

DIEZ GOBLINOIDES

POR FRANCOIS DUBÉ (ULRIC)

TRADUCCIÓN: ALEJANDRO D. RUBIO M.

“Diez Goblinoides” te invita a una emocionante noche de asesinatos, misterio y horror. Representar a Sherlock Holmes alrededor de una buena pata asada y un barrilete de XXXXXX de Bugman puede ser realmente divertido para tus cordiales PJs. Solo hay un problema: ¡Ellos son parte del menú!

Basada en una de las novelas más famosas de Agatha Christie con un oscuro toque personal, esta aventura debería crear entusiasmo y temar entre tus jugadores.

Como este escenario puede ser muy letal, es mejor para los jugadores crear personajes especiales para esta aventura de una noche o usar uno de los diez personajes ofrecidos con el escenario.

EN EL LUGAR EQUIVOCADO EN EL MOMENTO EQUIVOCADO

- RESUMEN PARA EL DJ -

En los caminos del Imperio hay un lugar donde no querrás parar. La posada “Descanse en paz”. Muchos dirán que el nombre de la posada pretender ser una broma pero en realidad el posadero y su personal son tipos peligrosos. Todos son miembros de una secta del caos de Slaanesh, el señor oscuro del placer y el dolor. Generalmente los sectarios son tranquilos, apresando viajeros perdidos de vez en cuando para inducir algún oscuro deleite en sus rituales. Sin embargo, esta vez tienen algo más en mente.

Los sectarios decidieron crear un creciente temor en el corazón de un pequeño número de viajeros antes de matarles y traer demonios al mundo material. Para ello, realizaron un complejo ritual (descrito más adelante) y llenar la posada de trampas. Los sectarios dan la bienvenida a los visitantes pero justo antes de caer la noche dejan la posada y se preparan para emboscar a los viajeros que quieran abandonarla. En la posada hay diez clientes y los PJs (si el DJ decide no dar a los jugadores las hojas de personajes incluidas en el escenario).

La posada es similar a la estándar descrita en Enseres del DJ (Mapa 1) y también se ubica cerca de un río (Mapa 2). El escenario comienza realmente cuando un viajero (cliente) muere. Luego aparecen rótulos en las paredes del comedor. Este poema, escrito con sangre, describe las acciones de una cantidad de goblins y la muerte de uno de ellos. Por ejemplo puede aparecer el siguiente poema:

***“Diez Goblinoides vinieron a almorzar
Uno bebió demasiado – Solo quedan nueve”***

En esto punto, los PJs se darán cuenta que solo quedan nueve personas en la posada y se encuentran entre ellos (el número inicial puede variar para ajustar el número exacto de personas en la posada). La gente empezará a morir uno a uno por una mezcla de trampas, acciones de los sectarios y acciones de otros PNJs. Cada vez que muera un cliente, aparece una o dos frases en la posada (una en el comedor y otra donde murió el cliente). Cada parte del poema es sobre un goblinoides haciendo algo, uno muere y los otros siguen. Está producido por magia y funciona para todo tipo de muertes (incluido combate cuerpo a cuerpo). Los personajes con la habilidad Sentir magia sienten una débil aura de magia en la posada y alrededor de cada cliente (con una tirada exitosa de Sentir magia)

Al salir el sol regresan los sectarios y los PJs y PNJs que hayan sobrevivido a la noche tendrán que enfrentarse a ellos o serán los ingredientes de hechizos de otro ritual.

LA SECTA DE LA CHAQUETA DE CUERO CON PÚAS

- CUANDO (RECOMENDADO)+13 SIGNIFICA ALGO -

Como se explicará luego, hay ocho sectarios trabajando en la posada: el dueño, dos camareros, un cocinero, un pinche, dos sirvientes y un portero. También hay un campeón del caos que es parte de la secta, vive en el bosque entre una pequeña tribu de Hombres Bestia (3 gors y 6 ungors). Cuando visten con su atuendo de sectarios, todos llevan túnica oscura pero debajo están revestidos en cuero: collares, brazales, guantes de güero, gorro de cuero, chaqueta de cuero y grebas de cuero dan un promedio de 1 PA en brazos, piernas, cuerpo y cabeza (y un aspecto fuera de lo normal). Estas “piezas de armadura” tienen púas que sobresalen en muchos lugares. Cuando se apresura a un sectario estas púas producen un golpe de BF-3 en el oponente cada asalto que el sectario es retenido.

El personal deja la posada, tras server un jabalí asado a los clientes, usando un pasadizo secreto en el sótano bajo la cocina. En el vestidor secreto (sala de los sectarios), a la entrada de la sala ritual de la secta, los sectarios se visten con sus túnicas y equipo de cuero, se arman con ballestas y armas de mano y toman posiciones fuera de la posada en los refugios que construyeron en los árboles (a unos 25 metros de cada esquina de la posada, tirada de Percepción con -10% para encontrarlos solo cuando se camina por debajo). El posadero monta guardia con el cocinero y el portero y todos los cantineros vigilan con un sirviente (por lo que hay dos sectarios por esquina). Como los muros de la posada cubren un área de 70 por 35 metros, esto da a los sectarios un rango de ataque que cubre casi dos lados de la posada. Si ningún personaje intenta huir de la posada durante las primeras tres horas de la noche, un sectario por escondite dormirá mientras el otro monta guardia sobre cada personaje tratando de huir de la posada, despertando al otro sectario si el sectario de guardia siente que tiene tiempo de hacerlo. Hay una amplia zona de 20 metros sin bosque alrededor de la posada (Mapa 2).

Cuando cae la oscuridad, los Hombres Bestia encienden antorchas unidas a lanzas de madera cada ocho metros alrededor de la posada, creando un aura de misterio alrededor de ella (visibles solo cuando un PJ trata de salir o si miran fuera desde la segunda planta o ático). Luego se esconden en el bosque (a siete metros, un gor y dos ungors a cada lado de la posada excepto el lado del río). El campeón del caos se oculta en un pequeño bote mercante anclado al muelle.

Cuando llega el amanecer, los sectarios planean entrar en la posada por el pasadizo secreto mientras los gors y ungors equipados con escaleras hacen un ataque por cada lado de la posada. El campeón del caos planea permanecer en el bote hasta que todo haya terminado. Mantendrá una estrecha vigilancia sobre la puerta frontal, por si los clientes tratan de huir por ese camino.

Algunas de las posibles acciones de los sectarios y Hombres Bestias pueden hacer durante la noche son:

- ☐ Si los PJs tratan de huir al bosque y los sectarios lo saben, un grupo de un Hombre Bestia por personaje huyendo les siguen (usando su habilidad de **Rastrear**) y finalmente les encuentran y atacan. Puedes hacer una tirada de **Rastrear** para ver si la evaluación del número de personajes de los Hombres Bestia es correcta. Por cada nivel de fallo subestiman en uno el número de personajes que huyen. También puedes querer una tirada de **Rastrear** para seguir con éxito a los PJs (+5% por cada PJ huyendo y +30% si huyen corriendo sin tratar de ocultar sus rastros, +20% si se mueven el doble de su característica de movimiento, +10% si caminan, 0% si tratan de ocultar sus rastros de vez en cuando).
- ☐ Si los PJs tratan de huir en diligencia, los sectarios y el campeón del caos apuntan a los caballos (-10% para golpear, sin modificadores si los sectarios apuntan, golpean al azar a los caballos). Un sectario toca un cuerno y dos grupos de Hombres Bestias corren finalmente y atacan a la diligencia. Si los PJs huyen, les seguirán un Hombre Bestia por personaje huido.
- ☐ Si los PJs tratan de huir montando los caballos de la diligencia, los sectarios les dispararán (elegidos al azar). Si los PJs y PNJs huyen al bosque, un Hombre Bestia por cada personaje huido les sigue.
- ☐ Si los PJs luchan contra los Hombres Bestia o sectarios en el bosque durante la noche, con una tirada exitosa (por asalto) de Percepción, otro grupo de Hombres Bestia correrá a la lucha. Los sectarios se quedan quietos en sus escondites pero serán más cuidadosos con lo que ocurre bajo los árboles (tiradas futuras de Percepción con +10%).

Esta es la parte del juego en que los PJs pueden encontrar buenas estrategias contra lo planeado por sectarios y Hombres Bestia. Por ejemplo, pueden atraer a los Hombres Bestia a emboscadas mediante gritos y haciendo mucho ruido. Un personaje puede también atraer muchos Hombres Bestias huyendo en una diligencia vacía.

Los líderes de la secta de la chaqueta de cuero con púas

Saddack El que da Dolor: Campeón del Caos (ex Aprendiz de hechicero, ex Forajido, Campeón del Caos)								Rufus Hoefer: El posadero (ex sirviente, Posadero)							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
25	28	31	36	34	42	25*	27	36	29	31	31	33	41	26	36
+20	+30	+10	+20	+10	+20+	25	+20	+10	+5	+5	+10	+20	+10	+10	+20
45	58	41	56	44	62	50	47	46	34	36	41	53	51	36	56
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	16	0	1	12	3	3	4	-	8	-
+2	+6	+1	+2	-	+2	-12	-	-	+4	-	+1	-	-	-6	-
3	18	4	5	4	2	4	0	1	16	3	4	4	-	2	-
Rasgos físicos: Humano, 1,72 m, 67,8 Kg, 45 años, pelo rubio ceniza, ojos azules, pendiente, color de piel extraño (piel color arco iris), aspecto demacrado, cicatrices.								Rasgos físicos: Humano, 1,77 m, 90Kg., 40 años, pelo rubio claro, ojos marrones, tatuaje (serpientes alrededor de una mujer desnuda, en espalda), cicatrices (cuerpo, piernas y brazos)							
Trasfondo: Conocido antes como Konrad Vogel, el Campeón del Caos fue un aprendiz de hechicero atraído por el poder de Slaanesh. En la universidad leyó libros prohibidos sobre las Fuerzas Malignas hasta que le descubrieron y tuvo que huir de ella. Desde ese día se convirtió en un forajido y se aprovechaba de los viajeros por las carreteras del Imperio. Luego conoció una tribu de Hombres Bestia, mató al Gor de Guerra y tomó el control de la tribu. Junto a Rufus Hoefer, quiere usar la posada para matar a todos los que pasen por ahí, finalmente, al ser descubiertos, huirán y comenzarán otro negocio de hospedaje en otro lugar.								Trasfondo: Cantinero en su juventud, Rufus robó la riqueza del posadero y compró la posada “Descanse en paz”. Rufus siempre quiso más de lo que tuvo y fue atraído por Slaanesh sin comprender por entero su sed. Cuando conoció a Saddack, supo que sus sueños se harían realidad. Convenció a Saddack para usar la posada para terribles rituales de placeres y dolores. Convirtió a todo su personal a Slaanesh (y mató a los que no quisieron convertirse).							
Habilidades: Sabiduría académica (Magia +10), Sabiduría académica (Estrategia y tácticas +10), Canalización +10, Mando, Sabiduría popular (El Imperio +20), Sabiduría popular (Reinos Fronterizos +10), Escondarse +10, Esquivar, Rastrear, Cotilleo +10, Intimidar, Sentir magia +10, Percepción +10, Leer/Escribir, Montar +10, Escalar +10, Lengua secreta (Jerga militar), Lengua secreta (Jerga de ladrones), Código secreto (Ladrón +10), Poner trampas, Movimiento silencioso +10, Lengua arcana (Magia +10), Hablar idioma (Lengua oscura +10), Hablar idioma (Reikspiel), Hablar idioma (Clásico), Nadar								Habilidades: Oficio (Cook +10), Charlatanería, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio +10), Consumir alcohol, Esquivar, Conducir, Tasar, Cotilleo +20, Regatear +10, Leer labios, Percepción +10, Leer/Escribir, Prestidigitación, Hablar idioma (Reikspiel), Hablar idioma (Kisleviano)							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber arcano (Caos), Magia oscura, Magia menor (Arma bendita), Magia menor (Disipar), Magia menor (Caminar por el cielo), Parada veloz, Meditación, Disparo infalible, Visión nocturna, Magia pueril (Arcana), Desenvainado rápido, Recarga rápida, Errante, Certero, Disparo certero, Resistencia a la magia, Intelectual, Sexto sentido, Muy resistente								Talentos : Oído aguzado, Negociador, Etiqueta, Reflejos rápidos, Callejeo, Golpe conmocionador, Intelectual, Cortés							
Armas: Arco con 10 flechas, espada de excelente calidad, daga, escudo Armadura: Armadura de cuero completo, camisote de malla								Armas: Maza, daga, ballesta con 10 virotes Armadura: Armadura de cuero completo con púas (diseño de sectario de Slaanesh, 1 PA en brazos, piernas, cuerpo y cabeza, impacto de BF – 3, si se trata de apresar a un sectario)							
Enseres: Mochila, Cuerno de cazador, redoma de aceite, una antorcha, 5 cerillas								Enseres: Túnica de sectario, aceite para lámpara, lámpara de seguridad, yesquero, cuerno de cazador							
Mutaciones: Extraña coloración (piel color arcoíris), Demacrado Locuras: La bestia interior, Anfitrión de diablos (Aspectos de Slaanesh: Narcisista, auto indulgente y hedonista, -10 V*)								Locuras: La bestia interior							
Interpretación: Saddack puede usarse para romper momentos tranquilos durante la noche. Por ejemplo Saddack puede invocar demonios menores (las Diablillas de Slaanesh descritas más adelante son las mejores pero el DJ puede usar reglas del libro si lo prefiere) para atacar la posada por puertas o ventanas sin trancar. Si más de cinco personajes corren hacia el bote, Saddack puede usar su cuarto para pedir ayuda a más Hombres Bestias. Saddack también enviará un demonio menor para advertir a los Hombres Bestias vigilando la salida del túnel secreto cuando se dispare su Alarma Mágica (ver más adelante). Si los PJs corren en el túnel tendrán tiempo para atacar a los Hombres Bestias antes de que las Diablillas de Slaanesh les avisen.								Interpretación: Rufus y los sectarios son fieles seguidores de Slaanesh pero no demasiado valientes y seguro que no a gusto con la idea de caminar en el bosque por la noche. Planean seguir en sus escondites toda la noche, luego los sectarios más cerca del río se acercarán a los escondites de los otros sectarios y luego a la entrada secreta que conduce a la zona secreta de la secta. Los PJs pueden escalar a los escondites con éxito en una tirada de Trepas. Lleva tres asaltos hacerlo. Mientras tanto, los sectarios pueden disparar ballestas a los PJs. Disparar a los sectarios se realiza con -20% a la HP.							

