

La Leyenda

de



Wolfgang von Horn

*Una sombría y peligrosa Aventura para Warhammer el Juego de Rol
Escrita por Wim van Gruisen, Octubre 2007
Traducida por Alejandro D. Rubio M.*

Tabla de contenidos

Prefacio.....	3
Introducción.....	4
La Posada “El Último en Pie”	5
Wolfgang von Horn: la verdadera historia	6
EL ANILLO FAUSCHLAG	6
DOCUMENTO 1: LA BALADA DE WOLFGANG VON HORN.....	7
Por la carretera.....	8
Rumores	9
PNJs de la carretera	15
DOCUMENTO 2: EN LA CARRETERA	18
La Posada La Cabeza Cortada	19
Huéspedes y personal de la Cabeza Cortada	21
DOCUMENTO 3: POSADA LA CABEZA CORTADA	25
La batalla	26
La manada de guerra	26
Dirigiendo la batalla	30
Dirigiendo la partida.....	35
Acabando la partida.....	35
Recompensas	36

Prefacio

Esta Aventura está escrita para el Concurso de Escenarios de WJdR de 2007. Presenta a un no muy piadoso Templario de Ulric, alguna historia de la época de Magnus el Piadoso y a una hora de Hombres bestia como antagonistas.

He tratado de crear una aventura a la altura de la “oscura y peligrosa” reputación del juego. El escenario no dejará impasivos a los PJs, ya que se dirigen a una batalla en la que ellos y todos sus compañeros morirán, brutal, violenta y reiteradamente, además lo saben y no pueden evitarlo.

En términos de juego, los PJ terminarán con al menos un par de puntos de locura cada uno - cuanto más tarden en resolver el escenario, más puntos de locura reunirán. Esto se compensa con la posibilidad de ganar un punto de destino al final de la aventura.

“La Legenda de Wolfgang von Horn” está basada en la información de los siguientes libros (por sus siglas en inglés, aunque los números de página corresponden a la edición en español):

- El libro de reglas de WJdR
- Reinos de la Magia (RoS)
- Tomo de Corrupción (ToC)
- Tomo de Salvación (ToS)
- Bestiario del Viejo Mundo (OWB)

A veces el texto se refiere a dichos libros usando las abreviaciones de arriba (por sus siglas en inglés). Sin embargo, salvo el libro de reglas no es necesario ninguno de ellos para jugar el escenario.

Reconocimientos y gracias

Este escenario está inspirado en "Le Trésor de l'Aubergiste", una aventura francesa para WJdR1, escrita por Mario Heimburger.

Henrik Grönberg dibujó los magníficos mapas. Henrik, Jude Hornborg y Eero Ruokolainen comentaron las primeras versiones del escenario. Jude también dio al texto una revisión completa. Si encuentras algún error, son los lugares en los que no he tenido en cuenta su consejo. Eero llegó con un final alternativo al escenario. En honor a su nacionalidad finlandesa, desdoblé el final "la solución Norsca".

El escenario ha sido testeado por Lapsang Souchong (Eric Rutjens, Gilbert van Zeijl y Robbert Raets).

Introducción

Hace unos doscientos años, un Templario del Lobo Blanco, Wolfgang von Horn, murió cuando defendía una posada de un ataque de una horda de Hombres bestia. Fue una doble tragedia, pues el templario era el portador de uno de los raros Anillos Fauschlag, y el anillo se perdió en la batalla. Los jugadores tendrán la oportunidad de arreglar las cosas, de hecho, Ulric ha elegido este grupo de PJs para asegurarse de que el anillo no se pierda. Interponiéndose al flujo del tiempo, los trae de vuelta hace doscientos años, al lugar y hora en el que Von Horn perdió su anillo. Allí los PJs quedarán atrapados en un bucle temporal, reviviendo el mismo día una y otra vez, hasta que encuentren el anillo. Una vez consigan el anillo y vivan el resto del día, despertarán de nuevo en el presente

Tras una noche en una posada, los PJs se despertarán doscientos años antes que el día anterior. Cerca de la noche llegarán a la posada “La Cabeza Cortada”, conocerán a Wolfgang von Horn y tendrán la oportunidad de descubrir por qué están aquí. Al juntar las piezas de información que recopilen, los PJs pueden aprender la verdad de la situación. Entonces los Hombres bestia atacarán y probablemente matarán a todos en la posada. A la mañana siguiente los PJs se despertarán de nuevo como si no pasara nada, y revivir el mismo día de nuevo. Y otra vez, y otra vez, hasta que descubran donde está el anillo, lo recuperen y sobrevivan a la noche.

El entorno, y cómo hacerlo tuyo

El entorno por defecto para esta aventura es un tramo de la Vieja Carretera del Bosque, en una zona montañosa entre Talabheim y Wurtbad. Sin embargo, se puede adaptar fácilmente a lo que requiera tu campaña. Cualquier zona con colinas y bosques oscuros del Imperio es adecuado, y reescribiendo un poco se puede establecer la aventura en una zona más de tu gusto.

Un elemento mágico legendario, uno de los anillos perdidos de Fauschlag, es el mcguffin¹ para este escenario. Es importante que los jugadores hayan oído hablar de los anillos de Fauschlag antes y entender su significado. Si tienes la oportunidad, nombra los Anillos Fauschlag un par de veces en las sesiones previas a esta aventura. En mi propia campaña jugué una aventura sobre una estafa que implicaba un falso anillo de Fauschlag, y más tarde introduje a un erudito que estaba organizando una expedición para recuperar uno de los anillos perdidos. Cuando finalmente llegamos a jugar este escenario, los jugadores entendieron la importancia de los anillos, y eso hizo que la aventura fuera mucho más "real". Por supuesto, si tus jugadores están completamente versados en el universo de Warhammer, probablemente no es necesario recordarles la importancia de estos anillos.

Sin embargo, el Anillo Fauschlag es sólo un mcguffin, y puede ser reemplazado por casi cualquier otro objeto legendario y perdido mucho tiempo. Si tienes algo que se adapte mejor a tu campaña, o que quieras que tus PJs tengan en sus manos, sólo tiene que utilizarlo. Sólo asegúrate de que Wolfgang simplemente no puede vender el artículo, sino que tiene que hacer un sacrificio.

¹ Nota del traductor: Un Macguffin (también MacGuffin, McGuffin o Maguffin) es un elemento de suspenso que hace que los personajes avancen en la trama, pero que no tiene mayor relevancia en la trama en sí.

La Posada “El Último en Pie”

El atardecer se aproxima cuando el camino que los PJs están siguiendo desciende hacia un viejo puente de piedra que cruza un pequeño arroyo. Al otro lado del puente se puede ver un puesto de peaje en desuso, y junto a ella hay una gran y acogedora posada con el curioso nombre de " El Último en Pie ". El cartel encima de la puerta representa un templario del Lobo Blanco luchando con una horda de Hombres bestia.

La posada se ha construido claramente en varias etapas. Hay una antigua casa fortificada a un lado, pero la parte principal de la posada es claramente de un estilo posterior; La gente con un interés en la arquitectura puede ver que debe haber sido construida hace unos ciento cincuenta o doscientos años atrás.

Dentro el aire es cálido y seco, y lleva el olor a comida decente y cerveza caliente. Los clientes son lo que se puede esperar en una posada de camino; todo tipo de viajeros y un par de personas que intentan separar a esos viajeros de su dinero. Uno de estos últimos es Robert Zimmermann, un trovador que está actuando esa noche. El recital de Robert comienza con *schlager*²s como "Blasen im Wind" y "Die Zeiten Ändern Sich". Luego anuncia: "El nombre de esta posada donde te alojas, La Última Parada, viene tras la muerte de un bravo y valiente templario. Su nombre era Wolfgang von Horn, era el portador de un Anillo de Fauschlag, y casi derrotó a un ejército de Hombres bestia sin ayuda en defensa de una posada como ésta, no lejos de aquí. Te contaré su historia, la leyenda de Wolfgang von Horn." Y Robert comienza a cantar. El texto de la balada está parafraseado en el documento 1, “La balada de Wolfgang von Horn” en la página 7. Puedes dar este documento a tus jugadores.

Tras la actuación, Robert camina por la habitación, sombrero en mano, pidiendo a los invitados una pequeña muestra de su aprecio. Si los PJs tienen alguna pregunta, Robert estará encantado de responder. El trovador sostiene que todo lo que canta es verdad. Puede revelar alguna información adicional, como también podrían el posadero y algunos de los asiduos. O los PJs podrían conocer esta información ellos mismos, si pasan las tiradas en las habilidades apropiadas de Sabiduría académica.

(Teología: Ulric o Historia) Wolfgang von Horn realmente existió. Era el portador de un anillo Fauschlag, y dicho anillo se perdió en la batalla. En realidad una historia bastante conocida.

(Teología: Ulric o Magia) Los Anillos Fauschlag son propiedad del Culto de Ulric. Incluso los templarios tan famosos como Wolfgang von Horn nunca poseerían sus propios anillos; los tendrían en préstamo del Culto. Esto era cierto también en el caso de Wolfgang.

(Historia o Política) El río se usó para marcar la frontera entre los dominios de dos nobles, hace doscientos años. En ese momento había un puesto de peaje cerca del puente. El puesto todavía está allí, pero ya no funciona. El Último en Pie fue una vez la casa del Peajero.

(Historia) El lugar donde murió Wolfgang von Horn está a medio día hacia el sur. Había una posada llamada “La Cabeza Cortada” pero fue destruida en la batalla y nunca se reconstruyó. El Último en Pie se construyó unos diez años después, y fue originalmente llamada “El Último en Pie de Wolfgang”.

(Historia) La noche en que Von Horn fue asesinado había Hombres bestia por toda la zona. También atacaron la casa del peajero, pero ese edificio fue uno de los pocos en la zona que sobrevivió. Los Hombres bestia no cruzaron el río.

² Del Alemán “éxitos (musicales)”

Wolfgang von Horn: la verdadera historia

"La balada de Wolfgang von Horn" es una canción agradable y conmovedora, pero su relación con la verdad es tenue en el mejor de los casos. Pero casi nadie sabe lo que realmente sucedió; Wolfgang tenía mucho que ocultar. Y ciertamente no había estado en la zona durante semanas, luchando contra los Hombres bestia por doquier. De hecho, acababa de llegar.

Con los años, el templario había acumulado deudas considerables y ahora los prestamistas querían recuperar su dinero. Esto pondría en bancarota a la familia Von Horn, una perspectiva que Wolfgang no podría enfrentar. Mientras intentaba encontrar una solución, Wolfgang recibió un mensaje de un tal Sulring Durgul. Este hombre, un coleccionista de objetos mágicos, le ofreció una gran suma de dinero por su Anillo Fauschlag. Esto pagaría a sus acreedores y dejaría suficiente dinero para que la familia viviera de lujo. Sin embargo, había un pequeño problema, el Anillo Fauschlag nunca había sido suyo. Era propiedad de la Orden del Lobo Blanco y sólo le fue cedido. Sólo "perder" un objeto tan valioso que la Orden había confiado a Wolfgang daría lugar a su excomunión. Si alguna vez se supiera que lo había vendido, su apellido estaría humillado por siempre.

Wolfgang encontró una solución. Una gran banda de Hombres bestia estaba saqueando la región, y Sulring Durgul informó a Wolfgang que a continuación atacarían La Cabeza Cortada, una posada por la Vieja Carretera del Bosque. El ataque sería devastador. Wolfgang organizó una reunión con Moronar Alladrión, un criado de Durgul, y con Edgar Skroger, un agente de sus deudores. Alladrión traería el dinero para pagar las deudas de Wolfgang y entregarlo a Skroger, después de lo cual Von Horn entregaría el anillo a Alladrión. Los sirvientes se apresuraron y entregaron el anillo a Durgul y el dinero a los deudores, mientras Wolfgang se quedaba y peleaba contra los Hombres bestia, dando su vida para enterrar sus actos vergonzosos y preservar el estatus y el buen nombre de su familia.

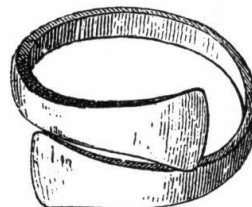
Sin embargo, ningún plan sobrevive al campo de batalla...

Skroger se fue sin ningún problema y las deudas de Von Horn fueron pagadas. Sin embargo, Alladrión tuvo menos suerte. En el camino de regreso su caballo tropezó y se rompió la pierna. El siervo de Durgul no pudo salir de la zona a tiempo y fue asesinado por los Hombres bestia. El anillo nunca llegó a Sulring Durgul, es más, no llegó a nadie.

EL ANILLO FAUSCHLAG

La existencia de (uno o más) anillos Fauschlag se menciona en la pág. 204 de Reinos de la Magia (en el capítulo sobre objetos mágicos). Un anillo Fauschlag está hecho de hierro en el que se coloca una lasca de roca de Fauschlag, la montaña de Middenheim. Los personajes que superen una tirada de Conocimiento Académico (Historia) sabrán se dice que el anillo está bendecido por Ulric, y al portador se le otorgarán poderes adicionales en combate. El anillo es un valioso artefacto del templo de Ulric. No se sabe si existe más de un anillo.

