

La locura
Del
Barón von Richter

Traducido por: Alejandro D. Rubio Martín

Introducción y sinopsis.

La Locura del Barón Von Richter es una aventura corta diseñada principalmente para personajes en su primera o segunda carrera, aunque con algo de trabajo se puede modificar alterando el número de zombis, aumentando / reduciendo sus perfiles o dando a los Personajes Jugadores algo de ayuda de milicianos locales o similares.

La aventura va tras los sucesos que ocurren cuando los jugadores llegan al tranquilo pueblo de Todesburg la misma noche en que un afligido Barón intenta resucitar a su esposa que ha fallecido recientemente. Sin embargo, el hechizo va horriblemente mal (como tienden a hacer estas cosas) y en su lugar se levanta como zombi. Y así con todos los cuerpos del cementerio del pueblo...

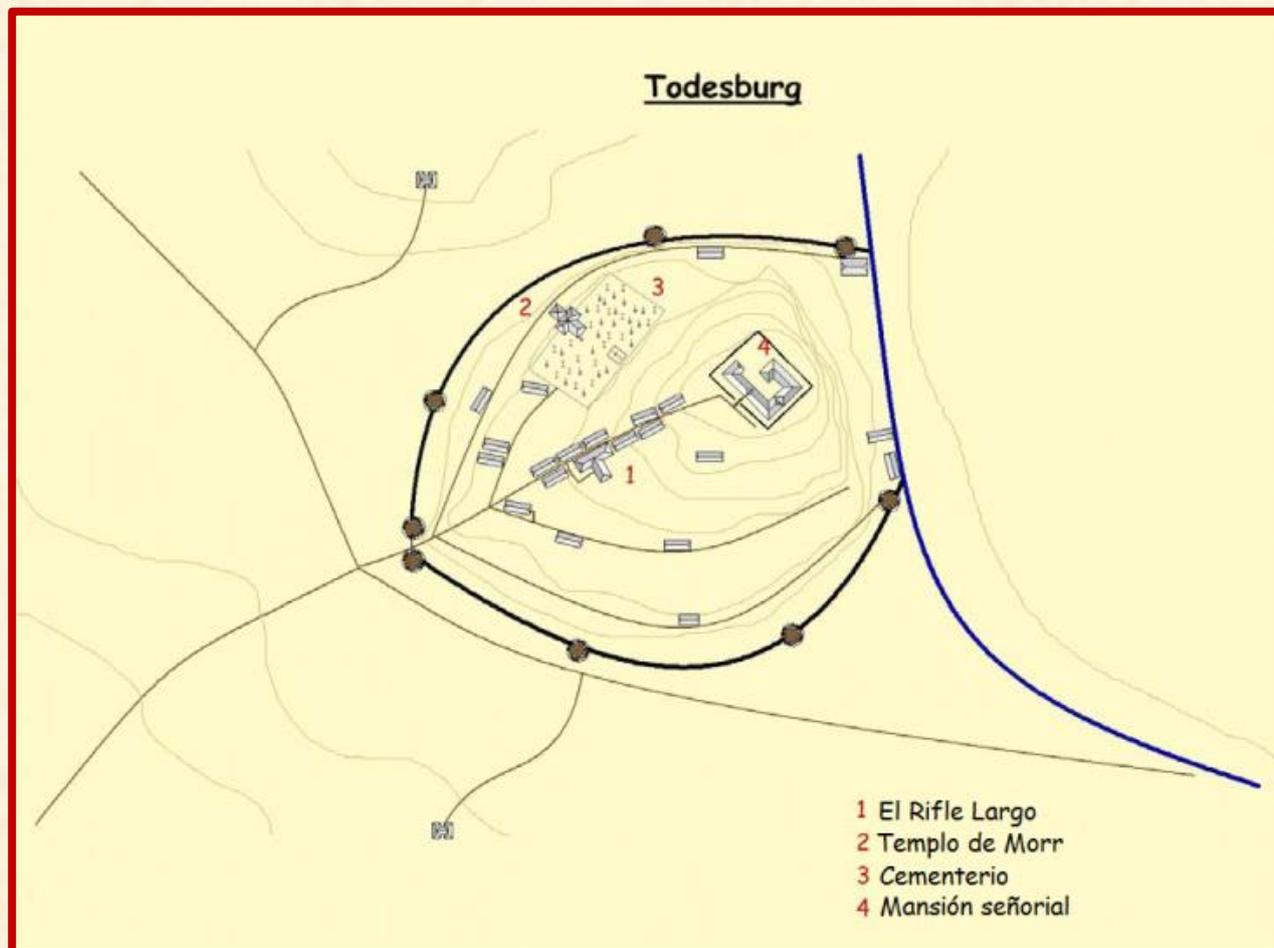
Todesburg puede ubicarse en cualquier lugar que te convenga para su campaña - la aventura está diseñada como una parada de una noche durante un viaje. El momento de la aventura

tampoco es muy importante pero funcionaría especialmente bien en Geheimnisnacht, Hexensnacht o cualquier otra noche donde Morrslieb está llena.

