



La maldición de la
mansión Hornwittler

WARHAMMER
WARHAMMER
EL JUEGO DE ROL

La Maldición de la Mansión Kornwitter

Por Pablo Claudio 'El Poderoso Crom' Ganter

Esta aventura está ambientada en una vieja mansión situada en las afueras de Altdorf, la propiedad Kornwitter, y en ella los PJ's deberán investigar los hediondos sucesos que tuvieron lugar alrededor de su constructor, el señor Kornwitter...aparentemente muerto tiempo ha.

Serán contratados por el actual dueño de la mansión Kornwitter, un exitoso mercader halfing llamado Rupert Knöchelbein que quiere establecerse y criar una horda de rechonchos vástagos, puesto que está preocupado por las historias que cuentan los obreros contratados y los lugareños de la zona. Se cuenta que el fundador de la mansión fue quemado por los cazadores de brujas y quienes ocuparon su antiguo hogar terminaron por volverse locos al poco tiempo. Por eso Rupert Knöchelbein la compró a tan buen precio, pese a ser una casa de cierto tamaño y con unos buenos campos.

¿Y qué es lo que está pasando en la mansión Kornwitter? Sucede que el señor Walter Kornwitter, un antiguo erudito y explorador imperial, lleva 30 años convertido en un no-muerto gracias al poder del inquilino original del terreno, un antiguo rey guerrero anterior a los tiempos de Sigmar llamado Ataulf. Kornwitter arrancó de su reseca boca toda la información relativa al proceso de transformación en tumulario al que se sometió el antiguo caudillo, cuyo cuerpo destruyó en una noche de fuego. Desde entonces es una criatura antinatural, una parodia de ser humano que conserva sus conocimientos de antaño, y que alberga una insana necesidad de hacer daño. Deberán investigar la propiedad Kornwitter y a su entorno.

Finalmente los PJ's deberán afrontar un duro combate contra el terrible Kornwitter. Si vencen pondrán fin a la maldición de la mansión, y si mueren pasarán a ser parte de su oscura leyenda.

La aventura tiene pues un importante elemento de investigación e interpretación, con solo dos combates contemplados (uno de ellos totalmente evitable) aunque son de una dureza terrible. Es importante que el DJ tenga a bien facilitarles las pistas si los jugadores se atascan. Como apunte final solo comentarte que esta aventura funciona mejor para personajes en su segunda profesión, con talentos variados y con los bolsillos vacíos.

ANTECEDENTES

Walter Kornwitter fue el orgullo de su noble familia, era alto y era fuerte, era sabio y curioso. Hizo varios viajes hacia tierras lejanas, desde Catay a los Reinos Élficos, y siempre volvía cargado de especias, sedas, orfebrería y otras riquezas. Finalmente, rico y sabio se instaló en las afueras de Altdorf, con unos cuantos "amigos". Fundaron un club de caballeros llamado Los Buscadores de la Iluminación, que se instaló en una vieja capilla shallyana; por supuesto eran todos sectarios adoradores de los Poderes Ruinosos.

Kornwinter vió mucho en sus largos recorridos por el Mundo, y lo vio por doquier era la decadencia de la carne, vejez, enfermedad y muerte. En algún momento se convenció de que la inmortalidad verdadera se encontraba en el abrazo de El Señor de la Transformación y cuando quiso darse cuenta su alma estaba perdida más allá de toda redención. Ante sí tenía una vida condenada a la mutación y la locura, la esclavitud de ser un juguete en manos de un dios veleidoso y cruel como El Que Cambia las Cosa por siempre. Kornwitter dijo no y dio con la solución mientras exploraba el pequeño complejo élfico sobre el que elevó su hogar. Dentro se encontró con Ataulf, decrépito y glorioso, todo bronce y cuero.