Sectarios de la secta de la Chaqueta de Cuero con Púas

Sectarios: 2 camareros y un portero – ex sirvientes, Vigilantes de posada								Sectarios: (un cocinero, un pinche y dos sirvientes – Sirvientes)							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
33	31	37	40	34	26	28	36	26	31	31	36	41	27	25	36
+10	+5	+5	-	+10	+10	+10	+5	+5	-	+5	-	+10	+5	+10	+5
43	36	42	40	44	36	38	41	31	31	36	36	51	32	35	41
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	4	4	4	-	7	0	1	10	3	3	4	-	7	0
-	+2	-	-	-	-	-6	-	0	+2	-	-	-	-	-6	-
1	14	4	4	4	-	1	0	1	12	3	3	4	-	1	0
Rasgos físicos: 1,75 metros, 81,6 kg, 27-35 años, pelo castaño oscuro, ojos marrón oscuro, nariz rota, cicatrices (cuerpo, piernas y brazos)								Rasgos físicos: 1,62 m, 54,4 Kg., 21-27 años, pelo rubio ceniza, ojos verdes, cicatrices (en caras y todo sus cuerpos)							
Trasfondo: personajes joviales, estos hombres ocultan un gusto por los placeres mientras otros sufren. Sus sonrisas esconden el gusto por la lujuria y tortura por venir.								Trasfondo: personajes silenciosos, temen a los cazadores de brujas. Por otro lado, ahora son adictos al libertinaje y la tortura que la secta proporciona.							
Habilidades: Criar animales, Charlatanería, Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar +10, Conducir, Regatear, Cotilleo +10, Percepción +10, Buscar, Prestidigitación, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Herrero) o Poner trampas								Habilidades: Oficio (Cocinero), Charlatanería, Sabiduría popular (el Imperio), Esquivar, Conducir, Regatear, Cotilleo +10, Percepción, Prestidigitación, Hablar idioma (Reikspiel)							
Habilidades opcionales a aprender:								Habilidades opcionales a aprender:							
Talentos: Oído aguzado, Etiqueta, Reflejos rápidos, Muy fuerte, Muy resistente								Talentos: Oído aguzado, Etiqueta, Reflejos rápidos							
Armas: Maza, daga, ballesta con 10 virotes								Armas: Espada, daga, ballesta con 10 virotes							
Armadura: Armadura de cuero completo con púas (diseño de sectario de Slaanesh, 1 PA en brazos, piernas, cuerpo y cabeza, impacto de BF – 3, si se trata de apresar a un sectario)								Armadura: Armadura de cuero completo con púas (diseño de sectario de Slaanesh, 1 PA en brazos, piernas, cuerpo y cabeza, impacto de BF – 3, si se trata de apresar a un sectario)							
Enseres: Túnica de sectario, aceite para lámpara, lámpara de seguridad, yesquero, cuerno de cazador								Enseres: Túnica de sectario, aceite para lámpara, lámpara de seguridad, yesquero							
Locuras: Rueda de temor y placer (+10% Ag, -10% Int, -10% V)								Locuras: El miedo (cazadores de brujas)							

La tribu de Hombres Bestia

Hombres bestia: 3 Gors								Hombres bestia: 6 Ungors							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
40	25	35	44	35	26	25	25	30	21	31	35	30	24	24	20
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	5	9	0	0	1	10	3	3	5	0	0	0
Rasgos físicos: Los hombres bestia son retorcidas criaturas del Caos, horrible mezcla de rasgos humanos y animales. Los Gors se consideran los verdaderos Hombres bestia pues tienen los cuernos más importantes otorgándoles estatus en su sociedad.								Rasgos físicos: Los hombres bestia son retorcidas criaturas del Caos, horrible mezcla de rasgos humanos y animales. Los Ungors son Hombres bestia con cuernos pequeños, mientras que los que no tienen se les denomina Brays.							
Trasfondo: Estos Hombres bestia adoran a Slaanesh y obedecen al campeón del Caos Saddack.								Trasfondo: Estos Hombres bestia adoran a Slaanesh y obedecen al campeón del Caos Saddack.							
Habilidades: Esconderse, Rastrear, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Lengua oscura)								Habilidades: Esconderse, Rastrear, Supervivencia, Percepción, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Lengua oscura)							
Talentos: Sentidos desarrollados, Amenazador, Errante, Visión nocturna <i>Silencioso como las Bestias del Bosque:</i> Los Hombres bestia son sigilosos de forma natural, y la mayoría son cazadores y rastreadores muy expertos. Ganan +20% a Movimiento silencioso y +10% a Esconderse.								Talentos: Sentidos desarrollados, Amenazador, Errante, Visión nocturna <i>Silencioso como las Bestias del Bosque:</i> Los Hombres bestia son sigilosos de forma natural, y la mayoría son cazadores y rastreadores muy expertos. Ganan +20% a Movimiento silencioso y +10% a Esconderse.							
Armas: Arma de mano, escudo, cuernos (BF – 1)								Armas: Lanza, escudo, cuernos (BF – 1)							
Armadura: Chaqueta de cuero								Armadura: Ninguna							
Enseres: Collares hechos de dientes de animales, metales y gemas preciosas valorados en 14 co cada uno, escalera de 3 metros, cuerno de cazador.								Enseres: Collar (dientes de animales) valorados en 4p cada uno							
Mutaciones: Patas animales, Apariencia bestial, Cuernos								Mutaciones: Patas animales, Apariencia bestial							

EL RITUAL
- DE MAL EN PEOR -

Durante el día, los sectarios realizaron un ritual para crear un miedo creciente en las mentes de sus futuras víctimas. Para completar el ritual, debe morir una persona dentro de los muros de la posada antes de medianoche. Cuando se complete el ritual, éste cuenta el número de hombres, enanos, halflings y elfos en la posada y los vincula a una maldición. Cada vez que muere uno de ellos (incluso si no es en la posada), aparece un pequeño poema escrito con sangre cerca de la víctima y también bajo un trofeo que cuelga de las paredes del comedor (hay 16 cabezas de animales en el comedor). El poema tiene el siguiente estilo:

***“Diez Goblinoides vinieron a almorzar
Uno bebió demasiado – Solo quedan nueve”***

El número de goblins del poema se reduce mientras lo hace el número de clientes. Por ejemplo, cuando muere el segundo cliente (o PJ), el poema podría ser:

***“Nueve Goblinoides subieron las escaleras
Uno se cayó del balcón – Solo quedan ocho”***

La maldición termina cuando todos los clientes están muertos o con disipar magia a todos. Peor aún, la muerte de un “cliente” (no la de sectarios, Hombres Bestia o Diablilla de Slaanesh) invoca el espíritu de una Diablilla de Slaanesh en el cuerpo del cliente y el cuerpo comienza a mutar a una mezcla del cliente y la Diablilla de Slaanesh. Si PJs y PNJS permiten que ocurra la transformación, deberán lidiar con un peligroso oponente (consulta ‘Las Diablilla de Slaanesh – Cuando las pesadillas se hacen realidad’ para más detalles sobre las Diablilla de Slaanesh y el proceso de mutación).

En la sala secreta de rituales de la secta (ver mapa 3), hay un símbolo del caos con dieciséis puntas. Al final de cada punta hay un pentáculo. En el centro de cada pentáculo hay un cráneo con un trozo de piedra de disformidad (de skavens) dentro. Hay un número de cráneos igual al número de clientes vivos iluminados con una luz roja. Esta luz proviene de los espíritus de las Diablillas de Slaanesh invocados por el ritual. Cada espíritu aguarda que muera uno de los clientes para tomar forma material. La sala de rituales está protegida por una Diablilla de Slaanesh armado con un escudo. Atacará a cualquiera que entre en la sala, oculta a la vista para magia y armas a distancia si los personajes deciden no entrar en la sala.

Si un personaje trata de disparar a los cráneos o golpearlos con su arma de mano, se crea un vínculo mágico entre el espíritu de la Diablilla de Slaanesh y el atacante. El atacante tiene que superar una tirada enfrentada de Voluntad para poder disparar o golpear los cráneos (sin modificadores a la HA o HP aunque el cráneo no se mueva). Si falla la tirada, el atacante pierde d10 a la característica de Voluntad (se requiere una noche de descanso para recuperar la pérdida) y debe superar una segunda tirada de Voluntad para evitar ganar un punto de locura. Si se empata el duelo mental (tanto la Diablilla de Slaanesh como el atacante fallan o superan su tirada de Voluntad), el atacante no puede atacar pero no pierde Voluntad. Si el espíritu de la Diablilla de Slaanesh consigue reducir la Voluntad de un atacante a cero, la Diablilla de Slaanesh toma el control del cuerpo del atacante y el destruye su espíritu. Para valorar el éxito del ataque a los cráneos, los cráneos tienen un bonificador de resistencia de 6 y 5 Heridas. Tanto reducir a cero heridas, romper el cráneo o empujarlo fuera del pentáculo, rompe la maldición del atacante y destierra el espíritu de la Diablilla de Slaanesh del mundo material. Si el atacante ya está libre de la maldición se libera otro personaje al azar. Como los espíritus de las Diablillas de Slaanesh pueden atacar mentalmente solo a un personaje que trate de atacar al cráneo cada asalto, los otros personajes atacando al cráneo tienen un +10% al golpe si deciden atacar al cráneo con armas de mano diciendo que “quieren empujar el cráneo fuera del pentáculo”, lográndolo empujar fuera automáticamente con un golpe exitoso.

DIABLILLAS DE SLAANESH
– CUANDO LAS PESADILLAS SE HACEN REALIDAD’

Como se explicó, parte del ritual incluye la invocación de Diablillas de Slaanesh al mundo material.

Cuando un cliente muere, d10 asaltos después, se invoca el espíritu de una Diablilla de Slaanesh al cuerpo del cliente (incluso si el cuerpo está ardiendo). El cliente luego se levanta con un movimiento antinatural y el cuerpo comienza a mutar a una mezcla del cuerpo original y el de una preciosa mujer con patas de animales, un brazo con pinzas y alas.

Son Diablillas de Slaanesh con las características dadas más adelante en el escenario.

Durante la mutación. Las Diablilla de Slaanesh solo pueden parar y mirar hambrientas a sus futuras presas (o gritan con ira y miedo si el cuerpo en el que se están invocando está ardiendo o siendo descuartizado). El proceso de mutación incluye la regeneración de las víctimas (comenzando en 0 heridas) devolviendo d10 heridas/asalto a la Diablilla de Slaanesh hasta su máximo valor de heridas. Esta regeneración especial dura solo un asalto (el tiempo necesario para que la mutación tenga lugar). Si las heridas recuperadas son menores que las perdidas por la Diablilla de Slaanesh en el asalto, la Diablilla de Slaanesh está sujeta a una tirada de inestabilidad. Si la Diablilla de Slaanesh es reducida a cero heridas durante el proceso de regeneración es desterrada del mundo material.

Diablillas de Slaanesh								Más sobre Diablillas
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	Las Diablillas son convocadas al mundo material por el ritual de los sectarios para matar a los diez huéspedes de la posada. Pueden ofrecerse a negociar con los huéspedes (el DJ puede pedir a los PJs tiradas de Carisma) incluso aceptando el alma de los PJs como regalo para Slaanesh, pero esto siempre será un señuelo para ganar tiempo, una oportunidad de matar a más invitados o dar más oportunidades a la próxima Diablilla para sobrevivir al proceso de mutación.
44	-	40	37	52	31	40	55	
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD	
2	12	4	3 (5)	5	0	0	0	
Rasgos físicos: Una mezcla del cadáver original y el cuerpo de una espléndida mujer con Patas animales, Pinzas y Alas.								<i>Nacimiento terrorífico:</i> La primera vez que un invitado ve la transformación de un cadáver en una Diablilla, hace una tirada de terror (para las siguientes mutaciones hará tiradas de miedo y no terror), si falla, sufre terror como se describe en el libro de reglas (el DJ toma el control del personaje que huye hasta que supere una tirada de Voluntad). El proceso de mutación dura un minuto (6 asaltos).
Habilidades: Carisma +20, Esquivar, Cotilleo, Visión nocturna, Percepción, Actuar (Bailarín), Lengua arcana (Demoníaca), Hablar idioma (Lengua oscura), Hablar idioma (Reikspiel), Hablar idioma (Kisleviano), Tortura								
Talentos: Ambidiestro, Aura Demoníaca, Temible, Armas naturales, Voluntad de hierro (Inmune al miedo, terror e intimidación).								<i>Parar mientras mutan:</i> Estas criaturas sobrenaturales pueden intentar parar una vez por asalto durante la mutación pero no pueden esquivar.
<i>Aura of Slaanesh:</i> Una Diablilla es tan seductora y desconcertante que los oponentes vivos a 4 metros (2 cuadros) sufren -10% a sus Características de Habilidad de Armas y Voluntad.								
<i>Inestabilidad:</i> En cualquier asalto en que una Diablilla sea herida en combate pero que a su vez no consiga hacer Heridas, deberá tener éxito en una Tirada de Voluntad o será devuelta al Reino del Caos del que vino.								
Armas: Pinzas (Precisa) Armadura : +2 BF contra armas no mágicas debido al talento Aura demoníaca								
Enseres : Los enseres de la víctima								
Mutaciones: Patas animales, Pinza, Alas (velocidad de vuelo de 6)								

LOS DIEZ GOBLINOIDES

- CUANDO LAS PEQUEÑAS COSAS PUEDEN CREAR MONTONES DE PROBLEMAS -

Sin saberlo los sectarios, realmente hay “diez Goblinoides” (snotlings) viviendo bajo la posada. A través de una serie de delgados pasadizos secretos tienen acceso a la mayoría de la posada. Callados hasta hoy, estos creativos snotlings han decidido que esta es la noche de cambiar su dieta y algunos brazos y piernas humanas harán el cambalache.

Esta parte del escenario es opcional y solo recomendable si el DJ desea crear algunos momentos divertidos durante el mismo. Si se usa, lo mejor es introducirlos avanzada la noche (medianoche parece apropiado).

Diez Goblinoides: Snotlings								Cómo interpretar el personaje
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	Si se usan, los snotlings pueden utilizarse para crear un algo de ruido en la casa para dar a los PJs un incentivo para explorarla. Los snotlings también van muy bien para “hacer que las cosas sucedan” cuando todo está en tranquilo y los PJs están simplemente atrincherados en una habitación esperando que suceda algo.
15	0	12	15	30	12	10	15	
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD	
1	4	1	1	4	0	0	0	Los snotlings podrían correr por la casa con bombas incendiarias en la mano y explotar con ellas. Pueden también “intentar” usar algunas de las armas dejadas en la casa y cosas así. También pueden cargar en grupos contra un PJ riéndose de esas pequeñas cosas débiles (muestra primero un snotling, luego muestra a los otros), ganando en el proceso +30% a HA (cinco snotlings o más).
Rasgos físicos: Los snotlings son pequeños Piel verde generalmente lejos de ser inteligentes. Por otro lado, los snotlings que viven bajo la posada “Descanse en Paz” han desarrollado un limitado sentido de supervivencia, alimentándose de ratas y comida robada de la posada. También tienen un pequeño tesoro a base de metal brillante y collares robados digno de muchos meses de sueldo de la mayoría de PJs.								
Habilidades: Escondarse, Supervivencia, Percepción, Escalar, Hablar idioma (Lengua Goblin)								
Talentos : Intrépido, Visión nocturna								
Armas: Arma de mano Snotling (BF – 4)								
Armadura : Ninguna								
Enseres: Multitud de objetos brillantes y coloridos trozos de ropa robados de la posada.								
Locuras: Ninguna								Los pasadizos secretos de los snotlings son de unos 20 cms de diámetro por lo que no pueden ser usados por los PJs (pero los PJs pueden poner trampas en algunos).
Heridas permanente: Ninguna								

EL ASESINO

- VERÉ TU DOLOR -

Uno de los clientes puede ser un sectario deleitándose en ver sufrir a los clientes (y tal vez echando una mano para conseguir su objetivo). Dagmar Steerman (ver más adelante) es perfecto para ello. **Esta parte del escenario es opcional.**

