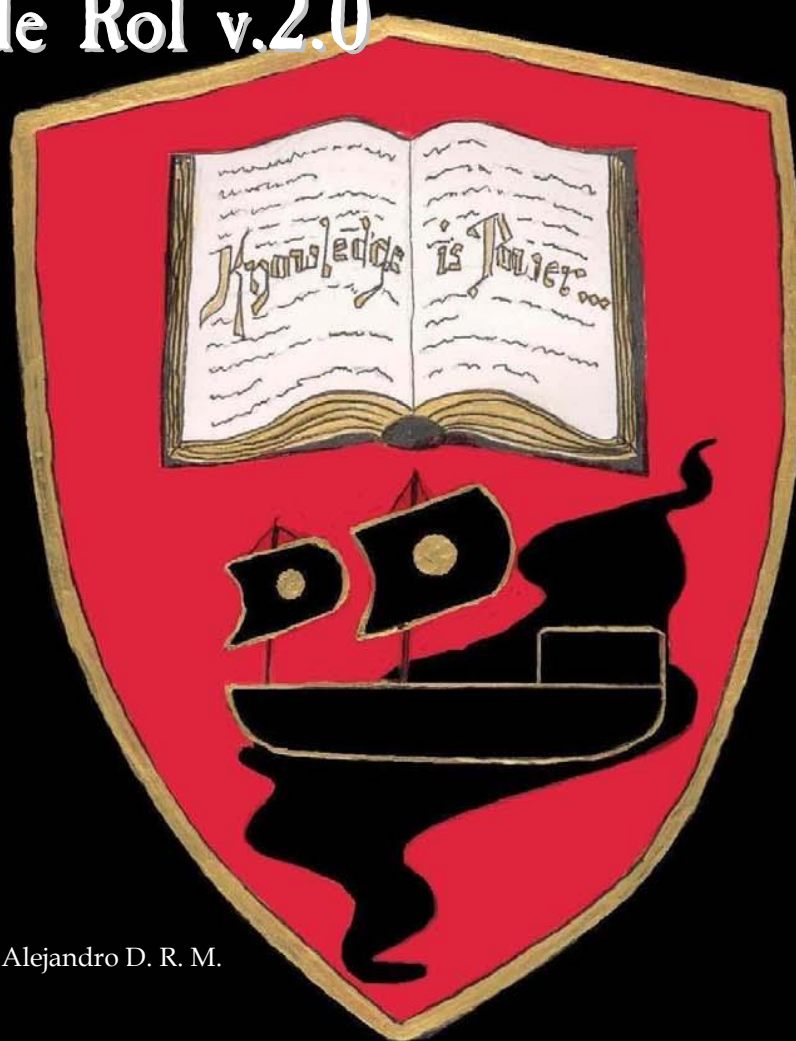




Tres Hermanos

Un escenario para Warhammer

El Juego de Rol v.2.0



Traducida por: Alejandro D. R. M.

Design, Layout and Writing by Stefan Lacgteskov



Introducción

Introducción 3

Notas para el DJ al Jugar el Escenario 4

Estructura del Escenario 4

Capítulo 1: Dramatis Personae..... 6

Perfiles de PNJs Principales..... 6

Capitán Stefan Schwarzwald 6

Mercader Experto Wilhelm Schwarzwald..... 7

Graf Sigmund Schwarzwald 8

Grafín Liselle Schwarzwald 8

Malucius el Bufón 9

Personajes Destacados de la compañía de mercenarios Garra de Hierro 10

Pieter Van Den Todd..... 11

Giovanni Da Miragliano..... 12

Criado de Wilhelms 12

Manfred “Manny”..... 12

Personajes Destacados de Schloss Schwarzwald..... 13

Werner Baüme 13

Frau Baüme 13

Dieter Baüme 13

PNJs Secundarios 14

La Compañía Garra de Hierro 14

Capítulo 2: Cómo se Desarrolla la Trama 15

Sinopsis 15

Escena de Apertura: La Oferta de Wilhelm..... 15

Escena 1: Llegando al Campamento Mercenario 16

Escena 2: Reuniéndose con Wilhelm..... 16

Escena 3: Llegando a Schwarzwald..... 16

Escena 4: El Primer Banquete 17

Escena 5: El Segundo Banquete..... 18

Escena 6: El Tercer y Último Banquete 18

Escena 7: La Confrontación del Jardín 18

Escena Final: La Llegada del Capitán Otto 19

Entreactos:..... 19

Recompensa de Experiencia 20

Capítulo 3: Localizaciones..... 21

El Hogar de Wilhelm..... 21

El Campamento del Ejército 21

Schloss Schwarzwald 21

Minas bajo Schloss Schwarzwald 23

Azote de no muertos en Holzzeig 25

Apéndice: Rumores, Documentos, Bromas y 5 Personajes Pregenerados..... 27

Rumores 27

Del Diario de Heinrich Feuerbrand..... 28

El Cornudo 29

Bromas prácticas para que el bufón “entretenga” a los jugadores. 30

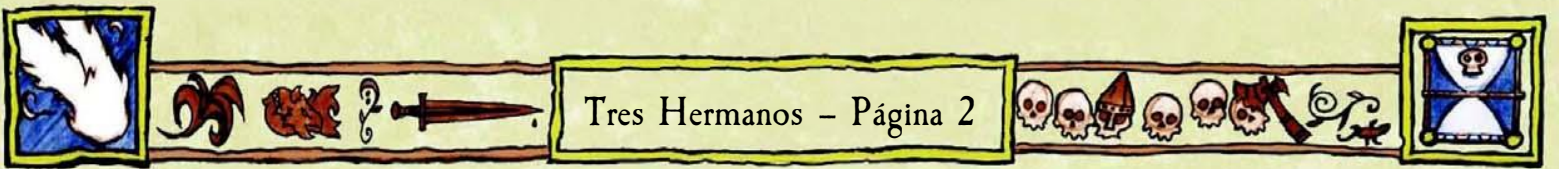
Snorri Runk..... 31

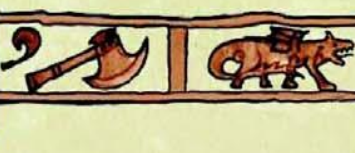
Haerlis 32

Frederich Teugen 33

Ersnt Flachdach 34

Etelka Wissen 35





Introducción

Introducción

"Así que yendo a Sylania a combatir a los no muertos ¿eh?", "Un poco tópico ¿No cree?"

"¡Schwarzwald no es Sylvania! Está en la frontera sí, pero mi hermano no es una estúpida marioneta de los Carstein". "Nuestra familia ha gobernado nuestro país por generaciones y luchó contra los no muertos cuantiosas veces para mencionarlas, ¡y la gente aún nos quiere hacer pertenecer a esas tierras malditas!"

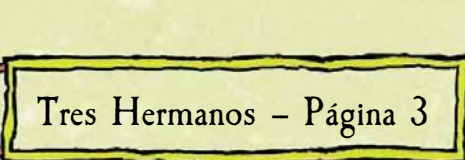
¡Oh, lo siento señor! No quise ofender a su familia allí, solo trataba de levantar nuestro ánimo, por así decirlo, eh, eh... que con la lluvia y el frío y la visión de ese ominoso acantilado allí... ¿es algún tipo de ruina lo que distingo en la cima?"

"Podría ser ese al que os referís mi lugar de nacimiento, el Castillo Schwarzwald".

"Oh... bueno, ahora que sois un rico mercader, podéis pagar para restaurar el lugar a su antiguo esplendor ¿verdad, señor?", "Y con vuestro hermano menor con nosotros aquí, ¿no será como una reunión familiar formal?", "Estoy seguro de que el Graf estará muy sorprendido al ver que trajo a su hermano de vuelta a la cabeza de toda una compañía de mercenarios, ¿verdad, señor?"

"Sí... creo que muy sorprendido". "Hum, ¿ha sido mucho tiempo?", "Algo así como seis años". "Sí, ¡seis años y todo el lugar se está cayendo a cachos!", "Tanto que, querido Sigmund, el gran y poderoso Graf de Schwarzwald, ha tenido que tragarse su orgullo y enviar a pedir mi ayuda, su desgraciado hermano, el sacerdote fracasado, el por increíble que parezca simple mercante", "Para ayudarlo en su extrema necesidad, bueno, aquí estoy, amado hermano, trayendo no solo la ayuda económica pedida, sino toda una compañía de mercenarios también, y para mejorar las cosas, a nuestro perdido y querido hermano menor, ¡ahora un comandante veterano de toda una compañía de mercenarios!". "De hecho, creo que se sorprenderá, sí... No puedo esperar a ver su cara".

El tamborileo constante de la lluvia sobre los yelmos de los soldados suena ahora y es interrumpido luego por un fuerte quejido de los nerviosos caballos, perturbados por la extraña cercanía de los bosques, o una maldición de un soldado en la parte trasera, cuya bota se ha atascado en el barro, mientras era atropellado por caballos y soldados en el frente de la larga columna abriéndose lentamente camino en la carretera. Una carretera que pasa por el bosque negro, hasta el rechoncho castillo de la cima de la colina. "Nada puede hacer más miserable la vida de un mercenario que la lluvia", piensa Stefan sombríamente. En sus diez años de soldado había llegado a detestar la lluvia. Una cosa era morir en el campo de batalla entre el sudor y la sangre de compañeros, pero atascarse, enfermarse y morir en algún lugar del Imperio olvidado por Sigmar debido al mal tiempo, un final verdaderamente patético par la vida de un hombre. "Bueno", pensó, "Te ahorrarías que el destino lo hiciera", "Si no te mata él probablemente lo hará su visión". Pero había aceptado la oferta, y las vidas de sus hombres dependían de que él mantuviera su palabra, eso y poder pagarles, por lo que ahora tenía que enfrentarse a sus demonios, demonios que había evitado durante años. "¡Jodido Wilhelm, engañarle de esa manera!", "es hora de dejar atrás el pasado y curar de verdad viejas heridas", "qué idea tan romántica, reunir a los hermanos para enfrentarse a una amenaza a nuestro hogar ancestral, ¡bah!", Irritado y disgustado Stefan apremió a su caballo hasta la cabeza de la columna. "Mejor ser el primero por la puerta". Pensó, "en lugar de esconderme entre mis hombres, tratando de detener lo inevitable".





Introducción

Notas para el DJ al Jugar el Escenario

Este escenario pretende ser flexible. La historia central de *Tres Hermanos* debería ser bastante rápida de pasar, aparte de eso, el DJ decide qué incluir y qué dejar fuera y cómo de largo quieres tomarlo todo. Además, he proporcionado 5 personajes pre generados en el apéndice, para una noche de diversión donde la gente pueda apuñalarse y tirarse por acantilados sin resentimientos posteriores, pero de nuevo depende de ti si quieres usarlos o no.

Si eres nuevo en los juegos de rol o simplemente quieres jugar el escenario lo más directo posible, deja que los jugadores reciban su misión, vayan a los mercenarios, viajen a Schwarzwald, sepan la historia de los hermanos, odien al bufón, bajen a los túneles a combatir algunos skavens, suban de nuevo, decidan a cuál de los hermanos (si alguno) quieren ayudar y luego resuelvan el clímax como corresponde. Hacerlo de esta forma debería llevar sobre 3-5 horas de juego.

Si tienes más experiencia en los juegos de rol y sabes lo que les gusta a tus jugadores y el estilo que prefieren jugar, puedes ajustar el escenario para adaptarlo a tu estilo de juego. Si tú y tus jugadores son de intrigas y drama, salta la parte de las mazmorras y deja que los jugadores pasen mucho tiempo confabulando a la espalda de otros, envenenándose la comida y bebida, antes de llegar al final donde tiene lugar la mayoría de muertes.

O si tus jugadores son de acción clandestina y un montón de combates, envíales a los túneles rápidamente, pon algunos esqueletos y skavens extra allí abajo y deja abierto los túneles de la aldea a la villa, luego tras acabar con los skavens pueden entrar a una aldea de no muertos para hacer algo de carnicería, completado al final con un malvado demonio liche que vencer. Luego tienen que regresar e ir al clímax donde los jugadores pueden correr bajo la lluvia sobre superficies resbaladizas del castillo en la noche, durante una tormenta, persiguiendo un bufón loco y rescatando damiselas en apuros.

Ten en cuenta: He acortado la descripción y perfil de los aldeanos de Holzzeig y sacado del escenario la batalla entre mercenarios y no muertos, pues eran otras 5 páginas de un escenario ya masivo y no es esencial para la trama. Pero si realmente quieres, mándame una línea a Stefan@laegteskov.dk y te lo mando, si no, simplemente haz a Holzzeig y sus habitantes no muertos mientras avanzas. Al final, los juego de rol son solo para divertirse por lo que juega este escenario de la manera que creas que será más divertido.

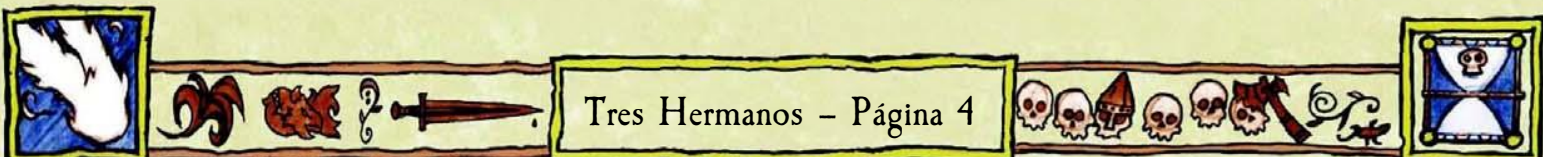
Estructura del Escenario

El escenario está dividido en tres partes diferentes

La primera parte es una breve introducción a los diferentes personajes durante una reunión con Wilhelm, un viaje sin incidentes para reunirse con la compañía de mercenarios, la tensa reunión de Wilhelm y Stefan y por último un deprimente y triste viaje a Schwarzwald.

La segunda parte es donde los jugadores y todos los personajes se encuentran y comienza a subir la tensión, así como un montón de viejas emociones superficiales y se revela toda clase de trucos sucios y secretos terribles, como el prodigioso uso de bebidas envenenadas, encuentros secretos, un viaje rápido a la tumba familiar y un montón de "buenas intenciones" que han ido mal.

La tercera y última parte del escenario es donde se junta todo y se verá si Schwarzwald se convertirá en el marco de una terrible tragedia o si los valientes jugadores pueden llegar a salvar el día (y sus propias vidas) y frustrar el malvado plan, convirtiendo la tragedia en ... eh, bueno, en algo no tan trágico.





Introducción

De cualquier manera, Schwarzwald nunca será la misma.

El escenario debería terminarse en una sesión larga o dos pequeñas, pero puede acortarse o alargarse dependiendo de lo mucho o poco que los jugadores quieran investigar y maquinan. La introducción debería llevar sobre una hora pero puede extenderse con encuentros en el camino. La segunda parte debería llevar la mayor parte de la sesión donde los jugadores averiguan la historia tras los hermanos y tienen que averiguar quién es realmente el malo. La tercera y última parte es un climático final de ritmo rápido, donde algunos viven y otros mueren, todo durante una gran tormenta sobre los resbaladizos parapetos de un viejo castillo en ruinas, lleno de sombras y dagas ocultas.

En cuanto a la trama del escenario básicamente son tres tragedias diferentes:

- Una tragedia de usurpación sobre el intento de poder de Wilhelm.
- Una tragedia de amor sobre las desgracias de los amantes Stefan y Liselle.
- Una tragedia de venganza sobre Sigmund vengando la infidelidad de su esposa o Stefan vengando la muerte de Liselle a manos de Sigmund.

Está escrita para un grupo de jugadores en su segunda profesión pero puede jugarse por cualquier grupo con un pequeño ajuste.

El gancho de los personajes jugadores es una considerable oferta de un rico mercader, en un momento en el que están entre aventuras en una gran ciudad. El mercader quiere que actúen como mensajeros, sirvientes y guardaespaldas en un viaje a un pequeño condado llamado Schwarzwald cerca de Sylvania, que está plagado de no muertos. El mercader Wilhelm Schwarzwald, el más joven de los gemelos del actual Graf, Sigmund Schwarzwald, necesita a los jugadores para cerrar un trato que ha hecho con una compañía de mercenarios, para limpiar la amenaza de no muertos, básicamente para llevarles el resto del pago de la compañía. Wilhelm está completamente paranoico por su posición como Maestre de Gremio, por lo que ha contratado completos extraños para ayudarlo en esta tarea, está seguro de que los gremios rivales le quieren muerto y el único sirviente en el que confía y llevará fuera de la ciudad con él es su criado Manny. Esta compañía de mercenarios y los jugadores se citan luego con Wilhelm y su sirviente y juntos viajan a Schwarzwald, donde los mercenarios combatirán a los no muertos y Wilhelm se reunirá con su hermano, simple, salvo que Wilhelm tiene un plan. Detesta a su hermano y al hecho de haberse unido a la iglesia de Sigmar como un humilde iniciado, en vez de ser el Graf de Schwarzwald, solo por unos pocos minutos de diferencia en el momento de su nacimiento. Ahora trata de corregir ese error y para ello ha puesto en marcha algunas cosas.

1. Wilhelm ha colocado un espía/asesino potencial en el Castillo Schwarzwald como un desagradable bufón.
2. La compañía de mercenarios está realmente dirigida por Wilhelm y Stefan el hermano menor de Sigmund, quién huyó a Tilea tras tener un romance con la esposa de Sigmund. En Tilea se hizo mercenario y se abrió camino ascendiendo de rango hasta llegar a capitán de la compañía de mercenarios Garra de Hierro. Wilhelm descubrió esto a través de su red comercial y ahora ha contratado a los mercenarios de Stefan para ayudar a Sigmund a luchar contra la plaga de no muertos. Ni Stefan ni Sigmund saben nada de esto. Stefan solo sabe que ha sido contratado por un mercader muy rico y Sigmund tiene solo una petición de fondos para contratar mercenarios.
3. Wilhelm tiene intención de reunir a los hermanos y luego sembrar cizaña entre Stefan y Sigmund, con la esperanza de que luchen uno contra el otro por la mujer que ambos aman. Si Stefan mata a Sigmund, Wilhelm es el nuevo Graf. Si Sigmund mata a Stefan tendrá al bufón para matar a Sigmund y echarle la culpa a los vengativos mercenarios. Y si se matan entre sí, entonces que así sea.

Por supuesto, esto solo va a ir como está previsto si no hay interferencias de extranjeros, como los jugadores.