En la vida real esta partida puede ser particularmente divertida de jugar en Halloween o una noche de tormenta. Un buen ambiente puede agregar un nivel extra de intensidad al escenario.

Nota sobre Gore:

Un típico ataque zombi puede contener muchos muertos y desenterrados. Esta aventura no describirá en detalle tales cosas. Sin embargo, animo vivamente al DJ a ser tan imaginativo como quiera al describir estos sucesos. Puede encontrarse multitud de inspiración en las numerosas películas de Zombis existentes si quieres, pero ciertamente no debes sentirte obligado incluirlos si prefieres centrarse en otros aspectos del juego



El Reparto.

Baron Ludwig Von Richter.

El barón es un alma torturada; su esposa, a quien ha dedicado cada momento durante 23 años, ha muerto de una misteriosa enfermedad. Su pérdida le ha llevado al borde del abismo y se ha aislado del mundo, encerrándose en su biblioteca.

Aunque entrado en años, el barón es aún un hombre sano cuyos años de aventuras de su juventud le han dado mucha experiencia del mundo exterior. Desde su asentamiento en Todesburg ha dedicado su vida a estudiar y ha acumulado una vasta colección de libros. Entre ellos hay un tomo oscuro que encontró en Arabia, que es, al menos parcialmente, culpable de su actual estado de ánimo.

Hombre bastante alto de pelo gris y cara curtida pero aún lo suficientemente fuerte como para dar guerra si tiene que hacerlo.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Emp
41%	36%	31%	31%	36%	48%	50%	21%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	3	4	2	8	0

Raza: Humana

Profesión: Nigromante (ex Noble)

Edad: 52

Color de ojos: Negro (antes Azul)

Color de pelo: Negro/Cano

Locuras: Loco por el dolor

Habilidades: Sabiduría académica (Magia) (Nigromancia) (Historia), Canalización, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Sentir magia, Leer/Escribir, Montar, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Reikspiel), Mando.

Talentos: Etiqueta, Saber oscuro (Nigromancia), Magia oscura, Manos rápidas, Don de gentes, Especialista en armas (Esgrima) (Parada), Intrigante, Viajero curtido.

Enseres: Grimorio oscuro, vestimenta de noble, florete, main gauche, monedero con 50 co.

Baronesa Mathilde

El amor de la vida de Ludwig, la baronesa, ahora es una entusiasta de mascar extremidades y entrañas. Era una mujer aterradora en vida y su reciente muerte por una misteriosa enfermedad ha hecho poco para mejorar su humor.

Mathilde disfruta de la costura, paseando por el campo y comiendo carne cruda.

Su cadáver andante está pálido y cubierto de forúnculos verdes. Su pelo negro, antes hermoso, oscurece su rostro. Es alta (más que Ludwig) pero deambula encorvada.

Como fue el foco de las energías nigrománticas es algo más fuerte que los otros zombis que vagan por el pueblo.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Emp
56%	0%	45%	45%	15%	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	20	4	4	4	0	0	0

Raza: Humana (Muerta)

Profesión: Zombi (ex Noble)

Edad: 47

Color de ojos: Verde

Color de pelo: Negro

Habilidades: Ninguna

Talentos: Temible, Visión nocturna, Golpe poderoso, Golpe letal, No muerto

Reglas especiales:

- Estúpido: Nunca pueden efectuar o fallar tiradas de Inteligencia, Empatía o Voluntad
- Tambalean: No pueden efectuar la acción de correr

Enseres: Indumentaria noble raída, Candelabro de plata (Arma de mano)

Konrad Gustavson

Konrad se hizo iniciado de Morr a los 16 años de edad tras una serie de sueños acerca de un cuervo diciéndoselo. Chico muy serio que sobresalió en sus estudios en el templo de Morr en Talabheim. Fue aquí, tras una visita con el famoso adivino Paul von Soleck, que se animó a ocupar el puesto de sacerdote en Todesburg.

Ha vivido en el pueblo durante casi 10 años, cuidando a los muertos y cada vez más amargado por la falta de un objetivo en su vida desde que llegó al remoto pueblo. Todo eso está a punto de cambiar cuando conoce su verdadera vocación.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Emp
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
46%	41%	41%	41%	36%	41%	51%	46%
1	15	4	4	4	1	0	0

Raza: Humano
Profesión: Sacerdote (ex Iniciado)
Edad: 34
Color de ojos: Púrpura
Color de pelo: Marrón oscuro

Habilidades: Montar, Sabiduría académica (Teología +10%) (Leyes) (Historia), Sanar +10%, Canalización, Sentir magia, Lengua arcana (Magia), Percepción +10%, Oficio (Embalsamador), Hablar idioma (Clásico) (Reikspiel), Leer/Escribir +10%, Intimidar

Talentos: Muy fuerte, Don de gentes, Guerrero nato, Hechizos con armadura, Magia pueril (Divina), Golpe letal, Amenazador

Enseres: Libro de oraciones, símbolo religioso (cuervo), túnicas (negra, con capucha), daga, Gran Hacha (se parece un poco a una guadaña).

