

Introducción

No hace mucho se cumplían la friolera de treinta añazos desde que saliera por primera vez un juego de rol sobre Warhammer. En 1986 yo todavía era bastante pequeño. Recuerdo algunas cosas como ver el accidente de Tchernobyl en televisión, el ingreso de España en la Unión Europea y observar el paso cometa Halley desde la terraza de mí ya difunta bisabuela.

Eran buenos, viejos tiempos.

Conocí el hobby de Warhammer por la tienda que había en Main Street en Gibraltar, (creo que era una juguetería, pero mi memoria ya no es lo que solía ser), y recuerdo haber mirado todas esas increíbles miniaturas desde el escaparate, deseando tenerlas a mi alcance. Por aquellos tiempos mi dominio del inglés no era muy bueno, por decirlo suavemente, pero sobre todo, mi poder adquisitivo SÍ que no era demasiado bueno.

También recuerdo haber visto este manual de Warhammer. No estoy seguro si en el 86 o algunos años más tarde.

Lo quise con sólo mirarlo.

Tuve que esperar diez años para que a Factoría de Ideas me lo trajese en castellano. Esta es mi pequeña forma de ofrecer tributo a un libro que fue amor a primera vista, y que tantas horas de diversión me ha dado.

La aventura que os ofrezco a continuación está diseñada para cuatro personajes en su primera carrera. Encontrarás los perfiles de los PNJ involucrados en la trama al final de este módulo

Originalmente fue escrita por Ricard Ibañez para otros de mis juegos favoritos, La Llamada de Cthulhu (aunque admitámoslo, Warhammer siempre fue Cthulhu disfrazado de fantasía oscura).

Con un hombre como ese detrás del argumento y una ambientación como la de Warhammer espero que podáis disfrutar de un buen rato con ella, al menos tan bueno como el que yo he pasado adaptándola.

La Desaparición de frau Leyna

Los aventureros se conocen al menos de vista, de acostumbrar con cierta frecuencia la Bierhaus de herr Würsteiner. La taberna no es gran cosa, y normalmente suele estar medio vacía, pero tres veces al año, entre la primavera y el invierno, tienen lugar varias ferias de ganado lanar y entonces la sala común se anima con el juego y la bebida de Steingart y sus alrededores.

Uno de los aventureros, (el de mayor puntuación de Em), sale con la “meinstersinger” que actúa en el lugar, una chica rubia y menuda, de nariz respingona, sonrisa tímida, ojos azules y tetitas puntiagudas que bailan bajo su vestido. Se llama Leyna, Leyna Schweppenstette.

El día de la desaparición

Ese día los aventureros han quedado todos juntos después de sus respectivas tareas. Se trata de una aventura de iniciación, así que lo normal es que los jugadores ni tan siquiera se hayan planteado todavía el hecho de llevar una incómoda vida de aventuras, sino que más bien serán los acontecimientos que están a punto de precipitarse lo que les empujarán a ella.

Antes de la puesta de sol todos deberían estar en la taberna de la esquina de la Ostersstrase, cerca del embarcadero del ferry. El pueblo en sí es pequeño. De hecho, ni siquiera aparecería en los

mapas de no ser por la presencia de unas grandes ruinas al suroeste conocidas como “Los Colmillos de Taal”. Cada curva del río Oggel está dominada por algunas construcciones de entramado de madera a modo de defensa y la única calle adoquinada asciende serpenteante hasta un pequeño fortín, propiedad de Baron Frederich Herbart. Casi nadie suele subir hasta allá arriba, por la sencilla razón de que a los lugareños no les gusta que los perros del baron corran a arrancarles las pelotas.

Pero nos estamos desviando del tema. La cuestión es que hoy el día libre de Leyna, pero tras esperarla un buen rato, la chica comienza a retrasarse. Algo inusual en ella.

Su casa no queda demasiado lejos. Un edificio rústico de tres plantas y tejado irregular, situado a las afueras de la villa.

El Director debería tomar nota del tiempo empleado por los jugadores en llegar hasta el lugar; son unos veinte minutos a pie.