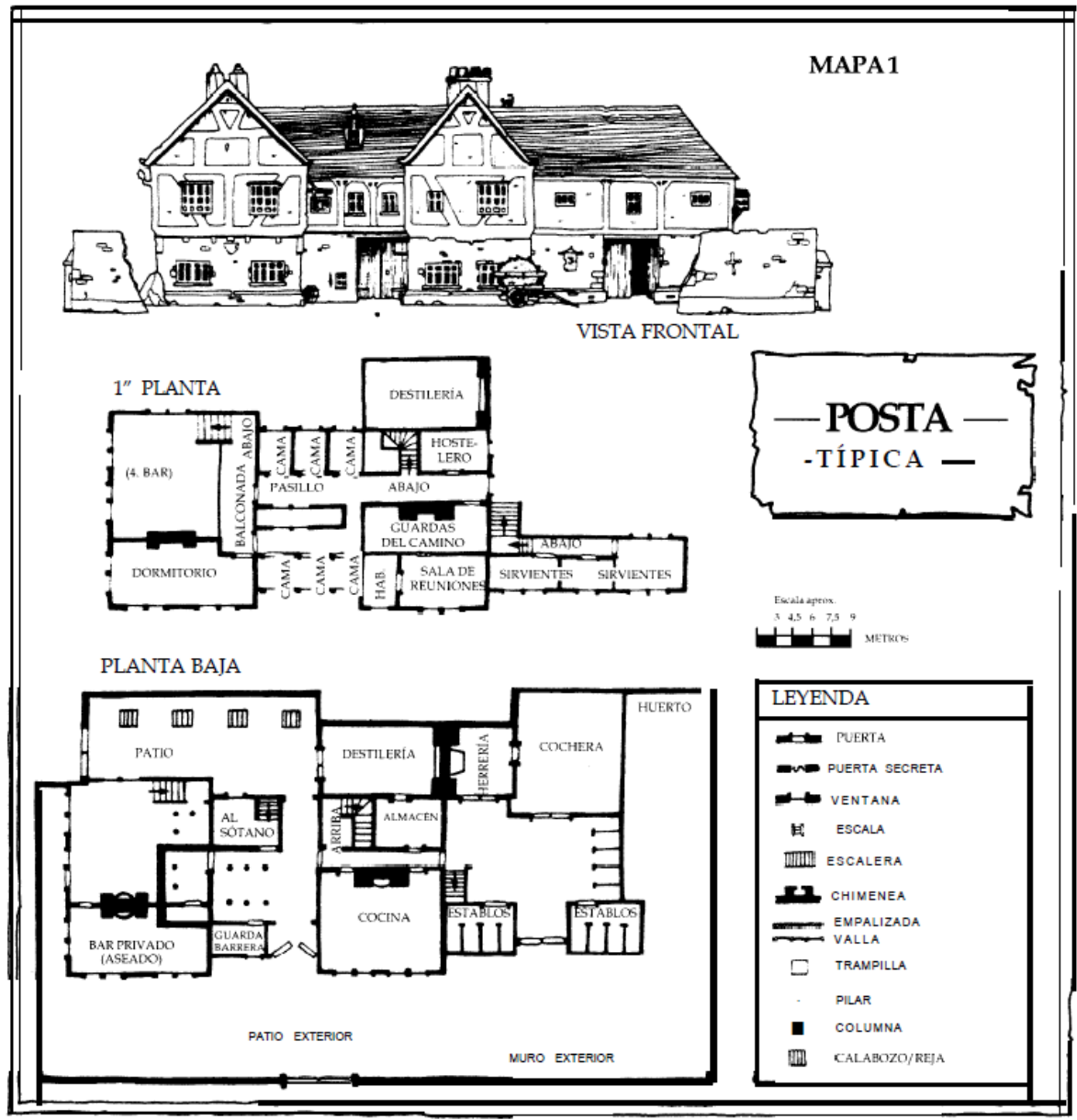
Tener uno de los clientes como traidor puede ser realmente divertido y permite alguna investigación de asesinato. Por otro lado, tiene inconvenientes. Uno es que Dagmar podría ser torturado para contar la mayoría de secretos de la secta. Una forma de evitar esta situación es decir que Dagmar, en realidad, no sabe mucho sobre la secta (y solo compraba y vendía objetos para ella). Por ejemplo, no sabe dónde está la Sala de Rituales (pero sabe que existe), no sabe dónde fueron el posadero y su personal y cosas así. Por otro lado, podrían encontrarse símbolos secretos escritos con la habilidad de Código secreto (Ladrón) cerca de la mayoría de las trampas dando consejos sobre qué y dónde están las trampas. Esto también da a otros PJs y PNJs una oportunidad (teniendo la habilidad de Código secreto (Ladrón)) de localizar trampas antes de activarlas.

En este caso las diversas opciones para el escenario están ahí para asegurar que los jugadores no escapen fácilmente del peligro. Si los sectarios y las Diablillas de Slaanesh no están ahí es probable que muchos jugadores encuentren una salida fácil incluso habiendo un traidor entre ellos.

LOS MAPAS
- DONDE EL INFIERNO CAE EN LA TIERRA -

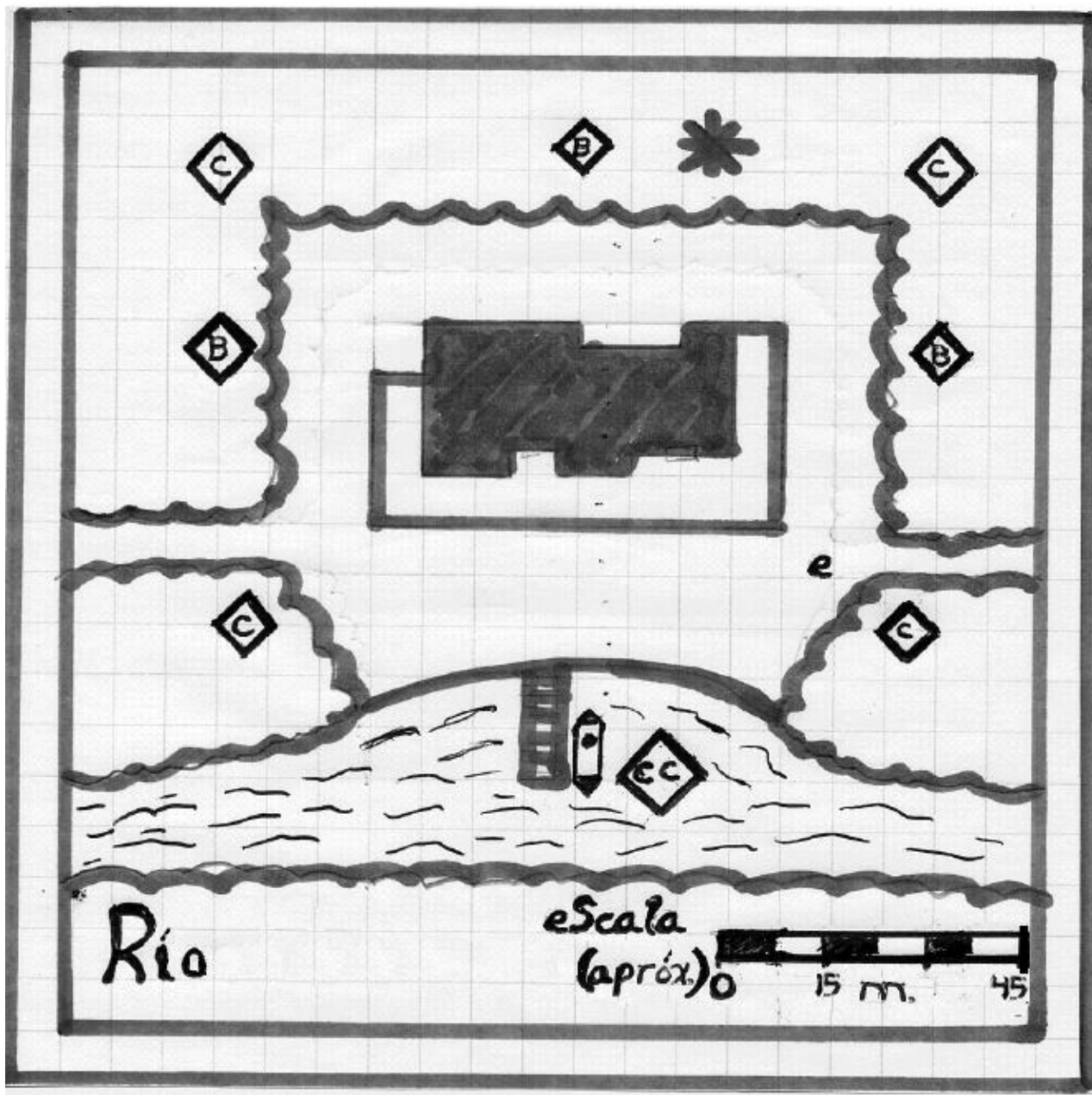
El mapa 1 proporciona el dibujo de una típica posada media (cogida de Enseres del DJ) para ser usado como la posada “Descanse en paz”. Este mapa puede ampliarse y darse a los jugadores pues la mayoría de ellos estarán familiarizados con este tipo de posadas (y el mapa no tiene información secreta que los PJs no deban saber)

MAPA 1
La posada



MAPA 2
Alrededores de la posada

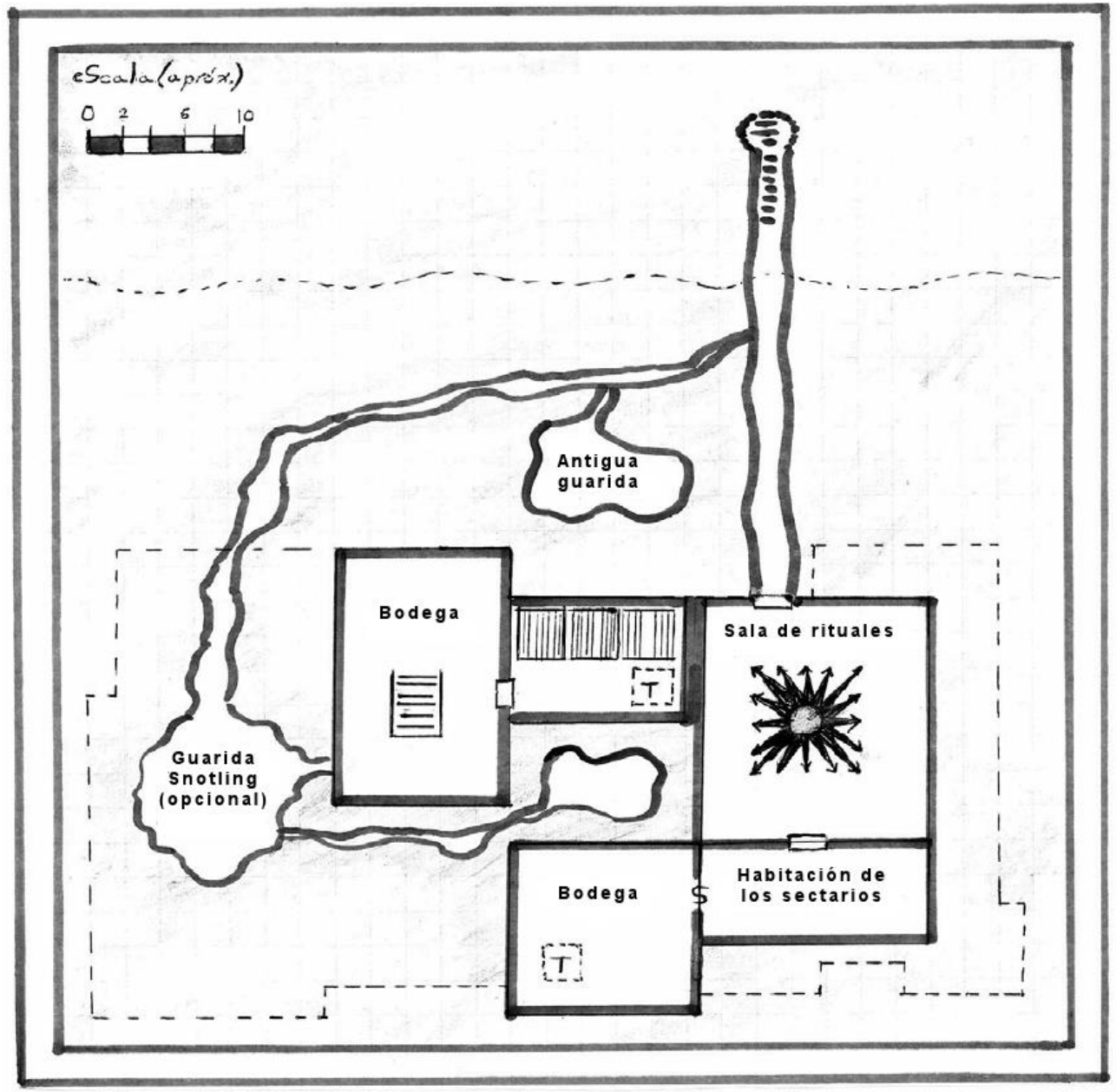
El mapa 2 proporciona información de los alrededores de la posada. Las ubicaciones de los Hombres Bestia se muestran con la letra B, los escondites de los sectarios con la C, el campeón del Caos con las letras CC y el pasadizo secreto de salida por un asterisco (*). Por supuesto, este mapa no debe darse a los PJs pero el DJ puede dibujarles un mapa aproximado de los alrededores basado en lo que saben o recuerdan (tiradas de Inteligencia) sobre la posada.



MAPA 3

Habitaciones subterráneas de la posada

El mapa 3 proporciona información sobre las habitaciones subterráneas de la posada incluyendo la sala de rituales y la guarida opcional de snotling. Hay dos bodegas, como se describe luego. La bodega bajo la cocina se usa principalmente para comida mientras la segunda se usa como zona de almacén para todo tipo de suministros.



LA POSADA “DESCANSE EN PAZ” **- HABITACIONES Y TRAMPAS -**

Esta sección da detalles sobre las trampas en la posada y sus alrededores. La mayoría de trampas son mortales pero no necesariamente 100% eficaces. Esta sección también describe las diferentes localizaciones donde tiene lugar el escenario y algunos consejos y detalles útiles que los PJs pueden descubrir investigando esas habitaciones. Tal vez al final del escenario los PJs renombren la posada como “En paz descansa” (N.T: originalmente un juego de palabras del nombre de la posada “Rest in peace” con “Rest in Pieces”, literalmente “Descanse en pedazos”)

No hay trampas en cada habitación, para que los PJs no sientan que todas tienen trampas. Por otro lado, los DJS pueden añadir, eliminar o modificar las trampas sugeridas para ajustarlas a sus necesidades del escenario.

La posada

La posada debe estar lejos de grandes ciudades y debería estar ubicada en carreteras secundarias (quizás cerca de la frontera del Imperio) donde sólo algunas personas, comerciantes y patrullas de camino viajen a diario (un día de viaje desde una pequeña villa al final de una carretera por ejemplo). Aun así, la posada tiene tamaño medio y el posadero que la construyó subestimó el número de viajeros en este camino. También hay un río fluyendo cerca y pequeños botes mercantes pueden navegar en él.

El escenario ocurre a finales de otoño. No hay nieve en el suelo pero oscurece temprano.

Al principio del escenario, solo el comedor está iluminado por la chimenea, algunas antorchas y un candelero en medio de la mesa de comedor (también hay velas sin encender en cada mesa más pequeña). No hay lámparas en la posada (los sectarios las tienen con ellos) solo antorchas colgando a lo largo de los pasillos y algunas habitaciones. En los dormitorios y algunas otras salas hay velas y candeleros. La oscuridad es parte del escenario. El DJ debe familiarizarse con las reglas de iluminación de la pág. 117 del libro de reglas y las reglas de visión nocturna antes de jugar el escenario.

LA POSADA “DESCANSE EN PAZ” **- PRIMERA PLANTA -**

El bar (comedor)

*Uno jugó con fuego
Uno bebió demasiado
Uno recibió un disparo de un trabuco*

El comedor está limpio y huele a madera de pino fresca. El olor proviene en parte de los leños cerca del fogón. En la chimenea arde un cálido fuego. Sobre ella hay un venado de dos cabezas y un barrilete de cerveza con “XXXXXX de Bugman escrito sobre él (las dos primeras partes del poema aparecerán aquí). En el centro del comedor hay una gran mesa con una silla por cliente. Hay algunas otras mesas y sillas pero ninguna tan atractiva como la mesa principal que tiene un bonito mantel, los mejores cubiertos de la posada y un jabalí asado caliente en el centro de ella. Alrededor de la sala hay una serie de trofeos (veinte), es bajo estos trofeos donde aparecerán las escrituras mágicas. El comedor está iluminado por antorchas y candeleros. No olvides que estos no arden toda la noche.