Hans el posadero

Antes de comprar el Rifle Largo, Hans era uno de los hombres de armas del Barón. A la edad de 34 años fue gravemente herido en la pierna derecha defendiendo a la Baronesa, a la que escoltaba de regreso de un viaje a Altdorf. Fue

invalidado para el servicio, pero como recompensa por salvar la vida de la baronesa de los bandidos, el barón le dio una sustancial suma de dinero y Hans se estableció para abrir una posada. Se casó y tuvo un par de hijas con su esposa Frieda. Su esposa ha fallecido y se queda para cuidar de sus hijas - Elsa y Klara - a quienes protege con fervor.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Emp
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
41%	36%	36%	41%	41%	43%	39%	51%
1	14	3	4	4	0	0	0

Raza: Humano
Profesión: Posadero (ex Soldado)
Edad: 53
Color de ojos: Azul
Color de pelo: Marrón claro
Rasgos distintivos: cojera, cicatriz en la mejilla derecha

Habilidades: Sabiduría popular (Imperio), Charlatanería, Carisma, Consumir alcohol, Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Hablar idioma (Reikspiel +10%), Oficio (Cocinero, Cerveceros), Especialista en armas (Pólvora), Esquivar.

Talentos: Callejeo, Negociador, Golpe conmocionador, Recarga rápida.

Enseres: Posada (El Rifle Largo), 2 sirvientes (Elsa y Klara), arma de fuego (rifle largo sobre la barra), munición y pólvora para 10 disparos (tras la barra), daga, ropas de buena artesanía.

Zombis

Los muertos se alzan en Todesburg y marchan sobre los vivos. Los cadáveres del cementerio del pueblo se han levantado y se alimentan de los vivos. Los caídos se levantan de nuevo para unirse a sus filas.

El aspecto de los zombis varía mucho; mientras que algunos pueden parecer casi vivos, otros pueden parecer esqueléticos. Algunos aún tendrán hachas en sus cabezas o agujeros limpios atravesándoles. Algunos pueden haber

recogido las armas que conocían en vida. Si estás falto de ideas sólo tienes que ver cualquier película de zombis, con un bloc de notas a mano.

Si muere un Personaje Jugador o un PNJ en el pueblo, será resucitado como No muerto. Conservará todo su equipo (el DJ decidirá si pueden utilizarlo o no) pero sus habilidades y estadísticas pasan al perfil estándar de zombi. Si muere un jugador así y desea continuar permítele tomar el papel de un PNJ escondido en algún lugar del pueblo o defendiendo la posada.

A continuación hay un perfil estándar de zombi como se muestra en *Bestiario del Viejo Mundo*. Todos los zombis del pueblo (salvo la Baronesa) tienen este perfil:

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Emp
25%	0%	35%	35%	10%	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Raza: Humano (Muerto)
Profesión: Zombi

Habilidades: Ninguna

Talentos: Temible, Visión nocturna, No muerto.

Reglas especiales:

- Estúpido: Nunca pueden efectuar o fallar tiradas de Inteligencia, Empatía o Voluntad
- Tambalean: No pueden efectuar la acción de correr

Enseres: herramientas varias (armas de mano), en algunos casos armadura ligera (justillo de cuero).

Cereeeeeebroooo...

- Herrero de Todesburg... o al menos solía serlo...

Llegada.

Los Personajes Jugadores alcanzan la cima de una colina y ven debajo de ellos el pueblo amurallado de Todesburg. Se alza en una pequeña elevación cerca del río, la piedra gris del pueblo se eleva sobre el verde silvestre del bosque. Estarán agotados de los días de viaje y dormir incómodos en la carretera así que sin duda agradecerán descanso y comida caliente. Al pasar por las puertas del pueblo, verán sólo un vigilante apoyado contra la pared fumando su pipa. Sin duda, el pueblo no espera ningún tipo de problema. La calle principal sube directa de la colina a una gran mansión sobre ella. En el lado derecho se ve un letrero de taberna.

En este punto los jugadores pueden ir de compras. El pueblo es pequeño y no hay mucho en la vía de las tiendas, pero los jugadores pueden comprar comida, algún equipo básico e incluso algunas armas básicas del almacén general donde paran los granjeros. Hay establos en el pueblo, pero no hay caballos en venta ya que todos se utilizan para cosechar los cultivos.

El pueblo también tiene un Templo de Morr, Konrad, el sacerdote local, ofrece curaciones básicas por una pequeña donación al templo.

Los guardias, mucho más alerta que los de la puerta, detendrán todo intento de entrar en los terrenos de la mansión amurallada.

El Rifle Largo.

Una señal mostrando un Rifle Largo de Hochland se mece invitando a entrar a los PJs. Al entrar, ven una sala común que ocupa la mayor parte de la planta baja, el bar se encuentra frente a la puerta y en medio hay una docena de mesas. Por encima de la barra hay colgado viejo Rifle Largo de Hans, de sus días en el ejército del Barón. A su derecha hay una adornada chimenea pero todavía sin prender. A la izquierda unas escaleras conducen a las habitaciones. Se pueden alquilar habitaciones dobles a 8 c por habitación y tener una cena por 12 p (estofado de carne mediocre). La cerveza cuesta 2 p unidad.