En términos de juego, el Anillo Fauschalg otorga a su portador un +10% a HA.



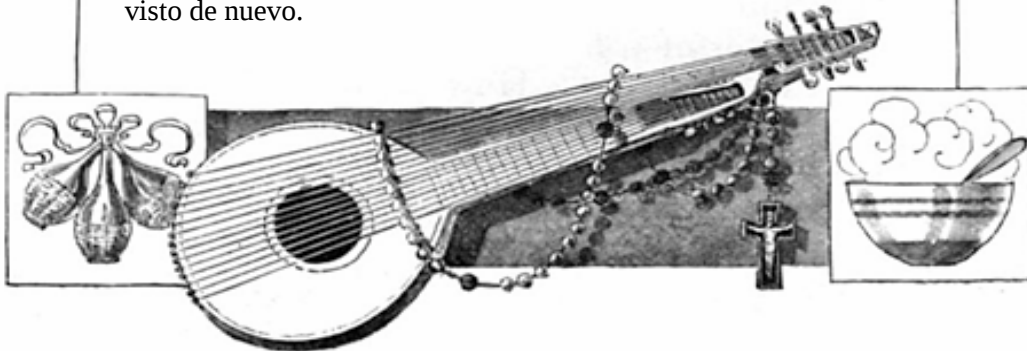
DOCUMENTO 1: LA BALADA DE WOLFGANG VON HORN

La balada de Wolfgang von Horn

"La leyenda de Wolfgang von Horn" es una balada heroica, y la historia que cuenta está parafraseada aquí. No se presentan las letras reales porque son demasiado explícitas en su brutal descripción de la violencia sangrienta y, como tal, absolutamente imposible de publicar en estos tiempos más civilizados. Más importante aún, si se diera el texto, bueno, su DJ podría animarse a cantar realmente la balada, y ningún grupo de jugadores debería tener que experimentar a su DJ cantando para ellos. No, realmente, no deberían hacerlo.

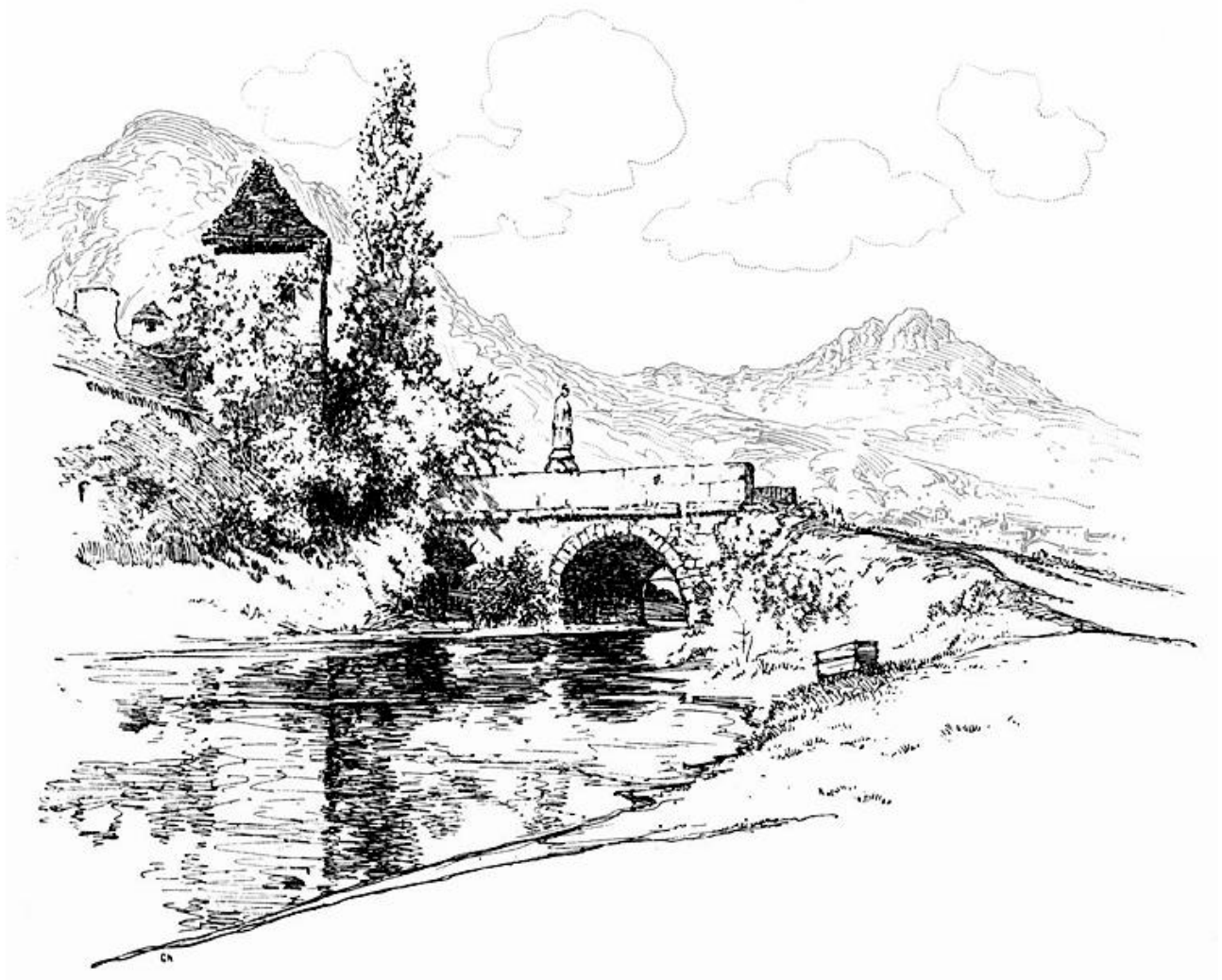
La canción comienza con un cuento de cómo la zona fue aterrorizada por una horda de Hombres bestia que mataba viajeros y destruía aldeas completas. Los soldados que trataron de luchar contra ellos fueron brutalmente masacrados. Pero entonces apareció Wolfgang von Horn, Templario del Lobo Blanco y portador del Anillo Fauschlag. Dondequiera que atacaban Hombres bestia, Wolfgang estaba allí, matándolos y protegiendo a los humanos. Incluso cuando trolls y gigantes se unieron al ejército de Hombres bestia, Wolfgang también los mató.

Las últimas estrofas relatan cómo los Hombres bestia atacaron la posada donde dormía Wolfgang. El ejército entero marchó sobre la posada cuando cayó la tarde. Fue una lucha larga y sangrienta, un hombre contra la horda, y la canción lo describe de manera bastante explícita. La batalla duró toda la noche, Wolfgang recibiendo heridas dolorosas y cayendo varias veces. Pero cada vez se levantaba de nuevo. El Anillo Fauschlag le dio la energía para continuar y mató a la mayor parte del ejército esa noche. Sólo al amanecer hicieron un traicionero ataque cortando su mano. Sin el poder del anillo, Wolfgang cayó y finalmente murió. Los demás Hombres bestia dejaron el cuerpo de Wolfgang tendido en la sangre, el barro y la lluvia. Tomaron la mano cortada y el anillo, sin embargo, el anillo nunca fue visto de nuevo.



Por la carretera

La aventura tiene lugar dentro de un período de veinticuatro horas, pero como los PJs están atrapados en un bucle temporal, experimentarán esas mismas horas una y otra vez. Esta sección detalla una serie de encuentros que los PJs tendrán durante el día. Como DJ, debes describir bien cada escena a los jugadores, pues serán revividas bastantes veces antes de que la aventura termine. Cuando describas una escena por segunda vez, los jugadores deben tener la idea de que han estado allí antes. Una de las razones principales de estos encuentros es fortalecer la sensación de que los PJs están atrapados en un bucle.



El Puente de Peaje (encuentro 3)

Rumores

Los PJs viajarán más de doscientos años en el tiempo, a un tiempo en que el imperio estaba mucho menos unido que hoy, y había guerra en todas partes. Lo más importante, es el momento de las incursiones del Caos en Kislev y del futuro emperador Magnus reuniendo un ejército para detener las hordas del Caos. La mayoría de los rumores de aquí están destinados a ayudar a dar a los PJs la idea de que están en otra época, mientras que algunos rumores presagian el ataque de Hombres bestia al final del día.



“¿Has oído hablar de Magnus von Bildhofen? Es uno de los Von Bildhofens de Nuln, y reúne un ejército para luchar contra los ejércitos del Caos en Kislev. Bueno, que tenga suerte, Kislev está demasiado frío para mí en esta época del año”.

“Me gustaría que un ejército viniera aquí en vez de ir a Kislev. Los Hombres Bestia se están volviendo más parásitos que nunca. La semana pasada, se dice, una horda de Hombres bestia atacó Willigenburg y la quemaron hasta los cimientos, matando a todo hombre que temía a Sigmar allí. Y la semana antes de eso, Robledback fue destruido por ellos”.

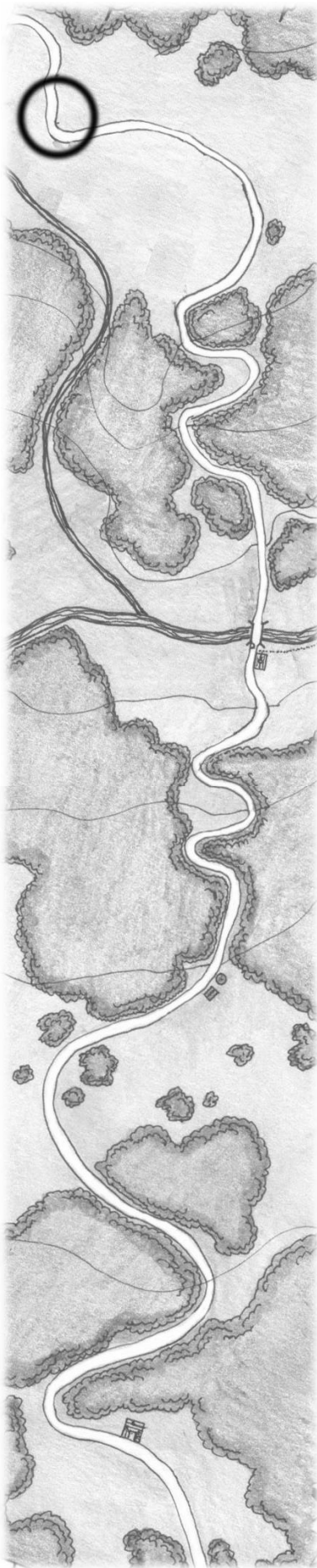
“¿Tiene alguna noticia sobre la situación en Westerland? ¿Qué, no sabes lo que ha sucedido allí? Bueno, déjame decirte. El año pasado murió el barón de Westerland, y no dejó heredero. Y durante el año, muchos nobles tratan de convencer al Consejo de Genealógico de que son los parientes más cercanos al último barón, y que deben gobernar Westerland y Marienburgo”.

“¿Qué quieres decir con independencia de Marienburgo? Debes estar bromeando, mi buen hombre. Esos codiciosos mercaderes querían eso, pero hay algunas cosas que su dinero no puede comprar”.

“¿Vienes de Middenheim? ¿Estuviste quizá en la ciudad cuando Magnus von Bildhofen habló con Ar-Ulric? Dicen que allí ocurrió un milagro. ¿Estabas allí? ¿Puedes decirnos qué pasó?”.

“No, me voy. Mañana. A Talabheim o a Middenheim quizá. Con la esposa y los niños. Ya hemos empacado. Esta zona ya no es segura. Hay un ejército de Hombres bestia en el bosque, y muy pronto van a atacar este lugar. Y todo cerca. Y os digo que los Hombres bestia no toman prisioneros. He oído que se comen a la gente”.

“¡No, lo juro! Más de una docena de enanos, armados hasta los dientes, y chico, no querrás meterte con ellos. Iban hacia el este, a Karaz-a-Karak, dijeron. Dijeron que la ciudad está bajo ataque, y que iban a ayudar a defenderla. Los enanos más enojados y determinados que he visto. Lo que sea que esté en su contra no tiene la menor posibilidad, cree mi palabra”.



1. Despertares

El día comienza con una cálida y soleada mañana de primavera. Los PJs se despiertan en un prado, en una pequeña cresta al lado de la Vieja Carretera del Bosque. Pueden notar que ya no están en la posada “El Último en Pie”, de hecho, están muy lejos de ella. O, si los PJs ya han pasado por el bucle, que no están muertos y acostados en un montón de cadáveres.