Tardó menos de 10 latidos de corazón en doblegarlo. En dos años el no-muerto ya le había comunicado todo lo que sabía, por lo que Kornwitter solo dejó cenizas de la criatura. Tenía ya todo lo que necesitaba para replicar el horrible proceso de transformación en tumulario, y cuando su cuerpo manifestó la primera mutación que Tzeentch le reservaba tomó la decisión. Pero la última noche entre los vivos un cazador de brujas llamado Ulrik Zuinglio dirigió una turba hacia el club de los Buscadores de la Iluminación, quemándolo hasta los cimientos. Kornwitter huyó entre las llamas y los alaridos de los suyos, riendo entre dientes al creerse libre de esa banda de bobos.

Fue Tzeentch quien rió el último. Mientras Kornwitter preparaba el conjuro que lo transformaría por siempre en un no-muerto libre de la mutación y la condena el Ojo de Tzeentch se abrió.

Una sílaba mal pronunciada.

Una moto de polvo de disformidad en el ambiente.

Un horrible conjuro.

El resultado fue, aparte de un horrible estallido verde, que Kornwitter se transformó en un no-muerto demente, vinculado a las piedras de su antiguo hogar como un espectro más y condenado a morar en ella hasta que Tzeentch reclamase su alma. Mutado, retorcido y loco, se ocultó en el sótano. Dejó que el mundo se olvidase de él.

Al menos hasta que el concejo municipal decidió poner en venta la propiedad. Aquellas presencias le molestaban, le irritaban más allá de toda lógica y siempre acababa emergiendo envuelto en sombras de su madriguera para atormentarlos. Disfrutaba del miedo, del dolor y la locura que sembraba entre aquellos insensatos, que convertían la casa en un manicomio...aquello pasó tres veces hasta que Rupert Knöchelbein decidió contratar a un grupo de aventureros. Por seguridad y eso.

La última familia que ocupó la mansión Kornwitter acabó en un manicomio shallyano.

UN HALFLING, UNA BOLSA LLENA DE MONEDAS Y UNA CASA DE LOCOS

“Estáis sentados en el Puerco Grasiento, una taberna que hace honor a su nombre. El suelo es pegajoso, las jarras se quedan pegadas a las mesas y no queréis pensar en lo que sea sobre lo que estáis sentados. Con todo la comida no es desagradable y la cerveza se deja beber pese a oler a morro de cabra, de no ser por el juglar bretoniano que, borracho y con una placa de hierro en la cabeza, anda destrozando algunas de las más hermosas canciones jamás compuestas el ambiente sería estupendo.

En un momento, justo cuando acabáis de despachar un codillo al honor solo ligeramente rancio, un halfling de aspecto muy opulento, y por si os entra la codicia muy bien escoltado, se os acerca pipa en boca mientras os observa como un mercader a un primo.

-Buenos días tengan vuestras mercedes ¿les importa que me siente?-y sin mediar más palabra pasa un paño por la silla para sentar sus orondas posaderas- Rupert Knöchelbein, de los Knöchelbein de la Asamblea. Les daría la mano pero los guantes son nuevos. Díganme caballeros ¿como andan ustedes de fondos?

Lo cierto es que...mal.”

La propuesta de Rupert Knöchelbein es la siguiente. Hace unos meses compró una propiedad no lejos de la taberna, una vieja mansión y unos buenos acres de terreno ¡por una cantidad irrisoria! Claro que tendría que haber sospechado cuando fue una hermana de Shallya la que le vendió el título de propiedad, sobretodo con tanta prisa. Resulta que tras informarse un poco Knöchelbein descubrió que los anteriores dueños habían acabado en un sanatorio shallyano, y que la buena hermana la había vendido para costear el cuidado de ese pobre matrimonio.

Bueno, eso y para comprar unos cuantos cerdos.



De hecho, si se hubiese informado en vez de poner los ojos planos con el precio de la mansión se habría enterado de parte de la historia.