Capítulo 1: Dramatis Personae

Capítulo 1: Dramatis Personae

Perfiles de PNJs Principales

Capitán Stefan Schwarzwald

Capitán Mercenario

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
59	60	52	60	49	40	46	61
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	19	5	6	4	0	6	3

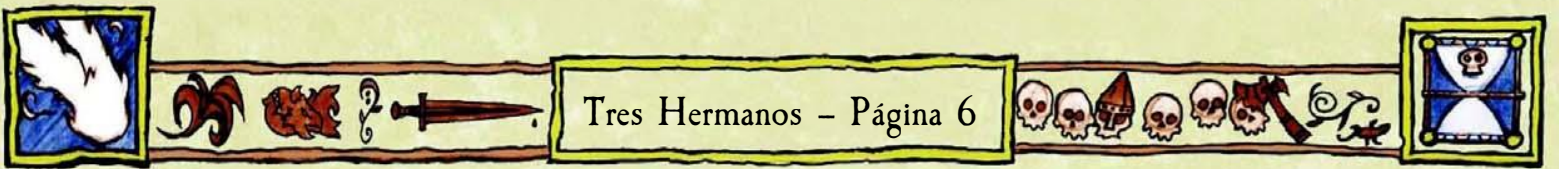
Descripción: Stefan es un hombre apuesto de elegante sonrisa. Tiene ojos azules, pelo negro y una expresión de ofrecer seriedad en lo que sea que hable. Su dura vida como mercenario solo ha realzado su aspecto, dándole carácter.

Habilidades: Estrategia y tácticas +20, Criar animales +10, Carisma +20, Mando +20, El Imperio +20, Escondarse, Consumir alcohol, Esquivar +20, Rastrear, Jugar, Cotilleo +20, Intimidar, Percepción +20, Leer/Escribir +10, Montar +20, Escalar, Jerga de batalla +20, Jerga de ladrones, Código secreto montaraz +10, Movimiento silencioso, Reikspiel +10, Tileano.

Talentos: Desarmar, Etiqueta, Parada veloz, Suerte, Pistolero experto, Disparo infalible, Desenvainado rápido, Recarga rápida, Resistencia a la magia, Viajero curtido, Certero, Sexto sentido, Especialista en armas (Esgrima, Pólvora, Parada, A dos manos), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Disparo certero, Equitación acrobática.

Enseres: Destrero con silla y arreos, Espada, Main Gauche, Armadura media (Cota de mallas completa), Indumentaria de noble, Par de pistolas con 20 disparos, Compañía de mercenario.

Stefan es el héroe trágico de este escenario. Básicamente es un buen tipo que se aburre. Como tercer hijo, siempre estuvo destinado a ser el de repuesto, el que se haría cargo en caso de que uno de sus hermanos muriera. Así que tras pasar un tiempo como herrero en el ejército del conde Elector de Averheim llegó a casa sin mucho que hacer. Como siempre fue temerario e inquieto, ávido de acción, comenzó a asaltar caminos por diversión. Usaba su alter ego del Cuervo para atracar diligencias que pasaban por el condado, no por dinero sino por diversión. Solía robar besos de doncellas y pantalones de mercaderes pomposos. Bromas inofensivas más que delitos reales. Esto cambió cuando atracó la diligencia que traía la futura esposa de su hermano, Liselle. Se enamoraron, tuvieron un breve romance, que fue descubierto por Wilhelm. Liselle convenció a Stefan que debían confesar en vez ser descubiertos, pero antes de atreverse a enfrentarse a Sigmund, se fue para no volver, dejando a Liselle para explicar todo a su marido. Se ha forjado una profesión como mercenario. Tiene gran reputación de valiente en la batalla y se ha ganado el respeto y admiración de la mayoría de sus hombres, lo que le permite mandar una compañía con 27 años. Pero es un cobarde emocional, especialmente cuando se trata de sus hermanos. Siempre que está cerca de ellos se retrocede a los cinco años, murmurando y tartamudeando cuando habla y creyéndose casi todo lo que le dicen. Está arrepentido de su traición, pero no sabe qué hacer al respecto. Como persona decente hará lo correcto al final, es bastante sencillo y aburrido como personaje. Pero depende de ti como DJ decidir cuándo retratarle.





Capítulo 1: Dramatis Personae

Mercader Experto Wilhelm Schwarzwald

Maestre de Gremio

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
51	53	43	47	54	56	49	50
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	4	4	4	0	7	3

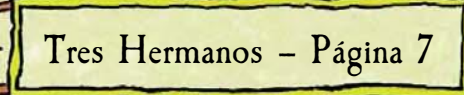
Descripción: Wilhelm es algo más alto que la media; tiene una cicatriz bastante fea en el mentón de una discusión con un compañero de aventuras por un poco de dinero. La ha cubierto con una perilla bien recortada. Es un tipo grande, no tanto en altura sino en corpulencia y está en forma a pesar de haber pasado mucho tiempo desde sus días de aventuras.

Habilidades: Sabiduría académica: (Astronomía, Historia, Teología), Charlatanería, Carisma +20, Mando, El Imperio +20, Conducir +10, Tasar +20, Cotilleo +20, Regatear +20, Sanar, Percepción +20, Preparar venenos, Leer/Escribir +20, Montar, Lengua secreta: (Jerga gremial), Hablar idioma: (Tileano, Clásico, Estaliano, Reikspiel), Oficio: (Calígrafo, Mercader, Boticario).

Talentos: Mando, Negociador, Etiqueta, Reflejos rápidos, Lingüística, Puntería, Don de gentes, Desenvainado rápido, Especialista en armas (Esgrima, Parada, Pólvora, Ballesta), Genio aritmético, Guerrero nato.

Enseres: 1000 CO, Daga, Gremio, Casa y almacén, Espada, Medallón de Martillo de Sigmar, Caballo de monta con silla y arreos, Cera, Material de escritura, Armadura de placas completa, Par de pistolas con 20 disparos, 5 viales de venenos (3 Beñenos, 1 Arsénico, 1 Baba de araña).

Wilhelm es el Malvado Genio tras el siniestro plan para derrocar al Graf de Schwarzwald. Un maestre de gremio hecho a sí mismo a los 35. Tiene el pelo negro corto y penetrantes ojos verdes. Aparte de eso, lo más obvio sobre Wilhelm es que es un paranoico; lleva su armadura de placas completa la mayoría del tiempo y siempre lleva cerca su par de pistolas cargadas. Esta paranoia ha pasado de una larga profesión de aventuras y comercio a algunos de los productos de dudosa legalidad que le han iniciado en su lucrativa profesión mercante. En realidad no es infundada, pues hay un montón de gente que quiere verle muerto. Entre otros sus maestros de gremios rivales. Enviaron a Manfred como espía y posible asesino hace tiempo para asegurarse que tenían la opción de deshacerse de él si querían hacerlo, y es más o menos el momento. Aparte de su aparente paranoia, Wilhelm es también un hombre amable, agradable a la gente que le rodea, se ríe con facilidad y le gusta ayudar a otros. También le gusta el poder del papel, cómo algo que está escrito puede dar a una persona tanto poder, así que escribe mucho. Se asegura de tener copias de todo organizado con esmero. Es capaz de falsificar la mayoría de documentos. Es un conspirador natural y convierte rápidamente cualquier cosa en ventaja, como el hecho de que fue Liselle quién escribió la carta y no Sigmund. Si los jugadores sienten que necesitan hacer frente a su malvado plan y librar al mundo de él, tienen varias cosas que impiden su destrucción. 1. No es de ninguna forma una presa fácil, un ex aventurero paranoico en armadura de placas con pistolas. 2. No se ha probado su culpabilidad con pruebas en ninguna fechoría, e incluso entonces es posible que Stefan se lleva su parte de todos modos. 3. Stefan y su compañía están siendo pagados por él, lo que les da un buen incentivo para ayudar a mantenerle vivo. 4. Tienen Malucius para ayudarlo si todo lo demás falla. En realidad sería mejor Graf que su hermano, y si sientes que ese podría ser un final apropiado para un escenario donde los jugadores deciden apoyarle, está bien. Pero aún tiene que frustrar a Manny. Ah, y fue él quien ha dado a Heinrich los libros sobre Demonología, esa es una de las formas en que ha hecho su fortuna, barcasas y literatura prohibida. Burócrata de corazón, hace copia de todos sus documentos. Wilhelm dice "¡Excelente" y "¡Grandes cosas" demasiadas veces.





Capítulo 1: Dramatis Personae

Graf Sigmund Schwarzwald

Señor Noble

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
62	58	53	52	48	59	51	53
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	5	5	4	0	5	3

Descripción: Sigmund es el gemelo idéntico de Wilhelm, salvo por el hecho de que está bien afeitado con pelo largo y Wilhelm tiene pelo corto y perilla. Suele tener una vena latiendo en su sien y palidece de mejillas cuando se enoja, lo que ocurre mucho estos días.

Habilidades: Sabiduría académica: (Genealogía/Heráldica +20, Historia, Estrategia y tácticas), Criar animales, Adiestrar animales, Carisma +20, Mando +20, Consumir alcohol, Esquivar +10, Jugar, Cotilleo, Percepción +10, Leer/Escribir +20, Montar +20, Lengua secreta: Jerga de batalla, Hablar idioma: (Bretón, Clásico, Reikspiel)

Talentos: Etiqueta, Puntería, Orador experto, Visión nocturna, Don de gentes, Intelectual, Intrigante, Especialista en armas: (Caballería, Esgrima, Mangual, Parada, A dos manos), Golpe poderoso.

Enseres: Indumentaria de noble de la mejor artesanía (deteriorada), Daga, Armadura pesada (Armadura de placa completa vieja y deteriorada) solo puesta cuando espera combate, Espada larga de la familia Schwarzwald (mágica, concede 1 ataque extra y tiene la propiedad impactante), Escudo.

Sigmund es el mayor de los tres hermanos. Su reinado hasta ahora ha sido más bien infructuoso; su esposa infiel, su condado azotado por la plaga y el hambre, con no muertos incontrollados y desenfrenados en su aldea, su ejército casi aniquilado, está casi seguro que no es capaz de dar un heredero a su condado y ahora sus dos hermanos regresan para presenciar el estado de las cosas. Todo esto le deja de muy mal humor. Se esfuerza mucho en ocultar esto, pero es dolorosamente obvio. Trata de actuar calmado y sereno aunque muchas de sus conversaciones las hace con los dientes apretados, la mayor parte del tiempo está en su cuarto, caminando de un lado a otro o tumbado en su cama. Aún es un poderoso guerrero, especialmente con su reliquia familiar, sus poderes mágicos le prestan una considerable ventaja en combate; también es más fuerte y atlético que Wilhelm debido a su estilo de vida más dura. Le gusta ir de cetrería pero no puede ahora. Le gusta Malucius realmente porque es una persona que puede decir que está más abatido que él, también aprecia el hecho de que dice lo que piensa.

Grafin Liselle Schwarzwald

Señor Noble

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
41	43	34	32	48	62	55	69
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	3	3	4	0	3	2

Descripción: Liselle es una hermosa mujer morena de ojos marrones y vida propia. Delgada de cuerpo y de evidente sangre Tileana, aún tiene algún rastro de acento.

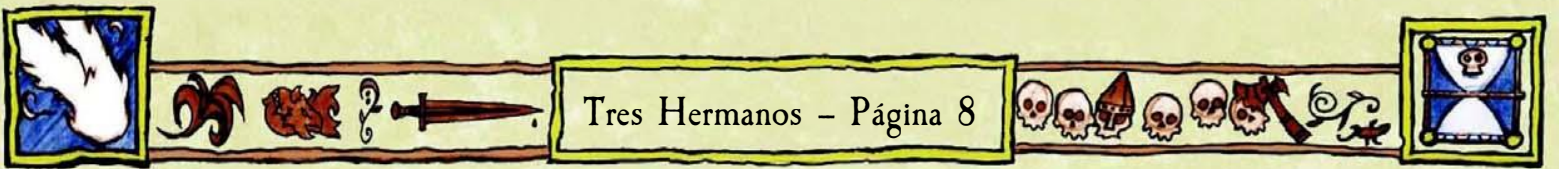
Habilidades: Sabiduría académica: (Genealogía/Heráldica +20, Historia, Estrategia y tácticas), Criar animales, Adiestrar animales, Carisma +20, Mando +20, El Imperio +20, Tasar,

Cotilleo +20, Percepción +20, Preparar venenos, Leer/Escribir +20, Montar +20, Hablar idioma: (Bretón, Clásico, Reikspiel, Tileano), Oficio (Jardinero).

Talentos: Etiqueta, Orador experto,

Don de gentes, Intelectual, Intrigante. **Enseres:** Vestido de mujer noble de la mejor artesanía, Daga, 2 dosis de Veneno Belladona.

Liselle es la razón de que Sigmund y Stefan pelearan, tuvo un breve romance con Stefan que fue descubierto por Wilhelm. Lo confesó a Sigmund y Stefan se fue a buscar fortuna como mercenario. Aún no ha dado un heredero al Graf, lo que en realidad es culpa de Sigmund, un hecho que ha descubierto por algunos experimentos sencillos con las doncellas del castillo. Está harta. Si su carta a Wilhelm no trae ayuda y algún cambio, planea que Sigmund tenga un accidente en su próxima cetrería. Tiene una abuela Tileana que ha sido tan amable de proporcionarle algunos libros especiales sobre flores para ayudar a un rápido deceso del conde. Estaba muy enamorada de Stefan y con el corazón completamente roto cuando la abandonó. Cuando vuelva no está segura de si perdonarle o envenenarle. Como está la cosa, desprecia a Sigmund por su debilidad, sospecha mucho de Wilhelm ya que es un rico mercader y detesta absolutamente al Bufón, pero Sigmund parece tenerlo solo para fastidiarla. Usa un perfume muy particular hecho de flores del jardín; a menudo es posible decir si ha dejado la habitación solo por el olor.



Capítulo 1: Dramatis Personae

Malucius el Bufón

Maestre de Gremio

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
52	70	35	46	78	61	59	58
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	15	4	4	5	0	12	3

Descripción: Malucius es un hombre salvaje y bajo en un descolorido traje multicolor de bufón. No tiene campanillas encima pues las ha hecho sobre tiras de cuero que pueden eliminarse para el sigilo. Su pelo es negro, grasiento y enredado; tiene ojos púrpura y una perpetua sonrisa malvada en su cara.

Habilidades: Charlatanería +20, Carisma +20, Sabiduría popular: (Tilea, Imperio), Escondarse +20, Disfraz +20, Tasar +20, Jugar, Cotilleo +20, Regatear, Nadar, Hipnotismo, Leer labios, Percepción +20, Actuar: (Actor, Narrador, Lanzador de cuchillos, Bufón, Bailarín, Contorsionista, Acróbata, Malabarista), Forzar cerraduras +10, Preparar venenos, Escalar +10, Buscar, Lengua secreta: Jerga de ladrones, Código secreto (Ladrón) +20, Seguimiento +10, Movimiento silencioso +20, Prestidigitación +20, Hablar idioma: (Reikspiel, Bretón, Estaliano, Tileano).

Talentos: Oído aguzado, Gato callejero, ¡A correr!, Parada veloz, Reflejos rápidos, Suerte, Imitador, Don de gentes, Desenvainado rápido, Intelectual, Intrigante, Viajero curtido, Certero, Especialista en armas: (Presa, Parada, Arrojadizas), Pelea callejera, Callejeo, Cortés, Briosio, Disparo certero, Puntería, Pies ligeros.

Enseres: 6 Dosis de veneno (2 Amor embotellado, Beleño, 2 Arsénico, 1 Beleño, 1 Baba de Araña), 6 Cuchillos arrojadizos, Atuendo de bufón, Daga, Dado, Documentos falsificados (de Wilhelm), Ganzúas

Malucius no es su verdadero nombre, pero es un bufón auténtico, aunque uno no muy divertido. También es un espía y asesino de Wilhelm y casi el ser humano más vil que tendrías la desgracia de cruzarte. Ha tenido una larga y exitosa carrera como alguien dispuesto a todo por dinero. Está en constante y excesiva provocación, con bromas que son mezquinas y crueles. Se ríe a carcajadas con una broma bien hecha y presionará a cualquiera hasta que no aguante más y más aún. Esto también se refleja en su entretenimiento, su truco favorito es hacer malabares con cuchillos y luego lanzarlos a objetivos. Si puede conseguir una ayudante para ayudarlo en el truco mejor aún, empezará por el acto clásico de lanzar dagas entre los brazos y piernas, pero lo último que lanzará será un tomate podrido directamente a la cara de su ayudante, tras el "chof", exclamará alegre: "¡ved como se sonroja con mis sorprendentes habilidades con la hoja!" ante los aplausos de todos los que les guste una broma honesta (como ogros y mercenarios).

Para ayudarlo a seguir vivo siendo un cruel provocador, normalmente huye cuando le gente va a por él, hasta que las cosas se calman. Como es muy móvil, un acróbata en lugares donde la gente cuerda teme saltar por ahí demasiado, sobre techos y parapetos normalmente huye fácilmente. A falta de un escape, si es acorralado se vuelve patético por completo, comenzando a llorar, disculpándose de forma extremadamente servil con mocos saliendo de su nariz y meándose para parecer más patético e inútil. Una estrategia que funciona normalmente incluso con los Enanos más decididos con su honor seriamente mancillado. Sin embargo, es bastante mortal en combate, pero no luchará con cualquiera sin estar preparado o no tener otra elección, o si al final tus jugadores quieren verle muerto realmente. Brinca por alrededor y lanza dagas con mucha precisión y rapidez. Dagas cubiertas normalmente por un potente veneno, le gusta paralizar a la gente en vez de usar drogas mortales porque luego puede humillarles y huir antes de que vuelvan en sí. Cuando testé el escenario paralizó con éxito al Enano sicario, luego afeitó las barbas de los Enanos y anduvo con ella en su cara hasta que al final las pegó en el trasero de un perro (ver escena en la página final).

Este personaje está destinado a ser el contraste a la maldad de Wilhelm como maquinador y genio, Malucius es la base del mal, es mezquino, directo, cobarde y repugnante. Si los jugadores le odian lo has retratado correctamente. Si le quieren, quizás estén algo perturbados, pero bueno. No tiene intención de dominar el escenario pero es algo en que concentrarse, para evitar que las cosas se desmoronen mucho hacia hastío y la miseria. No dudes en darle algún acento indignante, cuanto más falso mejor, para irritar gente.

Capítulo 1: Dramatis Personae

Personajes Destacados de la compañía de mercenarios Garra de Hierro

Luther Stahl

Sargento, Líder de los Espadachines Garra de Hierro

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
55	53	46	50	49	50	42	39
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	4	5	4	0	0	3

Habilidades Consumir alcohol +20, Esquivar +10, Jugar, Cotilleo +20, Intimidar +20, Percepción, Lengua secreta (Jerga de batalla) +10 Hablar idioma (Reikspiel, Tileano).

Talentos: Desarmar, Amenazador, Resistencia a venenos, Especialista en armas (Pelea, Parada, A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Muy resistente, Lucha.

Enseres: Botella de licor artesano, Espada, Escudo, Armadura de cota de mallas completa, Coraza, Viejo uniforme desgastado.

Descripción: Lutho es un espadachín campeón y escuálido veterano de cientos de escaramuzas. También algo de borrachín cotilla fuera de servicio, le gusta hablar de batallas, ganadas y perdidas, hazañas inmorales y justas, la gente alrededor de él y cuáles son sus problemas. De hecho era el Sargento de armas en la corte Schwarzwald pero siguió a Stefan cuando huyó. Conoce la historia completa sobre el pasado de los tres hermanos, pero la ve desde otro punto de vista.