En casa de Leyna

Pese a encontrarse en la parte antigua de la ribera del río, el edificio de Leyna no parece tener más de diez años y la madera aún no está hinchada, ni su calle está sembrada de inmundicias. Las puertas principal está abierta, pero no se ve a ni un alma por ninguna parte: El boticario de la primera planta ha sido degollado y alguien lo ha ocultado tras unos cestos en la trastienda. Los jugadores no lo descubrirán si no lo buscan resolviendo una tirada de Registro Rápido. La puerta de la buhardilla de Leyna, en la tercera planta, también parece abierta.

1. La sala de estar: La estancia es un completo caos, los muebles han sido descuartizados con una furia homicida. Hasta los tapices de las paredes han sido arrancados. La puerta que conduce hasta **(2)** está salpicada de manchurroneos de sangre.

Hemos mencionado a los tapices y no de forma casual pues, ¿qué clase de juglar es tan rico como para permitirse esa clase de cosas?

2. El dormitorio: Las paredes del dormitorio se encuentran llenas de signos extraños trazados con sangre. Alguien que posea la habilidad de Lenguaje Arcano (Caos) permite relacionar los signos con algún tipo de culto del caos.

En la pared del fondo de la habitación se encuentra una frase igualmente escrita con sangre en la lengua oscura (entrega a los aventureros el **documento 1** del apéndice de esta aventura).

Una tirada de Resolución de Problemas podría servir para ir arrojando algunas pistas a los aventureros sobre su significado, “*sangre para el dios de la sangre*”. Encima de la cama alguien ha colocado un cráneo (una tirada de Perspicacia permite identificarlo claramente como un cráneo de cabra). Así mismo, por toda la habitación hay esparcidos, pedazos de gallina crudos, cortados muy pequeños: Patas, cuellos cabezas...La visión de esta desagradable estampa implica una tirada de Frialdad para evitar ganar un punto de locura de forma automática. Si alguien efectúa una prueba de Registro, sobre el arcón de la ropa de frau Leyna (¡qué guarro!), en él aparecerán oculto entre su ropa el **documento 2** del apéndice de esta aventura, junto con D4+1 CO.

3. La cocina: Aquí se encuentra el cuchillo y los restos de las tres gallinas que han sido usadas para ensangrentar la habitación 2.

La seguridad de la villa depende en buena parte de la organización de los ciudadanos frente a las emergencias, de manera que, si los aventureros no avisan a la milicia, el cadáver del tendero del primer piso será descubierto por un vecino con el canto del gallo.

La milicia local se presentará unos quince minutos después,

descubriendo la buhardilla de Leyna aproximadamente media hora más tarde. Si los aventureros son sorprendidos en el interior del edificio, o peor aún, en la casa de Leyna, recordemos que las leyes imperiales determinan que todo el mundo es culpable hasta que se demuestre lo contrario. También es bastante probable que el pueblo intente lincharlos mucho antes de que el magistrado itinerante acuda de vuelta la aldea:

“¡Os reconozco!, ¡vos sois el tipo que solía estar con esa pobre chica! Sois vos, ¿verdad? Así que sois un asesino. ¡Vendréis con nosotros!”.

Si antes no les matan a golpes y pedradas, los jugadores serán conducidos a las celdas para ser juzgados al día siguiente. Si los jugadores esperan que la justicia del Emperador sea indulgente con ellos, serán lógicamente condenados y ahorcados. El interrogatorio de los vecinos resultará infructuoso. La única persona que vive en la segunda planta es una vieja meretriz desdentada y absolutamente sorda.

En el caso en que los jugadores deseen proseguir la investigación durante esa misma noche, el único lugar abierto a esas horas es la Bierhaus de herr Warsteiner.

La Taberna

La Bierhaus está regentada Eberhard Warsteiner, un sureño moreno y de anchas patillas al que todos lo que le conocen apodan “herr maus”. Las bebidas corren en la sala común como si no hubiese un mañana durante estos días de feria, mientras que la protección del local corre a cargo de Blaz, un sinvergüenza de Talabecland al que se le llevan los demonios con suma facilidad.

