí el día anterior, para su gran pesar.

Sea como fuere, Bastiens estará muerto cuando lleguen los aventureros. Se le encontró muerto en su habitación en El Águila Negra el día en que los aventureros regresaban a Kreutzhofen. Tenía una daga clavada en su espalda, una daga sencilla sin marcas distintivas. La puerta de su cuarto estaba cerrada con llave y la ventana cerrada.

Hay otras pistas relativas al asesinato de Bastiens. Cuanto averigüen los aventureros dependerá de a quién pregunten, de lo exhaustivo de su búsqueda, etc.

En primer lugar, Bastiens había estado gravemente enfermo inmediatamente antes de morir. El cuarto ya ha sido limpiado, aunque el olor todavía no ha desaparecido. Se pueden averiguar detalles preguntando a Annalise Hoffer, quien está muy enfadada: ella encontró el cadáver cuando entró a cambiar las sábanas. El cuerpo estaba completamente rígido, la lengua púrpura sobresalía y el vómito era de un color verde grisáceo. Un personaje que tenga o haya tenido una carrera de Herbolario, Galeno, Físico o Boticario, o cualquier personaje con habilidad *Herbolaria*, *Curar Enfermedades* o *Preparar Venenos* se dará cuenta tras superar una prueba de **Int** que la descripción del cadáver hecha por Annalise muestra todo los síntomas típicos de envenenamiento.

Unas cuantas preguntas confirman que nadie más de los que cenaron en El Águila se puso enfermo. La gente que comió allí en aquel momento fueron los siguientes: Dagmar Tausk, Asterellion Hojabrillante, Anders Weber, Gerhardt Stutzer, Gudrun Mangel, dos tileanos de una barcaza ya zarpada y Ludo Lindenthal. No hay nada raro en que cualquiera de estas personas haya cenado en la posada. Anders y Gerhardt siempre lo hacen.

Si los aventureros consiguen ver el cuerpo (que actualmente se guarda en la bodega del Águila Negra, esperando a que Boris Hippler venga desde Weilerberg y lo entierre), una inspección revelará nuevas pistas. Primero, hay un gran bulto en la sien derecha de la cabeza, la cual está descolorida por graves hematomas. Esto es bastante obvio y sólo podría ser pasado por alto por un personaje que falle una prueba de **Int** por 30 o más puntos. La herida de daga en la espalda también es visible. En la boca todavía pueden verse leves restos del vómito. También hay una pequeña marca de pinchazo en la parte derecha del cuello (Prueba de **I** para verlo, Galeno +10, Físico +20, otro personaje con *Curar Heridas* +10). La herida está ennegrecida, y la piel de alrededor está ligeramente quemada; personajes con la habilidad *Química* señalarán que parece casi una quemadura con ácido.

Éstas son las pistas básicas. ¡Ahora ya todo depende de ti y de la inteligencia de tus jugadores! Pero aquí tienes exactamente cómo fue asesinado Etienne Bastiens y el porqué. Como verás, la verdad es bastante complicada. Bastiens fue asesinado en cinco ocasiones separadas, por cinco personas diferentes que no sabían nada de las otras. "Imposible", ¿has dicho? Sigue leyendo...

La primera persona que asesinó al desafortunado Bastiens fue el doctor Entesang. Bastiens había estado sufriendo de un cólico en los pasados últimos días, probablemente debido a la tensión sufrida por haber perdido a su guardaespaldas y viajar solo por las montañas. Cuando Entesang vio a Bastiens dirigiéndose a su consulta, se dejó llevar por el pánico. Conocía al comerciante de sus días en Marienburgo, y estaba asustado ante la posibilidad de que le reconociera. Entesang se disfrazó apresuradamente, tuvo que encorvarse, utilizar gruesos anteojos y un poco de tinte para enrojecer los ojos y hacerlos llorar. Bastiens no lo reconoció; no esperaba encontrarse con ningún conocido de Marienburgo y sus pensamientos estaban en otro sitio, como el dolor de su cólico. Entesang le suministró una dosis de una mezcla de hierbas fuertemente impregnada con Perdición del Hombre y mezclado con un aceite emulsionante que aseguraba que la droga no surtiría efecto hasta unas horas después.



A continuación, Bastiens fue asesinado por Asterellion Hojabrillante. Sabía que Bastiens hacía contrabando de obras de arte élficas desde Loren y de hecho, las compraba a bandidos asesinos de elfos, a sabiendas que eran fruto del asesinato. De forma subrepticia, Asterellion puso otra dosis de Perdición del Hombre en la cena de Bastiens.

La siguiente en asesinar a Bastiens fue Brunhilde Diesedorff. Ella reconoció a Bastiens como el hombre del que sabía había dejado embarazada a Selena en Nuln hace una década, y que le abandonó para sufrir un terrible aborto. Deteniéndole en la calle a las afueras del Águila Negra le pegó un golpe terrible con su bastón fracturándole el cráneo y causándole una hemorragia interna que habría demostrado ser fatal por sí misma. Bastiens volvió tambaleándose a su cuarto y se encerró allí. En su estado de conmoción no se dio cuenta de cuán grave era su herida.

Bastiens se sentía muy mareado por ese entonces, debido a la combinación de la Perdición del Hombre y la conmoción cerebral. Abrió la ventana de su habitación para que entrara algo de aire fresco. Acechando en las sombras del exterior se encontraba Umberto Siccario, con apariencia de sindicalista, pero que en realidad era un asesino a sueldo que trabajaba para un comerciante tileano con el que Bastiens se había enfrentado unos meses antes. Bastiens fue alcanzado en el cuello por el dardo de una cerbatana. Se arrastró hasta la puerta para pedir auxilio y al abrirla se encontró de frente con su quinto asesino.

Dagmar Tausk había reconocido a Bastiens en el bar como el hombre que le había estafado varios cientos de coronas cuando incumplió el pago de una arriesgada aventura en la que ella perdió a dos buenos amigos. Según comenzaba su perorata, Bastiens vomitó sobre ella y se dio media vuelta. Ella, supuso que estaba borracho y esta ignominia fue el colmo para ella. Mientras apuñalaba a Bastiens, Dagmar oyó pisadas viniendo por las escaleras; era Siccario que venía a recuperar su dardo, así que huyó de la escena dejando su puñal detrás.

Umberto quedó asombrado y muy perplejo al encontrar la daga, aunque esto alejaba cualquier posible pista sobre él, y así que allí la dejó mientras recuperaba su dardo. Dejando a Bastiens boca abajo sobre el suelo, el tileano cerró la ventana, echó la llave a la puerta desde fuera con sus ganzúas y se fue.

La forma en que distribuyas las pistas de este extraño crimen depende de ti. ¿Vio alguien a Dagmar regresando a Weilerberg, ensuciada por el vómito de forma vergonzosa? ¿Vio alguien las manchas de sangre en el

bastón de madera de Brunhilde? ¿Oyeron por casualidad su altercado con Bastiens? ¿La rapidez de manos de Asterellion no consiguió engañar a alguien que ahora podría traicionarle? Tú decides.

Una cosa esta clara. Esta intriga podría tener a los aventureros entretenidos por un largo período de tiempo. Les podría crear un considerable número de enemigos. ¿Quiere realmente el Dorfrichter saber la verdad? Si los aventureros averiguan toda la historia, ¿les creerá alguien? ¿Y cuál de los varios intentos de asesinato fue el definitivo? Esto tendría que ser demostrado si el caso llega alguna vez a juicio. Y no importa cuánto averigüen los aventureros, ¿estarían alguna vez convencidos de haber averiguado *todo* sobre el asunto? ¿Fue una conspiración? ¿Se puede confiar en *alguien* en Kreutzhofen? Esta aventura puede producir pesadillas a tus jugadores.



• CAZA DEL HOMBRE-LOBO •

Las primeras señales de que algo raro está ocurriendo en Kreutzhofen se produjeron cuando los animales (perros, caballos, gatos, etc.) empezaron a comportarse de forma extraña. Estaban ariscos e inquietos, y a menudo nerviosos. Y entonces, en la siguiente luna llena, se escucharon aullidos provenientes del norte. Los aullidos son como los de los lobos, pero un personaje Montaraz o un Sacerdote Druídico con un familiar Lobo se daría cuenta tras pasar una prueba de **Int** de que no son *exactamente* iguales...

Poco tiempo después, Dieter Krankel el guardabosque, tiene una historia que contar en El Águila Negra. Jura que esa tarde vio a un hombre entrando sin permiso en el Bosque de Wundt y corrió tras él, y en el momento que desaparecía detrás de un montículo ¡pudo ver a un lobo desparecer en la distancia! La luna llena, hombres, lobos... No pasará mucho tiempo antes de que se establezca la conexión.

A continuación se producirá la Gran Cacería de Hombrs Lobo, en la que los aventureros se unen a los lugareños. Si has visto cualquier vieja película de terror sabrás exactamente el tipo de atmósfera que se genera: una masa portando antorchas y diversos aperos agrícolas, grandes y amenazantes perros tirando de sus correas, varios dignatarios locales y algunos lumbreras de la taberna que intentan erigirse como los líderes del populacho... El capitán Trottel ofrece 20 CO por la captura del hombre lobo vivo, pero la mayoría de la gente no está ansiosa por aprovechar la oportunidad y pretenden matarlo. Sin embargo, los aventureros deberían verlo de otra manera; ¡ya sabemos como son los aventureros cuando hay dinero de por medio!

Aunque algunos jugadores puedan sospechar que un inicio tan obvio sólo puede enmascarar una pista falsa, los hombres lobo son ciertamente muy reales. No siempre introducimos pistas falsas; además, ¿no han oído nunca hablar de un doble farol? Mientras el populacho irrumpe ruidosamente a través del Bosque de Wundt, los aventureros se encontrarán dirigiéndose hacia el límite del Bosque de los Fantasmas, y es por aquí donde verán por primera vez a las bestias. Hay dos de ellas y están en su forma de lobo, corriendo a través de los árboles lejos de todo el ruido y las luces.

Si los aventureros atacan, los lobos se volverán y huirán, y una joven muy enfadada saldrá corriendo (con cierta prisa) de los bosques a la derecha de los aventureros para detener sus disparos. Wanda, la Sacerdotisa Druídica grita a los aventureros para que dejen a los lobos en paz. Atacará con su cayado si es necesario y solo huirá si sus **H** se reducen a cero (ten en cuenta su habilidad *Huida*). Si se enemistan con Wanda, los aventureros tendrán un enemigo de por vida. Si la matan, tendrán un enemigo infinitamente más temible con el que tratar, Claudia Eberhauer la elementalista. De hecho, para anticiparse y evitar la muerte de Wanda deberías hacer que apareciera Claudia y comenzara a utilizar sus poderosísimos hechizos para proteger a la joven druida.

Los lobos se detendrán y permanecerán junto a Wanda, quien posará sus brazos protectores sobre ellos. Wanda fue criada por estos lobos y los protegerá. Los hombre lobo son Johann Kline y su hermana Mathilde, campesinos corrientes de un poblado de una ladera a unas pocas leguas de distancia. Se han acostumbrado a vivir como lobos, prefiriendo esta vida a la suerte del pobre campesino.

Así pues, los aventureros han encontrado a los hombres lobo y es de esperar que se den cuenta de que sería

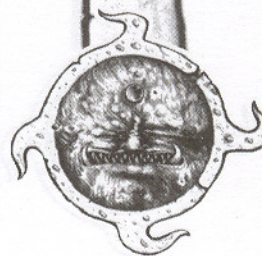
una malísima idea hacerles daño. Esto les deja con el problema de intentar convencer a los hombres lobo de que deben dejar en paz a Kreutzhofen, y asegurarse de que salen de la zona sin encontrarse con el populacho que está tras su sangre.

Los aventureros deberían explicar que los hombres lobo molestan a los animales del pueblo con su proximidad. Wanda desprecia a la gente que afirma que lo que quiere es el bien de sus animales domesticados. Si realmente les importasen les liberarían, por supuesto. Los hombres lobo no se dieron cuenta de los efectos que estaban causando. Son bastante novatos en su forma de lobo y se disculpan por todo. Sin embargo, no pueden continuar más tiempo en su forma humana ya que la tensión de su encuentro y el estar siendo cazados lo impide. Y al fin y al cabo, ellos tienen que comer.

Los aventureros no deberían encontrar muy difícil persuadir a los hombres lobo de que deben internarse en lo más profundo del Bosque de los Fantasmas, lejos de las granjas y aldeas. Deberían tratar de explicar esta solución a los aldeanos, con la esperanza de animarles a adoptar una actitud de "vive y deja vivir", pero el capitán Trottel rápidamente doblará su recompensa sobre las criaturas y hablará de organizar una partida de caza para ir al Bosque de los Fantasmas. "Hasta que esa tierra baldía quede bajo un control civilizado", declarará de manera pomposa. Quizá lo mejor es que se aconseje a los aventureros que estén callados sobre este asunto y confiar en que los hombres lobo capten su aviso y se marchen tranquilamente a sus nuevas tierras.

Ésta es una solución perfectamente adecuada a la situación, pero no constituye realmente un éxito espectacular. Lo que constituiría una solución verdaderamente heroica sería que los aventureros logran de hecho persuadir a los aldeanos y a los hombres lobo de que deben vivir juntos y en paz. Dada la actitud prepotente de los aldeanos hacia cualquier tipo de bestias salvajes esto no será nada fácil, ya que aquellas bestias que no son buenas para comer constituyen obviamente una amenaza. Sin embargo, si tienes el tipo de grupo al que le gusta relacionarse a fondo con los PNJ, la diplomacia y la negociación, entonces deberías ser capaz de llevar la aventura a una conclusión muy satisfactoria.

Los hombres lobo todavía no son buenos cazadores y necesitan comida; a cambio de esto y permitiéndoles vivir a su modo, podrían ser unos excelentes exploradores en aquellas regiones a las que los aldeanos no puedan acceder. Podrían avisar con antelación de incursiones goblinoides, hombres bestia o cualquier otra criatura maligna, convirtiéndolos de esta manera en una verdadera ventaja. Si la aventura terminase de esta manera, serviría para que Wanda la Druida se acercase más a los aldeanos, situación que sería buena para todos. Si los aventureros consiguen alcanzar un éxito diplomático como éste, su alegría estaría plenamente justificada, ya que habrían hecho bien las cosas.



LUGARES OPCIONALES

Las aventuras cortas que se presentan a continuación difieren de las del resto del libro. Cada una de ellas se centra en una ubicación concreta no demasiado alejada de Kreutzhofen. Estos lugares no se muestran en el mapa principal de la zona, pues se pretende que tú los ubiques donde creas oportuno y sólo existirán si tú quieres que existan! Además, los aventureros nunca encontrarán estos lugares a menos que estés listo para utilizar las aventuras, pues ponerlos en el mapa sólo serviría para que a los jugadores

les entrara la curiosidad y se dirigieran a ellos para investigar cuando tú les tienes preparadas cosas mejores en otros sitios.

Se ha sugerido una ubicación para cada uno de estos lugares, pero puedes adaptarlos fácilmente a otro sitio si así lo estimas oportuno. No tienen porqué utilizarse en los alrededores de Kreutzhofen.

Estas aventuras tienen distintos grados de dificultad y por ello también varía la fuerza del grupo ideal para la que están diseñadas. Los comentarios a este respecto se dan al principio de cada aventura.

• JUICIO EN LA PIEDRA •

• FUERZA DEL GRUPO •

Esta aventura se desarrolla en las cámaras funerarias de Gaetano Carnera, un famoso tileano, líder de forajidos del siglo XXI. Este lugar es realmente mortal, por lo que los aventureros deberían tener experiencia y ser bastante fuertes. Necesitarán al menos dos Guerreros o Montaraces que sean buenos luchadores (A 2 o más, HA 50 o más), y la mayoría de los aventureros deberían tener al menos un arma mágica de pequeño poder (HA +10, D +2 o algo parecido). La Magia de Batalla de Niveles 1 ó 2 también será de utilidad.

• EXPERIENCIA •

Esta aventura debería reportar entre 30 y 200 puntos de experiencia a cada aventurero participante.

• EMPLAZAMIENTO / UBICACIÓN •

Los aventureros pueden enterarse de las tumbas por un viejo mapa, gracias a un anciano erudito para el que realizan un servicio o incluso por medio de un lejano descendiente de Carnera que tiene registros familiares que señalan la existencia de la tumba y contrata a los aventureros para que la investiguen. Deberías proporcionar a los aventureros algo de información sobre Carnera, poniendo el énfasis en su terrible reputación y el inmenso tesoro que se dice que guarda, un tesoro jamás encontrado...





La zona más obvia se sitúa en Las Cuevas, hacia el noroeste de Campogrotta, en un lugar desde el que la banda de proscritos de Carnera pudiera atacar las rutas comerciales al sur. Para llegar allí, los aventureros deberían ir hasta Campogrotta, lo que les dará la oportunidad de ver la ciudad subterránea de Alimento y experimentar un viaje completo por el Río de los Ecos. Desde Campogrotta seguirá un largo y peligroso trayecto montañoso, con todos los peligros que uno se encuentra en esa clase de terrenos. Puede que se necesite realizar cierta búsqueda para localizar la entrada del complejo funerario.

• EL COMPLEJO FUNERARIO •

El Mapa 16 muestra el complejo funerario. Los peldaños de piedra que descienden hacia él están ocultos y cubiertos de rocas que deberán ser retiradas. Esto hará que los personajes tengan que emplear 20 horas totales (divididas entre los personajes) en el caso de que no tengan ayuda mágica. También hay algunos escombros y rocas en las propias escaleras. Las tumbas carecen por completo de iluminación, por lo que los aventureros deberán llevar lámparas o alguna fuente de iluminación para poder ver. Los peldaños descienden unos 12 metros.

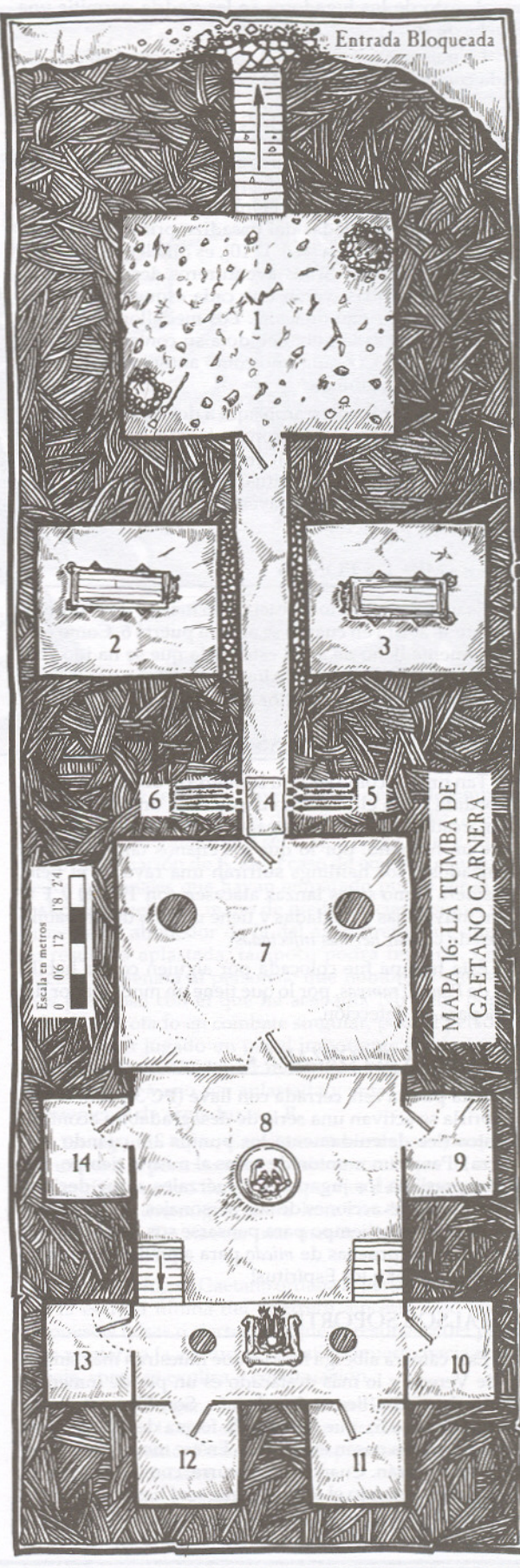
El complejo funerario es un lugar extraño y mágico, y los personajes que intenten utilizar aquí *Sentido Mágico* o *Conciencia de la Magia* se verán desbordados por sensaciones de poder confusas y cambiantes. Cualquier personaje que intente utilizar una de estas dos habilidades dentro del complejo funerario deberá hacer con éxito una prueba de FV o sentirá un leve aturdimiento debido a la sensación de opresión mágica, sufriendo una penalización de -10 a todas las pruebas mientras estén dentro del complejo.

Algunos de los encantamientos del complejo están realizados para proteger a los muertos mientras que son hostiles con los vivos. Esto significa que las criaturas no muertas de este lugar tienen determinadas protecciones, otorgadas por el propio complejo. Tienen un +10 a las pruebas de FV contra la magia y se les permite una prueba para resistir cualquier hechizo de Nigromancia lanzado contra ellos y cualquier hechizo protector (como *Zona de Santuario* lanzado por intrusos vivos); si el no-muerto pasa con éxito una prueba de FV, el hechizo sencillamente no tendrá efecto.

• L'ANTESALA •

A 3 metros de esta habitación y si tienen éxito en una prueba de *Escuchar* (base 60%, *Oído Agudo* +10), los aventureros oirán unos chasquidos y crujidos. Un gran grupo de ratas de roca (22 en total) ha establecido aquí su hogar. Las ratas suelen salir fuera durante al amanecer y en la puesta de sol, buscando los sabrosos lagartos de roca y similares. Intentarán evitar el combate, pero lucharán hasta la muerte si se ven acorraladas en este lugar. A pesar de su número, no deberían ser una amenaza seria para los aventureros (aunque puedes reducir la cantidad si el grupo es más débil que el recomendado).

La antesala propiamente dicha está decorada de una forma sorprendente. Aunque el suelo está lleno hasta los tobillos de basura traída por las ratas de roca, los dibujos pintados sobre las paredes muestran a un búho sentado en un trono que sujeta un par de balanzas en sus garras. Los personajes con la habilidad de *Teología* y los seguidores de Verena lo reconocerán inmediatamente como un símbolo de la Diosa de la Sabiduría; si lo estimas oportuno



no, al resto de los jugadores se les podría permitir una prueba de Int.

La puerta que conduce al resto del complejo está cerrada con llave (PC 30, R 4, D 12).

• 2-3. CÁMARAS SELLADAS •

Cada una de estas cámaras contiene un pesado ataúd de madera (R 5, D 15) que alberga un esqueleto humano envuelto en una sábana. Sin embargo, como las cámaras están tapiadas y aisladas del pasadizo principal por una gruesa pared de piedra (R 6, D 10), es difícil que los aventureros las detecten. Si los aventureros descubren y saquean estas tumbas, verán que cada esqueleto lleva un medallón de oro rojo de Catai. Los medallones tienen un valor de 20 CO cada uno, debido a su contenido en oro, pero valdrán 60 CO cada uno como antigüedades (y 150 CO si se venden juntos).

Los proscritos enterraron aquí a dos de los guardaespaldas de Gaetano, que juraron protegerle hasta la eternidad. Sus juramentos han hecho que sus almas se mantengan aquí como Espíritus. Tan pronto como se abra la puerta 6, los Espíritus atravesarán las paredes y atacarán al grupo por detrás.

• 4. TRAMPA DE FOSO •

Es un foso cubierto de casi cinco metros de profundidad que se abrirá en cuanto se abra la puerta 6. Como está parcialmente lleno de agua estancada que se ha ido acumulando aquí con el paso de los años, el daño por la posible caída será 1 punto inferior al normal.

• 5. TRAMPAS DE LANZAS •

Tan pronto como se abra la puerta 6, una lanza saldrá despedida hacia el pasadizo desde cada uno de los puntos marcados. Las lanzas impactan a la altura de la cintura de un humano, por lo que los enanos también serán alcanzados y los halflings sufrirán una raya en el pelo. Considera como si las lanzas atacasen con HA 90 y F 6. Están muy viejas y oxidadas y tienen un 50% de probabilidades de causar *heridas infectadas*.

Esta trampa fue colocada por alguien con la habilidad de *Poner Trampas*, por lo que tiene un modificador del -20% para su detección.

• 6. PUERTA REFORZADA •

Esta puerta está cerrada con llave (PC 30, R 5, D 16). Al abrirla se activan una serie de desagradables acontecimientos (lee detenidamente los puntos 2-5 cuando esto ocurra). Pasan un montón de cosas al mismo tiempo, por lo que presiona los jugadores y fuérzales a que decidan rápidamente las acciones de sus personajes; no les permitas que se tomen tiempo para pensarse sus decisiones. ¡Y no olvides las pruebas de *miedo* para aquellos personajes que puedan ver a los Espíritus!

• 7. FALSOS SOPORTES •

Esta cámara alberga frescos que muestran más símbolos de Verena y lo más destacado es un par de inmensos pilares de piedra llenos de adornos. Son Elementales de Tierra (Tamaño 5), que adoptan la forma de pilares hasta que los intrusos pasan entre ellos. En ese momento, se animarán y atacarán. Cuando esto ocurra, como es lógico, ya no estarán sujetando el techo (lo que será bastante preocupante, pues la sala se derrumbará parcialmente). El riesgo de ser golpeado por una piedra que caiga es el siguiente:

Asalto de Combate	Probabilidad de ser golpeado
1	0%
2	10%
3	15%
4	20%
5	25%
6	30%
7	35%
8	40%
9	45%
10	50%

Los personajes que sean golpeados por las piedras que caen recibirán un impacto con F 3. Las piedras que caen no afectan lo más mínimo a los elementales de tierra.

Después del décimo asalto, el techo se estabiliza. La cámara se ha llenado de escombros (se considera *terreno difícil*), pero sigue siendo transitable.

Puesto que la puerta hacia la sala 8 se abre a esta cámara, se necesitará limpiar de escombros el terreno frente a ella antes de que pueda abrirse. Tira D100 en cada uno de los asaltos que los personajes realicen esto (necesitarán sumar 12 asaltos de trabajo entre los personajes). No va a ocurrir nada, pero servirá a la perfección para mantener la atmósfera de tensión. La puerta en sí se halla cerrada con llave (PC 45, R 6, D 18).

• 8. CÁMARA DE LAS APARICIONES DE CARNERA •

Esta magnífica cámara tiene un alto techo abovedado. Está decorado de forma profusa y la mayoría de los frescos se han conservado intactos. De nuevo, tienen relación con Verena. Muestran a una gran figura (de unos 25 metros de altura) que representa a una diosa de pie con los ojos vendados que sujeta una espada frente a ella, unos búhos vuelan de aquí para allá entre escenas de discusiones y debates académicos, se puede ver unos sabios jueces meditando sobre libros de leyes, etc. Pero a pesar de toda la magnificencia de estos frescos, la sala está dominada por otros dos elementos.

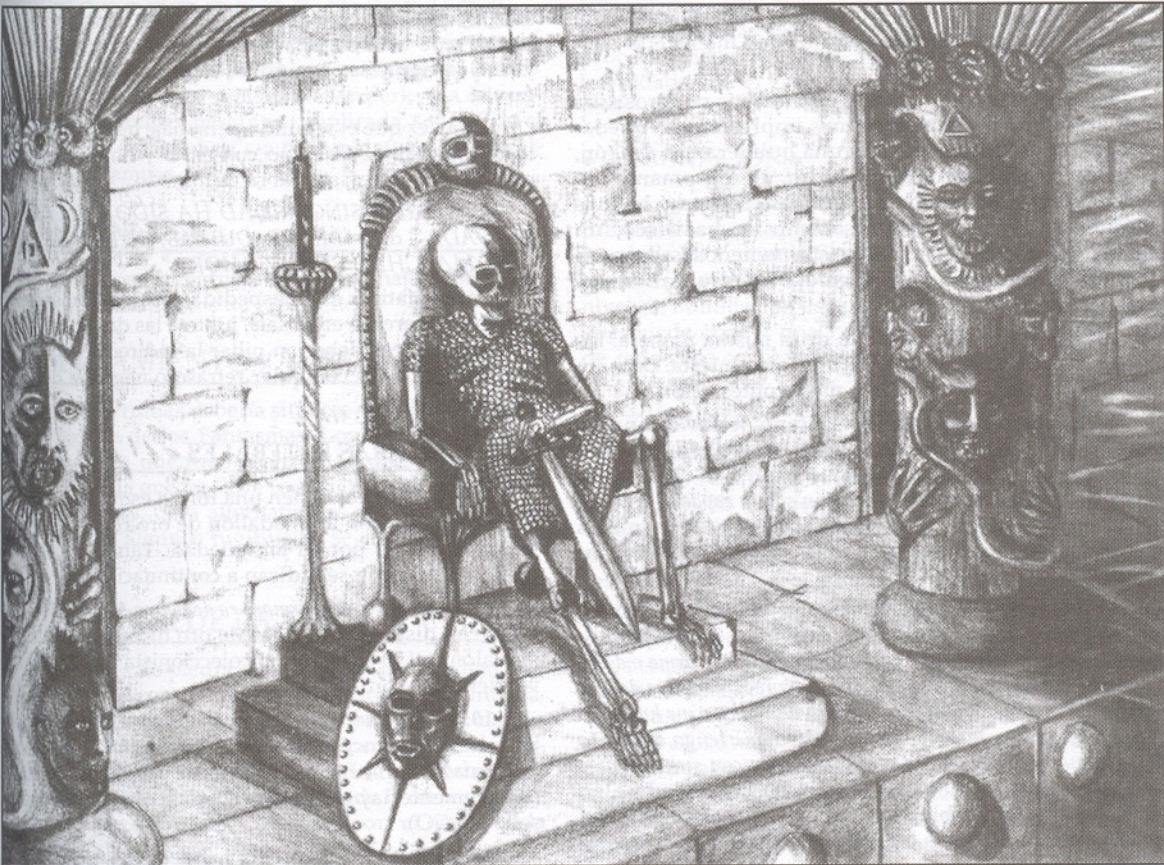
El primero es una estatua de Verena en el centro de la cámara, de 2'10 metros de altura y con los brazos ligeramente extendidos. El otro elemento es un gran trono de mármol lujosamente tallado, flanqueado por un par de búhos de unos 60 cm de altura que se apoyan sobre un estrado en el extremo más alejado de la sala. En el trono sienta una figura esquelética ataviada con una cota de malla todavía brillante: el mismísimo Gaetano Carnera.

Los aventureros apenas tienen tiempo de percatarse de todos estos detalles (una fracción de segundo o así), pues de inmediato se oye una voz. Parece venir del esqueleto del trono, aunque las mandíbulas de éste no se mueven.

“¿POR QUÉ MOLESTÁIS A GAETANO CARNERA?”

La voz es tenue, como el viento que sopla sobre un prado o el ruido que produce el pasar las páginas de un antiguo libro, aunque también está dotada de un inexpugnable poder. Imagina como si alguien que no tuviese cuerdas vocales intentase gritar.

Lo que pase a continuación dependerá de los aventureros. Básicamente tienen cuatro opciones: atacar al esqueleto, prepararse para el ataque (con hechizos, armas o proyectil, etc.), ignorar la voz o responder a ella.



Si atacan, vete directamente al apartado titulado *La Batalla*.

Si se preparan para el ataque o ignoran la voz y empiezan a registrar la sala, la voz les avisará una vez más para que se detengan; si no lo hacen, dirígete a *La Batalla*.

Si responden a la voz (incluyendo el callarse cuando se les diga), ésta proseguirá:

"MOSTRÁIS ALGO DE SABIDURÍA. BIEN, ¿POR QUÉ ESTÁIS AQUÍ?"

Si los aventureros no admiten que están buscando un tesoro, Gaetano responderá:

"ESTÁIS MINTIENDO, ¿QUIÉN ENTRARÍA EN UNA TUMBA ANTIGUA SI NO ES A POR TESORO? Y SE DICE QUE LA TUMBA DE GAETANO CARNERA ES MUY RICA, ¿O NO? NO HABÉIS MOSTRADO SORPRESA ANTE MI NOMBRE, POR LO QUE TODAVÍA SE SIGUE RECORDANDO ENTRE LOS VIVOS; POR TANTO TAMBIÉN SE RECUERDAN LAS HISTORIAS DE MI ORO. LO ENCONTRARÉIS BIEN PROTEGIDO, AUNQUE PODÉIS QUEDAROS LO QUE ENCONTRÉIS Y GUARDAR LO QUE COJÁIS"

En este momento activará sus defensas; vete a *La Batalla*.

Si los aventureros admiten abiertamente que en realidad estaban buscando el tesoro, Gaetano adoptará una actitud diferente:

"¿SINCEROS ADEMÁS DE SABIOS? CASI ME HABÉIS IMPRESIONADO, PERO EL TESORO DE GAETANO CARNERA NO ES PARA QUE CUALQUIERA ENTRE Y SE LO LLEVE A SU ANTOJO. SI QUERÉIS MI TESORO, EL MÁS FUERTE DE VOSOTROS DEBE COLOCAR SU MANO DERECHA EN LA MANO DERECHA DE LA DIO-SA. HACEDLO"

Cualquier retraso en cumplir esta orden desembocará en un ataque inmediato: dirígete a *La Batalla*, a continuación. El personaje debe ser el que tenga en el grupo la mayor puntuación de F. En el caso de empate, cualquiera de los personajes que hayan empatado puede ser el que realice la prueba. La mano de piedra se cierra suave pero firmemente alrededor de la del aventurero, que aunque no resultará aplastada, tampoco podrá retirarla. Luego Gaetano ordenará al personaje que nombre al monstruo más poderoso con el que ha acabado. No tiene porqué haberle derrotado en combate singular, pero el personaje deberá haber jugado un papel importante en el combate que le destruyó. Cualquier mentira en este punto conducirá a que su mano sea aplastada y sufra 2 H, independientemente de armaduras o R.

En segundo lugar, Gaetano ordenará al personaje que mencione a la persona más poderosa con la que ha acabado (aquí se pueden incluir campeones del Caos, pero no otro tipo de enemigos como hombres bestias u otros humanoides). De nuevo, una mentira le costará 2 H al personaje.

En tercer lugar, Gaetano ordena al personaje que nombre la esencia última del guerrero. En este caso no hay respuestas falsas o ciertas, aunque la respuesta del personaje afectará a la actitud del forajido muerto hacia el personaje, como se explica a continuación.

En cuarto lugar, Gaetano ordena al personaje que dé una razón por la que debería permitírsele coger algo del tesoro de Gaetano. De nuevo, la respuesta a esta pregunta se trata más adelante.

Por último, Gaetano formula una sencilla pregunta, **"¿ES LÍCITO O BUENO ROBAR A LOS RICOS PARA DAR SUS TESOROS A LOS POBRES?"**



Para decidir los "puntos de vista" de Gaetano sobre las respuestas que obtenga, tendrás que interpretar ciertas cosas.

Para la primera pregunta, cuanto más poderosa sea la criatura que se mencione, más impresionado quedará Gaetano. Monstruos como una quimera, un dragón, un grifo, un jabberwock, una hidra, un nigromante no-muerto, un vampiro o una mantícora son muy buenas respuestas; otro monstruos como un basilisco, un hipogrifo, una araña gigante (son venenosas después de todo) son aceptables. Cualquier otro resultará inadecuado.

Juzga la segunda pregunta de la misma manera: los campeones del caos serán una buena respuesta, pero un ladrón o un guardia serán una mala contestación.

Con la tercera pregunta, Gaetano preferirá una respuesta que tenga ciertos elementos de inspiración o calidad poética en ella, como por ejemplo *"Convertirse en un autentico experto en comunión con la espada"* o *"Responder a la agresión con vigilancia"*. Las bravuconadas estúpidas deberían ser juzgadas de forma inadecuada.

Con la cuarta pregunta, Gaetano busca una respuesta que tenga ciertas dosis de creatividad, la simple honestidad o méritos similares. Frases como *"Un arma mágica sirve mejor en las manos de un guerrero vivo que en las de uno muerto"*, *"He conseguido llegar hasta aquí, y eso me hace merecedor de alguna recompensa"* o *"Creo que tengo el mismo derecho a quitarle el tesoro como tú hiciste con sus antiguos dueños"*, causarán buena impresión. La sinceridad y algo de orgullo (justificable) son las claves. Las respuestas engañosas, fanfarronas o estúpidas son un error en este caso.

Con la última pregunta, Gaetano quedará impresionado por una respuesta inmediata que diga *"Sí"*. Algo más pensado como *"A veces, pero cada caso debe ser juzgado por sus méritos individuales"* también será aceptable. Cualquier otra cosa (equivocarse, una parrafada legal o un *"No"*) será totalmente desacertada.

En cualquier caso, si hay duda con alguna de las respuestas, toma una decisión que perjudique al aventurero.

Al final de este primer intenso interrogatorio, la estatua de Verena libera al personaje: haz una prueba secreta contra la media de su Ld y su Em. Modifica la prueba por $-/+10$ por cada pregunta, reflejando lo impresionado que ha quedado el personaje de Gaetano. Si el personaje es un tileano añade $+10$; si el personaje es un devoto seguidor de Verena, añade $+10$.

Si esta prueba modificada tiene éxito, el esqueleto permanecerá en el sitio y señalará a una de las seis puertas con un movimiento de su brazo.

"OS CONCEDO LO QUE HAY DETRÁS DE UNA DE ESTAS PUERTAS. ¿CUÁL ESCOGERÉIS?"

El personaje debe decidir una de las puertas y entonces ésta se desmoronará. Detrás de ella, el guardián no-muerto se desvanecerá, liberado de su vigilancia en este lugar. Los aventureros son libres para coger el tesoro que se alberga en el interior.

Si la prueba falla, Gaetano se pondrá de pie.

"¡ERES UN GUERRERO SIN VALOR, UN SAQUEADOR DE TUMBAS Y UN COBARDE. APRENDE LO QUE ES EL CORAJE O PREPÁRATE A MORIR!"