El caso es que cuando Rupert mandó a unos obreros a poner un poco de orden a la mansión, y adaptarla a las medidas de un halfling, pero esos humanos supersticiosos acabaron abandonando afirmando que la casa estaba encantada. De hecho, acaba de venir del Gremio para ponerles una denuncia y tiene que volver a Alfdorf para arreglar un

negocio concerniente a la boda de un primo del Emperador.

La oferta es la siguiente. Si averiguan que diantres pasa en la casa, sin destruirla por el camino, y le ponen fin les pondrá 40 coronas en la mano, la mitad por adelantado para gastos. Y si lo hacen sin montar ningún escándalo habrá 15 coronas más y un barril de sidra.

Si los PJ's aceptan sacará una pluma y un papel, redactará un contrato (aparentemente uno de sus matones es notario) y les hará firmar.

Tabla 1-1: Cuchicheos y mentiras sobre la mansión

Tirada modificada	Cuchicheo y mentira
1	¿Eh? Aaaah, la vieja casona qui hay to apartá. Esa tanbrujá, lo sabe tol mundo ¿eh, moye? Ahí vivió un mago elfo hace mucho tempo, iaaa lo creoyo que sín, Mal sujeto, lo quemaron por brujo ¿sabe? ¡Nunca se manchiaba! (Falso, salvo que está "tanbrujá")
2	¿La mansión Kornwitter? Yo de pequeño me solía meter dentro para jugar y hacer el cafre, hace ya mucho de eso como puede juzgar por mi calva...el caso es que el ambiente era insano. Mohoso. (Verdadero)
3	Ese sitio está lleno de gatos, hágame caso. Los antiguos dueños, unos extranjeros de esos tan morenos de Tilea, me contrataron para limpiarla de ratas. El caso es...que siempre encontraba los huesos, mondos y rotos pero nunca vi un maldito roedor. Eso es que hay goblins viviendo en el terreno, seguro estoy. (Parcialmente falso)
4	El dueño de la mansión Kornwitter era un buen hombre, piadoso como si hubiese lamido las mismas sandalias de Sigmar, y acusaba a todos los que consideraba culpables de herejía y mutación. Por eso cuando aquel cazador de brujas arrasó su oscuro agujero de horror y blasfemia maldijeron a aquel buen hombre. (Falso, pero da una pista sobre el cazador de brujas)
5	Los que antes ocuparon la mansión Kornwitter eran unos tileanos, una familia de mercaderes muy amables llamados los Macarios. Vale, no adoraban como se merece a nuestro señor Sigmar pero es que él no les fundó a ellos. El caso es que los dos padres acabaron locos de remate, hablando de demonios en la casa y no sé qué más, y los metieron en una casa de locos shallayana. (Verdadero)
6	Esa casa está maldita desde que quemaron a los Buscadores de la Iluminación. Unos malos pájaros, decían ser "ilustrados" y en realidad no eran más que un montón de sectarios mal nacidos amigos de los mutantes. Brujos, maldijeron esa colina porque es desde donde el cazador de brujas les espiaba. (Parcialmente cierto)
7	Debería ir a hablar con Ulrik Zuinglio, ese viejo amargado estuvo ahí la noche que quemaron aquel "club". Vive en el bosque, en una vieja torre. (Verdadero)
8	Nada bueno podía salir de construir esa casa encima de las viejas piedras. Piedras antiguas, talladas por manos no humanas. Ya se lo dijo mi abuelo a Walter Kornwitter. (Parcialmente cierto)
9	No se acerque al viejo club de los Buscadores de la Iluminación. Esas ruinas son peligrosas. (Verdadero)
10	No, no... ¿Quién compró la casa? Yo viví en ella, señor. Ahora míreme, vivo en la pocilga y como lo de los cerdos, pero no, no... dentro de esa casa suceden ¡horrores, no, lejos, maldito! Ojos verdes, ojos verdes que te odian y una risa, esa risa ¡la risa! (Verdadero)

¿QUE SABEN EN EL BARRIO?