Blaz tiene en nómina a una docena de muchachos entre salteadores de caminos, cocheros, peajeros corruptos y otros rufianes de la peor calaña. Herr maus, éste no dudará en acudir a Blaz si los aventureros se ponen pesados o demasiado violentos, pues ambos son socios en el negocio del contrabando a través del Oggel.

En cualquier caso, una tirada de Chismorreo le hará bajar la guardia, explicando que Leyna es una chica muy retraída, que no cuenta demasiadas cosas sobre sí misma y que apenas se hablaba con nadie entre sus compañeras. Posee un hermano, Moritz, un borrachín que les debe dinero a ambos. Eberhard también sabe que Leyna es de Sonnefurt, porque al igual que él, utiliza sus mismas expresiones al hablar.

Si alguien comenta a Eberhard algo sobre el documento encontrados en casa de Leyna, explicará que por las pistas, la R se corresponde seguramente con Ritter Hartmann.

Hartmann era, además de Baronet, bastante conocido en Sonnefurt por su afición a los caballos, por lo sugerirá que los jugadores bien podrían acudir a la feria, a intentar conseguir información de Axel, hijo del barón de Steingart, pues es muy probable que conociese a Ritter o a su hija en persona, ya sea por asuntos casaderos propios de la nobleza, o simplemente por negocios.

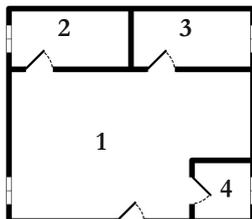
Herr maus también recuerda que ese comerciante estaba casado con alguien, precisamente de Steingart, pero ahora mismo no sabe el nombre de su mujer, (bastantes cosas tiene en la cabeza en estos días de ajetreo).

Por último, Blaz sabe que Moritz suele acudir por la taberna de

tarde en tarde a jugar a los dados. La milicia le detuvo ayer en los alrededores del cementerio. Como suele ser costumbre en él, por embriaguez.

Tuvo una suerte increíble, pues todavía ha de estar en los calabozos durmiendo la mona: Blaz y sus muchachos están esperando a que salga para reventarle las rodillas con un remo.

Casa de frau Leyna



1. Sala de estar
2. Dormitorio
3. Cocina
4. Pila para baño y cubos

Al día siguiente...

Como Leyna sigue sin aparecer, es muy probable que, al despuntar el sol, los jugadores se lancen de cabeza a la caza y captura de pistas e información.

La feria es un gran acontecimiento en Steingart, no sólo por el propio comercio de lana, sino también, porque permite al señor de estas tierras desangrar al pueblo con pesados peajes por el mero hecho de atravesar el territorio (y a los bandidos, saltar a los mercaderes, los prestamistas y a sus carruajes).

Esa es una de las razones por la que el juez itinerante que administra justicia en Steingart en nombre del barón, no se encuentra actualmente en la aldea. La segunda de ellas deberán averiguarla los jugadores de boca de Axel Herbart, (si es que consiguen sacarle algo de provecho a ese elemento).

La feria de la ciudad se desarrolla en la Casa Roja de Printenplatz, el mercado dónde se dan encuentro multitud de parroquianos ociosos, gentes de los pueblos vecinos e incluso enanos de las Montañas Negras.

En su interior, los trovadores divierten a los transeúntes y cada género y mercadería tienen señalados y situados sus asientos dentro de la factoría. Además de la feria de la lana, hay mercaderes de pieles, plumas, mantas y mostaza. También pueden verse algunos luchadores del foso, unos sueltos y otros atados en largas varas que los identifican como criminales o gente que debe dinero.

A pesar de no estar presente el juez itinerante, la feria permanece bajo el control de una corte especial llamada Meßhandelsgericht, (el tribunal de los pies enlodados), llamado así por el barro en los zapatos de viajeros y vagabundos que suenan verse aguardando en su puerta.