...y ordena a sus fuerzas que ataquen. Dirígete a *La Batalla*, a continuación.

Gaetano está dispuesto a permitir que un segundo personaje responda a las mismas preguntas si, y

solo si, el primer personaje tuvo éxito. Gaetano no permitirá que más de dos personajes realicen la prueba y en la segunda ocasión no realizará la última pregunta.

Una vez que el segundo personaje haya respondido a las preguntas de Gaetano con éxito y haya sido recompensado, la entrevista habrá terminado.

"VUESTRA SINCERIDAD HA SIDO BIEN RECOMPENSADA", dice "MEJOR, QUIZÁS, DE LO QUE MERECEIS. MARCHAD EN PAZ AHORA".

Para enfatizar esta despedida, los guardianes etéreos restantes aparecen en la sala, junto a las distintas puertas. Los aventureros deberían pillar la indirecta y marcharse de inmediato, pues cualquier retraso o negativa desembocará en *La Batalla*.

• 9-14. CÁMARAS LATERALES •

Todas éstas contienen una forma esquelética envuelta en ropajes y con un medallón de oro rojo que tiene un valor de 50 CO por su antigüedad. También contienen otras cosas, según se indican a continuación:

9: Aparecido, una armadura de placas $+1$ completa, una bolsa con distintas monedas de oro tileanas antiguas con un valor de 150 CO para un coleccionista o de 35 CO si se venden como oro.

10: Aparecido, una cota de malla corta con mangas $+1$, Joya de Energía incrustada en un anillo (8 Puntos de Magia), una Poción de Fuerza en forma de polvos deshidratados (simplemente hay que añadir agua...), un anillo de oro con sello (35 CO).

11: Espectro, una espada mágica (HA $+5$, D $+1$) con una runa de muerte menor (skaven) que también hace que el portador de la espada sufra *frenesí* cuando se enfrenta a enanos, rompeespadas $+10$ ($+10$ a las pruebas de HA a la hora de parar, romper espadas, etc.), Guantes de Cobra, bolsa con 250 CO (monedas del Imperio).

12: Espectro, escudo $+1$, Amuleto de Ley, Botas Silenciosas.

13: Espíritu, cofre con gemas y monedas antiguas con un valor total de 3.500 CO.

14: Espíritu, Túnica de Disfraz (variante de Clonar Imagen), Anillo de Protección contra Goblinoides, Varita de Jade cayado mágico (Fr $+15$, FM $+15$ cuando se lleva, destruye armas mágicas), tubo de hueso con un pergamino que contiene 3 hechizos de Magia de Batalla de Nivel 3 (a tu elección).

• LA BATALLA •

Gaetano se pone de pie y ataca y los seis guardianes no-muertos emergen de las cámaras laterales. No olvides las posibilidades que ofrecen las distintas combinaciones que Gaetano tiene a sus órdenes. Por ejemplo, las criaturas paralizadas son blancos indefensos y pueden ver su Fuerza reducida hasta la muerte de forma horriblemente fácil.

La lucha contra todas estas criaturas etéreas es una opción que los aventureros con sentido común deberían evitar. Sin embargo, ten en cuenta que una opción bastante buena sería acometer la "prueba" para dos guerreros: salir del lugar, recuperarse y curarse hasta el máximo lo más rápidamente posible y regresar para combatir a Gaetano y los cuatro guardianes no-muertos restantes para hacerse con el resto del tesoro. De todas formas, esto también será un combate muy peligroso. Las recompensas son buenas, pero ¡se las tendrán que ganar de verdad!



• LA TORRE DE LOS CUERVOS •

Esta aventura es apropiada para aventureros principiantes, aunque los que tengan más experiencia la pueden encontrar también bastante complicada, sobre todo si incrementas la cantidad de cuervos o la gravedad de algunas de las trampas.

• EXPERIENCIA •

Con esta corta aventura, cada personaje debería ganar entre 50 y 125 puntos de experiencia.

• EMPLAZAMIENTO / UBICACIÓN •

La torre en ruinas debería situarse en las profundidades del Bosque de los Fantasma. Los aventureros pueden encontrarla mientras realizan algún servicio para Wanda la druida que les lleve (con su permiso) al Bosque de los Fantasma. Otra alternativa es que se encuentren persiguiendo a algunos fugitivos y se encuentren con la torre.

• EL EXTERIOR DE LA TORRE •

Las paredes de piedra exteriores de la torre han empezado a desmoronarse, aunque la torre sigue intacta. Hiedra, musgos, líquenes y plantas similares han cubierto determinadas zonas de las piedras. La vieja puerta principal, en su tiempo resistente, ha sido derribada y sus pedazos se reparten por el suelo fuera de la torre. Hay un cuervo grabado sobre la piedra que forma el marco de la puerta.

Las ventanas de la torre están todas intactas. Esto es algo que puede sorprender a los aventureros, pero no están hechas de cristal normal. Su resistencia se ha aumentado por medios mágicos (R 8, D 5) y si son golpeadas por cualquier objeto pesado emitirán un sonido quejumbroso de alta frecuencia rompe-tímpanos que sólo puede escucharse fuera de la torre. El gemido dura dos asaltos. Cualquier personaje a 8 metros o menos de la torre debe realizar con éxito una prueba de I (*Oído Agudo* +10) o quedar parcialmente ensordecido durante D6 turnos. Los oídos de un personaje ensordecido sufrirán un zumbido (*Escuchar* -40) y quedará ligeramente desorientado (-5 a todas las pruebas *excepto* las de F y R). Otra extraña característica de las ventanas es que sólo son transparentes en una dirección. Aquellos que están en el interior pueden ver hacia afuera, pero desde fuera no se puede ver el interior.

Es posible entrar a través de la ruinosa entrada o a través de un estrecho hueco en el tejado creado por la ausencia de unas cuantas tejas. El hueco tiene sólo 45 cm de lado, lo que significa que los enanos, halflings y humanos con armadura tendrán que agrandar el hueco para poder pasar por él. Esto atraerá a los cuervos en D3 asaltos (véase *El Ataque de los Cuervos!*, a continuación). Los intentos para escalar la torre se realizan sin modificador alguno.

• EL INTERIOR DE LA TORRE •

• SUELOS INSEGUROS •

El mapa muestra aquellos lugares donde faltan tablones del suelo (¡fáciles de detectar!) o están podridos e inseguros (prueba de I, *Allanador* +10, *Ladrón de Cadáveres* +10, *Carpintería* +10, *Ingeniería* +10). Los tableros del suelo inseguros podrán venirse abajo cuando se coloque peso sobre ellos (la posibilidad base es del 25% para un halfling,

50% para un elfo, 70% para un enano o un humano). Si hay más de una criatura de pie sobre la misma zona, la probabilidad será del 95%. Puedes incrementar estas probabilidades en el caso de que los personajes sean muy pesados.

• ILUMINACIÓN •

La torre no posee iluminación alguna, aunque en la primera y segunda planta se filtrará algo de luz exterior a través de las ventanas. Sin embargo, esta luz es muy débil en el Bosque de los Fantasma; en el interior de la torre, el nivel de iluminación es aproximadamente equivalente al que puede ofrecer una vela, a menos que la descripción de cada zona concreta indique lo contrario.

• 1. SALA PRINCIPAL •

Esta sala está llena de ramas, leña y otros escombros. Una prueba contra la mitad de *Int* (toda la *Int* para aquellos personajes que tienen o han tenido carreras de Montaraces o Druidas) permitirá al personaje detectar que la cantidad de los escombros y el tamaño de los restos sugieren que pueden haber sido traídos hasta aquí por alguna criatura con el objetivo de construir un nido.

Hay un denso entramado de telarañas junto a la base de la escalera de caracol. La araña gigante que la construyó está acechando bajo un gran montón de restos de ramas, justo sobre la trampilla que conduce al sótano. Atacará a los aventureros transcurrido un asalto desde que éstos entren en la torre. Si los aventureros se dirigen hacia las escaleras, la araña atacará por sorpresa (los personajes sorprendidos sufrirán una penalización de -20 a la I durante el primer asalto). Los personajes que estén mirando hacia la posición de la araña cuando ésta ataque, no se verán sorprendidos.

No hay nada de valor en esta sala, sólo un gran montón de escombros llenos de barro y una rata de roca muerta entre las telarañas. Atravesar estas telarañas obliga a que el primer personaje que lo haga emplee un asalto completo. Los personajes que le sigan se moverán a mitad de velocidad a través de estas telarañas. Otra alternativa es que quemen las telarañas con antorchas, lo que llevará unos 3 asaltos, tras los cuales, el acceso a las escaleras estará libre por completo.

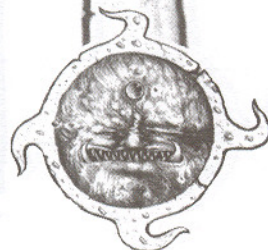
La trampilla que conduce al sótano puede descubrirse fácilmente una vez que la araña se ha movido. Está cubierta por algunos escombros, por lo que no resulta obvia a primera vista.

• 2. VIEJO ALMACÉN •

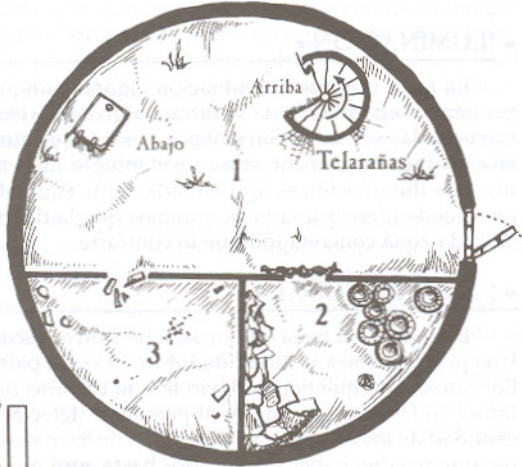
La puerta que conduce a esta habitación está podrida y ha sido arrancada de sus bisagras. Al margen de los restos de barriles, sacos polvorientos y cosas parecidas, la habitación alberga un par de ratas de roca nerviosas, atrapadas aquí por la araña. Fueron corriendo hasta aquí cuando la araña capturó a su compañera (ahora en la telaraña) y no se han atrevido a moverse desde entonces. Huirán si pueden hacerlo, aunque atacarán si se ven acorraladas.

• 3. ROPERO •

La puerta de esta habitación se ha podrido hasta desaparecer. Junto a una de las paredes se encuentra un listón de madera bastante deteriorado del que cuelgan unas cuantas perchas podridas. Hay un montón de telas descompuestas sobre el suelo, y otras vestimentas más o menos intactas que todavía cuelgan de una percha por aquí y allá. Entre los escombros que hay por el suelo se encuen-



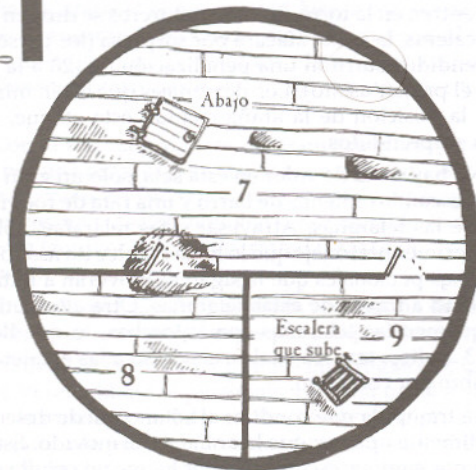
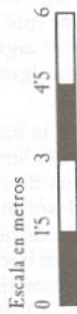
MAPA 17: LA TORRE DEL HECHICERO



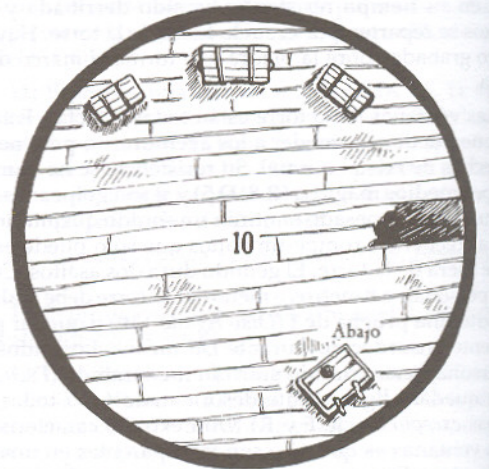
PLANTA BAJA



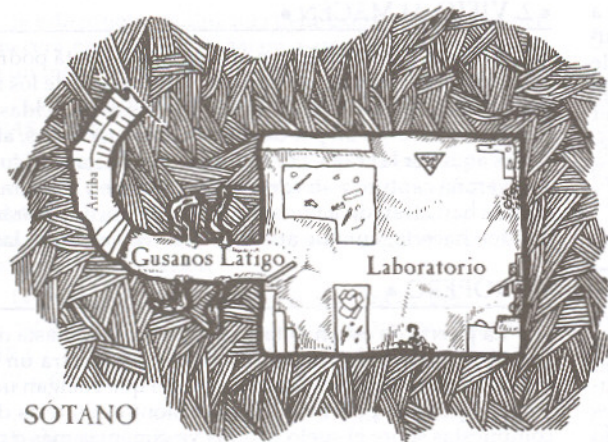
PRIMERA PLANTA



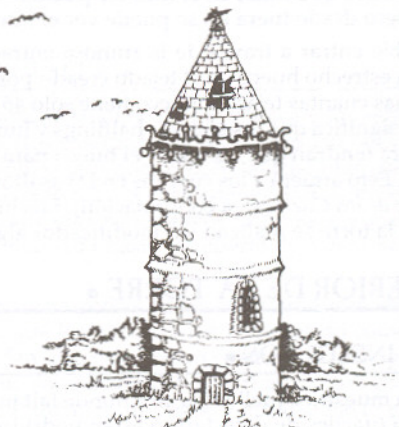
SEGUNDA PLANTA



DESVÁN



SÓTANO



ALZADO



tran un par de botas que todavía están en buenas condiciones. Llevan un encantamiento de poco poder que permite al que las lleve puestas desplazarse por terreno difícil a velocidad normal y por terreno muy difícil a mitad de velocidad, aunque sólo cuando la dificultad de desplazarse por el terreno se deba al barro o al agua. Además, las botas mantendrán calientes y secos los pies del portador bajo todo tipo de condiciones.

• 4. ESTUDIO •

La trampilla del suelo de este lugar puede abrirse con una palanca sin dificultad; no tiene cerradura, simplemente se ha quedado atascada con los años. La sala contiene los restos podridos de papeles, pergaminos y mobiliario. El viejo escritorio está todavía intacto, aunque parece como si hubiera sido revisado antes; se han sacado los cajones y se han apilado toscamente sobre la mesa.

El segundo cajón del montón tiene un pequeño compartimento secreto en su parte trasera, que no ha sido detectado. La probabilidad para detectarlo es la normal en el caso de que el cajón se registre a fondo. El compartimento puede abrirse con herramientas de cerrajero, un cuchillo o una daga. Al abrirse se disparará un diminuto dardo, con HA 50, FE 1, D -2. Impactará sobre la mano del personaje que abra el compartimento, y en el caso de que lleve guanteletes se considera como si llevara 1 punto de armadura. El veneno que llevaba originalmente el dardo se ha corrompido y ha perdido casi toda su efectividad, aunque el dardo tiene una probabilidad del 20% de producir *heridas infectadas* si el personaje pierde 1 o más H.

• 5. ALMACÉN •

Originalmente, esta habitación contenía fardos de papel y vitela. Ahora todo se ha podrido y carece de valor alguno, esparcido por el suelo por anteriores ladrones.

• 6. HABITACIÓN DEL GUARDIA •

La puerta de esta habitación está cerrada con llave. La cerradura se ha oxidado y no puede ser forzada, aunque la puerta está en muy mal estado y puede echarse abajo (R 1, D 6). En el exterior de la puerta (el lado que da a la sala 4) están pintadas las palabras "CUARENTENA - VIRUELA". Con los años, la pintura se ha deteriorado y ahora sólo es detectable si la puerta es examinada a fondo o si el personaje realiza con éxito una prueba de I (*Leer/Escribir viejomundano* +10) antes de intentar abrir la puerta. El personaje que esté ya en el proceso de derribar la puerta cuando detecte la escritura deberá hacer otra prueba de I con éxito para detenerse a tiempo.

En un sencillo camastro, los restos del esqueleto del guardaespaldas del hechicero descansan bajo lo que queda de unas sábanas inmundas. Una violenta y destructiva versión de la viruela acabó con el hechicero y su sirviente, y el guardaespaldas murió en su cama. En una mesa junto a la cama están su cota de malla y su espada, ahora oxidadas e inservibles. Antiguos saqueadores no se han atrevido a entrar. Cualquier personaje que entre en la habitación tiene una probabilidad del 1% de contraer la Podredumbre de la Tumba. Los personajes que manipulen el esqueleto tendrán una probabilidad del 10% de ser infectados por la variante mutante y todavía activa de la viruela que mató al hechicero y a su guardaespaldas. Ésta es la misma viruela que se describe en el libro de reglas de WFR, excepto que las pérdidas de las características se multiplican por D4.

• 7. DORMITORIO •

De nuevo, la trampilla del suelo puede levantarse con facilidad; en realidad, se necesita una prueba de Des con éxito para evitar que se desmorone. En esta habitación se encuentre el cuerpo del hechicero sobre la cama. Los riesgos de contraer la enfermedad son los mismos que los de la habitación del guardaespaldas. Sin embargo, aquí las patas de la cama opuestas a los aventureros se han venido abajo y la cama está ligeramente inclinada, por lo que el cadáver no se puede ver claramente. Esto puede hacer que los aventureros se aproximen más...

Hay algunos objetos de valor en este lugar. El esqueleto lleva un medallón de plata con forma de rueda en una cadena (vale 7 CO) y también hay un saquito con 17 CO (que valen cinco veces este valor pues tienen una antigüedad de 200 años) en una pequeña mesilla de noche. Hay otros objetos personales, pero de ningún valor real.

• 8. BAÑO •

Aquí se encuentra una sencilla bañera de estaño junto a dos grandes urnas de cobre. Bajo una de ellas hay un viejo y oxidado infiernillo de alcohol. Un registro revelará que hay un panel en la pared que puede ser levantado y que da a un pequeño conducto que conduce a un tubo de desagüe dentro del propio muro. No es probable que los aventureros sean capaces de seguir la trayectoria de este conducto, pero si de alguna forma lo hicieran, descubrirán que este conducto desagua en una zona de tierra blanda, a unos cuantos metros de distancia del pie de la pared y a casi dos metros bajo tierra.

• 9. HABITACIÓN VACÍA •

No hay nada en esta habitación que indique para lo que servía. Un único tramo de escalera conduce hacia arriba, hasta el ático.

• 10. DESVÁN •

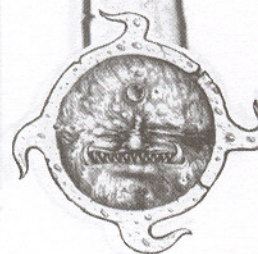
Por aquí entrarán los personajes si deciden acceder por el tejado. La trampilla del suelo está atascada por el paso de los años, pero puede ser forzada sin mucha dificultad.

En el desván se encuentran tres viejos y destartados baúles de madera, separados entre sí un metro más o menos. El del medio es real, pero los otros dos son sanguijuelas camaleónicas, que imitan al objeto que encontraron aquí. Los personajes que traten de abrir la tapa de "baúl-sanguijuela camaleónica" se consideran indefensos. ¡La sanguijuela camaleónica sorprende durante el primer asalto!

El baúl auténtico contiene sólo algunas ropas viejas (sombreros raídos, una bufanda multicolor, unos pantalones de piel de topo apolillados, un chaleco de piel de topo igualmente apolillado, etc.). Son para una persona muy delgada. El hechicero engordó demasiado y ya no pudo ponérselas y las almacenó aquí. No hay nada de verdadero interés aquí, y ciertamente tampoco nada de valor.

• EL SÓTANO •

Esta es la zona de la torre más apropiada para ser expandida. Se podrían añadir con facilidad nuevas áreas de laboratorio: una sala de invocaciones, un laboratorio de alquimia, una biblioteca secreta, etc. Estas zonas adicionales se dejan a tu imaginación y necesitarán diseñarse de acuerdo con el nivel de experiencia de tus aventureros.



No obstante, la única sala detallada aquí proporciona por sí sola ciertas recompensas para los buscadores diligentes.

• II. PASADIZO •

Una pequeña colonia de 4 gusanos látigos ha llegado hasta este lugar y acechan desde las zonas que se muestran en el mapa. Los aventureros pueden pasar corriendo ignorando a estas alimañas, aunque ¡sufrirán ataques en su camino de ida y en el de vuelta!

• 12. EL LABORATORIO •

La puerta que da a esta sala está cerrada con llave (PC 45, R 4, D 12). En el interior, el laboratorio está completamente equipado, aunque la mayoría del equipo está sucio y con polvo incrustado desde hace años. Una docena de grandes botellas opacas contienen sustancias que hace ya tiempo perdieron la potencia que una vez tuvieron. Hay algunos objetos que pueden encontrarse después de registrar a fondo armarios y mesas; una botella de cerámica tapada que contiene mercurio (25 CO), un juego de pesas de bronce con una balanza que todavía pesa con exactitud (15 CO si se limpia) y un frasco de polvo de esmeralda que vale 75 CO.

Sin embargo, lo que realmente atrae la atención en este lugar es un juego de esferas de cristal brillantes colocadas sobre una pequeña mesa lateral. Cada una de las esferas mide unos 8 cm de diámetro. Si se examinan más de cerca, parecerá que están hechas de un cristal de aproximadamente 1 cm de espesor. En su interior albergan una especie de líquido o gas de colores brillantes que forma remolinos. La habilidad de *Sentido Mágico* revelará que el contenido de las esferas es mágico. Si alguien coge una de las esferas descubrirá que son ligeramente más pesadas

de lo que se esperaría de unas esferas de cristal sólidas (puedes hacer que hagan una prueba de *Int* para darse cuenta de esto; Lanzadores de Hechizos +10, Aprendiz de Artesano +10, Artesano +20, Ingeniero +20).

Si se rompiera una esfera, la magia que contiene se liberaría. Pueden utilizarse como proyectiles para hondas o lanzadas como si fueran piedras (Atc 8/16/30). Hay una esfera de cada color, con los efectos de los hechizos que se describen a continuación:

Color de la Esfera	Hechizo
Roja	Bola de Fuego
Azul	Relámpago
Amarilla	Causar Cobarde Retirada
Marrón	Nube Fétida
Gris	Niebla Mística

Las esferas estallan cuando se dejan caer o se lanzan sobre una superficie razonablemente dura (incluyendo la tierra, cuando se lancen). El efecto del hechizo se centra en el lugar del impacto (en el caso de un fallo, utiliza las reglas de desviación para bombas e incendiarias) y llenan un volumen hemisférico de 5 metros de diámetro. Todas las criaturas en esta zona quedan afectadas por el hechizo.

• ¡LOS CUERVOS ATACAN! •

Los cuervos gigantes del Bosque de los Fantasmas se enteran de la entrada de los aventureros en la torre. Si los aventureros tratan de entrar por el tejado, aparecerán D3 cuervos gigantes y en D3 asaltos atacarán a los que escalen. Cuando los aventureros salgan al tejado, ocurrirá esto



mismo. Los cuervos no pueden entrar en la torre, pero atacarán a cualquier criatura que se encuentre en las proximidades. Son criaturas enormes e innaturales, varias veces mayores que un cuervo normal. Tienen una altura similar a la de un hombre y su envergadura alar alcanza los tres metros. Hace tiempo, el hechicero que vivía aquí crió a los antepasados de estos cuervos gigantes para que actuarán como guardianes de su torre. El hechicero murió, pero los cuervos siguen vigilando la torre y atacarán a cualquier posible intruso.

• CONCLUSIÓN DE LA AVENTURA •

Hay algunos posibles desenlaces que deberías tener en cuenta. Las esferas de cristal mágicas son únicas. De alguna manera, el hechicero consiguió capturar la esencia de los hechizos de forma permanente para que pudieran ser utilizados por aquellos incapaces de lanzar hechizos, y la idea de cargar unos hechizos en un proyectil es en realidad muy útil. Los aventureros podrían obtener una muy buena recompensa y amigos en las altas esferas si llevan estos artefactos al Gremio de Hechiceros de Nuln, Middenheim o Altdorf.

¿Y quién era el hechicero que vivía aquí? Nosotros no le hemos puesto un nombre, y tampoco le hemos dado una historia o incluso la fecha de su muerte; esto es a propósito, pues así tú podrás ajustar las cosas según te convenga. Si los aventureros encuentran algo que pueda identificarle, podrían empezar a realizar indagaciones e incluso es posible que viajen hasta lugares lejanos para descubrir y juntar los fragmentos de información sobre el hechicero muerto. Si quieres incitarles a que le sigan la pista, simplemente haz que descubran un viejo libro en el estudio (sala 4), donde se mencionan casas en distintas ciudades que son propiedad del hechicero, además de tesoros que se albergan en su interior! Así pues, cuando empiecen a buscar en estos otros sitios, puedes conducir la aventura hacia otras ciudades y lugares. ¡Fácil!

• EL SACERDOTE DE ARABIA •

• FUERZA DEL GRUPO •

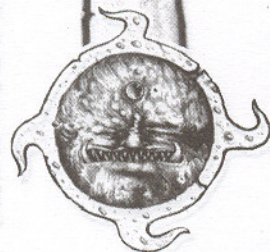
Esta aventura está pensada para personajes que todavía están en su primera carrera, con sólo unos pocos avances, aunque descubrirán que el combate final es bastante duro. Será una gran ventaja si al menos hay un personaje Guerrero o un Montaraz que haya conseguido 2 Ataques.

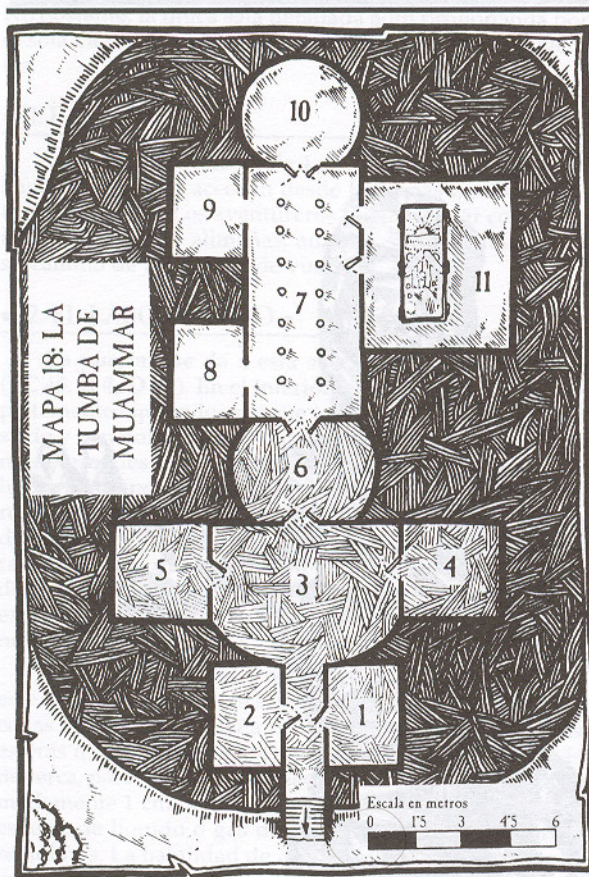
• EXPERIENCIA •

Cada uno de los personajes participantes debería obtener entre 75 y 125 puntos de experiencia con esta aventura.

• EMPLAZAMIENTO / UBICACIÓN •

La tumba puede situarse prácticamente donde quieras. No importa si es una región boscosa, ya que después de todo, la tierra puede haber cambiado mucho desde que se construyera la tumba. No obstante, sería mejor ubicar la tumba en algún lugar bastante remoto, para poder así explicar el hecho de que no haya sido descubierta y saqueada antes, y para que la expedición esté bastante aislada. Es más fácil provocar tensión si los aventureros no





pueden volver a un pueblo a por suministros y refuerzos. Lo ideal sería un viaje de una semana a las montañas, o una distancia similar en una jungla o denso bosque.

La aventura comienza (más o menos) cuando el distinguido estudioso tileano Mortimo Pabo llega a Kreutzhofen. Se aloja en El Timonel y anuncia de viva voz que busca trabajadores. Precisa de peones y guardaespaldas para una pequeña expedición. Lo más probable es que los aventureros estén incluidos en la última categoría y ofrece 2 CO por persona y día a los guardaespaldas; puede regatearse con él hasta obtener una CO adicional al día.

Lo ideal es que los aventureros, movidos por la curiosidad, preguntasen por el trabajo de guardaespaldas. Si no lo hacen, no te preocupes. Dirige alguna otra aventura y déjales caer de vez en cuando algún rumor en El Águila Negra o en El Timonel cuando los aventureros estén tomando algo. Después de que escuchen que la paga es buena y que podría haber tesoros, pueden sentirse atraídos. Como última opción, puedes hacer que Pabo se aproxime a ellos directamente, atraídos por las historias que ha oído sobre sus aventuras.

• LA HISTORIA DE MORTIMO •

Esto es lo que Mortimo dirá a los aventureros que le pregunten al principio sobre el empleo. Si ignoran los llamamientos iniciales y Mortimo se acerca a ellos posteriormente, quizás quieras añadir algunos detalles sobre el progreso de las excavaciones; puedes sacarlos de las notas que se dan a continuación.

"Soy Mortimo Pabo, de la famosa familia Pabo de Remas, ¿no habéis nunca oído hablar de mi persona? No importa, ahora ya me conocéis. Soy un historiador y coleccionista de antigüedades de profesión, y mis investiga-

ciones me han conducido hasta estos lugares, pues he descubierto que no muy lejos de aquí está la tumba de nada menos que (susurrando) ¡Muammar el Loco!

"¿Cómo? ¿Nunca habéis oído hablar de Muammar el Loco? Bien, supongo que no todo el mundo tiene la afición por el estudio y el saber. Baste decir que Muammar el Loco fue un sumo sacerdote de Arabia, que vivió hace más de seiscientos años. Sí, en los años anteriores a las Guerras Santas no era raro que los comerciantes de Arabia llegaran hasta estos lugares, a los que traían sedas, especias y otras mercancías. Y aquí es donde ellos enterraron a su Sumo Sacerdote, ¡en una tumba ABARROTADA de tesoros maravillosos! Según sus propios historiadores, esa es la verdad. Me propongo encontrar esa tumba y los fabulosos tesoros que se dice que contiene, y yo, Mortimo Pabo, ¡no tendré rival en el estudio de los tiempos antiguos!

"¿La paga y el trabajo? Ah, sí, vamos a los temas prácticos..."

Mortimo está contratando guardaespaldas en parte para proteger el lugar de los saqueadores y bandidos, y en parte porque teme a su más feroz rival, el historiador tileano Gordino Bambini, que puede haber seguido el rastro de su trabajo. La rivalidad entre los dos estudiosos es tan terrible que Mortimo teme que Bambini pueda contratar a matones para que ataquen a los trabajadores y lo asesinen a él, haciéndose con la excavación y reclamando la gloria. Esto es ciertamente también lo que Mortimo haría con Bambini si tuviese la oportunidad, aunque el lo negará si se le pregunta,

Mortimo quiere que dos personajes se mantengan junto a él a todas horas mientras duren las excavaciones. Los personajes pueden trabajar en turnos: por ejemplo, si hay seis personajes pueden turnarse cada 8 horas. Además del pago básico por día, Mortimo ofrece una bonificación de 50 CO a los personajes que se vean obligados a combatir, siempre que salgan victoriosos, ¡por supuesto! Esto se podría negociar en el caso de Mortimo sufriera un percance especialmente desagradable.

• LA APERTURA DE LA TUMBA •

La tumba está llena de tierra bien compactada, piedras y escombros hasta las puertas situadas entre las salas 6 y 7. Las zonas 7 a 11 están libres de escombros, más o menos en su estado original.

Mortimo tiene siempre a una media docena de peones trabajando, y pasa un montón de tiempo intentando convencerles de que vayan despacio y con cuidado, para así poder encontrar todo sin romper nada. Se han realizado algunos hallazgos tras limpiar las primeras salas, aunque son cosa sin un valor aparente, aunque Mortimo las examinará con gran entusiasmo y puede llegar a pagar al que las encuentre una bonificación de 5 CO. Estos fragmentos incluyen piezas de cerámica, herramientas de hierro, trozos de mosaicos, pequeños objetos de mármol, vasijas intactas y pequeños jarrones, adornos de metales preciosos y bronce y pequeños objetos de azabache, jade y coral. Tú mismo puedes diseñar objetos interesantes de este tipo que pueden ser encontrados durante las excavaciones.

En cada una de las seis primeras salas, hay una probabilidad del 50% de que contenga D4 objetos valiosos: cerámica intacta, objetos de metales preciosos, objetos raros. Si un personaje opta por mancharse las manos y excava junto a los peones, tiene un 25% de ser el que encuentre el objeto precioso, aunque Mortimo está vigilando como un ave de presa y cualquier intento de Juegos de

Manos se realizará con una penalización de -20 cuando se intente coger algo sin que él lo note. ¡El acuerdo que los aventureros tienen con Mortimo prohíbe cualquier tipo de robo!

La penosa excavación no es un negocio rápido. Se paga a los peones cada día, los cuales no tienen mucho interés en darse demasiada prisa. Aunque es un trabajo laborioso, es llevadero si se compara con otras tareas rompe-espaldas como recolectar nabos, y la paga también es bastante mejor. Se tardan D4+6 días en excavar cada sala, con la excepción de las salas 4 y 5 (éstas llevan D4 + 3 días).

Al margen de pequeños hallazgos ocasionales, la cámara 6 también contiene una espléndida fuente de mármol casi intacta y algunos frescos excepcionales de los Sumos Sacerdotes de Arabia implicados en distintos rituales. Mortimo estará sonriente y se recreará contemplando durante horas estos hallazgos, aunque para el resto no serán nada especial.

Mortimo está siempre donde ocurren las cosas, realizando interminables anotaciones y esquemas. Paga lo acordado al final de cada jornada y las cosas están tranquilas los primeros días.

• ENCUENTROS OPCIONALES •

Si piensas que los primeros días de excavación son demasiado tranquilos, puedes añadir algunos encuentros e incidentes interesantes. Los espías que trabajan para Gordino Bambini podrían encontrarse en los bosques. Si se les captura con vida y confiesan para quién están trabajando, Mortimo será poseído por un estado de locura paranoica y probablemente doblará la paga de sus guardaespaldas si éstos le piden un aumento. Podría haber incluso un intento de asesinato por parte de un agente de Bambini. También puedes arrojarles un par de encuentros con "monstruos errantes" si la excavación se halla en una zona salvaje; por ejemplo, un jabalí salvaje podría arremeter contra las excavaciones y crear un estado de pánico general mientras Mortimo grita a la gente que lo capturen antes de que rompa algo. Los aventureros podrían tener presente el bienestar del jabalí mientras intentan persuadirle de que salga de una de las cámaras donde está arrinconado, ¡aunque el jabalí puede ver las cosas de otro modo! También es posible que los excavadores reciban la visita de un grupo de bandidos con su líder herido. A cambio de asistencia médica accederán incluso a proteger a los aventureros en su camino de vuelta de Kreutzhofen.

• MALESTAR CRECIENTE •

Las cosas empiezan a aproximarse a su desenlace durante la excavación de la cámara 6. En ese momento, uno o dos peones asegurarán de haber visto un movimiento en la oscuridad que rodea los límites del campamento. Todos los intentos de rastrear la posible causa son siempre infructuosos. Extraños ruidos de animales, una rara enfermedad que provoca fiebre a un trabajador, huellas de pisadas que parecen en la tierra cuando nadie está mirando, o incluso cuando alguien mira; cualquiera de estas cosas puede emplearse para subir el nivel de tensión.

• LA PUERTA •

Finalmente llega el día en el que se han despejado las cámaras 1-6, se han limpiado, registrado, medido y examinado por completo, y Mortimo está preparado

para abrir la puerta que conduce a la sala 7, la Sala del Trono con su columnata. Desde esta sala se accede al Vestidor (8), la Sala de Meditación (9), la Capilla (10) y la cámara de enterramiento (11). Las puertas que dan a la sala 7 son muy resistentes (R 7, D 22) y están firmemente aferradas al muro. Tiene que abrirse utilizando palancas y martillo pesados, cosa que no agrada mucho a Mortimo. Mortimo querrá que todos los aventureros estén con él en este momento, ya que es cuando más teme un ataque. Si hay personajes que no pueden estar con él en este momento, o si los aventureros son pocos o están demasiado débiles para ocuparse de los peligros que aguardan, es posible que necesites añadir un PNJ local como Dagmar Tausk para fortalecer el grupo.

Cuando se abran las puertas de la sala 7, se producirá una sacudida de aire viciado proveniente del interior, acompañado por un débil gemido bastante horrible. Los peones parecen nerviosos y tienen dificultades para permanecer en el lugar; puedes hacer que un par de ellos realicen una prueba de **Fr** contra el *miedo*. Mortimo se aventurará al interior con los aventureros y los trabajadores detrás de él. Todo el mundo lleva una antorcha. La sala del trono es preciosa: el gran trono dorado sobre un plinto de basalto tallado con maestría y unos frescos que incluso son mejores que los de la sala 6.

No hay puertas entre las salas 8-9 y la 7. El vestidor tiene pinturas murales que muestran antiguos sacerdotes árabes preparándose para distintos rituales y hay un cofre con túnicas de seda que podrían alcanzar un valor de 500 CO, puede que más para un coleccionista de antigüedades. La Sala de Meditación está totalmente vacía, y las paredes tienen un friso que muestran a distintos sacerdotes árabes orando. La puerta que da a la sala 10 está cerrada pero no atrancada ni cerrada con llave, simplemente está atascada en sus bisagras de bronce, aunque puede abrirse con una *Fuerza* combinada de 11 o más. La capilla contiene una estatua de basalto de un sacerdote árabe a una escala superior a la normal, flanqueada por un par de quemadores de incienso fabricados en hierro (pueden resultar valiosos para un anticuario, pero para nadie más).