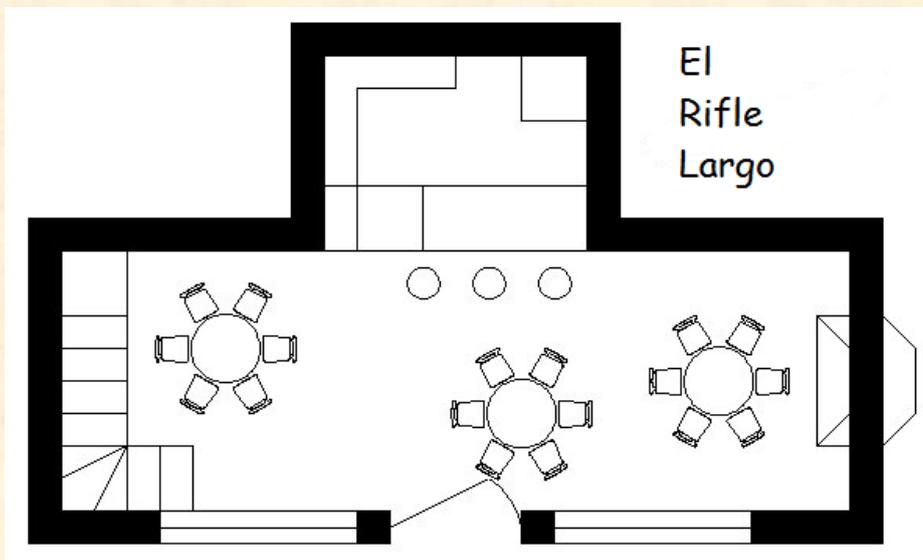


El posadero (Hans) y las 2 camareras (sus hijas Elsa y Klara) están detrás del bar y esperando en las mesas, respectivamente. Como se menciona

en su descripción, Hans las protege con celo y echará una buena bronca a cualquiera que las moleste lo más mínimo.

Al caer la noche, la mayoría de las mesas serán ocupadas por agricultores y el extraño guardia. A pesar del pequeñísimo tamaño de Todesburg, es el mercado y la ruta central para los montones de granjas diseminadas alrededor de la región y recibe mucha clientela.

El plano de la planta baja está incluido aquí. Los jugadores probablemente no tendrán que ir arriba, pero si lo hacen hay un pasillo a lo largo del centro y 4 habitaciones. Hans y sus hijas viven en la siguiente casa de la calle.



Rumores en el pueblo

Hablando con el personal de la taberna, Konrad o diversas personas por el pueblo los jugadores pueden encontrar algunos de los siguientes rumores. Pueden descubrirse con una tirada Muy Fácil (+ 30%) de cotilleo o una adecuada interpretación.

- La ciudad está gobernada por el Barón Ludwig von Richter un hombre envejecido que en su juventud fue un aplicado erudito y se dice viajó por todo el imperio y más allá.
- La baronesa, Mathilde, falleció recientemente de una enfermedad desconocida que ni el sacerdote Konrad ni Beatrix (la sabia local) pudieron curar
- Se dice que el Barón se ha vuelto loco de dolor y se ha encerrado en su biblioteca.
- Se dice que a Konrad el sacerdote le gusta la bebida (esto es falso)
- Beatrix la mujer sabia es una bruja (falso - es sólo una vieja sabia que vive fuera del pueblo y ni siquiera debería salir en esta aventura)

También puede ser útil que el posadero u otro PNJ comente sobre el pasado del Barón - "Ah ... ¿sois aventureros? Bueno, tenemos muchos de tu clase por aquí. ¿Sabía usted que el viejo Barón incluso viajó hasta Arabia en su juventud?"

Viene la tormenta.

A medida que el sol se pone las nubes ruedan con bastante rapidez y en poco tiempo estalla una gran tormenta sobre el pueblo. En este punto los personajes jugadores deberían estar de vuelta en la posada. Si no, no dudes en apresurarte con descripciones de agua helada goteando por sus cuellos y relámpagos crepitantes por encima.

Cualquier personaje con la habilidad de Sentir magia podrá darse cuenta en este punto que algo va mal y las Magia Oscura fluye esta noche.

Una vez estén dentro déjales inquietarse unos minutos, oyendo a los lugareños comentando la repentina tormenta y tal vez brindando por la difunta baronesa. Si tus jugadores son particularmente inteligentes en la elaboración de planes de escenarios puedes desear lanzar un par de pistas falsas o distracciones sobre el tiempo tales como personajes de aspecto sospechoso o cuentos de brujas.

Un aviso en la noche.