Los castigos típicos en la feria incluyen diversas multas, la picota o ser arrastrado por una carreta de dos ruedas para humillar al infractor. Los delitos más graves se reservan para el juez, dado que el tribunal sólo tiene jurisdicción sobre las pequeñas pillerías que se ejecuten únicamente en la feria. Sus decisiones son rápidas e informales, y no suelen tomar más de un día, día y medio a lo sumo, para condenar o absolver al encausado.

Axel, el hijo del señor de Steingart, pasa su tiempo comiendo, bebiendo y ejecutando otros indecorosos actos. El hecho de ser el único juez del tribunal este año es una decisión de su padre, bajo la absurda esperanza de que el peso de la responsabilidad sirva para templar sus ánimos. No hace falta que digamos que le pesa de sobremanera.

Aunque las leyes imperiales deberían otorgarle jurisdicción incluso por encima el propio juez de Steingart, por el hecho de pertenecer a la nobleza, Axel prefiere saldar ese trabajo con alguna estúpida competición dónde tenga oportunidad de herir o sojuzgar a algún paleta. El chico es un amanerado petimetre de un humor un tanto cruel. El Barón espera que su hijo se case y termine ingresando en la Orden de los Grandes Yelmos al servicio del Emperador; algo que sin duda, le haría feliz. Sin embargo, el delicado temperamento Axel hace difícil que las expectativas de su padre se vean del todo colmadas.

Axel conoce a herr Hartmann por ser amigo de su padre y recuerda perfectamente sus grandes esfuerzos por hacer resurgir la provincia de Solland. De hecho, una tirada de folclore ayudaría a los aventureros a recordar algunas noticias sobre sus “sangrientas hazañas” sobre las revueltas campesinas en el sur de Wissenland hace apenas unos años.

También sabe que Ritter fue brutalmente asesinado el pasado wellentag. Su cuerpo fue encontrado pedazo a pedazo entre las derruidas piedras y los empapados riscos del río cerca de Ballenhof. Es una de las razones por la que el juez itinerante y los vigilantes de camino han redoblado la vigilancia sobre el camino hacia Steingart. Sin embargo, sacarle toda esta información requiere de una prueba de Seducción o una gran elocuencia, pues Axel es de mentalidad distraída, y se aburre rápido cuando se le importa sin motivo.

De hecho, este personaje reacciona hostilmente con un fallo de 20 o menos a cualquier prueba de Chismorreo en lugar de 40. Además, como Director deberás tener en cuenta la clase social del o los personajes que traten de interactuar con Axel, pues los bonificadores o penalizadores asociados a las tiradas Empatía dependen directamente de ese apartado.

Como hemos dicho, Axel sabe que Ritter murió descuartizado en una cacería de cultistas, sin embargo, sólo revelará esta información a un personaje noble de confianza. No obstante, los aventureros podrían adivinar que oculta detalles sobre la muerte del padre de Leyna mediante una prueba de Observar durante sus conversaciones.

La prisión

El principal problema serio de los aventureros (si no han sido detenidos por el asesinato de Leyna), será esquivar, seducir, camelar o amordazar al ayudante del magistrado itinerante que custodia a herr Moritz. Un bigardo que responde al nombre de Roth. Una vez salvado ese obstáculo, la prisión es apenas una pequeña salita de estar con una dura jaula de hierro en su interior.

Meter a Roth en razón requiere deslizar un poco de oro en su mano (5 CO), plancharle la oreja de un puñetazo o una convincente mentira. El juez tenía miedo de dejar suelto a este imbécil durante las fiestas, así que mientras estaba fuera le dio instrucciones a Roth de que nadie debía acercarse a los barrotes de la jaula bajo ningún pretexto. Sin excepciones.

Moritz se encuentra en un rincón de la celda maniatado y amordazado. Le salía espuma por la boca cuando le encontraron en las afueras del cementerio y por eso le dieron un par de tortas, pues como todo el mundo sabe, no hay mejor remedio contra la chifladura que un poco de mano dura. De hecho, hicieron falta cuatro hombres para inmovilizarlo, y cuando le encerraron empezó a golpearse contra los barrotes. Eso explica su lamentable estado actual. Presumiblemente lo mantendrán así hasta mañana por la mañana, que es cuando termina la feria.