Después de percatarse de estos detalles, Mortimo se dirige al sur hacia la cámara 11, la sala de enterramiento. De nuevo, unas grandes y pesadas puertas bloquean el camino y los peones tendrán que abrirse paso utilizando palancas y martillos pilones para conseguir entrar. Sin embargo, este es el momento en que las cosas se perturban. Mientras la atención está centrada en las puertas, un horrible lamento sobrenatural surge justo detrás de los aventureros, para encontrarse sólo un segundo después con una leve gemido de respuesta desde el interior de la tumba.

• VENGADORES DE LA MUERTE •

Cuando el grito suene detrás de ellos, los aventureros podrán ver la escena que muestra el *Documento 1*. Uno de los árabes ataviados con túnica comienza un encantamiento mientras su cinturón se transforma en una serpiente y cae al suelo, y el otro se abalanza con una daga en la mano; la hoja brilla siniestramente y no es precisamente con sangre.

Mantén el *Documento 1* frente a los jugadores, cuenta hasta cinco y luego retíralo, y luego diles que se produce un fuerte golpe contra las puertas que dan a la sala 11, aparentemente desde el otro lado. Un instante después, se produce otro golpe, y las puertas vuelan por



los aires como si estuvieran hechas de papel. Cualquiera que se encuentre a un metro o menos de las puertas debe hacer una prueba de I con éxito (*Esquivar Golpe +10*) o recibir un golpe automático de F 4 como consecuencia del impacto de las puertas. Enmarcado en la entrada se encuentra Muammar el Loco, ahora convertido en Muammar la Momia, que intenta, como los dos árabes, acabar con los profanadores de su tumba. Haz pruebas de Miedo para todo el mundo, excepto para los dos árabes que esperaban que Muammar hiciera acto de presencia.

Tauseef el Sacerdote ya ha lanzado *Aura de Protección* y *Mano Martillo* sobre sí mismo, por lo que tiene F 6, A 2 y 2 PA en todas las localizaciones. Los incrementos en F y A se desvanecen en cuanto sufra algún daño. Ha gastado 5 Puntos de Magia, por lo que su total de Puntos de Magia debe ajustarse en consecuencia. El encantamiento que está recitando en este momento es la orden de activación para su *Cinturón de la Cobra*, un nuevo objeto mágico que se describe en el capítulo de *Perfiles*.

Tauseef es un importante PNJ en esta batalla, ya que intentará utilizar sus hechizos de ataque como *Robar Mente* para inutilizar a los personajes más que involucrarse en un combate cuerpo a cuerpo. Como es lógico, también puede defenderse bien en combate cuerpo a cuerpo, sobre todo con su hechizo de *Mano Martillo* y su *Guantes de Cobra*. Abdul la serpiente y Muammar lucharán en combate cuerpo a cuerpo (o colmillo a cuerpo, como quieras decirlo).

Los trabajadores huirán aterrorizados. Después de todo, ¡no se les paga para que actúen como guardaespaldas! Probablemente, la mayoría de ellos estarán tan asustados que de todas formas serían de poca ayuda. Los aventureros están solos para salir luchando de ésta. Mortimo intentará evitar la lucha si le es posible. Si las cosas están yendo demasiado mal para los aventureros, puedes hacer que Mortimo y algunos trabajadores decidan combatir movidos por su desesperación, pero no ayudes a los aventureros si realmente no se lo merecen!

Si los aventureros consiguen capturar con vida a uno de los árabes, no le conseguirán sacar nada. Los dos son miembros de una secta fanática y preferirán la muerte antes que traicionar sus ideales ante unos infieles. En cuanto se le dé la más mínima oportunidad, el árabe se suicidará; recuerda, están entrenados como asesinos y pueden resultar muy imaginativos a la hora de idear su propia muerte tanto como la de los demás. Básicamente, si los aventureros apartan sus miradas de uno de los prisioneros, éste se conseguirá suicidar de una forma u otra. Incluso si se le tiene vigilado en todo momento, puede llegar incluso a ser capaz de acabar con su vida; con un diente falso lleno de veneno, por ejemplo. Los aventureros van a tener que ser muy listos y trabajar duro si quieren mantener a un prisionero con vida.

• DESPUÉS DE LA BATALLA •

Asumiendo que los aspirantes a arqueólogos no escapan de la tumba huyendo de Muammar y sus dos secuaces, tendrán dos cosas en que pensar después de la batalla.

Lo más importante es lo concerniente a las heridas envenenadas. Mortimo tiene un pequeño frasquito de antídoto contra *Perdición del Hombre*, con cantidad suficiente para tratar a tres personajes (suponiendo que no estén muertos, por supuesto). Lo

guardaba en previsión a un posible ataque de los secuaces de Gordino Bambini y lo usará sobre él (¡en primer lugar!) y en dos de sus guardaespaldas que sufran de heridas envenenadas. Si tiene que decidir a quién suministra la dosis, medirá su estima de acuerdo con la valentía de los personajes, basándose en la batalla que acaba de tener lugar. Aquellos personajes que pudieran haberle salvado la vida tendrán una clara ventaja.

También está el asunto de la Podredumbre de la Tumba, en el caso de que alguien haya sido herido por la Momia. La atención médica sería lo más importante en este caso. Puede que los aventureros consigan convencer a la Anciana Madre Eberhauer para que les proporcione un remedio de hierbas; si te sientes especialmente cruel, el remedio podría sólo contener la enfermedad, en cuyo caso el personaje afectado debería siempre tener a mano una mezcla hasta que pueda recibir un tratamiento definitivo.

Como es lógico, se aplica la bonificación acordada de 50 CO por matar a un atacante, y se puede convencer a Mortimo para que considere a la Momia y a la serpiente como atacantes. Si los aventureros han resultado decisivos para evitar la destrucción de la expedición, podrían incluso sacarle a Mortimo unas 500 CO adicionales entre el oro, joyas y otros tesoros que serán hallados en la cámara funeraria. Pueden sentirse con derecho a darle una patada en el trasero y quedarse con todo, pero intenta que no lo hagan. Las autoridades no se lo tomarán bien y la venta de los tesoros en Kreutzhofen será hartamente complicada. Se necesitará una pequeña carreta para llevar todo el tesoro, y las noticias de que un cargamento de tesoros circula por los alrededores atraerá a todos los bandidos en kilómetros a la redonda.

• SECUELAS DE LA AVENTURA •

Si quieres seguir acosando a los aventureros con repercusiones salidas de esta aventura, podrías utilizar el viejo truco de la "Maldición de los Faraones". Haz que Mortimo dé a cada uno de los aventureros un pequeño objeto de un valor no demasiado alto, como puede ser una pequeña joya, un recuerdo de la aventura. Desgraciadamente, lo que los aventureros no saben es que hay una maldición vinculada a todo lo que se saque de la tumba, y si guardan estos objetos con ellos se verán afectados por una racha de mala suerte. Puedes hacer que cada personaje sufra un pequeño problema decidido de forma aleatoria, como los producidos por el hechizo de Magia Vulgar *Maldición*, o puedes ser algo más sutil y darles una penalización de -1 a todas las pruebas, que se irá incrementando con un -1 adicional cada día que pase. Finalmente se darán cuenta de que algo no va bien. La maldición abandonará a los aventureros en cuanto se deshagan del objeto, pero es probable que luego escuchen historias de personas cuyas casas ardieron inexplicablemente después de comprarles el objeto.

Y, por supuesto, los dos árabes de la tumba no actuaban solos. Pasará algún tiempo antes de que el culto envíe a alguien para investigar su desaparición, pero finalmente querrán vengarse de forma compleja y dolorosa de aquellos que han profanando la tumba de su Sumo Sacerdote. Asume que el culto no está falto de asesinos y siempre consiguen rastrear y seguir a los aventureros, aunque sé razonable sobre el tiempo que puede durar esto. Después de todo, Arabia está nada más y nada menos que a tres meses de viaje de Kreutzhofen.



LA MALDICIÓN DE LOS REICHENBACH

• INTRODUCCIÓN •

La Maldición de los Reichenbach es una extensa aventura que se desarrolla en Kreutzhofen y sus alrededores. Los aventureros descubren pistas que amenazan por completo la existencia de la aldea. También se desvelarán algunos pecados ocultos cuando el pasado venga, por lo visto, a vengarse en el presente.

Como ya hemos visto en el capítulo de la Guía del Viajero, Josef Gierig tiene muchos intereses en Kreutzhofen, tanto

públicos como secretos. Le gustaría ser dueño de todo para así poder expulsar a todos los aldeanos problemáticos, reconstruir el lugar para transformarlo en un centro de comercio y convertirse en un rico distinguido y respetable. Acaba de descubrir algo que podría permitirle alcanzar sus metas.

En las notas sobre la historia de Kreutzhofen, ya hemos mencionado a la despótica familia Reichenbach y su desgraciado final a manos de los aldeanos.

Aunque estos acontecimientos tuvieron lugar hace dos siglos, todavía siguen proyectando una sombra sobre la aldea; algunos dicen que las ruinas de la mansión de los



Reichenbach están encantadas y aquellos aldeanos que conocen la verdad murmuran que algún día, con toda seguridad, caerá un justo castigo sobre Kreutzhofen.

• EL FINAL DE LOS REICHENBACH •

La mayor parte de esta aventura tiene que ver con la muerte de la familia Reichenbach, por lo que a continuación se describen con algo más de detalle los penosos sucesos de hace doscientos años.

Los Reichenbach se volvieron más y más despóticos hasta el reinado del conde Vladimir Reichenbach, hijo del medio loco Waldemar y su odiada esposa kislevita Natalia. Vladimir fue peor que cualquiera de sus antepasados: aldeanos y visitantes desaparecían bajo sospechosas circunstancias, y se decía de él que era un nigromante, un demonologista o algo peor. Las historias de sus atrocidades se escuchaban incluso hasta en Wusterburgo y los aldeanos incluso trataron de enviar una delegación a Nuln, aunque los soldados de Vladimir le cogieron a mitad de camino hacia Sonnefurt y los masacraron a todos.

El caos se extendía por las tierras septentrionales del Viejo Mundo y el Imperio estaba sumido en la confusión. Los Reichenbach fueron desprovistos de sus tropas para reforzar los ejércitos del norte y esto fue suficiente para los habitantes de Kreutzhofen. Fueron en tropel hacia la mansión de los Reichenbach, armados con antorchas, utensilios agrícolas variados y estacas de espinos; eran terribles las historias que se contaban sobre la perversa familia.

La mansión fue asolada y todos los Reichenbach perecieron. No se permitió vivir ni siquiera a los niños, pues así no llevarían la maldición de los Reichenbach a otra generación. Un puñado de soldados de Reichenbach huyeron o fueron asesinados, y los aldeanos atribuyeron los hechos a los bandidos para encubrir su rebelión. Muchos huyeron de la zona, llevándose la historia con ellos. En un Imperio que se desmoronaba, nadie hizo muchas preguntas.

Por muy justificada que pudiera estar, la rebelión dejó huella en algunos de los aldeanos que tomaron parte. Temían a los vengativos espíritus de la familia Reichenbach y el emplazamiento de la mansión era rehuido por todo el mundo. El más ligero ruido sin explicación en cualquier sitio era interpretado como un fantasma de los Reichenbach; si se agriaba la leche de un granjero se consideraba obra de la familia asesinada. La culpa de los asesinatos ha pesado sobre Kreutzhofen durante generaciones y aunque pocos aldeanos conocen hoy la historia completa de la rebelión, hay un miedo general hacia los Reichenbach muertos que es casi igual al que se les tenía cuando vivían.

• LA TRAMA PERVERSA •

Unos pocos meses antes de que comience esta aventura, un tal Gerhard Katz muere en Nuln. Las autoridades no le han encontrado pariente alguno, por lo que de acuerdo con las leyes de la ciudad, sus pertenencias se ponen a subasta con el objetivo de pagar su entierro y para establecer los derechos de herencia que los reglamentos de la ciudad imponen a aquellos que mueren intestados.

Entre los objetos vendidos en la subasta se encontraba un buen escritorio de palisandro. Fue comprado por un joven y ambicioso mercader llamado Martin Schnapp, que vio en él un símbolo perfecto de posición para un joven hechicero en ascenso dedicado a las finanzas. Schnapp encontró un compartimento oculto en el escritorio y lo abrió ansioso; no halló el tesoro escondido que esperaba, pero encontró un pequeño diario muy manoseado, de hace unos dos siglos. El nombre que aparece en la hoja de guar-

da es Jurgen Katz y las páginas del diario hablan del final de los Reichenbach.

Jurgen también anotó las visiones de hombres bestias en los bosques poco después, los peculiares presagios y portentos en el cielo y el día cuando (según algunas lavanderas) el río se tiñó de rojo con sangre. Se encontraron dos aldeanos heridos y apenas vivos, con marcas frescas y punzantes en sus gargantas: ¡el vampiro se había levantado y acechaba de nuevo por la tierra! La narración de Jurgen se sumerge en la locura y se va diluyendo, pero no antes sin escribir como los aldeanos de Kreutzhofen nunca se verían libres de la terrible maldición que los asesinatos han traído sobre ellos.

Al ser un hombre culto, Martin realizó una pequeña investigación sobre los Reichenbach. Consiguió desenterrar la historia "oficial" sobre los bandidos e incluso la biografía del conde Reinwald Pfeifraucher, que hablaba sobre la naturaleza temerosa y hosca de los aldeanos. Viajó a Kreutzhofen con un pequeño cargamento y realizó algunos negocios con los que obtuvo algo de reconocimiento. Vio la posición y el potencial de la aldea como para tener una mayor importancia comercial. Escuchó unas pocas historias que todavía hablaban de los Reichenbach y vio a Siggy Katz en uno de los periodos inestables y depresivos del trovador. Un astuto plan se empezaba a forjar en la mente del mercader...

Comprobando los registros oficiales en Wusterburgo, Martin descubrió que alguien más ya había estado en el proceso de hacerse con Kreutzhofen: Josef Gierig. El nombre no le resultaba desconocido y se dio cuenta de que enfrentarse a Gierig sería una mala idea. Así pues, decidió cerrar un pacto con él y juntos, los dos mercaderes se embarcaron en un plan para apoderarse por completo de Kreutzhofen y tener el total control de las mercancías que pasan por ella.

Los dos planearon rescribir de nuevo la Maldición de los Reichenbach de Kreutzhofen. El vampiro caminaría de nuevo, el río se tornaría rojo de sangre, los hombres bestia acecharían en los bosques y se verían muchos otros portentos y prodigios. Con astucia, engaños y la ayuda de un ilusionista contratado, la maldición de los Reichenbach forzaría a huir a los aldeanos de sus hogares y los dos conspiradores se quedarían con todo.

• RESUMEN DE LA AVENTURA •

Los conspiradores se han dado cuenta de que muchos de los aldeanos no saben nada de la rebelión que tuvo lugar hace dos siglos y del asesinato de los Reichenbach. Es obvio que necesitarán saber algo de los acontecimientos originales si se quiere que crean que la maldición ha vuelto, por lo que el primer movimiento es enviar el diario a Siggy Katz.

Mientras tanto, Josef Gierig ha obtenido una droga por medio de un contacto en Talabheim, un estimulante llamado sprengwort. Tiene una enorme cantidad de sprengwort preparada, la cual Stapmi ha introducido subrepticamente en los barriles de agua y pozos de la aldea. La dosis es muy pequeña y existe una probabilidad base del 5% de detectar un ligero sabor ácido en el agua (podrías permitir a un personaje Herbolario que realizara una prueba de *Int* para averiguar lo que ocurre).

A pesar de estar muy diluida, la dosis va aumentando días tras días: todos los días, cada una de las personas de la aldea deben realizar una prueba de *R* (*Inmunidad al Veneno* +10) hasta que falle: éste será el día en el que la droga haga efecto por primera vez. Es buena idea hacer en secreto la prueba para los personajes jugadores y tomar nota de quién se ve afectado por la droga. Para los PNJ, lo mejor es realizar una comprobación cada vez que los aventureros se encuentran con un PNJ concreto, en lugar de hacer las pruebas con todos los aldeanos cada día. Un personaje que pase un



día alejado de Kreutzhofen puede hacer otra prueba de R para eliminar los efectos del agua contaminada.

A medida que pasa el tiempo, una sensación de miedo invade la aldea, pues empiezan a ocurrir extrañas cosas. No todas las cosas que ocurren están conectadas directamente con los conspiradores, pero la mayoría de ellas ayudan al plan que han tramado.

• SPRENGWORT •

Disponibilidad: Media. Primavera y verano. Prados de tierras altas.

Precio: 1 CO y 5 CO.

Método de Aplicación: Brebaje.

Preparación: 3 días.

Dosis: 6 horas

Habilidades: Ninguna.

Pruebas: Ninguna.

Efectos: Esta hierba es un suave estimulante pero también tiene el efecto secundario de provocar nerviosismo e intranquilidad. El personaje que beba una infusión de sprenghwort gana +10 a la **Iniciativa**, pero debe hacer una prueba de R (*Inmunidad al Veneno* +10) o perder Ld -10 y Fr -10.

• EL PERVERSO EXPERIMENTO DE ENTESANG •

Para complicar aún más las cosas, el doctor Entesang está realizando una investigación fisiológica bastante sospechosa en la mansión Reichenbach. Su siniestro sirviente jorobado Igor acecha en los viejos sótanos, protegiendo el extraño equipo que el doctor ha instalado allí. Entesang paga a Boris Hippler para que le lleve cadáveres, que luego utiliza con la intención de crear una criatura viva a partir de tejidos muertos utilizando métodos quirúrgicos y científicos. Como verás más adelante, ¡el monstruo que ha creado añadirá alguna sorpresa en estos asuntos!

• DIRIGIENDO LA AVENTURA •

Lee bien esta aventura antes de comenzar a dirigirla, pues has de familiarizarte con los acontecimientos principales. Estos acontecimientos se pueden producir con intervalos de días e incluso semanas, en los que los aventureros pueden haberse marchado del pueblo durante unos días para escuchar noticias sobre nuevos prodigios al regresar. De esta manera, puedes ir introduciendo la atmósfera y la historia sin permitir que los aventureros se entrometan demasiado en las fases iniciales, al mismo tiempo que se mantienen alejados de la sprenghwort. Puedes dirigir los acontecimientos iniciales de esta aventura al mismo tiempo que los aventureros se involucran en las aventuras más cortas que se describen en este libro, dejándoles caer poco a poco información sobre los extraños sucesos.

• LOS CONSPIRADORES •

El mercader Martin Schnapp está oculto de forma secreta en la casa de Gierig, junto a su guardaespaldas Selena y el ilusionista contratado Frederik. De cuando en cuando, los tres dejan en secreto la casa y pasan un par de días en los bosques mientras preparan uno de los sucesos. Siempre tienen mucho cuidado para no ser detectados y nadie sabe que están en Kreutzhofen. Sólo se desplazan de noche y siempre tienen medios para no dejar huellas. Martin tiene unas *Botas de Caminar sin Dejar Huella*, que están encantadas para que nunca dejen huella de ningún tipo.

Frederik utiliza una Joya de Hechizo que contiene *Vuelo*, por lo que al final del viaje no toca el suelo y no deja huellas. Selena utiliza su habilidad de *Escondarse (Rural)* y es muy cuidadosa a la hora de eliminar sus huellas. Por tanto, es casi imposible que los aventureros sean capaces de seguir a los conspiradores; si consiguen descubrir una pista, será tan débil que los intentos para seguirla sin utilizar la magia sufrirán una penalización de -50%.

• SUCECOS INICIALES •

Estos sucesos deberían tener lugar en el orden en que se muestran. Se deja a tu elección la decisión del momento en que ocurren, dependiendo de lo que estén haciendo los aventureros en ese momento. Si están inmersos en alguna de las aventuras cortas de este libro, entonces los sucesos pueden estar espaciados varios días: ¡una lenta y gradual sucesión de acontecimientos que conducen a un final apoteósico! Por el contrario, si los aventureros permanecen en Kreutzhofen durante el transcurso de esta aventura, entonces deberías hacer que los sucesos estuvieran más próximos: ¡una repentina tormenta de extraños acontecimientos sin apenas tiempo de tomar un respiro!

• SUCECO 1: ¡SUICIDIO! •

Una mañana, los aventureros encuentran una pequeña aglomeración de aldeanos reunidos en torno a la puerta de la cabaña de Siggy Katz. Varias personas están asomados en la entrada, pero nadie parece decidido a entrar. Si los aventureros pregunta qué es lo que ocurre o se asoman por una ventana (ya hay varias personas que están haciendo esto), descubrirán que Siggy Katz cuelga de una viga del techo. Todo el mundo estará de acuerdo que estaba algo deprimido los últimos días (incluso más que de costumbre) y nadie duda que ha sido un suicidio.

El capitán de la guardia está en el interior, bajando el cuerpo con la ayuda de unos pocos aldeanos. Llevan el cuerpo a Entesang para que éste lo guarde hasta que Boris Hippler el sepulturero venga de Weilerberg. También coge una nota y un libro con tapas de cuero que hay encima de la mesa; son las pruebas para la investigación que debe llevarse a cabo después.

El libro y la nota son llevados directamente al Dorfrichter y a nadie se permite que las vea, en parte por que son evidencias materiales y en parte porque Klippel cree que determinados aldeanos no deberían ser conocedores de la historia de la muerte de los Reichenbach, que se cuenta en el diario. Todo el mundo en la aldea ya está bastante nervioso con el tema y la última cosa que quiere es un brote de histeria generalizada.

Los aldeanos están conmocionados por el suicidio de Siggy; Stapmi ha estado tratando el agua con sprenghwort durante un par de días y ha empezado a afectar a la gente. El Dorfrichter examina con detenimiento el diario y llega a la conclusión de que en este caso ha sido correcto preservarlo de la curiosidad pública. Desgraciadamente, la anciana Gretchen Klatsch, que encontró el cuerpo, tuvo tiempo de echar un buen vistazo al diario. El diario es con toda seguridad un buen motivo de escándalo y ella está muy ocupada contando por la aldea la historia a cualquiera que quiera escucharla. Y como muchas veces ocurre con los rumores, ella le ha ido añadiendo detalles de su propia inventiva. El resultado final es peor aún que si leyeras el diario completo.

Se presenta una buena oportunidad para que los aventureros incordien al Dorfrichter para intentar leer el diario. Él se mostrará reacio a que alguien le ponga los ojos encima, al menos hasta que concluyan las investigacio-



nes; si seguimos la ley al pie de la letra, cualquier cosa que suponga una prueba en una investigación no puede ser perturbado por nadie, y está usando esta norma para ganar algo de tiempo mientras decide qué hacer. Está claramente preocupado por el temor que la muerte de Siggy ha causado entre la comunidad y de momento quiere llevar el control de la situación y calmar un poco las cosas.

• SUCESO 2: HOMBRES BESTIA EN LOS BOSQUES •

¡Hay hombres bestia en los bosques! Las noticias se propagan como un incendio por toda la aldea. El capitán Trottel deambula por la calle mayor de un lado a otro gritando a pleno pulmón, intentando convocar en la milicia a todos los que tengan entre diez y sesenta años. El capitán Becker de la guardia está tratando de mantener el orden, lo que inevitablemente le conduce a una discusión a gritos con el capitán Trottel; ambos discuten sobre quién tiene mayor jurisdicción y si el avistamiento de hombres bestia constituye una situación de emergencia o no. Mientras tanto, los aldeanos se reúnen en la Posada del Águila Negra para escuchar la historia completa.

Anders y Stutzer se negarán a admitir que han estado en el Bosque de los Fantasmas, que es donde vieron a los hombres bestia. Se negará a reconocer esto ante los aldeanos, ya que no quieren ser acusados de traer la maldición del Bosque de los Fantasmas por haber estado allí, pero se lo confesarán a los aventureros si se les interroga en privado y si el personaje que realice la mayor parte de la conversación hace con éxito una prueba de Em.

Los hombres bestia eran en realidad una ilusión, una combinación de *Asumir Apariencia Ilusoria* y *Enemigo Ilusorio* creada por Frederik, el ilusionista contratado. Si los aventureros investigan el lugar pueden hallar unas cuantas huellas; parece que han estado implicadas una o dos personas y las huellas son sin duda de un humano. El rastro desaparece después de unos cuantos metros, ya que Frederik utilizó su hechizo de *Vuelo* para alejarse de la escena del incidente. Las huellas no se encontrarán a menos que los aventureros persuadan a Anders o Gerhardt de que les digan donde vieron a los hombres bestia, y los aldeanos no se adentrarán en el Bosque de los Fantasmas.

Hay una pista muy clara que indica que algo raro está pasando, y es el hecho de no encontrar huella alguna de hombres bestia, aunque Anders y Gerhardt dicen que los vieron y el terreno está seco y duro, por lo que es difícil que se marquen las huellas.

Este avistamiento se puede repetir una o dos veces más, pues Frederik utilizará este hechizo para asustar a otros aldeanos. Con su hechizo de *Asumir Apariencia Ilusoria*, Frederik puede crear con facilidad otros monstruos ilusorios.

• SUCESO 3: RÍOS DE SANGRE •

En efecto, ¡un día las aguas del río se transforman en sangre! Esto tiene un efecto demoledor en los aldeanos: reduce el **Ld**, la **Fr** y la **FV** en un -5 adicional en los dos días posteriores a este hecho, además de los efectos que puedan ya deberse a la *sprengwort*. Este suceso dura 15-20 minutos, y lo mejor es que tenga lugar por la mañana y cuando los aventureros estén fuera de la aldea.

Fue muy sencillo crear este efecto. Frederik vertió una gran cantidad de tinte rojo en el río, corriente arriba desde Kreutzhofen. Si quieres añadir algo más de tensión, uno de los aldeanos creará haber visto un fantasma cerca del río antes de que este se volviera rojo; en realidad era el propio Frederik cuando se dirigía a verter el tinte en el

Gretchen dejó la taza de té con gazoñería y miró con cierta satisfacción a las caras expectantes que rodeaban la mesa de la cocina.

—Bien, no me gusta chismorrear, como bien sabéis...

—Claro que lo sabemos, querida —asintió Gudrun apoyándola, al tiempo que llenaba las tazas—. Hay algunas lenguas perversas en esta aldea, pero tú nunca has sido una de ellas. Todo el mundo asiente de aprobación.

—Bueno —prosigue Gretchen—, ¡os lo podéis imaginar! Estaba caminando, pensando en mis propios asuntos como siempre hago, y vi que a través de la ventana había algo que se *balanceaba*. Como vosotros ya sabéis, no me gusta meter mis narices donde...

—Por supuesto que no, querida, tú nunca has sido una fisgona. No se puede decir lo mismo de alguien que podía mencionar.

—De cualquier forma, me acerqué un poco más, no para espiar, por supuesto, sólo para ver lo que era... —Hizo una breve pausa. La expectación era casi tangible: esto era algo para ser saboreado—. ¡E *imaginad* lo que era! Allí estaba, balanceándose adelante y atrás de un lado para otro; ¡Y su cara! Os lo digo de verdad, estaba morada como el sombrero de Gretel. Conseguí que me asustara, con sus ojos por completo fuera de sus órbitas. Giré mi rostro en cuanto los vi; hay que tener cuidado, ya sabéis.

—¿Saber el qué?

—¡Que nunca hay que mirar a un hombre muerto a los ojos, por supuesto! Si lo haces, su fantasma te perseguirá. Pensaba que todo el mundo *sabía* eso.

—Pero habla del libro, el que cogió la Guardia.

—Sí, y la nota. Dejó una nota, ¿no es verdad?

—Bueno, como ya sabéis, no soy una cotilla, pero pude ver que sobre la mesa había una carta o algo parecido, y pensé que podía ser importante. Insisto, ¡el hombre se había *colgado* él mismo! Así que entré. Cuando cogí la nota para leerla —me tuve que acercar a la ventana pues mi vista ya no es lo que era— puede ver un libro de notas bajo ella. No tenía ninguna intención de cotillar, pues como bien sabéis no me gusta meterme en los asuntos de nadie, pero estaba abierto y mis ojos se fijaron en la página. Hablaba todo sobre los Reichenbach y de cómo los aldeanos, el tatarabuelo de Siggy entre ellos, fueron a la vieja mansión y la quemaron por completo y toda la familia Reichenbach fue horriblemente asesinada. ¡Horrible! No me asusto con facilidad, pero vi cosas en el libro que me helaron la sangre. Y aquellos que murieron no descansan tranquilos, podéis estar seguros de eso.

La audiencia de Gretchen estaba expectante; eso era lo que habían venido a oír.

—La maldición está sobre la aldea, así lo dice el libro. Después de que los Reichenbach murieran, un vampiro anduvo por Kreutzhofen, ¡y hombres bestia en los bosques! Un día, dice el libro, ¡el agua del río se transformó en sangre! ¡Ante los ojos de muchos! ¡Más de una docena de personas pudo verlo! Es entonces cuando el tatarabuelo de Siggy partió hacia Nuln. Él estaba seguro que todo se debía a la maldición de los Reichenbach, y se marchaba antes de que destruyera todo Kreutzhofen y a todos sus habitantes. Y ahora ha vuelto. ¡Decidme si estoy equivocada! La gente joven de ahora no sabe lo que está bien o está mal, y no respetan a nadie, sea divino o mortal. Esa es la razón por la que ha vuelto la maldición.

—Recordad mis palabras. El joven Siggy no será el último. Pronto lo veremos.





río, utilizando su *Túnica de Apariencia Fantasmal* para ocultar su identidad. Si los aventureros registran la zona corriente arriba es posible que encuentren unas cuantas pisadas y algunos pequeños restos de polvo rojo (el tinte) en algunos de los juncos junto a las orillas. Es difícil de detectar; los aventureros tendrán que registrar las orillas corriente arriba desde Kreutzhofen palmo a palmo, en sentido literal. Como siempre, Frederik utilizará su hechizo *Vuelo* para alejarse del lugar, por lo que su rastro desaparece después de unos cuantos metros.

Si los aventureros encuentran el polvo rojo y se lo cuentan a los aldeanos, no serán capaces de calmar las cosas. Los aldeanos creerán que es la sangre seca de alguien y proclamarán que se está practicando brujería en la zona. Gretchen rezará a Sigmar, la gente hablará de Viejos Pecados y la histeria continuará en aumento.

• SUCESO 4: ¡EL VAMPIRO ATACA! •

Se encuentra a una aldeana en unos matorrales cercanos a la aldea, inconsciente, muy débil y con dos pequeñas incisiones en la garganta: ¡las típicas marcas de un vampiro! La víctima debería ser una mujer joven: Britt Stoltenberg o Juliane Hennig son las más adecuadas. Después de todo, *todo el mundo* sabe que las mujeres jóvenes son la presa preferida del vampiro.

La víctima no es capaz de recordar nada relacionado con el ataque; recobra el conocimiento rodeada de gente y no sabe nada más. Los aldeanos se pondrán muy nerviosos; algunos empezarán a tallar estacas de espino mientras los aventureros interrogan a la víctima.

Un examen a fondo de la víctima permitirá descubrir dos cosas. La primera es que la víctima tiene un gran chichón en la parte trasera de la cabeza, justo encima de la

oreja derecha. Da toda la sensación de que fue atacada y golpeada por detrás con algo contundente. En segundo lugar, si la herida de la garganta es examinada por un personaje con la habilidad de *Curar Heridas*, una prueba de *I* con éxito le permitirá descubrir que las dos incisiones no están sobre la yugular, sino a más de 1 cm de ella. Cualquier personaje que registre cuidadosamente la zona se dará cuenta si realiza con éxito una prueba de *I*, que la hemorragia producida por la herida ha sido superficial. ¿Qué clase de vampiro muerde a su víctima y no consigue atinar con la vena yugular? Un vampiro *falso*.

Convencer a los aldeanos de todo esto es ya otra cuestión. En su actual estado de histeria apenas controlada, cualquier personaje que trate de calmarles sufrirá una penalización de -10 a todas las pruebas relevantes de *Ld* y *Em*. Los aventureros tendrán incluso que evitar que los aldeanos claven una estaca y quemén a la víctima en el lugar.

Si los aventureros examinan el último lugar que la víctima puede recordar, un camino a poca distancia de la aldea, una utilización con éxito de la habilidad de *Rastrear* permitirá descubrir las huellas de la víctima, además de unas segundas huellas que emergen de los matorrales. Parece como si el asaltante se aproximara a la víctima por detrás, la diera un golpe en la cabeza y la arrastrara hacia los matorrales donde fue encontrada. Si un personaje con la habilidad de *Rastrear* examina las huellas del asaltante descubrirá, si realiza con éxito una prueba de *Int*, que pertenecen a un hombre pequeño, puede que a una mujer que llevaba robustas botas de estilo militar.

Este suceso fue obra de Selenia. Siguió de cerca a la víctima, la golpeó con la empuñadura de su daga y le hizo las "marcas de mordisco" utilizando una horquilla. Si un personaje con la habilidad de *Curar Heridas* descubrió que no había acertado con la vena yugular, entonces se le per-



mite hacer otra prueba (penalización de -20) para determinar que las marcas se realizaron con un objeto de metal. Los personajes que hayan examinado a víctimas de vampiros ignorarán este -20 de penalización; las marcas son distintas a las que produce un vampiro de verdad.

Si en este momento quieres aumentar la presión sobre los aventureros, puedes hacer que ocurra un "ataque de vampiro" mientras ellos están fuera. Cuando regresen descubrirán que a uno de los aldeanos se le ha clavado una estaca y se le ha quemado vivo, mientras el resto de los aldeanos permanecen aterrorizados. Luego provoca un nuevo incidente de este tipo mientras los aventureros están intentando buscar la solución al problema.

• SUCESO 5: ¿VENGANZA DESDE LA TUMBA? •

Este suceso no tiene nada que ver con los conspiradores, como veremos en un momento. Pero, al menos para los aldeanos, parece que la Maldición de los Reichenbach se ha cobrado su primera víctima.

Una caravana tirada por mulas llega desde el Paso de Montdidier y el mercader que la dirige va directo hacia el Dorfrichter. Va acompañado de un par de muleros que llevan un gran fardo en forma de saco. Una media hora después, se llama a Wilhelm y Erich Stoltenberg. Luego se escucha un grito de lamento, y los aldeanos corren para ver lo que ha ocurrido. Wilhelm sale con Britt en sus brazos. A través del saco que la cubre parcialmente es visible una mancha roja en la zona de su pecho.

Lo que ha pasado en realidad es lo siguiente: Britt estaba recogiendo hierbas en los límites del Bosque de los Fantasmas cuando tuvo la desgracia de encontrarse con el monstruo de Entesang, el cual había escapado de su reclusión. Ella quedó paralizada por el miedo hasta que el extraño monstruo la tocó; entonces ella gritó y salió corriendo. Mientras corría a ciegas por el Bosque de los Fantasmas se cayó, empalándose accidentalmente sobre un tocón astillado junto al camino. En ese momento, Igor ya había cogido al monstruo e ignorando la muerte de la chica se lo llevó de vuelta a la mansión. La caravana encontró al cuerpo de la pobre chica y lo llevó a la aldea.

La muerte de Britt ha supuesto un tremendo golpe para la aldea. Se rumoreaba que había una Britt en la familia Reichenbach, la joven hermana del conde Vladimir, que murió a la misma edad y de la misma manera. ¿Puede ser esto alguna otra cosa que la tres veces maldita familia Reichenbach cobrándose venganza desde su tumba? El Dorfrichter prepara un tranquilo funeral y los apesadumbrados Stoltenberg dejan la aldea esa misma noche a bordo de una barcaza, llevándose sólo lo puesto.

El duro golpe que la muerte de Britt ha supuesto en la aldea es compartido por los conspiradores. Entre ellos niegan que tengan nada que ver con el asunto, pero en privado desconfían entre ellos. Selena está horrorizada. Tiene más escrúpulos que los dos mercaderes y no quiere saber nada de asesinatos. Schnapp y Gierig están más preocupados por la posibilidad de ser colgados por un crimen que no han cometido, pero están igualmente disgustados por este giro en los acontecimientos. Frederik, por su parte, piensa en privado que sus acciones han podido traer una verdadera maldición.

Este suceso produce cierto miedo y desconfianza entre los dos conspiradores. Sin embargo, no se enfrentan abiertamente, pues como el astuto Schnapp apuntará, si uno de ellos va a las autoridades terminarán todos en la cárcel durante una buena temporada. Pero cada uno de ellos empieza a planear su salida de esta conspiración, o pretenderá

—Allí, amigos —la voz ronca de Silber era casi amable—. En la casa. Vayamos allí y dínos lo que ha pasado. —La mano de Gerhardt Stutzer tembló ligeramente al coger el brandy. Se lo tomó de un trago, arrugando el rostro mientras tragaba. Una multitud le rodeaba en medio de un incómodo silencio, esperando oír las noticias.

—Fue horrible —comenzó a decir—. Anders y yo estábamos habíamos salido a los bosques a recoger algo de leña para Johan. Eran los bosques que están fuera del camino —dijo mirando a su amigo que asintió con la cabeza—, y escuchamos un ruido detrás de nosotros. Me di la vuelta y allí estaban, cerca de media docena de ellos, yo calculo, y venían directamente hacia nosotros. Bien, Anders y yo soltamos toda la leña y echamos a correr.

—¿Dónde están ahora? —dijo Boris Gross sujetando su bastón con inseguridad. Su voz reflejaba un miedo refrenado.

—No sé. No nos siguieron fuera del bosque. Creo que no, aunque no me paré a mirar hacia atrás, por lo que seguramente seguirán allí.

deshacerse de su socio conspirador. En cualquier caso, tanto Schnapp como Gierig han estado pensando en muchas formas de eliminarse entre ellos cuando llegue el momento de repartir beneficios; lo único que ha ocurrido es que la hora les ha llegado un poco antes de lo que esperaban.