Gulfang Greateaxe

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
58	43	66	60	39	22	42	29
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
4	30	6	6	6	0	0	1

Guardaespaldas Ogro de Stefan

Habilidades Consumir alcohol +10, Esquivar +10, Jugar, Cotilleo, Intimidar +20, Sabiduría popular (Ogros), Percepción, Lengua secreta (Jerga de batalla) +10 Hablar idioma (Reikspiel, Tileano, Grumbart).

Talentos: Desarmar, Amenazador, Resistencia a venenos, Especialista en armas (Puños, Parada, A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Muy resistente, Lucha.

Enseres: Botella de Licor Artesano, Gran hacha tamaño Ogro, Armadura de cota de mallas completa, Viejo Uniforme muy apestoso.

Descripción: Una gran ogro vistiendo cota de malla y llevando un hacha a dos manos en proporción a su tamaño. Gulfang es bastante intimidante, lo que se adapta bien a Stefan. Es muy leal, grande y fuerte y le permiten comerse a cualquiera que intente dañar a Stefan, lo que ha dado lugar a algunas situaciones problemáticas en el pasado. Gulfang es un buen guardaespaldas y rara vez se aleja de Stefan, a menos que le diga lo contrario.

Augen Hombretoden

Lugarteniente, ex Jefe de Forajidos

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
52	53	49	54	46	42	41	53
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	16	5	5	4	0	0	1

Líder de los plumas negras

Habilidades Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Criar animales, Mando, Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Rastrear, Jugar, Cotilleo, Intimidar, Percepción, Montar, Escalar, Movimiento silencioso, Reikspiel.

Talentos: Desarmar, Parada veloz, Disparo infalible, Desenvainado rápido, Recarga rápida, Errante, Especialista en armas (Parada, Caballería, Ballesta), Golpe conmocionador, Disparo certero, Muy resistente, Muy fuerte.

Enseres: Botella de Licor Artesano, Ballesta con 40 virotes, Pistola ballesta, Daga, Caballo con silla y arreos, Espada, Rodela, Rompeespadas, Unidad de tropas / Banda de forajidos.

Descripción: Hombre alto y Delgado de pelo y ojos negros, siempre mirando de reojo a la gente, siempre habla como si la evaluara. Es leal a Stefan hasta el extremo, tipo reservado que calla las tonterías, conoce a Wilhelm de sus hazañas pasadas pero tuvieron una pelea debido a la creciente paranoia de Wilhelm, conoce las historias sobre las negociaciones de Wilhelm de libros prohibidos. No habla a Wilhelm, pero es obvio que se conocen entre sí. Le ahorcaron una vez pero sobrevivió, de ahí su apodo.



Capítulo 1: Dramatis Personae

Pieter Van Den Todd

Hechicero Talentoso Asalariado

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
41	33	36	42	47	61	52	44
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	16	3	4	4	3	0	2

Descripción: Pieter tiene una figura apuesta con largo pelo rubio y expresión alegre, todo lo contrario a su siniestro hermano oscuro. Fue expulsado de su Colegio de Hechicería en Altdorf por las ideas radicales sobre la naturaleza de la magia. Puede ayudar con artefactos mágicos encontrados y la naturaleza de ciertos libros de Heinrich. Su hermano es el famoso Kriak.

Habilidades Sabiduría académica: (Historia +10, Magia +20, Demonología), Canalización +20, Carisma +10, Sabiduría popular: (Marienburg +10, El Imperio +20), Cotilleo +20, Sentir magia +20, Percepción, Leer/Escribir +20, Montar +10, Buscar, Lengua arcana: (Élfico Arcano, Mágico +20) Hablar idioma: (Clásico, Reikspiel, Marienburgués), Nadar

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber arcano, (Celestial), Magia oscura, Manos rápidas, Recio, Suerte, Meditación, Magia pueril (Arcana), Imperturbable, Muy resistente.

Enseres: Batón con bola de cristal en lo alto, Túnicas negras con estrellas bordadas, Espada, Grimorio, Caballo con bardas, silla y arreos.

Kriak Van Den Todd

Lugarteniente, luchador de gran renombre, Líder de los Guadaña, caballería pesada

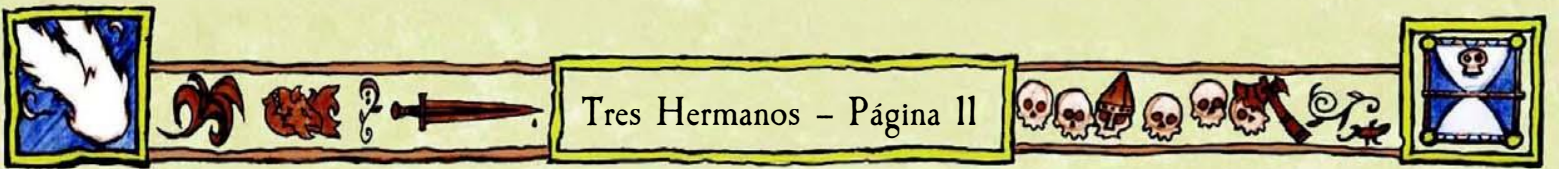
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
70	43	61	60	57	40	47	29
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	22	6	6	4	0	9	0

Descripción: Es oscuro y siniestro, taciturno en extremo, un asesino de sangre fría, con la fea cicatriz de chico malo corriendo por su cara a través de su ojo. Estos dos hermanos son de Marienburg. Fue Kriak quien logró poner a su hermano en un Colegio de Altdorf y luego le sacó de nuevo tras su escandalosa declaración, afirmando que la magia es malvada sin importar quién la ejerza. Ambos hermanos tienen acento Marienburgués.

Habilidades Estrategia y tácticas +20, Criar animales +10, Mando +20, Sabiduría popular (El Imperio) +20, Consumir alcohol +20, Esquivar +20, Jugar, Cotilleo, Intimidar +20, Percepción +20, Leer/Escribir +10, Montar +20, Lengua secreta: (Jerga de batalla +20, Reikspiel +10, Tileano), Nadar.

Talentos: Desarmar, Etiqueta, Recio, Parada veloz, Reflejos rápidos, Amenazador, Desenvainado rápido, Resistencia a la magia, Viajero curtido, Sexto sentido, Especialista en armas (Caballería, A dos manos, Mangual), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Golpe letal, Muy fuerte, Muy resistente, Guerrero nato.

Enseres: Destrero con bardas, silla y arreos, Espada, Escudo, Armadura pesada (Armadura de placas completa), Unidad de caballería pesada.



Capítulo 1: Dramatis Personae

Giovanni Da Miragliano

Pistolero experto e Ingeniero

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
35	48	26	40	39	70	42	39
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	2	4	4	2	5	1

Descripción: Un viejo locuaz de Tilea, tiene una chamuscada barba larga y un gorro de cuero con orejeras incrustadas que a menudo se olvida de quitar. Está a carga de los cañones la producción de pólvora. Giovanni tiene ojos llorosos y manos manchadas de diferentes colores

que las hacen estar completamente pringadas. Es un manitas tipo Leonardo Da Vinci, que sabe mucho sobre todo, especialmente alquimia. Se unió porque tiene ideas heréticas sobre el cuerpo humano (bacterias, cirugía y ciencia médica). Es un alquimista muy hábil por lo que conoce todo tipo de venenos y sus antídotos. Siempre termina sus frases con "¿verdad?".

Habilidades: Sabiduría académica: (Historia, Geografía, Alquimia +20, Magia +10, Ingeniería, Ciencia, Buscar +10, Astronomía), Canalización +10, Carisma animal, Sabiduría popular: (Tilea, Plantas, Animales, El Imperio), Tasar, Cotilleo +10, Nadar, Regatear, Sanar, Intimidar, Sentir magia +10, Percepción +20, Carisma, Leer/Escribir +20, Lengua arcana: (Magia +10), Hablar idioma (Clásico, Bretón, Tileano, Estaliano, Reikspiel, Marienburgués, Eltharin, Khazalid).

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber oscuro (Nigromancia), Manos rápidas, Magia vulgar, Magia menor (Cualquiera), Lingüística, Proyecto infalible, Magia pueril (Arcana), Magia pueril (Vulgar), Resistencia a la magia, Muy resistente, Lingüística, Imperturbable, Intelectual, Recarga rápida, Pistolero experto, Disparo certero, certero, Disparo infalible, Especialista en armas: (Pólvora, Ingeniería, Cañones).

Enseres: Rifle largo de Hochland hecho de oro con 20 disparos, Laboratorio alquímico, Ropa gruesa de cuero, Mandil, Frascos de ácidos y bases, Numerosos venenos y antídotos, Libros de ciencia y alquimia, Material de escritura, 2 Cañones con dotación.

Criado de Wilhelms

Manfred "Manny"

Criado / Asesino

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
72	66	45	51	68	53	53	52
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	17	4	5	5	0	12	3

Descripción: El sirviente de mayor confianza de Wilhelm, el único de sus sirvientes que Wilhelm permite que le acompañe en su viaje. La razón de que Wilhelm confíe en él es porque le conoce de hace mucho tiempo, y también porque lo que piensa Manny es simple, muy simple. No

siempre entiende sus órdenes por completo, usando estúpida insolencia; siendo útil en el lugar equivocado y diciendo algo equivocado en el momento equivocado. Sin embargo todo es actuación; es un actor y espía para un gremio rival en la ciudad donde Wilhelm tiene su gremio. Le han dicho que mate a Wilhelm cuando tenga ocasión, que será después del clímax, cuando todo sea agradable y confuso. Manny dice mucho "hummm".

Habilidades: Charlatanería, Carisma, Sabiduría popular: (Tilea, El Imperio), Escondarse, Disfraz, Gambl, Cotilleo +20, Regatear, Leer labios, Percepción, Actuar: (Actor +20, Narrador), Forzar cerraduras +10, Preparar venenos, Escalar +10, Buscar, Jerga de ladrones, Código secreto: (Ladrón), Seguimiento, Movimiento silencioso, Prestidigitación, Hablar idioma: (Reikspiel, Estaliano).

Talentos: Oído aguzado, Gato callejero, ¡A correr!, Parada veloz, Reflejos rápidos, Don de gentes, Desenvainado rápido, Intelectual, Intrigante, Certero, Especialista en armas: (Presa, Parada, Arrojadizas), Pelea callejera, Callejeo, Cortés, Disparo certero, Puntería, Pies ligeros.

Enseres: 5 Dosis de veneno (4 Veneno negros, 1 Rompecorazones), 3 Cuchillos arrojadizos, Ropas de sirviente, Daga, Ganzúas.



Personajes Destacados de Schloss Schwarzwald

El Castillo no está muy poblado en este momento a pesar de dar cabida fácilmente a cientos de personas en cualquier momento de su apogeo. Como solo hay un puñado de personas dejaron de mantener la fortaleza, lo que se apreciaba. Incluso en su mal estado actual entra toda la compañía mercenaria sin problema, aunque hay pocas habitaciones para más gente, por lo que este castillo parece al mismo tiempo vacío y repleto.

Werner Bäume

El Jardinero

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
31	31	34	25	22	38	28	36
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	2	4	0	0	0

Descripción: Werner es un pequeño anciano de aspecto serio. Meticuloso en su trabajo, lleva una camisa manchada de marrón y siempre lleva un par de tijeras de poda en una mano y una pala de jardinería en el bolsillo trasero. Werner es quién se encarga el jardín privado de la

Grafín, aunque ha tenido que usar parte de sus verduras para llegar a fin de mes, está viejo y cansado pero sus ojos aún funcionan bien, y pasa la mayor parte de su tiempo en el jardín, la mayoría del tiempo oculto a la vista, debido a su trabajo. Tiene tendencia a repetirse, p.e. recontando las mismas historias o frases “fuerte frío hace, fuerte frío hace”.

Habilidades: Charlatanería, Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Conducir, Cotilleo, Percepción, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Jardinero).

Talentos: Oído aguzado, Etiqueta, Recio, Muy resistente.

Enseres: Tijeras de poda, Pala de jardinería, Traje de jardinero con bajos colgando.

Frau Bäume

La Cocinera

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
45	23	31	41	31	28	37	22
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	4	4	0	0	0

Descripción: Elsa Bäume es una gran vieja de mejillas sonrojadas con un perpetuo ceño fruncido. La mayor parte de su genio encaja con el momento en que está con el nuevo bufón, cuya presencia le producirá un soponcio si continúa mucho tiempo. Es de lengua maliciosa y dice lo

que piensa, y no le importa. Generalmente está bien informada de lo que ocurre en el castillo pues su marido y nieto le cuentan la mayoría de lo que y oyen por ahí. Aborda una conversación de forma directa, interrumpiendo a menudo a la gente y ofendiéndose fácilmente.

Habilidades: Charlatanería, Sabiduría popular (El Imperio), Conducir, Cotilleo +20, Regatear, Percepción, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Cocinera).

Talentos: Oído aguzado, Etiqueta, Recio, Muy resistente, Guerrero nato.

Enseres: Enorme cucharón de madera, Vestido blanco desgastado (solía ser más blanco de lo que es), Mandil, Lengua afilada.

Dieter Bäume

Mozo de cuadras / pinche

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25	33	26	27	39	31	27	34
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	2	5	0	0	0

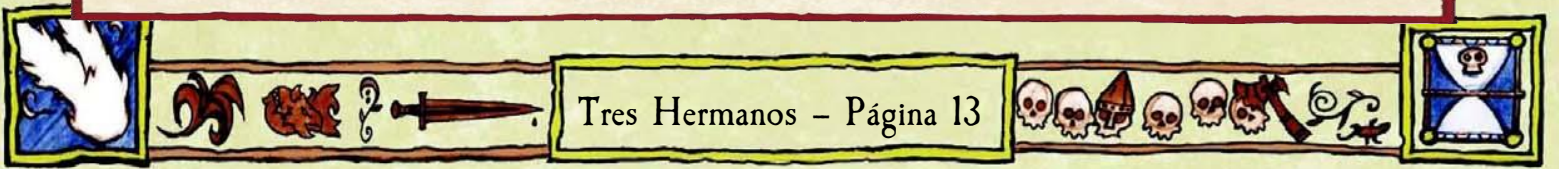
Descripción: Dieter es un joven de unos 12 años, de nariz que moquea, mejillas sonrojadas y más bien pequeño. Es el nieto de Werner y Elsa; hace la mayor parte de las tareas domésticas alrededor del castillo, lo que significa que pasa gran cantidad de tiempo tratando que le vean y ponerse a

trabajar. Tiene muchos escondites en el castillo y sabe cómo orientarse en las partes complejas de las zonas desérticas, sus ojos también funcionan muy bien.

Habilidades: Escondarse, Esquivar, Cotilleo, Percepción, Hablar idioma (Reikspiel).

Talentos: Oído aguzado, Pies ligeros.

Enseres: Ropa vieja mal ajustada, nariz mucosa.



Capítulo 1: Dramatis Personae

PNJs Secundarios

La Compañía Garra de Hierro

Infantería Garra de Hierro

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25	33	26	27	39	31	27	34
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	2	5	0	0	0

20 espadachines, 20 piqueros

Habilidades: Sabiduría popular: (Tilea, El Imperio), Esquivar, Jugar, Cotilleo +10, Percepción, Lengua secreta (Jerga de batalla), Hablar idioma (Reikspiel, Tileano).

Talentos: Desarmar, Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Robusto, Guerrero nato.

Enseres: Daga, Espada, Armadura media (cota de malla, Escudo (Los piqueros tienen una pica en vez de espada).

Arcabuceros de la Garra de Hierro

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
33	40	36	30	31	30	32	25
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	3	4	0	0	0

20 hombres fuertes

Habilidades: Sabiduría popular: (Tilea, El Imperio), Esquivar, Jugar, Cotilleo +10, Percepción, Lengua secreta (Jerga de batalla), Hablar idioma (Reikspiel, Tileano).

Talentos: Desarmar, Recarga rápida, Disparo infalible, Robusto, Puntería.

Enseres: Daga, Espada, Pistolón y 10 disparos, Armadura media (camisa de malla).

Plumas Negras

Ballesteros (antiguos forajidos)

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
35	41	32	33	39	31	29	29
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	3	3	4	0	0	0

10 hombres

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (Tilea, El Imperio), Escondarse, Esquivar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Montar, Escalar, Buscar, Lengua secreta (Jerga de batalla), Código secreto (Ladrón), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel, Tileano), Nadar.

Talentos: Desarmar, Visión nocturna, Recarga rápida, Certero, Golpe poderoso, Callejeo, Golpe conmocionador.

Enseres: Ballesta con 10 virotes, Daga, Espada, Armadura media (camisa de malla), Escudo.

Los Guadaña

Caballería Pesada

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
55	53	46	50	49	50	42	39
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	4	5	4	0	0	0

8 hombres fuertes

Habilidades: Sabiduría académica:

(Genealogía/Heráldica, Religión, Estrategia y tácticas), Criar animales, Adiestrar animales, Sabiduría popular: (El Imperio), Esquivar +10, Cotilleo +10, Percepción, Montar +10, Lengua secreta (Jerga de batalla), Hablar idioma (Bretón, Reikspiel).

Talentos: Sangre fría, Etiqueta, Reflejos rápidos, Especialista en armas (Caballería, Mangual, A dos manos), Golpe poderoso.

Enseres: Destrero con silla y arreos, Espada, Armadura de placas completa, Caballo con silla y arreos, Lanza, Escudo.

Cuervos

Herreruelos

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
45	38	36	38	39	30	37	39
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	3	4	0	0	0

6 hombres de habilidad y coraje excepcional

Habilidades: Criar animales, Carisma, Mando, Sabiduría popular: El Imperio +10, Consumir alcohol, Esquivar, Tasar, Jugar, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Montar +10, Código secreto (Batidor), Hablar idioma: Reikspiel.

Talentos: Etiqueta, Pistolero experto, Don de gentes, Desenvainado rápido, Recarga rápida, Intelectual, Certero, Especialista en armas (Pólvora Parada), Golpe poderoso, Disparo certero, Equitación acrobática, Muy resistente.

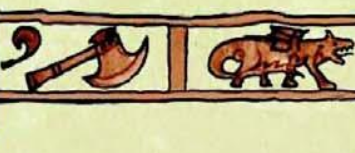
Enseres: Espada, Caballo de guerra ligera con silla y arreos, Main Gauche, Par de pistolas con 20 disparos, Armadura de cota de mallas completa.

2 cañones con la runa enana del fuego

Tripulados por 8 hombres fuertes más el pistolero experto / ingeniero, son obuses lo que significa que pueden usarse tanto como cañones como morteros.

4 Carros de suministros llenos de comida y cosas que no quieren cargar. Cada uno está equipado con cuatro caballos, un conductor y un guardia. Usa el perfil de espadachín para las tripulaciones.

La compañía tiene un total de 100 hombres.