Si alguien pretende conversar con él comenzará a gritar: *¡La cosa del panteón!, ¡la cosa del panteón!* Esa es una crisis nerviosa que nada tiene que ver con su problema con la botella. Desgraciadamente no sacarán nada de él, por mucho que le presionen. Ha perdido la cabeza.

El guardia del viejo cementerio

El guardia conoce la existencia de un viejo panteón dedicado a la familia Schweppenstette, antaño de cierta influencia en el lugar. El último miembro de la familia, Schweppenstette fue enterrado allí hace diez años. Schweppenstette es el apellido de soltera de la madre de Leyna, mientras que Hartmann es el apellido de su padre. La muchacha creyó conveniente cambiar su apellido cuando huyó de casa a este pueblo.

El panteón está algo separado del resto del cementerio, y el guardia dejará a los jugadores visitarlo sin poner reparos siempre y cuando sea sobornado adecuadamente (1CO por mirar hacia otro lado). Sin embargo, por nada en el mundo decidirá acompañar a los Pj. Ese lugar, por alguna razón inexplicable, le produce escalofríos...

El Panteon Schweppenstette

Panteón

1. Puerta bloqueada por el cuerpo del cultista.
2. Leyna
3. Necrófago oculto
4. Altar de Morr

El panteón es un edificio sombrío, de piedra gris y góticos adornos. La única puerta, muy recia, se abre hacia adentro. Sin embargo, cuando los aventureros vayan a abrirla la encontrarán trabada, como si algo estuviese apoyado desde el otro lado. Una tirada de Fuerza hará que se vaya abriendo lentamente.

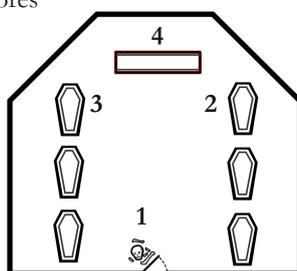
Detrás se encuentra el cuerpo de un cultista, parcialmente devorado y con una expresión de supremo horror en el rostro...Leyna se encuentra en el sarcófago. Los jugadores deberán superar una tirada de Registro para descubrirla o de lo contrario nunca la encontrarán viva, con la subsecuente ganancia de puntos para sus temperamentos caóticos. Sería fácil darse cuenta de las marcas, como de garras, que se encuentran en la tapa. Se requiere de una prueba combinada de Fuerza con al menos dos jugadores para conseguir alzar la tapa, sin embargo, existe un 75% de posibilidades de que, en el momento en que se encuentren apartándola, oigan un crujido de una tumba cercana y una cosa terrible y siniestra emerja desde ella...

La cosa del panteón

El necrófago es víctima de su propia maldición. Sus ojos son bestiales y dementes, y sus ropajes son apenas harapos pasados de moda, restos de sus desagradables comidas por cortesía de la familia Schweppenstette. Su figura huele a intestinos putrefactos y Magia Oscura, y sus dientes, podridos y negruzcos desprenden el olor de un nauseabundo cadáver.

El necrófago está furioso porque alguien pretende jugar con su futura comida de modo que intentará aferrarse al primer aventurero que se cruce en su camino berreando como una bestia de ultratumba. Para evitar ser pillados por sorpresa por esta vil criatura los aventureros requieren de superar una prueba de Reacción.

Al terminar el combate, los jugadores podrán observar que Leyna se encuentra aparentemente viva, pero en estado catatónico. Los aventureros podrán decir que la sacaron del cementerio con el cuerpo aún intacto, más sus heridas mentales ya no tienen arreglo, y lo peor de todo aún está por llegar...





La Historia

Frau Minna Schweppenstette fue durante toda su vida una wissenlandesa ejemplar. Su único pecado fue concertar matrimonio con cierto hombre de negocios (bastante rico, por cierto) de Sonnefurt. Un creyente intachable, ferviente patriota de la antigua Corona de Solland y subrepticamente, un fanático cazador de brujas.