La primera vez que los PJs entren a la sala querrán moverse por ella e investigar... Realmente no es una buena idea, pero... bueno, dejémosle hacerlo si realmente quieren (antes lee el capítulo “Comenzando el escenario”). Hay muchas posibilidades de que uno de ellos sea la primera víctima... estableciendo el ambiente del escenario (estate listo para dar a ese jugador otra hoja de personaje de los diez que se proporcionan para el escenario).

Un PJ podría por ejemplo coger el barrilete de cerveza Bugman de la chimenea. No es una buena idea pues la tapa frontal es frágil y cae tan pronto alguien lo mueva o quiera coger algo de la famosa cerveza. Cuando esto ocurre, alcohol inflamable cae sobre el personaje bajo el barril (tirada de esquivar con -30% para evitar el líquido) y algo a la chimenea. Casi instantáneamente el personaje se prende en llamas recibiendo un daño de 3 cada asalto durante 2+d10/2 asaltos o hasta que el fuego se extinga (no olvides tirar una tirada de Agilidad para ver si el personaje también se prende fuego –pág. 136 del libro de reglas). Para detener el fuego, puede usarse el mantel de la mesa del comedor. Los PJs tienen que tomar una difícil decisión: salvar la vida de alguien o conservar los alimentos y los bonitos cubiertos para continuar su comida cuando el desafortunado personaje finalmente muera.

Bajo el balcón está la barra donde pueden encontrarse más cubiertos, tazas, botellas de brandy y barriletes de cerveza. Una botella de brandy está envenenada con “Rompecorazones” (tirada de Resistencia con -20% o muerte en 2d10 asaltos). Si los PJs deciden sentarse a la mesa sin investigar la habitación, Boris (ver personajes proporcionados con este escenario), antes del postre, coge esa botella y es la primera víctima (no hagas tiradas, para mantener el escenario en movimiento). Tras la muerte de Boris, la primera Diablilla de Slaanesh se alzar  fijando el ambiente de una noche de horror.

La escalera que lleva al balcón se restaur  hace poco. Desde el balcón, un snotling (u otro personaje) puede disparar a cualquiera sentado alrededor de la mesa principal. Si las cosas est n demasiado tranquilas y la intenci n de los PJs es quedarse toda la noche en el comedor, un snotling puede usar un trabuco escondido en uno de los dormitorios (ver m s tarde) para disparar a un cliente al azar o el campe n del caos puede enviar un demonio menor para hacer el trabajo. Esto deber a poner movilizar a los PJs y algunos PNJs a correr tras el asesino y caer en otra trampa. Permite una tirada de Percepci n con -20% para todos los PJs para ver la boca de un trabuco entre el parapeto y el suelo (“como si alguien lo arrastrara sobre el suelo”). Los PJs no ser n capaces de ver qui n dispar  y el snotling huir  r pidamente a una de las muchas entradas a los pasadizos secretos.

El balc n

Uno cay  desde el balc n

Observando el comedor hay un balc n al que se llega usando la escalera principal del comedor. Si se usa el balc n para caminar hasta el dormitorio o las habitaciones no hay peligro pero si alguien (excepto los snotlings) permanece bastante tiempo (dos asaltos o m s) mientras mira al comedor abajo, el balc n se romper  y el PJ caer . Se requiere una tirada de Agilidad con un penalizador de -30% para evitar caer (da o 3).

Una inspecci n posterior mostrar  que era una trampa (se requiere una tirada Rutinaria de Percepci n) pues una secci n espec fica del balc n se modific  para romperse (1 de 3 para estar en esa secci n mientras se mira el comedor). Una vez roto, el balc n puede usarse, pero la secci n rota solo puede ser cruzada por una persona a la vez movi ndose con cautela sin tener que tirar Agilidad para evitar caer.

Bar privado (sala del cazador)

Uno jug  con p lvora

La sala del cazador es la mejor habitaci n de la posada: buenas sillas, alfombras, chimenea y animales disecados. Sobre la pared hay un viejo trabuco, un cuerno de caza y una bolsita de p lvora. El arma est  cargada con p lvora y modificada para explotar en las manos de cualquiera que trate de usarla (por diversi n u otras razones). El da o es autom tico y produce d10+3 heridas en un radio de un metro. Examinarla de cerca (Especialista en armas (P lvora) o Buscar con un -20%) permite descubrir la trampa. Un fallo por 30% significa que la v ctima dispara la trampa por error.

El patio del comedor

Uno recib  un disparo de ballesta

El patio al lado del comedor es un lugar decente para cenar durante el verano pero ahora las flores est n todas secas y las mesas y sillas se amontonan en una esquina. Los muros tienen 3 metros de alto. Hay una gran puerta doble, lo suficientemente grande para que una diligencia entre al patio. La puerta doble est  cerrada por un gran madero de 18 x 18 cm. A diez metros fuera de la posada hay dos sectarios ocultos cinco metros sobre el suelo en un escondite. Pueden disparar a personajes movi ndose a la cervecer a con una antorcha en su mano. Sin embargo es larga distancia y con cobertura parcial para los personajes. Incluso apuntando el disparo ser a con -30% a la HP (los sectarios no planean hacerlo excepto si son descubiertos y tiene lugar alg n tipo de guerra de guerrilla ellos y los PJs).

La bodega

*Uno quería ver sin ser visto y recibió una flecha en los ojos
Luchó con otros goblins*

Junto a la cocina y cerca de patio están las escaleras que llevan a la bodega principal. Aquí es donde se almacena la comida para la posada. En las escaleras hay un cuadro que puede quitarse para comunicarse con y/o ver lo que los cantineros hacen en el comedor. El posadero a menudo usa esto para comunicarse con el cantinero y descubrir sin ser visto lo que ocurre en el salón. Es posible disparar a alguien en el comedor desde aquí pero el tiro deberá ser Desafiante debido a la mala postura del tirador. La gente en el comedor puede notar ojos moviéndose tras el cuadro con una tirada de Percepción con -30%.

La bodega es grande y contiene muchos barriles, bolsas de comida y otros suministros necesarios para operar la posada. Con una tirada exitosa de Buscar, los PJs descubrirán un barril medio vacío de alcohol comburente. Si usas snotlings en el escenario, hay 6 agujeros de 15 centímetros de radio bien escondidos tras tabloncillos y sacos que conducen a pequeños túneles que desembocan finalmente en una gran cueva donde viven los snotlings.

Oficina del portero

La oficina del portero está cerca de la puerta doble que da acceso a la posada. También está cerca de un lugar donde los viajeros pueden sentarse y relajarse. Oculto en la habitación hay un pequeño cofre con monedas por valor de 5 co (tirada desafiante de Buscar). Hay un agujero en el techo que conduce a un dormitorio.

Las cocinas

Uno tocó una aguja envenenada

La cocina es grande y tiene todos los utensilios y alimentos necesarios para preparar buenas comidas. En ella hay una trampilla que conduce a la bodega. La manija para levantar la trampilla está atrapada con una aguja envenenada que puede encontrarse con una tirada Rutinaria de Percepción o Buscar, si los personajes examinan la trampilla antes de abrirla (el veneno es Rompecorazones -tirada de Resistencia con -20% o muerte en 2d10 asaltos-).

La bodega de la cocina

*Uno prendió una bomba
Uno caminó con un tonto sosteniendo una bomba prendida en sus manos*

La escalera que lleva a la bodega está más oscura que las otras habitaciones pero hay una antorcha en la bodega. La antorcha es en realidad una bomba. La bomba tarda d10 asaltos en explotar si se enciende la antorcha. No hay modo de evitar la explosión mientras la antorcha está encendida (excepto si un jugador ve al DJ tratando de evitar la risa). El radio de la explosión es diez metro y daño 4. Se permite una tirada de Agilidad con -30% para evitar la explosión (si no se sostiene la antorcha).

No hay forma de descubrir que la antorcha está rellena de pólvora sin que un PJ la desarme o mencione que la examina (tirada Normal de Percepción). Opcionalmente, el DJ puede decir que la luz de la antorcha parece extraña (tirada de Percepción) y hay un ligero olor a pólvora en el aire (otra tirada de Percepción opcional) y el tiempo justo para que los PJs salten a por cobertura (se requiere una tirada de Agilidad para evitar la explosión). En la bodega, una tirada Desafiante de Buscar permitirá a los PJs descubrir una puerta secreta (estantes de madera que pivotan hacia el pasadizo secreto). El pasadizo secreto conduce a la sala que los sectarios de Slaanesh usan para realizar sus oscuros rituales y torturar prisioneros (ver mapa 2).

El almacén

Esta habitación es un lugar para almacenar mercancía transportada por las compañías de transporte. También se puede almacenar aquí los equipajes de los viajeros. Actualmente la habitación está vacía. La diligencia de Edwin no lleva mucha mercancía y Dagmar dejó su carga en su bote anclado al muelle.

Cervecería

La cervecería es bastante grande ocupando dos plantas y tiene un sótano para mantener fría la cerveza. Una de las formas en que el posadero gana dinero es vender cerveza a Dagmar, Edwin y otros comerciantes.

El sótano de la cervecería

Uno se bañó en aceite comburente

En la cervecería hay una trampilla que conduce a una bodega donde se pueden encontrar seis barriles de cerveza de 1,5 metros de diámetro. También hay diversos tubos de madera en dirección al techo para llenar los barriles. No hay escalera pero sí escalerilla de mano. Sobre la trampilla también hay instalada una polea con cuerda para subir pequeños barriletes de cerveza desde el sótano hasta la cervecería.

Con una tirada de Buscar exitosa los PJs pueden encontrar una manija oculta que abre una de las tapas de barril. Si los PJs prueban para saber si el barril está vacío o lleno, con éxito en una tirada Rutinaria de Percepción descubrirán que el barril está medio lleno. Por supuesto, usar la manija no es buena idea pues llenará el sótano con aceite comburente y los PJs que lleven antorchas son propensos a desencadenar una pequeña explosión y podría prender el aceite (1/10 – comprueba cada asalto). Incluso si se apaga la antorcha podría estar caliente y prender el aceite si se lanza sobre él. Es un buen momento para dejar que los PJs se percaten de dónde están y el peligro al que se enfrentan, un asalto más tarde, ven un simpático snotling que aparece sobre la escalera con una antorcha encendida.

Si el aceite prende, todos en el sótano con sus pies en él sufrirán daño por fuego (daño 4) cada asalto y es probable que se prenda fuego (pág. 136 del libro de reglas). Salir de la habitación requiere una tirada de Voluntad para ver si los personajes pueden controlar su miedo y subir la escalerilla. Los personajes con la puntuación de iniciativa más alta alcanzan la escalerilla primero y pueden subirla con una tirada de Voluntad Y una de Escalar con +30%. Si fallan, taponan el camino a otros mientras trata desesperadamente de subir la escalerilla gritando como un loco. Un segundo personaje puede tras el éxito en la tirada de Voluntad, intentar una tirada enfrentada de Fuerza para lanzar al personaje en pánico al aceite y subir la escalerilla con una tirada de Escalar con +30%. Si falla, otro personaje puede intentar lanzarle al aceite mientras el DJ ríe. Es posible subir a lo alto de un gran barril de cerveza, con una tirada de Voluntad y Escalar con +20%.

El patio de la cochera

El patio de la cochera es tranquilo. El patio permite acceder a la herrería, establos, cochera y habitaciones de los sirvientes. El posadero también tiene un gallinero y dos vacas para alimentos frescos para él y sus clientes.

La herrería

La herrería contiene todas las herramientas necesarias para el mantenimiento de diligencias y herrado de caballos. Puede fabricar elementos básicos como puntas de flechas pero no armas ni armaduras complejas.

La cochera

La diligencia de Edwin está aquí y hay un pequeño carro usado de vez en cuando por el posadero y su personal para viajar a pueblos cercanos.

Los establos

En un establo encontrarán las dos vacas de la posada y cuatro caballos (sin arreos). En el cajón vacío hay una trampa de oso. Esta trampa está oculta hábilmente bajo la paja (tirada de Buscar con -10% para ser detectada, imposible de detectar sin visión nocturna o luz apropiada). La trampa causa daño 3. Abrir la trampa activada requiere una tirada de Fuerza. Fallar implica perder 1 herida más (sin reducción por armadura o resistencia).

Si los PJs tratan de huir durante la noche montando los caballos, tienen que superar una tirada de Monta con +10% cuando salen fuera de la posada si se mueven a toda velocidad (dos o más veces M). Cabalgar a toda velocidad en la noche será muy peligroso y se necesita una tirada de Monta con -10% cada diez minutos. Si se falla una tirada el PJ cae (daño 3) y su montura sigue corriendo fuera de la vista.

El Huerto

En el jardín crecen grandes verduras. Un examen más detenido con luz apropiada o visión nocturna mostrará que la tierra se ha removido hace poco. Es posible cavar usando oxidadas herramientas de jardinería cercanas. Excavar llevará unos quince minutos. Se pueden encontrar muchos cuerpos, todos mutilados y mostrando muchas señales de torturas.

El patio exterior

El patio exterior es un lugar tranquilo pero los sectarios ocultos fuera de la posada tienen una visión clara de lo que ocurre cerca de la posada (y no tanto de lo que ocurre cerca de los muros). Por supuesto todo depende del número de personajes caminando afuera, la iluminación, etc. Por ejemplo, es poco probable preparar una diligencia con caballos en secreto si los sectarios están vigilando. Los sectarios pueden incluso tener tiempo de avisar a un grupo de Hombres Bestia de prepararse a arrojar lanzas al paso de los caballos.

A diez metros fuera de la posada hay dos sectarios en cada esquina de ella ocultos a cinco metros del suelo en un escondite. Pueden disparar a un personaje moviéndose cerca de la posada. Sin embargo es larga distancia y con cobertura parcial para los personajes. Incluso apuntando el disparo sería con -30% a la HP (los sectarios no planean hacerlo excepto si son descubiertos y tiene lugar algún tipo de guerra de guerrilla entre ellos y los PJs).

LA POSADA “DESCANSE EN PAZ” **- SEGUNDA PLANTA -**

Los dormitorios

Uno durmió demasiado

Los dormitorios contienen una cama y mantas, una silla, un pequeño cofre de madera (vacío), un orinal y una alfombra sobre el suelo. Cada habitación tiene una ventana con postigos pero sin cristal. Todas las puertas están cerradas. Hay un dormitorio en reparación. En él hay un agujero en el suelo, bajo una alfombra, que da a la oficina del portero (tirada de buscar con +20% para evitar caer y golpe de daño 3). En este dormitorio, oculto bajo la cama, hay un trabuco cargado listo para disparar por la ventana a cualquiera en el patio exterior (o ser usado por un snotling para disparar a un cliente en el comedor). El agujero en el suelo puede usarse para escapar a la primera planta (o subir al dormitorio).

Dormitorio de Valaria

En el ático, sobre la cama de una de las habitaciones (la de Valaria), hay un ingenioso mecanismo para empujar una gran lanza con mucha fuerza al centro de la cama. La HP efectiva es 75% si la víctima duerme en su cama. El golpe produce d10+6 heridas y la víctima estará ensartada en medio de su cama luego. Se necesitará una tirada de Fuerza para eliminar la lanza y se pierden 3 heridas extras por desangramiento al retirarla. Hay un hilo que corre a lo largo de la pared hasta el ático. Este hilo puede activar la trampa cuando alguien se eche en la cama. Se pueden usar las habilidades “Buscar” o “Percepción” para encontrar la trampa.

Dormitorio del dueño

El dormitorio tiene cama individual. Se puede rebuscar pero encontrar algo útil es Desafiante (-10%) y requiere cinco minutos de búsqueda cada vez. Una tirada exitosa de Buscar indica que se encuentran algunos objetos curiosos. Podrían ser: un pequeño látigo de cuero negro y un brazal de cuero negro con afiladas púas.