Una vez que los jugadores estén reflexionando qué hacer a continuación o parezcan estar yendo por mal camino, Konrad irrumpirá en la sala común, la corriente apaga las velas e irrita a los clientes de la posada. Konrad estará jadeando como si hubiera corrido a lo largo del pueblo (lo que hubo) y balbucea incoherentemente sobre muertos que caminan. Si los personajes jugadores no han llegado a la posada en este punto o están fuera y alrededor del pueblo tienen que encontrarlo en su camino a la posada. Esto podría significar que "Los Muertos Andan" no ocurrirá, en lugar de eso los personajes deben encontrarse con los zombis en las calles y estar obligados a encontrar un medio alternativo de llegar a la Mansión para detener al Barón (ver Apéndice I para más información).

Cuando recobre el aliento, dirá lo siguiente:
“¡Aprisa, aprisa! ¡Debemos trancar las puertas! ¡Los muertos se ha levantado de sus tumbas y están matando a los vivos!”

Muchos de los pueblerinos se burlan de esto, diciendo que ha bebido demasiado, que es un cuentista, que los aceites de embalsamar le han afectado, etc... Sin embargo, en este caso tiene toda la razón, un vistazo por las ventanas de la posada revelará unos 30 zombis convergiendo en la posada. Si nadie se molesta en mirar Konrad continuará su historia.

“Estaba preparando la cripta de la familia Von Richter para el entierro de la baronesa cuando

estalló la tormenta. Pude sentir que algo iba mal en cuanto sonó el primer estallido de trueno y pude sentir energías oscuras en el viento. Peor aún, parecían centrarse en el cementerio. Me avergüenza decir que en ese momento hui al templo buscando refugio y seguridad, ¡pero casi tan pronto como llegué allí fui atacado por los cuerpos de las mesas de embalsamamiento! Robados del reino de Morr por magias más...”

Los Muertos Andan.

Es interrumpido por puños martillando en las puertas y ventanas, los Zombis han llegado. Si los personajes jugadores están afuera en ese momento asegúrate de que tienen claro que no pueden esperar derrotar a la horda en combate abierto y deben refugiarse.

Lo que pase desde ahora en la posada depende principalmente de ti y los jugadores. Los lugareños son una mezcla común de agricultores, obreros y algunos milicianos. Es extremadamente poco práctico tener un combate que involucre a 30 zombis, 10 pueblerinos y varios aventureros así que deberías resolver los combates entre los lugareños narrativamente *sin* dados. Simplemente describe vagamente lo que ocurre (recuerda que los PJ están muy ocupados en esta etapa por lo que no estarán mirando demasiado atentos). Mete todos los detalles que quieras - recuerda mis comentarios previos sobre gore. A medida que caen pueblerinos deberían llegar más zombis (y luego recuperarse) y otros llegan fuera. En algún momento los zombis rompen la puerta. La mayoría (si no todos) de los pueblerinos morirán incluyendo las dos hijas de Hans. Prácticamente loco de dolor arrancará su vieja arma de su soporte por encima de la barra y abrirá fuego contra los zombis. Konrad gritará *“¡Apunta a sus cabezas!”*.

Los defensores son superados en número por los zombis así que en algún momento los jugadores tendrán que huir. Hans les dirá que hay un acceso al alcantarillado en el sótano accesible por la trampilla detrás de la barra. Los PJs, Konrad, Hans y cualquier ciudadano superviviente (si sientes la necesidad de reforzar a los jugadores más adelante) pueden retirarse

aquí abajo. Hans será el último en salir, disparando aun salvajemente a la horda de No muertos. Los zombis darán varios mordiscos a Hans antes de que escape.

Fuga por el alcantarillado.

Los personajes exhaustos y muy probablemente heridos conseguirán encerrarse; Los zombis no podrán acceder de ese modo. El posadero, herido de muerte se derrumbará contra la pared sangrando por sus numerosas heridas. Konrad tratará de estabilizar sus heridas sin éxito.

Los personajes inteligentes pueden percatarse en este momento de lo que va a suceder y actuar para evitarlo. Si no es así, habrá otro combate con el cadáver reanimado del posadero.

En este punto, Konrad puede ayudar a los jugadores con alguna sanación antes de que estén propiamente en las alcantarillas. Esta es su última oportunidad antes del final.

Todesburg es un pueblo pequeño así que sus alcantarillas son bastante pequeñas y primitivas. Consisten en un solo túnel húmedo que sale de la mansión Señorial, baja la carretera principal por la colina, luego gira alrededor para acabar en el río. El túnel es pequeño y estrecho así que los jugadores tendrán que caminar encorvados, con lodo y agua de alcantarilla hasta la rodilla. Otros conductos desaguan en lo alto de otras casas de la ciudad, pero son apenas lo suficientemente



grandes como para que se arrastre una rata. Los jugadores tienen dos opciones; izquierda los llevará hasta la mansión Señorial, origen de la magia nigromántica según el Sentir magia de Konrad (y cualquiera que tenga la habilidad). La otra ruta conduce al río y a la libertad.