Aunque el lugar donde están los PJs ahora tampoco es malo. El campo donde se despiertan está rodeado por un arroyo claro, y un cervatillo está bebiendo de su agua. Un gran roble al otro lado de la carretera bloquea el sol de la mañana, y desde el otro lado de la colina se oyen los cencerros de las vacas. Entonces, el sonido de un caballo al galope perturba la escena, y un elfo con pelo blanco hasta los hombros y un manto azul galopa en un gran caballo blanco. Parece que tiene mucha prisa. La paz se rompe, el cervatillo echa a correr.

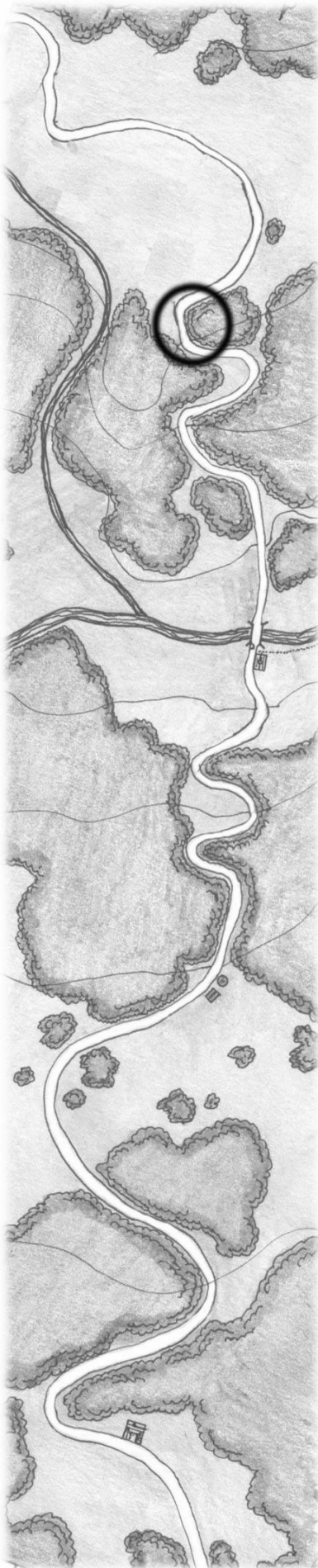
El camino se inclina cuesta abajo a ambos lados de esta cresta, y pronto los árboles bloquean la luz directa del sol. Si uno o más personajes deciden viajar hacia el norte desde aquí, se encontrarán finalmente de alguna manera viajando hacia el sur de nuevo, y si cualquier otro PJ hubiera ido al sur, serán visibles delante del camino.

Un sueño de lobos e invierno

Elige un PJ, preferiblemente el más cercano a Ulric en devoción o carácter. Cuando este personaje se despierta, recuerda vagamente los fragmentos de un sueño que tenía. Se trataba de una manada de lobos, o algo así.

Cada vez que el PJ se despierta, ha experimentado el mismo sueño y puede recordar más sobre él. El DJ debe intentar mantener la información sobre el sueño en sincronía con el progreso del grupo en descubrir qué sucedió, y qué hacer. El siguiente párrafo describe el sueño completo, pero los detalles sólo deben revelarse poco a poco al jugador.

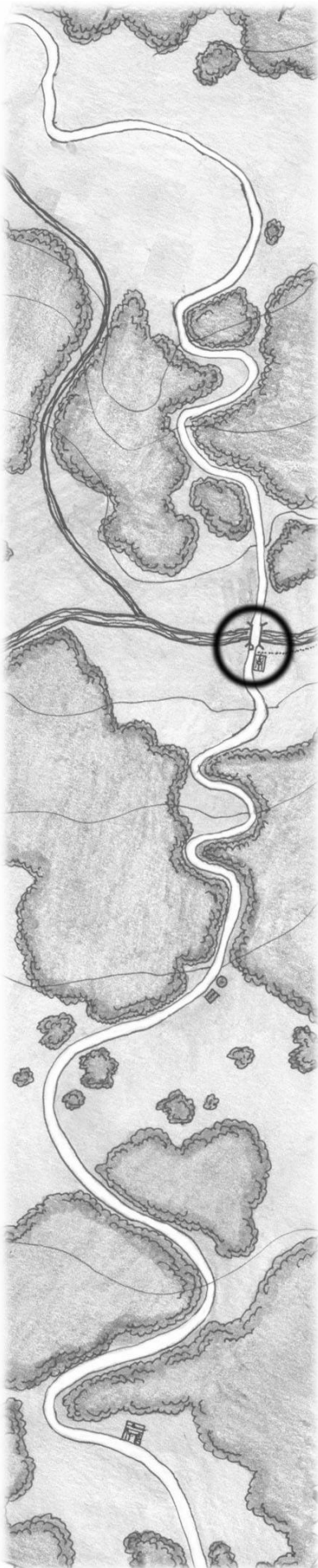
“Es invierno y una manada de lobos permanece cerca juntos, reuniéndose alrededor de un gran y magnífico lobo blanco. El sol se está poniendo y las sombras se alargan. En el aire hay una sensación de peligro; la puedes oler. La manada mira a su alrededor, gruñendo contra una amenaza invisible, se te erizan los cabellos del cuello, y los machos forman un círculo para proteger a las hembras y cachorros dentro. El lobo blanco ladra y uno de los cazadores de la manada deja el círculo por un momento y se le acerca, agachado, con su cabeza cerca del suelo. El lobo blanco lleva su pata delantera izquierda a su boca, muerde una de sus garras y la arranca de la pata. Da esta garra al cazador delante de él. El cazador toma cuidadosamente la garra en su boca y vuelve al círculo de nuevo, y luego escapa. Mientras huye, su piel de lobo se cae, revelando a un sarnoso y amarillo perro mestizo. El lobo blanco entonces ladra una orden a unos pocos lobos, que inmediatamente corren en busca del perro ladrón. El soñador es uno de esos perseguidores”.



2. El mensajero

Este encuentro ocurre a media mañana. Viajando por el camino, la fiesta encuentra una enviada corriendo rápidamente en la otra dirección. Se llama Elise, y lleva un mensaje a Talabheim. Tiene prisa y no se detendrá a menos que los personajes la obliguen. Elise es una chica de diecisiete años con cabello rubio rizado, una cara ancha salpicada de pecas, y una nariz que debe haberse roto alguna vez en el pasado. Su caballo, Richard, es marrón con una mancha blanca en el hocico. Cualquier persona con Criar animales puede ver que es un buen caballo bien cepillado.

Elise puede decir a los personajes que hay un puente de peaje más arriba de la carretera. Una posada, La Cabeza Cortada, está medio día más adelante si vas a pie, y de ahí es de donde salió esta mañana temprano. Si los PJ le preguntan, ella dirá que vio un caballero del Lobo Blanco allí anoche; parecía que estaba esperando a alguien (el caballero era Wolfgang von Horn, pero ella no le preguntó su nombre). Si se le pregunta, Elise también mencionará que se encontró con un elfo que viajaba apresuradamente en la dirección opuesta, el mismo que vieron los PJs. Le pasó justo antes de llegar al puente de peaje.



3. El puente de peaje

Poco antes del mediodía, la carretera desciende cuesta abajo, llevando a un puente que cruza un pequeño río. Hay un puesto de peaje en el extremo opuesto, y una casa al lado de la carretera, en el lado izquierdo. En realidad, este es el lugar donde se encuentra la posada El Último en Pie hoy en día; Fue construida años después del día en que mataron a Von Horn. Los PJs podrían reconocer el área, a pesar de que la casa del peajero no se ha expandido aún a posada.

El medio del puente está bloqueado por un carro de bueyes, con una enorme carga de muebles y equipaje, parado en la dirección de donde provienen los PJs. Una de las ruedas golpeó el costado del puente y se rompió. El carro se tambalea hacia un lado y es tan grande que el puente se ha vuelto intransitable de manera efectiva (a menos que se trepe sobre el carro).

Una mujer mayor está reprendiendo a sus hijos, que aparentemente conducían el carro o guiaban a los bueyes. Les culpa del accidente, golpeándoles cada vez que están a su alcance. Los hombres están tan ocupados defendiéndose que no pueden hacer lo necesario para reparar el carro y apartarlo del camino. En el lado opuesto del puente, un conductor de carreta con un carro cargado con barriles de vino está gritando en voz alta que quiere pasar, con un mensaje salpicado de palabras bastante groseras. El peajero también grita que el carro debe continuar su camino y liberar el puente. Curiosamente, ninguno de esos gritos ayudan a remediar la situación.

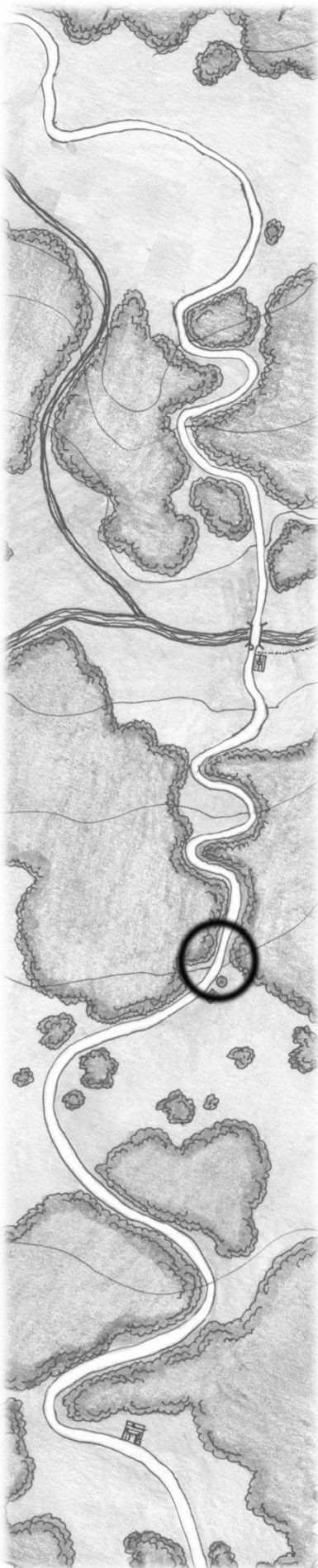
El nombre de la mujer es Bertha Müller, y presenta a Gerd y Alfred, sus “desastres” de hijos. Toda la familia es muy corpulenta. Los Müllers se están mudando: la vida en esta zona se ha vuelto demasiado peligrosa para ellos. Todos estarán muy agradecidos si los PJs pueden ayudar. Gerd y Alfred podrán mover el carro del camino si los PJs logran mantener a su madre ocupada durante el tiempo suficiente, por ejemplo, media hora más o menos.

El comerciante de vino es un hombre delgado y de pelo oscuro llamado Martin Felder, que transporta barriles de vino Wurtbad a Middenheim.

El encargado de peaje, Eberhard Weinzer, agradecerá si los PJs ayudaron a despejar el puente del carro. El peaje para el puente es de dos chelines por pierna, pero Eberhard está dispuesto a dejar pasar a los personajes gratis a cambio de su ayuda. Deja que los personajes observen cómo la casa de Eberhard está fortificada y es bien defendible. Originalmente creada para resistir los ataques de los ladrones, la casa es uno de los pocos lugares en la zona donde las personas pueden sobrevivir a la embestida venidera.

El río es bastante profundo y de corriente rápida. Hay un lugar treinta metros río abajo donde puede ser atravesado por humanos y elfos. En su punto más profundo, el agua mide de metro a metro y medio de alto. Los enanos y los halfings tendrán problemas para cruzar el río sin ayuda.

Unos cientos de metros más allá del puente, la carretera vuelve a elevarse.



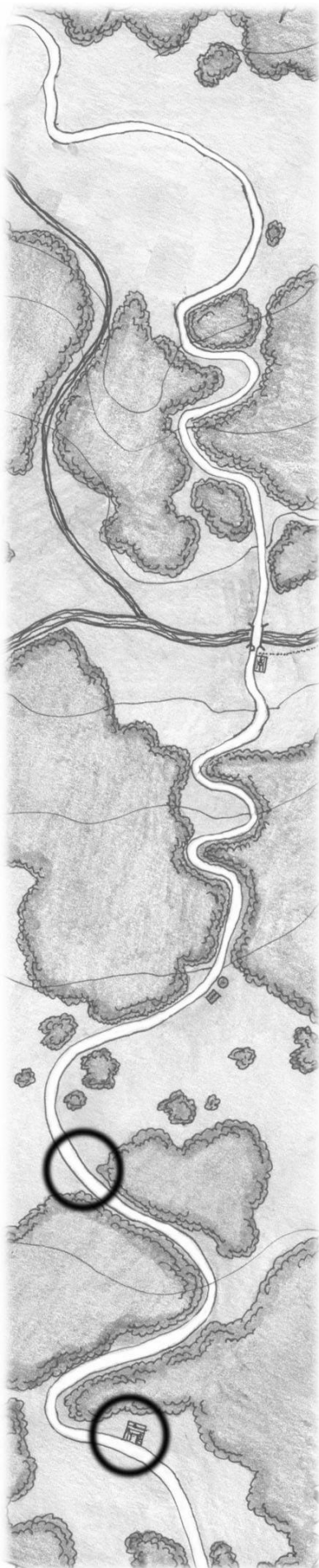
4. La hechicera

Al lado de la carretera hay una capilla a Taal, junto a un simple refugio donde los viajeros pueden descansar. El refugio es una cabaña vacía y pequeña, no más que cuatro paredes y un techo que ofrece refugio. Una de las paredes tiene una abertura a través de la cual las personas pueden entrar, pero no hay puerta. No tiene propietario y cualquiera puede pasar la noche aquí, protegido de los elementos y los animales salvajes. Sin embargo, se espera que los viajeros donen dinero al santuario vecino. Los sacerdotes errantes de Taal y los patrulleros de camino vigilan el lugar y realizan un mantenimiento básico.