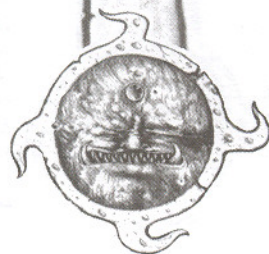
Los aventureros querrán investigar el lugar donde se encontró el cuerpo de Britt. Eso les podría llevar a seguir la pista hasta el Bosque de los Fantasmas, descubrir las huellas del monstruo y seguir las hasta la Mansión de los Reichenbach. Tendrán que ir allí de todas formas, aunque ahora no es el momento adecuado. Así pues, tan pronto como los jugadores empiecen a hablar sobre una posible investigación de la escena del crimen, pasa al siguiente suceso para mantenerles ocupados.

• SUCESO 6: EL PASEO DE LOS MUERTOS •

La noticia de la muerte de Britt ha hecho que Schnapp y Gierig aceleren sus preparativos. Se convencer el uno al otro de que ahora es el momento de atacar y, en privado, cada uno de ellos piensa que el precipitar los acontecimientos mantendrá al otro ocupado mientras encuentra una forma de deshacerse de él.

Envían a Frederik al cementerio con la misión de que utilice su anillo mágico para lanzar el hechizo de nigromancia *Levantar a los Muertos*. Según explican los dos mercaderes a sus secuaces, éste será el suceso final que hará que los aldeanos huyan. Los primeros ya se han empezado a marchar y esto debería asustar tanto al resto que les hará huir. Todo lo que los no-muertos tienen que hacer es salir de sus tumbas y caminar por los alrededores con aspecto amenazador; todo el mundo huye, nadie sale dañado. Sencillo.

No obstante, en secreto, ninguno de los dos mercaderes se asustará por un poco de sangre. Los dos saben que si les



pillan también se les acusará de la muerte de Britt, así pues, ¿qué es lo que tienen que perder? Y por si fuera poco, Frederik hará todo lo que sea preciso para mantenerse vivo y sin ser capturado; él sabe muy bien que una vez que lance un hechizo de nigromancia en público, su vida depende de desaparecer de inmediato. Como es lógico, llevará encima su *Túnica de Apariencia Fantasmal* para aparentar ser un fantasma, pero aún así intentará mantenerse bien alejado del combate.

El suceso comienza con fuertes gritos provenientes del cementerio. Unos cuantos aldeanos vienen corriendo por el puente, claramente asustados y fuera de sí y gritando que los muertos se están levantando. Y en verdad lo están haciendo; por todo el cementerio se puede ver a los esqueletos saliendo de la tierra. Una figura irreconocible y ligeramente brillante se mantiene de pie en medio del cementerio con los brazos levantados. Los esqueletos se detienen un instante después de salir de sus tumbas y luego se ponen en marcha con dirección a la aldea.

Entre el miedo a los no-muertos y los continuados efectos de la *sprengwort*, la mayoría de los aldeanos huirán cuando los no-muertos se dirijan al pueblo. Ya sólo los aventureros pueden defender Kreutzhofen, ¡si pasan sus pruebas de Fr! Hay un esqueleto por cada aventurero, y otros D3 más. Si los aventureros se encuentran en verdaderos apuros (sólo unos pocos pasan la prueba de Fr, por ejemplo), entonces una pareja de duros aldeanos como Johann Silber y Asterellion Hojabrillante podrían venir a echar una mano. Rudolf Furst podría también verse tentado a hacerlo, pero sabe que incluso si salvase a todo el mundo, sus métodos le supondrían la muerte. Algunas personas desconocen el significado de la gratitud.

Después de que la contienda haya terminado, habrá unos cuantos muertos entre los lugareños (unos D6), pero evita matar a gente de importancia como el Dorfrichter. También hay varios casos de heridas infectadas y el doctor Entesang tiene mucho trabajo tratando a los heridos. La ayuda de personajes con las habilidades adecuadas será recibida con gratitud.

No se ha visto a la milicia por ninguna parte. Hals Rother está entre los muertos y en la puerta de la casa de la milicia hay una nota clavada que dice "*He ido a NULN por ayuda*". El caballo de Trottel no está en los establos.

Después de todo esto, la mayoría de los aldeanos que todavía son capaces de caminar empiezan a empaquetar sus pertenencias. Han decidido dejar Kreutzhofen antes de que ocurra algo todavía peor. Stapmi Tripatronadora está por ahí dialogando con la gente, ayudándoles a empaquetar y preguntando educadamente a dónde se marchan. Su comportamiento está tan fuera de lugar que los aventureros deberían tener algunas sospechas. En realidad está trabajando para Gierig y trata de averiguar los destinos de la gente para luego poder comprarles sus casas.

El capitán de la guardia, con un brazo en cabestrillo, se pasea por la aldea intentando mantener algo de orden. El Dorfrichter y su escribano también andan por ahí hablando con los aldeanos, pero Bruno Wachtel no está (se encuentra en cama con mucha fiebre debido a sus heridas infectadas).

Hacia el final del día, ocurre un suceso dramático. Es lo que va a producir el desenlace de toda esta aventura.

• SUCESO 7: UN ASESINATO CHAPUCERO •

Mientras la gente se prepara para marchar, una extraña entra en el pueblo por el camino que conduce al Paso de Montdidier. Es Selena Kuchen; Schnapp ha decidido deshacerse de ella por si acaso hablaba y envenenó su comida con *Perdición del Hombre*. Una vez que ella se dio cuenta de que había sido envenenada, tomó el antídoto

que lleva siempre encima. Todavía sujeta el frasquito vacío cuando se desploma inconsciente a unos pocos metros de distancia de la cabaña de Hans Artblant.

Se permite una prueba de *Int* a los personajes con la habilidad de *Preparar Venenos* o *Curar Heridas* para poder reconocer las señales del envenenamiento por *Perdición del Hombre*. Martin y Frederik se marcharon mientras ella comía, asumiendo que moriría rápido. Se han escondido fuera de la aldea, esperando ver si su plan ha funcionado. A Selena le falla la respiración y parece bastante evidente que le queda poco tiempo de vida. La pequeña cantidad de antídoto que tomó sólo le ha servido para mantenerla con vida hasta que ha llegado a la aldea.

Selena es llevada ante el doctor Entesang, pero no se obtiene respuesta alguna al llamar a su puerta. En realidad se encuentra en la mansión de los Reichenbach, comprobando su monstruo después de que éste escapara en el suceso 5. Desesperados, los aldeanos tratan de romper la puerta y entrar en la sala de curas, pero no tienen ni idea de qué es lo que hay que darle a Selena. Si hay algún personaje con habilidades médicas que haya averiguado que a Selena le han suministrado *Perdición del Hombre*, podrá encontrar el antídoto automáticamente. Los personajes sin las habilidades de *Curar Heridas* o *Preparar Venenos* deben hacer una prueba de *Int* para encontrar el antídoto contra la *Perdición del Hombre*.

Si se suministra el antídoto a Selena, ésta se sumirá en un profundo sueño del que no se despertará en unas 24 horas. Se encuentra muy débil y necesitará reposo durante los 3-4 días siguientes. Si no se le suministra el antídoto, morirá en menos de una hora. De cualquier forma, quede inconsciente o muera, conseguirá pronunciar a duras penas una frase enigmática: "*Tocón negro*". Empieza a delirar y queda inconsciente después de esto. Los aventureros no podrán averiguar nada más de ella.

Los aventureros tienen dos posibilidades de actuación desde este punto. Arrastrándose y tambaleándose durante gran parte de su camino, Selena ha dejado huellas que conducen hasta el Bosque de los Fantasmas. A cualquier personaje con la habilidad de *Rastrear* que examinara antes el lugar del "ataque del vampiro" se le permitirá realizar una prueba de *Int* para darse cuenta de que las huellas de Selena son las mismas que las del asaltante. Si los aventureros preguntan a los aldeanos, hay una probabilidad del 50% de que algún PNJ recuerde el tocón ennegrecido de un roble que fue destruido por un rayo hace un par de años, cercano a los límites del Bosque de los Fantasmas y las Tierras de Weilerberg. Selena estaba tratando de decir a los aldeanos el lugar donde se ubica el campamento de los conspiradores.

• UNA BREVE PAUSA: EXTRAÑA CIENCIA •

Como los aldeanos han derribado las puertas para poder acceder a las medicinas que necesitaba Selena, los aventureros tendrán la oportunidad de registrar la casa de Entesang en su ausencia. Esto no es lo que se diga muy legal o ético, pero les permitirá descubrir una o dos cosas de interés, y darles una razón para visitar las ruinas de la mansión de los Reichenbach, ¡si es que todavía necesitaban alguna!

El estudio del buen doctor permanece cerrado con llave mientras está fuera de la casa (R 5, D 10, PC 30). Al margen de libros corrientes e instrumental relacionado con la medicina, es posible encontrar lo siguiente (cada prueba de *I* con éxito permitirá descubrir uno de estos objetos o grupo de objetos).

- Ingredientes para varios hechizos mágicos de Batalla de Niveles 1 y 2. Nadie en la aldea sabía que Entesang fuera un hechicero...
- Un baúl cerrado (R 4, D 6, PC 35) que contiene varios libros que hablan de la muerte, la descomposición del cuerpo, el embalsamamiento, la nigromancia (aunque



nada que sugiera que el doctor es un nigromante), magia elemental, ciencia y electricidad. Enrollada en una tela hay una bella edición con encuadernación en cuero de *La Fuerza Vital* de Francois Enferrier de Mousillon, que describe la estimulación del movimiento de las patas de una rana muerta por medio de un extraño aparato consistente en un potente ácido, láminas de plomo y alambre de cobre. Entesang ha subrayado determinados párrafos en este tomo; la mayoría de ellos parecen relacionados con el aparato y el uso de la electricidad para producir resultados similares.

- Una factura (*Documento 4*) de Hugo Glasbecher de Nuln, en la que se le pide el pago de determinados objetos de equipo científico. La cantidad de la factura, casi 300 CO, y la larga lista de equipo deja bien claro que nada de lo que se refleja en la factura se halla ahora mismo en la casa del doctor. En realidad, este equipo se halla en su laboratorio secreto situado bajo la mansión de los Reichenbach.
- Un mapa muy viejo de Kreutzhofen (*Documento 5*) en el que está marcada la mansión de los Reichenbach.

• TIEMPO PARA LA ACCIÓN •

Es posible que los aventureros hayan estado ardiendo en deseos de ir a las ruinas de la mansión de los Reichenbach, aunque has evitado que lo hicieran manipulando con habilidad los acontecimientos. Bien, ahora es el momento.

Una vez que Selena ha sido atendida, el Dorfrichter manda buscar a los aventureros y les pide que investiguen el "tocón negro". Les hablará sobre el roble que fue alcanzado por un rayo en los límites del Bosque de los Fantasmas, y si los aventureros no se han percatado de que las huellas de Selena coinciden con las del asaltante en la escena del "ataque del vampiro", Becker, el capitán de la guardia, les pasará esta información. Así pues, Selena está definitivamente relacionada con uno de los extraños acontecimientos de Kreutzhofen. Además, el cuerpo de Britt Stoltenberg ha sido encontrado en los límites del Bosque de los Fantasmas, y las circunstancias de su muerte todavía no han sido aclaradas.

El Dorfrichter y los miembros de la guardia supervivientes se tienen que quedar en Kreutzhofen para mantener el poco orden que puede quedar, por lo que los aventureros son elegidos para realizar este trabajo. Si es necesario, el Dorfrichter utilizará su poder para alistarlos en la guardia y se le dará a cada uno de ellos una insignia de latón y 2 CO como pago por adelantado.

Si quieres que algunos PNJ acompañen a los aventureros, deberás considerarlo con cuidado. Todavía deben enfrentarse a un Ilusionista de Nivel 2 y a un Hechicero de Nivel 2, por lo que esta aventura no va a ser ningún paseo. Si los aventureros están seriamente debilitados, puedes enviar a Johann Silber, Jakob Schmidt y un par de aldeanos más con ellos. Algunos pueden incluso haber galopado hasta Weilerberg y haber traído a Kreutzhofen a Dagmar Tausk o a Gotthard Heyer. Podrían servir también como personajes de reemplazo si alguno de los aventureros ha muerto o ha quedado definitivamente incapacitado.

"Este tocón negro es la única pista que tenemos", dice el Dorfrichter, "Puede que encontréis alguna prueba de lo que está ocurriendo y si está relacionada con los problemas que nos afectan. He tratado de no enviar a nadie a la vieja mansión de los Reichenbach porque no quería dar crédito a los rumores sobre fantasmas y maldiciones, pero a la vista de los recientes sucesos no podemos ignorar ninguna posibilidad. Sea mortal, fantasma o cualquier otra cosa lo que está detrás de esto debemos encontrarlo y detenerlo. No os puedo ofrecer demasiadas recompensas económicas, pero podéis estar seguros de que los Pfeifraucher sabrán de lo que ha ocurrido aquí y de vuestra parte en los hechos".

• COMIENZA LA CACERÍA •

Los aventureros recibirán indicaciones precisas de dónde encontrar el roble alcanzado por el rayo si ninguno de los aldeanos va con ellos. Deben seguir el camino hacia Montdidier hasta los límites de las Tierras de Weilerberg y luego rodear el lindero del Bosque de los Fantasmas hasta que éste dobla hacia el sureste. El roble se encuentra a unos pocos metros, en el límite del Bosque de los Fantasmas.

Si lo desean, los aventureros pueden seguir el rastro de Selena (ella no estaba en condiciones de intentar cubrir sus huellas), pues conducirá también al roble.

Una búsqueda en las proximidades del tocón permitirá descubrir una gran zona allanada, que será obvia incluso para personajes sin la habilidad de *Rastrear*. Son los restos de un pequeño campamento y un registro cuidadoso permitirá descubrir unos pequeños agujeros realizados por las picas de las tiendas de los conspiradores. Aquí había un campamento de algún tipo, pero es obvio que se ha movido. Dos pares de pisadas conducen al norte, hacia las profundidades del Bosque de los Fantasmas.

Esta pista conducirá a los aventureros dos o tres kilómetros hacia el norte antes de llegar a un nuevo campamento. Todos los personajes deben hacer pruebas de *Escuchar* (base 20%, *Oído Agudo* +10%, *Elfo* +10%, *Montaraz* +10%); aquellos que tengan éxito oirán débiles sonidos de alguien que se mueve por el bosque y puede que un par de voces tranquilas.

Cuando los aventureros se aproximen al campamento, Frederik, que está montando guardia, podrá hacer una prueba de *Escuchar* para ver si escucha a los aventureros cuando vengán. La probabilidad base es del 40%, modificada por -20 si los aventureros tuvieron éxito antes en sus propias pruebas de *Escuchar* y se están aproximando con sigilo. Esta probabilidad se ve modificada en un +5% por cada personaje en el grupo a partir del segundo (+5 para 3 personajes, +10 para 4 personajes, etc.). Los personajes que usen *Movimiento Silencioso (Rural)* con éxito no serán tenidos en cuenta para este modificador. Si un único explorador se acerca al campamento utilizando *Movimiento Silencioso (Rural)*, sigue las reglas normales.

Frederik está sentado fuera de la tienda y Martin se halla en su interior. Ambos huirán al primer señal de alguien que se acerque; ¡los engaños y las tretas no servirán! Frederik no puede usar su hechizo de *Vuelo* pues ya lo ha utilizado hoy (para evitar a un jabalí salvaje con el que se encontró un poco antes). No obstante, utilizará el resto de su magia lo mejor que sepa y pueda para huir o esconderse. Martin simplemente huirá. Estos dos personajes sólo lucharán si se ven arrinconados o rodeados.

Martin y Frederik no lucharán hasta la muerte. Se rendirán en la pelea si sus Heridas se reducen a cero (aunque ten en cuenta el hechizo de Frederik de *Confundir al Enemigo*). Asegurarán que son herbolarios que buscan hierbas raras en el bosque. Frederik no tendrá problemas en admitir que también es un ilusionista. Frederik y Martin pueden intentar realizar algo de *charlatanería* para hacer ver que entienden de hierbas, pero cualquier personaje con una habilidad relevante (*Herbolaria*, *Identificar Plantas*) podrá realizar una prueba de *Int* (+10 para ambas habilidades) para darse cuenta de que están mintiendo. Sin embargo, los aventureros no tienen pruebas que demuestren que estos dos hombres han hecho algo malo. Pueden imaginarse que Frederik es el causante de los hombres bestia ilusorios en los bosques, pero no pueden probarlo. De igual modo ¿cómo pudo un ilusionista levantar a los muertos la pasada noche? No olvides que el *Anillo de Hechizo* de una sola carga de Frederik ya se ha quedado sin Puntos de Magia y ahora es un anillo normal, sin vida.





Obtener una confesión de estos dos no va a ser nada fácil. Posiblemente, la única cosa que podría explotarse en esta situación es la muerte de Britt Stoltenberg. Si los aventureros sugieren que ellos mataron a la chica, Frederik deberá hacer una prueba de Fr; si la falla, se vendrá abajo y hablará.

"¡Eso no lo hicimos nosotros!", revela. "Mirad, tenéis que creerme, ¡nosotros no la matamos! Nunca he querido hacer daño a nadie, ¡tenéis que creerlo!" Hay cierta histeria en su voz y los aventureros deberían forzarle ahora para obtener una confesión. Martin simplemente permanece sentado y le mira con cierto aire amenazador.

Los aventureros pueden llevarse a estos dos hasta Kreutzhofen, donde pueden entregarlos al Dorfrichter. Con suerte y un interrogatorio habilidoso, podrán obtener una confesión bastante completa de Frederik: lo admitirá casi todo con tal de que la gente crea que no tiene nada que ver con la muerte de la chica. No obstante, no admitirá ser el responsable del levantamiento de los muertos. La Nigromancia es algo perverso y las penas son muy graves, por no decir dolorosas.

Martin empezará negándolo todo e insistirá que le traigan un abogado de Nuln, pero una vez que se da cuenta de que Selena está todavía viva y todo el mundo está dispuesto a testificar contra él, cambia su táctica y tratará de involucrar a todo el mundo que pueda. Hará todo lo que pueda para incriminar a Gierig y Stapmi; si Martin no va a disfrutar de los beneficios de la arriesgada empresa, ¡bajo ningún concepto va a permitir que Gierig ponga sus manos sobre ellos!

Todos los conspiradores son encerrados en Kreutzhofen y el Dorfrichter empieza a cursar los primeros papeles para el juicio en la corte de los Pfeifraucher. No obstante, todavía queda algún misterio por resolver, como la muerte de Britt Stoltenberg (de la que todo el

mundo niega ser responsable) y las andanzas del doctor Entesang. Hay dos cosas que pueden conducir hasta allí a los aventureros: el mapa encontrado en las habitaciones del doctor Entesang y algunas extrañas huellas que parecen estar relacionadas con la muerte de Britt Sauffer.

• EL RASTRO HACIA REICHENBACH •

Si los aventureros deciden dirigirse directamente hacia la mansión siguiendo el mapa de Entesang, perfecto. Pasa al siguiente apartado y vuelve aquí si deciden investigar el lugar de la muerte de Britt.

El Dorfrichter tiene detalles del lugar donde se encontró el cuerpo de Britt, obtenidos de la declaración del mercader que la encontró. Cuando los aventureros examinen la zona, encontrarán un rastro que lleva hasta el lugar donde ella tuvo el encuentro con el monstruo de Entesang. Es un pequeño claro en el Bosque de los Fantasmas, donde las huellas de sus pisadas se mezclan con otras; son grandes huellas bastante cuadradas muy hundidas en la tierra húmeda que por lo menos deben ser de alguien tan pesado como un ogro.

Las inmensas huellas conducen desde aquí hasta la mansión de los Reichenbach y van acompañadas por unas más pequeñas que aparentan ser de un hombre adulto; un personaje con la habilidad de *Rastrear* que realice una prueba de Int con éxito por más de un 20%, averiguará que la persona que dejó estas huellas caminaba con una acusada cojera.

No hay signos de violencia en este claro y sólo las huellas de la chica lo vinculan a la escena del crimen. Pero algo extraño ha ocurrido aquí y la respuesta parece encontrarse en la mansión de los Reichenbach. Además, después de todo, los aventureros llevan una eternidad esperando explorar el lugar.





• LA MANSIÓN DE LOS REICHENBACH •

Deberías ajustar el momento en que se desarrolla esta aventura para que los aventureros lleguen a la mansión al atardecer. Esto te dará la oportunidad de crear la atmósfera adecuada. El viento comienza a soplar y los cielos se llenan de nubes de color gris pizarra. Las hojas revolotean entre los aventureros. Las primeras gotas de lluvia empiezan a caer sobre el bosque. El sonido ensordecedor de un trueno se oye directamente sobre sus cabezas y un relámpago impacta sobre un árbol que se encuentra escasamente a treinta metros de los aventureros, ¡partiéndolo en dos!

La mansión fue quemada casi por completo hace unos 200 años y lo poco que queda de ella está cubierto de una enmarañada vegetación. Queda en pie alguna pared de poco más de un metro de altura, pero poco más. Una barra de metal, de un grosor similar a una pica y de unos 6 metros de altura, está anclada a uno de estos restos de muro.

Es un conductor de electricidad, utilizado por Entesang para su trabajo. Si quieres dejar caer alguna pista sobre su utilidad, puedes hacer que un relámpago la alcance cuando los aventureros se encuentren a muy poca distancia. Si un relámpago alcanza la barra cuando alguien esté tocándola, recibirá un impacto de F 4, utilizando D10 para calcular daño (como si fuera el hechizo de *Relámpago*).

Entre el estruendo de la tormenta, los aventureros consiguen escuchar el sonido de una puerta que se balancea con el viento (si quieres, puedes considerarlo como si fuese un *ruido normal*). Si buscan el origen del sonido descubrirán unos peldaños que descienden junto a una de las paredes; aunque todo está cubierto de mucha vegetación, hay indicios de que se han utilizado recientemente.

• 1. PUERTA BALANCEANTE •

Esta puerta se mueve adelante y atrás debido al viento. Los peldaños que se encuentran detrás conducen al sótano. La escalera carece de iluminación, aunque las habitaciones del sótano (pasada la siguiente puerta) están iluminadas con lámparas de aceite colocadas en las paredes a intervalos regulares. Después de ésta, ¡todas las puertas que se encuentren estarán cerradas con llave!

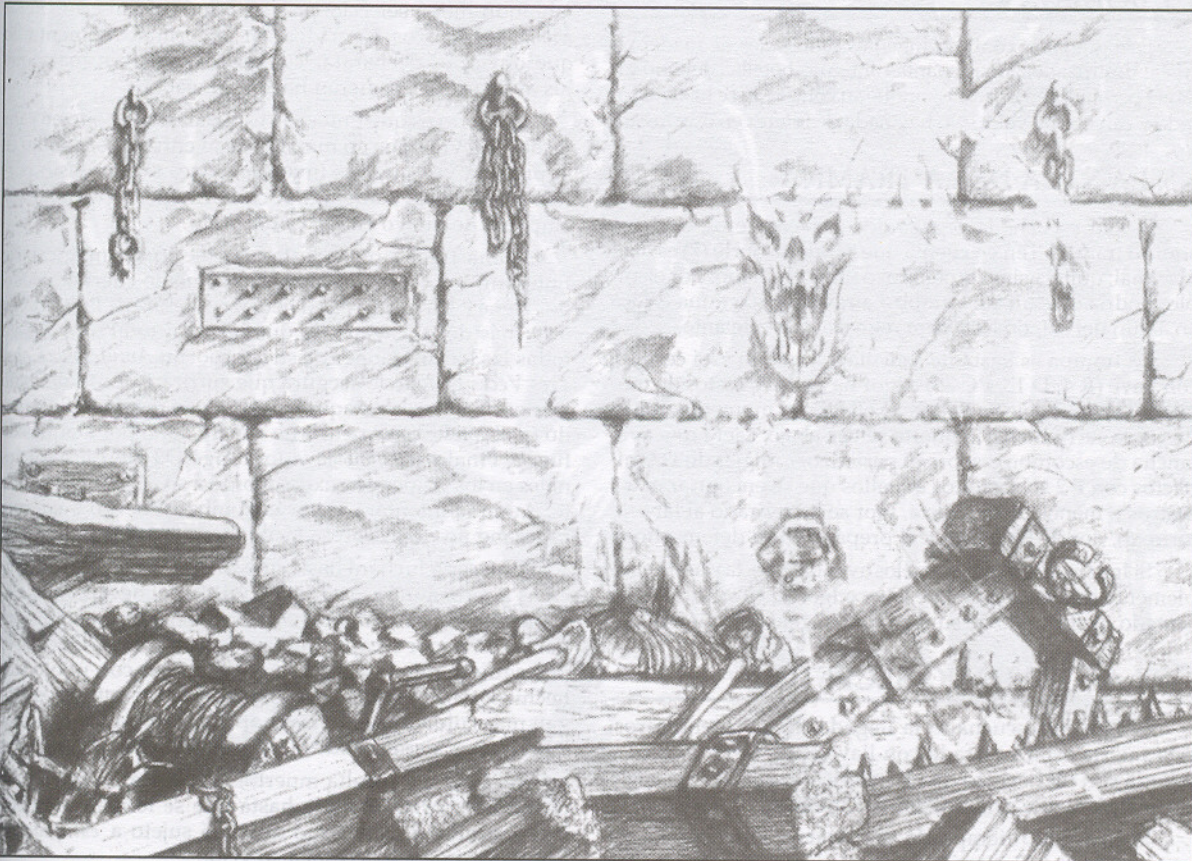
• 2. PUERTA MÁGICAMENTE CERRADA •

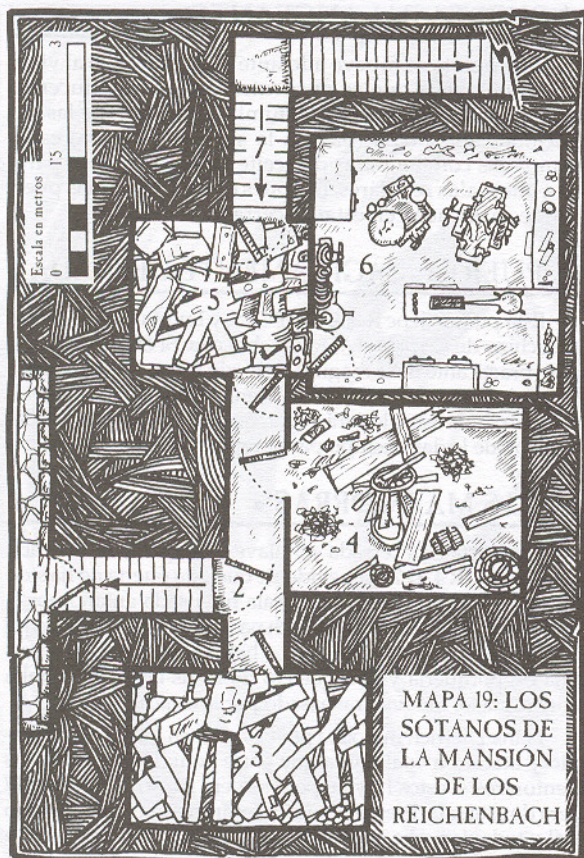
Esta puerta tiene R 3, D 8 y PC 25, y Entesang ha lanzado un hechizo de *Cerradura Mágica* sobre ella. Si el grupo carece de un practicante de la magia o de algún objeto capaz de *Disipar Magia*, la única opción de los aventureros es tirar la puerta abajo; sin duda esto alertará a Igor, que se encuentra más adelante, lo que le dará tiempo para preparar su trampa.

• 3. LAS MAZMORRAS •

La puerta está cerrada con llave y ha quedado atascada por el óxido (R 4, D 20); es evidente que esta puerta no ha sido abierta en mucho tiempo. Esta sala fue usada antaño por el sádico Hans-Dietrich Reichenbach para "divertirse", y fue aquí donde murió, hace dos siglos. La habitación está asquerosa, llena de porquería y el esqueleto de Hans-Dietrich se halla sobre el suelo, todavía traspasado por la estaca mortal.

Hans-Dietrich merodea por esta sala en forma de Aparecido y atacará a cualquiera que entre aquí. Perseguirá a los aventureros si éstos huyen, pero se verá sujeto a *inestabilidad* fuera de esta sala. Presiente que Entesang es malvado como lo es él y todavía no ha atacado al doctor pues está esperando a ver dónde llegan sus investigaciones. Los aventureros no tienen tanto interés para él y simplemente querrá matarlos.





MAPA 19: LOS SÓTANOS DE LA MANSIÓN DE LOS REICHENBACH

• 4. BODEGA •

Esta gran sala contiene ingentes cantidades de madera y cristal destrozados; unas cuantas antiguas botellas de vino todavía permanecen intactas, aunque su contenido se ha deteriorado y carecen de valor. No hay nada de interés en este lugar.

• 5. LA SALA DE LA TRAMPA •

Si Igor escucha la llegada de los aventureros, colocará aquí su trampa. Ten en cuenta que la puerta norte (7) es algo opcional; quítala si no quieres expandir el sótano. Por ejemplo, podrías incluir un vampiro atravesado con una estaca en algún del sótano listo para regresar más adelante...

La trampa es bastante sencilla. La puerta está cerrada con llave (R 4, D 15, PC 25) e Igor ha apilado restos de mobiliario y otros objetos detrás de ella. En el momento que se fuerce la cerradura o la puerta se tire abajo, caerá una avalancha de escombros sobre el pasadizo, infligiendo D3 impactos con F 2 sobre todos aquellos que se encontraran a 3 metros o menos de la puerta. Igor se ha retirado al laboratorio (6), donde Entesang y él prepararán su defensa final.

Si Igor no ha oído llegar a los aventureros, la puerta simplemente estará cerrada con llave e Igor se encontrará aquí sentado disfrutando de su pipa y una botella de vino malo.

• 6. LABORATORIO SECRETO •

Si Igor ha escuchado la llegada de los aventureros, esta puerta estará cerrada con llave (R 5, D 12, PC 35) y sellada con un hechizo de *Cerradura Mágica*. De lo contrario, simplemente estará cerrada con llave.

Si ha tenido tiempo de prepararse, Entesang habrá lanzado *Aura de Protección* sobre sí mismo (+2 PA en todas

las localizaciones de su cuerpo). No tiene sangre de dragón a mano, por lo que no podrá utilizar aquí su hechizo de *Zona de Firmeza*. Igor está manipulando el extraño equipo que se encuentra en esta habitación. Cuando los aventureros entren, descríbeles la siguiente escena:

En esta gran sala en penumbra, una terrorífica escena se muestra ante vosotros. Chispas y descargas eléctricas chisporrotean sobre esferas de cristal y barras de cobre, junto a una serie de extraños artilugios que nunca antes habíais visto.

Manejando esta estrafalaria maquinaria se encuentra un jorobado vestido con ropas de cuero; el hombre que está detrás debe ser su amo, el mismísimo doctor Entesang, pronunciando un encantamiento al tiempo que apunta sus manos hacia vosotros.

Y todavía puede ser peor, mucho peor. Una enorme criatura humanoide se levanta de la enorme plancha de madera sobre la que estaba tumbado. Vestido con unos andrajos, este monstruo de más de dos metros tiene el aspecto de un hombre deformado; lentamente se incorpora y empieza a caminar tambaleándose ¡hacia vosotros!

• LA BATALLA FINAL •

La pelea final contra Entesang, Igor y el monstruo en el laboratorio secreto es el momento álgido de esta aventura, por lo que asegúrate de sacar el máximo partido de ella. A continuación te damos algunos consejos que podrán ayudarte.

Igor y el monstruo lucharán hasta la muerte en esta sala, pero las acciones del buen doctor dependerán de la cantidad de aventureros. Si hay seis o más aventureros en el grupo, el doctor empezará utilizando su hechizo de *Relámpago*. Si hay cinco o menos, lanzará *Causar Pánico*, intentando luego seleccionar a algunos de ellos con *Robar Mente* y hechizos parecidos; en un primer momento, lo que quiere es desbaratar cualquier ataque en masa que los aventureros pudieran haber planeado.

Lo cierto es que Entesang está más interesado en salir de ahí con vida que en matar a los aventureros; ésta no es la primera vez que sus investigaciones se han visto perturbadas de esta manera, y se conformará con escaparse y empezar de nuevo en otro sitio.

Toma buena nota de las protecciones mágicas de Entesang y sus bonificaciones al combate cuerpo a cuerpo. Tiene 2 PA gracias a su hechizo de *Aura de Protección* y otro más de su cayado, lo que hace un total de 3 PA en todas las localizaciones de su cuerpo. Su *Amuleto de Cobre Tres Veces Bendito* le asegura que sufrirá 1 punto de daño menos de todos los ataques que no sean mágicos. Su cayado también le asegura que no sufrirá daño por ataques de fuego. Finalmente, su cayado inflige D3 Heridas adicionales en los golpes con éxito debido a su ataque congelante. Aunque intentará evitar el combate cuerpo a cuerpo, Entesang no es una presa fácil.

Entesang luchará hasta que sus *Heridas* se vean reducidas a cero, aunque tratará de utilizar el hechizo *Capa de Oscuridad* del pergamino que lleva sujeto al cinturón, confiando en poder escapar amparado por la oscuridad. Si es perseguido, puede intentar ganar terreno con uno o dos hechizos de *Relámpago*; esto hará que los aventureros tengan más cuidado a la hora de aproximarse a las esquinas y los cruces, permitiendo al doctor tomar algo de ventaja.

Si Entesang resulta muerto, Igor entra en *frenesí*, luchando de forma alocada hasta que se le mate o quede incapacitado. El monstruo quedará sujeto a *estupidez* si Entesang muere o no está a su vista.

• ELECTRICIDAD DIVERTIDA •

Como ya hemos indicado, hay gran cantidad de equipo eléctrico de alto voltaje en el laboratorio, lo que le convierte en lugar poco ideal para aquellos aventureros equipados con armaduras metálicas que empuñan sus espadas con cierta alegría. El plano del laboratorio muestra donde están situados los equipos, y si un personaje es empujado contra uno de estos dispositivos debe hacer una prueba de I con éxito (-10 si ha sido empujado en combate) o recibir un impacto automático de F 4. Los personajes con armadura metálica reciben D8 heridas adicionales. Las protecciones mágicas específicas contra electricidad anularán este daño.

Como habrás notado, Entesang es muy aficionado a utilizar hechizos de *Relámpago* y esto puede producir algunos resultados interesantes en el laboratorio. Cualquier *Relámpago* tiene una probabilidad del 20% de impactar sin mayores consecuencias (al margen del ruido) en un dispositivo cercano en lugar de alcanzar al blanco establecido. Esto también afecta a los relámpagos generados por objetos mágicos.

Por último, hay una pequeña complicación que si lo estimas oportuno puedes incluir en la batalla. Después de D3 asaltos de combate, un gran cable de cobre se suelta accidentalmente de una de las máquinas. Empieza a moverse como un látigo, de forma violenta, y existe una probabilidad de que alcance a alguien en medio de la confusión de la pelea. Cada asalto, golpeará a una persona elegida al azar que se encuentre en la sala, con una HA efectiva de 50 e infligiendo D3 impactos de F 4, además de D8 heridas adicionales para aquellos que lleven armadura metálica.

• GRAVE PROBLEMA •

Si la pelea se está desarrollando mal para los aventureros, tienes un par de opciones para equilibrar las cosas. En primer lugar, recuerda que Entesang no está demasiado interesado en acabar con los aventureros; está más preocupado de salvar su pellejo y escapar para continuar con su trabajo en otra parte. Le bastará con abrir una brecha en la línea de ataque de los aventureros, atravesarla y salir corriendo. Si puede huir con Igor y el Monstruo también, mejor será.

No es necesario que los aventureros le capturen. En realidad, a lo mejor prefieres que escape para que así pueda empezar sus trabajos en un lugar remoto y se vuelva a cruzar algún día en el camino de los aventureros. Si tienes en mente que Entesang escape, nadie debería salir herido (de demasiada gravedad).

No obstante, si necesitas enviar a la caballería, tienes la opción de los curiosos aldeanos que puedan haber seguido a los aventureros a cierta distancia. Dagmar Tausk y Gotthard Heyer podrían ser aquí de mucha utilidad, si es que no se encuentran ya acompañando a los aventureros, y también podrían seguirles Asterellion Hojabrillante, por sus propias razones. También puedes hacer que aparezca el típico grupo de aldeanos armados con antorchas, perros y aperos de labranza diversos, y dirigidos por el Dorfrichter, el capitán de la guardia o ambos.

Recuerda, no se debe notar que estás echando un cable a los aventureros, por lo que sonríe burlonamente y entre dientes mientras se vean desbordados por Entesang y sus esbirros, luego tira un dado de porcentaje, consulta este libro, maldice en voz baja "Maldición, esperaba que esto no ocurriera" y luego haz que entre en acción la caballería. Otro método es dejar que los aventureros sufran. Después de todo, la profesión de aventurero es arriesgada y no siempre puedes contar con un DJ amigable que te salve el pellejo cuando te has metido en un lío.

• OBJETOS DE INTERÉS •

Después de que la pelea haya terminado, es muy probable que los aventureros quieran investigar entre los restos del laboratorio. La mayoría de los equipos habrán quedado tan destrozados que serán casi irreconocibles, por lo que no será posible reconstruir el laboratorio y repetir los experimentos de Entesang, aunque quizá sí puedan encontrar ciertos objetos de interés.

Para empezar hay montones de cosas de cristal. Algunas de ellas están incluso intactas. Podría haber una par de pociones, ya que es muy posible que se utilizaran *Pociones Curativas* para complementar las técnicas eléctricas y quirúrgicas que Entesang utilizó para construir y animar a su monstruo, y los aventureros estarían muy contentos de encontrar un par de ellas. Habrá equipo y materiales de alquimia, libros y cosas similares por un valor total de 4D10 x 10 CO, si los aventureros pueden encontrar a un Alquimista que las compre.

• CONSECUENCIAS •

La batalla ha terminado, los conspiradores han sido capturados y el salvado doctor ha escapado o ha sido capturado. Ahora ya sólo quedan unos pocos cabos sueltos.