Capítulo 2: Cómo se Desarrolla la Trama

Capítulo 2: Cómo se Desarrolla la Trama

Sinopsis

Wilhelm ha recibido una carta de su hermano, el Graf de Schwarzwald, pidiéndole un préstamo para pagar mercenarios que ayuden a limpiar una invasión de no muertos en un pueblo cercano afectado por la plaga. Wilhelm está encantado con el apuro de su hermano y decide contratar a su hermano más joven, quién ha creado hace poco su propia compañía de mercenarios: "la Garra de Hierro". Wilhelm quiere que los jugadores vayan a Stefan y aseguren sus servicios tras reunirse con él y viajen a Schwarzwald. Es su plan para usar a Stefan y el antiguo romance de Liselle para probar que Sigmund no es adecuado para gobernar Schwarzwald. Wilhelm va a usar la manipulación para reavivar el romance mientras pretende al mismo tiempo ser el hermano de confianza de Sigmund, pero realmente colocará a los amantes para que Sigmund sea testigo. Espera que ello sea el detonante para que Sigmund haga algo imprudente que le condene y muy probablemente le mate (si no muere por ello Wilhelm tiene un asesino para limpiar). Esto será suficiente para alzar a Wilhelm con el título de Graf mientras parece completamente inocente de cualquier mala conducta.

Orden de Sucesos

Las siguientes escenas son la historia principal. Son las escenas que componen la parte de juego trágica del escenario. Es posible que no puedan ser incluidas todas, si los jugadores deciden actuar sobre cosas que ven o aprenden. Pero si los jugadores simplemente se sientan y deciden no hacer nada, estas escenas serán las que pasen por el desarrollo de la tragedia de Schwarzwald.

Escena de Apertura: La Oferta de Wilhelm

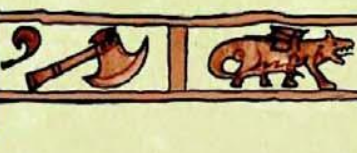
Manny, un pequeño miserable que humm... se acerca con una oferta para los jugadores. Se presentará como sirviente de un rico e influyente maestro de gremio, Wilhelm Schwarzwald. Wilhelm está buscando un grupo de aventureros para ayudarlo en un encargo. Le dará los detalles si aceptan y van a reunirse con él en su casa. Ver *Capítulo 3: La Casa de Wilhelm*.

Cuando los jugadores llegan a la casa de Wilhelm le encuentran ocupado tras su escritorio con una carta. Cuando entran alza brevemente la mirada: "ah, **estáis aquí ¡excelente!**", termina de doblar la carta, la sella y finalmente se la da a Manny. Luego mira a los jugadores y comienza su discurso:

"Bueno, bueno, parecéis un grupo de gente cualificada ¡Gran cosa! Lo que estoy ofreciendo ahora es una tarea bien pagada para un grupo como el vuestro, veréis que me encuentro en un apuro; He recibido hace poco una carta de mi hermano. Es el Sigmund Graf de Schwarzwald, ¿Habéis oído hablar de él? ¿No? No sé por qué deberíais, es un pequeño lugar cerca de la frontera de Sylvania, no en Sylvania, eso sí. Bueno, mi hermano ha tenido hace poco problemas con los no muertos, y con la tormenta del caos y el estado general del imperio actualmente, se ha visto en la necesidad de contratar algunos mercenarios, para librar nuestro ancestral hogar del problema de estos muertos vivientes. Sé lo que pensáis, no os preocupéis, no voy a pedirlos que vayáis a luchar a esos no muertos, no, realmente me he tomado la libertad de contratar a una compañía de mercenarios para mi querido hermano. Lo que necesito ahora es un grupo de gente de confianza, como ustedes, que me ayude a finalizar el trato y luego viaje con esos mercenarios para reunirse conmigo y el pobre Manny allí. Tras esto les contrataría como guardaespaldas y sirvientes personales, pues planeo viajar con los mercenarios a Schwarzwald. Ha pasado como veis mucho tiempo desde que vi por última vez a mi hermano y pienso que podría ser un bonito gesto acudir en persona con la ayuda que ha pedido. Entonces, en lo que se refiere

a vuestro trabajo es relativamente sencillo, cogéis los papeles y el pago para los mercenarios, les acompañáis para que se reúnan conmigo, luego me escoltáis a mí y a Manny a Schwarzwald para una visita familiar. Los mercenarios se encargan de los no muertos y nosotros regresamos aquí. Lo único que espero de vosotros es os aseguráis que no me molestan y hacer pequeños recados de vez en cuando. Pagaré por ello 10 Coronas ahora y otras 50 Coronas a mi regreso a salvo aquí y os daré alguna recomendación personal que os abrirá algunas puertas en la ciudad. Tendré a Manny aquí para atender nuestra habitación y acomodarnos en el camino, así que no tenéis que preocuparos de eso. Y sé lo que estáis pensando ¿por qué no coger el dinero y correr? Sí, bueno, hubiera pensado que de todos modos, cuando yo era aún aventurero, dejadme deciros, ¿volar a algunos rincones donde podéis? Pero os aseguro que eso sería un error. Como es tengo ya visto un pago a los mercenarios y no dudaría en enviarles a encontraros a ustedes y al resto de su dinero., tengo muchos contactos por aquí así que encontraríais bastante difícil gastar vuestras ganancias ilícitas, ¡ja ja! Eso sí, no hace daño considerar todas las oportunidades. No se puede culpar a nadie por intentarlo ¿eh? ¡Excelente! ¡Gran cosa! Entonces, ¿tenemos trato?"





Capítulo 2: Cómo se Desarrolla la Trama

Si los jugadores preguntan: ¿Por qué nosotros y no alguno de sus otros sirvientes?" Responderá con evasivas sobre la necesidad de ellos de ver las cosas aquí mientras él se ha ido. Si presionan el asunto admitirá que no termina de confiar en la gente a su servicio, pues sospecha que algunos podrían ser espías de otros gremios o peor. Los extraños son la única manera de evitar llevar espías con él a la casa.

Escena 1: Llegando al Campamento Mercenario

Los jugadores llegan al campamento de mercenarios Garra de Hierro tras un tranquilo viaje de dos días. Ver *Capítulo 3: El Campamento del Ejército*. Pueden recoger algunos rumores sobre la compañía en el camino. Los guardias en las puertas les preguntarán por sus asuntos de manera abierta y amable, cuando mencionen el pago serán dirigidos directamente al cuartel general donde Stefan está hablando a Giovanni sobre diferentes tipos de pólvora. Tras presentar los guardias a los jugadores les da la bienvenida con una sonrisa y les pide que se sienten, y si quieren comer o beber algo. Les preguntará si han tenido algún problema en encontrarles y sobre su viaje, solo tras asegurarse que están cómodos y alguna pequeña charla irá al grano. Los jugadores tienen el contrato final para la compañía y una gran suma de dinero. El dinero es un cuarto de la suma total, con otro cuarto en el siguiente pueblo. Allí se reunirán con Wilhelm quién tiene el resto del efectivo. Stefan leerá el extenso contrato lenta y cuidadosamente, hum hum y asiente, luego permite que Giovanni lo lea por completo y por último llama a Pieter para que lo lea también. Cuando terminan discutirán brevemente algunos detalles entre ellos, Giovanni se encoge y dice ok, mientras Pieter se entusiasma por ello, pues es una oferta generosa. Stefan aceptará luego las condiciones del contrato, firmará con su nombre debajo y recibe el pago. Luego llama a Luthor y da la orden de comenzar a dismantelar el campamento y salir.

Escena 2: Reuniéndose con Wilhelm

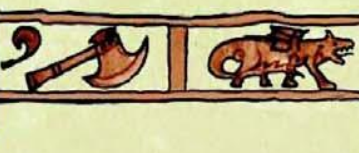
En el siguiente pueblo se encontrarán con Wilhelm y Manny. La compañía establece campamento fuera del pueblo y los jugadores van al siguiente pueblo para encontrarse con Wilhelm y llevarle al campamento. Wilhelm en realidad está esperando fuera de "La posada el León Rojo" en la plaza del pueblo. Está en su armadura de placas con varias armas visibles en su caballo. Seguirá a los jugadores al campamento donde irá al cuartel general para la

primera reunión de los dos hermanos en muchos años. Stefan está muy sorprendido. Primero está feliz, luego sospecha, luego hosco al darse cuenta de donde van exactamente. Wilhelm está feliz y entusiasta y habla de lo feliz que es por ver a Stefan de nuevo y lo bueno que es poder dejar atrás el pasado. Habla de cómo pudo haber engañado a Stefan para aceptar el contrato pero es porque quiere sanar las heridas familiares, reunir a los hermanos y salvar su hogar juntos como una unidad. Stefan está tranquilo durante este discurso y al final se encoge de hombros y acepta pues quizás es hora de arreglar las cosas, aunque no parece muy contento. Stefan luego reúne a sus lugartenientes y les presenta a Wilhelm. Wilhelm saludará a Luthor quién es un viejo amigo de Schwarzwald también, conoce a Kriak y su reputación, pero cuando se encara con Augen se vuelve rígido, asiente con la cabeza y dice "Augen" luego va a los otros. Augen mirará con enojo a Wilhelm, de pie y en silencio. Tras las presentaciones Wilhelm entrega el resto del pago y dice a los jugadores que se le unan en el León Rojo en el pueblo. En la posada Luthor llega más tarde con algunos de los hombres a tomar un trago. Invita a los jugadores a unírsele. Tras algunas copas, un par de partidas de dados, se vuelve bastante hablador y cuenta la historia de Stefan, Liselle y Sigmund. También menciona que Augen tuvo una pelea con Wilhelm. A la mañana siguiente todos salen hacia Schwarzwald.

Escena 3: Llegando a Schwarzwald

Dependiendo de la ciudad a la que viajen antes de comenzar en el trayecto a Schwarzwald llevará diferente cantidad de tiempo, pero es tranquilo, tedioso y aburrido. La carretera al castillo concluye en al lado de una colina con árboles de hoja perenne a cada lado ahogando el camino, el bosque es claustrofóbico y oscuro. Cuando por fin el castillo sale a la vista es menos que una visión agradable. Los techos tienen agujeros visibles y cuando entran en el patio está claro que el castillo ha visto días muchos mejores, por un lado al barracón le falta el techo por completo y los establos solo están ligeramente mejor. Ver *Capítulo 3: Scholss Schwarzwald*. Wilhelm y los jugadores son algunos de los primeros en cruzar las puertas junto con Stefan. Son recibidos por Sigmund y Liselle junto con los restos poco impresionantes de la guardia del castillo, todos ellos demasiados viejos o lisiados por haber participado en la Tormenta del Caos. Sigmund es el gemelo idéntico a Wilhelm pero parece más viejo y deteriorado, una vena en su sien late





Capítulo 2: Cómo se Desarrolla la Trama

visiblemente cuando se acerca. Al ver a Stefan palidece y aparecen puntos rojos en su mejilla. Sin embargo no dice nada. Liselle permanece a su lado derecho un paso por detrás, también en silencio, aunque jadea audiblemente cuando reconoce a Stefan. Wilhelm desmonta luego, y va a abrazar a su hermano exclamando:

"¡Sigmund que bien se te ve, dioses! ¿Cuánto tiempo ha pasado? ¿Qué? ¡Cinco años! ¡Como vuela el tiempo!"

Sigmund interrumpe entonces diciendo:

"¿Qué estás haciendo aquí?"

Sonando muy poco satisfecho. Wilhelm comienza a explicar:

"¡Recibí tu carta! Tan pronto me enteré los problemas aquí vine y ho..."

Sigmund interrumpe con:

"¿Qué carta?, Yo no he escrito ninguna carta"

Wilhelm saca entonces una carta de su cuerpo con una mirada de asombro en su rostro, diciendo:

"Esta carta de aquí. ¿No la escribiste? ¿No es ese tu sello?"

Entonces Liselle avanza, hace una reverencia y dice: *"perdonadme mi señor, la carta le escribí yo, siento mucho mi indiscreción pero ¡necesitamos ayuda! ¡De lo contrario Schwarzwald perecerá!"*

En ese momento se abre una puerta del edificio principal y viene el bufón corriendo cacareando con alegría. La cocinera le grita detrás y lo persigue. Tiene la cara completamente colorada con un gran cucharón de madera en sus manos, maldiciendo al bufón al máximo de sus pulmones, usando descripciones muy vívidas de lo que piensa de él. Él corre a través del patio y salta ágilmente sobre la pared del barracón cacareando todo el camino. Ella trata de saltar y golpearlo con el cucharón pero falla por completo y permanece allí estupefacta bajo el muro con lágrimas de ira corriendo por sus mejillas. El bufón se ríe de ella y salta sobre la pared haciendo gestos groseros y malas quintillas. Ella luego se rinde y comienza a caminar de vuelta al interior levantando sus brazos y exclamando:

"¡Poner estiércol en la olla, toda la cena arruinada! ¡Ahora no tenemos nada que comer! ¡Y ni siquiera le importa! ¡Oh sí, es muy divertido, irse a la cama con la tripa vacía!"

Mira brevemente a la gente en el patio luego camina dentro y cierra la puerta. El bufón se mofa de ella salvajemente mientras ella entra gritando:

"¡Já! ¡Solo es algo de condimento en tu comida! ¡El sabó será mucho mejó, creo yo!" y:

"de una cosa puedes estar segura, tu comida no vale ni pa' alimentar a los perros con ella."

Sigmund y Liselle permanecen sin hacer nada ni decir nada, pero la vena de la sien de Sigmund será de un púrpura brillante. Luego echará un vistazo alrededor y dice:

"Bienvenido al hogar de los hermanos

Schwarzwald, ya que mi esposa se ha atrevido a invitarnos a todos aquí, podrá atender vuestras necesidades".

Luego gira sobre sus talones y entra. Mientras está caminando una voz de entre los mercenarios dice solo un poco demasiado alto:

"Espero que no sea quién nos va a pagá, parece má pobre que las ratas",

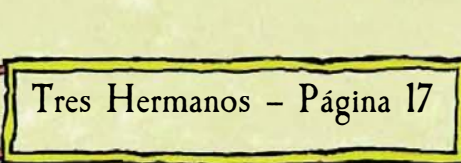
Esto sonsaca algunas risas entre los hombres, pero Stefan palidece cuando le oye y mira con contundencia a Luthor, quién le da al sabelotodo un porrazo en la cabeza. Es demasiado tarde pues todos en el patio lo han oído.

Como están las cosas, Sigmund está humillado por completo; sus hermanos han regresado para ser testigos de su casa en ruinas, los sirvientes fuera de control y él mismo humillado por su esposa. Sigmund está *muy* enojado, pero nada puede hacer al respecto. Esta escena es importante porque establece el humor de la estancia en el castillo y a Sigmund en una posición donde está tan furioso con todo que puedes tenerle hundido cada vez que lo desees, aunque esperar a la escena del clímax antes de ello daría probablemente el mejor efecto.

Escena 4: El Primer Banquete

A los jugadores les dan cuartos en la torre de Wilhelm junto con Manny y en ese momento podrían dar una vuelta y echar un vistazo al castillo y conocer la gente que vive aquí o hacer un poco lo que quieran. Después de que todos hayan sido alojados en algún lugar para dormir, los caballos alimentaos y todas las otras tares que necesiten hacer, Wilhelm y sus hombres son invitados a comer en el gran salón, donde tendrá lugar un banquete. Los jugadores, Manny y Wilhelm ocupan el tramo derecho de la mesa de forma de herradura del salón. Stefan y sus oficiales (incluido Gulgung) están colocados en el tramo opuesto, y Sigmund y sus sirvientes ocupan la parte central, nota que a Luthor se le ha dado un lugar en la mesa principal. El festín es exiguo, con pan, carne ahumada y tres tipos de verduras, todo hervido e insípido. Nadie dice nada durante largo tiempo, luego, Sigmund se levanta y grita:

"¡Bufón! Entretennos, esto es una compañía de enterradores".





Capítulo 2: Cómo se Desarrolla la Trama

El bufón entra entonces por las puertas dobles de la entrada al salón, reverenciando y lloriqueando. Empieza por hacer algunas acrobacias como saltos mortales y volteretas, luego hace alguna payasada, como hacer que se cae, diciendo chistes muy malos, todos sobre Sigmund y todos muy personales, sobre su falta de un heredero y su esposa que está fuera de control, etc.: "No diría que Sigmund es un poco lento, ¡poco sino me caliente!" y cosas así. Luego hace malabares un rato, con cuchillos, bolas, huesos y manzanas. Como gran final pide un voluntario para ayudarlo con su parte de lanzamiento de cuchillos. Como final alternativo al acto descrito en su descripción de personaje, puedes dejarle lanzar un cuchillo que golpee al voluntario directamente en la pierna, incluso aparentemente a propósito, pues es muy habilidoso con sus cuchillos. Aunque asegúrate de tenerlo disculpándose patéticamente después al afectado. Tras el espectáculo todos se retiran, la cena termina con una nota desagradable. Puedes dejar que los jugadores husmeen un poco ahora; si no, todos se van a dormir.

Escena 5: El Segundo Banquete

La segunda noche en el Castillo hay otro "festín", el menú es en gran medida el mismo que el día antes. Durante este, los jugadores llegan a ver cómo las cosas se intensifican, con Sigmund finalmente empezando a mostrar algo de emoción. El Bufón entretiene con una nueva obra llamada el *Cornudo*, ver Apéndice. Es una obra que Wilhelm escribió para el bufón, con el objetivo de enfurecer aún más a Sigmund. Es una obra *mala* y eso debe enfatizarse más por la terrible interpretación del bufón. Cada vez que llega la parte del amante mira a Stefan, con la esposa mira a Liselle y con el marido mira a Sigmund. Exagera todo ridículamente y hace extrañas contorsiones cuando está luchando / siendo cariñoso consigo mismo en la obra. Liselle se va en el intermedio, con la cara roja de ira. Poco después de eso, Sigmund comienza a agarrar su copa muy fuerte con los nudillos blancos e incluso empieza a rechinar sus dientes. Cuando la obra finaliza, se levanta y lanza su copa llena a la cara del bufón, mientras ruge: "¡Fuera criatura miserable!" El bufón se va a toda prisa, cacareando todo el camino, con la nariz sangrando violentamente por lo que rocía mocos y sangre mientras salta fuera de la sala. Sigmund se sienta y continúa comiendo sin decir palabra, mirando fijamente su plato. Tras el banquete Stefan sale al jardín para encontrarse con

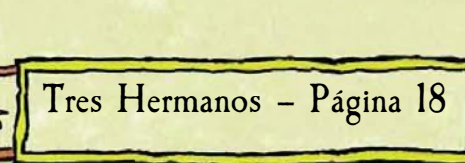
Liselle. Wilhelm pide a uno de los jugadores que les espíe.