Si los PJs no perdieron tiempo cruzando el río, pueden encontrar una paranoica hechicera vulgar descansando aquí (recuerde que los Colegios de la Magia aún no se han fundado). Sin embargo, cuando ve acercarse a los viajeros, salta y huye hacia el bosque. Los PJs pueden detectar los restos de una comida: un poco de pan y media salchicha. Si los PJs logran acercarse sin ser vistos, la hechicera tratará de actuar normalmente, sin generar sospechas.

La hechicera se llama Gertrude. Está vestida con ropas urbanas bastante poco prácticas y su cabeza está afeitada y tatuada. Gertrude ha estado huyendo desde que su maestra fue arrestada por los cazadores de brujas y quemada en la hoguera hace unos días en Wurtbad. Está segura de que los PJs, y todos los demás, también la buscan. Quiere viajar al norte, a Kislev.

Gertrude duda en revelar que puede realizar magia. Le dirá a los personajes que viaja a Middenheim para visitar a una tía enferma. Sin embargo, no es una buena mentirosa, y si los PJs son un poco persistentes en sus interrogatorios, debe ser evidente que está mintiendo (no sabe el nombre de la tía, o si es una hermana de su padre o su madre, y ella no sabe nada de Middenheim). Sin embargo, Gertrude no cambiará su historia. Si piensa que los PJs no la creen, huirá de ellos de inmediato. Se necesitará mucho esfuerzo de los PJs para hacer que Gertrude confíe en ellos, e incluso los ayude. Sin embargo, tras su semana de viaje por el yermo, la promesa de una buena comida o una oferta de ropa de viaje decente le es muy tentadora.



5. El enviado

Como una hora antes de la puesta del sol, los PJs se encontrarán con un elfo que viene en su dirección. De pelo alto y blanco y un manto azul, guía un caballo blanco lisiado pero trata de viajar lo más rápido posible. Es Moranar Alladrion, el sirviente de Sulring Durgul que se encontró con Wolfgang von Horn esa misma tarde en la Cabeza Cortada, y recibió el Anillo Fauschlag de él. También es el mismo elfo que pasó a los PJs cuando despertaron, en el encuentro 1. En el camino de regreso, el caballo tropezó y se fracturó una pierna, y ahora Moranar tiene que caminar. Intenta llegar al otro lado del río lo antes posible.

Moranar no está dispuesto a renunciar al anillo. Si se le pregunta, niega incluso que lo tenga, y peleará hasta la muerte si es necesario para mantener su anillo. Moranar teme más fallar a su maestro que a cualquier otra cosa.

Dirá a los PJs que hay una posada como a una hora más adelante. No volverá allí, aunque se da cuenta de que no llegará lejos antes de que se ponga el sol. Moranar sabe que se aproxima un ataque de Hombres bestia, pero no informará a los PJs de ello. Está tratando de abandonar el lugar lo más rápido posible. Sin embargo, no lo conseguirá y será asesinado antes de que termine la noche.

6. Posada La Cabeza Cortada

Aproximadamente a la puesta del sol (o un poco antes o después, dependiendo de los encuentros anteriores), los PJs alcanzan una posada llamada La Cabeza Cortada. Los detalles de esta posada se encuentran en la siguiente sección.

PNJs de la carretera

Encuentro 2

Elise Aschaffenburg (17)

Mensajero

“¡Déjame pasar! ¡Tengo prisa!”

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
35	36	31	26	42	30	41	34
A	H	Mag	M				
1	11	-	4				

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (El Imperio) +10, Cotilleo, Supervivencia, Código secreto (batidor), Montar +10 Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Orientación, Resistencia a enfermedades, Viajero curtido, Sexto sentido

Encuentro 3

Bertha Müller (47)

Campesino

Una mujer mayor, de cuarenta años, bastante pesada y muy enfadada. Usa su bastón como una prra cada vez que sus hijos se aventuran cerca de ella.

“¡Torpes idiotas! ¡Venid aquí para que pueda golpearos!”

“¿Has visto alguna vez a idiotas tan tontos como estos hijos míos?”

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
33	38	31	37	42	21	42	28
A	H	Mag	M				
1	12	-	4				

Habilidades: Criar animales, Adiestrar animales, Sabiduría popular (El Imperio), Oficio (Cocinero), Esconderse, Conducir, Oficio (Granjero), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Recio, Especialista en armas (Bastón de caminar)

Gerd Müller (27)

Campesino

Pelo rubio, rechoncho

“¡Au! ¡Mamá, eso duele!”

“Nos estamos mudando. La vida se ha vuelto demasiado peligrosa con ese ejército de Hombres bestia en el bosque.”

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
41	30	31	35	27	28	37	25
A	H	Mag	M				
1	14	-	4				

Habilidades: Criar animales, Adiestrar animales, Nadar, Carisma animal, Sabiduría popular (El Imperio), Esconderse, Conducir, Jugar, Supervivencia, Oficio (Granjero), Remar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Recio, Errante, Especialista en armas (Honda)

Alfred Müller (25)

Campesino

Hombre fornido, cabello corto y rubio

“Mamá, escúchame un momento, por favor. Si soltamos los bueyes y los alejamos del puente, podemos... ¡Ay! Mamá, ¡DEJA DE PEGARME!”

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
33	33	38	39	33	42	35	24
A	H	Mag	M				
1	13	-	4				

Habilidades: Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Nadar, Oficio (Cocinero), Esconderse, Conducir, Jugar, Actuar (Cantante), Supervivencia, Oficio (Granjero), Poner trampas, Escalar, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Recio, ¡A correr!

Martín Felder (38)

Menestral

Delgado, cabello negro

“¡Saquen ese maldito carro del maldito camino y déjenme pasar, idiotas, endogámicos, malditos imbéciles!”

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
28	25	31	34	34	40	34	31
A	H	Mag	M				
1	12	-	4				

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Conducir, Regatear, Tasar, Percepción, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Viticultor)

Talentos: Negociador

Eberhard Weinzer (46)

Peajero

Hombre fornido, uniforme de aspecto oficial

“Mueva ese carro en ya mismo. No tiene permiso para bloquear este puente”.

"Gracias por vuestra ayuda para despejar este desastre, muchachos”.

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
42	32	33	43	26	24	33	24
A	H	Mag	M				
1	11	-	4				

Habilidades: Esquivar, Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Hablar idioma (Kisleviano), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Genio aritmético

Encuentro 4

Gertrude Kupferfeld (29)

Brujo, ex Hechicero vulgar

Flaca, piel delgada pálida, calva, cabeza tatuada, ojeras.

Gertrude viste ropas urbanas que se ven bastante viejas y están rasgadas en algunos lugares.

“¿Quién eres tú? ¿Qué quieres de mí?”

“Voy a Middenheim, a visitar a mi tía... errrm ... Bertha. Sí, mi tía Bertha”.

Gertrude es una hechicera vulgar, y estos son tiempos difíciles para ese tipo de gente. Hasta hace una semana seguía siendo aprendiz de hechiero, estudiando bajo la tutela de su maestro, quien vivía cerca de Wurtbad. La semana pasada, sin embargo, los cazadores de brujas encontraron a su maestro y lo arrestaron. Gertrude estaba ausente y solo se enteró de todo cuando vio a su maestro en la pira. Entonces huyó; espera llegar a Kislev y, de alguna manera, comenzar allí una nueva vida.

Gertrude es muy paranoica y no confía en nadie. Evita el contacto con otros tanto como sea posible, y teje mentiras si no puede. Está segura de que la gente intentará capturarla y entregarla a los cazadores de brujas, o que la matarán sin discusión si descubren que es una hechicera.

Está camino a Kislev, donde vive un mago llamado Sulring Durgul. Su maestro habló muy bien de Sulring Durgul; Es un mago antiguo y poderoso, y un ávido coleccionista de objetos mágicos. Gertrude espera que Durgul la acepte como aprendiz.

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
30	38	28	35	32	45	46	34
A	H	Mag	M				
1	11	2	4				

Habilidades: Criar animales, Intimidar, Canalización +10, Carisma animal, Sabiduría popular (El Imperio), Regatear, Sanar, Hipnotismo, Sentir magia +10, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Herbolario)

Talentos: Magia vulgar, Magia pueril (Vulgar), Brujería

Hechizos: Liberación de la muerte, Visión de la muerte, Sangre de la tierra, Portal de la tierra, Muerte aparente, Paño de oscuridad, Estrangulamiento

Locura: Paranoia

Encuentro 5

Moranar Alladrion (101)

Aprendiz de Sulring Durgul (personaje único)

“Miraos feos y pequeños humanos. Ahora salid de mi camino u os convierto en ranas. ¿Qué? ¿Todavía parados ahí? Tal vez os guste ser ranas, ciertamente estaríais más guapos”.

Moranar Alladrion es el sirviente y aprendiz de Sulring Durgul, uno de los más grandes magos Elfos del Viejo Mundo. Es un ambicioso aspirante a mago y muy leal a Durgul. Alladrion ve a los humanos como una raza inferior y le encanta mostrar su desprecio por ellos. Si es necesario, puede ser muy amable con ellos, pero solo si tiene que hacerlo.

Sulring Durgul hizo un trato con Wolfgang von Horn, va a comprarle el Anillo Fauschlag. De la forma en que lo planeó, al comienzo del día se apresura a la posada La Cabeza Cortada, donde le pagará a Von Horn el dinero, obtendrá el anillo de Fauschlag y regresará rápidamente a lugar seguro antes de que caiga la noche y los Hombres bestia se presenten. Sin embargo, algo sale mal después de que se va de la posada: su caballo tropieza y se tuerce la pierna. Sin el caballo, Alladrion no podrá salir del bosque a tiempo, y lo sabe. Sin embargo, no se separará del anillo voluntariamente. Los PJs tendrán que luchar por él.

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
37	46	37	46	45	37	39	47
A	H	Mag	M				
1	12	2	4				

Habilidades: Canalización +10, Carisma +10, Sabiduría popular (El Imperio), Sabiduría popular (Elfos), Tasar, Cotilleo, Regatear, Hipnotismo, Intimidar +10, Sentir magia +10, Percepción +10, Montar, Buscar, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Eltharin), Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Herbolario)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Sangre fría, Negociador, Vista excelente, Visión nocturna, Viajero curtido, Brujería

Talentos mágicos: Magia pueril (Arcana, Vulgar, Caos), Magia menor (Mover, Armadura de Aehtyr, Atar (ToC pág.212), Tregar (ToC pág. 212)

DOCUMENTO 2. EN LA CARRETERA



La Posada La Cabeza Cortada

Esta sección proporciona una visión general de lo que ocurre en la Cabeza Cortada durante el día, hasta el momento en que comienza el combate. La mayoría asume que los PJs no hacen nada y no dicen nada. Si los PJs actúan, los eventos se desarrollarán de forma diferente desde el momento en que lleguen.

9:00 Heimbürger y Oleg abren el lugar. Sirven el desayuno a sus huéspedes. La mayoría de los invitados se van. Wolfgang von Horn, que llegó el día anterior, se queda. Se sienta en un rincón y se queda allí, mirando malhumorado y sin decir mucho. No está anhelando su muerte.

10:00 Llega Edgar Skroger. Ve a Von Horn y se sienta en su mesa. Entablan una conversación, pero la mantienen sólo durante quince o veinte minutos (charlan un poco, luego Skroger pregunta si Von Horn ha oído algo sobre el elfo. Von Horn contesta que Alladrion vendrá. La conversación decae tras eso).

12:00 Jörg y Rosalie Hasenschreck entran en la posada, con un par de faisanes que cogieron. Regatean con Heimbürger y acuerdan intercambiar los pájaros por unos pocos peniques, comida y alojamiento por la noche. Heimbürger va a la cocina a preparar los pájaros. Los Hasenschrecks permanecen en el bar por el resto del día, la mayor parte del tiempo debatiendo sus planes de mudarse del lugar. De vez en cuando piden información o consejos a Heimbürger u Oleg.

12:30 Heimbürger sirve el almuerzo.