• LOS CONSPIRADORES •

Como ya hemos indicado, una vez que los conspiradores son capturados, pasarán bastante tiempo intentando echarse la culpa los unos a los otros. Entre sus distintas confesiones, los aventureros podrán recomponer la historia completa. Martin no tarda en darse cuenta que no va a poder salir de ésta, por lo que hace una declaración completa involucrando a Gierig y Stapmi: si va a tener que pagar por esto, al menos quiere llevarse a alguien por delante con él.

Si Martin y Frederik no han sido capturados (o no han sido cogidos con vida), entonces tendrás que esperar unos días hasta que Selenia se recupere. Ella contará toda la historia, incluyendo la implicación de Gierig y Stapmi.

Por tanto, de una forma u otra, la trama es descubierta hasta en sus más perversos detalles. Después de tener las declaraciones juradas de todos los implicados (incluyendo los aventureros), el Dorfrichter ordenará el arresto de Josef Gierig y Stapmi Tripatronadora. Gierig es un ciudadano con poder y arrestar a estos dos puede ser algo peligroso. Se preguntará a los aventureros si quieren desempeñar las funciones de la Guardia, e irán a realizar los arrestos.

Hay dos formas en que se puede manejar esta situación, dependiendo de que quieras terminar la aventura con acción o prefieras una interacción más detallada de los personajes con la posibilidad de expandir las cosas durante otro par de sesiones de juego.

• RESISTENCIA AL ARRESTO •

La forma más sencilla de acabar con todo esto es que los aventureros vayan a la casa de Gierig y descubran que la ha convertido en una fortaleza. Gierig y Stapmi opondrán una dura resistencia, pero una vez que sean arrestados la aventura habrá terminado. Entre las declaraciones juradas de sus socios en la conspiración y el vigor con el que se han resistido al arresto, está claro que van a pasar una buena temporada entre rejas. Puedes hacer que los aventureros tengan que escoltarles hasta Wusterburgo para celebrar el juicio, aunque ya sólo se tratará de una formalidad.

• UN SIMPLE MALENTENDIDO •

La segunda opción es más compleja. Stapmi ha desaparecido y nadie sabe dónde está (ha ido a Nuln para contratar a los mejores abogados que pueda encontrar). Gierig se deja arrestar y no ofrece resistencia, y mantiene en un tono muy sosegado que todo esto es una confusión y que pronto será aclarada. Llegará incluso a firmar que Martin le intentó convencer para que se uniera al plan, pero él se negó a participar en el asunto. Ha estado muy ocupado revisando sus libros de cuentas estos últimos días y no tiene ni idea de lo que ha estado ocurriendo fuera, pues de lo contrario habría ido a ver al Dorfrichter para contarle lo que sabía. Cuando Stapmi regrese, estará acompañado por un grupo de abogados que se alojarán en el Timonel y se pasarán la mayor parte del tiempo incordiando al Dorfrichter con tecnicismos legales y casos judiciales de hace varios siglos.

Finalmente, los dos serán enviados a juicio en Wusterburgo, puede que escoltados por los aventureros si quieres desplazarlos para la próxima aventura. Martin, Frederik y Selena son condenados, pero es posible que Gierig y Stapmi salgan absueltos, ya que no hay evidencia material de que estén implicados en la trama. Es muy probable que los aventureros sean llamados al juicio como testigos, examinados ferozmente por los inteligentes abogados de Gierig, y es posible que lleguen a afectar al resultado final del caso. Si tu grupo disfruta con la negociación y la interacción con otros PNJ, puedes tener dos o tres sesiones memorables de juicios mientras la Ley Imperial dicta sentencia en nombre de su divina majestad. Independientemente de lo que ocurra, los aventureros habrán ganado un rico y poderoso enemigo en la persona de Gierig.

• EL HOMBRE MONSTRUO •

Esto deja por resolver sólo el asunto de doctor Entesang. Si ha sido capturado vivo también será interrogado por el Dorfrichter y luego enviado a juicio a Wusterburgo. ¿O no? Si Igor o el monstruo están todavía fuera de control, podrían llegar al pueblo por la noche y liberar al doctor; el monstruo arrancaría los barrotes de su celda, junto con un gran fragmento de muro, lo bastante grande como para que Entesang escape.

Aunque Igor y el monstruo hubieran muerto en la batalla final, aún podrías dirigir esta situación. Simplemente dale a Igor un Punto de Destino y haz que despierte entre las ruinas del laboratorio; a duras penas consigue reparar el equipo, lo suficiente como para reanimar al monstruo. Por supuesto, sólo podrás hacer esto si los aventureros dieron a Igor por muerto, pues si dieron buena cuenta de sus restos mortales, el buen doctor tendrá que afrontar las consecuencias.

• LA ALDEA •

Después de los terribles acontecimientos de esta aventura, muchos aldeanos habrán muerto y otros deciden abandonar Kreutzhofen. Algunos de los habitantes de Kreutzhofen que habían partido regresarán poco a poco cuando las noticias de los sucesos se propaguen lentamente a los distritos vecinos. A medida que pase el tiempo, la aldea recuperará su población, las cabañas serán ocupadas por familiares de los muertos o por aquellos que han comprado las propiedades a aquellos aldeanos que ya no piensan regresar. Esto te da la oportunidad de repoblar Kreutzhofen con nuevos personajes, nuevos secretos y las semillas para nuevas aventuras.

Puede que un bandido retirado de los Reinos Fronterizos decida pasar aquí sus años de retiro. Podría saber

dónde hay tesoros de bandidos escondidos y también hablará de historias sobre oro rojo, marfil, perlas del tamaño de huevos de ave...

• PUNTOS DE EXPERIENCIA •

Para cada sesión de juego puedes otorgar 0-25 PE por personaje, e incluso hasta 50 para aquellos que hayan estado realmente inspirados. Además, las recompensas en puntos de experiencia que se indican a continuación deberán otorgarse a los personajes que hayan contribuido de forma activa a la consecución de esa parte de la aventura. Cuando se dan unos márgenes de puntos de experiencia (por ejemplo, 0-20), deberás juzgar la forma en que los personajes han resuelto esa parte de la aventura y otorgarles los puntos de experiencia en consecuencia.

No divides las recompensas entre los personajes participantes, pues son para cada uno de los personajes que tomaron parte. Tampoco concedes puntos de experiencia por aquellos incidentes que no tuvieron lugar por la razón que fuese. Por ejemplo, si los aventureros no registraron la casa del doctor Entesang, no deberían recibir los puntos de experiencia por esa parte de la aventura.

• SUCECOS INICIALES •

¡Suicidio!

- 15 por obtener detalles de boca de Gretchen Klatsch

Hombres bestia en los bosques

- 10-20 por obtener información de mano de Anders y Gerhard.
20 por averiguar que los hombres bestia no dejaron huellas.

Ríos de sangre

- 30 por encontrar la razón del cambio de color del río.

¡El vampiro ataca!

- 0-20 por inspeccionar a la "víctima".
20 por descubrir que el ataque fue un montaje.

El paseo de los muertos

- 50 por destruir a los esqueletos atacantes.
30 por ayudar a las víctimas después del ataque.

Un asesinato chapucero

- 50 por encontrar un antídoto para Selena.
30 por registrar la casa de Entesang.

Comienza la cacería

- 20 por capturar a Martin.
20 por capturar a Frederik.
10 por matar a Martin.
10 por matar a Frederik.
50 por descubrir la verdadera historia.

La mansión de los Reichenbach

- 100 por destruir a Hans-Dietrich el fantasma.
50 por matar o capturar a Igor.
100 por capturar a Entesang.
75 por matar a Entesang.
100 por destruir al monstruo.



PERFILES

E

ste capítulo contiene todos los perfiles de los PNJs importantes y los monstruos que se mencionan en los textos. Las siguientes notas se aplican a todos los perfiles:

- Todos los PNJ son de alineamiento *Neutral* a menos que se indique lo contrario.
- Los perfiles ya han sido ajustados teniendo en cuenta las habilidades que pueden modificarlos, como por ejemplo *Muy Fuerte*. Consulta el libro de reglas de *WFJR* si necesitas más información sobre las habilidades o hechizos; ten en cuenta que algunos de los hechizos y objetos mágicos se describen en *Warhammer Apócrifo*, *Warhammer Apócrifo 2* o en el Apéndice al final del libro.
- Las *Pertenencias* indicadas para cada PNJ son aquellas que suele llevar consigo o aquellos objetos importantes a los que podría echar mano si lo necesitara, como una armadura que no siempre lleva encima, por ejemplo. El hogar del PNJ también puede albergar otras posesiones adicionales; los objetos excepcionales se indican en el capítulo de la *Guía del Viajero*.

Algunos PNJs se describen simplemente como *peón*, *aldeano* o *niño*. Esto significa que no tienen perfiles individuales (aunque si quieres puedes crearles uno), ya que comparten un perfil típico. Los perfiles típicos son los siguientes.

• PEÓN •

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	29	4	4	6	25	1	34	25	25	29	29	29

Habilidades

Cantar (probabilidad del 75%), Carpintería (50%), Consumir Alcohol (75%), Conducir Carro (50%), Ingeniería (25%).

Pertenencias

Justillo de cuero (0/1 PA en el tronco), garrote (arma de mano), cuchillo (I +10, D -2, Pr -20); ahorros en casa de 2D6 CO y 2D10 chelines.

• ALDEANO •

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

Habilidades

A elección del DJ; por ejemplo, un ama de casa podría tener *Cocinar*, etc.

Pertenencias

A elección del DJ, pero siempre tendrán al menos una daga (I +10, D -2, Pr -20) y casi siempre un arma de mano, que llevará consigo o tendrá en su casa.

• NIÑO •

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	21	21	3	3	5	25	1	25	18	21	25	25	18

Habilidades / Pertenencias

Nada relevancia, a menos que se indique lo contrario.

• LOS ALDEANOS DE KREUTZHOFEN •

• EL DOCTOR •

Doctor Jakob Entesang, físico (ex-hechicero, ex-erudito, ex-boticario)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	37	27	3	3	9	61*	1	61	45	59	51	53	38

Alineamiento

Malvado.

Habilidades

Conciencia de la Magia, Curar Enfermedades, Curar Heridas, Elaborar Drogas, Herbolaria, Identificar





Plantas, Idioma Arcano (Mágico), Inmunidad al Veneno, Lanzar Hechizos (véase a continuación), Leer/Escribir, Lenguajes Secretos (Clásico, Gremial), Meditación, Preparar Venenos, Química, Reflejos Rápidos*, Saber de Pergaminos, Saber Rúnico, Sentido Mágico, Tasar.

Hechizos

23 Puntos de Magia.

Magia Vulgar Alarma Mágica, Cerradura Mágica, Maldición, Zona de Silencio.

Batalla 1 Causar Animosidad, Curar Herida Leve, Detectar Magia (véase Apéndice), Bola de Fuego, Robar Mente.

Batalla 2 Asolar (véase Apéndice), Aura de Protección, Causar Pánico, Niebla Mística, Zona de Firmeza.

Pertenencias

Cayado mágico (1 PA de protección en todas las localizaciones; ataque congelante que causa +1D3 H a menos que la víctima sea resistente a los ataques basados en el frío; resistencia al fuego, no sufre daño de ataques de fuego normales o mágicos); Amuleto de Cobre Tres Veces Bendito; maldición de cuero negro de médico con instrumental médico; botella con 4 sanguijuelas; tubo de hueso que contiene un pergamino con hechizos (Manto de Oscuridad; Curar Herida Leve; Robar Poder Mágico, éste último descrito en el Apéndice), bolsa con ingredientes mágicos; bolsillo con 7 CO, 4/-.

Detalles personales

53 años, 1'85 metros de estatura, delgado, pelo canoso (largo, despeinado, calvo en la coronilla), ojos de color gris claro, anteojos de los que se sujetan en la nariz. Cami-

na con cierta cojera y tiene dedos largos y huesudos. Suele vestir con un elegante pero viejo jubón, aunque lleva una bata blanca y un delantal sobre él cuando practica la medicina o realiza sus experimentos.

Igor, ayudante de Entesang (galeno, ex-guardaespaldas)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	50	33	6*	5*	9	46	2	15†	22	20†	38	38	25†

Notas Especiales (†)

Estas características se han reducido como consecuencia de la deformidad de Igor; todas las pruebas de Em Igor las realiza con +10 si no está a la vista.

Habilidades

Arma de Especialista (Armas de Puño), Curar Heridas, Desarmar, Golpear para Aturdir, Golpe Poderoso, Muy Resistente*, Muy Fuerte*, Pelea Callejera, Preparar Venenos.

Pertenencias

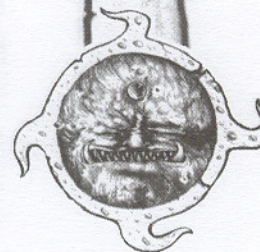
Garrote (arma de mano); daga (I +10, D -2, Pr -20), jubón de cuero (0/1 PA en tronco y brazos).

Detalles personales

33 años, 1'58 metros de estatura y jorobado, musculoso, cabellos negros y espesos, ojos castaños. Ataviado con harapientos andrajos grises.

• LA POSADA DEL ÁGUILA NEGRA •

Johann Silber, posadero (siervo, ex-capitán de barco)



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	57	41	4	5	11	47	2	51	54	41	55	50	60

Habilidades

Adiestrar Animales (Loro), Ambidiestro, Arma de Especialista (Esgrima), Construir Embarcaciones, Consumir Alcohol, Escalar, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Idioma Adicional (Eslávico), Narración, Navegar, Nadar, Numismática, Oído Agudo, Pelea Callejera, Remo.

Pertenencias

Jubón de cuero (0/1 PA en tronco y brazos); machete mágico (HA +5, +10 contra criaturas acuáticas); *Amuleto de Cobre Tres Veces Bendito* con la forma de un caballito de mar tallado en azabache en una cadena de cobre.

Detalles personales

42 años, 1'88 metros de estatura y jorobado, constitución normal-fuerte, abundante pelo negro rizado, barbudo, ojos castaños. Silber siempre viste con una sencilla camisa y unos pantalones. Tiene tatuajes en su brazo izquierdo (una sirena) y en el derecho (una serpiente de mar escupiendo agua), pero los intenta mantener ocultos en público; sus camisas siempre están hechas de un grueso algodón.

Annalise Hoffer, camarera (sierva)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	28	35	3	3	6	33	1	37	26	28	33	36	47

Habilidades

Cocinar, Consumir Alcohol, Danza, Encanto, Esquivar Golpe.

Pertenencias

Daga (I +10, D -2, Pr -20); collar de plata con engarces de crisoberilo y lapislázuli (10 CO).

Detalles personales

27 años, 1'76 metros de estatura, constitución normal, largos cabellos rubios, ojos azules. Los andares y la figura de Annalise suelen ser objeto de admiración; se viste de forma muy sencilla para no atraer demasiado la atención.

Anders Weber (peón)

26 años, 1'76 m de estatura, constitución normal, pelo corto pelirrojo, ojos claros de color castaño-verdoso, piel rojiza (quemada por el sol), dientes en mal estado. Casi siempre viste con ropas de cuero para el trabajo.

Gerhardt Stutzer (peón)

30 años, 1'70 m de estatura, fuerte, pelo castaño claro, ojos de color marrón oscuro, barba recortada que oculta en parte un labio leporino (lo que le produce ciertas dificultades en el habla). Casi siempre viste con ropas de cuero para el trabajo.

• LA POSADA DEL TIMONEL •

Ralf Gros, tabernero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	29	35	4	4	6	33	1	35	33	29	27	34	37

Habilidades

Bufonadas, Consumir Alcohol, Elaborar Bebidas, Encanto, Regatear.

Pertenencias

Jubón de cuero (0/1 PA en tronco y brazos); arma de mano (espada); daga (I +10, D -2, Pr -20).

Detalles personales

39 años, 1'76 metros de estatura, constitución normal con algo de tripa cervecera, cabellos castaño rojizos que empiezan a caérsele en la coronilla, ojos verdiazulados. Ralf es un poco bizco de su ojo izquierdo (-5 a las pruebas de *Observar* contra la I). Ralf viste con ropas sencillas y prácticas.

Thomas Schutz, guardia

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	42	41	5	3	8	43	2	35	25	31	33	25	35

Habilidades

Desarmar, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Visión Nocturna.

Pertenencias

Cota de malla corta con mangas (1 PA en tronco y brazos); garrote, linterna y pértiga; llavero con llaves (llaves de los almacenes); dos perros de guerra (Fritz, Schnauzer) sujetos con largas correas.

Fritz y Schnauzer, perros de guerra

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	41	0	3	3	7	30	1	-	43	14	43	43	-

Reglas Especiales

Ataque de *mordisco*; haz todas las pruebas de I, Int y Fr contra las características de Thomas si está vivo y a doce metros o menos de ellos.

Eva Gross, patrona (aldeana)

34 años, 1'58 m de estatura, constitución normal, pelo color pardusco claro recogido hacia atrás dejando a la vista su redonda cara, ojos verdiazulados y bonito cuerpo. Suele vestir con tonos cremas, grises, ante y similares.

Edgar Gross (niño)

10 años, 1'38 m de estatura, constitución normal, pelo marrón-rojizo, ojos garzos (azulados), cara redonda. Éste es el primer año en que Edgar lleva pantalones largos, algo que supone un gran orgullo para él.

Konrad Gross (niño)

7 años, 1'20 m de estatura, delgado, pelo marrón claro, ojos castaños, pecas en la cara y antebrazos. Konrad tiene los dientes amarillos, que le sobresalen y le confieren cierta apariencia de roedor.

Frau (Grossmutter) Gretel Gross (aldeana)

71 años, 1'55 m de estatura, delgada, pelo canoso, ojos lagrimosos de color gris, lleva gafas con unos cristales muy gruesos. Viste de negro con gola de encaje blanco, bufan-

da, etc., y siempre lleva un pesado bastón negro para caminar.

• CERVECERÍA DE SAUFER •

Andreas Saufer, cervecero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	31	23	4	3	6	26	1	25	28	26	37	36	39

Habilidades

Ambidestro, Conducir Carro, Elaborar Bebidas, Esquivar Golpe, Herbolaria, Identificar Plantas.

Pertenencias

Justillo de cuero (0/1 PA en tronco); garrote (arma de mano); cuchillo (I +10, D -2, Pr -20), pesado anillo de oro con sello en el dedo índice de la mano derecha (8 CO).

Detalles personales

41 años, 1'71 metros de estatura y jorobado, constitución normal-fuerte, pelo rubio corto con entradas, ojos azul-grisáceos. Andreas aparenta una mayor edad debido a lo curtida y morena que está su piel y la gran panza cervecera que hace honor a su oficio. También le faltan los dos dientes centrales de la mandíbula superior. Andreas viste casi siempre con las mismas ropas: chaqueta de cuero y pantalones de gruesa tela.

Emmerich Saufer, niño (ladrón)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	22	22	3	3	5	31	1	37	22	25	18	21	25

Habilidades

Charlatanería, Juegos de Manos, Vaciar Bolsas.

Pertenencias

Daga (I +10, D -2, Pr -20); 2D4 chelines en un pañuelo cosido al justillo; honda.

Detalles personales

11 años, 1'45 metros de estatura, de apariencia débil, pelo castaño despeinado, ojos verdiazulados. Emmerich tiene la nariz que parece aplastada sobre su rostro y gran cantidad de pecas. Aspira constantemente por la nariz.

Berta Saufer (aldeana)

40 años, 1'68 m de estatura, oronda, pelo gris oscuro, ojos castaños, carácter avinagrado y malhumorado. Viste siempre con ropas enormes, de tallas muy grandes, la mayoría en tonos grises o marrones indescritibles.

Gottfried Saufer (niño)

9 años, 1'35 m de estatura, constitución normal, pelo castaño claro, ojos grises. Gottfried lleva pantalones cortos y camisas de colores crema y ante, y también una pequeña chaqueta de cuero en la que esconde a su rata mascota, Rudolf.

Karin Saufer (niña)

8 años, 1'30 m de estatura, constitución normal (con ciertas carnes de adolescente), pelirroja con dos coletas, ojos azules claros y muchas pecas en la piel. Karin lleva horribles vestidos de flores y sonríe un montón.

• LA HERRERÍA •

Viktor Schmidt, herrero / mozo de establo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	35	27	6*	5*	8	41	1	48	36	32	33	35	44

Habilidades

Conducir Carro, Forja, Lenguaje Secreto (Gremial), Muy Fuerte*, Muy Resistente*, Señales Secretas (Artesaño), Visión Excelente.

Pertenencias

Jubón y delantal de cuero (0/1 PA en tronco, brazos y piernas); arma de mano (tizón / garrote); cuchillo (I +10, D -2, Pr -20); ballesta en la herrería.

Nota especial

Como Viktor es armero además de herrero, lo normal es que en la herrería tenga una o dos espadas, lanzas o incluso espadas a dos manos y cosas similares. Es bastante lógico que puedas equiparle con este tipo de armas, aunque no suele llevarlas encima.

Detalles personales

34 años, 1'80 m de estatura, fuerte, cabellos cortos y ondulados de color negro, mucho vello corporal, ojos castaños, una marca roja de una quemadura en el antebrazo izquierdo, cicatriz en forma de luna creciente en la parte derecha de su barbilla. Viktor viste bien, con camisas de seda y pantalones de buen algodón (cuando está con Carmen).

Jakob Schmidt, mozo de establo / cuidador de animales

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	35	4	4	7	49*	2	27	28	32	39	30	34

Habilidades

Adiestrar Animales (Caballo), Conducir Carro, Cuidar Animales, Desarmar, Detectar Trampas, Equitación, Escalar, Escondarse (Rural), Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto (Batalla), Movimiento Silencioso (Rural), Poner Trampas, Reflejos Rápidos*.

Pertenencias

Jubón de cuero (0/1 PA en tronco y brazos); látigo; daga (I +10, D -2, Pr -20).

Detalles personales

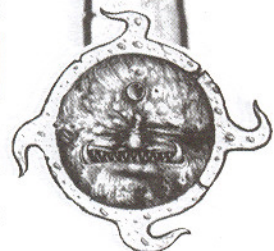
31 años, 1'83 m de estatura, constitución media-fuerte, pelo negro y abundante, marca de un tizón entre los omóplatos (un triángulo dentro de un círculo) que Jakob siempre oculta. El parecido familiar con su hermano Viktor es muy claro. Sin embargo, Jakob es un tipo desaliñado que siempre viste con ropas de trabajo.

Carmen Schmidt

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	30	4	3	6	38	1	35	38	36	28	31	32

Habilidades

Canto, Danza, Encanto, Leer/Escribir, Regatear, Talento Matemático, Tasar.



Pertenencias

Daga (I +10, D -2, Pr -20); joyas y ropas por un valor de 2D10+20 CO. Carmen tiene un anillo de oro con un rubí engarzado que tiene un valor como joya de 70 CO, pero lo que no sabe es que es una *joya de energía* que tiene 10 Puntos de Magia.

Detalles personales

35 años, 1'76 m de estatura, fuerte y con buen tipo, pelo rojo oscuro (tratado con henna), brillantes ojos de color castaño oscuro y dientes blancos como perlas. Carmen es bella de una forma espectacular y pretenciosa. Sus ropas son caras, incluyendo la encantadora seda salvaje de Cathay.

• LA TIENDA •

Brunhilde Diesedorff, tendera (comerciante)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	29	29	3	3	6	35	1	35	32	44	38	29	32

Habilidades

Conducir Carro, Herbolaria, Historia, Leer/Escribir, Movimiento Silencioso (Urbano), Regatear.

Pertenencias

Arma de mano (un palo de madera de cuerno); cuchillos de la tienda (I +10, D -2, Pr -20).

Detalles personales

40 años, 1'68 m de estatura, constitución normal, pelo grisáceo peinado hacia atrás, ojos azul-grisáceos. Brunhilde viste con una blusa blanca tan almidonada que ella sola se mantendría de pie, y una austera falda gris. Su aspecto es el de una fregona y huele a jabón fuerte.

Selena Diesedorff, tendera

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	31	25	3	3	6	33	1	38	24	35	24	31	37

Habilidades

Numismática, Tasar.

Pertenencias

Brazaletes de oro (12 CO); collar de oro (7 CO); armas (arma de mano/cuchillo) a mano en el establecimiento.

Detalles personales

36 años, 1'65 m de estatura, constitución normal, pelo negro con algunas canas en las patillas, ojos grises. Selena viste con colores verdes y marrones, de manera práctica pero con cierto gusto y estilo.

Gunter Diesedorff, camarero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	31	25	3	3	5	27	1	26	18	33	27	21	28

Habilidades

Conducir Carro, Esquivar Golpe, Lingüística.

Pertenencias

Justillo de cuero (0/1 PA en el tronco); cuchillo (I +10, D -2, Pr -20); espada en la tienda.

Detalles personales

14 años, 1'68 m de estatura, algo delgado, pelo castaño oscuro, ojos castaños. Gunter tiene una marca de nacimiento en el lado izquierdo de su cuello, bajo la oreja.

• EL MOLINO •

Kastor Kroeber, molinero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2*	28	22	3	3	6	29	1	34	28	32	33	36	34

Habilidades

Carpintería, Conducir Carro.

Pertenencias

Justillo de cuero (0/1 PA en el tronco); garrote (arma de mano); cuchillo (I +10, D -2, Pr -20).

Detalles personales

44 años, 1'71 m de estatura, constitución normal, cabellos y ojos de color castaño oscuro, manos torcidas y ligeramente artríticas. Kastor tiene el pie izquierdo deformado, aplastado en un accidente hace varios años, por lo que camina con una acusada cojera (de ahí su puntuación de M reducida). Las ropas de Kastor son de colores marrones y grises lisos, a veces muy gastadas.

Helena Kroeber, aldeana

45 años, 1'60 m de estatura, constitución normal, pelo castaño, ojos verdes, ropa sencillas.

• LA PANADERÍA •

Armand Boulangier, panadero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	37	32	3	3	6	36	1	33	37	36	25	37	31

Habilidades

Cocinar, Leer/Escribir, Regatear, Seducción.

Pertenencias

Delantal y justillo de cuero (0/1 PA en tronco y piernas); arma de mano (un pesado rodillo, equivalente a un garrote); cuchillo (I +10, D -2, Pr -20); petaca de plata (4 CO) con brandy.

Detalles personales

30 años, 1'67 m de estatura, delgado, cabellos negros ensortijados, ojos de color castaño. Armand es un atractivo pícaro y le gusta vestir con clase.

Dominique Boulangier, ex-artista (actriz)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	29	36	3	3	5	35	1	47	35	33	28	31	46

Habilidades

Actuar, Cantar, Encanto, Esquivar Golpe, Seducción.

Pertenencias

Cuchillo (I +10, D -2, Pr -20); joyas (40 CO).

Detalles personales

28 años, 1'67 m de estatura, delgada, largos cabellos negros ondulados, ojos de color verde esmeralda.

Dominique viste con colores crema, azules e incluso rosas, Procurando no llamar demasiado la atención.

Alain y Jean-Paul Boulanger (niños)

Gemelos, 2 años, pelo castaño, ojos garzos, suelen ir vestidos completamente de azul oscuro.

• LA CASA DE LA GUARDIA •

Hugo Becker, Capitán de la Guardia

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	48	33	4	4*	7	40	2	29	41	25	27	31	32

Habilidades

Arma de Especialista (Red), Desarmar, Esquivar Golpe, Equitación, Golpe Poderoso, Lenguaje Secreto (Batala), Muy Resistente*, Pelea Callejera.

Pertenencias

Cota de malla larga y casco (1 PA en tronco/piernas/cabeza); espada; 2 juegos de esposas; librea de los Pfeifraucher.

Detalles personales

35 años, 1'82 m de estatura, constitución media-fuerte, pelo marrón claro y ondulado, ojos de color castaño oscuro, le falta el dedo meñique de la mano izquierda. Elegante vestido con pantalones de color azul claro y botas de montar de un cuero de gran calidad.

Boris Gross, guardia

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	35	4	3	7	38	1	32	23	26	32	31	23

Habilidades

Conducir Carro, Desarmar, Esquivar Golpe, Pelea Callejera.

Pertenencias

Jubón de cuero (1 PA en tronco/brazos); garrote (arma de mano); daga (I +10, D -2, Pr -20); esposas.

Detalles personales

34 años, 1'78 m de estatura, constitución normal con una ligera tripa cervicera, ojos y pelo de un color castaño inclasificable. Boris sufre algo de hipermetropía, por lo que tiene unas gafas que heredó de un pariente acaudalado y que le hacen ver algo mal de cerca cuando las lleva puestas.

• LA CASA SEÑORIAL •

Sigismund Klippel, el Dorfrichter (abogado)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	34	3	4	8	44	1	42	57	67	43	72	43

Habilidades

Charlatanería, Etiqueta, Historia, Idioma Arcano (Mágico); Leer/Escribir, Leyes, Lenguaje Secreto (Clásico), Oratoria, Señales Secretas (Abogado).

Pertenencias

Cayado mágico (D -1, HA +30 cuando se empuña o se lleva), Joya de Hechizo (topacio) engarzada en un anillo

(hechizo de Aura de Resistencia, 1 PA en todas las localizaciones del cuerpo); daga de plata con empuñadura enojada (55 CO; I +10, D -2, Pr -20); otros objetos que consideres adecuados.

Detalles personales

46 años, 1'85 m de estatura, constitución delgada-normal, cabellos cortos de color negro con algunas canas en las patillas, ojos grises lagrimosos. Klippel es muy refinado, viste con túnicas oscuras o incluso con levita, perfectamente acicalado. Tiene unos anteojos sujetos a una cadena de oro al cuello.

Bruno Wachtel, guardaespaldas/ayudante

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	44	38	5*	3	8	41	2	34	27	36	33	31	28

Habilidades

Arma de Especialista (Armas de Puño), Desarmar, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Muy Fuerte*, Oído Agudo, Pelea Callejera, Visión Excelente.

Pertenencias

Cota de malla larga con mangas, capucha de malla, casco y escudo (3 PA en la cabeza, 2 PA en el resto de localizaciones); espada; daga (I +10, D -2, Pr -20); nudilleras; monedero con 8 CO, 10/-.

Detalles personales

26 años, 1'90 m de estatura, fuerte, cortos cabellos rubios y rizados, ojos de color azul claro. Bruno no suele llevar su armadura; generalmente lleva ropas oscuras de aspecto algo formal. Bruno siempre está alerta, y la concentración se refleja en su rostro.

Magnus Dunn, escribano

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	22	24	3	3	5	39	1	27	26	41	28	37	27

Habilidades

Idioma Arcano (Mágico); Leer/Escribir, Lenguaje Secreto (Clásico), Talento Matemático.

Pertenencias

Equipo de escritura; libros mayores; libros de apuntes; libros de filosofía oscura y deprimente.

Detalles personales

25 años, 1'83 m de estatura, bastante escuálido, lentes de gruesos cristales (-10 a la I para las pruebas de Observar), pelo lacio y enmarañado de color castaño claro, ojos garzos, tez clara. Magnus viste con una túnica de color gris o marrón atada a la cintura, y unas grandes sandalias de cuero sobre unos gruesos calcetines de lana de cabra.

Leni Wachtel, ama de llaves

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	30	24	3	3	5	33	1	38	22	34	37	31	37

Habilidades

Cocinar, Elaborar Bebidas, Herbolaria, Identificar Plantas, Ingenio.

Pertenencias

Un pesado rodillo (considéralo como un garrote); cuchillo (I +10, D -2, Pr -20).

Detalles personales

27 años, 1'67 m de estatura, físico normal tirando a delgado, largos cabellos rubios formando trenzas, ojos de color azul intenso. Leni es guapa y viste bien aunque de forma recatada, con colores azules y cremas.

• EL CUARTEL •

Herr Capitán Bruno Trottel

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	51	40	4	4	9	40	2	25	41	23	27	27	28

Habilidades

Arma de Especialista (Lanza de Caballería, Armas de Dos Manos), Consumir Alcohol, Cuidar Animal, Desarmar, Equitación, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Heráldica, Juego, Lenguaje Secreto (Batalla), Pelea Callejera.

Pertenencias

Armadura ceremonial de placas (1 PA en todas las localizaciones); espada a dos manos mágica (I -10, D +2, runa de muerte menor contra halfings); cayado (D -1); Trottel tiene también dos caballos de monta en los establos de Viktor Schmidt.

Detalles personales

37 años, 1'78 m de estatura, constitución media-fuerte, pelo rubio cortado a lo garcón, ojos azules. Bruno tiene unos dedos fofos y gordiflones y un michelín de grasa en la parte trasera del cuello, y está empezando a deteriorarse físicamente.

Hals Rother, miliciano

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	39	28	3	4	7	41	2	24	30	28	32	36	36

Habilidades

Desarmar, Equitación, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Lenguaje Secreto (Batalla), Pelea Callejera.

Pertenencias

Justillo de cuero fuertemente acolchado (1 PA en todas las localizaciones, pero muy aparatoso: I -10 cuando lo lleva); cayado (D -1); espada; daga (I +10, D -2, Pr -20).

Detalles Personales

30 años, 1'78 m de estatura, constitución media, cabello ralo de color castaño claro, ojos castaños, piel muy morena. Hals apenas tiene vello corporal y sus cejas son casi inexistentes.

• LA COLONIA DE ARTISTAS •

Asterellion Hojabrillante, artista (ex-cazador de recompensas, ex-asesino, ex-espía)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	54	4	4	8	21	2	66	44	71	73	61	68

Alineamiento

Bueno (tendencias neutrales).

Habilidades

Actuar, Arma de Especialista (Armas Arrojadizas, Armas de Parada), Arte, Cantar, Danza, Encanto, Escalar, Esconderse (Rural), Etiqueta, Golpe Poderoso, Idioma Adicional (Viejomundano), Ingenio, Lectura de Labios, Leer/Escribir (Eltharin, Viejomundano), Lingüística, Movimiento Silencioso (Rural), Movimiento Silencioso (Urbano), Narración, Oratoria, Puntería (Arco Élfico), Rastrear, Seducción, Seguir, Visión Excelente.

Pertenencias

Túnica de Resistencia +2 (2 PA en todas las localizaciones) de color verde con forro plateado; *Amuleto de Justa Plata*; *Botas de Caminar sin Dejar Huella*; espada; daga (I +10, D -2, Pr -20); montones de caras ropas; muchas joyas (valor total de 550 CO).

Detalles personales

44 años (equivalente a 20 años de un humano), 1'93 m de estatura, delgado, largos cabellos rubios y sedosos (a menudo atados con cintas), ojos de color azul violáceo, dedos largos y uñas también largas, cejas muy arqueadas. Asterellion siempre viste de forma extravagante, y prefiere los tejidos verdes, amarillos cremas y plateados.

Mimi Abelard, escultora

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	28	23	3	3	5	44	1	66	28	32	25	27	42

Habilidades

Arte, Cantería, Danza, Encanto, Mímica.

Pertenencias

Daga (I +10, D -2, Pr -20); juego de herramientas de escultor; caja con joyas personales (80 CO).

Detalles personales

1'60 m de estatura, delgada, pelo completamente negro cortado al estilo paje, grandes ojos castaño oscuro, piel clara, lunar en la mejilla derecha. Mimi viste de manera despreocupada: un día puede llevar un espléndido vestido de gala con el que no puede ni moverse y al día siguiente se la puede ver con su mono de escultora.

Jean-Marie Artaud, escritor residente

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	22	3	3	5	28	1	33	28	50	26	27	37

Habilidades

Consumir Alcohol, Historia, Idioma Adicional (Eltharin), Leer/Escribir (Eltharin, Viejomundano), Lenguaje Secreto (Clásico), Lingüística.

Pertenencias

Sin armas ni armadura. Cajas de libros, plumas, tintas, papeles, etc.

Detalles personales

25 años, 1'73 m de estatura, pelo lacio largo de color castaño claro, ojos verdes, piel clara. Jean-Marie tiene una nariz muy protuberante y dientes salientes, habla con voz



muy aguda y con un ligero ceceo. Viste con ropas holgadas que le quedan mal, de apariencia anodina, aunque siempre que puede trata de llevar una flor en el ojal.

María Gambaccini, ama de llaves

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	25	3	4	7	37	1	33	27	39	29	36	33

Habilidades

Cantar, Cocina, Elaborar Bebidas, Herbolaria, Identificar Planta.

Pertenencias

Rodillo pesado o cacerola de cobre (arma improvisada); monedero con 10 CO y 15/-; pata de rata de la suerte en una cadena de oro; joyas personales (35 CO).

Detalles personales

40 años, 1'70 m de estatura, gorda, pelo de color negro, ojos grandes de color marrón muy oscuro, piel aceitunada, dientes de color blanco perla. Maria viste con ropas voluminosas, generalmente con una blusa blanca y una falda con complejos diseños de colores.

• LA MANSIÓN •

Josef Gierig, usurero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	32	27	3	4	9	47	1	33	42	60	46	44	15

Alineamiento

Malvado.

Habilidades

Charlatanería, Desfalco, Etiqueta, Forzar Cerraduras, Heráldica, Inmunidad al Veneno, Leer/Escribir, Leyes, Numismática, Oído Agudo, Regatear, Talento Matemático, Tasar.

Pertenencias

Cayado (D -1); daga (I +10, D -2, Pr -20); *Botas de Velocidad* mágicas; enorme suma de dinero (véase texto principal); trajes elegantes (tweed, trajes grises, etc.); otras pertenencias que estime necesarias el DJ.

Detalles personales

51 años, 1'80 m de estatura, constitución media, pelo negro con pico de viuda, impregnado de aceite capilar perfumado. Mostacho. Ojos pequeños como los de un cerdo, piel grasa, dentadura en mal estado.

Gierig tiene un mal aliento increíble y una mueca desagradable de la que él piensa que es una sonrisa. En público suele vestir de manera formal con un traje oscuro o tweeds si se mueve por el campo (por ejemplo, si va a Weilerberg).

Stapmi Tripatronadora, guardaespaldas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	44	23	4*	4	8	27	2	24	26	22	43	54	15

Alineamiento

Malvado.

Habilidades

Arma de Especialista (Armas de Puño), Desarmar, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Metalurgia, Minería, Muy Fuerte*.