En algún momento, quizás al principio de su investigación o tal vez más tarde, los PJ's intentarán conseguir información sobre la mansión Kornwitter, puesto que en esta ambientación no hay archivos o periódicos que consultar. De modo que podrán hacer una tirada simple de Cotilleo en alguno de los múltiples lugares del barrio (como el Templo de Sigmar, el Puerco Grasiento, la plaza mayor o el mercado). Por cada hora adicional tras la primera que pasen haciendo preguntas pueden hacer una nueva tirada de Cotilleo con un bono acumulativo de +10, hasta un máximo de +30 tras cuatro horas.

Con un éxito los PJs obtienen un rumor aleatorio de la **Tabla 1-1: Cuchicheos y mentiras sobre la mansión**. Para determinar que rumor escuchan tira 1d10 y suma los niveles de éxito de la tirada de Cotilleo. Si el resultado de la tirada es un rumor que los PJs ya han escuchado, elige el siguiente más próximo del que no hayan oído hablar anteriormente.

¿QUÉ SABE ULRIK ZUINGLIO?

“La vieja torre huele a madera quemada, sobre su única entrada descansa herrumbrosa una calavera de hierro cruzada por dos espadas. Un viejo canoso y con la cara quemada limpia la cabeza de un hacha, mientras fuma una hierba apestosa. A sus pies hay un pequeño ser peludo y apestoso, con un rostro bestial mitad bebe mitad cabra...su cabeza está partida por la mitad. Una hoguera crepita no muy lejos.

Os mira con sus ojos que son como el acero y gruñe más que hablar.

—¿Qué queréis de mí?”

Ulrik se retiró hace pocos años y desde entonces vive en una torre que el concejo del barrio le dejó en propiedad por sus servicios durante la quema de los Buscadores de la

Iluminación. Guarda recuerdos y documentos de todas sus acciones bajo llave en el sótano, pero no dejará que los PJ's le puedan echar el ojo así como así a su colección. Tampoco hablará sin más de

Harán falta tiradas desafiantes de Carisma o Regatear, aunque un personaje de profesión Cazador de Brujas o vinculado a alguna de las religiones oficiales del Imperio lo tendrán fácil (muy fácil si son fieles a Ulrik).

Si fallan Ulrik les dará acceso a sus archivos si matan a la manada de hombres bestia que anda acosando a sus ovejas. Son media docena de gors mal armados y algo sarnosos.

Y siempre pueden intentar matarlo.

¿Qué información tiene Ulrik?

El viejo cazador de brujas sabe que en el pasado hubo un importante culto de adoradores del Caos en el barrio, que se hizo pasar por una respetable y elitista sociedad intelectual llamada Los Buscadores de la Iluminación. Muchos de los más ricos y poderosos de la zona conformaban aquel aquelarre de maldad, por lo que fue fácil espiarles y asegurarse que todos los que se lo mereciese acabasen en la hoguera. Está convencido de que uno de ellos era Kornwitter pero no se encontró su cuerpo y en su propiedad no había nada que hiciese pensar que era un sectario. Él está convencido de que sí, pero sus compañeros no. Siempre quedó la duda, pero como desapareció poco le importa. De todos modos le resulta amargo no haber podido arrastrar a esas ratas hasta una hoguera porque se quemaron todos en la vieja capilla.

Por otro lado sus documentos ofrecen algo de información relativa a los sectarios investigados. Son todos nombres poderosos y ya olvidados, en el barrio solo los más viejos reconocerían sus nombres.

Herejes

Adolf Merkel

(mercader, pezuñas de cabra, quemado)

Gustav Krombacher

(notario, tres brazos, quemado)

Elisa Guttemberg

(¡mujer soltera!, quemada)

¿Walter Kornwitter?

(explorador ¿quemado?)

Marcelius on Bethmann-Hollweg

(miembro del concejo del barrio, dos caras, quemado)

Gerhard Kohl

(maestro de gremio de artesanos, andrógino, quemado)

Braceros y campesinos

(sin mutaciones)

La inocencia no prueba nada.