13:30 Alladrion entra en la posada y se une a Von Horn y Skroger. Comienzan sus negociaciones. Von Horn retira un anillo de su dedo y se lo da al elfo. Alladrion inspecciona el anillo minuciosamente, y finalmente asiente con la cabeza. Luego levanta una alforja del suelo y se la entrega a Von Horn. Von Horn mira la bolsa con desprecio y se la pasa inmediatamente a Skroger, sin abrirla. Sin embargo, Skroger abre la bolsa. La gira boca abajo y caen sacos más pequeños, llenos de coronas de oro. Skroger abre cada bolsa, cuenta todo el dinero y luego rellena la bolsa. Barre todas las bolsas de la mesa a la alforja, mira a las otras dos y asiente con la cabeza.

15:30 Las negociaciones han terminado. Skroger le da la mano a Von Horn y se va. Alladrion y Von Horn comparten algunas palabras más, y luego el elfo también se va.

15:45 Von Horn pide una cerveza fuerte. A partir de este momento bebe mucho.

17:00 Algo menos de una hora después de la partida de Skroger y Alladrion, llegan a la posada Wilhelm Morrai, Hans y Friedrich. Los dos cazadores y el demagogo se encontraron en la carretera viajando en la misma dirección, y decidieron continuar el viaje juntos.

18:30 Los PJs llegan si viajan con normalidad. Si han encontrado la manera de viajar más rápido y si se han enfrentado a los encuentros del camino con rapidez, pueden llegar hasta dos horas antes.

19:00 Mario y Oleg sirven la cena. Se unen a los Hasenschrecks en su mesa.

19:30 A las siete y media, Von Horn grita pidiendo más cerveza. Oleg se levanta de su cena y sirve al templario. Los vagabundos también piden bebidas. Oleg tropieza cuando llega a su mesa, y se derraman tres tazas de cerveza sobre Friedrich. Hans piensa que esto es muy cómico y empieza a reírse en voz alta. Friedrich se levanta enfadado y saca un cuchillo. Heimbürger interviene y logra calmar a Friedrich tras una larga charla.



20:00 Oleg sale y cierra la puerta.

20:15 Wilhelm Morrai va al retrete. Cuando regresa, pasa por la mesa de los Hasenschrecks, se inclina y susurra una grosera e indecente sugerencia al oído de Rosalie. Ella coge de inmediato su taza de cerveza y la rompe sobre la cabeza de Wilhelm. Él se retira, se ríe y se une a los vagabundos otra vez. Los tres comienzan de inmediato una conversación, mirando a los Hasenschrecks de vez en cuando. Rosalie está nerviosa y Jörg parece enfadado, pero no actúan.

21:30 Von Horn se retira a su habitación y allí se pone su armadura de caballero.

22:00 La puerta se abre y Mortimer Todesmann entra tambaleándose. Exclama: “Los Hombres bestia... los Hombres bestia están llegando” y luego cae al suelo. Hay dos hachas arrojadas incrustadas en su espalda. (Si te lo preguntas, trepó el muro y fue golpeado justo cuando alcanzaba lo alto). Afuera, suena un fuerte “golpe sordo” cuando un ariete golpea la puerta -la batalla ha comenzado.

Huéspedes y personal de la Cabeza Cortada

Mario Heimbürger (52)

Posadero, ex sirviente, ex anecdotista, ex artista,

Hombre enorme, cabello pelirrojo salvaje, barba completa

“¿Qué va a ser entonces, caballeros? Las habitaciones privadas son diez chelines por persona, o puedes dormir en el suelo para cuatro chelines, cena incluida”.

“Tenemos estofado de champiñones y faisán. Espero que te guste el faisán, es todo lo que tenemos”.

Heimbürger pasó una buena docena de años viajando por el Viejo Mundo contando historias para vivir. Finalmente llegó a La Cabeza Cortada y por una razón u otra se quedó allí, entreteniendo a los huéspedes con sus historias y haciendo todo tipo de trabajos. Cuando el posadero murió, Heimbürger se hizo cargo de su trabajo. Lleva siete años dirigiendo la posada La Cabeza Cortada.

Heimbürger da la bienvenida a los PJs y los trata como huéspedes. Le gustan los cotilleos y dirá a los PJs que Von Horn lleva dos días viviendo aquí, revisando cada nuevo cliente como si estuviera esperando a alguien. Y que esta tarde alguien más entró y pasó una hora hablando con Von Horn, y luego se fue.

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
40	38	39	39	58	37	43	47
A	H	Mag	M				
1	13	-	4				

Habilidades: Criar animales, Charlatanería +10, Carisma +10, Sabiduría popular (El Imperio) +20, Sabiduría popular (Bretonia), Consumir alcohol, Esquivar, Conducir, Tasar, Cotilleo +20, Regatear, Leer labios, Percepción +10, Actuar (Cómico), Actuar (Leer las manos), Actuar (Narrador) +10, Leer/Escribir, Prestidigitación +10, Hablar idioma (Reikspiel) +10, Hablar idioma (Bretón) Oficio (Cocinero)

Talentos: Oído aguzado, Negociador, Etiqueta, Reflejos rápidos, Imitador, Don de gentes, Viajero curtido, Callejeo, Robusto

Oleg (53)

Sirviente, ex campesino

Hombre calvo, jorobado, cara de cansancio

“¿Estás bien, amigos? ¿Puedo traerte algo? Oh, te gustaría saber sobre ella. Bueno, déjame que te cuente lo que he oído...”

Oleg ha sido sirviente en la posada La Cabeza Cortada por mucho tiempo. Antes de que Mario llegara allí. Sin embargo, no tuvo ningún problema con que Mario tomara el relevo; está bastante contento con la vida tal como es, sin tener que tomar toda clase de decisiones difíciles.

Es un cotilla inveterado, y muy ansioso por responder a las preguntas de los PJs. Puede decir mucho a los PJs sobre la gente de la posada, y se inventaría lo que no sabe.

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
26	33	35	43	31	28	41	48
A	H	Mag	M				
1	11	-	3				

Habilidades: Adiestrar animales, Charlatanería, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Esconderse, Conducir, Esquivar, Tasar, Jugar, Cotilleo +20, Regatear, Percepción, Escalar, Poner trampas, Prestidigitación, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (cocinero), Oficio (granjero)

Talentos: ¡A correr!, Resistencia a enfermedades, Cortés

Oleg tiene su pierna izquierda lisiada, dificultándole el movimiento.

Los cazadores

Rosalie y Jörg Hasenschreck son hermana y hermano, y viven en una cabaña en el bosque, a un día de distancia. Es donde nacieron, y cuando sus padres murieron, se quedaron allí. Ambos son excelentes cazadores, y venden las piezas que cazan a diversas aldeas y posadas de la región, a menudo intercambiándolas por otros bienes. Son habituales de la posada La Cabeza Cortada

Jörg puede decir a los PJs que últimamente han aparecido muchos Hombres bestia en el bosque. Cree que ya no es seguro y quiere mudarse a otro lugar con su hermana. Ninguno de ellos ha viajado antes a un lugar que estuviera a más de unos días de su casa, y Jörg siente curiosidad por el mundo exterior.

Rosalie sigue protegiendo a su hermano menor y trata de evitar que se haga daño. Aunque a ella no le gusta mucho la idea de abandonar el lugar donde han vivido toda su vida, entiende que ya no es seguro.

Rosalie y Jörg conocen muy bien el bosque, y podrían llevar a unas pocas personas a través del bosque para intentar escapar. Y lo que es más, los dos han estado aquí toda la tarde, intercambiaron unos cuantos faisanes a los que dispararon por comida y alojamiento durante la noche, y consiguieron unos cuantos chelines extra en el trato. Mientras se sentaban en el bar, Rosalie miraba la reunión entre Von Horn, Skroger y Alladrion, y puede contarle a los PJs todo al respecto.



Rosalie Hasenschreck (24)

Cazador, ex leñador

Mujer pequeña, ancha, pelo rojo rizado

“Ya no hay mucha caza en el bosque, los Hombres bestia la ahuyentan o quizás la cazan ellos mismos”.

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
31	37	40	36	45	30	37	28
A	H	Mag	M				
1	12	-	4				

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Esconderse +10, Rastrear +10, Cotilleo, Supervivencia, Percepción, Escalar, Buscar, Lengua secreta (Jerga montaraz), Código secreto (batidor), Movimiento silencioso +10, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Vista excelente, Especialista en armas (Arco largo), Especialista en armas (A dos manos), Genio aritmético, Muy resistente

Jörg Hasenschreck (19)

Cazador

Hombre delgado pelirrojo, barba roja y delgada

“No eres de aquí, ¿verdad? ¿De dónde eres? Cuéntame sobre él. ¿Es un lugar bonito?”

“Esto ya no es seguro. Vi las huellas. Debe haber un ejército de Hombres bestia en el bosque”.

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
25	54	27	36	41	32	29	30
A	H	Mag	M				
1	14	-	4				

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Esconderse, Rastrear, Cotilleo, Supervivencia, Percepción, Buscar, Código secreto (Batidor), Poner trampas, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Reflejos rápidos, Puntería, Recarga rápida, Errante, Especialista en armas (Arco largo), Sexto sentido

Los vagabundos

Hans y Friedrich se unieron al ejército y sirvieron durante muchos años. Después de otra batalla en la que murieron la mayor parte de sus compañeros soldados y el resto fueron abandonados a su suerte, y la enésima vez, cuando no consiguieron el salario que se les había prometido, desertaron juntos también. Desde entonces han viajado por el Imperio y acaban de regresar de un viaje a Kislev (Hans puede contar horribles historias de las hordas del Caos que encontraron allí).

Son amigables con los PJs, especialmente si los PJs les compran bebidas o participan en una partida de cartas. Hans hará la mayoría de las cosas, bueno, toda la charla, Friedrich a veces gruñe afirmativamente. Los vagabundos conocen a Alladrian; lo encontraron antes, en Kislev, y saben que trabaja para Sulring Durgul. Escucharon historias de Sulring Durgul, en las que se dice que es un poderoso y antiguo mago.

Hans (33)

Vagabundo, ex soldado

Hombre delgado. Cabello rubio muy claro, casi blanco. Una cicatriz cerca de su boca hace que parezca que sonríe continuamente.

“Hola. ¿Te gustaría unirse a nosotros en una partida de cartas?”

“Seguro que lo sé. Digo, qué te lo contaré si nos compras una pinta”.

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
32	53	26	26	40	38	36	39
A	H	Mag	M				
2	12	-	4				

Habilidades: Sanar +10, Sabiduría popular (El Imperio), Sabiduría popular (Kislev), Esquivar, Jugar, Cotilleo +10, Regatear, Percepción +10, Actuar (Narrador), Lengua secreta (Jerga de ladrones), Código secreto (Ladrón), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Recio, Puntería, Disparo infalible, Desenvainado rápido, Recarga rápida, Errante, Viajero curtido, Certero, Especialista en armas (ballesta)

Friedrich (19)

Vagabundo, ex soldado

Hombre grande, calvo, mirada intimidante. No dice mucho, y si dice algo es raramente más de una sílaba larga.

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
46	39	35	34	40	33	32	36
A	H	Mag	M				
2	14	-	4				

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (El Imperio) +10, Sabiduría popular (Kislev), Esquivar, Conducir, Cotilleo, Intimidar, Orientación, Supervivencia, Percepción, Código secreto (Batidor), Hablar idioma (Reikspiel), Movimiento silencioso, Nadar

Talentos: Ambidiestro, Desarmar, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Muy fuerte

Otros huéspedes

Edgar Skroger (54)

Prestamista. Hombre pequeño, cara ancha, actúa con jovialidad, pero (según Rosalie) tiene ojos malvados.

Skroger le prestó bastante dinero a Von Horn, y ahora lo quiere de vuelta. Los PJs realmente no se encontrarán con él; vino de Wurtbad y esa es la dirección en la que viajará de nuevo cuando se vaya. Rosalie y Oleg pueden informar sobre lo que observaron, pero eso es todo.

Mortimer Todesmann

Su única función en este escenario es anunciar dramáticamente el ejército de Hombres bestia tambaleándose en la posada y cayendo muerto al suelo. Si en sucesivas iteraciones los PJs lo encuentran antes, difícilmente es capaz de hacer otra cosa que decir: “¡Los Hombres bestia - los Hombres bestia están llegando! ¡Advertir a los demás! ¡Vienen los Hombres bestia!”.

Wilhelm Morrai (33)

Demagogo, ex agitador, ex estudiante, ex noble

Pelo rubio, ojos azules, voz profunda

“¿No ves que el Imperio se está desmoronando? ¡Las cosas necesitan cambiar, y rápido!”

Hijo de un noble, Wilhelm se radicalizó en la universidad de Altdorf. No sólo se convenció de que la forma en que el imperio se desarrollaba, dividido como estaba, se convertiría en su perdición, sino que comenzó a hablar activamente en contra de él. Primero sólo en el espacio seguro de la universidad, pero pronto comenzó a dar conferencias a los transeúntes en el mercado, y poco después tuvo que huir de Altdorf. Así que ahora está viajando de ciudad en ciudad, sermoneando, educando a la gente hasta que es expulsado. Le gusta lo que está haciendo el joven Magnus von Bildhofen; esa puede ser una oportunidad para unificar el Imperio, hacerlo fuerte de nuevo. Acaba de ser expulsado de Wurtbad y se dirige a Talabheim.