Dormitorio

El dormitorio tiene veinte pequeñas camas y un igual número de cofres con cerraduras básicas. Los “ladrones” con herramientas adecuadas pueden abrirlas con tiradas Rutinarias de “Forzar cerraduras”. Se pueden abrir con un simple cuchillo pero se haría con un -30%. Cada tirada lleva un minuto. Fallar por 30% implica que o bien la herramienta se atasca dentro de la cerradura (50%) o se rompe la cerradura (50%). Solucionar el problema requiere cinco minutos y una tirada exitosa de Forzar cerraduras.

Los postigos de una ventana están abiertos y la puerta del dormitorio no tiene cerradura. El dormitorio puede ser usado por las Diablillas de Slaanesh para entrar a la posada y atacar a los personajes en el comedor.

Cuartos de los Patrullas de Caminos

Los cuartos de los Patrullas de caminos están limpios y vacíos. Es posible escuchar lo que se dice en la sala de reunión mientras se está en los cuartos del servicio cercanos con una tirada exitosa Desafiante de Percepción.

Cuartos del servicio

Se puede rebuscar en los del servicio pero encontrar algo útil es Desafiante (-10%) y requiere cinco minutos de búsqueda cada vez. Una tirada exitosa de Buscar indica que se encuentran algunos objetos curiosos. Podrían ser: un pequeño látigo de cuero negro y un brazal de cuero negro con afiladas púas.

La galería

La galería ofrece una vista sobre la sala de espera escaleras abajo. Es posible ocultarse aquí con un arma a distancia y emboscar clientes o sectarios que pasen.

Snotlings, pasadizos y puertas secretas

En la primera y segunda planta no hay puertas ni pasadizos secretos, salvo si el DJ introduce snotlings en el escenario. Si el DJ lo hace, los PJs descubrirán mediante tiradas Desafiantes de Buscar que todas las habitaciones tienen un agujero de 15 cm de radio escondido tras muebles, bajo las camas, detrás de los cuadros etc. Los túneles son toscos y corren por paredes, techo y bajo el suelo. Convergen en una serie de pequeñas habitaciones bajo la posada incluso conectando con la sala secreta de rituales. Los pasadizos pueden ser usados con eficacia para crear ruido en las paredes, en los techos y bajo el suelo, creando posiblemente, algún tipo de temor en la mente de los jugadores. Recuerda solo que los snotlings solo atacan personajes individuales y solo cuando son al menos cinco para hacerlo. Por otro lado, pueden ser creativos (y estúpidos) jugando con las trampas de los sectarios y armas de fuego. Pueden correr a un barril de aceite comburente con una antorcha encendida para matar PJs olvidando que eso también les mataría a ellos. Si usas los snotlings hazlo con astuta perspectiva maliciosa, pero también con humor. Por ejemplo, si un PJ se encuentra con un cuarto habitado por snotlings, uno puede mirar maliciosamente al PJ mientras come una seta alucinógena y sujeta una pesada arma de cadena y bola. Los jugadores que conozcan el WFB (Warhammer Fantasy Battles) temerán el efecto de la bola con cadena los fanáticos goblins, solo para ver como el snotling comienza a correr como un loco alrededor de la bola de hierro incapaz de levantarla y proyectándole al azar, causándole a él y a cualquiera en su camino un impacto de daño 4.

El ático

En el ático está el mecanismo de trampa de lanza ubicado directamente encima del dormitorio (el DJ elige sobre cual). El mecanismo puede activarse retirando un perno que sostiene la lanza. También hay una palanca en el mecanismo pero la palanca activa una bomba (daño 6, 2 metros de radio) oculta en la trampa (Percepción con -10% para encontrarla). Ello también dispara la trampa de lanza pero la víctima del dormitorio (si la hay) recibe daño 3 en vez de daño 6. Si se activa por un snotling... bueno, el snotling usará la palanca y si más tarde algún PJ investiga el ático, con una tirada exitosa de Buscar con -20% verá algunos pellejos verdes medio quemados.

LA POSADA “DESCANSE EN PAZ” **- EXTERIORES -**

El río

El bote mercante de Dagmar está amarrado al extremo de un muelle de madera. Caminar sobre el muelle podría activar una trampa el 50% de las veces (la trampa no estaba activa cuando los clientes dejaron el bote de Dagmar). La trampa se abre bajo los pies de la víctima y la víctima debe hacer una tirada de iniciativa para evitar caer. Durante la caída la víctima es capturada por una cuerda lazo atada a las rocas bajo el muelle. Luego las rocas caen al agua con la víctima. Es probable que la mayoría de PJs y PNJs entren en pánico (tiradas de Voluntad) pero el agua no es muy profunda: metro y medio. La víctima puede tratar de cortar la cuerda con un cuchillo o daga tras la tirada exitosa de Voluntad. Luego se requiere una tirada de Escalar para subir el muelle o al bote. La trampa está principalmente para quitar durante algunos asaltos algún rival del campeón del caos. En el bote de Dagmar hay una sorpresa: el campeón del caos prende fuego al bote (tras vaciar un frasco de aceite) y huye usando el hechizo “caminar por el cielo”.

LA POSADA “DESCANSE EN PAZ” **- PASADIZOS Y SALAS SECRETAS -**

La sección que describe el ritual da la mayoría de información sobre las salas y pasadizos secretos. Esta sección da algo de información extra que el DJ puede encontrar útil.

La habitación de los sectarios

Los sectarios usan esta sala para vestirse con sus túnicas ceremoniales y trajes de cuero. Buscando en ella, los PJs identificarán claramente las ropas de todo el personal de la posada. No hay nada de valor.

La puerta que lleva a la Sala de rituales está cerrada y sus bisagras están en el lado de la sala de rituales. Los PJs pueden forzar la cerradura pero la cerradura tiene una trampa igual a la de la cocina.

La sala de rituales

Aquí es donde los sectarios realizan sus rituales oscuros. Hay mucho equipamiento de tortura en las paredes y hay algunos divanes y camas con sábanas de seda o piel fuera de lugar. Hay una chimenea (la salida de humos conecta con la herrería).

La puerta que da a un pasaje subterráneo (que lleva al bosque) está cerrada pero las bisagras están del lado de la sala de rituales. La puerta tiene trampa pero en el lado del pasaje subterráneo (no olvidar esto si los PJs regresan a la posada desde fuera). La trampa, de nuevo, es una aguja envenenada al igual que la usada en la trampa de la cocina.

El pasadizo subterráneo

El pasadizo es pequeño pero lo suficientemente ancho para que un Hombre Bestia gatee en él. No es posible para la mayoría de PJs correr (solo pueden Enanos y Halfling) en este pasadizo ya que se golpearían la cabeza con las múltiples rocas del camino (tirada de Agilidad cada 3 metros, si se falla el PJ sufre un impacto de daño 2).

Los Hombres Bestia

Al final del túnel hay luz pero también Hombres Bestia. Están ocultos en el bosque. Uno vigila la posada, el otro el túnel y los Gor se relajan en algún lugar del centro. Desde el túnel de entrada, se puede seguir el rastro (usando la habilidad de Rastrear) hasta los escondites de los sectarios u Hombres Bestia.

LOS PNJS **- TRASFONDOS Y PERFILES -**

Las siguientes páginas proporcionan detalles sobre los PNJs (o PJs) que están en la posada al comienzo del escenario. Quizás es mejor para los DJs preparar hojas de personaje detalladas para los PJs (especialmente si los jugadores no están familiarizados con las reglas). Esto lleva tiempo pero ayudará a mantener un buen ritmo en el escenario.



Personaje 1: Aldric Ehrhard (Aprendiz de hechicero)								Cómo interpretar el personaje	
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	Trasfondo	
29	27	26	24	35	36	38	33	Aldric nació con el don de ver los vientos de la magia y el poder que les afecta. Fue descubierto por un hechicero de batalla de viaje y captado de su pueblo natal con siete años para estudiar el arte de la magia en Altdorf. Aún aprendiz, Aldric quiso estudiar el Saber de las Sombras pero antes fue enviado en misión a estudiar la actividad de sectas del caos en la zona donde está la posada “Descanse en Paz”.	
-	-	-	-	+5	+10	+15	+5		
29	27	26	24	40	46	53	38		
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD		
1	11	2	2	4	0	9	0		
-	+2	-	-	-	+1	-6	-	Falsa identidad: Aldric viaja fingiendo ser un estudiante que investiga maneras de vivir en diversos lugares del Imperio. No habla mucho sobre su estudio si nadie pregunta por ello pero puede decir mucho sobre el tema.	
1	13	2	2	4	1	3	0	Usando Magia: Aldric trata de evitar usar su magia al comienzo del escenario pero cuando ve pruebas de la actividad del Caos decide mostrar su licencia y revelar su identidad y usar su poder para ayudar al grupo a sobrevivir a la noche (a elección del jugador)	
Rasgos físicos: Humano, 1,57 m, 54,5 Kg, 45 años, pelo negro, ojos de color extraño (cambian el color al color de su entorno), un único pendiente.								Usando habilidades y talentos especiales: Aldric puede usar su “Sentir magia” y “Sexto sentido” para detectar trampas (tirada de Voluntad con -20%, una vez por sala) o Encantamiento mágico (tirada de Voluntad, una vez por sala)	
Habilidades: Sabiduría académica (Magia), Canalización, Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Sentir magia, Lengua arcana (Mágica), Hablar idioma (Reikspiel), Hablar idioma (Clásico)								Enseres y equipo: Salvo por el extraño color de sus ojos, Aldric parece un aventurero y su actitud le hace un estudiante perfecto no comprendiendo del todo a la gente menos culta que él.	
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Magia pueril (Arcana), Resistencia a la magia, Intelectual, Sexto sentido								Qué sabe Aldric: Aldric llega con Dagmar en bote. Notó que alguien del personal estaba nervioso (principalmente un sirviente) pero los cantineros y el portero eran bastante joviales. Dagmar sospechó realmente de él, preguntándole varias veces quién era, cómo había viajado tan lejos de Altdorf. Aldric está seguro que jugó bien su tapadera de estudiante pero encontró que Dagmar siempre está nervioso con él. Aldric también viajó con la preciosa Katherina quién dijo que era una artista de Kislev. Normalmente alegre, Aldric notó a veces algún tipo de preocupación en sus ojos. Sin duda esconde cosas de su pasado pero Aldric no pudo descubrir el qué.	
Armas: Espada, daga, escudo Armadura: Chaqueta de cuero								Interpretando locuras: Habiendo aprendido mucho sobre los cazadores de brujas y el riesgo de usar su magia, Aldric desarrolló un sentimiento de que algo le va mal y los cuernos están listos para salir en su cabeza. Por supuesto es solo un temor pero Aldric siempre lleva un pañuelo en su cabeza, fingiendo que es por la moda. Se lo quitará si le piden hacerlo solo si se siente realmente amenazado.	
Enseres: Ropas de viaje, manta, jarra de madera, juego de cubiertos de madera, sombrero grande y pañuelo que lleva en la cabeza, mochila, libro impreso (Clásico – Pueblos del Imperio, por Wulf Vogt), material de escritura, papel para escribir notas y dibujar, 35 co, llave de un cofre personal en el dormitorio.									
Locuras: Cuerpo pútrido Heridas permanentes: Ninguna									

Personaje 2: Dagmar Steerman (Batelero)								Cómo interpretar el personaje
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	Trasfondo
34	36	31	27	29	33	35	28	Dagmar se hizo cargo de los negocios comerciales de su padre usando un pequeño bote para viajar a lo largo de pequeños ríos y cubrir áreas de comercio a menudo revisadas por botes más grandes. Viajando a menudo solo, Dagmar lleva pasajeros de vez en cuando a menudo pidiéndole que le ayuden a manejar el barco. Durante este viaje tuvo dos pasajeros: Katherina (una artista de Kislev) y Aldric (un estudiante de Altdorf).
+10	+5	+5	+5	+10	+10	-	+10	
44	41	36	32	39	43	35	38	
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD	
1	12	3	3	4	-	7	-	
-	+2	-	+1	-1	-	-6	-	Falsa identidad: Dagmar es batelero pero también contrabandista. Para hacer caja rápidamente no duda en comerciar con artefactos prohibidos, lo que le ha causado algún problema en el pasado.
1	14	3	3	3	-	1	-	
Rasgos físicos: Humano, 1,75 m, 72,5 Kg, 37 años, pelo negro, ojos marrones, herida fea en la pierna derecha (cojera de Dagmar).								Usando habilidades especiales: Mientras busca en habitaciones, Dagmar es capaz con el éxito en buscar, de encontrar signos secretos escritos con el código secreto de los ladrones (si existen). Dado que los signos varían algo de un lugar a otro, Dagmar debe superar una tirada de Código secreto (Ladrón) para entenderlos.
Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio +10), Conducir, Cotilleo +10, Regatear, Orientación, Supervivencia, Percepción +10, Remar +10, Buscar, Lengua secreta (Jerga montaraz), Lengua secreta (Jerga de ladrones), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel), Código secreto (Ladrón), Nadar +10								
Talentos: Visión nocturna, Puntería, Orientación, Viajero curtido, Callejeo								Usando talentos especiales: En este escenario la visión nocturna de Dagmar puede ser un talento importante pues la mayoría de él tiene lugar durante la noche.
Armas: Espada, daga y una vieja y oxidada pistola (mala artesanía -5% a HP, Poco fiable el 90-99% de las veces) con pólvora y munición para 5 disparos (arma no cargada al comienzo del escenario). Armadura: Chaqueta de cuero								Qué sabe Dagmar sobre los viajeros: Dagmar es sospechoso por naturaleza (y por su locura de Pensamientos venenosos) No confía plenamente en nadie y lo aplica igual a sus dos pasajeros. Son pasajeros pacíficos, aún no han tratado de robar nada, pero Dagmar cree que ocultan algo.
Enseres: Ropas de viaje, manta, pichel de madera, juego de cubiertos de madera, bolsa impermeable con ropa seca, 18 co (100 co escondidas en su bote). En su bote Dagmar lleva todo tipo de artesanías que piensa intercambiar por artículos y oro en pueblos cercanos, llave de una habitación privada en la posada.								Qué sabe Dagmar: El posadero es seguramente una especie de hechicero y miembro de una de las sectas secretas ocultas en el Imperio. Realmente a Dagmar no le importa pues Rufus Hoefer (el posadero) paga bien. Recientemente, Rufus encargó artefactos raros: 20 trozos de piedra de disformidad skaven. Dagmar corrió todo tipo de peligros para conseguirlos, pero esto no le ayudó a mantener su cordura. Sin embargo, hizo una buena caja con este trato y fue capaz de comprar una pistola de la que está realmente orgulloso. Dagmar también vendió al posadero ballestas y virotes de “segunda mano” (más bien robados). También le vendió justo hoy algunas dosis del veneno llamado “Rompecorazones”.
Locuras: Pensamientos venenosos Heridas permanentes: Herida en su pierna recibida mientras luchaba contra skavens con un grupo de aventureros en las alcantarillas de Nuln (-1 a su movimiento). Su pierna está empezando a transformarse en la mutación Patas animales: la mitad está ahora cubierta de pelaje.								Interpretando locuras: Dagmar no confía plenamente en nadie y siempre considerará que otros pueden traicionarlo. Dagmar, por otra parte, es de alguna manera leal a los demás, guardando secretos, y manteniendo su boca cerrada la mayor parte del tiempo.