Si preguntan les dirán que la familia de Gustav Krombacher siguen viviendo en la zona, en su vieja casona.

Lo que sabe sobre la mansión es poco. Parece ser que se construyó encima de una vieja ruina élfica comprada a buen precio gracias a Marcelius on Bethmann-Hollweg. Al inspeccionarla antes y después de la quema no se encontró nada raro, salvo un montón de riquezas extranjeras que se entregó a la familia Kornwitter de Nuln. El sótano era un desastre lleno de cachivaches enormes que nadie pudo mover.

LAS RUINAS

“Tras una ruinoso verja de hierro oxidado se alza aún orgulloso una vieja capilla, os recuerda a una ballena varada y semidescompuesta, con sus costillas al aire. Las piedras ennegrecidas están recubiertas de vegetación, parece ser que ocultos en las sombras viven y crían todo tiempo de bichos. Una puerta mohosa y quemada se pudre en el suelo os da la bienvenida. Podéis ver que dentro todo son ruinas.

Luego, una columna de aves negras salen a recibiros entre graznidos y guano.”

El interior y los alrededores del antiguo club tiene poco de interés salvo heces de animal y mal olor. Solo si inspeccionan la zona más apartada de la ruina verán que el suelo es quebradizo, si se arriesgan la madera que pisan se partirá por su peso y años de abandono. Es una fea caída de unos 6 metros, que se podrá evitar con una tirada de Agilidad dificultad fácil que de fallarse hará perder al PJ 5 puntos de daño, que conduce hasta una sala que quedó aislada del exterior por un derrumbe, que también pilló a un mutante cornudo cuyo cadáver sigue ahí, con las piernas atrapadas. En una esquina un brasero de aspecto anodino acumula polvo.

En este lugar hay gran cantidad de libros, la mayoría echados a perder (por fortuna...) aunque hay algunos que aún pueden leerse. Hablan del día a día de la secta, empleando nombres en código, y detallan escabrosos detalles como sacrificios, mutaciones, invocaciones demoníacas, etc... También se detalla con mimo las compras que hizo el culto (mayoritariamente muy aburrida), siendo la última la adquisición de un brasero. Parece ser que Viajero Polvoriento fue quien hizo el pago. Para poder leer estos libros hacen falta unas 3 horas y una tirada Desafiante de Leer/Escribir Reikspeil.

Si se inspecciona el brasero se podrán ver finas filigranas que representan a un hombre que muta hasta convertirse en un pájaro. Si se enciende producirá una luz verdosa...y de su interior aparecerá un Horror de Tzeentch llamado Thlafolcogan que atacará a los presentes entre cabriolas y risas.

LOS MACARIO

Esta familia han sido las últimas víctimas del no-muerto, que devastó sus mentes en una noche de furia y castigo (uno de los niños, Ricoletto, violó la santidad de su cuarto). Ahora viven en una casa de locos shallyana situada a pocas millas. Si quieren hablar con ellos deberán hablar primero con la hermana Margaret Weiss, una enorme y mostachuda mujerona que dirige con firme pero tierna zarpa (mano, perdón) este lugar de salud.



La hermana es tozuda como un enano y no dejará que importunen a los Macario pues sus espíritus se han quebrado. Deberán intentar la diplomacia, el soborno (la casa siempre necesita dinero) y la persuasión. También pueden llamar la atención del viejo Ob, el encargado de limpiar la casa, que ha cambiado de 7 coronas y una botella de aguardiente les dejará entrar por la noche, cuando la buena hermana Margaret deja el lugar a su cuidado.

La señora Macario parece estar bien, si no fuera porque se ha arrancado los pelos de su melena gris (encaneció esa noche fatal), pero si le hablan de la casa se pondrá a farfullar. No deja de decir cosas sobre una presencia oscura de ojos verdes como Morbslieb que le visitaba por las noches, inclinándose sobre su cama y mirándola con odio. Cuando se enfurecía hacía saltar las cosas, los muebles, ese espíritu maligno...odiaba mucho a su marido.