Pertenencias

Cota de malla larga con mangas, capucha de malla (1 PA en todas las localizaciones); escudo (no suele llevarlo encima; 1 PA a todas las localizaciones); hacha; monedero con 6 CO y 10/-.

Detalles personales

80 años (equivalente a 40 años de un humano), 1'42 m de estatura, pelo y barba de color negro, ojos de color castaño oscuro, mostacho amarillento como consecuencia de masticar y fumar tabaco, anilla de acero que le perfora la nariz.

• LA CONSTRUCTORA DE BARCAZAS •

Gretchen Erdheim, constructora de barcas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	43	37	4	4	8	38	1	47	44	47	54	42	36

Habilidades

Carpintería, Construir Embarcaciones (con habilidad doble: +20 a las pruebas correspondientes), Leer/Escribir, Orientación, Pericia Fluvial, Pesca, Remo, Sexto Sentido.

Pertenencias

Jubón de cuero (0/1 PA en tronco y brazos); espada mágica (HA +5, D +1); daga (I +10, D -2, Pr -20); herramientas y equipo de carpintería.

Detalles personales

38 años, 1'75 m de estatura, constitución media-fuerte, pelo abundante de color rubio oscuro y muy corto, ojos garzos, tez rubicunda y piel morena. Gretchen suele ir con ropas de trabajo, llenas de manchas de serrín y brea.

Kaspar Erdheim, vigilante (guardia)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	32	25	3	4	6	44*	1	33	28	29	29	31	34

Habilidades

Arma de Especialista (Armas de Puño), Carpintería, Construir Embarcaciones, Desarmar, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Reflejos Rápidos*, Visión Excelente.

Pertenencias

Jubón de cuero (0/1 PA en tronco y brazos); casco (1 PA en la cabeza); cayado (D -1); daga (I +10, D -2, Pr -20); nudilleras.

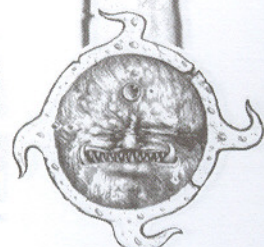
Detalles personales

18 años, 1'78 m de estatura, físico normal, cabellos y ojos de color castaño claro. Si Kaspar no va de "uniforme", irá con (similares) ropas de trabajo. Kaspar sufre de fiebre del heno, como ya se ha descrito en el texto principal.

• IL TAVERNA TAURO ROSSO •

Benito Sangiovesi, dueño del restaurante

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	37	33	3	4	7	44	1	41	37	43	32	38	46



Habilidades

Charlatanería, Cocina, Consumir Alcohol, Elaborar Bebidas, Encanto, Esquivar Golpe, Inmunidad al Veneno, Juego, Leer/ Escribir, Movimiento Silencioso (Urbano).

Pertenencias

Daga (I +10, D -2, Pr -20); trajes y sombreros oscuros; caja de violín (que contiene un violín); joyas personales (150 CO).

Detalles personales

40 años, 1'67 m de estatura, físico normal (con algunos michelines), pelo negro ondulado, ojos de color castaño oscuro, nariz prominente. Codicia las joyas de oro.

Guido Sangiovesi, camarero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	28	33	3	3	5	27	1	37	32	36	30	35	37

Habilidades

Cocina, Herbolaria, Identificar Planta, Seducción, Visión Nocturna.

Pertenencias

Daga (I +10, D -2, Pr -20); ropas de trabajo; algunos trajes muy elegantes; joyas personales (35 CO).

Detalles personales

22 años, 1'73 m de estatura, constitución media, pelo negro ondulado, ojos castaño oscuros, perfil aguileño.

Eleonora Sangiovesi, aldeana

23 años, 1'73 m de estatura, físico normal aunque empieza a engordar un poco, largos cabellos negros y peinados hacia atrás, ojos de color castaño oscuro, piel aceitunada. Lleva ropas de colores negros, blancos y grises, con sólo una prenda de colores, como un pañuelo escarlata o una bufanda azul oscuro con bordados plateados.

Sindicalistas: Giovanni Mancini, Lorenzo Vialli, Niccolo Bagni, Marco Bagni

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	29	3	4	6	33	1	29	29	25	25	33	29

Habilidades

Arma de Especialista (Armas de Puño), Esquivar Golpe, Orientación, Pelea Callejera, Pericia Fluvial, Remo, Señales Secretas (Sindicalistas).

Pertenencias

Jubón de cuero (0/1 PA en tronco y brazos); garrote; nudilleras; daga (I +10, D -2, Pr -20); botella de *frizzante*; monedero con 1D4 CO más algunas monedas de Tilea.

Detalles personales

Giovanni tiene 24 años, 1'83 m de estatura, esbelto, cabellos negros y rizados que le llegan a cubrir la espalda y ojos de color castaño oscuro. Lorenzo tiene 25 años, 1'68 m de estatura (e inseguro por ser tan bajito), de constitución media, con pelo negro corto y ondulado y ojos castaños (tiene un pendiente en forma de aro de oro en su oreja izquierda). Niccolo tiene 22 años, 1'78 m de estatura, delgado, con pelo negro rizado y ojos verdes, casi siempre

lleva demasiada ropa encima. Marco, el hermano de Niccolo, tiene 25 años, pelo y ojos de color castaño que no llaman la atención y un rostro redondo. Viste igualmente de forma corriente.

Paolo Prosciutti, líder sindicalista

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	38	33	3	4	8	40	2	37	37	28	29	29	26

Habilidades

Consumir Alcohol, Desfalco, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Orientación, Pelea Callejera, Pericia Fluvial, Regatear, Remo, Señales Secretas (Sindicalistas), Visión Excelente.

Pertenencias

Cota de malla corta con mangas (1 PA en tronco y brazos); espada; daga (I +10, D -2, Pr -20); grebas de cuero (0/1 PA en las piernas); pequeño frasco de colonia tileana; peine de marfil y espejo de plata (2 CO) en el bolsillo; joyas personales (20 CO).

Detalles personales

31 años, 1'80 m de estatura, cabellos negros en los que le empiezan a salir canas de forma prematura. Paolo viste llamativamente con sus grebas de cuero y su blusa, y lleva la cota de malla sólo cuando trabaja. Entre sus joyas se encuentran algunas gemas falsas que ha comprado, pues es un tipo bastante crédulo.

• LAS DRALL •

La viuda (Marlene) Drall

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	15	0	1	1	4	15	1	05	15	42	36	27	34

Habilidades

No le queda ninguna debido a su debilitamiento.

Pertenencias

Ahorros reducidos a 24/6 guardados en un viejo tarro bajo la cama.

Detalles personales

51 años, 1'60 m de estatura, pelo canoso, ojos legañosos de color gris. La viuda Drall es casi incapaz de cuidar de sí misma y depende casi por completo de su trabajadora hija.

Petra Drall

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	27	4	3	5	36	1	39	32	26	30	30	31

Alineamiento

Bueno.

Habilidades

Cantar, Cocina, Danza.

Pertenencias

Sólo sus ropas de trabajo, más paños, trapos, etc., guardados en una bolsa de trabajo.

Detalles personales

19 años, 1'68 m de estatura, largos cabellos rubios rizados, ojos de color azul claro, mejillas con hoyuelos, sonrisa encantadora. Hay dudas en la aldea de si la mujer más bella es Petra o Britt Stoltzenberg; las opiniones al respecto están divididas. Aunque Petra no puede permitirse ropas caras, siempre va aseada y bien atusada.

• EL NOTARIO •

Ludo(vico) Lindenthal, escribano

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5*	43	39	3	4	8	43	1	40	37	36	38	34	37

Habilidades

Conducir Carro, Idioma Adicional (Eltharin), Idioma Arcano (Mágico), Leer/Escribir, Lenguaje Secreto (Clásico), Pies Ligeros*.

Pertenenencias

Utensilios de escritura, pequeña colección de textos legales; algunas monedas; un gato blanco y negro de nombre Luigi.

Detalles personales

30 años, 1'78 m de estatura, delgado pero fuerte, pelo rubio rojizo, ojos verdes. Ludo es muy atractivo y viste de forma conservadora para no llamar demasiado la atención.

• EL ARTISTA •

Siggy (Segismundo) Katz, Artista/Peón

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	37	35	4	3	8	31	1	38	25	30	27	30	30

Habilidades

Cantar, Conducir Carro, Escalar, Ingenio, Músico (Instrumentos de Cuerda), Narración, Oratoria.

Pertenenencias

Justillo de cuero (0/1 PA en el tronco); garrote; daga (I+10, D-2, Pr-20); vieja mandolina muy usada.

Detalles personales

28 años, 1'70 m de estatura, corpulencia media, cabellos de color rubio ceniza, ojos de color verde azulado, bolsas en los ojos, muy bien afeitado. Siggy sólo lleva ropas de trabajo cuando está obligado a ello, pues de lo contrario irá vestido con un elegante justillo y un pantalón de color azul oscuro con una camisa de color amarillo crema.

• EL MANITAS •

Nikolaus Schmidt, manitas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	28	33	4	3	5	26	1	44	25	28	29	26	37

Habilidades

Cantería, Carpintería, Escalar, Forja, Sastrería.

Pertenenencias

Justillo de cuero (0/1 PA en el tronco); garrote; daga (I+10, D-2, Pr-20); herramientas; carretilla.

Detalles personales

31 años, 1'83 m de estatura, fuerte, pelo negro rizado, ojos de color castaño oscuro, mucho pelo en los antebrazos y en el dorso de las manos. Nikolaus siempre viste con sus ropas de trabajo, ya que está haciendo cosas a todas horas.

Etelka Schmidt (niña)

12 años, 1'40 m de estatura, delgada, pelo negro ondulado, ojos de color castaño oscuro, hoyuelo prominente en la mejilla. Etelka siempre va bien vestida con ropas prácticas y elegantes en color marrón o azul oscuro.

• EL LADRÓN •

Hans Artblant, manitas/ladrón

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	26	27	3	3	5	32	1	36	22	25	28	25	37

Habilidades

Carpintería, Escalar, Escondarse (Urbano), Huida, Juegos de Manos, Vaciar Bolsas.

Pertenenencias

Justillo de cuero (0/1 PA en el tronco); daga (I+10, D-2, Pr-20).

Detalles personales

22 años, 1'65 m de estatura, delgado, pelo castaño claro, ojos grises, gran verruga en la punta de su nariz. Hans suele llevar una larga túnica marrón que le llega hasta los tobillos.

• EL PENSIONISTA •

Eckhard Kruppel, erudito retirado

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	15	01	2	2	5	15	1	05	20	50	36	42	35

O como las anteriores excepto:

20 25

Habilidades

Astronomía, Cartografía, Historia, Identificar Plantas, Idioma Adicional (Eltharin, Khazalid), Idioma Arcano (Mágico), Leer/Escribir, Lingüística, Saber Rúnico, Sentido Mágico.

Pertenenencias

No tiene armas ni armadura; silla de ruedas, manta y trompetilla para el oído.

Detalles personales

Para aquellas características que tienen dos valores, el más alto se aplica cuando Eckhard está lúcido. De igual manera, sólo puede utilizar sus habilidades cuando está lúcido. Eckhard tiene 77 años, 1'63 m de estatura, muy encorvado y achacoso, casi completamente calvo y con ojos azules legañosos. Para más detalles, véase el texto principal.

Juliane Hennig, enfermera

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	26	36	3	3	6	37	1	31	25	31	29	36	34



Alineamiento

Bueno.

Habilidades

Curar Enfermedades, Curar Heridas, Danza, Encanto, Herbolaria.

Pertenencias

Daga (I +10, D -2, Pr -20); bolsa con distintos frascos de medicinas (laxantes, descongestivos, etc.); monedero con 1 CO, 14/-.

Detalles personales

20 años, pelo rubio muy claro, ojos de color azul claro, pies muy pequeños. Juliane lleva sencillos vestidos azules y blusas color crema, que acentúan su belleza natural.

• EL DEMONOLOGISTA •

Rudolf Furst, demonologista de Nivel 1

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	40	26	4	3	7	55*	1	32	31	45	29	43	31

Alineamiento

Malvado.

Habilidades

Conciencia de la Magia, Equitación, Idioma Arcano (Mágico, Demoníaco), Lanzar Hechizos (véase a continuación), Leer/Escribir, Lenguaje Secreto (Clásico), Reflejos Rápidos*, Saber Demoníaco, Saber de Pergaminos, Sentido Mágico.

Hechizos

14 Puntos de Magia.

Vulgar

Alarma Mágica, Cerradura Mágica, Don de Lenguas, Maldición, Reforzar Puerta, Zona de Silencio.

Batalla 1

Aura de Resistencia, Curar Herida Leve, Resistencia al Veneno, Robar Mente, Vuelo.

Demonologista 1

Atar Demonio, Expulsar Demonio Menor, Invocar Guardián, Zona de Protección Demoníaca

Pertenencias

Cayado (D -1); daga (I +10, D -2, Pr -20); Joya de Energía mágica (una rodocrosita engarzada en un anillo de latón; almacena 8 PM); monedero con 10 CO. En el texto principal se detallan los objetos de la casa; otros a elección del DJ.

Detalles personales

27 años, 1'70 m de estatura, constitución normal, calvo con arrugas en la cabellera, nariz protuberante y grandes ojos castaños, labios gruesos y gordos carrillos. Rudolf suele vestir con una sencilla y voluminosa túnica de color marrón. Como resultado de su "invocación" sufre la incapacidad de Aversión Animal, en su fase 1.

• LOS STOLTENBERG •

Wilhelm Stoltenberg, peón

28 años, 1'75 m de estatura, complexión normal, pelo de color rubio que se le empieza a caer en la zona de las sienes, ojos de color azul claro, piel suave y siempre bien afeitado. Wilhelm siempre va elegante y se preocupa de su aspecto, incluso cuando lleva sus ropas de trabajo.

Erich Stoltenberg, peón

27 años, 1'78 m de estatura, constitución normal-fuerte, cabellos rubios, ojos de color azul grisáceo. Erich es menos cuidadoso en cuanto a su aspecto y casi siempre lleva sus ropas de cuero para el trabajo

Britt Stoltenberg, aldeana

19 años, 1'68 m de estatura, constitución normal-delgada, cabellos rubios que lleva recogidos en trenzas; ojos azules. Britt tiene cara aniñada y aspecto cándido; viste de forma sencilla, un poco infantil, con vestidos veraniegos y sencillas blusas de algodón color crema y similares.

• LAS COTILLAS •

Gretchen Klatsch, aldeana

77 años, 1'52 m de estatura, enjuto, pelo canoso, ojos claros color azul grisáceo, camina muy encorvada sobre su bastón. **Nota:** Gretchen puede ser anciana, pero tiene la habilidad de Oído Agudo. Viste con un abrigo negro que le llega hasta los tobillos y debajo lleva otras ropas sin forma definida de colores blanco/crema/ante bastante amarillentos.

Gudrun Mangel, aldeana

78 años, 1'57 m de estatura, gorda y las posaderas caídas, pelo gris, ojos de color miel. Gudrun tiene grandes verrugas en su cara, cada una de ellas coronada por unos cuantos pelos espinosos, y un bigote. **Nota:** Gudrun puede ser anciana, pero tiene la habilidad de Visión Excelente. Viste de forma similar a su amiga Gretchen Klatsch.



• EL TUGURIO •

Udo Dreckspatz, mendigo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	43	42	3	6*	6	40*	1	28	27	28	35	36	31

Habilidades

Escondarse (Urbano), Esquivar Golpe, Lenguaje Secreto (Ladrones), Mendigar, Movimiento Silencioso (Urbano), Muy Resistente*, Reflejos Rápidos*, Señales Secretas (Ladrones).

Pertenencias

Daga (I +10, D -2, Pr -20); bastón pesado (garrote); escudilla de mendigo; botella de licor barato.

Detalles personales

39 años, 1'70 m de estatura, delgado pero fuerte, pelo castaño muy sucio, ojos castaños. Todo lo que rodea a Udo es inmundo y lleno de piojos. Es un artista que sabe que para sacar el dinero a la gente hay que dar mucha lástima (o asco de coger algo infeccioso). Udo cuida de sus costras y heridas con cuidado. Lo hace muy bien y sin molestar a los lugareños. Gana el suficiente dinero para estar bebido la mayor parte del tiempo.

• RESIDENTES DE WEILERBERG •

• LA CASA DEL CONDE •

El "conde" Theodosius von Eisenstadt

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	52	56	4	5	12	59	2	43	47	36	32	40	40

Habilidades

Arma de Especialista (Lanza, Armas de Dos Manos), Consumir Alcohol, Cuidar Animales, Desarmar, Esquivar Golpe, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir, Golpe Poderoso, Heráldica, Inmunidad a la Enfermedad, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto (Batalla).

Pertenencias

Armadura de placas completa (1 PA en todas las localizaciones) hacha de combate con runa de muerte inferior (goblinoides; hacha de manufactura enana); lanza de caballería; caballo de guerra; casa señorial y todo lo que contiene; otros objetos determinados por el DJ.

Detalles personales

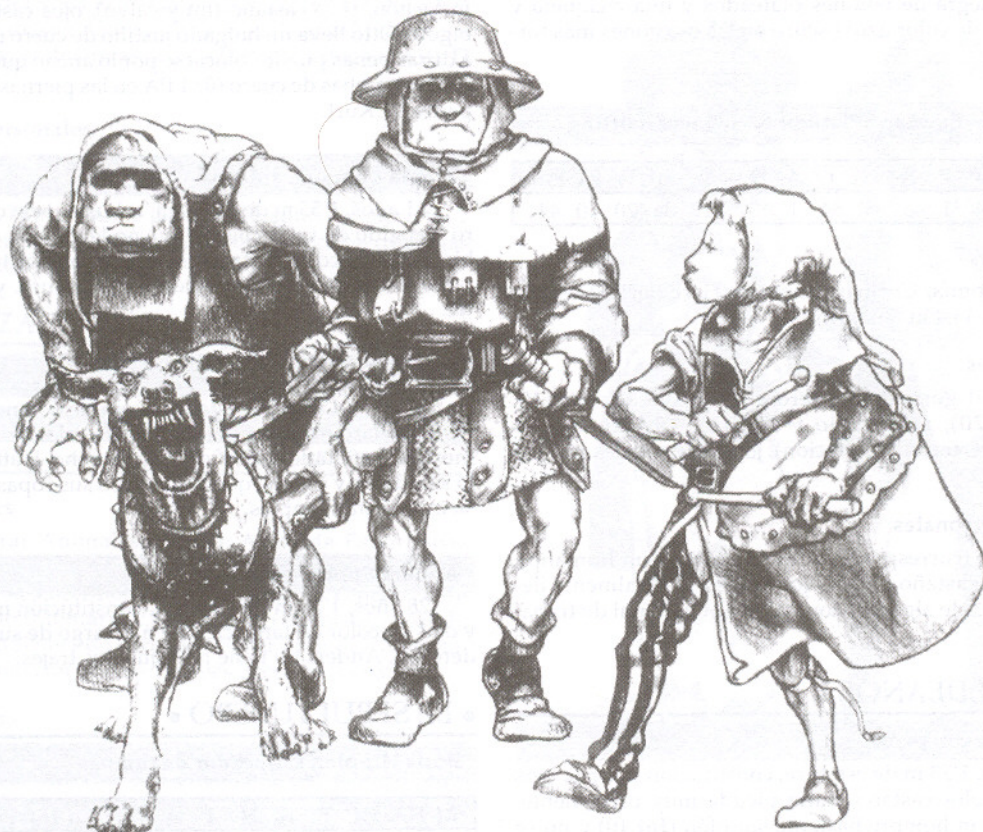
47 años, 1'88 m de estatura, complexión media-fuerte, cabellos negros con algunas canas (lo lleva corto), ojos fríos de color gris, chupado de cara, bien afeitado. Cuando no lleva su armadura, Theodosius lleva una túnica gris con un ancho cinturón de cuero.

Kaspar Jenninger, cetrero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5*	38	38	3	3	6	47*	1	40	25	31	30	29	34

Habilidades

Adiestrar Animales (halcones, perros), Caza, Cuidar Animales, Escondarse (Rural), Movimiento Silen-



cioso (Rural), Pies Ligeros*, Reflejos Rápidos*, Visión Excelente.

Pertenencias

Jubón y capucha de cuero (0/1 PA en tronco/brazos/cabeza), gruesos guantes de cuero; daga (I +10, D -2, Pr -20); trampa de alambre; saquito con 2 CO, 7/-.

Detalles personales

29 años, 1'83 m de estatura, delgado, ojos y cabellos castaños, piel morena. Kaspar siempre viste con colores verdes y marrones y nunca de forma elegante, ya que no busca la compañía de los demás.

Dieter Krankel, guardabosque

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	33	4	3	7	29	1	31	27	30	46	38	27

Habilidades

Detectar Trampa, Escondarse (Rural), Leer/Escribir, Lenguaje Secreto (Montaraz), Movimiento Silencioso (Rural), Poner Trampas, Puntería (Arco), Visión Nocturna.

Pertenencias

Jubón de cuero (0/1 PA en tronco/brazos); espada; arco (Alc 24/48/250, FE 3; Tcd 1) y carcaj con 15 flechas; trampa de alambre; cepo; pellejo de agua.

Detalles personales

33 años, 1'73 m de estatura, constitución normal, pelo castaño claro, ojos garzos, barba de mediana longitud, piel muy morena. En general, Dieter lleva ropas que se camuflan con el entorno del bosque, aunque vestirá con una capa negra de botones plateados y una chaqueta y pantalones de color azul oscuro en las ocasiones más formales.

Herminia "Pudden" Pietumbo, cocinera halfling

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	12	34	1	3	5	54	1	37	17	34	20	40	44

Habilidades

Astronomía, Cocinar, Etiqueta, Herbolaria, Identificar Plantas, Visión Nocturna.

Pertenencias

Delantal; gorro de cocinero; cuchillo de cocina (I +10, D -2, Pr -20); telescopio y libro de observaciones astronómicas (en su habitación); joyas personales por valor de 12 CO.

Detalles personales

73 años (corresponde a los 40 años de un humano), gorda, pelo castaño rojizo, ojos azules, generalmente lleva una blusa de algodón con gola y un delantal de trabajo.

• LOS ALDEANOS •

Stephan Jager, peón

20 años, 1'73 m de estatura, constitución normal, ojos y pelo de color castaño, nariz picuda muy prominente. Stephan es un hombre bastante simplón (Int 10) y no se preocupa de su aspecto.

Gretel Jager, peón

23 años, 1'73 m de estatura, complexión normal, pelo de color castaño oscuro, ojos grises, mofletes como los de un "hámster rechoncho". Al igual que su hermano, Gretel es bastante corta de mente (Int 13) y viste de forma bastante pobre.

Leopold Doof, peón

54 años, 1'60 m de estatura, constitución normal, pelo negro enmarañado que empieza a perder, ojos de color castaño oscuro, verrugas en la cara, manchas hepáticas en el dorso de sus manos. Leopold viste con un viejo justillo negro bastante andrajoso y deforme que huele a mil demonios. Es tío de los Jager y tan zopenco como ellos (Int 14).

Kurt Lummel, peón

33 años, 1'65 m de estatura, constitución normal, pelo castaño (con una calva en la coronilla y con entradas), ojos garzos, espesa barba. Kurt tiene un aspecto elegante y limpio, incluso con ropas de trabajo, considerándose a sí mismo como un hombre atractivo para las mujeres.

Helena Lummel, aldeana

25 años, 1'68 m de estatura, constitución media-delgada, cabellos de color rubio ceniza, ojos verdes. Helena es la hermana de Siggy Katz de Kreutzhofen; viste con ropas de andar por casa, sencillas y prácticas, de colores azules o grises.

Otto Lummel, peón

54 años, 1'63 m de estatura, de pecho fuerte y grueso, fortachón, pelo castaño (muy calvo), ojos castaños, gran bigote. Otto lleva un holgado justillo de cuero marrón que a duras penas puede colocarse por lo ancho que es, y unas gruesas grebas de cuero (0/1 PA en las piernas). Otto es el padre de Kurt.

Tileda Lummel, aldeana

31 años, 1'55 m de estatura, robusta, pelo castaño claro recogido en unas coletas que no le quedan demasiado bien, ojos de color castaño oscuro, lleva unas túnicas bastante toscas de colores marrón o gris oscuro, y un delantal.

Adolf Bunch, peón

31 años, 1'83 m de estatura, complexión normal, pelo castaño claro muy ondulado, ojos de color azul grisáceo, muy bien afeitado. Adolf es muy moreno, y atractivo por lo saludable y aseado que va; incluso sus ropas de trabajo siempre están limpias.

Anders Bunch, peón

28 años, 1'78 m de estatura, constitución media, pelo y ojos de color castaño, cicatriz a lo largo de su antebrazo derecho. Anders no tiene más que dos trajes.

• EL SEPULTURERO •

Boris Hippler, saqueador de tumbas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	36	34	3	3	7	40	1	38	23	33	44	44	24

Habilidades

Charlatanería, Conducir Carro, Detectar Trampa, Esconderse (Rural), Esconderse (Urbano), Movimiento Silencioso (Rural), Movimiento Silencioso (Urbano), Señales Secretas (Ladrones).

Pertenencias

Garrote; jubón de cuero (0/1 PA en tronco/brazos); palanca; pala; 10 m de cuerda; saco grande.

Detalles personales

28 años, 1'78 m de estatura, constitución media, pelo negro y corto, ojos de color castaño oscuro, piel llena de hoyuelos. Boris lleva ropa de trabajo de cuero cuando realiza su oficio y ropas muy oscuras cuando está en alguna de sus misiones nocturnas.

• EL MERCENARIO •

Dagmar Tausk, mercenaria (ex-guardaespaldas, ex-peón, ex-proscrita)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	47	46	4	4	9	48	2	31	46	33	45	38	37

Habilidades

Ambidiestro, Arma de Especialista (Armas de Puño), Conducir Carro, Desarmar, Equitación, Esquivar Golpe, Golpear para Aturdir, Golpe Poderoso, Lenguaje Secreto (Batalla), Pelea Callejera.

Pertenencias

Cota de malla larga con mangas y capucha de malla, ambas mágicas +1 (2 PA en todas las localizaciones); espada mágica (Arma de Perdición -Orcos; +2 PA en todas las localizaciones); Amuleto de Carbón; Bolsa de Middenheim que contiene el dinero ahorrado (255 CO); daga (I +10, D -2, Pr -20).

Detalles personales

30 años, 1'80 m de estatura, constitución media, pelo rubio y corto, ojos de color azul intenso, cinta para el pelo de algodón blanco, suele llevar un justillo de cuero (0/1 PA en el tronco) y resistentes grebas de algodón con botas de montar de buen cuero.

• EL CAZADOR •

Gotthard Heyer, cazador

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	37	50	3	4	8	44	1	36	37	37	36	29	40

Habilidades

Adiestrar Animales (Perro), Arma de Especialista (Honda), Caza, Detectar Trampa, Esconderse (Rural), Inmunidad a la Enfermedad, Inmunidad al Veneno, Lenguaje Secreto (Montaraz), Movimiento Silencioso (Rural), Movimiento Silencioso (Urbano), Poner Trampas, Rastrear, Sastrería (sólo con pieles), Señales Secretas (Leñador).

Pertenencias

Cota de malla larga con mangas (que lleva en sus largos viajes; 1 PA en tronco/piernas/brazos); jubón de cuero (0/1 PA en tronco/brazos); espada mágica de manufactura élfica (HA +5, +15 contra humanos); arco largo (Alc 32/64/300, FE 3, Tcd 1) con carcaj con 15 flechas;



pértiga de ratonero; honda y saquito con piedras; 10 trampas para animales; mula; pellejos con agua; mochila; saco para pieles; cuchillos de desollador; bolsa con sal; 4 perros ratoneros de raza spaniel (véase a continuación).

Detalles personales

28 años, 1'90 m de estatura, complexión normal, pelo corto, negro y ondulado, ojos verdes, piel morena, pequeño triángulo de pelo blanco en la nuca. Gotthard lleva una buena chaqueta de piel (de oso) cuando no está de caza, con pantalones de cuero y un chaleco de piel de topo.

Spaniel ratoneros

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	49	0	3	6	8	59	1	-	51	14	14	55	-

Reglas especiales

Los spaniel ratoneros son perros increíblemente salvajes y feroces. Son completamente inmunes a cualquier forma de *miedo* o *terror* y tienen *Visión Nocturna* hasta los 10 metros. Han sido criados y adiestrados para ser cazadores de cualquier clase de rata, por lo que tienen una bonificación de +10 a la HA y un +1 a los A cuando combaten contra estos animales, además de una bonificación de +20 a la R para cualquier prueba contra *heridas infectadas* de ratas.

• LA ANCIANA MADRE EBERHAUER •

Claudia Eberhauer, elementalista de Nivel 3 (ex-hechicera)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	44	32	3	6*	11	67	1	43	49	64	45	57	28

Habilidades

Conciencia de la Magia, Herbolaria, Identificar Planta, Identificar Artefacto Mágico, Identificar No Muerto, Idioma Arcano (Mágico, Elemental), Lanzar Hechizos (véase a continuación), Leer/Escribir, Lenguaje Secreto (Clásico), Meditación, Metalurgia, Muy Resistente*, Saber Demoníaco, Saber de Pergaminos, Zahorí.

Hechizos

41 Puntos de Magia.

Vulgar	Alarma Mágica, Cerradura Mágica, Don de Lenguas, Eliminar Maldición, Luz Resplandeciente, Maldición, Sueño.
Batalla 1	Aura de Resistencia, Bola de fuego, Curar Herida Leve, Detectar Magia (véase el Apéndice), Golpe de Viento, Incendiar Proyectil (véase el Apéndice), Mano Martillo.
Elemental 1	Asalto de Piedras, Caminar sobre el Agua, Mano de Fuego, Nube de Humo, Respirar Bajo el Agua, Zona de Escondite.
Elemental 2	Dividir las Aguas, Extinguir Fuego, Mover Objeto, Provocar Fuego, Provocar Lluvia, Resistir el Fuego.
Elemental 3	Aliento de Fuego, Desmenuzar Piedra, Expulsar Elemental, Rastro de Llamas, Tormenta de Polvo.

Pertenencias

Daga (I+10, D-2, Pr-20; ataque de llamas e invisibilidad); Amuleto de Cobre Tres veces Bendito; Varita de Azabache; Anillo

de Foco Elemental (diamante engarzado en oro; véase a continuación); Anillo de Guardia Múltiple (Sueño, Robar Mente, Relámpago); pergamino con hechizos (Invocar Elemental, Invocar Enjambre); Botas de Caminar sin Dejar Huellas.

Detalles personales

88 años (aparenta 65), 1'65 m de estatura, constitución normal, pelo canoso, ojos grises, mirada penetrante. Claudia siempre viste de negro, con una vieja capa muy holgada y vestimentas que ocultan los objetos que lleva bajo ellas.

Hetzer, familiar

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
7	55	0	4	4	10	55	3	89	-	15	89	89	-

Reglas especiales

Hetzer actúa como una *Joya de Energía*, albergando 12 Puntos de Magia que Claudia podrá utilizar si se encuentra en un radio de 64 metros. Mientras a Hetzer le quede al menos 1 Punto de Magia y se encuentre a menos de 64 metros de Claudia, ella podrá desplazarse a la misma velocidad que él (M 7) y podrá hacerlo incluso sobre el agua o en zonas de mucha vegetación. También podrá utilizar la FV de Hetzer en lugar de la suya propia para realizar pruebas contra hechizos o efectos mágicos.

Si todos los Puntos de Magia de Hetzer son utilizados en un mismo día, el gato desaparecerá para asumir de nuevo su forma 24 horas después. Hetzer no puede "morir" mientras Claudia lleve su *Anillo de Foco Elemental*; un resultado de M en la Tabla de Impactos Críticos y Muerte Súbita hará que se disipe y reaparezca 24 horas después. Hetzer será destruido sólo en el caso de que Claudia muera.

Hetzer tiene las siguientes habilidades, las cuales puede utilizar Claudia siempre que se encuentre en un radio de 64 metros: Escondarse (Rural; Urbano), Movimiento Silencioso (Rural; Urbano), Visión Nocturna.

• LOS GRANJEROS •

• LA GRANJA DE MULLER •

Ulrich Muller, peón

73 años, 1'75 m de estatura, fuerte y robusto, ojos y pelo castaño (muy calvo), lleno de arrugas y moreno. Ulrich lleva ropas que obviamente están pasadas de moda y es famoso por fumar una variante de tabaco halfling de olor especialmente apesoso.

Georg Muller, peón

40 años, 1'82 m de estatura, fuerte, pelo castaño que se le empieza a caer en la coronilla, ojos garzos, marca de nacimiento sobre la mejilla derecha. Georg es una persona afable, tolerante, sociable y sonriente.

Stehmar Muller, peón

36 años, 1'90 m de estatura, fuerte (F 4), pelo castaño claro, ojos grises, los lóbulos de sus orejas son prácticamente inexistentes. Stehmar es una persona seria, sonríe poco y sólo viste bien en los funerales y en actos públicos.

Elsa Muller, aldeana

33 años, 1'75 m de estatura, constitución normal, pelo rubio pajizo, ojos de color azul oscuro, piernas muy re-



chonchas. Elsa es algo regordeta, pero es amistosa y sociable, a la que le gusta cuidar de la casa para los hombres. Viste con ropas sencillas.

• LA GRANJA DE RICHTOFEN •

Frida Richtofen, aldeana

26 años, 1'73 m de estatura, constitución media, pelo rubio ceniza, ojos de color azul claro. Frida es muy hermosa. Se toma un poco a broma las excentricidades de su marido, aunque con bastante afecto. A tomado especialmente cariño a los considerables fondos que su marido tiene depositados en bancos de Nuln y Wusterburg. Lleva ropas sencillas, aunque elegantes y siempre nuevas.

Ludwig Jäger, peón

25 años, 1'75 m de estatura, complexión normal, pelo castaño claro, ojos de color castaño oscuro, desagradable conjunto de verrugas en su cuello. Ludwig es un zoquete (Int 11) que suele despedir cierto olor a sudor y porque-ría. Casi siempre lleva un nabo.

Gunnar Jäger, peón

28 años, 1'80 m de estatura, constitución media-fuerte, pelo de color marrón pardusco que empieza a perder en la coronilla, ojos azulados, manos como palas. Gunnar es medio imbécil (Int 08), y pasa casi todo su tiempo con la mirada perdida en la distancia.

• VISITANTES Y VIAJEROS •

• LA DRUIDA •

Wanda Elschenbeck, sacerdotisa druídica de Nivel 1

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	38	2	4	6	36	1	26	34	47	40	40	30

Habilidades

Cuidar Animales, Curar Heridas, Herbolaria, Huida, Identificar Planta, Idioma Arcano (Druídico), Lanzar Hechizos (véase a continuación), Meditación, Rastrear, Señales Secretas (Druida), Zahorí.

Hechizos

15 Puntos de Magia.

Druidico 1 Curar Animal, Curar Envenenamiento, Dominio Animal, Identificar Naturaleza (véase el Apéndice).

Pertenencias

Hoz (arma de mano); cayado de madera de tejo (D -1); cuchillo de piedra (I +10, D -2, Pr -30); varitas de zahorí; bolsas con hierbas medicinales; túnica marrón.

Detalles personales

15 años, 1'45, muy delgada, pelo rubio miel, ojos verdiazulados. Las ropas de Wanda suelen estar muy sucias.

• MERCADERES Y COMERCIANTES •

Comerciante

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	29	3	3	7	29	1	29	32	39	29	29	35

Habilidades

Numismática, Regatear, Tasar, 25% de probabilidad de Charlatanería y Leyes.

Pertenencias

Cargamento determinado por el DJ y/o dinero para realizar compras [(1D10+2) x 100 CO]. Jubón de cuero (0/1 PA en tronco/brazos); arma de mano; daga (I +10, D -2, Pr -30); monedero con 3D10 CO.

Mercader

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	39	35	4	4	8	45	1	31	51	51	41	41	45

Habilidades

Equitación, Idioma Adicional (elegir uno), Lenguaje Secreto (Gremial), Leer/Escribir, Numismática, Regatear, Sentido Mágico, Talento Matemático, Tasar, 50% de probabilidad de Charlatanería y Leyes.

Pertenencias

Barcaza de río o D6+2 mulas/caballos, cargamento determinado por el DJ y/o 6D6x100 CO para comerciar (10% de probabilidades de que tenga una *Bolsa de Middenheim* o una *Bolsa Mordedora* con capacidad para albergar las monedas/gemas); D4+2 siervos (escribanos o guardaespaldas; 50% para cada uno, aunque cualquier séquito incluirá al menos una de cada); ropas caras.

Escribano (siervo del mercader)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	29	3	3	6	35	1	31	31	45	31	35	35

Habilidades

Idioma Arcano (Mágico), Idioma Adicional (elegir uno), Leer/Escribir, 25% de probabilidad de Tasar y Talento Matemático.

Pertenencias

Daga (I +10, D -2, Pr -20); equipo de escritura; libros o pergaminos en una cartera.

Guardaespaldas (siervo del mercader)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	31	4	3	8	41	2	31	29	26	29	31	31

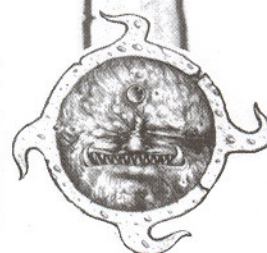
Habilidades

Arma de Especialista (Arma de Puño), Desarmar, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Pelea Callejera, 50% de Muy Fuerte.

Pertenencias

Jubón de cuero (0/1 PA en tronco/brazos); casco (1 PA en la cabeza); escudo (1 PA en todas las localizaciones); arma de mano (espada o garrote pesado); nudilleras.

Capitán de barcaza



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	51	41	4	4	9	51	2	41	41	31	51	41	41

Habilidades

Consumir Alcohol, Golpe Poderoso, Orientación, Pesca, Pericia Fluvial, Remo.