Escena 6: El Tercer y Último Banquete

Donde todo comienza a desintegrarse, se coloca todo tipo de venenos en las comidas y bebidas. Sigmund ni siquiera aparece en la cena y Stefan y Liselle se retiran temprano disgustados por el Bufón. Wilhelm tiene el veneno del bufón para Stefan y Liselle y les pone juntos en la habitación de Stefan. También intenta envenenar a Gulfang pero no es capaz de incapacitarle por completo, solo se vuelve somnoliento de la enorme cantidad que Wilhelm ha puesto en su comida. Wilhelm luego va a ver a Sigmund con la excusa de que quiere que Sigmund deje de comportarse como un patán y vayan a ver a Stefan para que puedan hablar las cosas. Sigmund finalmente aparece y van a la habitación de Stefan. Si Sigmund encuentra a Stefan a Liselle juntos no dice nada. Da media vuelta y sube a su habitación, se pone su armadura, ata su espada, baja al jardín y envía alguien a buscar a Stefan. Permanece en silencio mientras truenos y los relámpagos iluminan el cielo nocturno el retumbar de los truenos se vuelve más y más fuerte. Wilhelm pide a los jugadores que cojan a Liselle la pongan en su propia habitación, luego da a Stefan el antídoto para el veneno adormecedor que le ha dado. Mientras Stefan se despierta Wilhelm le dice que Sigmund se ha vuelto loco y ha amenazado con matar a Liselle y que Stefan necesita bajar al jardín a detenerlo. Stefan, estando aturdido y confundido del veneno, accede y se pone en marcha. Baja hacia los jardines donde se encuentra cara a cara con Sigmund, loco de ira y con ojos de asesino. Este momento es dramáticamente apropiado para que un último rayo golpee la torre más alta seguido de una lluvia torrencial que empape a todos fuera, limitando la visibilidad a pocos metros, haciendo casi imposible conversar y haciendo resbaladizas las superficies imponiendo un -20 a Agi en cuanto a correr alrededor de las superficies exteriores del castillo.

Escena 7: La Confrontación del Jardín

Todo el odio y la ira se derraman. Sigmund embiste a Stefan, espada en alto, gritando al máximo de sus pulmones (esta vez Sigmund está afectado por el frenesí). Stefan se defiende y sobreviene una lucha amarga cuando Stefan, incapaz de derribar a Sigmund tiene que luchar con su hermano a muerte,





Capítulo 2: Cómo se Desarrolla la Trama

en el jardín, en la tormenta, cerca de una caída de 70 metros. Wilhelm está allí observando tratando aparentemente de separarlos pero sin conseguirlo, no se acerca tanto como para estar en peligro. En ese momento el bufón está haciendo de la suya, va a matar a todos los habitantes del castillo que siente que le han agraviado, que son más o menos casi todos, empezando por la cocinera y su familia (y posiblemente los jugadores dependiendo de cómo le hayan tratado). Manny se prepara para hacer su verdadero trabajo y matar a Wilhelm. Envenena sus armas y también va al jardín. En todas las sombras abundan dagas, venenos y puñales envenenados. En cuanto a los jugadores depende de ellos más o menos como termina todo esto, si hace lo que Wilhelm les dice y no mucho más, todo lo que Wilhelm ha planeado llega a pasar. Stefan finalmente triunfa sobre Sigmund empujándole sobre el borde. Liselle despertará por la mañana para una más que grande sorpresa, Manny intentará asesinar a Wilhelm, pero muere por las cuchillas envenenadas de Malucius y Wilhelm se convierte en el nuevo Graf de Schwarzwald. Los mercenarios y las tropas de Averheim limpiarán los no muertos y los jugadores tendrán una fuerte suma de dinero (300 co) de Wilhelm por su "gran" trabajo, ¿pagará adecuadamente?

Algunos finales alternativos:

Los jugadores frustran todo lo que Wilhelm ha planeado pues descubren su naturaleza malvada. El enfrentamiento es entre Wilhelm y sus dos hermanos en el jardín, con Malucius ayudando a Wilhelm y Gulfang ayudando a Stefan y Sigmund. Sigmund es entonces envenenado por su esposa quién le dice a Stefan que tome el título de Graf en su lugar. Él accede para salvar su hogar y todo termina felizmente (bueno, de algún modo). Los jugadores son recompensados según sus acciones; consiguen una pequeña recompensa económica (50 co), la espada mágica y algunos nuevos amigos poderosos en esta parte del Imperio.

Los jugadores ayudan a Sigmund haciéndole consciente del complot en su contra. Liselle luego envenena a Stefan y culpa a Wilhelm. Gulfang tratará de matar a Wilhelm, el resto de los mercenarios y Manny van también tras Wilhelm. Sigmund vive pero también es envenenado por Liselle quién se hace cargo del liderazgo del condado. Ella recompensa o despacha a los jugadores dependiendo de si son un peligro para ella o si la ayudaron.

Todo el mundo muere, Liselle es asesinada por el bufón, empujada por el borde del jardín porque los jugadores frustran alguno de los envenenamientos. Esto se atribuye a Sigmund como un celoso acto de furia. Stefan trata luego de matar a Sigmund pero es Stefan quién muere. Sigmund es luego asesinado por el vengativo Gulfang y Wilhelm lo es por Manny. Los jugadores son despedidos con lo que tienen por Otto, dejando el condado y un linaje noble que ya no existe.

Escena Final: La Llegada del Capitán Otto

Todo se resuelve con la llegada de un contingente de tropas de Aveheim lideradas por el Capitán Otto Mannheim. Él y sus tropas van a marchas forzadas al castillo tratando de evitar quedar empantanados en la tormenta. Está empapado, cansado y de mal humor. Se hará cargo de la situación, interrogará a los jugadores sobre qué ha sucedido y su papel en ello. Les despedirá con el mensaje de que son libres de irse con lo que tienen, pero si se quedan son los principales sospechosos en un caso de asesinato muy serio. Quiere una solución fácil al problema de Schwarzwald, todo lo que quiere es librarse de los jugadores así como tener a alguien como jefe del condado sin cabos sueltos.

Entreactos:

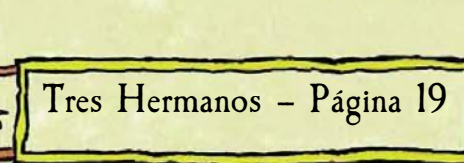
Incluye tantos de estos elementos como quieras. No es esencial que se jueguen todas estas escenas, están aquí para añadir intriga, sabor y/o acción.

Día 2:

Stefan y sus oficiales están ocupados planeando el próximo ataque a la villa y pasan la mayor parte de su tiempo en los cuartos de Stefan. Augen y algunos de sus hombres son enviados a explorar la villa. Sigmund está ausente, pasando la mayor parte del tiempo en su habitación. Wilhelm está ocupado en su habitación, escribiendo la obra para el bufón y falsificando un añadido a la carta escrita por Liselle. El añadido dice que Sigmund ha perdonado a Stefan y quiere verle de nuevo y si Wilhelm sabe su paradero.

Bufones groseros

Haz que Malucius haga algunas bromas a los jugadores y otra gente del Castillo, mira el apéndice para una lista de sugerencias. Un buen comienzo es tenerle escalando la chimenea en las habitaciones de los jugadores y gritar como un alma en pena





Capítulo 3: Localizaciones

dejando que los confusos jugadores le entrevean bajando la chimenea cacareando con locura.

Un viaje en la oscuridad

Wilhelm convoca a los jugadores y les pide bajar a los túneles bajo Schwarzwald y recuperar lo que puedan del laboratorio secreto de Heinrich. Él le suministró algunos libros valiosos, libros que podrían revenderse. Les habla de la puerta secreta que conduce abajo desde la cripta Schwarzwald. Aquí abajo los jugadores se encuentran con algo de escoria skaven armados con lanzallamas y descubren qué tipo de persona es realmente Wilhelm. Ver Capítulo 3: "Minas bajo Schloss Schwarzwald".

Wilhem da al bufón la obra

Uno o más jugadores ve a Wilhelm dar al Bufón la obra que ha escrito durante el día. Esto mostrará a los jugadores que hay una conexión entre ambos.

Stefan y Liselle se encuentran

Werner ve y escucha una reunión secreta en el jardín entre Stefan y Liselle, se la cuenta a su esposa quién se la cuenta a Wilhelm y a los jugadores ya que no le gusta la mujer extranjera y teme contárselo a Sigmund. Este encuentro revela que aún vive el amor entre ambos.

Pelea

Algunos de los mercenarios rompen a pelear. Durante un tiempo surge el caos, mientras los oficiales se esfuerzan por disolver a los alborotados soldados y todos corren a verla. Oportunidad de espiar algo en los cuartos de la gente.

Día 3:

Como el clima no mejora y parece que se acerca una tormenta, el ataque a la villa se retrasa hasta el día siguiente. La mayoría de la gente deambula por doquier, acabando casi todos en el jardín en algún momento.

Más del bufón grosero

Haz que Malucius haga más de sus bromas a los jugadores y también al resto.

Recolecta de Liselle

Haz que uno más personajes presencien a Liselle en el jardín, con un libro que exprese claramente que es un tomo sobre plantas venenosas. Está recolectando

algunas hierbas interesantes que son muy mortales; afirma que son para su perfume.

El Bufón hace cosas escabrosas

Haz que uno de los jugadores presencia a Malucius orinar en una botella de vino y luego poner algo más en otra botella. La primera botella con orina es para los jugadores. La segunda con el veneno para Stefan. Si se le desafía huirá y tirará la botella con orín al personaje que le desafíe.

Nada bueno de Wilhelm

Haz que uno o más jugadores vea a Wilhem acudir a la cocina y poner algo en una botella de vino y en la comida para Gulfang. La botella es para Liselle. Si se le cuestiona primero retirará la mano del contenido, diciendo que es medicinal, luego tratará de ser amable y ofrece una recompensa por el silencio, luego se enojará y ordena a la persona que se meta en sus propios asuntos o podría salir herido.

Y si

Si los jugadores hacen algo inesperado (que probablemente lo harán) es bueno. Ve con ello y mira a ver donde lleva. He proporcionado un montón de PNJs para dar algo con que trabajar, si necesitas alguna intervención mágica usa a Pieter, si necesitas aplastar por completo a alguien usa a Kriak, Gulfang y Luthor, si necesitas a alguien que diga a los jugadores qué tipo de veneno es el que le han dado y un antídoto, usa a Giovanni, si quieres a alguien que le cuente el pasado de Wilhelm usa a Augen y sus hombres. Como DJ me gustaría estar preparado para lo inesperado, teniendo algunas herramientas generales disponibles como PNJs a mano, aunque la mitad de ellos no se usen, entonces tengo algo para otra sesión. Lo mismo ocurre con todo lo de este escenario, úsalo o no, cámbialo a tu gusto, en última instancia, tú eres el DJ.

Recompensa de Experiencia

80 PE por sobrevivir a la tragedia Schwarzwald.

20 PE por cada una de las siguientes personas que logren salvar: Sigmund, Liselle, Stefan, Wilhelm (lo que significa que los jugadores realmente quieren que viva y actúan en consecuencia)

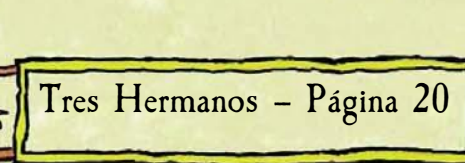
40 PE por bajar a los túneles, si recuperan el diario de Heinrich y derrotan a los Skavens.

20 PE si logran derrotar a Malucius.

30 PE si logran derrotar a Manny y salvar la vida de Wilhelm.

10-20 PE por interpretación individual.

Divertirse y hazlo memorable.





Capítulo 3: Localizaciones

Capítulo 3: Localizaciones

El Hogar de Wilhelm

Wilhelm vive en una impresionante mansión en la parte más cara de la ciudad. Sobre la puerta principal se muestra el escudo de armas de Wilhelm. Representa un libro abierto sobre un fondo rojo con una embarcación fluvial negra debajo. En las páginas del libro está visiblemente escritas las palabras "El conocimiento es Poder". Cuando los jugadores acceden a reunirse con Wilhelm son conducidos aquí. La casa está lujosamente decorada con gruesas alfombras y todo tipo de elementos llamativos colgando de las paredes. Los jugadores serán llevados al estudio de Wilhelm en la primera planta donde le encontrarán en una sala sin ventanas, sentado detrás de un escritorio frente a la puerta. Las paredes están llenas de estanterías y el escritorio lleno de pilas de papel. El propio Wilhelm está en una armadura de placas completa con una pistola de fácil acceso visible sobre el escritorio. Está escribiendo algo cuando los jugadores se muestran, pero no hace nada por ocultarlo de la vista. Cualquier jugador alfabetizado puede hacer una simple tirada de leer para escudriñar el texto del revés. Está trabajando realmente en una carta al Conde Elector de Averheim, afirmando que una gran amenaza de no muertos está en marcha en Schwarzwald y que se debería enviar a alguien a investigar. Wilhelm se presentará y luego procederá a explicar la situación a los jugadores. Consulta el Capítulo 3: "La Oferta de Wilhelm".



El Campamento del Ejército

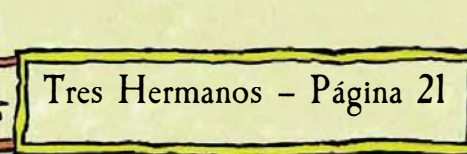
Aquí es donde los jugadores se reúnen con la compañía de mercenarios que Wilhelm ha contratado. El campamento está muy bien dirigido, un cuadrado de zanjas recién excavadas lo rodean, el barro de estas forman muros. Colocadas en los muros de barro hay



afiladas estacas. Hay un camino a través del muro custodiado por dos hombres con picas y otros dos hombres, uno a cada lado de lo alto de los bajos muros, estos armados con ballestas. Dentro de los muros las tiendas se levantan en un sistema de cuadrícula, con el cuartel general situado en el centro. El escudo de armas de la compañía de mercenarios se muestra en una bandera en la tienda de mando. Consta de un cuervo sobre fondo rojo agarrando una moneda de oro en sus garras y sosteniendo una banda de pergamino en su pico. El lema de los mercenarios de la Garra de Hierro está escrito sobre la banda. El lema es: "In Auro Veritas", que significa, "En el oro está la verdad", o como los soldados prefieren: "El oro no miente". El campamento tiene poco menos de 40 tiendas en total, más carros de suministros, caballos y un par de cañones. El total de la compañía son 100 hombres fuertes. Consulta la escena "Llegando al Campamento Mercenario".

Schloss Schwarzwald

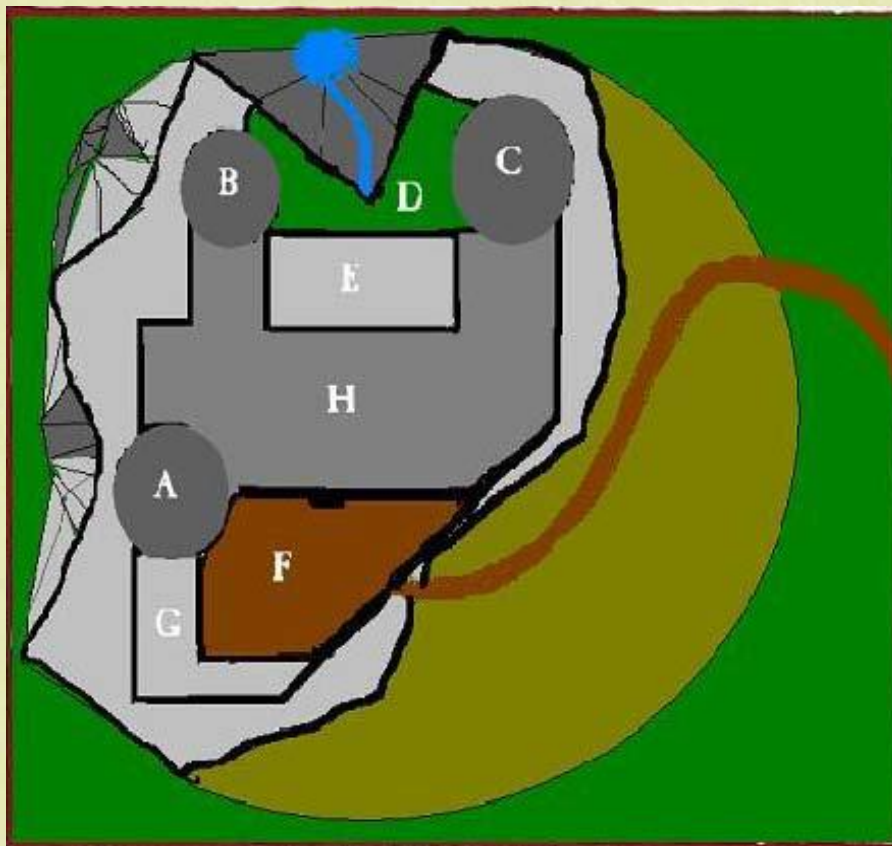
Este rechoncho Castillo sobre un acantilado en un lugar del imperio olvidado por los dioses fue una vez alto e imponente, un fuerte impresionante que dominaba el bosque de abajo. Tal y como está ahora, los muros exteriores y la superestructura del castillo están intactos, pero solo alrededor de un tercio del interior es habitable, ya que la mayoría de los techos están llenos de agujeros, y los suelos y techos podridos e inestables. El castillo en sí tiene forma triangular con tres torres altas, una en cada punto, con la torre sur alzándose un piso sobre las otras dos. El rasgo más llamativo del castillo, sin embargo, es la misteriosa luz amarilla que proviene en apariencia de algún punto tras el castillo, iluminando la estructura y poniendo sus facciones en un extraño relieve. La luz proviene del jardín donde un gran orbe de fuego arde día y noche, proporcionando luz y calor para las plantas. El orbe fue creado por Heinrich el antiguo hechicero de la corte a petición de Sigmund, para dar a su esposa un jardín para aliviar la nostalgia y como muestra de su amor por ella. Consulta el Capítulo 3: "Llegando a Schwarzwald".





Capítulo 3: Localizaciones

Schloss Schwarzwald – Vista Superior



A – Torre de Sigmund y Liselle.

Esta es la más alta de las tres torres elevándose 5 plantas sobre el suelo en comparación con las 4 de las otras dos torres. Son los aposentos privados de Sigmund y Liselle; duermen en habitaciones separadas en pisos distintos de la torre. Sigmund tiene el piso inferior al más alto y Liselle uno bajo Sigmund. Esta es la única torre que está en buen estado, lo que significa que el techo está intacto, no hay goteras y suelos y techos no tienen agujeros. El diseño de los pisos es sencillo, una escalera de caracol sube dentro del muro exterior. Cada planta tiene una sola habitación para los ocupantes. Hay dos ventanas en cada una de esas habitaciones, con un par de persianas que mantienen fuera las peores corrientes, también hay un fuego en todas las habitaciones de las torres, con chimeneas subiendo a través de toda la altura de las torres conectando los pisos y proporcionando una ruta diferente entre las habitaciones. Si alguien quiere escalar por las chimeneas requiere una tirada de Escalar o Agi con -20 debido al espacio hacinado, pero contorsionistas y Halflings no sufren la penalización. También es bueno asegurarse que no hay fuegos *antes* de escalar.