Los hijos de los Macario, Silvio y Ricoletto, duerme con su madre pero pasan el día en el jardín. No hablan y apenas comen, sus pequeños cuerpos están escuálidos y sus ojos tienen la mirada de un veterano de guerra que ha visto demasiado. Están siempre cogidos de la mano. Si se les habla de la mansión de orinarán encima...para acto seguido echarse a gritar con fuerza.

Macario...está hecho un desastre. Se ha arrancado los dientes y lo han tenido que encadenar para que no se haga daño. No dirá nada. Solo brama.

LA MANSIÓN KORNWITTER

Finalmente los PJ's terminarán conduciendo sus pisadas a la propiedad Kornwitter. Esta propiedad tiene un aspecto avejentado y descuidada, como si hubiese pasado por prolongados periodos de abandono. Los prados y antiguos jardines están asilvestrados, llenos de malas hierbas.

No hay establos pero si dos puertas, una delantera y otra trasera, que permiten el acceso al interior. Esta parte de la aventura es más "dirigista" que otras. La casa tiene

algunos sustos preparados, pero no hay nada directamente letal (salvo si se entra en la zona oculta en el sótano, claro).

Por desgracia Kornwitter lleva morando su antigua morada mucho tiempo y está en sintonía con los objetos de la casa. Eso se traduce en que puede mover con su mente los objetos de la mansión para atacar a los visitantes, como si fuera un ataque cuerpo a cuerpo pero empleando la Voluntad. Además es capaz de moverse por ella con enorme sigilo aprovechando su antinatural naturaleza.

Pasemos a describir el interior de esta malsana vivienda...

Interior de la planta baja

1) El vestíbulo de la mansión Kornwitter

es una habitación sobria, aunque la puerta que da acceso al pasillo tiene una vidriera de colores que representa a Sigmar aplastando el cráneo de un orco monstruosamente grande. En el suelo hay numerosos juguetes de madera y trapo, muñecas y soldados. Ninguno tiene su cabeza.

2) La sala de trofeos de Kornwitter

es ahora un lastimoso trastero donde los anteriores dueños han ido dejando los trastos que no sabían donde colocar. Además de cabezas de bestias de todo el mundo (incluso reptiles gigantes de la lejana Lustria) hay una vieja estufa, cazuelas y un cofre lleno de ropa tileana para mujer. Aquí vive desde hace un día un gato salvaje que saldrá corriendo cuando alguien entre, poco después oirán un gáñido lastimoso y un crujido. Está en las escaleras, con el cráneo roto.

3) La vieja sala de armas de Walter Kornwitter

tiene roñosas armas que con el tiempo y el abandono han quedado totalmente inservibles. Es asombrosa la variedad de artefactos que encontramos, siendo una de las piezas más siniestras una daga de filo verdoso que se encuentra metida en una caja de plomo. Es un arma skaven que encontró en Arabia en su



juventud. Esta daga fue forjada en una fragua de piedra de disformidad para un asesino del clan Eshin, y es infame puesto que todo aquel que sufra una herida con ella deberá superar una prueba Fácil de Resistencia o sufrir una mutación. Es la única arma que conserva su letalidad.

En la sala de armas también hay un armario tapiado con tablones escondido detrás de un raído estandarte élfico. Si los PJ's acceden a su interior (a hachazos ¡seguro!) encontrarán los diarios de Walter Kornwitter. Están escritos en un Reikspeild sencillo y llano, aunque a veces es algo confuso. Se tardan dos días en leerlos a un coste de 2 puntos de Locura si no supera una prueba de Voluntad. En ellos se habla de los viajes de Kornwitter por todo el mundo, de las extrañas culturas que conoció y sus apreciaciones sobre el mundo (pesimistas, parece estar obsesionado con la mortalidad y la decrepitud de la carne). Lo más interesante es una velada mención de “el anterior dueño de esta tierra, que duerme bajo mi casa” y la confirmación de que ingresó en el culto al Caos para buscar la inmortalidad, así como su creciente descontento ante el mal pacto que ha realizado al vender su alma a El Que Cambia las Cosas.