Wilhelm está dispuesto a hablar con los PJs. Su tema favorito es que el Imperio caerá a menos que las cosas cambien, y los PJs tendrán que ser persistentes para que hable de otras cosas. Aún conoce muchos rumores sobre la nobleza, y puede decir a los PJs que Von Horn está en serios problemas financieros, y la paciencia de sus acreedores se está agotando.

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
43	39	33	34	40	58	51	53
A	H	Mag	M				
1	14	-	4				

Habilidades: Sabiduría académica (Historia) +10, Sabiduría académica (Leyes) +10, Charlatanería +10, Sabiduría popular (El Imperio) +10, Escondarse, Consumir alcohol +10, Carisma +10, Disfraz, Esquivar, Cotilleo +20, Intimidar, Percepción +10, Leer/Escribir +20, Montar, Hablar idioma (Clásico), Buscar, Hablar idioma (Reikspiel) +20

Talentos: Ambidiestro, Sangre fría, Etiqueta, ¡A correr!, Lingüística, Suerte, Orador experto, Don de gentes, Viajero curtido, Especialista en armas (Esgrima), Especialista en armas (Parada), Callejeo

Wolfgang von Horn (46)

Templario del Lobo Blanco, ex caballero, ex sacerdote guerrero, ex sacerdote, ex iniciado

Wolfgang es un hombre grande. Pelo negro, mostacho y barba corta.

“Déjame en paz. Todos estamos condenados”.

“En unas horas, amigo mío, descubrirás si tu condena era verdad”.

Wolfgang se está preparando para su muerte y necesita mucho alcohol para hacerlo. Los PJs tendrán que hacer todo lo posible para razonar con él. Wolfgang no estará contento de hablar sobre lo que ha hecho, y si los PJs son demasiado inquisitivos podría reaccionar violentamente. No dará información sobre el anillo libremente, pero si los PJs son muy discretos, confirmará lo que ya han adivinado.

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
76	47	60	51	55	45	57	45
A	H	Mag	M				
3	20	2	4				

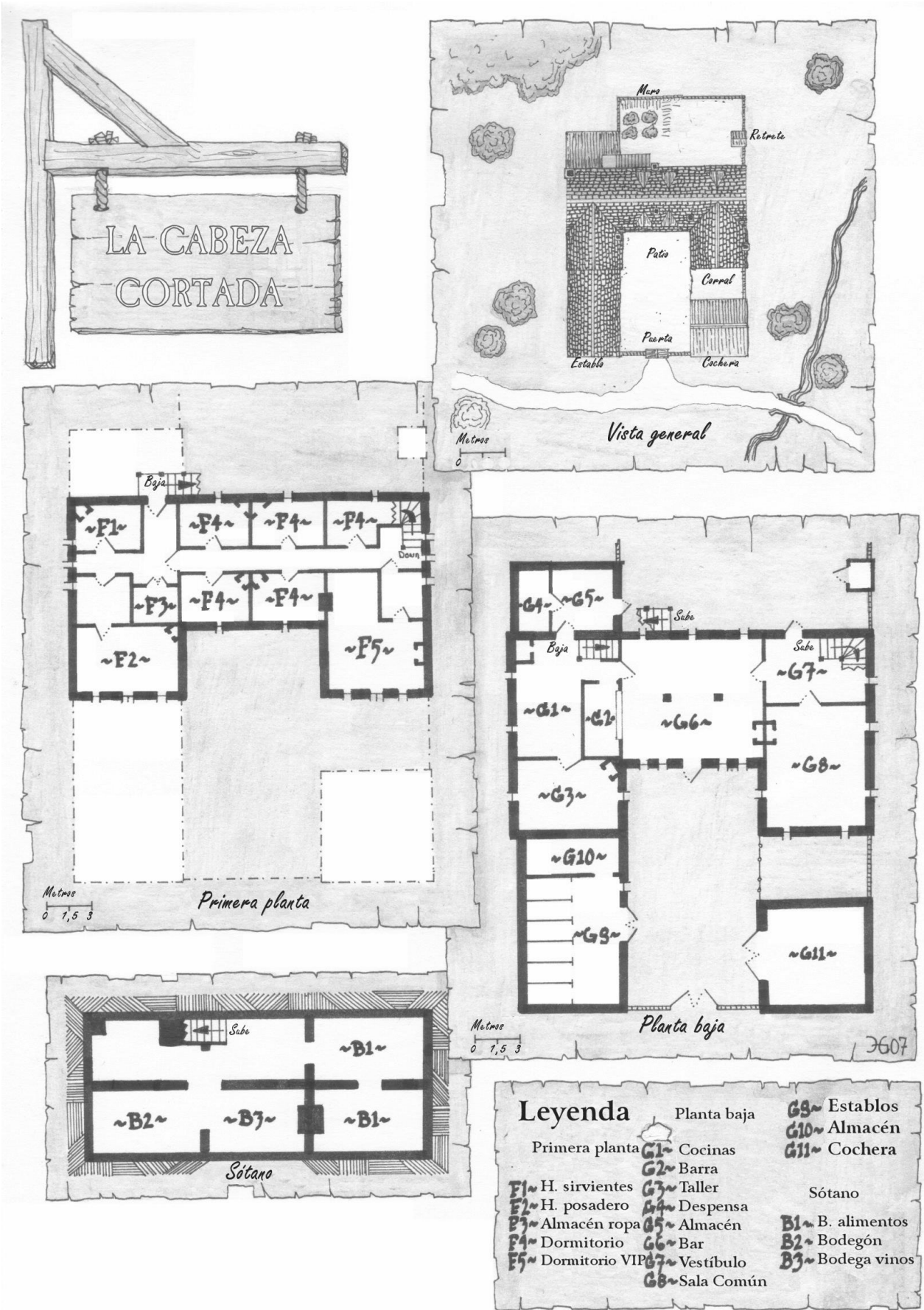
Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Religión +10, Estrategia y tácticas +10, Teología +10), Adiestrar animales, Canalización +10, Carisma, Mando, Sabiduría popular (El Imperio +10, Kislev), Esquivar +20, Cotilleo, Sanar, Intimidar, Sentir magia, Percepción +20, Leer/Escribir +10, Montar +10, Lengua secreta (Jerga de batalla +10), Código secreto (Templario), Lengua arcana (Magia +10), Hablar idioma (Clásico, Kisleviano, Reikspiel +10)

Talentos: Hechizos con armadura, Saber divino (Ulric) Etiqueta, Frenesí, Parada veloz, Amenazador, Magia pueril (divina), Don de gentes, Viajero curtido, Especialista en armas (Caballería, Mangual, Parada, A dos manos), Audaz, Golpe poderoso, Golpe letal

Enseres: Armadura de placas completa de la mejor artesanía decorada con una cabeza de lobo, manto de un lobo blanco

Hechizos: Ver lista Magia pueril (Divina) (manual básico pág. 146, ToS pág. 218) y el saber divino (Ulric, Lobo Blanco) listado en el ToS (pág. 235-237) o el manual básico (pág. 167).

DOCUMENTO 3: POSADA LA CABEZA CORTADA



La batalla

La manada de guerra

La primera parte de esta sección es una descripción de la manada de guerra y sus protagonistas. Las grandes masas se describen brevemente, los personajes principales son esbozados un poco menos sucintamente. La manada de guerra está creada de acuerdo a las reglas del Capítulo 7 del ToC, donde puedes encontrar una descripción más elaborada de los Hombres bestia. El OWB también tiene información sobre estas criaturas. Si tienes ese libro, quizás quieras mostrar a tus jugadores información sobre Hombres bestia y minotauros y darles una idea de a qué se enfrentan.

La manada de guerra es bastante impresionante; si piensas que es demasiado para tu grupo, siéntete libre de adaptarla. La manada puede ser reducida en tamaño, y algunos de los monstruos más importantes quedarse fuera. O mantener a los monstruos pero reducir sus estadísticas de combate. O saca tu copia del ToC y crea tu propia horda.

No olvides, sin embargo, que se supone que la horda va a matar a los PJs y PNJs, y destruir la posada. Si tus PJs son máquinas de matar, es posible que desee reforzar la manada de guerra aplicando al revés el consejo anterior, aumentando las estadísticas de monstruos, aumentando el número de infantería (¿criañería?) y añadiendo un troll o un gigante o dos.

El rebaño está liderado por **Ughraton Cuernonegro**, Campeón Hombre Bestia. Ughraton tiene dos grandes alas de cuero con las que puede volar como un planeador. Sin embargo, la mayoría de las veces se mueve a pie porque volar le agota. Tiene una espada inmensa; Ughraton necesita dos manos para usarla, y la mayoría de los humanos ni siquiera pueden levantarla.

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
68	35	63	81	62	48	39	55
A	H	Mag	M				
3	21	-	4				

Habilidades: Mando +10, Esquivar +10, Rastrear, Movimiento silencioso

Talentos: Desenvainado rápido, Parada veloz, Amenazador, Sexto sentido, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal

Enseres: Armadura pesada (coraza, cota de mallas con manga), gran espada (Impactante, daño Bf + 2)

Bathorax Ojosangriento es el Gran Chamán de la manada de guerra y asesor cercano de Ughraton. El color rosado de sus ojos muestra su devoción a Slaanesh, quién lo ha dotado de la mutación Mal de Ojo (ToC, pág. 43). Bathorax no tiene cuernos y lleva una túnica con capucha que cubre su cuerpo y esconde la mayor parte de su cara. Lleva un bastón.

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
68	38	45	65	50	44	60	53
A	H	Mag	M				
3	21	4	3				

Habilidades: Canalización + 10, Mando, Sentir magia + 10

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber oscuro (Slaanesh), Especialista en armas (cayado de manada), Golpe conmocionador

Enseres: Ingredientes para hechizos, cayado de manada (defensiva, impactante, lenta, daño BF – 1), hierbas alucinógenas

Hechizos: Cegar, Paso lateral, Temblor (RoC pág. 212-213), hechizos cardinales de Slaanesh (RoC pág. 217)

Junto a Bathorax hay dos chamanes menores. Primero está **Usgord**. Como Bathorax lleva una túnica y un cayado de manada, pero ambos están claramente decorados de manera menos elaborada que los enseres de Bathorax. La túnica verdosa manchada de barro de Usgord no tiene capucha, lo que hace que su cara sea claramente visible. Casi toda la carne de la cara se ha marchitado y la piel se estira con fuerza alrededor de los huesos, haciendo que parezca el cráneo de un carnero (con cuernos) más que otra cosa viviente.

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
50	33	37	63	38	41	50	52
A	H	Mag	M				
2	18	2	3				

Habilidades: Canalización, Sentir magia

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber arcano (Bestias), Saber oscuro, Especialista en armas (cayado de manada); Manos rápidas

Enseres: Ingredientes para hechizos, cayado de manada (defensiva, impactante, lenta, daño BF – 1), hierbas alucinógenas

Hechizos: La bestia mejorada, Pellejo de jabalí, Garras de furia (RoS pp. 138-139), Sangre ardiente (ToC pág. 213)

El otro chamán es Sissilyk del Camino Oscuro. A diferencia que la mayoría de sus compañeros Hombres bestia, Sissilyk no es feroz ni violento. Por el contrario, parece frágil y diminuta, y reptiliana más que bovina o capricorniana. Tiene un talento natural en la magia de las sombras, y es muy receptiva al mundo de los espíritus. A diferencia de los otros chamanes, Sissilyk no usa túnicas y tampoco lleva un cayado de manada. Camina desnuda, con sólo un amuleto alrededor del cuello y abrazaderas negras de metal. Su cuerpo está cubierto por escamas negras mate, dándole 1 PA en todas las localizaciones y haciéndola difícil de detectar (dándole +20 en las tiradas de Escondarse).

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
28	35	22	27	62	58	56	52
A	H	Mag	M				
1	18	3	4				

Habilidades: Canalización, Escondarse, Sentir magia + 10, Esquivar + 10, Hipnotismo, Percepción, Escalar, Movimiento silencioso

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Gato callejero, Saber arcano (Sombras), Contorsionista, Visión nocturna, Errante, Sexto sentido

Enseres: ingredientes para hechizos

Hechizos: Desconcertar, Agujero mental, Paño de oscuridad, Manto de sombra, Puñales de sombra, Mortaja de invisibilidad, Estrangulamiento (RoS pp. 162-166), Atar, Trepar, Paso lateral (ToC pp. 212)

En el rebaño también hay dos minotauros. No son muy inteligentes, pero su ferocidad lo compensa con creces. Enloquecen cuando huelen sangre. Ughraton generalmente envía a estas criaturas al grueso de la lucha, donde no tienen que preocuparse por ser más astutos.