Esperemos que tus “héroes” decidan intentar salvar el pueblo, pero si no, dejarlos huir y recorta casi todos sus PE de recompensa. Si lo hacen Konrad se negará a seguirlos y en su lugar seguirá adelante con su propio murmullo acerca de los sueños y el destino. En la ciudad próxima los jugadores oirán rumores del “pueblo zombi” de Todesburg y si se quedan el tiempo suficiente verán llegar a Konrad a la cabeza de una horda de zombis -se ha transformado en uno de ellos. Sin embargo, esperemos que los jugadores tomen la ruta más heroica y vayan a la Mansión Señorial a través de las alcantarillas.

Haz el viaje tan tortuoso como sea posible. A menos que tengan una fuente de luz, los jugadores se verán forzados a sentir el trayecto en la oscuridad, sintiendo cosas se aplastan bajo sus manos y pies y olores horribles, sensaciones e incluso sonidos.

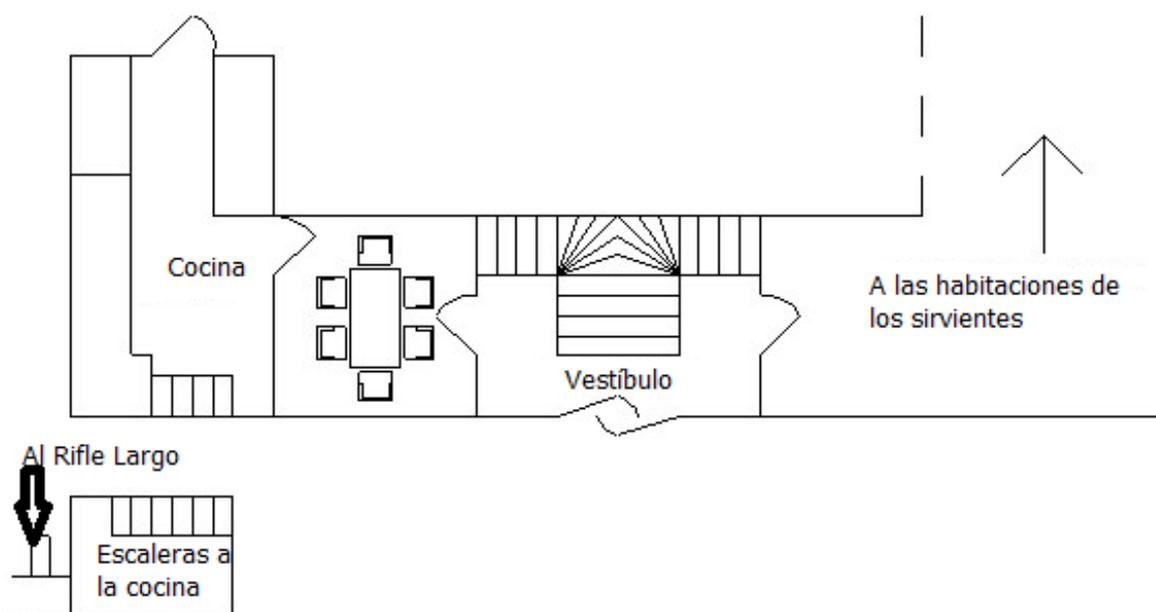
Además, debido al contenido de lo que han tenido que vadear, los jugadores sufrirán un modificador de -20% a cualquier tirada de Empatía realizada hasta que tengan la oportunidad de bañarse.

La Mansión Señorial

El alcantarillado tiene un acceso a la bodega de la mansión. Una puerta secreta lo oculta del lado de la bodega; parece que en algún momento el pasaje fue utilizado como vía de escape por los antepasados del Barón. La bodega está desierta y contiene varios botelleros llenos de viejas botellas polvorientas. Un conjunto de peldaños de piedra conducen a una trampilla.

Encima de la trampilla están las cocinas donde encuentran que todo el personal de servicio está muerto. Pero, por supuesto, en este pueblo, eso no les detiene en absoluto. La mansión es relativamente pequeña pero todavía tiene 3 cocineros. Los jugadores pueden continuar con

Planta baja y bodega



la táctica de machaca y destroza para superarlos o pueden usar su iniciativa. Pasar furtivos (tirada de Movimiento silencioso), o alternativamente pueden pasar sin pelear usando el método más cómico de pretender ser un zombi. O, por supuesto, simplemente podrían correr. Si optan por actuar de zombi asegúrate de obligarles a levantarse de la mesa de juego y hacerlo por ellos mismos, te lo aseguro - es muy divertido.

Hay dos salidas de la cocina, una lleva afuera a un patio central que es básicamente una plaza pavimentada alrededor de un pozo. La otra puerta conduce a una lujosa sala de paneles de madera. Una gran mesa oscura de madera dura con 6 sillas ocupa la mayor parte de la habitación. Un pesado candelabro de plata se sienta sobre la mesa, aunque parece que originalmente había dos. Hay marcas de dientes en el que queda. En la habitación no hay nadie, ni zombis ni otros.

La siguiente habitación a la que llegarán es el vestíbulo; Elegantes escaleras conducen a la siguiente planta con barandas bien talladas y una buena alfombra roja. Hay 4 salidas de esta habitación. Detrás de por donde llegaron las puertas principales, la puerta de los cuartos de

los sirvientes y las escaleras. Esta sala también tiene a Hugo, el mayordomo, que por supuesto está muerto. Los jugadores pueden pasar de nuevo luchando o furtivamente, como deseen.