4) El salón de la mansión es un lugar lujoso, bueno...lo fue. Los elegantes y cómodos muebles de exótica manufactura están comidos por la carcoma. Un enorme diván de hierro que pesa una barbaridad y que fue forjado por unos artesanos enanos de Altdorf...diván que Kornwitter animará para atacar a los PJ's desprevenidos (un ataque exitoso del diván produce un daño de 7+D10).

Una tirada Fácil de Inteligencia hará notar aun PJ observador la enorme y exagerada cantidad de reliquias, amuletos y símbolos sagrados que hay en la estancia. Exagerada incluso para ser esto el Imperio.

5) El comedor de la mansión tiene un aspecto de lo más corriente. Hay una larga mesa de caoba y nueve sillas muy labradas con motivos imperiales (aves, principalmente). La mesa sigue puesta y en un puchero se pudre desde hace mucho una generosa cantidad de pasta tileana. Si miran en los cajones verán que aparte de útiles diversos hay una gran cantidad de huesos de ratas, mondos y partidos.

6) La cocina de la mansión es de lo más corriente, aunque todo lo que hay es de buena calidad. Salvo la comida, la comida está podrida. Hay una flauta infantil tirada en el suelo, flauta que empezará a sonar con nulo talento en cuanto alguien abandone la habitación.

Planta superior

1) Un dormitorio de lo más normal, con una cama lo bastante grande como para que duermen en ella dos personas. Tiene una ventana muy grande y por doquier hay símbolos sagrados.

2) El dormitorio de los niños tiene dos camas pequeñas y gran cantidad de juguetes... rotos. Aún cuelgan del techo las cabezas de los juguetes de los niños de los Macario.

3) La habitación cerrada...es la más grande de la mansión de lejos, y en ella durmió una vez un hombre llamado Walter Kornwitter. El no-muerto está muy unido a este lugar y sabrá inmediatamente cuando alguien viole su santuario...actuando en consecuencia. Primero solo hará llegar ruidos tales como arañosos pero si no abandonan su cuarto lanzará la cama contra ellos (puede afectar hasta a 3 personas), produciendo la friolera de 13+D10 puntos de daño a los afectados debido a la caída, los cristales rotos y el brutal impacto. En la mansión hay muchísimos libros, podridos, y el almacén de una enorme cama. Si miran por doquier aparecen esqueletos de ratas y gatos.

4) Otro trastero lleno de...nada. Solo polvo y recuerdos de personas rotas.

El sótano

1) La puerta que conduce al sótano tiene una cerradura de manufactura enana que solo puede abrirse desde la planta baja. Las escaleras están en muy mal estado y si no se supera una tirada Fácil de Agilidad un PJ podría sufrir 5 puntos de daño

Tras bajar por las escaleras los PJ's llegarán a un sótano que los Macario quisieron convertir en bodega a juzgar por los barriles llenos de vinagre que hay dentro. También hay muchísimos trastos de piedra, reliquias de la antigua Neraka y tótems lustrianos. Los muros son de piedra gris, pero el de la izquierda es de madera de roble.

Si alguno de los PJ's se dedica a investigar la habitación y tiene éxito en una tirada Normal de Buscar encontrará un cuchillo de metal con una empuñadura muy adornada. Su filo tiene una capa de óxido muy gruesa... bueno, en realidad es sangre. Se trata de una daga sacrificial que Kornwitter puede hacer levitar para apuñalar a sus víctimas. El daño del arma es de 6 +D10, y se puede intentar atrapar el cuchillo en el aire con una tirada Difícil de Agilidad. Luego, deberá hacer una tirada enfrentada de Fuerza contra la Voluntad de Kornwitter para que no se escurra entre sus dedos.