Personaje 3: Udo Schreiber (Guardaespaldas)								Cómo interpretar el personaje	
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	Trasfondo	
43	24	41	40	26	27	28	34	Desde su juventud, Udo siempre fue una especie de abusón, siempre escogiendo a los más débiles (que eran la mayoría de niños de su edad y mayores). Finalmente conoció a Valaria Drakenhof, una bella noble local. Como la mayoría de los hombres, se sintió atraído por ella y por suerte se convirtió en su guardaespaldas. Udo y Valaria son de Sylvania y eso les trajo frecuentes problemas, la gente dice que su señora es un vampiro actualmente.	
+10	-	+5	+5	+5	-	-	-		
53	24	46	45	31	27	28	34		
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD		
1	13	4	4	4	-	6	-		
+1	+3	-	-	-	-	-6	-	Falsa identidad: Udo está profundamente enamorado de su señora Valaria y lo guarda en secreto a los demás, e incluso a Valaria. Por otro lado, le comenzó a dar sus regalos en secreto. Sin duda, si Udo pudiera escribir, escribiría cartas de amor y poesía a la Dama de su corazón.	
2	16	4	4	4	-	0	-		
Rasgos físicos: Humano, 1,88 m, 81,6 Kg, 24 años, pelo castaño claro, ojos verdes claro, diente perdido, nariz rota, cicatriz en la mejilla derecha								Usando habilidades especiales: Udo, con su diente perdido, cicatrices, nariz rota y corpulencia es muy impresionante y no dudará en intimidar a otros para proteger a su señora y obtener la información que ella quiere. Esto normalmente se hará con tiradas enfrentadas de Intimidar contra Voluntad si el personaje no habla por su cuenta o si Udo no se fía de lo que está diciendo.	
Habilidades: Sabiduría popular (el Imperio), Esquivar, Cotilleo, Sanar, Intimidar, Hablar idioma (Reikspiel), Percepción								Usando talentos especiales: Udo es el tipo de hombre que golpe primero y habla después especialmente si su señora está en peligro. Sin duda sus habilidades de combate serán útiles durante este escenario.	
Talentos: Desenvainado rápido, Especialista en armas (Parada), Especialista en armas (Arrojadizas), Pelea callejera, Golpe conmocionador, Guerrero nato, Muy fuerte, Muy resistente								Enseres y equipo: A Udo le gusta mostrar el equipo, armas y armadura que tiene. Estos también son el tema habitual de su conversación.	
Armas: Espada, main gauche, daga, puño de hierro, cuchillos arrojadizos (2) (todos de buena artesanía) Armadura: Chaqueta de cuero								Qué sabe Udo: Udo viajó en diligencia con su señora, dos cocheros y un Matatroll. Udo no se fía del Matatroll. Ese enano tiene la mirada loca y Udo siente que está lejos de la cordura. Además, el enano mostró una extravagante cortesía hacia su señora e incluso Valaria se rio sobre ello, lo que no ayuda en nada al celoso personaje de Udo.	
Enseres: Ropas de viaje, manta, pichel de madera, juego de cubiertos de madera, ropas de buena artesanía, 12 co, llave de una habitación privada cerca de la habitación de Valaria.								Interpretando locuras: Herido a menudo en muchas peleas a lo largo del camino mientras protege celosamente a Valaria, Valaria se hizo cargo de él tras estas peleas y finalmente se enamoró de ella. Su locura de Corazón perdido (provocada por muchos golpes críticos sufridos en su vida) le hace creer que este amor es compartido por Valaria (que podría ser verdad). Durante este escenario Udo hará todo lo posible para proteger a su señora, aún a costa de su vida.	
Locuras: Corazón perdido (mientras protege a Valaria, Udo gana +5% a las tiradas de Voluntad. Si Valaria muere, Udo entra en frenesí). Heridas permanentes: Diente perdido, nariz rota, cicatrices.									

Personaje 4: Boris Konig (Cochero)								Cómo interpretar el personaje
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	Trasfondo
33	29	41	40	26	34	28	27	Boris es hijo de un comerciante kislevita que ahora vive en el Imperio. La gente suele verlo como simplemente otro hombre con más músculo que cerebro, pero Boris es el tipo de hombres que ve más de lo que demuestra que sabe. Por ejemplo, Boris es plenamente consciente que su socio Edwin es contrabandista a tiempo parcial.
+5	+10	-	-	+10	-	+5	+5	
38	39	41	40	36	34	35	32	
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD	
1	13	4	4	4	-	6	-	
-	+2	-	-	-	-	-6	-	Falsa identidad: Boris también tiene un trabajo a tiempo parcial. Recientemente fue contratado por cazadores de brujas para investigar las actividades comerciales de su socio y los clientes que Edwin tiene.
1	15	4	4	4	-	0	-	
Rasgos físicos: Humano, 1,77 m, 90,7 Kg, 30 años, pelo liso rubio, pequeña clarea, ojos gris azulados.								Usando habilidades especiales: Boris habla a menudo en Kisleviano con su socio Edwin. Esto le permite intercambiar información sin que nadie más le entienda. Pero cuidado, otros también podrían hablar Kisleviano.
Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (el Imperio), Conducir, Cotilleo, Regatear, Orientación, Percepción, Montar, Código secreto (Batidor), Hablar idioma (Kisleviano), Hablar idioma (Reikspiel)								
Talentos: Viajero curtido, Especialista en armas (Pólvora), Muy resistente, Muy fuerte								Usando talentos especiales: Boris no suele estar dispuesto a usar la violencia, pero para defenderse no dudaría en usar el trabuco cargado que lleva con él la mayor parte del tiempo.
Armas: Espada, daga, escudo, trabuco (pólvora y munición para 10 disparos). Armadura: Camisa de malla y chaqueta de cuero								Qué sabe Boris sobre otros personajes: Edwin es el jefe de Boris y de alguna manera Boris tiene que obedecerle si no quiere perder su trabajo. Aunque Boris no es idiota y no obedecerá órdenes extrañas que puedan matarle. Tres pasajeros viajan con ellos. Están Lady Valaria Drakenhof de Sylvania y su guardaespaldas Udo Shreiber. Luego está ese Matatroll loco al que dejaron viajar en la parte superior de la diligencia como protección adicional. Si no fuera por la mirada protectora de Udo y el dinero que crea la sed de su socio, Boris estaría dispuesto a decir que Valaria es una vampira y no tiene nada que hacer en su diligencia, bueno, demasiado tarde.
Enseres: Ropas de viaje, manta, pichel de madera, juego de cubiertos de madera, instrumento (Cuerno de cochero), bolsa con pertenencias personales, 12 co, llave de un cofre personal en el dormitorio.								Qué sabe Boris sobre el posadero: Boris sabe que el posadero compró recientemente a Edwin una serie de cráneos robados de cementerios en Sylvania. Esto parece haberle costado mucho dinero a Edwin, pero lo más probable es que le pagaron bien puesto que Edwin compró una espada cara recientemente.
Locuras: Sed terrible Heridas permanentes: Ninguna								Interpretando locuras: A lo largo de los caminos del Imperio, Boris ha visto más de lo que muchos ven en toda su vida. Boris es ahora adicto a beber demasiado cuando se detiene en una posada. Especialmente cuando está bajo presión (después de una pelea o de ver cosas que normalmente enloquecería a los hombres). Boris siente la necesidad de beber y en una tirada fallida de V tiene que encontrar algo para beber o perder un 10% en sus tiradas de V hasta que satisfaga su sed.

Personaje 5: Edwin Bacher (Cochero)								Cómo interpretar el personaje	
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	Trasfondo	
32	36	31	31	25	39	33	31	Edwin Bacher siempre quiso ser rico y el comercio de objetos robados y artefactos prohibidos parece ser una manera de lograrlo rápido. Uno de los mejores clientes de Edwin es el posadero de la posada “Descanse en Paz”. Recientemente compró cráneos robados de un cementerio de Sylvania. Esto casi volvió loco a Edwin (de hecho lo hizo pues Edwin ganó la locura El Miedo) puesto que tuvo que ayudar al saqueador de tumbas a conseguir los malditos cráneos.	
+5	+10	-	-	+10	+10	+5	+10		
37	46	31	31	35	49	38	41		
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD		
1	11	3	3	4	-	7	-		
-	+2	-	-	-	-	-6	-	Falsa identidad: Edwin es batelero y contrabandista. Para hacer caja rápidamente, no duda en comerciar con artefactos prohibidos y objetos robados.	
1	13	3	3	4	-	1	-		
Rasgos físicos: Humano, 1,70 m, 59 Kg, 33 años, pelo negro, ojos marrón oscuro, marcas de viruela.								Usando habilidades especiales: Edwin habla a menudo en Kisleviano con su socio Boris. Esto le permite intercambiar información sin que nadie más le entienda. Pero cuidado, otros también podrían hablar Kisleviano. Mientras busca en habitaciones, Edwin es capaz con el éxito en buscar, de encontrar signos secretos escritos con el código secreto de los ladrones (si existen). Dado que los signos varían algo de un lugar a otro, Edwin debe superar una tirada de Código secreto (Ladrón) para entenderlos.	
Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (El Imperio), Conducir +10, Cotilleo, Regatear +10, Orientación, Percepción +10, Montar, Remar, Buscar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Código secreto (Batidor), Código secreto (Ladrón), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Kisleviano), Hablar idioma (Reikspiel), Nadar								Usando talentos especiales: Edwin no suele estar dispuesto a usar la violencia, pero para defenderse no dudaría en usar el trabuco cargado que lleva con él la mayor parte del tiempo.	
Talentos: Desenvainado rápido, Intelectual, Especialista en armas (Pólvora), Callejeo, Cortés								Enseres y equipo: Edwin compró una espada muy bien equilibrada elaborada por uno de los mejores herreros de Altdorf. Sin embargo, Edwin la mantiene en una vaina ordinaria y el pomo de la espada no muestra el valor real de la misma.	
Armas: Espada (Excelente artesanía, +5% a HA y defensiva), daga, escudo, arcabuz (pólvora y munición para 10 disparos). Armadura: Camisa de malla y chaqueta de cuero								Qué sabe Edwin sobre otros personajes: Edwin es el jefe de Boris König. Boris es un pedazo de músculo y tiene el hábito de beber demasiado. Tres pasajeros viajan con ellos en la diligencia. Están Lady Valaria Drakenhof de Sylvania y su guardaespaldas Udo Shreiber. Luego está ese Matatroll loco al que dejaron viajar en la parte superior de la diligencia como protección adicional. Por supuesto Valaria parece una vampira, pero al menos no se parece a un cazador de brujas.	
Enseres: Ropas de viaje, manta, pichel de madera, juego de cubiertos de madera, instrumento (Cuerno de cochero), bolsa con pertenencias personales, 12 co, llave de un cofre personal en el dormitorio								Interpretando locuras: Edwin teme a los cazadores de brujas. Esto por lo general lo hace muy sospechoso. Hace poco vio a unos cuantos de ellos a lo largo del camino y parece que uno en particular se le ha cruzado unas cuantas veces. Probablemente, sólo es un falso temor, pero Edwin está más nervioso estos días, incluso pensando en retirarse de su trabajo ilegal a tiempo parcial.	
Locuras: El miedo (cazadores de brujas) Heridas permanentes: Ninguna									

Personaje 6: Katherina Tolzen (Artista)								Cómo interpretar el personaje	
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	Trasfondo	
31	43	28	27	35	27	23	39	Katherina nació en Kislev pero huyó de allí hacia un mundo mejor: el Imperio. En Kislev, fue torturada una vez por sectarios de Slaanesh. Esto le dio la locura Puñales del recuerdo. Katherina es en apariencia alegre y servicial. Es una buen artista (Luthier y Narrador). Conoce muchas historias de terror de hombres devueltos a la vida, posesiones, torturas, ... sólo leyendas.	
+5	+10	-	-	+10	-	+5	+10		
36	53	28	27	45	27	28	49		
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD		
1	11	2	2	4	-	7	-		
-	+2	-	-	-	-	-6	-	Falsa identidad: Katherina fue miembro de una secta de Slaanesh. Fue capaz de huir antes de ser marcada para siempre por el toque de Slaanesh. Recuerda sobre todo los peores momentos de tortura que tuvo que soportar.	
1	13	2	2	4	-	1	-		
Rasgos físicos: Humano, 1,57 m, 54,4 Kg, 25 años, pelo rojo, ojos púrpura, cicatrices en la mejilla derecha (y en el cuerpo).								Usando habilidades especiales: Con su conocimiento especial de las sectas del Caos (Slaanesh en particular), una tirada exitosa de Conocimiento Académico (Slaanesh) (después de superar una tirada de Puñales del recuerdo para evitar llorar y querer huir de la posada), puede dar información sobre demonios de Slaanesh, conocer algunas de sus debilidades, explicar las razones que hay detrás de lo que muchos sectarios hacen, etc.	
Habilidades: Sabiduría académica (Slaanesh), Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Tasar, Cotilleo, Percepción, Actuar (Luthier), Actuar (Narrador), Hablar idioma (Kisleviano), Hablar idioma (Reikspiel), Escalar, Nadar								Usando talentos especiales: Le gusta mostrar su Habilidad e Proyectiles con cuchillos, guardándolos para cuando realmente los necesite. Eso le pasó hace bastante tiempo en el pasado.	
Talentos: Oído aguzado, Puntería, Don de gentes, Especialista en armas (Arrojadizas) Talentos opcionales a aprender:								Enseres y equipo: Katherina esconde cuchillos arrojadizos, uno en cada bota y otro en su espalda (bajo su camisa).	
Armas: Espada, daga, 3 cuchillos arrojadizos (ocultos). Armadura: Justillo de cuero								Qué sabe Katherina sobre otros personajes: Katherina viajó en barco con Dagmar (el batelero) y Aldric (un estudiante de Altdorf). Ambos fueron muy amables con ella sin tratar de ganarse sus favores, lo que es bastante inusual. Dagmar fue realmente sospechoso con ella y Aldric siempre quiso saber más sobre su pasado. Aldric también hizo muchas preguntas sobre cómo vive la gente en Kislev y cómo viven los kislevitas en el Imperio, algo que tiene que ver con su tesis sobre “Pueblos del Imperio”.	
Locuras: Puñales del recuerdo Heridas permanentes: Cicatrices								Interpretando locuras: Si Katherina se enfrenta a demonios, sectarios, salas rituales o torturas, tiene que superar una tirada de Voluntad o cree que lo que ella vivió comienza de nuevo. Muchas criaturas Temibles causarán terror en lugar de miedo. Si supera sus tiradas de terror, tiene que tener éxito en una tirada de miedo para evitar caer de rodillas y llorar totalmente indefensa (hasta que tenga éxito en una tirada de Voluntad).	