B – Torre de Stefan

Esta torre ha visto días mejores. La torre de Stefan se ha dejado en mal estado a propósito. Tiene 4 plantas de alto pero solo las dos inferiores son habitables, con las dos superiores demasiado dañadas. El techo tiene demasiados agujeros que han causado que pisos y techos de la parte superior de la torre se pudran por completo. Aún es posible ir a lo alto y tener una muy buena vista de los jardines, la terraza y las otras dos torres, pero requiere una tirada de Agi para evitar horadar las escaleras /techos, un fallo indica que una pierna ha horadado y se requiere otra tirada para evitar caer por completo, causando una caída de 3 metros al piso de abajo. Stefan ocupa la primera planta de la torre, y Gulfang y Luthor ocupan la segunda. Stefan tiene acceso a

la terraza desde su nivel. Hay acceso al jardín y al salón principal desde la planta baja.

C – Torre de Wilhelm

Esta torre aún está en buen estado. El techo tiene algunos agujeros, por lo que no es seguro ocupar la planta superior, con las mismas restricciones que la torre de Stefan. Los cuartos de Wilhelm están en la planta debajo del superior, desde ahí tiene una excelente vista de los jardines, la terraza de la primera planta y las otras dos torres. Los jugadores son colocados en la planta debajo de Wilhelm, compartiéndola con Manny. La planta debajo de los jugadores está ocupada por Giovanni, Pieter, Kriak y Augen. Hay acceso a la terraza del primer piso desde el cuarto de los jugadores y a los jardines desde el piso de abajo.

D – El Jardín de Liselle

Este jardín es exuberante y cálido, gracias a la esfera de fuego creada por Heinrich, que hace que todo el jardín sea grandote y húmedo, con niebla formándose la mayor parte del tiempo. La esfera es una bola de fuego como de 30 cms, suspendida en lo alto de una columna de piedra de 3 metros en





Capítulo 3: Localizaciones

medio del jardín. Debido a la naturaleza de la esfera de fuego la luz en el jardín es misteriosamente amarilla, penalizando con -10 a las tiradas de visión. Se puede encontrar aquí todo tipo de flores exóticas y también es un poco un laberinto debido a la cantidad de vegetación. Es trabajo de Werner mantener el jardín bajo control, pero desde que es viejo y meticulado, está bien mantenido aunque desbordante. Werner está más o menos siempre aquí en alguna parte, distraído por ahí, la mayor parte de tiempo fuera de la vista. Hay tres entradas al jardín, una desde cada torre a cada lado y una desde el edificio principal.

E - Terraza de la 1ª planta

Esta terraza que da a los jardines tiene una pequeña barandilla de hierro pintada de negro que empieza a oxidarse, evitando que la gente caiga al jardín. Hay un par de bancos de madera aquí fuera que están en buen estado. A Sigmund le gusta sentarse aquí y disfrutar de las vistas. Calentándose con una copita y el calor de la esfera de fuego subiendo desde el jardín. Hay tres puertas que llevan a la terraza, una de cada torre a cada lado, y una puerta doble de la primera planta del edificio principal. Todo el jardín, terraza, torres y paisaje es muy similar a una escena de Shakespeare, como en *El Globo*, en su estructura.

F - Patio

Es donde tiene lugar el primer encuentro de los tres hermanos. No hay nada especial en él, es solo un patio. La entrada principal al castillo está en el lado norte, los establos y barracones en el sur y oeste.

G - Establos y barracones

Esto solía ser un establo decente y un barracón cómodo para unos 50 soldados. Como está ahora, se puede usar como establo tras arreglarlo algo, pero el barrón está sin techo, los carros de suministros están en el barracón, con lonas inclinadas sobre ellos como un techo improvisado.

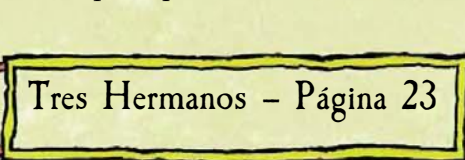
H - Salas principales

Aquí es donde se pone a los que no tienen la suerte de tener una habitación en una torre. El edificio principal tiene dos plantas con numerosas habitaciones en cada una. Todas las habitaciones de la planta baja son habitables, con algunas goteras en techos aquí y allá. Sin embargo la primera planta está en mal estado, hay muchos lugares donde hay agujeros visibles en el techo y el los suelos son inestables y están podridos en muchos sitios. Es suficientemente seguro caminar con cuidado en la primera planta, pero cualquier cosa más rápido que

caminar lento requiere una tirada de Agi con un modificador de -10 por cada incremento del paso, fallar una tirada implica traspasar al piso de abajo, una caída de 3 metros. Los mercenarios son colocados en la planta baja del ala oeste. Los habitantes del castillo se agrupan alrededor de la cocina y cuartos adyacentes en el ala sureste. Malucius tiene un pequeño rincón oculto en la primera planta en el ala sureste, también es capaz de moverse sin problemas por cualquier parte del castillo sin necesidad de tirar Agi haciéndole muy difícil de atrapar. Esto también se aplica a Dieter. El comedor principal ocupa el centro del edificio, con su techo alcanzando al techo del primer piso. Las mesas de la sala han sido colocadas con forma de herradura. Sigmund y Liselle se sientan en la mesa principal con Stefan y sus oficiales colocados al lado izquierdo y Wilhelm y los jugadores al lado derecho. Hay cuatro puertas en esta sala, una a cada lado conducen al resto de habitaciones de la planta baja, una en frente de la sala lleva a la entrada. Por último hay una puerta tras la mesa que lleva a las escaleras de la primera planta con el hueco de la escalera llevando a la terraza y al resto de cuartos de la primera planta. Esta puerta no es visible de inmediato, ya que está detrás de un gran tapiz con el escudo de armas de Schwarzwald, que son tres pinos negros sobre fondo rojo, el central más alto que los laterales, con una esfera ardiente encima de los árboles. La esfera fue añadida tras completar la obra maestra de Heinrich.

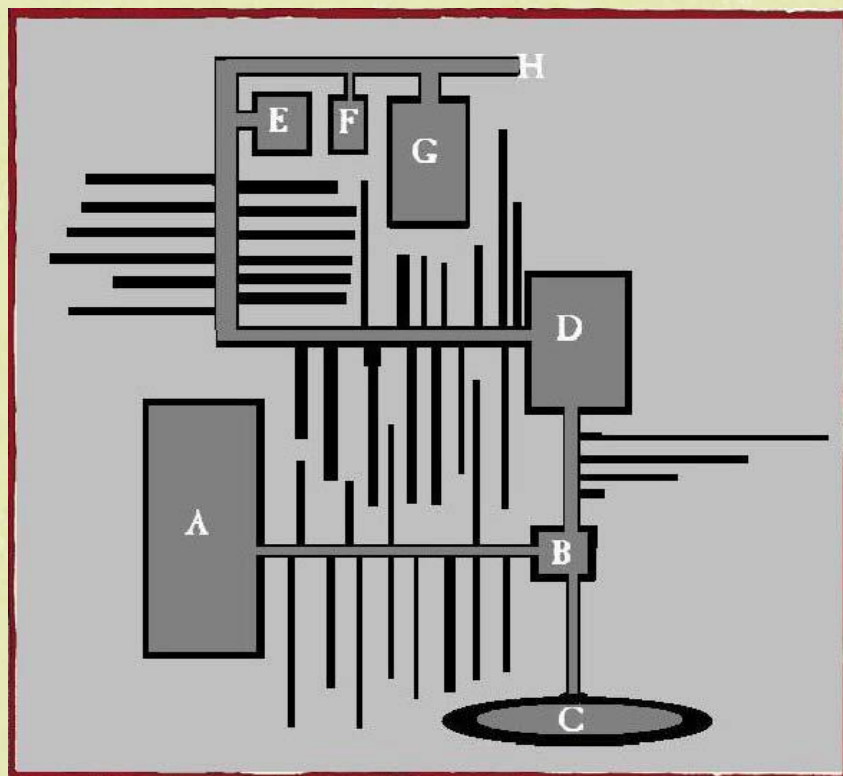
Minas bajo Schloss Schwarzwald

Antes de nacer Schloss Schwarzwald la colina era el hogar de una mina enana. Dicha mina fue desmontada cuando los enanos se fueron, pero los túneles aún siguen allí, la mayoría de ellos en un estado decente. Cuando se construyó Schloss Schwarzwald sellaron los túneles inferiores y usaron los superiores como almacén y tumbas familiares. Heinrich construyó su laboratorio secreto en los túneles inferiores y después de ser enterrado en su tumba familiar, se levantó de su sepultura, bajó a su laboratorio, se llevó la mayor parte de su equipo y se estableció en Holzzeig, donde reside actualmente. Los túneles bajan hasta el fondo de la base del acantilado y es fácil llegar desde ellos y hacia la villa. Hace poco los skavens a los que Heinrich proporcionó piedra de disformidad para sus rituales han enviado a un pequeño grupo a los túneles para conseguir lo que puedan del laboratorio de Heinrich. Han traído consigo un temido Lanzallamas de disformidad. Es aquí donde los jugadores deben ir si Wilhelm les envía a conseguir cosas a espalda de Heinrich.





Capítulo 3: Localizaciones



A - La cripta familiar

Esta es una gran habitación excavada de la roca. Solía ser el salón de actos de los enanos pero ahora sirve como cripta familiar para la familia Schearzwarld. En este momento todos los nichos usados para albergar a los Schwarzwald de épocas pasadas están vacíos, pero como ya nadie baja aquí salvo por obligación, este hecho ha pasado completamente desapercibido. Las escaleras de piedra que suben a las bodegas del castillo están en el extremo sur de la sala, con las paredes cubiertas de pequeños nichos, lo bastante grandes para contener un humano totalmente extendido, sin embargo el techo es algo bajo, con una altura de unos dos metros de suelo a techo. La puerta secreta está en el lado más oriental de la sala y consiste nada más que en una simple puerta de madera pintada encima para fundirse con las paredes. El túnel que baja más allá a la oscuridad es el conducto a una vieja mina. Hay conductos abandonados a ambos lados, la mayoría bloqueados con escombros. Estos conductos son distintivos en el resto de túneles y todos conducen a callejones sin salida (a menos que como DJ lo quieras de otra manera). El conducto principal tiene más de 2 metros de alto y ancho suficiente para que hayan tres personas una junto a la otra, y los secundarios sobre metro y medio de alto y la mitad de ancho, haciéndoles confortables para humanos y elfos.

B - Sala de guardia abandonada

Esta sala usada como sala de guardia enana está desmontada por completo de sus interiores, no hay puertas y solo quedan muros de piedra desnudos. Heinrich ha puesto aquí algunos esqueletos como guardianes, pero ahora están tendidos en pedazos ennegrecidos sobre el suelo, cortesía de los skavens. Hay un débil rastro de pegajoso líquido negro sobre el suelo que viene del sur y sube al túnel norte. Es combustible filtrado de del Lanzallamas de disformidad que los skavens han traído con ellos.

C - Grieta, punto de entrada de los skavens

Por aquí es por donde entran los skavens. El túnel finaliza en frente de una gran grieta que baja a la oscuridad, tiene varias decenas de metros de profundidad y en

aparición no hay forma fácil de bajar por él. Hay un túnel skaven oculto algo más abajo, con un empinado camino que sube del fondo del borde de la entrada del túnel. Solo es posible encontrar este camino bajando escalando por el lado de la grieta, lo que es difícil, requiriendo al menos la habilidad de Escalar. El equipo skaven del Lanzallamas de disformidad rasgó la manguera de combustible cuando subieron hasta el suelo del túnel, lo que es el origen del rastro pegajoso. No hay nada más de interés de aquí.

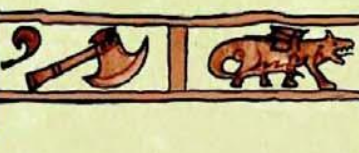
D - Vieja planta de procesamiento de mineral, ruinas

Esta podría haber sido la base para Heinrich ya que tiene más de 60 metros cuadrados y alcanza una altura de más de 3 metros. Pero esta gran sala es estructuralmente inestable, evidencia de lo cual son montones de montículos en el suelo. El rastro de líquido continúa por esta sala y sale al lado oeste y no hay nada más en la habitación salvo escombros. El túnel continúa bajando al oeste con conductos a ambos lados, pero a medida que los jugadores se acercan a una esquina pueden empezar a distinguir zumbidos y algo de iluminación verde amarillenta viniendo de más adelante.

E - Almacén vacío

Esta sala está vacía, pues nunca fue realmente usada por Heinrich, pero al acercarse a ella lo zumbidos se vuelven más fuertes y la luz verde amarillenta más brillante, es obvio que viene de más adelante del





Capítulo 3: Localizaciones

túnel, justo a la vuelta de la esquina. Esta sala es un lugar excelente para cobijarse, si digamos, hubiera por ejemplo una gran explosión cerca de la esquina.

F - Otro almacén, no vacío

Este almacén está siendo limpiado de habitantes no muertos y otros contenidos para el caso, por un entusiasta equipo de Lanzallamas de disformidad. Están prendiendo fuego en la habitación gritando con alegría maldiciones e insultos. Los otros skavens del grupo están bien lejos del equipo de Lanzallamas de disformidad con una mirada preocupante en sus caras de ratas. El lanzallamas gotea visiblemente fluidos de una manguera rota conectada a la boca y los barriles de combustible. Creando un charco en el suelo bajo los dos skaven rateando el dispositivo. Esto podría ser peligroso para los jugadores, pero siempre que no carguen gritando deberían ser capaces de eliminar esta amenaza relativamente simple y deshacerse de algunos de los skavens que hacen guardia si juegan bien sus cartas. Incluso pueden esperar un momento, el combustible bajo las ratas se prenderá fuego y el lanzallamas explota con un rugido ensordecedor, aunque si lo hacen a ninguno de los guardias le alcanzará la explosión.

G - Laboratorio secreto de Heinrich

Heinrich usaba esta sala para ejercer su oficio como nigromante y demonólogo. Se llevó con él la mayor parte de su equipo cuando se trasladó a Holzzeig, pero hay un par de objetos de interés que dejó dentro. Aunque en este momento la habitación está siendo registrada por un ingeniero brujo skaven buscando restos de piedra de disformidad, objetos mágicos, libros, etc. es el único al que dejan entrar, pues no se fía de sus ratas. Tras la explosión saldrá a comprobar los daños, si ve a los jugadores ordenará a sus ratas atacar, y les dispara su pistola bruja. Si los jugadores parecen peligrosos y determinados se atornilla en el túnel, tirando una bomba encendida tras de él para que se derrumbe el ya inestable techo del túnel, bloqueando su búsqueda (sellando así el destino de sus subordinados, pero para eso están allí ¿no?) El interior del laboratorio es un desastre, el ingeniero ha tirado la mayoría de las cosas y la habitación está llena de todo tipo de equipo roto. Tras una búsqueda exhaustiva los jugadores encontrarán un compartimiento tras una estantería vacía. Este espacio guarda dos cosas que los jugadores pueden usar, la vieja espada de Heinrich

y su diario (ver apéndice), las dejó aquí porque querían que estuvieran seguras. La espada es mágica, estalla en llamas haciendo 2 puntos adicionales de daño por fuego, cuando se dice en voz alta la palabra de mando "Aqshy", la misma palabra apaga de nuevo las llamas de nuevo. Heinrich se cansó de la espada porque seguía activa cada vez que estornudaba. Nota que si quieres puedes dejar que los jugadores combatan al ingeniero brujo, permitiéndoles accesos a la villa desde aquí, pero esto es solo si quieres que los jugadores vayan por un camino diferente, centrándolo en acción, en vez de regresar a la intriga arriba en el castillo y el resto de la trama.

H - Túneles descendiendo a Holzzeig

Los túneles descienden todo el camino hacia el pie de la colina, con una salida muy cerca de la aldea de Holzzeig. Esto debería ser de interés solo si quieres que los jugadores vayan a la aldea y luchen contra montones y montones de zombis y esqueletos.

Azote de no muertos en Holzzeig

Liderados por el recién alzado liche Heinrich Feuerbrand, la villa de Holzzeig ha sido aniquilada por una plaga mágica y convertido en un ejército de no muertos. Era un pequeño pueblo de unas 250 personas; en su mayoría vivían de sus almacenes de madera. Un muro de piedra coronado por empalizadas de madera encierran el pueblo, aunque las puertas de madera están abiertas, con una de ellas rota por sus bisagras, por lo que se inclina contra la pared. Las calles están vacías pues se ha ordenado a todos los habitantes que permanezcan en el cementerio que es una sección amurallada del pueblo. Aunque se ha puesto a un grupo de zombis en tareas de guardia en la posada, que es donde Heinrich tiene su residencia. Ha montado su cuartel general en el primer piso de la posada y confía en su habilidad para tratar cualquier tipo de amenaza con su considerable poder mágico y sobre la plaga, disuadiendo a la mayoría de personas que podrían venir. Como está ahora, el objetivo de Heinrich es completar la invocación de una Gran Inmundicia, un gran demonio de Nurgle, y junto con su plaga montando cadáveres, labrar una tierra de pestilencia fuera de Schwarzwald y los condados vecinos. Por favor, nota que es un lunático megalómano y que no será capaz de controlar un gran demonio, incluso si lograra invocarlo. Si ellos insisten en ir a la villa siéntete libre de crear el diseño de la misma.





Capítulo 3: Localizaciones

Escuadra de Exploración del Clan Skryre

Ratas de Clan

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
33	33	36	30	41	27	22	20
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	5	0	0	0

Descripción: Estos hombres rata son más pequeños que el humano medio, cerca de 1,5 m. de altura. Visten con uniformes/harapos rojo oscuro, con un adorno de rayo en sus escudos. 1 por jugador para un grupo en primera profesión y un par más para uno más experimentado

Habilidades: Esquivar, Percepción, Escalar, Hablar idioma (Queekish, Reikspiel).

Talentos: Desarmar, Golpe poderoso, golpe conmocionador, Visión nocturna, pericia subterránea.

Enseres: Daga, Espada, Armadura media (camisa de malla), Escudo.

Rata Almadena

Rata Almadena

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
43	33	46	30	43	25	26	21
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	4	3	5	0	0	0

Descripción: Es un skaven más grande que la media blandiendo una gran almadena, es un skaven de torso desnudo y pelaje negro de 1,8 m de alto y musculoso, cuidado con la rata almadena.

Habilidades: Esquivar, Percepción, Escalar, Hablar idioma (Queekish, Reikspiel).

Talentos: Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Especialista en armas (A dos manos), Muy fuerte, Guerrero nato, Visión nocturna, Pericia subterránea, Resistencia a la magia.

Enseres: Gran almadena, Daga.

Ingeniero Brujo

Mozo de cuadras / pinche

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
32	43	37	46	51	47	32	34
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	4	6	0	0	0

Descripción: Squeekit es el líder del grupo del clan Skryre. Es un hombre rata de pelaje más claro que los otros y un extraño arnés atado a su cuerpo, tiene una lente en vez de su perdido ojo derecho.