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
48	32	52	56	39	19	28	27
A	H	Mag	M				
2	32	-	5				

Habilidades: Intimidar, Percepción, Hablar idioma (Lengua oscura)

Talentos: Temible, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal

Enseres: Gran arma

La masa de la manada de guerra está formada por gors - bovigors (Hombres bestia bovinos), caprigors (Hombres bestia parecidos a cabras) y puregors (principalmente humanos, pero con cuernos). Aproximadamente un tercio de ellos son bestigors, guerreros más duros y brutales que los demás.

19 Bovigors

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
45	33	46	55	31	25	24	44
A	H	Mag	M				
1	14	-	4				

Habilidades: Intimidar, Hablar idioma (Lengua oscura)

Talentos: Amenazador

Enseres: Espada o hacha

17 Caprigors

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
41	36	32	50	33	31	19	40
A	H	Mag	M				
1	13	-	4				

Habilidades: Intimidar, Hablar idioma (Lengua oscura)

Talentos: Amenazador

Enseres: Espada o hacha

19 Purogors

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
35	28	41	43	30	38	36	38
A	H	Mag	M				
1	12	-	4				

Habilidades: Intimidar, Hablar idioma (Lengua oscura, Reikspiel)

Enseres: Hacha, armadura ligera (chaqueta de cuero)

7 Bovigors bestigors

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
55	33	51	70	31	25	24	44
A	H	Mag	M				
2	17	-	4				

Habilidades: Intimidar, Hablar idioma (Lengua oscura)

Talentos: Amenazador, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso

Enseres: Arma a dos manos (impactante)

10 Caprigors bestigors

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
61	36	32	60	53	31	19	40
A	H	Mag	M				
1	14	-	4				

Habilidades: Intimidar, Esquivar, Hablar idioma (Lengua oscura)

Talentos: Amenazador, Golpe letal

Enseres: Espada, armadura ligera (chaqueta de cuero)

9 Purogors bestigors

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
50	28	51	53	40	38	36	48
A	H	Mag	M				
2	15	-	4				

Habilidades: Intimidar, Esquivar, Percepción, Hablar idioma (Lengua oscura)

Talentos: Golpe conmocionador, Golpe letal

Enseres: Espada o hacha, escudo, armadura media (cota de mallas con manga)

La manada se compone de quince ungors y seis brays - Hombres bestia con menos estatus que la mayoría, y cuernos subdesarrollados sin ellos.

15 Ungors

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
32	32	33	46	33	37	22	39
A	H	Mag	M				
1	10	-	4				

Habilidades: Hablar idioma (Lengua oscura)

Enseres: lanza, escudo

6 Brays

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
22	28	22	30	37	29	18	37
A	H	Mag	M				
1	9	-	4				

Habilidades: Esquivar, Hablar idioma (Lengua oscura)

Enseres: porra, quizás una espada

Un centigor, **Cathardon el Cazador**, también forma parte del rebaño. Los centigors son criaturas parecidas a los centauros, pero mucho menos elegantes y más violentas.

Cathardon tiene el cuerpo de un buey, sobre el cual descansa un torso humano de cuatro brazos. Estos cuatro brazos le permiten empuñar dos armas a dos manos, o disparar dos arcos al mismo tiempo.

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
44	56	50	52	27	33	33	29
A	H	Mag	M				
2	12	-	8				

Habilidades: Rastrear, Supervivencia, Percepción, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Lengua de las bestias)

Talentos: Ambidiestro, Sentidos desarrollados, Visión nocturna, Amenazador, Armas naturales, Orientación, Errante, Especialista en armas (caballería, a dos manos, presa), Disparo certero

Regla especial: Si Cathardon carga puede usar su característica de M en vez de BF para determinar el daño.

En vez de unirse a un ataque contra una casa bien defendida, Cathardon prefiere vagar por los bosques con su banda de tuskhors, cazando a los que viajan allí. Si encuentra un grupo, tocará su cuerno para alertar al resto la manada de guerra, y luego cazará a su presa en el bosque. Durante un ataque contra un pueblo o una posada, Cathardon y su grupo no participarán en la destrucción, sino que más bien se quedarán a la caza de los que intenten escapar. Sólo cuando parezca que los

defensores tienen ventaja, Cathardon se unirá a la refriega.

Si los PCs intentan huir a otro lugar en vez de quedarse en la posada, tendrán que tratar con Cathardon en el bosque.

Cathardon está acompañado por diversos tuskhors y mastines del Caos. Los tuskhors son enormes jabalíes con demasiados cuernos y colmillos, y los mastines del Caos parecen ser como sabuesos, pero con cuernos, y con pinchos que crecen entre su pelaje.

8 tuskhors

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
33	-	36	44	32	20	37	12
A	H	Mag	M				
1	8	-	7				

Habilidades: Esconderse, Rastrear + 10, Supervivencia, Percepción, Movimiento silencioso

Talentos: Frenesí, Sentidos desarrollados, Armas naturales, Errante, Inquietante

5 sabuesos de guerra

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
35	-	31	31	50	20	30	5
A	H	Mag	M				
1	8	-	6				

Habilidades: Esquivar, Rastrear +10%, Percepción + 10%, Movimiento silencioso

Talentos: Sentidos desarrollados, Errante, Armas naturales

Dirigiendo la batalla

La batalla cuenta con más de cien PJs y PNJs. No querrás tirar dados por cada personaje. Afortunadamente, no tienes que hacerlo. Este capítulo asume algo de tu trabajo ya que da un estado del flujo general de la batalla. Sólo tienes que seguirlo y usar los dados para el combate directo en el que tus jugadores están involucrados. Típicamente, cada asalto serán atacados por uno, dos o tres Hombres bestia -hay bastantes de ellos por lo que no es necesario llevar la cuenta de cada Hombre bestia individual. Si los PJs matan a un Hombre bestia, otro ocupará su lugar.

Esta sección explica lo qué les sucede a los PNJs, dando un minuto por minuto cuenta de sus acciones y destinos en la batalla. Es posible que los PJs puedan interferir, especialmente en instancias posteriores del bucle, por lo que las acciones de los PNJs del lado de los PJs se dan incluso tras la primera muerte del PNJ, y a veces después de la segunda vez que mueren. Y si eso no es suficiente, esta sección describe primero la actitud general de los PNJs en batalla, para que puedas extrapolar acciones específicas desde allí.

Por supuesto, siempre existe la posibilidad de dirigir la batalla usando reglas y miniaturas para Warhammer Fantasy Battle. Los dos juegos están estrechamente vinculados y comparten el mismo escenario, después de todo. En ese caso tienes que crear tus propias estadísticas WFB para todos los personajes.

Del lado de los defensores:

Wolfgang von Horn no está interesado en sobrevivir, sólo en morir gloriosamente, y en llevarse a tantos Hombres bestia con él como sea posible. Será infatigable, nunca se dará por vencido y siempre apoyará a sus compañeros combatientes. De vez en cuando lanzará un hechizo para animar a los defensores.

Mario Heimburger hará todo lo que pueda para salvar su posada. Desafortunadamente eso no es mucho; la mayor parte de la experiencia de combate que tenía era lidiar con clientes alborotados o borrachos. Usará todo lo que pueda para golpear a los Hombres bestia.

Oleg es, si es posible, aún más devoto a la posada que su jefe. Sabe muy bien que no puede huir de los Hombres bestia. No es un gran luchador, tratará de ayudar a los demás y, de lo contrario, por lo general, no se interpondrá en el camino.

Jörg Hasenschreck se ocupa principalmente de la seguridad de su hermana Rosalie. Estará buscando una forma de escapar. Está dispuesto a asumir riesgos para hacerlo.

Para **Rosalie Hasenschreck** su hermano también es lo primero, pero ella es más cuidadosa y siente la obligación de ayudar a los demás.

Wilhelm Morrai no es un luchador, pero sí un cobarde. Cuando el combate estalla, se arrastra bajo una mesa y trata de encontrar el mejor escondite.

Hans y Friedrich siguen siendo soldados entrenados, aunque salieron del ejército hace un tiempo. Se quedarán con Von Horn y seguirán sus órdenes. Tienen suficiente experiencia en combate como para darse cuenta de que huir no es una opción y su única oportunidad es luchar.

Del lado de los atacantes:

Ughraton Cuernonegro se queda atrás, llevando a sus tropas a la posada. Dejará que los gors se ocupen de la chusma antes de ir a lidiar con la resistencia más intensa.

Bathorax Ojosangriento se queda atrás, lanzando hechizos y realizando rituales para atacar la posada.

Usgord estará en la segunda oleada del ataque, en el grueso de la batalla, liderando la manada. Tratará de abrir camino y romper la defensa.

Sissilyk del Camino Oscuro se infiltra en la posada, intentando pasar desapercibida, y trabaja con sus hechizos para atacar a los defensores desde atrás. Cuando la atacan, se tele transporta fuera y reaparece en otro lugar.

Cathardon el Cazador ya se ha separado de la horda y ha ido al río. Sigue el río hasta el puente y desde allí sigue el camino de regreso a la posada, buscando gente que intente escapar.



La batalla, asalto por asalto

- Asalto 1 Los Hombres Bestia están tratando de derribar la puerta.
Von Horn baja por las escaleras, vestido con armadura de placas completa. Entra en el patio, pidiendo a los valientes luchadores que lo sigan. Hans y Friedrich le siguen.
- Asalto 2 Otro golpe en la puerta. Von Horn dice una oración, el *Corazón del Lobo*. Los Hasenschrecks suben a la habitación de arriba y abren las ventanas, desde donde tendrán un tiro claro sobre el patio.
- Asalto 3 Otro golpeazo, y la puerta se abre. Los Hombres bestia fluyen hacia el patio. Von Horn termina su oración, y los luchadores en la plaza están llenos de coraje.
- Asalto 4 Von Horn está en medio del patio. Hans y Friedrich han tomado posiciones a cada lado de él, y tratan de evitar que sea atacado desde el flanco.
Sissilyk sube por el tejado de la posada, desde fuera.
- Asalto 5 Sissilyk se desliza por la chimenea y sale al cuarto de Heimbürger (F2 en el mapa). Lanza *Manto de sombra* (dándole +20% en a las tiradas de Escondarse).
Un minotauro entra en el patio
- Asalto 6 El minotauro golpea a Friedrich y a cambio es golpeado por Von Horn.
- Asalto 7 Sissilyk entra en la habitación donde están los Hasenschrecks y lanza *Estrangulamiento* sobre Jörg. Este deja caer el arco y se agarra la garganta. Von Horn y el minotauro entablan combate.
- Asalto 8 Sissilyk sigue estrangulando a Jörg. Rosalie trata de ayudar a su hermano, pero no sabe qué hacer.
- Asalto 9 Von Horn mata al minotauro pero es herido en la pelea.
- Asalto 10 Jörg muere.
- Asalto 11 Bathorax termina un ritual rompiendo su cayado de manada en el suelo y causando un temblor. El suelo tiembla, las tejas se caen del tejado y las sartenes se caen en la cocina. Hans, Rosalie y Oleg caen al suelo. Sissilyk cae también, y Rosalie la ve. Ella grita, y luego lanza una flecha desde muy cerca hacia el hombro de Sissilyk.
Los PJs tienen que hacer tiradas de Agilidad o también caen.
- Asalto 12 Dos bestias caen sobre Hans mientras él está en el suelo. La línea de defensa está rota; Von Horn ordena que todos regresen a la posada. Él mismo mantiene a los Hombres bestia a raya hasta que todos están dentro.
Sissilyk usa el hechizo *Paso lateral* para tele transportarse a la cocina, dejando a Rosalie sin un blanco directo para su ira.
- Asalto 13 Los usgord entran en el patio. Tres bestigors atacan a Von Horn. Él mata a uno de ellos, pero pierde su espada al hacerlo. Tiene que retirarse al interior de la posada. Sissilyk se saca la flecha de su hombro y la deja en la mesa de la cocina.