Pertenencias

Jubón de cuero (0/1 PA en tronco/brazos); arma de mano (generalmente una espada); daga (I +10, D -2, Pr -20); copropietario de una barcaza o embarcación fluvial (10 a 100% de participación, a elección del DJ); monedero con dinero para el viaje (determinado por el DJ, máximo de 50 CO); otros objetos que decida el DJ.

Barquero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	36	3	4	7	36	1	31	27	27	36	31	31

Habilidades

Orientación, Pesca, Pericia Fluvial, Remo, 25% para cada una de las siguientes: Consumir Alcohol, Muy Resistente y Muy Fuerte.

Pertenencias

Jubón de cuero (0/1 PA en tronco/brazos); arma de mano (generalmente un garrote); D4 chelines, 3D6 peniques.

• TRAICIÓN EN LOS COLMILLOS DEL INVIERNO •

• LOS MERCADERES •

Rudolf Sammer, mercader

Utiliza el perfil normal del mercader. Sammer está en los cuarenta, con pelo negro liso y algo lacio que le llega hasta los hombros, ojos de color azul claro y tez pálida con aspecto de enfermiza. Es delgado (aunque empieza a tener cierta barriga), rápido y nervioso tanto hablando como en sus movimientos, y puede ser brusco e impaciente.

Udo Pfensch, escribano

Utiliza el perfil normal para el escribano. Pfensch ronda la veintena, alto y encorvado, con pelo rubio y ojos claros. Es tranquilo, metódico, razonador y meticuloso con sus libros. También tiene las ideas claras y no es propenso a dejarse llevar por el pánico (dale un +10 a la Fr con respecto al perfil estándar), un perfecto contraste con su amo.

Stefan Siemens, guardaespaldas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	50	39	3	4	9	45	2	37	33	39	34	28	29

Habilidades

Arma de Especialista (Arma de Puño), Desarmar, Equitación (Caballo y Mula), Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Pelea Callejera.

Pertenencias

Jubón de cuero (0/1 PA en tronco/brazos); casco (1 PA en la cabeza); escudo (1 PA en todas las localizacio-

nes); espada; daga (I +10, D -2, Pr -20); nudilleras; comida en conserva para 12 días; 2 pellejos con agua; 6 metros de cuerda; mochila; linterna; otros objetos que decida el DJ.

Detalles personales

27 años, 1'88 m de estatura, constitución media-fuerte, pelo negro, ojos de color castaño oscuro, dientes torcidos, tatuaje (de una serpiente de mar) en el antebrazo izquierdo. Stefan es de Nuln y es una persona tranquila e introvertida. Hace su trabajo y no se comunica mucho con los demás. No obstante, se siente intrigado por los elfos del bosque y podría hacerse amigo de algún elfo guerrero.

Humfried Hoechst, guardaespaldas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	39	3	3	8	46	1	38	27	25	23	32	27

Alineamiento

Malvado.

Habilidades

Arma de Especialista (Armas de Puño), Conducir Carro, Cuidar Animales, Desarmar, Equitación (Caballo y Mula), Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Pelea Callejera.

Pertenencias

Jubón de cuero (0/1 PA en tronco/brazos); casco (1 PA en la cabeza); escudo (1 PA en todas las localizaciones); espada; daga (I +10, D -2, Pr -20); nudilleras; comida en conserva para 12 días; 2 pellejos con agua; 6 metros de cuerda; mochila; linterna; otros objetos que decida el DJ. Para detalles de la Perdición del Hombre, véase el texto principal.

Detalles personales

23 años, 1'83 m de estatura, constitución media, pelo castaño claro, ojos azules, marca de nacimiento oculta (marca marrón con forma de garra sobre el omóplato izquierdo). "Humfried Hoechst" es un apodo, pues su verdadero nombre es Adolf Splatzen, un joven miembro del brutal clan de bandidos.

Goblins (menores)

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

Alineamiento

Malvado.

Pertenencias

Arcos cortos (Alc 16/32/150, FE 3, Tcd 1); 15 flechas cada uno; arma de mano (garrotes; dos de ellos tienen espadas); cuatro de ellos tienen escudos (1 PA en todas las localizaciones; no se aplica cuando están disparando sus arcos); dinero que reúnen entre todos : 8/6.

Reglas especiales

Sujetos a *animosidad* contra los demás goblinoides; *odian* a los enanos; *temen* a los elfos cuando no les duplican al menos en número; *Visión Nocturna*: 10 metros.

Bandidos (incluyendo a Magnus Mach)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	36	36	3	3	7	36	1	31	31	31	36	31	31

Alineamiento

Malvado.

Habilidades

Desarmar, Detectar Trampa, Equitación, Escalar, Escondarse (Rural), Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Lenguaje Secreto (Batalla o Ladrones; 50 % de una u otra), Movimiento Silencioso (Rural), Poner Trampas,

Pertenencias

Ballestas (Alc 32/64/300, FE 3, Tcd 1); 4 dardos en una pequeña caja; justillo de cuero (0/1 PA en el tronco); escudo (1 PA en todas las localizaciones); armas de mano (garrote o espada, misma probabilidad para cada una); daga (I +10, D -2, Pr -20); saquito en el cinturón o pequeña mochila con raciones; pellejo de agua; otros objetos menores a determinar por el DJ.

El gigante Hermann

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	33	25	9	9	30	20	7	14	24	14	24	24	14

Alineamiento

Bueno.

Pertenencias

Inmenso garrote; enorme honda (Alc 32/64/300, FE 5, Tcd 1); bolsa con pieles; pipa con tabaco halfling.

Detalles personales

Hermann tiene una altura de 3'65 m, con pelo castaño, suelto y ondulado, y una espléndida barba. Es atractivo (para ser un gigante), afable y le gusta fumar en pipa.

Reglas especiales

Causa *miedo* en todas las criaturas vivas de menos de 3 metros de altura. Sujeto a *estupidez* y *alcoholismo*. Si Hermann se ve forzado a huir, véanse las reglas especiales del libro de reglas de WFJR.

• MANJARES PELIGROSOS •**Snotlings**

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14

Reglas especiales

Armas de espada (véase texto) y pequeños arcos cortos. Inmunes a los efectos de los mohos. No están sujetos a *animosidad* contra goblinoides. Sujetos a *miedo* cuando se enfrentan a adversarios que no sobrepasan al menos en 10 a 1.

• LADRONES DE GANADO! •**Konrad von Eisenstadt, estudiante**

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	35	4	3	6	44	1	36	32	43	40	26	39

Habilidades

Astronomía, Cartografía, Consumir Alcohol, Encanto, Etiqueta, Golpear para Aturdir, Historia, Idioma Arca-

no (Mágico), Leer/Escribir, Lenguaje Secreto (Clásico), Oído Agudo.

Pertenencias

Garrote acolchado (véase texto principal); daga (I +10, D -2, Pr -20); monedero con 45 CO; caballo.

Cuaterros

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	36	36	4	3	7	41	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades

Arma de Especialista (Lazo), Conducir Carro, Movimiento Silencioso (Rural), Visión Nocturna; 50% de tener Lenguaje Secreto (Montaraz); 20 % de posibilidades para Cuidar Animales, Esquivar Golpe, Desarmar y Golpe Poderoso.

Pertenencias

Jubón de cuero (0/1 PA en tronco/brazos); garrote acolchado (véase texto principal); daga (I +10, D -2, Pr -20); 10 metros de cuerda; caballo.

• UNA CUESTIÓN DE HONOR •**Lorenzo Faccia, jefe de sindicalistas**

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	30	3	4	9	43	1	38	33	30	37	36	36

Habilidades

Desarmar, Esquivar Golpe, Orientación, Pelea Callejera, Pericia Fluvial, Remo, Señales Secretas (Sindicalistas, Ladrones).

Pertenencias

Jubón de cuero (0/1 PA en tronco/brazos); casco (1 PA en la cabeza); escudo (1 PA en todas las localizaciones); espada mágica (HA 5, D +1), *Bolsa de Ligereza* con 214 CO; botella de *frizzante*; monedero con 11 CO, 15/4.

Detalles personales

32 años, 1'78 m de estatura, constitución media, pelo negro graso, ojos de color castaño oscuro, espesas cejas que se juntan sobre su gran nariz. Es una persona rencorosa y malvada, al igual que cobarde.

Isabella Faccia, aprendiz de hechicera

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	27	32	3	3	5	40*	1	32	29	45	31	45	32

Habilidades

Astronomía, Forzar Cerradura, Idioma Arcano (Mágico), Juegos de Manos, Lanzar Hechizos (Magia Vulgar), Leer/Escribir, Lenguaje Secreto (Clásico), Reflejos Rápidos*, Saber de Pergaminos, Vaciar Bolsas.

Hechizos

7 Puntos de Magia.

Vulgar *Eliminar Maldición, Maldición, Sueño, Zona Cálida.*

Pertenencias

Daga (I +10, D -2, Pr -20); *Guantes de Agilidad*; saquito con ingredientes de hechizo; monedero con 5 CO.



Detalles personales

24 años, 1'63 m de estatura, complexión normal, largos y ondulados cabellos negros, grandes ojos de color castaño oscuro. Viste con una túnica de colores beige.

• EL VIEJO LOBO DE MAR •

Capitán Jean Lemain, ex-capitán de barco

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	56	42	4	4	12	48	3	55	60	43	55	49	62

Habilidades

Arma de Especialista (Esgrima), Construir Embarcaciones, Consumir Alcohol, Escalar, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Idioma Adicional (Nórdico; Árabe), Marinería, Nadar, Narración, Pelea Callejera, Remo.

Pertenencias

Jubón de cuero (0/1 PA en tronco/brazos); ropas extravagantes; espada de esgrima; daga (I +10, D -2, Pr -20); otras pertenencias a elegir por el Dj.

• LA MARAVILLOSA MÁQUINA DEL GRANJERO RICHTHOFEN •

Manfred Richtofen, granjero y piloto de globo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	28	32	4	3	7	44	1	47	41	40	37	32	36

Habilidades

Astronomía, Carpintería, Construcción de Globos, Charlatanería, Identificar Plantas; Sastrería, Tasar.

Pertenencias

Grueso jubón de cuero acolchado (1 PA en tronco/brazos; I -10); gran casco de hojalata (1 PA en la cabeza); gruesas gafas; cayado (D -1); bolsa de comida; 3 cajas de armas variadas de excelente calidad; gran globo.

Detalles personales

29 años, 2'01 m de estatura, escuálido, rodillas nudosas y estevado, poco pelo, de color rojizo, ojos azules, ligero aspecto de roedor. Manfred es un ser entusiasta y feliz, aunque su mente siempre está en otro mundo.

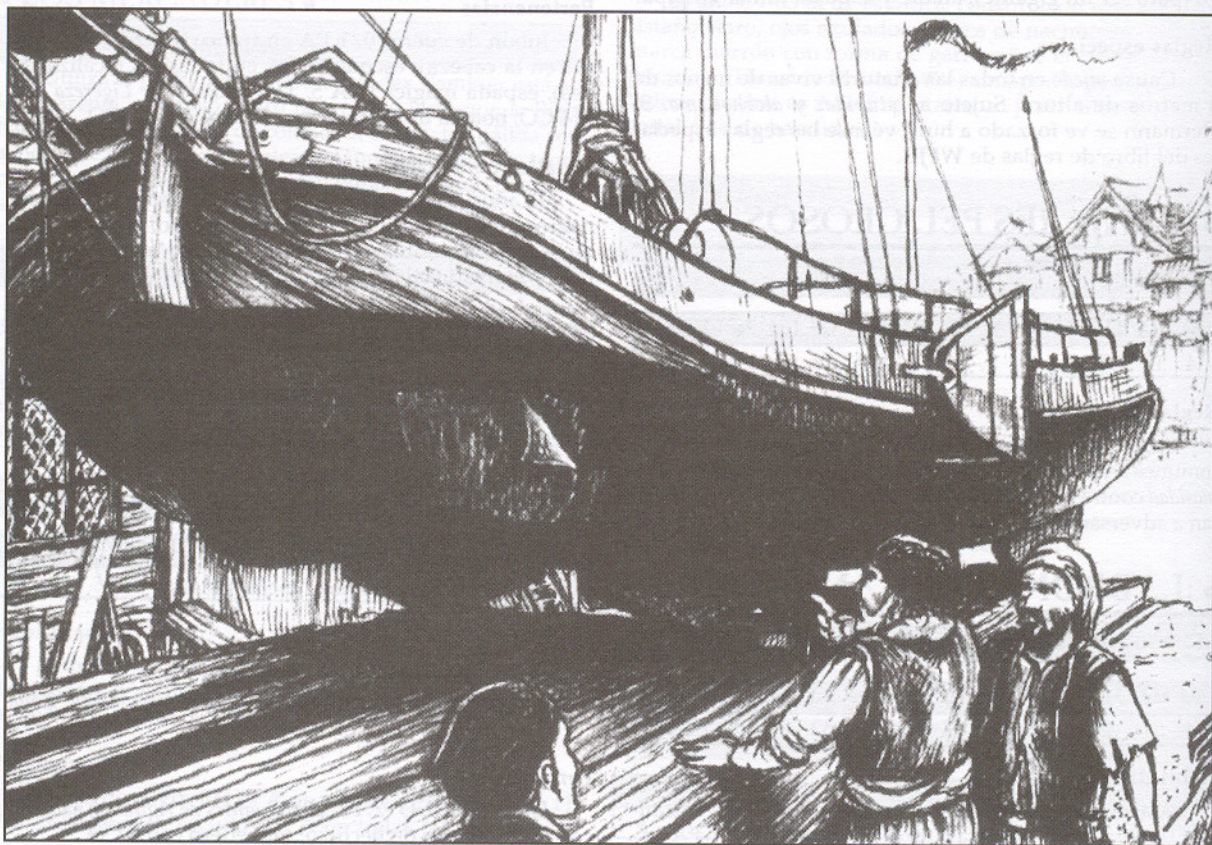
• UN ASESINATO MISTERIOSO •

Umberto Sicario, asesino

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	50	44	4	4	11	57	2	51	46	44	58	46	43

Habilidades

Ambidiestro, Arma de especialista (Cerbatana, Armas de Puño, Armas Arrojadizas, Armas de Parada), Desarmar, Desfalco, Disfraz, Escalar, Escondese (Urbano), Esquivar Golpe, Leer/Escribir (Reikspiel, Tileano), Movimiento Silencioso (Rural), Movimiento Silencioso (Urbano), Oído Agudo, Preparar Venenos, Puntería, Regatear, Señales Secretas (Sindicalistas), Seguir, Soborno.



Pertenencias

Jubón mágico de cuero +1 (1/2 PA en tronco/brazos); *Pendiente de Armadura* (1 PA en la cabeza); cerbatana mágica (Alc 24/48/100, HP +10); ballesta (Alc 32/64/300, FE 4, Tcd 2) con carcaj con 10 dardos; frasco de veneno para armas (Perdición del Hombre, 3 dosis, 6 aplicaciones); 2 dagas (I +10, D -2, Pr -20); *Poción Curativa*; monedero con 20 CO, 17/6.

Detalles personales

27 años, 1'75 m de estatura, complexión media, esbelto, media melena de pelo negro ondulado, ojos de color castaño muy oscuro, casi negro, dientes muy blancos. Umberto siempre viste de manera vulgar y aparenta ser un sindicalista más de los que pasan habitualmente por Kreutzhofen.

• CAZA DEL HOMBRE LOBO •

Johann y Mathilde Kline, hombres lobo

Cuando se encuentren en forma humana utiliza el perfil estándar de aldeano. En forma lobuna tienen los perfiles de unos Grandes Lobos. Se les aplica todas las reglas de los hombres criatura. Tienen poco más de veinte años; Johann tiene una cara ancha y redonda, pelirrojo y ojos azules, mientras que Mathilde tiene el pelo de color pardusco y ojos azulados. Los dos están muy nerviosos y se asustan con facilidad, pues últimamente sólo han sido tratados con hostilidad.

• JUICIO EN LA PIEDRA •

Ratas de Roca

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	25	0	2	2	5	30	1	-	14	14	18	18	-

Reglas especiales

35% de probabilidad de causar *heridas infectadas*; *Visión Nocturna* (15 metros). Estas ratas no son portadoras de plaga.

Espíritus

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	17	0	3	4	11	30	2	-	18	18	18	18	-

Reglas especiales

Sujeto a *inestabilidad* fuera de la tumba. Inmune a efectos psicológicos y armas no-mágicas. Los impactos que realice hacen perder 1 punto de F a la víctima; la víctima que se quede con F 0 muere; la pérdida de F se recupera al ritmo de 1 punto por día. Pueden atravesar objetos sólidos. Causan *miedo* en las criaturas vivas.

Elementales de Tierra

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	50	50	5	5	50	50	5	50	50	50	50	50	50

Reglas especiales

Véase el libro de reglas de WFJR. Pueden lanzar *Asalto de Piedras* una vez por asalto.

Gaetano Carnera, esqueleto

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	55	47	4	4	17	50	3	38	38	38	38	38	38

Reglas especiales

Sujeto a *inestabilidad* fuera de su tumba. Inmune a los efectos psicológicos. Probabilidad del 35% de causar *heridas infectadas*.

Pertenencias

Cota de malla corta mágica +2 (3 PA en el tronco); escudo mágico +1 (2 PA en todas las localizaciones); espada mágica (HA +10, D +1; *ataque de teleportación*); joyas personales realizadas con oro rojo y rubíes con un valor de 150 CO (350 CO como antigüedades).

Espectros

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	0	3	4	17	30	1	18	18	18	18	18	-

Reglas especiales

Sujeto a *inestabilidad* fuera de la tumba. Inmune a efectos psicológicos y armas no-mágicas. Los impactos que realice hacen perder 1 punto de F a la víctima; la víctima que se quede con F 0 muere; la pérdida de F se recupera al ritmo de 1 punto por día. El espectro adquiere F y 10 *Puntos de Magia* por cada impacto que consigue (véanse las reglas de WFJR sobre el coste en *Puntos de Magia* de esta actividad). Un espectro que vea sus *Puntos Mágicos* reducidos a cero se convierte en un Fantasma. Puede atravesar objetos sólidos. Causa *miedo* en las criaturas vivas. *Puntos de Magia* iniciales: 8

Aparecidos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	0	0	4	23	40	4	-	18	18	18	18	29

Reglas especiales

Sujeto a *inestabilidad* fuera de la tumba. Inmune a efectos psicológicos y armas no-mágicas. Causa *miedo* en las criaturas vivas y pueden causar *terror* si deciden hacerlo. Los impactos que realice no infligen daño, pero paralizan si la víctima falla una prueba contra FV. La parálisis dura 2D6 turnos y el personaje paralizado se considera un blanco *indefenso*. Puede atravesar objetos sólidos.

• LA TORRE DE LOS CUERVOS •

Araña gigante

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	33	0	5	4	17	10	2	-	43	02	24	06	-

Reglas especiales

Causa *miedo* en las criaturas vivas de menos de 3 metros de altura y *terror* en los personajes con aracnofobia. *Teme* al fuego y es inmune a todos los demás efectos psicológicos. Realiza 2 *ataques de mordisco*, *venenosos* (prueba de R para no resultar paralizado, que significará la muerte en D6 asaltos si no se tiene éxito en una segunda prueba de R). Su exoesqueleto le otorga una armadura de 2 PA en todas las localizaciones.

Sanguijuela camaleónica

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	33	0	2	2	5	30	1	-	14	02	14	14	-



Reglas especiales

La sanguijuela camaleónica *teme* al fuego y es inmune a todos los demás efectos psicológicos. Realiza 1 *ataque de mordisco*. Si el primer ataque consigue realizar alguna Herida, servirá para que sus dientes se agarren a la víctima e infligian 1D6 Heridas por asalto (sin necesidad de hacer una tirada de HA); con una tirada de 6, la sanguijuela camaleónica quedará saciada y se soltará de la víctima. El mordisco tiene una probabilidad del 40% de causar *heridas infectadas*.

Cuervos gigantes del Bosque de los Fantasmas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	41	-	4	3	10	41	1	-	29	41	43	43	-

Alineamiento

Malvado.

Reglas especiales

Vuelan como *picadores*. La puntuación de M corresponde a su movimiento en tierra. Ataques con su pico (*mordisco*); los impactos críticos en la cabeza supondrán la pérdida de un ojo (efectos: -20 a la HP, -5 a la Em, pérdida de las habilidades *Visión Excelente* y *Puntería* en el caso de que se tuviesen).

Gusanos látigo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
0	33	0	1	3	5	*	1	-	0	0	0	0	-

Reglas especiales

Siempre atacan primero, independientemente de las puntuaciones de I. inmunes a los efectos psicológicos. Sus ataques se resuelven con un dado de daño de D4, no de D6.

• EL SACERDOTE DE ARABIA •

• LOS SACERDOTES •

Los dos árabes que aparecen para vengar la profanación del lugar de descanso de Muammar son miembros de un antiguo y perverso culto árabe, la Hermandad de la Serpiente. Estos asesinos-sacerdotes son proscritos en toda Arabia y en el Viejo Mundo, pero dicen que siguen estado activos y son muy influyentes, incluso en las cortes más importantes de Arabia.

Tauseef Assad, asesino y clérigo de Nivel 2

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	37	35	4	3	10	51	1	37	35	44	46	55	27

Alineamiento

Malvado.

Habilidades

Cantar, Identificar No Muerto, Idioma Adicional (Viejomundano), Idioma Arcano (Mágico), Lanzar Hechizos (véase a continuación), Leer/Escribir, Lenguaje Secreto (Árabe Antiguo), Meditación, Oratoria, Saber de Pergaminos, Sentido Mágico, Teología.

Hechizos

29 Puntos de Magia.

Batalla 1	Curar Herida Leve, Golpe de Viento, Mano Martillo, Robar Mente.
Batalla 2	Aplastar, Aura de Protección, Niebla Mística.

Pertenencias

Jubón de cuero (0/1 PA en tronco/brazos) que lleva bajo una túnica marrón; daga mágica envenenada +3 (I +10, D -2, Pr -20; véanse a continuación los efectos del veneno); Anillo de Protección contra Espadas (las espadas sólo infligen mitad de daño contra Tauseef); raciones normales.

Detalles personales

44 años, 1'75 m de estatura, constitución media-delgada, pelo negro, ojos de color castaño oscuro, túnicas marrones sin adornos.

Armas envenenadas

Las dagas de los asesinos-sacerdotes llevan D3 dosis del veneno Perdición del Hombre en la hoja. La prueba de R para resistir los efectos se realizan con un +10. Los efectos comienzan después de 4 asaltos: en el asalto 4 se produce un -10 a la HA, HP e I; en el asalto 5 se produce un -10 adicional a la HA, HP e I; en el asalto 6 la víctima queda inconsciente. Los efectos siguientes (coma, muerte) tarda D4 asaltos en producirse. El veneno desaparece de estas dagas D4 +1 asaltos después de que son desenvainadas, y los impactos posteriores no tienen efectos venenosos.

Cinturón de la Cobra

Este cinturón mágico está cuidadosamente tejido con hilo de oro y su diseño se asemeja a la piel de una serpiente. Sus dos extremos están realizados con oro y gemas y toman la forma de la cabeza y la cola de una serpiente; su manufactura es indudablemente de procedencia árabe, muy antigua. Sólo se conoce la existencia de unos pocos de estos cinturones mágicos, y todos ellos están en manos de los sacerdotes de un antiguo culto árabe. Cada cinturón tiene una palabra que lo activa que se debe pronunciar en árabe antiguo; al pronunciar la palabra, el cinturón se transforma en una serpiente venenosa, que atacará dirigida por el dueño del cinturón. La serpiente actuará durante 6 asaltos (1 minuto) o hasta que resulte "muerta", transformándose de nuevo en el enjoyado cinturón dorado. Sólo puede ser activado una vez al día.

Serpiente venenosa

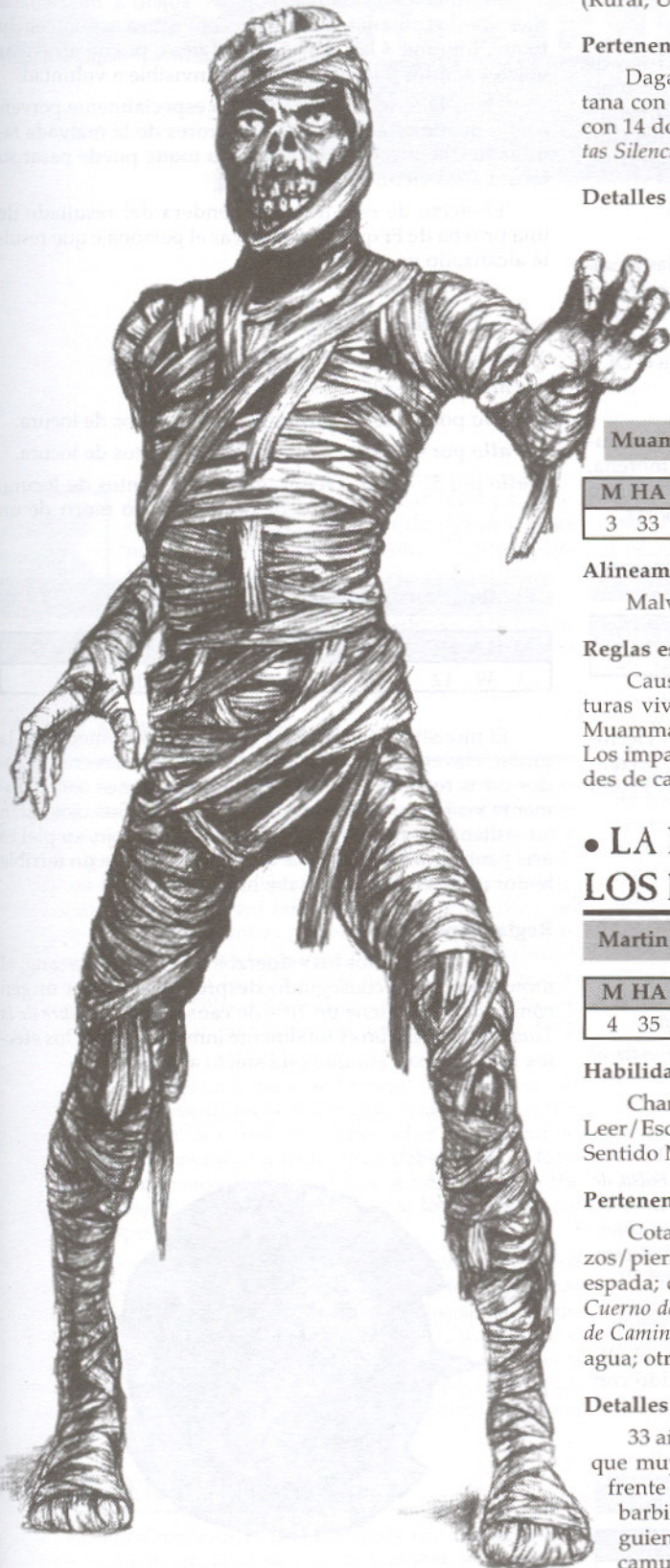
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	33	-	2	3	6	41	1	-	18	10	43	43	-

Reglas especiales

Ataque de *mordisco venenoso*. *Teme* al fuego, aunque es inmune al resto de efectos psicológicos.

Abdul Jumblatt, asesino

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	57	63	4	5	12	53	2	52	41	43	52	50	41



Habilidades

Arma de Especialista (Cerbatana, Lazo, Red, Armas de Parada), Disfraz, Escalar, Escondarse (Rural; Urbano), Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Movimiento Silencioso (Rural; Urbano), Preparar Veneno, Rastrear, Seguir.

Pertenencias

Daga mágica (HA +5); *Túnica de Resistencia* +1; cerbatana con pequeña caja con 4 dardos envenenados; frasco con 14 dosis de Perdición del Hombre (concentrada); *Botas Silenciosas*.

Detalles personales

26 años, 1'78 m de estatura, complexión normal y esbelta, pelo negro ondulado (ligeramente calvo en las sienes y en la coronilla), ojos de color castaño oscuro, piel oscura aceitunada, orejas inusualmente grandes. La túnica mágica de Abdul es de color negro azabache y sus otras ropas son de color marrón grisáceo.

Muammar la momia

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	33	0	4	4	23	30	2	24	89	43	43	89	-

Alineamiento

Malvado.

Reglas especiales

Causa *miedo* en las criaturas vivas y *terror* en las criaturas vivas de menos de 3 metros de altura. *Inflamable*. Muammar no está sujeto a *estupidez* mientras viva Tauseef. Los impactos de Muammar tiene un 40% de probabilidades de causar la *Podredumbre de la Tumba*.

• LA MALDICIÓN DE LOS REICHENBACH •

Martin Schnapp, mercader

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	42	3	6*	9	51	1	34	41	61	47	52	47

Habilidades

Charlatanería, Equitación, Lenguaje Secreto (Gremial), Leer/Escribir, Muy Resistente*, Numismática, Regatear, Sentido Mágico, Tasar, Visión Nocturna.

Pertenencias

Cota de malla larga con mangas (1 PA en tronco/brazos/piernas); escudo (1 PA en todas las localizaciones); espada; daga (I +10, D -2, Pr -20); *Amuleto de Vigilancia*; *Cuerno de los Sabuesos*; *Bolsa de Ligereza* con 250 CO; *Botas de Caminar sin Dejar Huellas*; pequeña mochila; pellejo de agua; otros objetos menores determinados por el DJ.

Detalles personales

33 años, 1'80 m de estatura, constitución media (aunque muy resistente y fibroso), cabellos y ojos castaños, frente ancha. Martin tiene la costumbre de golpearse la barbilla con el pulgar y el índice cuando escucha a alguien. Lleva ropas sencillas y prácticas, adaptadas para camuflarse en el bosque (verdes y marrones), en la aventura en que le encuentran los aventureros.

Selena Keuchen, mercenaria

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	52	45	5	4	10	46	2	43	31	41	42	37	38

Habilidades

Arma de Especialista (Armas de 2 Manos, Armas de Puño, Armas de Parada, látigos y Cadenas), Consumir Alcohol, Desarmar, Equitación, Escondarse (Rural), Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir, Juego, Lenguaje Secreto (Batalla), Movimiento Silencioso (Rural), Pelea Callejera.

Pertenencias

Cota de malla larga con mallas (1 PA en todas las localizaciones); ballesta (AIC 32/64/300, FE 4) con carcaj con 18 dardos; espada mágica con los poderes de *inestabilidad* y *absorción de hechizos*; daga mágica (HA +10); pequeña tienda de campaña; mochila; pellejo de agua; otros objetos que decida el DJ.

Detalles personales

28 años, 1'83 m de estatura, fuerte, pelo negro ondulado y corto, ojos castaño verdosos, piel suave y morena, ancho de espaldas. Selena siempre lleva prendas de cuero y pantalones de grueso algodón, y unas fuertes botas.

Frederik Herkenrath, ilusionista de Nivel 2

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	40	23	3	4	9	51	1	43	30	56	41	41	32

Habilidades

Hipnotismo, Idioma Arcano (Mágico), Lanzar Hechizos (véase a continuación), Leer/Escribir, Lenguaje Secreto (Clásico), Meditación, Saber de Pergaminos, Tasar, Visión Nocturna.

Hechizos

28 Puntos de Magia.

Vulgar	Alarma Mágica, Cerradura Mágica, Luz Resplandeciente, Maldición, Protección de la Lluvia, Sueño.
Ilusionista 1	Asumir Apariencia Ilusoria, Clonar Imagen, Encubrir Actividad, Ilusión de Camuflaje.
Ilusionista 2	Alucinación, Bosques Ilusorios, Confundir al Enemigo.

Pertenencias

Cayado mágico (HA +5); cuchillo (I +10, D -2, Pr -20); Túnica de Apariencia Fantasmal; Botas Silenciosas; Bolsa de Hechicero; Poción Curativa; Joya de Hechizo (Enemigo Ilusorio; Vuelo una vez al día); Anillo de Hechizo (Levantar a los Muertos, 1 único uso); mochila; saquitos con ingredientes para hechizos; otros objetos menores determinados por el DJ.

Detalles personales

31 años, 1'80 m de estatura, delgado, pelo castaño ligeramente rizado con entradas, ojos verdes, vestido con una túnica gris (Túnica de Apariencia Fantasmal) o una túnica marrón que se camufla mejor en los bosques.

Hans-Dietrich Reichenbach, fantasma

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

Alineamiento

Malvado.

Reglas especiales

Inmune a efectos psicológicos; sujeto a *inestabilidad* fuera de los sótanos de la mansión; causa *miedo* con su toque; inmune a las armas no-mágicas; puede atravesar objetos sólidos y hacerse visible e invisible a voluntad.

Hans-Dietrich es un fantasma especialmente perverso. Su mente está llena de los horrores de la malvada familia Reichenbach y a través de su toque puede pasar su locura a las víctimas.

El efecto de este toque dependerá del resultado de una prueba de **Fr** que debe realizar el personaje que resulte alcanzado por el fantasma:

Pasada	sin efecto.
Fallo por 0-20	miedo, reglas normales.
Fallo por 21-30	terror.
Fallo por 31-40	terror, gana D4 puntos de locura.
Fallo por 41-50	terror, gana D6 puntos de locura.
Fallo por 51 ó más	terror, gana 2D6 puntos de locura, prueba de R para no morir de un ataque al corazón.

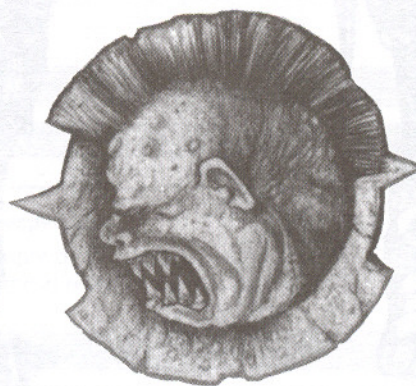
El Monstruo de Entesang

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	39	12	5	5	17	29	2	05	05	05	89	89	-

El monstruo de Entesang ha sido creado mediante la unión, claveteado y cosido de restos de cadáveres, y todos estos remaches, suturas y demás uniones son claramente visibles en su desagradable cuerpo. Sus ojos están amarillentos y presentan un cerco de color rojo, su piel es gris y mide más de 2 metros de altura. Despide un terrible hedor a cementerio y no sabe hablar.

Reglas especiales

A pesar de todos los esfuerzos de doctor Entesang, el monstruo no ha conseguido desprenderse de su origen como cadáver y tiene un 10% de causar *Podredumbre de la Tumba*. El monstruo es totalmente inmune a todos los efectos psicológicos, aunque está sujeto a *estupidez*.



HEROES DE FICCIÓN

Kreutzhofen puede ser un lugar ideal para encontrarse con los personajes de algunas de las novelas de Warhammer y otras historias cortas publicadas por GW Books. A continuación se da la descripción de algunos personajes e ideas para que los utilices si quieres, sacados de *Wolf Riders*, de William King y *Drachenfels*, *Red Thirst* e *Ignorant Armies* de Jack Yeovil.

• EL MATATROLLS •

En la historia de *Wolf Riders*, Gotrek Gurnisson el Matatrolls y su compañero humano Félix Jaegar se encuentran en los Reinos Fronterizos en la compañía de un noble imperial proscrito y sus seguidores; aunque en la historia los dos se han abierto camino a través de caminos enanos ocultos bajo las montañas y el séquito del duque ha hecho el camino por el Paso del Fuego Negro, podrías cambiar esto y hacer que pasen por Kreutzhofen en su camino hacia los Colmillos del Invierno. Otra alternativa es que Félix y Gotrek pasen por Kreutzhofen de vuelta de los acontecimientos descritos en *The Dark Beneath the World*.

Félix y Gotrek son unos "refuerzos" ideales para un débil grupo de aventureros, sobre todo si las cosas se complican en exceso. No obstante, debes tener mucho cuidado, ya que los personajes jugadores no deberían dejar todo el combate en manos de Gotrek y que sea éste el que tome todo los riesgos; asegúrate también que los tratan con el debido respeto, por supuesto.

Si quieres hacer que toda la aventura gire en torno a Félix y a Gotrek, entonces haz que el enano tenga noticias de un antiguo tesoro escondido en algún lugar de las ruinas enanas bajo lo que es ahora Alimento. Un viaje a través del túnel, la exploración de los pasadizos laterales y las zonas ocultas, trampas hace ya tiempo olvidadas, skavens infiltrados: todos los ingredientes para una superaventura subterránea.

• GOTREK GURNISSON •

Gotrek Gurnisson es un Matatrolls: orgulloso, beligerante, leal con sus amigos y un implacable enemigo. La muerte no significa nada para él. Él la busca, no le impor-

ta caer en combate, siempre que éste sea en circunstancias adversas, imposibles. La muerte es lo único que le queda, una forma de purgar su crimen secreto. El único problema es que Gotrek es demasiado duro, demasiado afortunado o demasiado bueno para morir. Se enfrenta con decisión a las amenazas, y armado con su oxidada hacha, las supera todas.

En las situaciones de mayor tranquilidad, Gotrek es un personaje triste, con momentos de depresión y grandes borracheras. Detrás de una apariencia exterior de gran rudeza, Gotrek esconde una mentalidad sorprendentemente educada (tiene gran conocimiento de la historia de los enanos y un gran aprecio por la artesanía, no importa de qué fuente). Muy de vez en cuando deja entrever algún detalle que muestra lo mucho que sabe sobre ingeniería enana. Pero está amargamente solo. Su único amigo de verdad es Félix Jaegar, un poeta humano. Para él ya no existen familias ni clanes, algo terrible para cualquier enano. Debido a todo esto, siempre mantiene la boca cerrada respecto al crimen que le ha llevado a su actual estado.

En sus momentos de mayor estruendo (y eso significa en mitad de una pelea), Gotrek es uno de los luchadores más letales cuerpo a cuerpo que existen en el Viejo Mundo. Parece como si no hubiera nada capaz de resistirle. Su despreocupación más absoluta por su propia seguridad personal, combinada con un grado de habilidad que pocos pueden alcanzar, le convierten en un oponente devastador. Incluso sin su hacha, consigue infligir más daño del que recibe... Y por supuesto, como todos los Matatrolls, carece de la sutileza; para él, una táctica diplomática significa "¡A LA CARGA!"