Habilidades: Percepción +10, Escalar, Hablar idioma (Reikspiel, Queekish), Leer/Escribir, Oficio (Arcabucero), Sabiduría académica (Ciencia, Ingeniería).

Talentos: ¡A correr!, Pies ligeros, Visión nocturna, Pericia subterránea, Sentidos desarrollados, Oído aguzado, Pistolero experto, Certero, Disparo infalible, Especialista en armas (Pólvora, Ingeniería).

Enseres: Pistola bruja (mismo perfil que una pistola normal excepto Daño 5 y Experimental), 10 disparos, Arnés con cuchillas (como Arma de mano), Armadura media (Arnés), 2 bombas de barril de pólvora.

El Lanzallamas de disformidad

Esta es un arma de guerra muy peligrosa. Por suerte para los jugadores el tubo de combustible que conecta los barriles y la boca del arma está rajado, garantizando una esperanza de vida muy limitada a su tripulación. Justo lo suficiente para limpiar todos los servidores no muertos de Heinrich y dejar que los jugadores echen un vistazo al impresionante poder del armamento skaven. Si un jugador tiene la mala suerte de encontrarse al final del asunto, está muerto casi seguro. Sugiero que cause 3 impactos de Fuerza 5 sin protección por armadura cada asalto y que el efecto provoque tirada de terror sobre la gente que sea testigo de un final tan horrible. PERO no debería ser relevante A MENOS que los jugadores sean realmente estúpidos como para cargar, por ejemplo, desde el pasillo. Se debe usar como efecto dramático, nada más.





Apéndice: Rumores, Documentos, Bromas y 5 Personajes Pregenerados

Apéndice: Rumores, Documentos, Bromas y 5 Personajes Pregenerados

Rumores

Los jugadores pueden recoger estos rumores en su camino a los mercenarios y a Schwarzwald.

Los mercenarios de la Garra de Hierro son un grupo de forajidos, mutantes y cosas peores, están liderados por un hombre que se dice que es inmortal porque ha hecho un trato con las fuerzas del caos (en su mayoría falso).

Debido al estado de debilidad de los ejércitos imperiales los enemigos del Imperio están reuniendo fuerzas para atacar al debilitado Imperio (probablemente verdadero).

Los no muertos han aumentado en mayor número del habitual y se dice que el Graf no ha hecho nada para evitarlo, está involucrado en ello. ¿Quizás los rumores del conde vampiro son verdad? (falso).

Si te frotas con aceite de ajo los no muertos no podrán verte y los vampiros retrocederán ante ti (falso).

No ha habido noticias de la aldea de Holzzeig desde que el Graf la puso en cuarentena por la plaga, se dice que los muertos caminan libremente por las calles (verdadero).

Algunas de las jóvenes han desaparecido, se rumorea que el cuervo ha regresado de entre los muertos para frecuentar algunas carreteras en muerte como lo hizo en vida, y que sus viejos hábitos de dar a las damas especial atención se repite en su no vida pero ahora no las perdona por un beso sino que en su lugar absorbe su vida y se las lleva lejos (falso).

El viejo Feuerbrand creó algunos objetos mágicos muy poderosos en su día y algunos de ellos aún no ha sido encontrado pues los escondió en su estudio secreto, dicho esto, las cosas mágicas son peligrosas y raras y probablemente se merecía morir. Es mejor no tocar algunas cosas (verdadero).

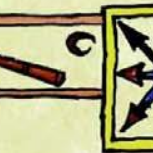
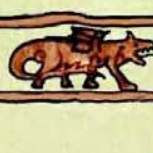
El Gran ha construido un enorme jardín para contentar a su esposa pero ella aún no le ha dado un heredero. Se dice que ella está maldita (verdadero y falso).

Los hermanos del Graf fueron expulsados por su mal carácter, si solo el Maestro Wilhelm hubiera sido Graf todo sería mucho mejor (probablemente verdadero).

No se dejaron soldados para guardar el condado, la mayoría de ellos fueron llevados por el elector a Middenheim y el resto sucumbió a la plaga mientras imponían la cuarentena de Holzzeig (verdadero).

Hay un horrible monstruo peludo acechando en los bosques de Schwarzwald, es una criatura vampírica medio hombre medio oso y medio zorro, es una cosa horrible de 5 metros de alto con grandes garras y colmillos, brillantes ojos verdes y un aullido terrible (totalmente falso, aunque si estás de mal humor...).





Del Diario de Heinrich Feuerbrand

Estoy triste por la partida del joven maestro Wilhelm, de los tres hermanos era con el que más fácilmente conectaba, su mente inquisitiva no está empeñada en la carga del liderazgo como su gemelo ni demasiado ansiosa para aventuras físicas como anhela su hermano más joven. Lo habría tutorizado con gusto en los caminos de los ocho vientos si su padre no demandara su iniciación en el culto de Sigmar. Podría encontrar más felicidad allí que la que tiene en Schwarzwald.

He estado preocupado por los efectos muy inusuales de algunos de mis conjuros últimamente. Hay un extraño cambio en el viento Aqhs, me siento más fuerte mientras los vientos soplan, pero es una fuerza sobrenatural, nunca sentida antes.

He recibido mi respuesta de Altdorf, las corrientes de la magia han crecido lenta pero constantemente desde hace años y ha habido tormentas más al norte, esto me preocupa mucho y he escrito a Miragliano para ayuda.

¡Mi brazo izquierdo casi se quema por completo por un simple hechizo! Tormentas de verdad, mis poderes nunca habían sido mayores que ahora y temo por el futuro, ¡si esto sigue así puede significar el aumento de los desconocidos!

Según noticias del Culto Sigmarita al parecer Wilhelm ha dejado el camino del piadoso, su padre fue el más agraviado por las nuevas, por como soy, había pensado que las bendiciones de Sigmar podrían mantener al Maestro Wilhelm a salvo en las ordalías que predigo se pondrán en el futuro del imperio.

Es como temía; mi amigo en Miragliano lo confirma. El vidente murió mientras daba las oscuras profecías, ¡espero que hayan asegurado las escrituras para que puedan hacer gran daño en manos de los que siguen a los desconocidos!

He decidido desviar mis esfuerzos para un uso más apropiado a mis habilidades; he decidido maximizar mi potencial destructivo contra el caos y sus esbirros. No voy a permitir que dañen esta casa y haré lo que esté en mi poder para combatir las sombras venideras. También he recibido carta del Maestr Wilhelm, ha hecho una gran fortuna en algunas de sus aventuras y ahora trata de llevarme con él, afirma que sería de mejor uso en el mundo civilizado y las recompensas mucho mayores, pero mi corazón está en Schwarzwald. Le escribiré incluso si su padre le ha denunciado, pues espero que su ira se desvanezca.

Grandes progresos, tengo grandes avances en mis estudios del caos, el viento de Aqshy es más potente combatiendo las fuerzas demoníacas, pero me doy cuenta que hasta que sea capaz de estudiar y combatir demonios reales poco más puedo progresar, he solicitado un tomo del Maestro Wilhelm para ayudarme, él ha encontrado varios libros sobre el tema en sus aventuras.

¡Una experiencia muy inquietante, mi primera invocación exitosa y destrucción de una criatura demoníaca! Tenía más poder del que esperaba pero al final mi magia prevaleció sobre la criatura. Lo identifiqué como un portador de plaga del dios de la podredumbre.

Mis estudios progresan más allá de mis expectativas más optimistas, pero mi cuerpo ha empezado a sufrir los efectos de mi prolongada exposición a las fuerzas de la magia, mientras mi magia se fortalece mi constitución se deteriora.

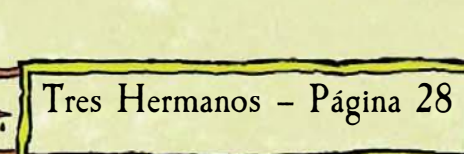
Tal vez esta sea mi última entrada pues mi cuerpo se ha agotado por última invocación, pero ¡qué poder tengo ahora mi disposición! Varios demonios a la vez no fueron rival para mi destreza mágica. Si tan solo pudiera encontrar una forma de mantener a raya esta condena que ha traído sobre mí.

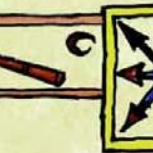
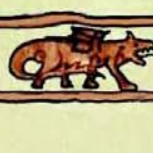
Durante muchos meses he meditado sobre mi dilema mientras he recuperado mi salud. Mi amigo en Miragliano ha sido más elegante en proporcionar una solución y en realidad un modo para ayudarme a asegurar mis servicios a esta noble causa en los próximos años, pero las soluciones con las que me tienta me llenan de pavor.

Convertirme en una de las más odiadas criaturas no muertas, esa es la opción que por fin he hecho. Es el sacrificio que haré para asegurarme que esta noble casa tenga acceso a mi poder mágico cuando combata la venidera tormenta del caos.

Voy a servir a los Schwarzwaldianos como liche. El tomo que mi aliado me prestó me ha proporcionado las herramientas necesarias; solo debo encontrar el valor para abrazar la muerte y desafiarla de ese modo.

Esta será mi última entrada como vivo. Si tengo éxito despertaré al nuevo poder una vez la vida haya dejado mi envoltura física, si ese es el caso procederé con mi plan de conjurar en adelante un Demonio de Nurgle y desafiarlo a combate, ese será mi última prueba de la fuerza de mi magia y una oportunidad de amentar enormemente mi conocimiento se combatir las fuerzas del caos. Por supuesto que habrá sacrificios, pero las vidas de unos pocos cientos asegurarán las vidas de miles por venir. En unos años la gente llegará a ver la sabiduría de mi decisión.





Apéndice: Rumores, Documentos, Bromas y 5 Personajes Pregenerados

El Cornudo

Os amo, sois un amante exquisito. Vuestro tacto es como el fuego y el hielo sobre mi suave cuerpo.

Oh mi adorable, durante demasiado tiempo hemos estado separados, vamos a disfrutar esta noche todo lo posible.

Mi masculino héroe, vuestros brazos son fuertes por vuestra habilidad con la espada, oh, muéstrame el arte que mi marido casi ha olvidado.

Oh, sí mi paloma, os daré una muestra del manejo de mi espada, os lo aseguro.

Lllaman a la puerta.

¡Esposa mía! ¿Estáis aún de temperamento distante? He venido a pedir os perdón.

¡Oh, esconderos en el armario, rápido! No es muy sagaz y no os encontrará allí.

Oh mi hombre venid si estáis realmente listo para pedirme mi buen perdón.

¡Lo estoy! ¡Lo estoy! ¡Ahora ruego abras la puerta!

Muy bien, podéis entrar pero no os quedéis mucho, estoy muy fatigada por vuestras transgresiones de este día.

Por supuesto, por supuesto, mi paloma, mi amor. Ruego me digáis que sentís que por esta luna necesitaréis mis caricias, pues he perdido tan dolorosamente a mi esposa en su papel de compañera para mantener mis viejos y cansados huesos calientes en la noche. Han sido casi cinco años ahora seguramente habéis encontrado el valor para cumplir ya vuestros deberes de esposa.

¡Al diablo! ¡Es eso todo lo que os importa pensar y decir! Vos sois un viejo cerdo, siento regresar mi estratagema, ¡fuera de mis aposentos! ¡No deseo contemplar más vuestra marchita forma! ¡Iros! Perro de pensamiento impuro.

Muy bien querida, estoy más humillado, me pongo mi traje de aquel armario y sigo mi camino.

¡Amante revelado!

¿Qué es este engaño? ¿Un hombre apenas vestido aguarda en emboscada en tu armario? ¡Oh, una serpiente por mi seno he criado! ¡Y también mi lugarteniente de más confianza! ¡El diablo me lleve por ser tan ciego a lo obvio! ¡Oh el diablo os lleve por vuestro engaño!

¡Oh, calla viejo tonto! Vos sois débil, ciego y has perdido la virilidad que tenías antes.

Oh la indignidad, siento que mi vieja fuerza tan engañosamente robada regresa, ¡los fuegos de la pasión reavivan mi sangre! ¡En guardia joven bribón! ¡Pensar que os confié mi vida!

Ja, vos no sois rival para mi anciano. Vos moriréis por mi mano y vuestros ojos sin vida me contemplarán con vuestra esposa celebrando nuestro amor y vuestras posesiones.

Luchan y el joven amante es apuñalado.

Oh cruel destino pensar de tal fuerza en cuerpo tan débil, muerto soy.

¡Y ahora esposa confesad vuestros pecados y seréis salva!

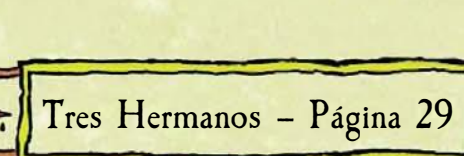
Oh, sí querido esposo, confieso y me arrepiento, venid a llevarme en vuestros brazos y perdonad a vuestra pobre paloma equivocada.

Se abrazan; ella le apuñala por la espalda.

Tomad eso malvado monstruo, pensar que alguna vez tocaría vuestro miserable cuerpo y ahora que habéis destruido todo lo que siempre encontré hermoso en este mundo. ¡Al diablo con vos! Dejad que la oscuridad se trague vuestra decrepita cáscara.

Víbora, siente mi acero y no dañes a nadie más.

Él la apuñala a ella, ambos mueren.





Apéndice: Rumores, Documentos, Bromas y 5 Personajes Pregenerados

Bromas prácticas para que el bufón “entretenga” a los jugadores.

Esta es una lista de cosas que puede hacer el bufón, para ayudar a los jugadores como él más o menos. Estas cosas no deberían limitar a los jugadores, aunque todos en el castillo se hartarán de él muy pronto. Las únicas personas exentas de sus travesuras son Sigmund y Wilhelm.

- Frotar un trozo de hiedra venenosa o roble por dentro de la bragueta u otra parte de la ropa de la víctima. Es increíblemente difícil actuar como un tipo duro cuando se ve que tienes algún tipo de sarpullido irritante.
- Engrasar lo alto de unas escaleras para que la víctima baje de forma rápida.
- El viejo truco del “cubo sobre la puerta” pero con orina en vez de agua.
- Acercarse, levantar la túnica o el vestido de la víctima sobre su cabeza y salir corriendo.
- Poner un trozo de cuerda trampa cruzando un pasilla, quizás justo antes de alguna escalera.
- Hacer que el bufón orine en la comida o bebida de alguien (una de sus favoritas).
- Bombardear a alguien con fruta podrida desde algún lugar seguro encima de él/ella.
- Usar un par de cuñas para atascar la puerta cerrada de la habitación de alguien durante la noche.
- Escribir “Propiedad de Nagash” con tinta indeleble sobre en sus armaduras o armas.
- Tomar una bolsa de harina casi vacía y colocar el extremo abierto bajo la puerta de la víctima. Luego saltar sobre la parte llena. La harina cubrirá su habitación y todo será blanco.
- Encalar la montura de la víctima.
- Conseguir una empuñadura de espada de aspecto muy similar a la empuñadura de la espada de la víctima. Sacar la espada de la vaina y juntar la nueva empuñadura a la vaina para que parezca que la espada aún sigue allí. Cuando desenfunden sus espadas, serán posturas con una empuñadura sin espada.
- Difundir rumores de que la víctima lleva todo su oro en sus nalgas. Luego sentarse y vigilar como todos pellizcan.





Apéndice: Rumores, Documentos, Bromas y 5 Personajes Pregenerados

Snorri Runk

Enano Sicario, ex guardaespaldas

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
52	20	42	60	34	23	36	21
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	6	3	0	3	1

Descripción: Eres un joven enano acercándose a la mediana edad. Fuertemente armado y blindado, una nariz chata, rota incontables veces, y una desaliñada barba marrón rojiza es la cara que muestras al mundo. Tienes una gran pistola visiblemente metida en tu cinto.

Habilidades: Consumir alcohol +10, Sabiduría popular: (Enanos, El Imperio), Esquivar +10, Jugar, Cotilleo +20, Sanar, Intimidar +10, Percepción, Hablar idioma: (Reikspiel, Khazalid), Montar.

Talentos: Desarmar, Artesanía enana, Amenazador, Odio visceral, Desenvainado rápido, Recarga rápida, Resistencia a la magia, Audaz, Especialista en armas (Pólvora, Parada, Arrojadizas), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Robusto.

Enseres: Armadura media (cota de mallas completa), Armadura pesada (coraza, yelmo), Hacha, Rodela, Pistola con 10 disparos, Puños de hierro.

Tú:

Pragmático, es probablemente la palabra que usarías para describirte. Perezoso, es como los otros más correctamente, te describirían. Siempre has sido un enano perezoso y eso te ha causado algún problema en el pasado. Querrías tener a otras personas haciendo lo que les dices, y así no hacer tú el trabajo. Pero desde que no eres capaz y no se molestan con carisma, usas la intimidación y violencia. Esta táctica funciona la mayoría de las veces y como eres un enano eres un mejor combatiente que la mayoría de humanos, que es por lo que gustas de juntarte con ello en vez de con otros enanos, que suelen ser mucho más difíciles de mandar. Solías ser guardaespaldas en Middenheim pero después de que tu último jefe fuera asesinado debido a tu negligencia saltaste de pueblo y deambulaste al sur en busca de dinero fácil y nueva gente que mandar. Esquivaste por poco la Tormenta del Caos pero dices a la gente que luchaste por Middenheim. Encontraste un grupo que podría emplear un brazo con hacha adicional y aunque realmente no te gustan, eres demasiado perezoso para buscar otro grupo. Así que te quedas y das el mínimo esfuerzo por el grupo. Tienes una pistola y te gusta usarla para intimidar gente aunque tu habilidad con ella es muy limitada.

Los demás:

Odias al elfo, no solo porque es un elfo, sino porque es una criatura miserable, no tiene agallas ni coraje, siempre se echa atrás y es un pésimo combatiente cuerpo a cuerpo. Suelen gritarle un montón y darle órdenes todo el tiempo. Normalmente hace lo que se le dice. Mientras estés en el grupo tolerarás su presencia, pero un día probablemente te desharás de su miserable existencia.

También odias al mago, porque es más listo que tú, porque es un abierto cobarde y porque pierde el tiempo con su magia. No te fías de él y a menudo se lo dices. Mientras sea útil para el grupo será tolerado, pero si arruina algo, será una cabeza más corto.

Ernst es tolerable. No farfulla y puede aguantar en una pelea. También es Buena compañía para una o dos copas. Aunque es demasiado amistoso con el elfo, no se puede culpar a un tipo por su gusto con los amigos.

Esa moza Etelka, no es mala en realidad, es valiente, hábil y se vale por sí misma. Puede cuidarse sola y no se da aires de grandeza. Suelen escucharla y si lo que dice tiene sentido, entonces sigues sus instrucciones.





Apéndice: Rumores, Documentos, Bromas y 5 Personajes Pregenerados

Haerlis

Batidor Elfo, ex Guerrero de Camarilla y alma en pena

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
28	67	26	29	58	45	36	41
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	2	2	6	0	5	1

Descripción: Eres un joven elfo, alfo flaco, con ropas de exterior simples pero elegantes. Rubio, grandes y misteriosos ojos azules, pero también ligeramente encorvado, con ojos llenos de tristeza.