2) Esta habitación está bloqueada por unos gruesos tablones. Esconde una sala de tortura muy bien equipada...

3) El muro que está a la izquierda de las escaleras es de madera y esconde un espacio vacío del que emana un olor terrible a humedad, tierra húmeda y hierro viejo. El suelo está recubierto de centenares de huesos de ratas que crujen al ser pisados. Aunque se puede acceder a este espacio por la fuerza bruta hay oculto un mecanismo que permite abrir la puerta que puede ser detectado con una tirada Desafiantes de Percepción. Haciendo eso también se abrirá la puerta que permite llegar al viejo túmulo donde descansa Kornwitter.

4) Este es el refugio de Kornwitter, el antiguo túmulo donde descansa la criatura. La piedra del lugar está húmeda y llena de bajorrelieves toscos y primitivos. El no-muerto descansa dentro de un ataúd de piedra negra sin tapa, y se levantará si alguien se le acerca.

Es un enemigo peligroso que primero intentará volver a uno de los PJ's contra el grupo para luego abalanzarse contra el más débil de los presentes.

CONCLUSIÓN

Si los PJ's resuelven lo que hay tras la maldición de la mansión Rupert Knöchelbein les pagará gustoso lo acordado y si no rompieron demasiado su propiedad escribirá una carta de recomendación para ellos.

Si le dicen que no había nada raro porque no han podido vencer al no-muerto o nunca lo descubrieron se irá a pasar la noche con una de sus queridas...siendo asesinado por el cuchillo de Kornwitter. Eso hará que los personajes ganen automáticamente 1 punto de locura.

PERSONAJES DE LA AVENTURA

El único personaje que es necesario incluir es...

Walter Kornwitter

El cuerpo de Kornwitter es una parodia reseca y gris de un ser humano, con unos ojos verdes que brillan con fuerza y unas largas garras, en su espalda tiene la marca de Tzeentch. No hay nada que recuerde al humano que una vez fue. Habla con una voz carrasposa pero solo dice obscenidades tales como descripciones de lo que le espera al mundo. Cuando sea destruido una risa terrible emanará de todos lados cuando su alma sea reclama por Tzeentch.

Características de Kornwitter

HA	HP	F	R	Ag	I	V	E
50	32	50	44	42	20	50	10

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PI	PD
2	22	5	4	4	5	12	0

Habilidades: Buscar, Escalar, Escondarse, Hablar idioma (Reikspiel), Movimiento silencioso, Esquiva, Percepción +10%, Seguir Rastro +10%, Supervivencia +10%

Talentos: No-Muerto, Temible, Visión nocturna

Armadura: Ninguna

Armas: Sus garras

Enseres: un fragmento de piedra de disformidad alrededor del cuello.

Reglas especiales

- **Dominar:** Kornwitter puede dominar a un solo ser vivo durante 3 turnos si le vence en una tirada enfrentada de Voluntad. Además, la víctima gana un punto de Locura tras el horrible suceso.
- **Empuje espectral:** Walter Kornwitter puede mover y manipular objetos con una fuerza ultraterrena. Cualquier objeto de la mansión que no esté asegurado puede moverse hasta 15 metros y ser empleados para atacar.
- **Roñoso maldito:** el duro y resistente cuerpo de este ser le proporciona 3 puntos de armadura en todas las localizaciones.



Desde un principio de las emisiones de Roleros Unidos hemos estado hablando de la Casa Corbitt. Así que para este Free RPG Day 2014 hemos querido traer un PDF que incluye algo que, por lo menos que nosotros sepamos, no se ha hecho nunca.

Este es un sentido homenaje a La Casa Corbitt, así como a todos los sistemas que usamos para representarla. Porque este PDF contiene una considerable cantidad de módulos creados todos ellos a partir de La Casa Corbitt. Son distintas interpretaciones del decano módulo de Cthulhu, adaptado a otros mundos y ambientaciones, demostrando la versatilidad de la casa encantada en la que habita el perverso espíritu de Walter Corbitt.