El Barón está arriba, pero si tus jugadores eligen ir a las habitaciones de los sirvientes, puedes ingeniar fácilmente algunos encuentros más con doncellas zombis y guardias del pueblo.

Al final sin embargo, tendrán que dirigirse arriba si desean detener el mal que asalta el pueblo.

La Guarida del Mal.

En lo alto de las escaleras los jugadores nuevamente parecen poder elegir rutas alternativas. Sin embargo, la decisión de adónde les será dada por los ruidos de murmullos y gemidos como de zombi que vienen de la habitación occidental. Por si eso no fuera suficiente, puede verse un enfermizo brillo verde emanando de la ranura de la puerta, los sentidos mágicos también continuarán indicando que la fuente del hechizo está aquí.

La sala es la combinación de estudio / biblioteca del Barón Ludwig. Sin embargo, a los jugadores

les llamará más la atención la mesa central donde se encuentra el libro más raro del Barón (ver nota) en el centro de un pentagrama pintado con un líquido rojo (tirada Muy Fácil (+30%) de Percepción indica que es sangre) con velas ardiendo en cada uno de las 5 puntas. El libro es el origen de la iluminación verde de la sala.

En la sala también están el barón y la baronesa. Él está tratando de evitar que ella le muerda, balbuceando sobre cómo estarán juntos para siempre y cosas por el estilo.

“Aquí querida, nada podrá separarnos ahora; Te dije que nunca te abandonaré, ¿no? ¡Ay! ¡Ten cuidado! ¡No tengo muchos dedos de sobra! ¡Oh mira tenemos visita! Sé amable y dile a Sara que haga una olla de té, ¿podrías?”

Él la ha perdido claramente, y la distracción de la entrada de los jugadores da a Mathilde la oportunidad de darle un mordisco. Es tiempo de combate si no lo ha sido ya. Tras ser mordido, el Barón se tambaleará hacia atrás hacia los estantes, golpeando una lámpara que se rompe en el suelo. Entonces la Baronesa irá directamente a los jugadores.

Depende enteramente de los jugadores como progresen ahora las cosas. El Barón sólo está caído con tres heridas y se moverá para defender a la baronesa si ve que los jugadores quieren hacerle daño.

Para romper el hechizo deben destruirse los tres componentes del mismo: el libro, el nigromante (el Barón) y el foco (la Baronesa). Si la Baronesa muere o es herida de gravedad, el Barón se vuelve loco, obteniendo

El libro del Barón

El libro está encuadernado en piel humana (identificado por una tirada Desafiante (-10%) de Percepción) y grabado con símbolos rúnicos que dañan los ojos de los que no están entrenados en la magia. Está escrito en Lengua Arcana (Magia).

Hay varios candidatos para qué libro es en realidad. Es relativamente poco importante para los propósitos de esta aventura, pero si tus jugadores expresan el deseo de rastrear y tratar con su origen (casi seguramente otro nigromante) el tema puede surgir. Los tomos nigrománticos más notorios son los siguientes:

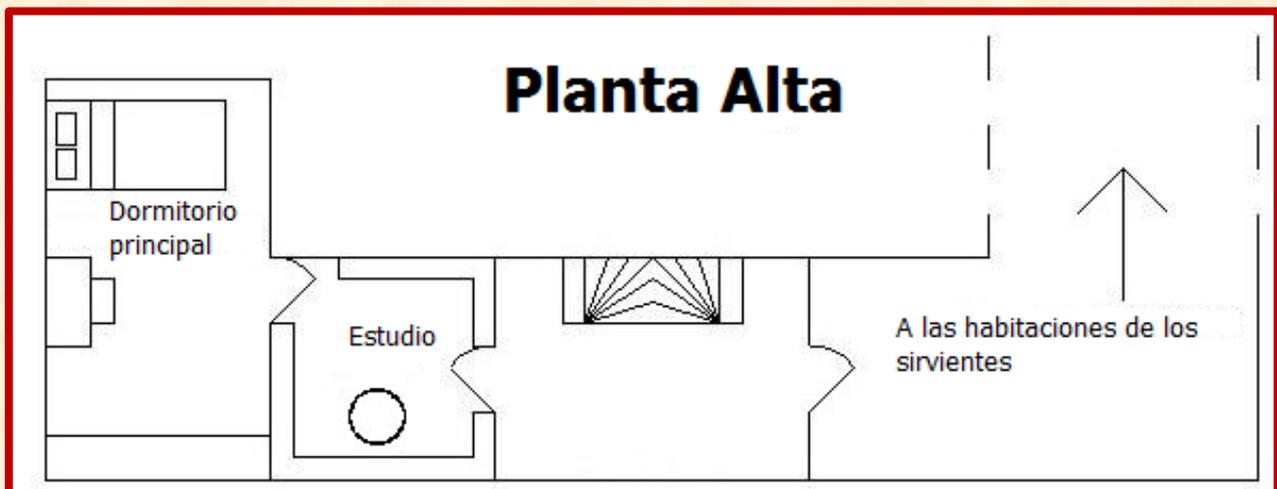
- Uno de los 9 libros de Nagash – Nagash
- El Liber Mortis – Van Hel
- Grimorio Necronim – Melkhior
- El libro de los muertos – Abdul Ben Raschid