Personaje 7: Valaria Drakenhof (Noble)								Cómo interpretar el personaje
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	Trasfondo
41	31	31	31	33	34	43	39	Valaria Drakenhof es una noble baladí de Sylvania cerca de la Asamblea. Ha visto muchas abominaciones en su corta vida. Pero, sobre todo, sospecha de la mayoría de los plebeyos, que no dudan en quemar en hogueras a la gente que consideran “corrompida”. Sin embargo, tal vez por un desafío a la propia vida, Valaria va vestida como una Condesa Vampiro la mayor parte del tiempo y evitar el sol para mantener su piel blanca.
+10	+5	-	-	+5	+5	+5	+10	
51	36	31	31	39	48	49	49	
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD	
1	10	3	3	4	-	6	-	
-	+2	-	-	-	-	-6	-	Falsa identidad: Valaria está investigando el robo de cráneos de un cementerio en Sylvania en el que fueron enterrados miembros de la familia. Encontró al sepulturero que participó en la profanación y lo mató ella misma. También descubrió que Edwin Bacher, uno de los cocheros, es un contrabandista y vendió los cráneos a otra persona. Quiere saber quién es ese cliente y luego espera matarlos a ambos.
1	12	3	3	4	-	0	-	
Rasgos físicos: Humano, 1,72 m, 58,9 Kg, 27 años, pelo negro, ojos marrones, piel blanca, labios rojo sangre.								Usando habilidades especiales: La mejor baza de Valaria es su encanto y belleza. A menudo tratada como una tirada enfrentada de Carisma vs V, puede pedir a otros llevar a cabo acciones no perjudiciales para ellos en apariencia (id y traedme un poco de té).
Habilidades: Carisma, Mando, Sabiduría popular (El Imperio +10), Jugar, Cotilleo, Actuar (Músico – Luthier), Leer/Escribir, Montar, Hablar idioma (Reikspiel +10)								
Talentos: Sangre fría, Etiqueta, Sanar, Don de gentes, Especialista en armas (Esgrima), Especialista en armas (Parada) , Guerrero nato								Usando talentos especiales: Valaria suele dejar el trabajo sucio a su guardaespaldas Udo Shreiber, un hombre fuerte, quizás poco sofisticado pero totalmente devoto a ella. Con una tirada exitosa de Carisma, Udo hará lo que le pide, incluso si pone su vida en peligro. (Udo normalmente hará lo que Valaria dice sin necesidad de ninguna prueba de Carisma). Por otro lado, Valaria es una espadachina consumada y no dudará en pelear si es necesario.
Armas: Florete (excelente calidad, +5% a HA y defensiva), main gauche (excelente artesanía +5% a la parada), pistola con pólvora y munición para 10 disparos (buena artesanía, cargada). Armadura: Justillo de cuero								Enseres y equipo: Valaria tenía un extraño sentimiento sobre la posada, primero el nombre de “Descanse en Paz” y luego sus discusiones entre Edwin y el posadero la convencieron de que el posadero probablemente esté vinculado con el robo de cráneos. En consecuencia, cargó su pequeña pistola (y la mantiene escondida bajo su justillo de cuero, por si acaso).
Enseres: Indumentaria de Noble joyería por valor de 70 co, 60 co, manta de buena artesanía, pichel de plata, juego de cubiertos de plata, material de curación (con 3 bálsamos curativos), 3 pociones de curación, material de contraveneno, llave de una habitación privada en la posada.								Qué sabe Valaria sobre otros personajes: Valaria sabe o cree que sabe muchas cosas. Para ella, Edwin es un pequeño contrabandista que robó cráneos de un cementerio en Sylvania. Además, su compañero (el segundo cochero), Boris, es simplemente un enorme matón que no entiende completamente lo que está sucediendo a su alrededor. Udo está totalmente dedicado a su causa y ella lo trata bien, para ser un plebeyo, a menudo tiene que curarlo después de buenas peleas por defenderla. Por último, el Matatroll que viaja con ellos en la parte superior de la diligencia es simplemente un loco.
Locuras: Persecuciones profanas (plebeyos) Heridas permanentes: Ninguna								Interpretando locuras: Valaria cree que los plebeyos están hartos de la nobleza. También cree que la mayoría de las historias de vampiros son cuentos para justificar acciones contra la nobleza de Sylvania, particularmente contra su familia. No duda de que los vampiros existieron hace mucho tiempo, pero los cuentos son exagerados y los verdaderos monstruos son los plebeyos.

Personaje 8: Kargun Rorikson (Matatroll)								Cómo interpretar el personaje	
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	Trasfondo	
43	33	35	45	18	28	28	20	Kargun Rorikson no es un Matatroll, es una tapadera para su trabajo más lucrativo como cazarrecompensas. En su vida como un mercenario Kargun, vio criaturas del caos y particularmente, una unidad de los elfos silvanos que huyeron del campo de batalla cuando eran más necesarios. Esto no le ayuda a querer a los elfos y cuando decidió convertirse en cazarrecompensas, también decidió que la mayoría de las recompensas de elfos irían a él.	
+10	+10	+5	+5	+10	-	+5	-		
53	43	40	50	28	28	33	20		
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD		
1	14	3	4	3	-	5	-		
+1	+2	+1	+1	-	-	-	-	Falsa identidad: Ex mercenario, ahora cazarrecompensas, Kargun oculta su verdadero trabajo tras la apariencia de un Matatroll loco. Esto le permite viajar barato de vez en cuando y que no le hagan demasiadas preguntas sobre quién es y de dónde viene (su respuesta general es “preocúpate de tu comercio y tráeme algo de bebercio”).	
2	16	4	5	3	-	5	-		
Rasgos físicos: Enano, 1,51 m, 72,5 Kg, 50 años, pelo naranja, ojos azules, nariz larga, cicatrices, nariz rota, diente roto.								Usando habilidades especiales: Hay muchas habilidades y talentos útiles que Kargun puede usar durante el escenario. No olvides habilidades y talentos como Rastrear, Seguimiento, Movimiento silencioso y Visión nocturna. La habilidad “Intimidar” también puede ser interesante de usar.	
Habilidades: Sabiduría popular (Enanos), Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Conducir, Rastrear, Jugar, Cotilleo, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Buscar +10, Seguimiento, Movimiento silencioso, Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Khazalid), Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Herrero), Nadar								La recompensa viene a mí: Kargun verá rápidamente que su recompensa está en la posada. Es un elfo vagabundo que robó una bonita pieza de arte de un museo cercano. La pieza de arte es una flor de cristal adornada con oro y gemas. El reto al que se enfrenta Kargun es capturarlo antes de que pueda salir pitando como solo los elfos saben hacer.	
Talentos: Artesanía enana, Odio visceral, Visión nocturna, Desenvainado rápido, Recarga rápida, Resistencia a la magia, Certero, Especialista en armas (Presa), Audaz, Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Errante, Robusto								Enseres y equipo: Kargun debe capturar al Vagabundo vivo y recuperar la pieza de arte (vale más que el elfo). Es una buena idea usar su gran arma para aturdirlo y luego los grilletos para mantenerlo inmovilizado. No olvides que Kargun puede mostrar la carta de arresto tras aturdir al elfo.	
Armas: Ballesta con 10 virotes, gran arma (Martillo, la mejor artesanía, +5 a golpear y Contundente, hacha, daga Armadura: Camisa de malla y chaqueta de cuero.								Qué sabe Kargun sobre otros personajes: Kargun viajó en lo alto de una diligencia con dos cocheros: Edwin y Boris. Edwin parece ser el cerebro y Boris los músculos. Los cocheros tienen otros dos pasajeros: Lady Valaria Drakenhof de Sylvania, que se parece a un vampiro, pero Kargun cree que es más el capricho de una chica mimada que cualquier otra cosa. Por otro lado, Udo, guardaespaldas de Valaria, parece tener una celosa devoción en proteger a su Señora. Tras algunos chistes malos que hicieron reír a Valaria, Kargun tuvo la sensación de que debería evitar la si no quería enfrentarse a los puños de Udo. Y la relación entre Udo y su señora no está en el ámbito de su trabajo.	
Enseres: Ropas de viaje, manta, pichel de madera, juego de cubiertos de madera, botella de licor de mala artesanía, grilletos, 10 metros de cuerda, 7 raciones, una poción de curación, carta de arresto de un elfo vagabundo que corresponde a Galranan, 33 co, llave de un cofre personal en el dormitorio.								Interpretando locuras: Kargun no tiene trastornos (aún). Esto no significa que no pueda actuar como si estuviera algo loco: acariciar su martillo de guerra, contar sus virotes, probar su ballesta (cargada o no) de vez en cuando y cosas así. Bueno, un montón de maneras de intimidar a los demás.	
Locuras: Ninguna Heridas permanentes: Cicatrices, nariz rota, diente roto									

Personaje 9: Galranan Fairwater (Vagabundo)								Cómo interpretar el personaje	
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	Trasfondo	
33	46	31	31	46	33	29	31	Galranan dejó su bosque para viajar por el mundo (hasta ahora sólo el Imperio). Para sobrevivir actúa como narrador en las posadas y granjas que cruza durante sus viajes. También desarrolló el hábito de robar una o dos cosas en cada lugar que visita, a veces pequeños artículos, a veces objetos de valor.	
+5	+10	-	-	+15	+5	-	+10		
38	56	31	31	61	38	29	41		
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD		
1	11	3	3	5	-	7	-		
-	+2	-	-	-	-	-6	-	Falsa identidad: Galranan es un vagabundo pero también un ladrón. Recientemente robó una bonita pieza de arte de un museo cercano. La pieza de arte es una flor de cristal adornada con oro y gemas. Por supuesto es arte élfico que Galranan quiere vender de nuevo a los elfos silvanos.	
1	13	3	3	5	-	1	-		
Rasgos físicos: Elfo, 1,77 m, 49,8 Kg, 75 años, pelo rubio ceniza, ojos grises azulados, pendientes.								Usando habilidades especiales: Mientras busca en habitaciones, Galranan es capaz con el éxito en buscar, de encontrar signos secretos escritos con el código secreto de los ladrones (si existen). Dado que los signos varían algo de un lugar a otro, Galranan debe superar una tirada de Código secreto (Ladrón) para entenderlos.	
Habilidades: Carisma, Sabiduría popular (Elfo), Sabiduría popular (el Imperio), Escondarse, Tasar, Cotilleo, Orientación, Supervivencia, Percepción +10, Forzar cerraduras, Actuar (Narrador), Movimiento silencioso, Prestidigitación +10, Buscar, Código secreto (Ladrón), Hablar idioma (Eltharin), Hablar idioma (Reikspiel), Nadar								Usando talentos especiales: En este escenario la visión nocturna de Galranan puede ser un talento importante pues la mayoría de él tiene lugar durante la noche. No olvides usar sus talentos de Experto en trampas y Gato callejero (funcionan bien en la posada) y sus habilidades de Escondarse y Movimiento silencioso.	
Talentos: Gato callejero, Vista excelente, Visión nocturna, Errante, Orientación, Viajero curtido, Intelectual, Especialista en armas (arco largo), Experto en trampas								Enseres y equipos: Galranan tiene el equipo básico para viajar por los caminos del Imperio. Su mochila es bastante grande y no dejará que nadie mire en ella.	
Armas: Daga, báculo, espada, arco largo con 10 flechas Armadura: Justillo de cuero								Qué sabe Galranan sobre otros personajes: Galranan viajaba con Gothar Krebs (Padre Krebs), un predicador loco que habla sobre el fin del mundo y qué hacer para salvar el alma. Sin embargo, si es atacado, cree que el monje, loco pero fuerte, puede ser útil. Al acercarse a la posada, Galranan advirtió rastros frescos de Hombres bestia (quizás 3). La cosa no pintaba bien y se sintió afortunado de que la posada no estuviera muy lejos.	
Enseres: Mochila, ropas de viaje, manta, pichel de madera, juego de cubiertos de madera, raciones (1 semana), tienda, odre de agua, ganzúas, flor de cristal adornada con oro y gemas protegida en un pequeño cofre de madera, una serie de pequeños objetos valorados en 25 co, 16 co.								Interpretando locuras: Galranan sufre la Rueda del temor y placer. Este trastorno consiste principalmente en estar “feliz de ser libre y viajar por el mundo” o de estar “triste y solitario, lejos de casa en una tierra que no le gusta”. Durante el escenario, Galranan está en su estado de ánimo solitario. Si se le pide que cuente historias, contará historias de amor perdido y miseria gente nimia contra peligros abrumadores. Durante el escenario, Galranan sufre una penalización de -10% a Agilidad, Voluntad y Empatía. Por otro lado, no está tan triste como para suicidarse. Después de todo, tiene un inestimable artefacto que llevar de vuelta a su propia tierra.	
Locuras: Rueda de temor y placer Heridas permanentes: Ninguna									

Personaje 10: Gothar Krebs (Fraile, ex fanático)								Cómo interpretar el personaje
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	Trasfondo
31	24	36	41	26	27	43	35	Gothar Krebs perdió todo a manos de Hombres bestia cuando era un niño: familia, casa, amigos, ... Sigmar y la venganza se convirtieron en sus únicas razones para vivir. Entonces conoció a Luther Huss y luchó en su ejército durante la guerra de La Tormenta del Caos. Aprendiendo a luchar, también aprendió a limpiar su cuerpo y mente, arrepentirse por sus pecados y enseñar la gloria de Sigmar a otros.
+10	-	+5	+10	-	+15	+15	+15	
41	24	41	51	26	42	58	50	
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD	
1	14	3	4	4	-	12	-	
-	+4	+1	+1	-	-	-12	-	Falsa identidad: Gothar no tiene una identidad falsa, pero cree que puede curar heridas por la oración y el tacto (la locura Redentor delirante) y que recibió este don del propio Sigmar.
1	18	4	5	-	-	0	-	
Rasgos físicos: Humano, 1,72 m, 81,6 Kg, 36 años, pelo castaño, ojos marrones oscuros y cara sonrosada.								Usando habilidades especiales: Gothar es un hombre fuerte con una voz potente. Puede ser muy intimidante. Por otra parte, también domina el Reikspiel y la Teología, y puede hablar de Sigmar y dioses para convencer a otros de hacer lo que él desea. Esto requiere, por lo general, una tirada enfrentada de Intimidar/Carisma contra Voluntad.
Habilidades: Sabiduría académica (Teología +10), Criar animales, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio +20), Sabiduría popular (Kislev), Sanar, Cotilleo, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Leer/Escribir, Hablar idioma (Clásico), Hablar idioma (Kisleviano), Hablar idioma (Reikspiel +10)								
Talentos: Sangre fría, Recio, Don de gentes, Viajero curtido, Especialista en armas (Mangual), Muy fuerte, Muy resistente								Usando talentos especiales: El arma principal de Gothar es su voz, pero si las cosas se ponen feas, es un buen guerrero y no debe ser subestimado.
Armas: Daga, martillo, escudo, mayal, báculo con un martillo tallado en el extremo. Armadura: Chaqueta de cuero								
Enseres: Ropas de viaje, manta, pichel de madera, juego de cubiertos de madera, botella de licor de buena artesanía, poción de curación, símbolo religioso, reliquia religiosa (trozo de tela que Luther Huss usó para limpiarse la cara), túnicas, material de curación (con 3 bálsamos curativos), 24 co.								Qué sabe Gothar: Gothar viajó con el elfo vagabundo Galranan. Galranan es un personaje solitario y triste que habla de amor perdido y tierra de elfos silvanos perdida por Hombres bestia. Gothar disfrutó de la compañía de dicho compañero solitario y trató de hablar a Galranan sobre el poder de Sigmar. Cuando llegaron a la posada no había nadie para darles la bienvenida y sólo había luz en una habitación. Galranan vio los rastros de los Hombres bestia fuera de la posada y temieron lo peor. Gothar y Galranan se movieron sigilosamente a la posada sólo para encontrar un grupo de hombres y mujeres comiendo un jabalí asado
Locuras: Redentor delirante (curación por contacto), Desesperado y condenado Heridas permanentes: Ninguna								
								Interpretando locuras: Gothar hablará sobre el poder de Sigmar y las maravillas que vio durante la guerra de la Tormenta del Caos. Luego hablará de la necesidad de arrepentirse por sus pecados y de limpiar el cuerpo y la mente pues el fin de los tiempos está cerca y Sigmar reconocerá como sus Herederos sólo a aquellos que se mostraron arrepentidos antes durante sus vidas. Si alguien está herido, tratará primero de sanarlo con su “poder curativo mágico” (que no tiene), luego completará la curación por medios normales (tirada de Sanar).

COMENZANDO EL ESCENARIO

- PONIENDO EN MARCHA LAS RUEDAS DE LA PERDICIÓN -

Antes de jugar lo mejor es ampliar el mapa de la posada a un tamaño mayor para usarlo durante la sesión de juego. Luego, lo mejor es pedir a los PJs que se sienten en orden de iniciativa (y mantener este orden toda la noche). Luego, lo mejor es seleccionar cierta cantidad de fichas o figuritas para cada personaje en la historia y ponerlas donde estén en el mapa (en el comedor, excepto Galranan y Gothar). Luego el DJ debería dar una hoja de personaje a cada jugador (quizás basado en las habilidades de interpretación e interés en vez de hacerlo totalmente al azar). Se cuidadoso cuando elijas los personajes que das a tus jugadores pues esta elección tiene impacto directo en el escenario. Los jugadores deberían entonces tener tiempo para leer sus hojas de personaje, consultando el libro de reglas para más información sobre reglas, habilidades, talentos y cosas así antes de que el juego comience realmente. Las hojas de personaje dadas con este escenario pueden ser suficientes para jugadores experimentados pero es necesaria una hoja de personaje completa para jugadores menos familiarizados con el sistema de juego. Cada vez que muera un personaje se debe dar otra hoja de personaje al desafortunado jugador.