Fue, por tanto, un activo miembro de un grupo de extremistas sigmaritas durante toda su vida. Desafortunadamente, el pasado wellentag encontró su fin siendo despedazado por un pequeño culto de Khorne en mitad de una ceremonia.

Darkthoth, el impío maestro de los Discípulos de la Redención Roja, ha ordenado a dos de sus más bisoños acólitos desplazarse hasta Steingart para asesinar como parte de su rito de iniciación, a su única hija, Leyna, la cual se había marchado del lado de su padre, por no soportar su “apasionado” carácter, ocultándose bajo el apellido de su madre.

La ejecución debe ser un acto brutal y espectacular, por lo que los planes de los cultistas incluyen sacrificarla en el panteón de su familia. El problema es que no contaban con que los gritos de la muchacha atrajeran la presencia de un necrófago que rondaba aquellas horas en busca de algo que llevarse a la boca. Al verlo, uno de los sectarios se puso nervioso y salió huyendo despavorido. El otro no tuvo tanta suerte: El necrófago consiguió cenar caliente aquel día.

Aún así, los señores del caos son generosos. Eso, o tal vez no saben distinguir el diferente valor de sus regalos...O simplemente no les preocupa lo más mínimo. La cuestión es que se ha derramado sangre para el dios de la sangre, y no importa por qué razón, (más allá de la violencia por la violencia). Por eso, dos meses más tarde los aventureros sabrán que Leyna está embarazada.

El Final de la Aventura

Lenta e insidiosa, la bestia nacerá el noveno mes del noveno día señalado, cuando la Amada de Morr baile sobre los Colmillos de Taal.

El nacimiento tendrá lugar una noche, con nubes rojizas como la sangre profanando los cielos e impetuosos rayos rasgando su inmensidad.

El “niño” hallará su retorcido camino abriéndose paso con sus dientes a través del vientre de su madre. Al verlo, la comadrona cogerá a la criatura de las piernas y gritando, estrellará su cabeza contra la pared. Luego se degollará a sí misma utilizando las herramientas del parto...

Los truenos retumban en medio de piedras ciclópeas a las afueras de la ciudad cuan inquietantes carcajadas...Curiosidad, valor y obsesión, todas son marcas en el camino hacia el Caos. Tus jugadores ganan automáticamente D6 puntos de locura de estar presentes en el momento del parto.

Adicionalmente, otras recompensas son:

100 PE por completar la aventura.

50 PE por descifrar la inscripción en casa de Leyna sin ayuda, y 25 si tuvieron que recurrir a las tiradas de Resolución de Problemas.

50 PE si encontraron a Leyna en el panteón y lograron conducirla a casa “sana y salva”, y 25 si sólo lograron destruir a la cosa del panteón.

Personajes Secundarios

Milicianos (Tantos como jugadores más dos) y Roth

| PERFIL BÁSICO | | | | | | |
|---------------|-----|----|-----|----|----|-----|
| M | HA | HP | F | R | H | I |
| 3 | 25 | 34 | 2 | 2 | 7 | 50 |
| A | Des | Ld | Int | Fr | FV | Emp |
| 1 | 43 | 24 | 24 | 24 | 43 | 33 |

Habilidades

Golpe poderoso
Golpear para aturdir

Equipo

Garrote
Jubón de cuero
Linterna y pértiga

Herr Maus

Moritz

| PERFIL BÁSICO | | | | | | |
|---------------|-----|----|-----|----|----|-----|
| M | HA | HP | F | R | H | I |
| 3 | 33 | 44 | 2 | 2 | 7 | 50 |
| A | Des | Ld | Int | Fr | FV | Emp |
| 1 | 43 | 26 | 29 | 24 | 43 | 43 |

Habilidades

Consumir Alcohol
Lenguaje Secreto (Ladrones)
Movimiento Silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)
Remo