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	89	09	8	8	16	49	4	59	89	59	89	89	18

Habilidades

Arma de Especialista (Armas de 2 Manos, Armas de Puño), Astronomía, Cantería, Carpintería, Cartografía, Caza, Conducir Carro, Consumir Alcohol, Desarmar, Detectar Trampa, Escalar, Escondarse (Rural, Urbano), Esquivar Golpe, Forja, Furia Asesina, Golpe Poderoso, Golpear para Herir, Golpear para Aturdir, Historia, Identificar Artefacto Mágico, Idioma Adicio-

nal (Viejomundano), Idioma Arcano (Enano Arcano), Ingeniería, Leer/Escribir (Khazalid y Viejomundano), Lenguaje Secreto (Batalla y Clásico), Metalurgia, Minería, Movimiento Silencioso (Rural, Urbano), Muy Resistente, Muy Fuerte, Numismática, Oído Agudo, Orientación, Rastrear, Reflejos Rápidos, Regatear, Señales Secretas (Gremio de Ingenieros Enanos), Suerte, Tallar Gemas, Tasar.

Pertenencias

Hacha de 2 manos (I -10, D +2); cota de malla corta (1 PA en el tronco); ropa de viaje desgastada y llena de manchas, incluyendo ropa de invierno; 20 CO, 12 chelines y 3 peniques; jarra de cerveza; botella de piedra llena de cerveza (sólo entre comidas).

• FÉLIX JAEGAR •

Félix Jaegar es un hombre que sabe que va a morir. Es sólo cuestión de tiempo. Su amistad con Gotrek Gurnisson lo hace inevitable. Félix ha seguido al enano por todos los rincones del Viejo Mundo, esperando lo inevitable. Hasta aquí, bien...

Por muchas razones, su situación se la debe a él mismo. Gotrek rescató a Félix de las atenciones de las autoridades de Altdorf. Entonces, en mitad de una borrachera (gracias a una juerga épica en una garita con Gotrek), Félix hizo el juramento de registrar la muerte del Matatrolls en un poema igualmente épico. Sólo cuando volvió a estar sobrio, Félix se dio cuenta de que ser testigo de la muerte del Matatrolls sería probablemente lo último que hiciera. Desde entonces su vida ha sido muy emocionante, por decirlo de forma suave, aunque de vez en cuando siente nostalgia de su época de estudiante y poeta en Altdorf, o incluso de un aburrido mercader de lana como su padre.

Félix es un joven bastante amigable. A pesar de ello, en su rostro lleno de cicatrices se refleja una eterna expresión de temor, de nerviosismo, lo que no sorprende demasiado si tenemos en cuenta que es amigo de Gotrek, un pasaporte casi seguro hacia la muerte. Tiene el acento de un habitante Altdorf, aunque de alguien intelectual, y una forma de ser ligeramente indecisa que conduce a muchos a no reconocer su valía. Su vida como compañero de Gotrek le ha endurecido; aunque lo suyo no es ir de aventuras, ha aprendido a vivir con ellas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	49	39	4	4	8	49	2	39	35	39	39	39	39

Habilidades

Arma de Especialista (Esgrima, Armas de Puño), Cartografía, Caza, Conducir Carro, Desarmar, Detectar Trampa, Equitación, Escondarse (Rural, Urbano), Esquivar Golpe, Etiqueta, Golpe Poderoso, Golpear para Herir, Golpear para Aturdir, Heráldica, Historia, Idioma Arcano (Mágico), Ingeniería, Leer/Escribir (Viejomundano), Lenguaje Secreto (Clásico), Movimiento Silencioso (Rural, Urbano), Nadar, Numismática, Oratoria, Pelea Callejera, Rastrear, Reflejos Rápidos, Visión Excelente.

Pertenencias

Espada, daga de parada (D -2, Pr -10); cota de malla corta (1 PA en el tronco); ropas de viaje llenas de manchas; materiales de escritura; libro pequeño (o dos) de alguna biblioteca; monedero con 47 COs, 23 chelines y 7 peniques.

• EL VAMPIRO •

Genevieve Sandrine du Ponte du Lac Dieudonna ha viajado por muchos lugares en los aproximadamente seiscientos cincuenta años que han pasado desde que se transformara en un vampiro, e incluso ha estado una temporada en la lejana Catai. Así pues, una encrucijada de caminos como Kreutzhofen le será bien conocida y podría pasar por allí de cuando en cuando. En general es bastante reservada, aunque una chica de dieciséis años (que es lo que aparenta ser), viajando sola y con ese aire de superioridad, no puede hacer otra cosa que llamar la atención constantemente.

Simplemente podría estar de paso por Kreutzhofen o quizá se dirigiera allí por una razón concreta. Por ejemplo, podría estar investigando los rumores que hablaban de vampirismo en las últimas generaciones de la familia Reichenbach; el tiempo significa poca cosa para un vampiro inmortal y el hecho de llegar un par de siglos tarde no le importa demasiado. La Orden de la Noche y el Consuelo Eternos podrían incluso haberla enviado para verificar las historias sobre los Reichenbach, después de escuchar rumores sobre vampiros nobles despóticos maltratando a los aldeanos y en general comportándose de un modo que es el que conduce a los humanos a odiar y temer a los vampiros. En el caso de que llegase a Kreutzhofen al poco de iniciarse *La Maldición de los Reichenbach*, se convertiría en una pista falsa que pocos aventureros iban a resistirse a seguir.

Otra alternativa es que Genevieve aparezca en las excavaciones de la tumba de Muammar o en la tumba de Gaetano Carnera (tiene un gran interés en magias exóticas y ha estudiado con un experto mago de Cathay). O en cualquier otro sitio. En seiscientos años hay pocas cosas que Genevieve no haya hecho y pocos lugares en los que no haya estado, y en realidad no *necesita* una razón para estar en cualquier sitio.

• GENEVIEVE SANDRINE DU PONTE DU LAC DIEUDONNA, VAMPIRO •

Genevieve tiene el aspecto de una joven y atractiva chica de dieciséis años, con pelo castaño rojizo claro y ojos claros de mirada serena. En general, su apariencia es la de una persona tranquila y recatada, que actúa como la cursi y educada dama que era antes de recibir el Beso Oscuro hace más de seis siglos. Sin embargo, la confianza que dan unos poderes sobrehumanos y los siglos de experiencia saldrán a la luz de vez en cuando, revelando ser algo más de lo que a simple vista aparenta.

Con el paso de los siglos, Genevieve ha escuchado todos los rumores, medias verdades y cuentos folclóricos concernientes a los vampiros y está un poco cansada de ellos. *Es verdad*, hay terribles e inhumanos vampiros movidos solamente por su sed de sangre (los Realmente Muertos, como se les conoce), pero perturban a Genevieve de la misma manera que al resto de los mortales. Ella existe en un estado de semi-muerte, sin envejecer o cambiar, pero no necesita eludir la luz del día ni otras cosas que se atribuyen normalmente como debilidades de los vampiros. Es verdad que se alimenta de sangre, pero no es una depredadora; sólo tomará lo que se la dé con libertad: media pinta de sangre más o menos a su actual amante, una o dos veces a la semana.



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	52	48	7	7	22	65	2	53	58	64	66	58	55

Habilidades

Cantar, Cirugía, Curar Heridas, Encanto, Equitación, Etiqueta, Golpe Poderoso, Golpear para Herir, Golpear para Aturdir, Heráldica, Historia, Idioma Adicional (Árabe, Cathay), Ingenio, Inmunidad al Veneno, Inmunidad a la Enfermedad, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto (Clásico), Leyes, Lingüística, Músico, Oratoria, Rastrear, Seducción, Soborno, Tasar, Visión Excelente. Otras habilidades que el DJ considere oportunas; Genevieve ha tenido tiempo de intentar muchas cosas y de haber aprendido muchas de ellas.

Pertenencias

Genevieve tiene unas gafas realizadas especialmente para ella, con cristales tintados que atenúan los rayos del sol. Estas gafas hacen que se mueva de forma más confortable a plena luz del día, aunque realmente no se ve demasiado afectada por la luz solar. El resto de pertenencias se dejan a elección del DJ; tiene unos recursos casi ilimitados y puede encontrar u obtener casi cualquier cosa.

Reglas especiales

Inmune a las armas no-mágicas; recibe daño normal de armas mágicas; recibe doble daño de armas de plata; recibe daño por quemadura (F 4, Daño D4) cuando toque plata en *cualquier* forma; puede causar *miedo* a voluntad sobre las criaturas vivas; no se ve afectada por la luz solar, símbolos religiosos o ajo.

• LOS BUSCADORES •

En *Ignorant Armies*, la historia de Jack Yeovil, el Barón Johann von Mecklenberg y su mentor Vukotich viajan por muchos lugares en busca de los seguidores del caos que asesinaron a la familia de Johann. Un poco antes de la historia en sí, la pareja podría haber pasado por Kreutzhofen en su camino hacia el Valle de Yetzin y las Tierras Deformes (de las cuales puedes averiguar más cosas en la campaña de *Las Piedras del Destino*) siguiendo al campeón del Caos Cicatriz y a sus seguidores.

Vukotich aparece de nuevo en *Red Thirst*, esta vez sin Johann; es un soldado de fortuna y viaja por muchos sitios en busca de aventuras y empleo. Puesto que Kreutzhofen es una puerta de entrada entre el Imperio y Bretonia, Tilea y los Reinos Fronterizos, es bastante probable que pasara por aquí en algún momento.

Al igual que Félix y Gotrek, Johan y Vukotich son poderosos PNJ, y si los utilizas para reforzar a un débil grupo de aventureros deberías tener cuidado para que no terminen haciendo todo el trabajo y aceptando todos los riesgos. Ningún hombre es tan tonto, y Vukotich en particular se dará cuenta de que está siendo utilizado como carne de cañón.

Puedes hacer que la banda de Cicatriz se esconda en el Bosque de los Fantasmas por algún tiempo, realizando incursiones sobre Kreutzhofen hasta que los aventureros les expulsen. Un poco después, llegarían Johann y Vukotich, siguiendo las noticias de avistamientos de la banda. Si los aventureros han conseguido destruir a Cicatriz y destruido su banda guerrera, Johann estará muy agradecido o puede que resentido por habersele privado del derecho a su venganza. Por otro lado, podrías otorgar a Cicatriz un Punto de Destino o dos y permitir que continúe la persecución.

• EL BARÓN JOHANN VON MECKLENBERG •

El Barón es un joven especialmente atractivo de veintipocos años, con una estatura de 1'80 m y con aspecto de cualquier cosa menos de noble. Lleva las vestimentas típicas de un montaraz y no deja entrever su título, cosa que en cierto modo le agrada.

Johan fue el primogénito del Barón de Sudenland y las cosas hubieran sido muy distintas para él si hubiera asumido el cargo de Elector a la muerte de su padre. Pero hace diez años, su hogar y su familia fueron destruidos por una banda del Caos. No, no fue totalmente destruida, pues Johann sobrevivió, al igual que su hermano que fue secuestrado. Durante diez años, acompañado por Vukotich, Johann ha perseguido a la banda del Caos por las zonas más inhóspitas del Viejo Mundo, con la venganza ardiendo en su corazón. Ha renunciado a su título (o mejor dicho, no le dijo a nadie que había sobrevivido) y la Baronía de Sudenland ha pasado a la familia Toppenheimer.

Johan está movido en su misión por su deseo de venganza, que se ha acrecentado desde que sabe que su hermano Wolf es ahora uno de los integrantes de la banda del caos, en cuerpo y alma. Al margen de esto hay pocas cosas que le interesen y, aunque retiene todavía cierto aire noble, siempre parece distante, como si hubiera otra cosa en su mente.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	55	40	3	3	12	50	3	40	65	55	50	40	55

Habilidades

Adiestrar Animal (Halcón, Caballo), Arma de Especialista (Arco Largo, Armas de Parada, Armas Arrojadas, Esgrima), Caza, Cocina, Conducir Carro, Cuidar Animales (Halcón, Caballo), Desarmar, Encanto, Equitación, Escondarse (Rural), Esquivar Golpe, Etiqueta, Golpe Poderoso, Golpear para Herir, Golpear para Aturdir, Heráldica, Herbolaria, Historia, Identificar Plantas, Ingenio, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto (Clásico), Leyes, Lucha, Movimiento Silencioso (Rural), Oratoria, Orientación, Poner Trampas, Rastrear, Regatear, Sexto Sentido, Suerte, Tasar.

Pertenencias

Jubón y grebas de cuero (0/1 PA en tronco/brazos/piernas); espada; dos dagas (I +10, D -2, Pr -20); ballesta (Alc 32/64/300); caja con doce dardos; caballo; petate y equipo de supervivencia en las alforjas; otras pertenencias a elección del DJ.

• VUKOTICH EL MERCENARIO •

Vukotich entró al servicio de la familia von Mecklenberg cuando el padre de Johann le capturó en batalla. Ha pasado muchos años al servicio del Barón, entrenando a sus dos hijos en la caza y en el empleo de las armas. Habiendo sobrevivido a la destrucción de la familia, se ha unido a Johann para cazar y dar muerte a los responsables.

Es un hombre alto y robusto. Su edad es difícil de calcular, pero estará comprendida entre los treinta y los cincuenta años. Lleva encima las cicatrices de muchas batallas, es silencioso y obediente. Aunque pueda dar el aspecto de ser un simple acompañante de Johann, actúa tanto como guardaespaldas como tutor del joven noble;

Johann necesita a Vukotich mucho más que Vukotich a Johann.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	65	55	4	6*	14	60	3	45	45	40	55	60	45

Habilidades

Adiestrar Animal (Halcón, Caballo), Arma de Especialista (Arco Largo, Armas de Parada, Armas Arrojadizas, Armas de 2 Manos, Esgrima), Caza, Cocina, Conducir Carro, Cuidar Animales (Halcón, Caballo), Desarmar, Equitación, Esconderse (Rural), Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Golpear para Herir, Golpear para Aturdir, Heráldica, Herbolaria, Identificar Plantas, Ingenio, Inmunidad a las Enfermedades, Inmunidad al Veneno, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto (Batalla), Lucha, Movimiento Silencioso (Rural), Orientación, Pelea Callejera, Poner Trampas, Puntería (Ballesta), Rastrear, Regatear, Sexto Sentido, Tasar.

Pertenencias

Jubón y grebas de cuero (0/1 PA en tronco/brazos/piernas); espada de 2 manos (I-10, D+2); daga (I+10, D-2, Pr-20); ballesta (Alc 32/64/300); caja con doce dardos; caballo; petate y equipo de supervivencia en las alforjas; otras pertenencias a elección del DJ.

• CICATRIZ Y LA BANDA DEL CAOS •

Cicatriz es un Campeón de Slaanesh, y uno que ha tenido bastante éxito, pues ha sido capaz de mandar una banda de seguidores durante diez años sin morir o convertirse en una Semilla del Caos. A continuación se dan los detalles de Cicatriz y seis seguidores; si necesitas que la banda sea mayor puedes añadir los hombres bestia y mutantes que necesites.

El signo de Cicatriz es una cara con una cicatriz roja en forma de zigzag que la recorre en diagonal, desde la parte superior derecha a la parte inferior izquierda. Todos los seguidores de Cicatriz tienen este signo en alguna parte, y muchos marcan sus rostros con una señal diagonal de pintura de guerra para imitar a su líder.

• CICATRIZ, CAMPEÓN DE SLAANESH •

Un pariente lejano del Príncipe-Elector de Ostland, destacado a las Tierras Desoladas por un celoso rival durante una disputa familiar, y que ahora ha cambiado tanto que es ya irreconocible... Los cambios eran ya de tiempo atrás, sus mejillas se han hundido y serrado, todos sus dientes se han caído a excepción de dos colmillos amarillentos que han producido estrías en sus labios. Su pelo era blanco y escaso, anudado en unas greñas a un lado donde había sido parcialmente escalpado. Una cicatriz roja le recorre diagonalmente el rostro, girando un poco sobre su nariz.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	53	32	4	3*	16	4	3	11	63	52	41	52	33

Mutaciones

Extremadamente Delgado (R/2); Colmillos (ataque de mordisco, A +1); Articulaciones Adicionales (brazos; I +10); Garras Afiladas como Cuchillas (A +1; ataque de

garras con F 5); Mutaciones Menores (ojos adicionales en la espalda, tentáculos en el pecho, manos de 6 dedos).

Habilidades

Arma de Especialista (Armas de 2 Manos), Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Golpear para Herir, Muy Resistente*.

Pertenencias

Armadura del Caos (sólo casco; 3 PA en la cabeza, FV +10 contra magia); espada mágica de 2 manos (I-10, D +2, ignora las armaduras no-mágicas, daño multiplicado por D4, disipa cualquier Aura con el simple contacto con un 3 o más en una tirada D6).

• REEESKAKK, ASESINO SKAVEN DEL CLAN ESHIN •

Reeskakk renunció a sus vínculos con el Clan Eshin en favor de su alianza con Cicatriz. Todavía tiene el símbolo del Clan Eshin (un ojo dentro de un triángulo con el vértice hacia abajo) en la parte trasera de sus desgastadas y sucias ropas de cuero, aunque el símbolo de la cara con la cicatriz se muestra junto a él.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	33	55	3	4	13	61	2	54	44	44	38	49	14

Habilidades

Esconderse (Rural), Esconderse (Urbano), Movimiento Silencioso (Rural), Movimiento Silencioso (Urbano), Preparar Venenos, Puntería (Arco), Visión Nocturna (30 metros).

Pertenencias

Justillo de cuero (0/1 PA en el tronco); daga (I+10, D-2, Pr-20); arco corto (Alc 16/32/150); carcaj con 20 flechas; frasco con veneno para hoja de Perdición del Hombre superconcentrado (5 aplicaciones; cada aplicación son 6 dosis).

• EL CADÁVER ANDANTE, MOMIA •

Caminó hacia el fuego y Johann vio una cara completamente podrida. Respiraba polvo a través de su cuello rajado. Había sido una mujer, en su tiempo. Ahora no era una persona, era una marioneta... tenía una línea de pintura de guerra roja que le cruzaba el rostro, imitando a la de su líder.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	33	0	4	5	23	30	2	24	89	4	43	89	-

Reglas especiales

El cadáver andante no es muy consciente de lo que pasa a su alrededor, pero al menos sabe que los seguidores de Cicatriz son sus amigos y que todos los demás son sus enemigos. No tiene alguien que le controle como tal y se le permite una prueba contra su FV para sobreponerse a los intentos mágicos de controlarle; pero irá donde vayan los seguidores de Cicatriz y luchará cuando ellos luchen. Es inflamable y cada impacto que realice tiene un 40% de probabilidad de contagiar la Podredumbre de la Tumba. Causa miedo en todas las criaturas vivas y ella misma es inmune a todos los efectos psicológicos.



• ANDREAS GUERRERO DEL CAOS •

Andreas, antaño un mozo de cuadra en las tierras de Mecklenberg, se ha convertido a la causa de sus secuestradores y ahora es un Guerrero del Caos fuertemente armado. Al igual que el resto de seguidores de Cicatriz, lleva el símbolo de su líder; en este caso, el diseño del rostro con la cicatriz está tatuado en su pecho y pintado sobre el peto de su coraza. Aparenta tener siete ojos, dispuestos en una línea sobre su frente: sin embargo, no es un don del Caos, ya que cinco de los ojos son de cristal, puestos por Andreas en su carne para tener una apariencia aún más horrible.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	59	49	7	4	10	60	2	89	89	89	89	89	18

Mutaciones

Regeneración Rápida; *Ruido Tremendo* (risa); *Fuerte* (F+3).

Pertenencias

Armadura de placas muy pesada (2 PA en todas las localizaciones; el movimiento y la I se reducen a la mitad); espada a 2 manos (I -10, D +2).

Regla opcional

Cuando Johann se encuentra con Andreas en *Ignorant Armies*, el Guerrero del Caos recibe dos nuevas mutaciones en plena batalla, adquiriendo *Largas Púas* y *Piel Dura como el Hierro*.

Si lo deseas, puedes hacer una tirada de D10 en cada asalto de combate en el que se vea involucrado Andreas; con un resultado de 0, comenzará a mutar. Mientras está mutando no puede atacar o mover durante D6 asaltos; su armadura se rompe y cae en pedazos, pero gana 5 PA por localización gracias a la *Piel Dura como el Hierro*, siguiendo el siguiente esquema:

Asalto	PA
1	0
2	1
3	2
4	3
5	4
6	5

Esto le debilita en el primer par de asaltos de la transformación, lo que dará la oportunidad a los aventureros de acabar la batalla rápidamente.

La contemplación de este proceso de mutación es tan horrible que causa *miedo* en todas las criaturas vivas que lo vean (excepto entre los seguidores del Caos).

• CABEZA DE SAPO •

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	28	39	3	5	12	40	3	53	36	31	63	35	10

Mutaciones

Múltiples Brazos (dos; A +2, R +1); *Rostro de Bestia* (sapo); *Sustitución Sanguínea* (veneno, R +1; los adversarios deben pasar una prueba de R contra veneno cuando el mutante resulta herido o pierden un punto de F y R al día hasta que sean curados).

Pertenencias

Daga (I +10, D -2, Pr -20); arco corto (Alc 16/32/150, FE 3, Tcd 1); 12 flechas, 3 de ellas preparadas como flechas de fuego.

Notas

Cabeza de Sapo tiene sólo una daga; sus otros dos ataques son con *garras* y con F 2, pues estas garras son pequeñas y débiles.

• WOLF VON MECKLENBERG •

Cada uno de ellos llevaba, de una forma u otra, la cicatriz. Y un gigante de ojos rojos, de gran melena y colmillos en sus hocicos la llevaba como un tatuaje dibujado en color sangre sobre su rostro... No llevaba armas, pero los dedos de sus manos y pies estaban coronados por garras de siete centímetros afiladas como cuchillas y su boca estaba repleta de hileras de dientes.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	53	0	4	7	17	41	3	41	53	30	45	43	18

Mutaciones

Colmillos (A +1, mordisco); *Melena*; *Garras Afiladas como Cuchillas* (A +1); *Resistente* (R +2; Wolf ha adquirido dos veces este atributo); *Piel con Dibujos Llamativos* (amarillo dorado).

Pertenencias

Restos de armadura (1 PA en tronco/piernas).

Reglas opcionales

En la historia, Wolf fue accidentalmente herido por Johann cuando ambos eran niños. Cuando se vuelven a encontrar, Lobo tiene una gran herida ulcerosa en el hombro derecho, el mismo lugar de la herida previa. Está cubierta por una pieza de armadura y no puede verse.

Siempre que Wolf reciba un impacto en el tronco o en el brazo, tira D10. Un resultado de 0 indicará que el golpe ha impactado en la pieza de armadura; aunque no se produce daño visible, Wolf pierde D4-1 H y debe hacer una prueba de FV o pasarse el siguiente asalto aullando de dolor, perdiendo todas sus acciones y considerándose un blanco *indefenso*. Los personajes inteligentes pueden aprovechar la oportunidad y tratar de alcanzarle en el hombro, aunque con una penalización de -25 a la HA. Si se consigue eliminar la armadura del hombro de Wolf, la zona de la herida se considera con R 0 en lugar de R 7 que se aplica al resto de su cuerpo.



APÉNDICE: NUEVOS HECHIZOS Y DOCUMENTOS

• DETECTAR MAGIA •

Magia de Batalla Nivel Uno.

Nivel de Hechizo: 1.

Puntos de Magia: 1.

Alcance: 48 metros.

Duración: 1 turno.

Ingredientes: Ninguno.

Mediante el lanzamiento de este hechizo, el personaje puede percibir todos los objetos mágicos dentro de su campo de visión hasta el máximo alcance del hechizo. Funciona de forma similar que la habilidad *Sentido Mágico*, pero con un alcance superior. Este hechizo no revelará la identidad de personajes que usan la magia. Se necesita la habilidad *Conciencia de la Magia* para poder hacer eso.

• INCENDIAR PROYECTILES •

Magia de Batalla Nivel Uno.

Nivel de Hechizo: 1.

Puntos de Magia: 1 por proyectil.

Alcance: 24 metros.

Duración: Véase abajo.

Ingredientes: 1 gota de aceite y una pizca de azufre

Este hechizo ha de lanzarse sobre flechas, dardos de ballesta u otros proyectiles o armas arrojadas. No se puede lanzar sobre munición de armas de fuego, bombas o incendiarias. Se gasta 1 Punto de Magia por cada proyectil afectado y no se puede lanzar sobre más de cuatro proyectiles en un mismo asalto. Cuando se dispara el proyectil o es arrojado sobre el blanco, arderá en pleno vuelo, infligiendo 1 punto de daño adicional cuando impacte y prendiendo fuego a los blancos inflamables.

Ten en cuenta que un hechicero puede lanzar este encantamiento sobre los proyectiles antes de un combate, pero el hechizo sólo tiene una duración de una hora si no se disparan inmediatamente. Los proyectiles en pleno vuelo también pueden verse afectados por este hechizo.

• ROBAR PODER MÁGICO •

Magia de Batalla Nivel Dos.

Nivel de Hechizo: 2.

Puntos de Magia: 5.

Alcance: 48 metros.

Duración: Instantánea.

Ingredientes: Un pequeño frasco de ámbar y un objeto mágico.

Este hechizo puede ser lanzado sobre un criatura que use la magia (si se lanza por error sobre un personaje que no use magia, los Puntos de magia se perderán y el hechizo no tendrá efecto). Si la víctima falla una *Prueba de Magia*, le serán robados 2D6 Puntos de Magia, que serán transferidos al lanzador del hechizo, Los Puntos de Magia "robados" pueden incrementar de forma temporal el total de Puntos Mágicos del lanzador por encima de su máximo Nivel de Poder, aunque estos Puntos de Magia adicionales deberán ser utilizados en el plazo de una hora o se perderán. Si un practicante de la magia ve reducido a 0 sus Puntos de Magia, caerá inconsciente durante 2D10 horas y adquirirá 1 Punto de Locura.

• ASOLAR •

Magia de Batalla Nivel Dos.

Nivel de Hechizo: 2.

Puntos de Magia: 5.

Alcance: 24 metros.

Duración: Instantánea.

Ingredientes: Una bola de hierro en miniatura en una cadena.

Este hechizo puede ser lanzado sobre una puerta, pared u otra superficie u objeto inanimado. No funciona sobre una criatura, estén vivas o sean no-muertos. El hechizo inflige el equivalente de 1D3 impactos de *Fuerza* 10 sobre la sección del muro (véase *Destrucción de Edificios*, en el libro de reglas de WFJR).

• IDENTIFICAR NATURALEZA •

Sacerdote Drúidico Nivel 1.

Nivel de Hechizo: 1.

Puntos de Magia: 1.

Alcance: 96 metros.

Duración: 1 hora.

Ingredientes: Una ramita de cualquier hierba y un pelo de cualquier animal natural.

Al lanzar este hechizo, el Druida es capaz de observar la zona que se encuentra ante él hasta el máximo alcance del hechizo, y determinar si la flora y fauna son naturales o no. Las plantas depredadoras "innaturales" como los mohos y los hongos perjudiciales, los Bosques Ilusorios, los licántropos y las ilusiones similares serán vistas como lo que realmente son. La presencia de Elementales siempre será detectada. El hechizo no confiere al Druida la habilidad de detectar trampas como trampas de lazo y fosos, o detalles de la flora y fauna natural con los que no esté familiarizado.



DOCUMENTO 2

Amigos míos,

Acabo de leer el diario de mi antepasado, que habla sobre la caída de la familia Reichenbach. No me lo puede quitar de mi mente... ¡los niños! Que Shallya y Sigmar nos perdonen. ¡Incluso los niños! Nuestros antepasados hicieron una cosa horrible e imperdonable hace doscientos años. Las imágenes de lo que he leído me atormentan día y noche. Las pesadillas no me dejan dormir. ¿Qué puedo hacer? ¿Cómo puedo expiar mis culpas? No lo sé. Veo a los niños allá donde miro. No puede continuar sabiendo esto. Desearía poder sacarlo de mi mente de alguna manera, como se puede cortar un dedo infectado. Llamadme cobarde si queréis, pero no puedo seguir viviendo con esto.

Siggy

DOCUMENTO 3

...y al aproximarnos al lugar maldito no pudimos ver signos de vida. Sin sus soldados para protegerles, los Reichenbach no habían previsto medios para velar por su propia seguridad; puede que pensaran que éramos demasiado dóciles y cobardes como para amenazarles. Puede incluso que ni se les pasara por la cabeza.

No fue hasta que el ala oeste de la mansión ardía intensamente cuando el primero de ellos respondió. Vladimir ^{3/4}maldigo, su nombre salió, con un vaso en la mano, y nos preguntó que era lo que nos pasaba. Por su actitud se podría pensar que éramos unos niños traviesos, en lugar de cincuenta hombres y mujeres con la idea del asesinato en nuestros corazones. Fue arrojado al suelo por aquellos que estaban más cerca y le clavarón una estaca de espiño para poner fin para siempre a su maldad. Mientras las llamas se extendían, los otros empezaron a salir, y a cada uno de ellos se le dio el mismo final, jóvenes o viejos. Cuando cierro los ojos, aún puedo...



HUGO GLASBECHER

MAESTRO SOPLADOR DE VIDRIO
Y PROVEEDOR de Vidrio para Alquimistas y Magos,
con el cartel de la RETORTA ROJA, en el Salzlee junto a Zauberstrasse
en la CAPITAL IMPERIAL de ALTDORF

MIEMBRO DEL HONORABLE
GREMIO DE VIDRIEROS

*Para: Doctor Jakob Entesang, de la Aldea de Kreutzhofen junto al Río
Söll pasado Wusterburg.*

Señor:

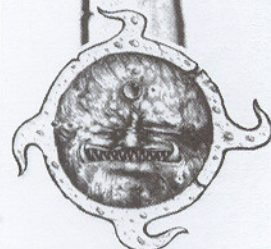
*Le hago entrega de los aparatos y objetos de vidrio que nos había encarga-
do, por un valor total de 297 coronas de oro, incluyendo el envío y los
impuestos y tasas aplicables.*

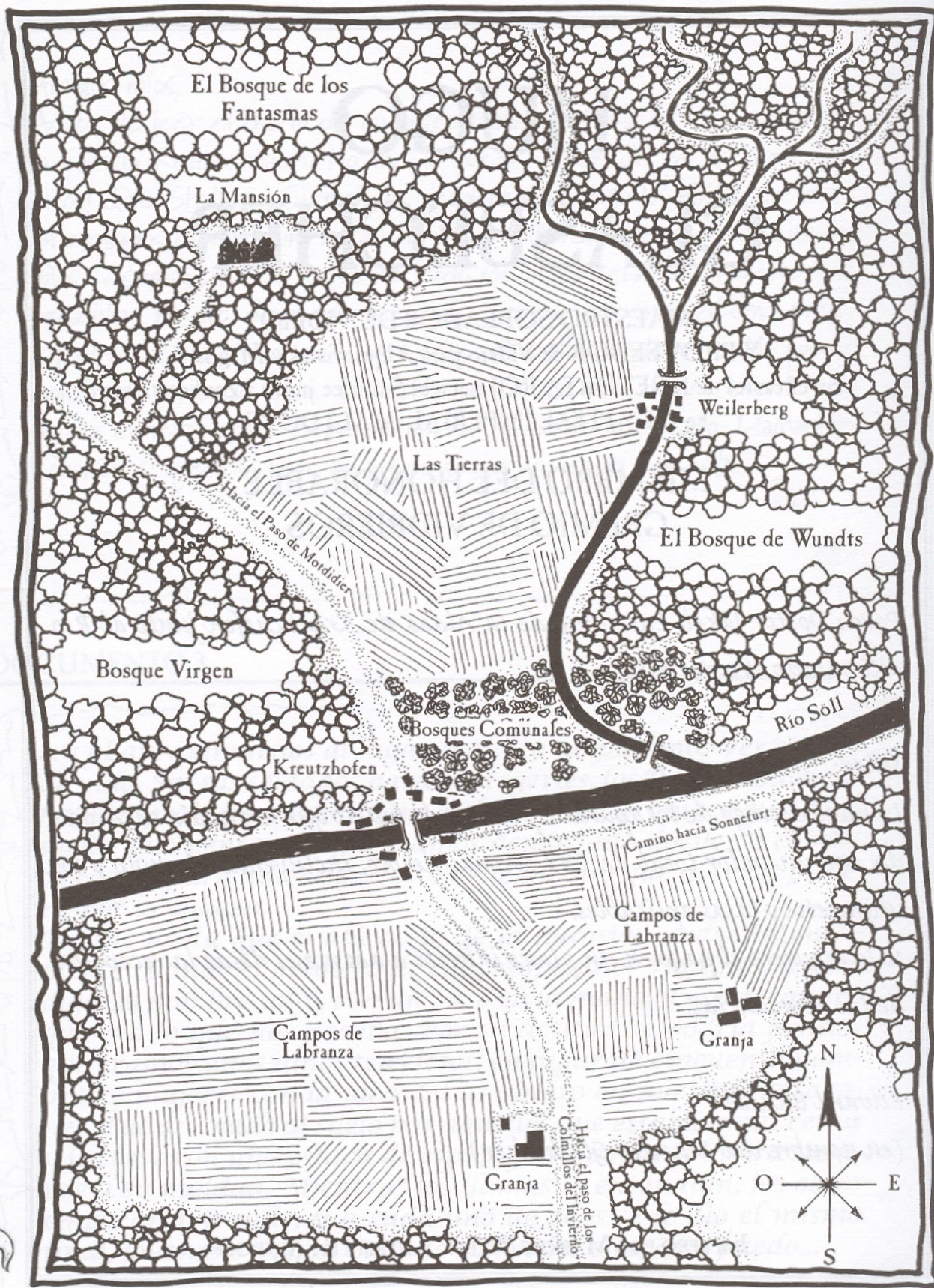
*Se le requiere el pago en un plazo inferior a dos meses desde la recepción
de las mercancías.*

Edvard Bunsen

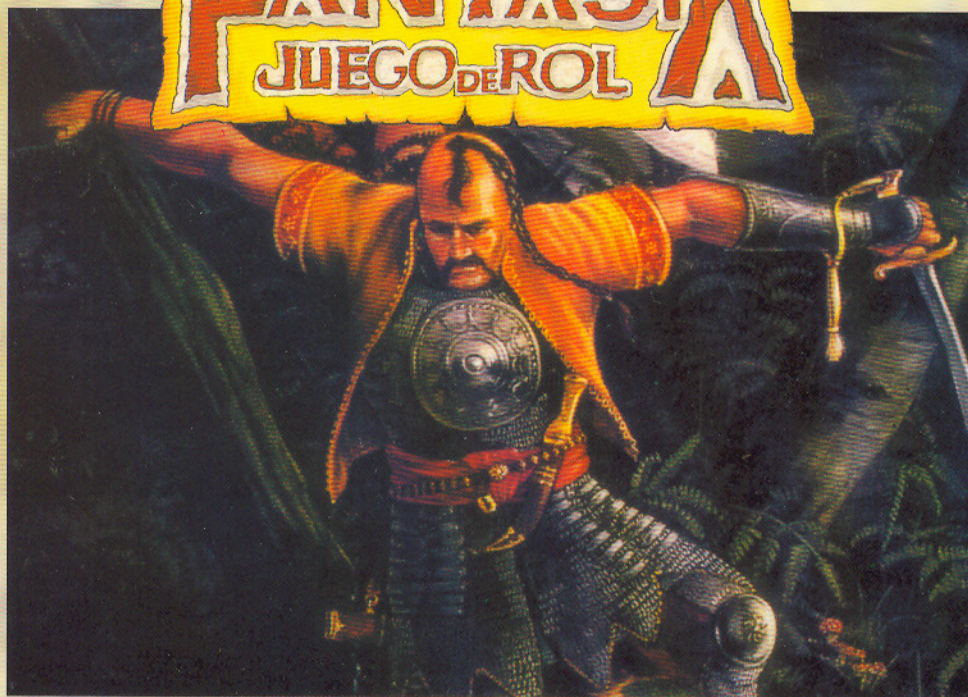
(en nombre del Maestro Glasbecher)

IMPRESO POR MARKUS WEBER, AUFSEIT 16, ALTDORF





WARHAMMER FANTASIA JUEGO DE ROL



OSCUROS MISTERIOS Y PERVERSOS SECRETOS EN LAS FRONTERAS DEL IMPERIO

Bajo las sombras de la cordillera de las Cuevas, en los límites del Imperio, se encuentra la aldea de Kreutzhofen, en la confluencia de los grandes pasos de montaña que conducen a Bretonia y a los Reinos Fronterizos. Por aquí pasan, ya sea por los ríos, los senderos del bosque o los caminos de montaña, marinos de las barcas de Reikland, elfos del bosque de Loren, mercenarios de rostros ceñudos, sindicalistas tilcanos de fría mirada y jóvenes aventureros en busca de gloria. Los lugareños parecen contentos y pacíficos, pero detrás de las ventanas cerradas se esconden oscuros secretos...

La oscura sombra de la muerte es un suplemento y una aventura para Warhammer Fantasía: Juego de Rol. Además de una guía de Kreutzhofen y de la pequeña aldea de Weilerberg, este libro incluye cuatro aventuras cortas, seis guiones para otras tantas aventuras, tres localizaciones opcionales con tramas para cada una de ellas y "La Maldición de los Reichenbach", una extensa aventura plagada de intriga y oscuros peligros.

Llena de lugares excitantes, personajes intrigantes y posibilidades para cientos de historias y aventuras, La oscura sombra de la muerte incluye el suficiente material para mantener el interés de los jugadores durante meses.



La Factoría-LF319
ISBN-84-8421-305-6



Bajo licencia de Games Workshop Ltd.
Warhammer y Games Workshop
son marcas registradas de
Games Workshop Ltd.
©2002 Games Workshop Ltd.
Usadas bajo licencia.
La oscura sombra de la muerte
es una marca registrada de
Games Workshop Ltd.