- Asalto 14 Rosalie dispara sus últimas flechas y logra herir a Usgord. Sissilyk lanza otro hechizo, *Manto de sombra*, y luego se escabulle a la sala común. Hans, Oleg y Heimburger intentan mantener la puerta cerrada, mientras los Hombres bestia intentan entrar y Von Horn busca otra espada.
- Asalto 15 Sissilyk lanza *Puñales de sombra* y daña seriamente a Oleg. Se cae y los otros dos no pueden sostener la puerta. La puerta se abre un poco y Usgord lanza la cabeza de Hans a la sala común -fue arrancada de su cuerpo. La cabeza aterriza frente a Wilhelm, que estaba escondido bajo una mesa.
- Asalto 16 Wilhelm pierde los nervios y corre a la cocina. Choca con Sissilyk, justo mientras ella quiere lanzar otra descarga de *Puñales de sombra*. Ambos caen al suelo, y Sissilyk es bastante visible por un momento.
- Asalto 17 Usgord escupe *Sangre ardiente* a través de la puerta y logra golpear a Friedrich. Él grita y la suelta. La puerta se abre y Usgord se posiciona en la abertura. Si Jörg sigue vivo, lanza una botella de vino en la cara de Usgord.
- Asalto 18 Usgord se adelanta y entabla combate con Von Horn y Friedrich. Ellos logran herirlo, pero tras él, los Hombres bestia inundan la posada. Wilhelm encuentra la trampilla del sótano y decide esconderse ahí.
- Asalto 19 Usgord rastrilla su mano con garras hacia Friedrich, atravesando la armadura y la piel. La garra sube llevándose algunos intestinos de Friedrich. Friedrich cae, muerto.
- Asalto 20 Entra un minotauro, agitando un hacha. Sissilyk se ha levantado de nuevo y lanza otra salva de *Puñales de sombra* que golpea a Rosalie. Sin embargo, el hechizo desencadena la maldición de Tzeentch, y las escamas de Sissilyk se vuelven azul brillante. Pierde su bono de Esconderse.
- Asalto 21 El minotauro balancea su hacha hacia Von Horn. El templario bloquea, pero el hacha fragmenta el escudo y produce una herida grave en el brazo del escudo. Rosalie desenvaina una daga y carga contra Sissilyk antes de que pueda esquivarla. Las dos encaramadas en combate.
- Asalto 22 Von Horn agarra una taza de cerveza de una mesa y golpea al minotauro en la cabeza. La bestia cae y Von Horn coge su hacha.
- Asalto 23 Rosalie apuñala a Sissilyk y le golpea en la cara, cegándola de un ojo. Otra puñalada le clava el cuchillo en la mano izquierda. Sissilyk grita de dolor y no puede luchar o lanzar hechizos algunos asaltos.
- Asalto 24 Justo cuando Rosalie quiere matar a Sissilyk, Bathorax vuelve a golpear el suelo con su bastón. Otro temblor hace que caigan bastantes Hombres bestia, pero Rosalie también cae justo antes de que pueda golpear. Una de las paredes comienza a resquebrajarse. Von Horn tiene que hacer todo lo que pueda para mantenerse de pie y no puede atacar al minotauro ahora mismo.
- Asalto 25 Sissilyk se levanta y prepara un hechizo para Rosalie, que yace a sus pies. Pero antes de que pueda lanzarlo, Oleg la acuchilla por detrás con un cuchillo de cocina.
- Asalto 26 Si Jörg sigue vivo, golpea a Usgord en la pierna, pero a su vez se golpea a sí mismo y ahora es empujado hacia atrás por dos Hombres Bestia.

Asalto 27	Usgord arranca la carne de la cara Heimburger. Von Horn deja que el hacha caiga sobre el minotauro y le arranca uno de sus brazos.
Asalto 28	El minotauro aúlla de dolor, luego baja la cabeza y carga contra Von Horn. El templario se echa a un lado, y el minotauro se desploma sobre el que estaba detrás de él. Si Friedrich seguía vivo, se ensarta en los cuernos del minotauro. Si no, esto le pasa a uno de los Hombres bestia.
Asalto 29	Si Hans sigue vivo, ataca a los Hombres bestia que luchan con Jörg y mata a uno de ellos. Jörg acaba con el otro. Si Hans estaba muerto, los Hombres bestia se las arreglan para golpear la pierna de Jörg, cortándola. Jörg cae y muere desangrado en unos cuantos asaltos.
Asalto 30	Ughraton Cuernonegro entra en la posada.
Asalto 31	Rosalie empieza a moverse hacia Jörg. Detrás de ella, Sissilyk se las arregla para lanzar una salva más de <i>Puñales de sombra</i> , golpeando a Rosalie justo por la espalda. Mientras cae, mortalmente herida, Sissilyk finalmente muere.
Asalto 32	Los Hombres bestia han logrado entrar en el taller y corren a la cocina desde allí. Matan a Oleg.
Asalto 33	Cuernonegro blande su espada con todas sus fuerzas, golpeando a varias personas a la vez. Si Hans, Heimburger o Rosalie todavía están vivos, les corta la cabeza. Si algún personaje ya estaba muerto, Cuernonegro mata un PJ en su lugar.
Asalto 34	Von Horn lanza <i>Furia de batalla</i> . Tiene un ataque extra el siguiente turno.
Asalto 35	El templario corta la pierna de Usgord, debajo de la rodilla. Usgord cae y está fuera de combate por el resto de la lucha (sin embargo, lanzará <i>La bestia mejorada</i> sobre sí mismo y sanará tras la batalla). Sin esperar el resultado de su acción, Von Horn se gira y parte el cráneo del minotauro.
Asalto 36	Cuernonegro acomete de nuevo, esta vez hacia Von Horn. El templario levanta su hacha y bloquea el movimiento.
Asalto 37	Bathorax crea otro pequeño terremoto. Von Horn cae. También cae parte del techo.
Asalto 38	Cuernonegro baja su espada. Von Horn apenas puede rodar a un lado y la espada golpea el suelo.
Asalto 39 y siguientes	Cuernonegro y Von Horn permanecen enfrascados en combate.
Asalto 50	Otro terremoto. Grandes partes de la posada se derrumban. La trampilla de la bodega se bloquea, lo que encierra a Wilhelm (y cualquiera que se escondiera allí) adentro.
Asalto 60	Cathardon llega a la posada. Él y Bathorax entran en la posada y rematan a cualquier defensor que aún permaneciera en pie.

Dirigiendo la partida

Los PJs están atrapados en un bucle y reviven el día una y otra vez. Eso no significa que tú y tus jugadores también debáis revivir el día al detalle en cada nueva aparición del bucle. La primera vez deberían, ciertamente. La segunda vez vale la pena entrar en los pormenores del bucle de nuevo en detalle, para dar a los jugadores una idea de lo repetitivo de la situación. Después de eso, haz las cosas más sueltas. Cada encuentro esconde alguna información u oportunidad que los PJs pueden aprovechar a su favor, pero si sientes que los PJs han agotado ese encuentro, o que siguen perdiéndose lo obvio y nunca lo van a conseguir, simplemente pásatelo y describe el encuentro sólo brevemente. Y más tarde en la partida, al comienzo de un nuevo bucle, sáltate los encuentros que ya no son interesantes -incluso puedes preguntar a los jugadores dónde quieren retomar el hilo de nuevo.

Sin embargo, revivir cada día, terminarlo con una muerte sangrienta y luego despertarse por la mañana fresco y saludable, no es algo que pueda durar para siempre. Esto afecta negativamente a los PJs, y es más evidente en su salud mental. Es importante recordar que con cada golpe crítico que reciben los PJs, también ganan un punto de locura. E incluso si logran pasar la noche sin morir sangrienta y violentamente, cuando se despiertan a la mañana siguiente (bueno, la misma), pídeles que hagan una tirada de Voluntad y dales un punto de locura si fallan.

Los jugadores pueden querer gastar puntos de destino durante el combate, o antes. Déjales. Sin embargo, un punto de destino no significa que no pasara nada, sólo significa que el PJ evita la muerte. Y lo hará de todos modos; no importa cómo muera, se despertará a la mañana siguiente sano y salvo de nuevo (excepto ser un poco menos estable mentalmente). Por lo tanto, cualquier punto de destino gastado durante el día debe ser recuperado en la siguiente iteración del bucle. Sin embargo, si se gasta un punto de destino y el grupo sale del bucle, ese punto de destino se pierde. Los PJs recuperan todos sus puntos de fortuna en cada iteración del bucle.

A medida que los PJs se meten en las mismas situaciones una y otra vez, mejorarán su rendimiento en esas situaciones. He aquí algunas pautas para simularlo. En primer lugar, si un personaje se mete en la misma situación una segunda vez y hay que lanzar dados, se obtiene un +5 de bonificación. Una tercera vez le otorga un bonificador de +10, y así sucesivamente, hasta un total de 30. Además, si la misma prueba se pasa tres veces consecutivas, no te molestes en volver a tirar. El PJ ya conoce el truco y ya no fallará. Esto es válido tanto para situaciones de combate como para situaciones de no combate. Después de varias veces en el bucle, los PJs serán capaces de matar a un gran número de Hombres Bestia. Pero hay montones y montones de Hombres bestia; si los PJs no encuentran otra salida, terminarán muertos cada vez, y acumularán suficientes puntos de locura como para volverse locos delirantes.

Los PJs podrían decidir correr por ahí y mantenerse lo más lejos posible de la batalla. Sin embargo, eso no será fácil (o incluso posible). Si, por la mañana, deciden viajar hacia el norte en vez de hacia el sur, de alguna manera después de un tiempo encuentran que el camino que tomaron los lleva al sur, hacia el puente y más allá, hacia la posada. Si los PJs salen de la carretera, viajando hacia el este u oeste a través del bosque, finalmente se toparán con un camino de nuevo -es el mismo camino que dejaron antes. No hay escapatoria del área en la que se encuentran. Sin embargo, si de alguna manera tienen éxito, cuando duermen se despertarán en el campo al lado del camino donde comienza el día.

Acabando la partida

Los PJs están atrapados en un bucle, y destinados a pasar por él una y otra vez mientras no cumplan la condición para detenerlo y volver a su propio tiempo. Fueron enviados al pasado para encontrar el anillo Fauschlag y asegurarse de que no se pierda; si tienen éxito en ello, pueden detener el bucle. Esto ocurriría, por ejemplo, cuando ellos, o al menos uno de ellos, sobreviva a la noche mientras que están en posesión del anillo. O los PJs podrían esconder el anillo en un lugar donde se pueda encontrar de nuevo doscientos años después. Para ello, los jugadores pueden recordar que el puesto de peaje y el puente sobre el río sobrevivieron a la embestida y siguen ahí en la actualidad.

Tal vez los PJs encuentren otra forma, depende del DJ juzgar cuándo se han cumplido las condiciones. Permitir que el anillo caiga en las manos de Sulring Durgul no es ciertamente la manera de cumplir la condición.

Cuando los PJs tengan éxito, se despertarán en el presente, en su habitación de Él Último en Pie, intactos (bueno, al menos sin heridas que no tuvieran al principio de la aventura) salvo por los puntos de locura que ganaron, y con todas las posesiones que tenían al principio del escenario.

La Solución Norsca

Cuando los PJs hayan pasado por el bucle unas cuantas veces, tendrán la idea de que la leyenda, como se les dijo, no es muy verdadera. Aunque podrían decidir hacerla realidad. Devolver el anillo a Wolfgang von Horn, le anima a luchar contra la horda de Hombres bestia y dirigir a los demás huéspedes en defensa de la posada. Los PJs pueden entonces cumplir con la leyenda matando al líder de la horda y tanta tropa como sea posible. Si los PJs van por este camino, dales algo real para luchar. Con los líderes de la horda, los chamanes de rebaño y los minotauros hay suficientes monstruos grandes que puedes poner contra los PJs. Dales algunos desafíos difíciles, retos que no puedan ser resueltos sólo con una lucha tonta, sino que requieran que los PJs tengan algunas ideas inteligentes para vencer a los monstruos.

Si esta es la forma en que va la partida, da a los jugadores libertad para hacerlo. Los PJs probablemente morirán varias veces para revivir la batalla otro día. La partida termina después de un bucle en el que los defensores de la posada consiguen matar al menos a Ughraton Cuernonegro, a Bathorax Ojosangriento, y también algunos de los otros grandes monstruos (Usgord, Sissilyk, Cathardon o los minotauros). Si logran hacer esto, la falta de un líder hará que la horda se desmorone. Lo más probable es que todos los defensores mueran esa noche y, aparte de Wolfgang von Horn, ninguno de ellos será recordado por lo que hicieron. Pero al menos los PJs se aseguraron de que el templario muriera con honor y en sintonía con su leyenda.

Recompensas

A continuación encontrarás algunas sugerencias para las recompensas de PE. Si parecen más generosas o tacañas de lo que normalmente repartes, no dudes en adaptar los puntos.

- Interpretación general: de 10 a 50 PE
- Entender lo que está pasando: de 0 a 40 PE, dependiendo de la cantidad de puzle que los PJs hayan juntado
- Hacer amistad y obtener información de los PNJs: 10 puntos por cada grupo de PNJs, tanto en el camino como en la taberna.
- Ocuparse de la batalla (la solución Norsca):
 - Organizar la defensa de la posada: 20 PE
 - Matar a Ughraton Cuernonegro, jefe de los Hombres Bestia: 20 PE
 - Matar a Bathorax Ojosangriento, el Gran Chamán: 20 PE
 - Matar a Usgord, Sissilyk, Cathardon, los minotauros: 10 PE cada uno.

Nota: Los PE por matar a los Hombres Bestia sólo se puede obtener si los mataron en el último bucle. Matarlos en una iteración anterior pero descuidar de hacerlo en la última no otorga PE.
- Salvar el anillo Fauschlag: 1 punto de destino. Recuerda que los PJs fueron enviados por el propio Ulric para salvar el anillo. Traer de vuelta un poderoso objeto sagrado que se perdió en el tiempo debe ser bien recompensado.