Habilidades: Escondarse +10, Sabiduría popular: (Elfos, El Imperio), Esquivar +10, Rastrear, Buscar, Supervivencia, Percepción +10, Escalar, Movimiento silencioso, Hablar idioma: (Reikispiet, Eltharin).

Talentos: Vista excelente, Visión nocturna, Recarga rápida, Disparo certero, Puntería, Disparo infalible, Pies ligeros, Certero, Orientación, Errante, Intelectual, Especialista en armas (Arco largo).

Enseres: Armadura media (camisa de malla y chaqueta de cuero), Arco élfico con 40 flechas, Espada, Manto verde oscuro.

Tú:

Has renunciado más o menos a la vida, durante la Tormenta del Caos tú y tus guerreros de camarilla cayeron víctimas de una emboscada por skavens. Desataron un dispositivo infernal que escupía fuego sobre todos vosotros, y solo escapasteis un par a las llamas, de ellos fuiste el único que sobrevivió a la emboscada, pero luego vino lo peor. Los heridos por las llamas sufrieron una terrible agonía y luego morían, así que les ayudaste a aliviar su dolor tomando sus vidas de una forma indolora. Tras haber matado a tus amigos te uniste a los humanos en Middenheim en sus esfuerzos contra el caos como batidor, pero estás muerto por dentro, todo lo que amabas está muerto. Tras la Tormenta te uniste a un grupo de aventureros viajando al sur solo por la razón de huir de lo que solía ser tu hogar. Tu habilidad con el arco te trae elogios de los demás aunque puede que no seas el mejor combatiente cuerpo a cuerpo por lo general no dejas que nadie se acerque lo suficiente para comprobarlo. Aunque estás emocionalmente muerto ahora, podrías ser devuelto a pleno vigor de nuevo si por ejemplo tuvieras que revivir otro encuentro con hombres rata que escupen fuego.

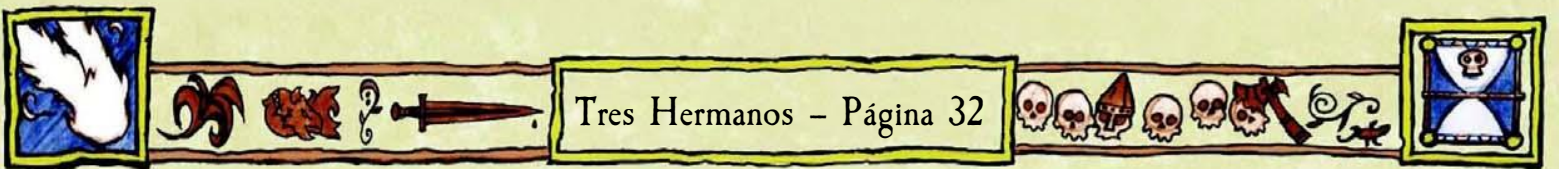
Los demás:

Estás resentido con Snorri, él es lo contrario de ti en casi todos los sentidos. Él te manda constantemente pero aguantas porque no puedes molestarte en enfrentarte a él.

Frederich es el más sensible del grupo. Conoce el peligro y quiere evitarlo. Esto le hace un portador de aethyr muy competente aunque algo reluciente. Pero es humano y los humanos están en riesgo constante por las fuerzas del caos, así que mantienes un ojo sobre él.

Ernst, trata firmemente de ser tu amigo e imita todo lo que haces en un triste intento de ser como un elfo. No tienes corazón para decirle que lo deje.

Etelka es realmente la más agradable del grupo y con la que te gusta pasar más tiempo. Te da el espacio que necesitas, es una buena oyente y ha pasado por algo parecido a lo que tú has pasado. Ella es la líder legítima del grupo porque es sensible e inteligente, rasgos que respetas.





Apéndice: Rumores, Documentos, Bromas y 5 Personajes Pregenerados

Frederich Teugen

Hechicero adepto y diletante en las Artes Oscuras

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
29	33	31	37	36	57	58	41
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	2	4	1

Descripción: Eres un viejo hechicero Altdorfiano de 32 años, algo larguirucho. Ojos azules, pelo corto castaño, vistes en colores sombríos y te ocultas en las sombras. Normalmente eres de voz suave pero muy ocurrente.

Habilidades: Sabiduría académica: (Magia +10, Demonología), Canalización +10, Carisma, Sabiduría popular: (No muertos, El Imperio, Demonios), Cotilleo +10, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir +10, Montar, Buscar, Lengua arcana (Magia +10), Hablar idioma (Reikspiel, Clásico +10, Khazalid).

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber arcano (Sombras), Saber oscuro (Caos), Magia oscura, Manos rápidas, Magia menor: (Mover, Disipar), Meditación, Magia pueril (Arcana), Intelectual, Ambidiestro, Muy resistente.

Enseres: Báculo, Mochila, Libro impreso, Grimorio, Material de escritura, Espada, Túnicas gris oscuro y Manto.

Tú:

Dicen que: “una vez quemado siempre con cuidado”, bueno, tú has sido quemado. La magia es tu vida pero casi te cuesta tu alma. Solo sobreviviste por pura suerte a tu breve encuentro con las fuerzas del caos. Así es como tuviste que huir de Altdorf mientras tus actividades extra curriculares eran descubiertas por tu espectacular fallo controlando un demonio que habías invocado. El demonio te habría matado si tu maestro no hubiera intervenido. Él murió, tú vives. Conociste a Etelka y Ernst yendo al sur y te uniste a ellos ya que no parece importarles tener un hechicero alrededor. Ahora eres muy consciente de los peligros de la magia, y tu consciencia de culpa te hace la vida imposible. Los otros pueden llamarte cobarde pero no lo eres. Usas tu cerebro y sabes lo peligroso que es lanzarse al combate a las primeras de cambio. Que algunos de tus compañeros más batalladores no hayan muerto aún no prueba que no lo harán. Eres un demonólogo pero tienes consciencia de que empezaste a escarcear con la magia oscura por curiosidad, no por ansia de poder. El problema es, que a las fuerzas del caos no les importa la manera y ahora estás manchado. La única cosa que puedes hacer es tratar de hacer del mundo un lugar mejor antes de que estés condenado a perecer, otra víctima del enemigo interior. Aunque si es cuestión de vida o muerte entonces...

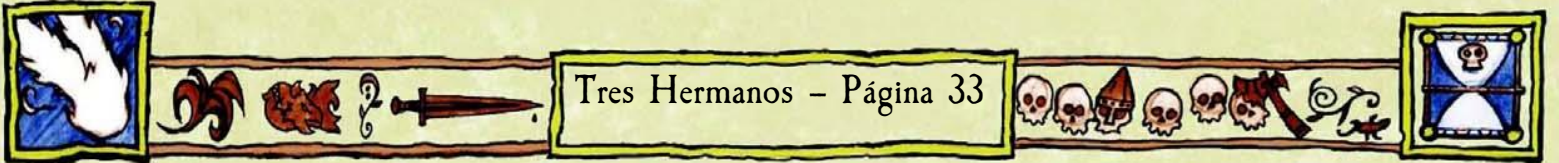
Los demás:

Snorri está loco. Haces lo que él quiere y te deja más o menos solo. No le gustas o no confía en ti y sabes que tal y como están las cosas ahora esto no funcionará mucho más tiempo. Sabes que podría atacarte de repente así que has tomado algunas precauciones. Si intenta algo se llevará una desagradable sorpresa.

Etelka *parece* agradable; sin duda es muy inteligente e ingeniosa. Piensas que no está siendo completamente honesta sobre sí misma y sus motivos. La seguirás mientras parezca ser un líder competente, pero no tienes sentido de la lealtad hacia ella aparte de eso.

Ernst es un tipo extraño que parecer ser un tipo de persona, siendo muy fuerte y manejando una gran hacha, pero luego se da la vuelta y de repente es alguien que acecha por los bosques sin ser visto, enviando flechas mortales a lo que sea que está cazando. No estás seguro de donde colocarle, y eso te hace sentir incómodo.

Haerlis está deshecho, lo sabes porque lo ves en sus ojos. No está mucho en este mundo, lo que es una pena, pero no hay nada que se pueda hacer por él. Aunque te gustaría aprender más sobre los elfos, posiblemente algo sobre su magia.





Apéndice: Rumores, Documentos, Bromas y 5 Personajes Pregenerados

Ersnt Flachdach

Cazador y ex Leñador

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
49	51	55	35	42	37	33	21
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	5	3	5	0	1	2

Descripción: Grande, alto y robusto como un árbol. 26 años aunque la mayoría de la gente piensa que eres mayor debido la mirada seria de tu cara. Ojos grises, pelo castaño, amplia barba, vestido como cazador pero llevando un hacha grande como visión intimidatoria.

Habilidades: Criar animales, Escondarse +10, Rastrear + 10, Supervivencia, Percepción, Escalar, Buscar, Nadar, Código secreto (Montaraz), Lengua secreta (Jerga montaraz), Movimiento silencioso +10.

Talentos: Recarga rápida, Recio, Especialista en armas (Arco largo, A dos manos), Reflejos rápidos, Puntería, Errante, Pies ligeros, Certero, Intelectual, Muy fuerte.

Enseres: Gran hacha, Arco largo con 20 flechas, Armadura ligera (chaqueta de cuero), Daga larga, Material de contraveneno, Manto Marrón/Verde oscuro.

Tú:

Has pasado la mayor parte de tu vida en los bosques del imperio. La mayoría de la gente te llamaría un solitario pero sobre todo se debe a que tu tamaño y apariencia intimida a la gente, y ya que pasa mucho tiempo solo, no sientes la necesidad de hablar tanto como otra gente que te rodea. Cuando hablas, por lo general reflexionas mucho tus palabras. Esto a veces sorprende a la gente que toma tu falta de comunicación como un indicador de falta de inteligencia. Al igual que la mayoría de los otros perdiste la mayoría de tus amigos y familia durante la Tormenta del Caos así que cuando conociste a Etelka y Haerlis viajando al sur te uniste a ellos solo para alejarte del hogar que te habían arrebatado. Puesto que se parecían a ti y como a ti siempre te ha sido difícil hacer amigos. Odias como la gente te juzga por lo que pareces desestimándote como un patán de cabeza vacía. Eres rápido y ágil como muchas personas más pequeñas que tú y más listo de lo que la mayoría de la gente te juzga demasiado rápido. Te consideras un hombre de moral y odias ser manipulado y que te mientan

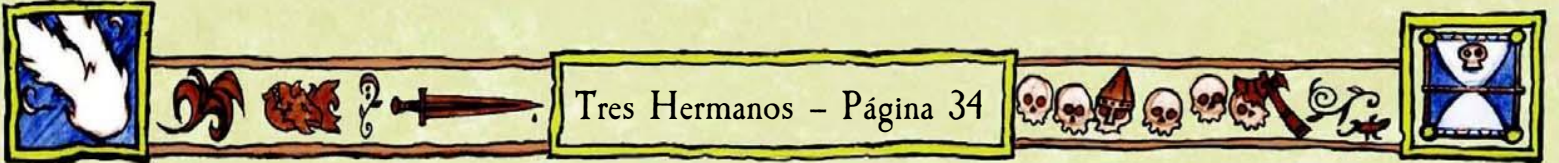
Los demás:

No te gusta mucho el enano pero es Bueno tenerlo en una pelea y normalmente es bueno también para tomar una o dos copas. Sin embargo, su comportamiento hacia Haerlis y Frederich está empezando a agobiarte.

Etelka es una buen líder y se mostrado digna de respeto. Te gusta como algo más que una simple amiga pero ella parece reacia a ti, y tú no quieres esforzarte por ella.

Frederich es un poco de misterio, aunque de lejos el más inteligente del grupo. Tomarías su palabra sobre la de Etelka si se trata de asuntos o cosas relacionados con conocimientos o inteligencia. Aunque es algo cobarde, lo cual puede ser un riesgo.

Realmente quieres ayudar al elfo. Está deshecho por su pasado, pero es el único elfo que nunca has conocido y es todo lo que admiras en ellos, elegante, silencioso y un arquero excepcional. Si pudiera enseñarte.





Apéndice: Rumores, Documentos, Bromas y 5 Personajes Pregenerados

Etelka Wissen

Granuja de lengua dulce, Forajido, ex Bribón

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
42	39	33	39	38	41	38	53
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	3	3	5	0	1	3

Descripción: Eres una joven atractiva, grandes ojos marrones, una cara bonita y conducta formal y amistosa. Estás equipada como una soldado, armadura media, una ballesta, espada y escudo, pero tus armas más peligrosas son tu sonrisa y tu lengua ingeniosa.

Habilidades: Criar animales, Montar, Charlatanería, Carisma +10, Tasar, Jugar, Cotilleo +10, Regatear, Esconderse +10, Sabiduría popular: (El Imperio), Actuar (Actor), Esquivar, Buscar, Percepción +10, Escalar, Poner trampas, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel +10).

Talentos: Recarga rápida, Suerte, Callejeo, Don de gentes, ¡A correr!, Pies ligeros, Certero, Cortés.

Enseres: Armadura media (camisote de mallas y chaqueta de cuero, yelmo), Ballesta con 20 virotes, Espada, Escudo.

Tú:

Eres la líder de tu pequeño grupo de aventureros. Les gustas a todos y te respetan, pero tú no dudarías un segundo en venderles a ellos, si te hacen la oferta adecuada. Siempre has sido una manipuladora, desde la época en que trabajabas como alcahueta en Altdorf, atrayendo marineros borrachos a emboscadas con tus matones esperando y tu época como miembro de una banda de forajidos cuando tuviste que huir de la ciudad con precio a tu cabeza. Vendiste a tu banda para conseguir un pase libre y suficiente dinero para escapar. Ahora estás viajando con este grupo esperando hacerte rica algún día. Eres ingeniosa, inteligente, carismática y sin ninguna consciencia. Llevarías a este rebaño al matadero si significara que puedes hacerte rica. Eso no quiere decir que te sientas mal por ello durante un tiempo, pero tú has sido usada muchas veces así que has acabado en la filosofía del "mejor tú que yo".

Los demás:

Snorri es el que menos te gusta. Siempre estropea tus planes con sus estúpidas payasadas, agitando el arma por doquier como el idiota que es. Pero es útil, puede hacer que la gente haga lo que quiere y es absolutamente letal en el combate cuerpo a cuerpo.

Frederich es demasiado listo; es el que tiene más probabilidades de averiguar tu engaño. Pero como también es muy útil, pues es un habilidoso hechicero, tienes que mantener una buena relación con él. Generalmente tienes cuidado a su alrededor, pensando qué dices y cómo actuar.

Ernst es algo simplón. Es grande, fuerte y porta una gran hacha a dos manos, pero trata de ser como el elfo, practicando con su arco largo, acechando en los bosques. Debería tener algo de juicio en su cabeza y centrarse en sus lados más fuertes en vez de intentar cubrir sus debilidades.

Haerlis es un desastre. Si no fuera por su habilidad con el arco, casi sería una amabilidad sacarlo de su miseria. Pero es un buen explorador, un gran tirador y hace lo que se le dice, cuando se le dice. También es muy cómo estar cerca pues parece indiferente al hecho de que eres una mujer, algo que nunca habías visto antes, un buen cambio.





Agradecimientos

Un agradecimiento especial a Thor, Chris y Jes por leer completamente esta cosa y ayudar con algunas pruebas y sugerencias, a mi esposa Christina, quién me ayudó a que las ilustraciones fueran menos lastimosas.

Gracias a Bo, Christina, Mette, Jess y Søren por la primera prueba de juego, ustedes hicisteis que esto cobrara vida, y Bo, espero que superes la pérdida de tu barba. Gracias a Snotling.org por su excelente generador de PNJs, haciendo mi trabajo mucho más fácil.

Complemento a Andrew Law por su excelente trabajo con ogros imperiales, envidio tus "habilidades locas" en el departamento de arte.

Espero que hayan disfrutado leyendo mi escenario; espero que disfruten también jugándolo. Cualquier comentario sobre el mismo será muy apreciado.

Atentamente

Stefan Lægteskov

Stefan@Laegteskov.dk

Esta escena es de la partida de pruebas, me gustó tanto que decidí ponerla aquí como ejemplo de juego, aunque el jugador no pudo hacer mucho de su parte, pero lo superó más tarde.

"¡Cual imponente barba ostentas ostentosamente!" Sus ojos morados se fijaron en la forma paralizada del enano, el Bufón brincó un poco más cerca, haciendo sonar las campanillas. Snorri no estaba temeroso, había sido envenenado antes y ese coñazo de pequeño humano muy pronto sería una cabeza más pequeño. *"Porque esa barba tan pura, hermosa y suave sería digna de un chico como yo, ¡pues no sé si estás de acuerdo!"*. Su cara se rompió en esa horrible mueca suya mientras permanecía de pie al otro del cuerpo del enano, su cara justo frente a la de Snorri. Oh sí, Snorri iba a lograr que ese pequeño humano volara al estiércol, ¡por Grimnir! ¡Tan pronto pudiera moverse de nuevo habría rápida venganza! *"Oooh ¡Qué tenemos aquí?!"* Exclamó el bufón con fingida sorpresa, *"Es un bonito cuchillo afilado pues, ¿o no lo es?"* El bufón movió la hoja frente a los ojos de Snorri, *"Fíjate, reaaaaalmente afilado, a diferencia de tu, tu peluda... kruti*"*. ¡Por los dioses! ¡El insulto! Lágrimas de rabia bajaron por sus mejillas sin poder si quiera parpadear para enjuagárselas, Snorri sentía como si estuviera a punto de explotar. Lentamente el bufón cogió la barba de Snorri en una mano y la levantó. Luego lentamente puso el cuchillo bajo la barbilla de Snorri. *"No te preocupes, ¡no dolerá nada!"* El bufón echo atrás su cabeza carcajeando locamente con su propia broma, luego miró a Snorri directamente a los ojos y con un tajo rápido arrastró el cuchillo por la indefensa barba del enano. *"¡Ya está! ¿A que no fue tan malo como podía ser, wazzock*? Se acabó la barba picante y desaliñada y mira"* El bufón pone la masa de pelo bajo su propia barbilla, *"Ahora soy tu gnollengrom* tengo una barba mucho más grande que tú, ¡ja ja!"* Lo último que Snorri vio antes de desmayarse de rabio fue que el bufón brincó por las escaleras con la barba de Snorri, en una burla de todas las cosas decentes, riendo con su sucia risa, oh, Snorri tendría su venganza, ¡por Grimnir! ¡Tendría su venganza!

* Nota del traductor:

Gnollengrom - en Khazalid: Respeto que se le debe a un Enano con una gran y espectacular barba.

Kruti - en Khazalid: Un Enano que padece de Krut. Pastor de cabras. Un insulto.

Wazzock - en Khazalid: Un Enano que ha intercambiado oro u otro objeto valioso por algo de poco o ningún valor. Un Enano loco o crédulo. Un insulto.