Equipo

Bote de remos oculto
Arma de mano
Jubón de cuero

Blaz

| PERFIL BÁSICO | | | | | | |
|---------------|-----|----|-----|----|----|-----|
| M | HA | HP | F | R | H | I |
| 3 | 25 | 24 | 2 | 2 | 6 | 35 |
| A | Des | Ld | Int | Fr | FV | Emp |
| 1 | 39 | 24 | 29 | 24 | 23 | 43 |

Habilidades

Juego
Juego de Manos
Suerte

Equipo

Todos sus enseres han sido requisados

Psicología

Trastorno de alcoholismo

La Cosa del Panteón

| PERFIL BÁSICO | | | | | | |
|---------------|-----|----|-----|----|----|-----|
| M | HA | HP | F | R | H | I |
| 3 | 35 | 34 | 4 | 3 | 10 | 50 |
| A | Des | Ld | Int | Fr | FV | Emp |
| 1 | 43 | 24 | 22 | 50 | 45 | 20 |

Habilidades

Consumir alcohol
Escalar
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Idioma Adicional (Tileano)
Marinería
Nadar
Pelea Callejera
Remo

Equipo

Arma de mano
Botella de licor barato
3D6 Chelines de plata
Jubón de cuero
Condecoración militar

Axel Herbart

| PERFIL BÁSICO | | | | | | |
|---------------|-----|----|-----|----|----|-----|
| M | HA | HP | F | R | H | I |
| 3 | 25 | 0 | 3 | 4 | 5 | 30 |
| A | Des | Ld | Int | Fr | FV | Emp |
| 2 | 43 | 6 | 18 | 43 | 43 | 0 |

Reglas Especiales: Recuerda que Los golpes de los Necrófagos son venenosos, las víctimas que fallen una prueba de Veneno quedarán paralizadas durante DS+ 4 asaltos. Si el oponente de un Necrófago se retira del combate y hay uno o más cadáveres entre el personaje y el Necrófago, incluso Necrófagos muertos, éste debe hacer una prueba de FV. Si falla, no perseguirá al personaje, sino que se parará y comerá hasta que sea atacado

| PERFIL BÁSICO | | | | | | |
|---------------|-----|----|-----|----|----|-----|
| M | HA | HP | F | R | H | I |
| 3 | 50 | 45 | 3 | 3 | 7 | 60 |
| A | Des | Ld | Int | Fr | FV | Emp |
| 2 | 50 | 43 | 44 | 22 | 19 | 35 |

Habilidades

Arma de Especialista: Esgrima
Adiestrar Animales
Cuidad Animales
Equitación (Caballo)
Esquivar Golpe
Etiqueta
Heráldica

Equipo

Estoque
Daga de misericordia
Capa
Jubón de cuero
3d6 chelines

Documento 1



Documento 2

Querida Leyna,

La mala fortuna se ha cebado de nuevo con nuestra familia. ¿Recordáis vuestra venerable mansión en Sonnefurt, tan opulenta, tan señorial? Largo tiempo he servido bajo su librea, como albacea de vuestro padre, el Baronet R.

He vivido estos últimos años soportando injuriosos rumores acerca de algo sombrío, una maldición, más cegado por la decadencia y el lujo, espero que seáis indulgente, si os digo que nunca presté demasiada atención a tales menesteres.

Para nuestra desgracia, esos turbadores cuchicheos han terminado materializándose en una terrible desgracia, y es por ello que lamento tener que comunicaros el repentino fallecimiento de vuestro padre, el Baronet.

Os lo ruego, ¡volved a casa!, vuestra madre os necesita. Ayudadme a salvar nuestro honor y el vuestro propio. Confío que la cantidad que se interesa en la presente sea suficiente como para pagar las costas de vuestro regreso. Y si no por dinero, ¡os lo imploro por la vieja amistad que me unía a vuestro padre!

PD. De los gitanos del Reik, he escuchado algunos inquietantes relatos sugiriendo que vuestra vida podría correr peligro; os lo suplico, ¡debéis daros prisa!