Son reconocibles con una tirada Muy Fácil (+ 30%) de Conocimiento Académico (Nigromancia) o Muy difícil (-30%) de Sabiduría académica (Magia) o Teología.

inmediatamente los efectos del talento de Frenesí (sin necesidad de ponerse nervioso). Durante el combate la lámpara previamente desplazada prenderá primero la alfombra, y luego las estanterías de libros. A los 2 minutos (12 asaltos) los combatientes se verán obligados a huir para salvarse. Sin embargo, la baronesa sólo se irá si es para seguir a su próxima comida (p.e, los jugadores) y el Barón se quedará con ella, gritando su nombre con el corazón roto mientras es consumido por las llamas.

Llama purificadora.

Mientras los jugadores huyen del fuego, la casa se derrumbará a su alrededor. Se pueden usar algunas tiradas de Agilidad para enfatizar el



peligro mientras intentan esquivar vigas ardientes que caen sobre ellos. Cuando el libro se prenda, toda la mansión explotará en llamas verdes. Si los jugadores no quemaron el libro y en su lugar lo cogieron, llegarán al exterior para encontrarse frente a todos los No muertos restantes del pueblo. Esperemos que se den cuenta de la necesidad de destruirlo.

Cuando se hayan destruido los tres componentes los zombis restantes se derrumbarán, regresando a su descanso eterno. Si Konrad aún vive les ofrecerá curación y les recompensará con 10 co a cada uno de las arcas de los templos y un símbolo de Morr como gratitud por su ayuda.

Puntos de Experiencia.

Los PJs reciben 50 PE cada uno por sobrevivir. Los jugadores que mataron al Barón y a la Baronesa también ganarán 50 PE por cada uno. Si la aventura les resultó especialmente difícil puede que desees darles un punto de destino. También puedes dar 5-30 PE a cada personaje por buena interpretación.

Apéndice I: continuando la historia.

Entreacto

Se espera que los jugadores tomen el recorrido principal tal y como se presenta la aventura. Sin embargo, siendo jugadores casi sin duda harán algo para estropear tu escenario bien establecido. En lugar de tener a Ulric aplastándolos con un rayo, toma lo que hacen y haz que trabaje para ti. Por ejemplo, ¿qué pasa si en lugar de estar en la posada al atardecer los jugadores están paseando por la ciudad? La solución es simple -que Konrad los encuentre afuera y la confrontación con los zombis suceda allí. Esto puede conducir a más variaciones, desde una persecución salvaje a través del cementerio con manos emergiendo para agarrar los tobillos a asaltar la mansión del Barón mediante una escalada desesperada de las paredes donde el fracaso de una tirada de agilidad podría llevar a ser despedazado.

Expansión en una búsqueda

Este breve encuentro puede conducir a una historia más grande. Tal vez la propiedad y el conocimiento del Barón de un tomo nigromántico tiene una oscura historia. ¿Fue toda esta aventura un complot de las fuerzas oscuras para destruir el propio Imperio? ¿Y dónde se originó la extraña enfermedad de la Baronesa? ¿Quién dio al barón el tomo y dónde lo encontró esa persona? Tal vez el hechizo ha terminado realmente y en su lugar la maldición de no-muertos comienza a extenderse por toda la provincia. Los jugadores pueden tener que viajar para encontrar ayuda mágica, incitar al ejército o incluso enfrentarse a vampiros en su búsqueda de la verdad. Las posibilidades son infinitas.

La Leyenda de Todesburg

Incluso si no tienes la intención de ampliarla y deseas apresurar a los jugadores a su destino final y terminar tu verdadera campaña, no sobra tener otras consecuencias resultado de los eventos descritos aquí. Unas semanas más tarde, los jugadores podrán contar una fantástica historia en una taberna sobre valientes guerreros de la luz y las fuerzas oscuras del mal decididas a luchar por la supremacía de Todesburg. Los jugadores se han convertido en leyendas para la gente local y ningún jugador niega disfrutar de las alabanzas y elogios de la gente común.

Apéndice II: Hasta pronto y gracias a todos

Me gustaría dar las gracias a todos por leer mi aventura, espero que la hayan disfrutado. Si lo intentas, me encantaría saber de ti. Puedo ser contactado en: BobReturns@googlemail.com Me gustaría agradecer especialmente a Dave Allen y a los otros chicos y chicas y Black Industries / Green Ronin / Games Workshop por darme la oportunidad de publicar mi trabajo en su sitio web y por supuesto por producir un juego realmente grande. Y también un saludo a mis amigos - Gregor, Farky, Frat, Jono, Matt y Sr. M - por echar un vistazo a la aventura y por participar en las pruebas de juego.