Justo antes de que comience la partida (tras familiarizarse los jugadores con sus personajes, las reglas asociadas con sus habilidades, talentos, equipo y demás), si quieres crear un escenario de horror, puedes también preparar la habitación acorde: usa velas para iluminar la mesa de juego, quita os nachos y cacahuets y cosas así.

Cuando todos estén listos, comienza por contar algunas historias describiendo el duro viaje que hicieron antes de llegar a la posada “Descanse en paz”, la amigable bienvenida del portero, cantineros y posadero y la mirada nerviosa de algunos sirvientes: luego describe cada ficha o figurita sobre la mesa leyendo la descripción de cada personaje, incluyendo a Galranan y Gothar quienes están a la entrada del comedor (usando la entrada de “Rasgos físicos” de cada descripción de personaje).

Luego menciona que todos los PJs, salvo Galranan y Gothar, tienen llave de su habitación (si es privada) o la llave de un cofre personal en el dormitorio. Sus pertenencias personales están allí, pero sus armas y oro las llevan con ellos (los PJs son siempre algo recelosos). Por otro lado, material de curación, bálsamos curativos, pociones de curación, raciones, cuerdas, mantas, jarras y cubertería personal están todos en sus habitaciones privadas o en los cofres de madera que tienen en el dormitorio. Luego el DJ debería especificar qué PJs llegaron a la posada en diligencia, a pie o en bote. Si los PJs no están entre los diez clientes incluidos en el escenario, están en el comedor de la posada comiendo con los otros clientes. El DJ debería encontrar una razón para que estén en la posada y especificar cómo llegaron a ella (diligencia de caballos, a pie, en bote, etc.). Para este caso especial, ninguno de los PJs viajó con los otros personajes.

Luego el DJ debería describir la posada usando el mapa de la misma. El DJ puede decir que la posada es la típica fonda de tamaño medio rodeada de bosque y un río de 20 metros de ancho, elaborando un borrador de la posada y sus alrededores (basado en el mapa 2).

Como no hay mucha gente en la posada, el posadero tenía una mesa de invitados preparada con un gran jabalí asado en el medio y servidas copas de cerveza, vino, brandy o alcohol dependiendo de los gustos de los PJs (el DJ debería pedir a los jugadores que noten que todos beben alcohol excepto Galranan y Gothar). Los únicos personajes que no están comiendo en la mesa central son Valaria Drakenhof y su guardaespaldas, quienes pidieron al posadero que preparara una mesa separada para ellos pues ella no acepta comer con plebeyos. El DJ debería describir la habitación: balcón, chimenea, trofeos de caza, mesitas, la barra, la luz de antorchas. El DJ puede mencionar que los personajes no han visto al posadero y su personal durante aproximadamente media hora.

NO DEJES QUE LOS PJS HAGAN NINGUNA ACCIÓN ANTES DE ESTE MOMENTO. PODRÍAN SOSPECHAR QUE VA A PASAR ALGO RARO PERO SUS PERSONAJES NO LO SABEN TODAVÍA.

Con una tirada exitosa de Percepción con -10% (+30% si se tiene sexto sentido), los personajes y PJ pueden tener un asalto de acción antes de la llegada de Galranan y Gothar (oyen ruidos desde patio de la posada). Luego Gothar y Galranan aparecerán en la entrada del comedor. Gothar sostiene su martillo de guerra y escudo mientras que Galranan tiene su arco largo con una flecha lista. Parecen tan sorprendidos como el resto de clientes. Solo los personajes que escucharon el ruido (o los advertidos por otros personajes) y con una iniciativa mayor a la de Gothar puede realizar acciones antes de que Gothar hable (si ningún jugador interpreta a Gothar). Gothar dice:

“¡Bendito sea Sigmar, estábamos convencidos de haber visto una manada de Hombres Bestias comiéndose los restos del posadero, su personal y sus clientes! Aquí mi compañero Elfo vio rastros de Hombres Bestias cercanos y la puerta de la posada no estaba trancada” (la puerta de la posada aún no estaba trancada).

Entonces comienza el escenario. Durante la siguiente media hora (tiempo real), si los PJs caminan a la cocina con cuidado y proceden a escuchar con atención (Percepción con -30%) oirán algunos ruidos desde la bodega (los últimos sectarios preparándose). En menos de una hora (tiempo real), todos los sectarios estarán ocultos en sus escondites y los Hombres Bestia habrán instalado antorchas alrededor de toda la posada (será posible ver eso –entre media hora y una hora de juego).

Es interesante dejar a los PJs y PNJs libentar para explorar la posada, al final uno muere y activa el ritual. Si no ocurre nada, de unos quince a treinta minutos después de comenzar el escenario, Boris König echa mano a una botella de brandy envenenado con “Rompecorazones” (tirada de Resistencia con -20% o muerte en 2d10 asaltos) en el comedor y pone en marcha las ruedas de la perdición y la invocación de la primera Diablilla de Slaanesh.

DIRIGIENDO UN ESCENARIO NO LINEAL **DONDE SE DIBUJA LA LÍNEA ENTRE LA VIDA Y LA MUERTE**

La trama no es nada lineal y lo suficientemente letal para matar muchos personajes. Como DJ deberías dar bastante espacio para las ideas de los PJs y tratar de seguir lo que se supone que ocurre basado en lo que hacen los PJs, donde están las trampas en la posada y la psicología de los otros personajes. Probablemente muchos personajes no sobrevivan a la noche pero sobrevivir dista de ser imposible y los PJs con una estrategia inteligente, creando un buen equipo de trabajo con otros PJs y PNJs por ejemplo, pueden ser más listos que los sectarios y ofrecer a las patrullas de camino “Ocho Goblinoides que pensaron que podrían cogerles fácilmente”.

Por otra parte, el DJ también puede presentar algunas acciones durante la sesión de juego. Si los PJs deciden estar en la posada y no hacer nada, el DJ podría describir a los otros clientes, algunos caminando nerviosamente o explorando el comedor y el bar privado activando quizás algunas otras trampas e invocando nuevas Diablillas de Slaanesh. Si un PJ muere, el DJ debería dar al desafortunado jugador una segunda hoja de personaje (parece apropiado un máximo de tres hojas de personas para el escenario). Es posible dar a los PJs un punto de destino a cada uno (un punto de suerte para la sesión de juego), pero solo parece apropiado si el número de jugadores es tres o menos.

Aquí hay más detalles para jugar el escenario.

INTERPRETANDO A LOS PNJS **- ABRIR CAMINO -**

Cada personaje tiene su psicología y motivación y conocimiento secreto. Esto debería ayudar al DJ a decidir lo que hacen esos personajes. También puede ayudar al DJ a dar objetivos secretos e información a los jugadores durante el escenario. Aquí algo de información sobre las posibles acciones de estos PJs/PNJs.

Personaje 1: Aldric Ehrhard (Aprendiz de hechicero)

Aldric está allí para investigar conspiradores del caos pero no para matarlos. Ayudará a los PJs tanto como pueda y tratará de conseguir toda la información que pueda. Cuando se invoque la primera Diablilla de Slaanesh cambia su carácter. Correrá alegre al combate para matar la abominación con su espada y escudo. Luego, si sobrevive, mostrará su licencia de hechicero y menciona que está investigando un conspirador oscuro. Es probable que esto ponga nervioso a la mayoría de los otros clientes pues muchos temen a los cazadores de brujas y hechiceros y Aldric parece hacer ambos trabajos. Aldric prefiere capturar los sectarios (o matarlos a todos) en vez de simplemente salir corriendo (pero puede convencerse de que un hechicero muerto no es de utilidad para el Imperio). Aldric puede ser un buen PJ.

Personaje 2: Dagmar Steerman (Batelero y contrabandista)

Dagmar Steerman está lejos de ser un héroe y no tiene intención de serlo. Por otro lado, si Aldric tiene un accidente podría venirle bien él. No teniendo trabuco, podría ser un buen candidato para examinar el que está en el bar privado durante el escenario(a opción del DJ crear alguna acción por ejemplo). Si Dagmar sobrevive a una trampa o al ataque de una Diablilla de Slaanesh cargando contra él, podría darse cuenta de que el posadero decidió deshacerse de él. Entonces se enfurecerá por ello, sin dar detalles a los demás, y podría querer tomar venganza con el posadero. Solo si es intimidado por otros personajes con evidentes posibilidades de morir si no habla, contará lo que sabe sobre el posadero. Por supuesto, si el DJ decide que Dagmar es un traidor, el papel podría ser un poco diferente.

Personaje 3: Udo Schreiber (Guardaespaldas)

Udo Schreiber se dedica por completo a proteger a su amante. Correrá a luchar con las Diablillas de Slaanesh (si puede), huir con Valaria si ella huye y obedecer la mayoría de sus órdenes (excepto si piensa que la orden pone en peligro a su amante). Si su amante muere, gana 3 puntos de locura y es un candidato perfecto para la locura "Corazón desesperado". Udo puede ser un buen PJ si otro jugador lleva a Valaria y piensas que algún jugador puede interpretarlo bien.

Personaje 4: Boris Konig (Cochero)

Boris Konig permanecerá junto a Edwin tanto como pueda a pesar de lo que sabe sobre su compañero de equipo. Boris es un buen candidato para beber el brandy envenenado del comedor, tratar de agarrar el barrilete de cerveza bugman o probar algo de la cerveza de la cervecería. Si sobrevive a todo esto, se hará un héroe.

Personaje 5: Edwin Bacher (Cochero y contrabandista)

Edwin Bacher teme a los cazadores de brujas y matará a Aldric a la primera oportunidad (si sabe que Aldric es un investigador de las actividades del Caos). Si se le pregunta, a menudo derivará las preguntas a Aldric: "Pregúntele a él Herr Ehrhard, es el único que lo sabe todo". Su principal estrategia es "seguir donde estamos". Cuando el número de personajes disminuya a menos de cinco pensará en huir de la posada con la diligencia y los cuatro caballos. Si se le acusa de ser un contrabandista y traer cráneos malditos al posadero, lo negará y tratará de coger su dinero escondido bajo la diligencia y huir de la posada, montando uno de los caballos (si tiene la oportunidad). Es más importante para él seguir vivo que vengarse del posadero pero puede convencerse para hacerlo.

Personaje 6: Katherina Tolzen (Artista)

Si Katherina logra controlar sus emociones puede ser bastante útil y hablar sobre rituales para invocar demonios. Hablará sobre una maldición que trae demonios a este mundo. Si pueden encontrar dónde está la sala de invocación y destruir los círculos de protección y desterrar a los demonios antes de que ellos los traigan, deberían estar a salvo durante la noche. Con certeza, antes de decir todo esto tendrá visiones, llorará de miedo y un personaje "protector" necesitará éxito en una tirada de Carisma con -20% para convencerla de que hable. Tratar de intimidarla hará justo lo contrario: no dirá una palabra y la prepara para ser golpeada y morir como "le ocurrió hace unos años".

Personaje 7: Valaria Drakenhof (Noble)

Valaria sabía que tratar de encontrar sectarios y matarlos no iba a ser fácil. Tras la aparición de la primera Diablilla de Slaanesh y tras la confesión de Katherina acusará a Edwin de ser un contrabandista que robó cráneos de cementerios en Sylvania. Edwin, en respuesta dirá que ella es una vampiro (lo que desagrade a Udo). Otras reacciones dependerá de quién sea más convincente (tirada enfrentada de Carisma para los PNJs, los PJs son libres de pensar lo que quieran). Por supuesto, Valaria querrá muerto a Edwin y quizás a Boris. Pelearán entre los dos grupos (Edwin y Boris contra Valaria y Udo). Luego estará lista para unirse a otros personajes para sobrevivir a la noche. Valaria es una buena candidata para ser PJ.

Personaje 8: Kargun Rorikson (Cazarrecompensas y ex mercenario)

Al principio, Kargun se centrará en arrestar a Galranan, el ladrón de orejas puntiagudas. Luego cuando comiencen a salir las Diablillas de Slaanesh, se dará cuenta de que hay algo mayor en juego y ¡algo mayor significa mucho dinero! Se unirá alegre con Aldric diciendo que está listo para ayudarlo especialmente si hay una recompensa. Durante la noche, tratará de recuperar la obra de arte robada oculta en la mochila del elfo Silvano pero no dudará en matar a Galranan. Kargun es un buen candidato para ser PJ (si ningún jugador lleva a Galranan).

Personaje 9: Galranan Fairwater (Vagabundo y ladrón)

Galranan está en su estado depresivo y es probable que todo lo que ocurra durante la noche le lleve a una profunda desesperación. Por otro lado, Galranan dista de estar preparado para dar su vida sin una buena pelea. Permanece con Gothar Krebs tanto como pueda y trata de usar su arco largo en su mejor momento. Si averigua que Kargun está tras de él querrá huir por su cuenta hacia el bosque (y lo más probable es que se convierta en una nueva Diablilla de Slaanesh). Galranan es un buen candidato para ser PJ (si ningún jugador lleva a Kargun).

Personaje 10: Gothar Krebs (Fraile, ex fanático)

Gothar, viendo a la primera Diablilla de Slaanesh, verá toda la noche como una misión otorgada por el propio Sigmar para desterrar el mal de este mundo y apoyar a otros PJs usando los poderes de curación que posee. Gothar sugerirá explorar la posada y “buscar donde se esconden los amantes del Caos”. Gothar puede ser un buen PJ si crees que un jugador puede interpretarlo bien.

INTERCAMBIANDO INFORMACIÓN SECRETA CON LOS JUGADORES

- TIENES CORREO -

Una herramienta interesante para este escenario es dar a los jugadores, de vez en cuando, notas secretas sobre lo que ven sus personajes y no decirlo en voz alta a otros personajes. Esto puede crear sospechas entre los jugadores y añadirla al temor del escenario. Por supuesto, es necesario trabajar juntos para que el escenario tenga éxito pero los jugadores no tienen que saberlo al comienzo. A cambio da a los jugadores papel para que puedan escribirte mensajes secretos también. Esto también sumará a la sensación general de desconfianza entre personajes. Por supuesto esto es opcional a si prefieres ver a los jugadores trabajando juntos para resolver la trama.

OBTENIENDO INFORMACIÓN DE PNJS Y PJS

- HABLA TÚ PRIMERO -

Los clientes no confían mutuamente y sienten que cualquier información que den podría ser usada en su contra. En consecuencia, la cosa no debería ser algo así como pedir a un cliente: “dime todo lo que sepas” y recibir todo lo que el cliente sabe con lujo de detalles. Con suerte, y una tirada exitosa de Carisma con -30%, el personaje recibirá como respuesta: “Habla tú primero” y si el PNJ averigua algo de interés, siente que el personaje no le miente o trata de ocultar algo, recibe respuestas a las preguntas que hace y tiene éxito una segunda tirada de Carisma (sin modificadores negativos) entonces el PNJ podría estar lo bastante interesado para divulgar información que tiene, pero nunca algo que le ponga en peligro.

Entonces ¿Cómo es posible obtener información?

La primera forma es preguntar cosas triviales: “¿De dónde vienes?”, “¿A qué te dedicas?”, “Propongo que todos digamos quién es y porqué vino aquí”, o cosas similares. No todos los clientes responderán (a elección del DJ o tiradas de Empatía) pero muchos probablemente dan respuestas generales “oficiales” sin detalles que pudiera perjudicarles. Esto podría ser un comienzo para conseguir futura información y para un análisis de la situación.

La segunda es preguntar cosas específicas delante de otros clientes. Es probable que esto haga recelar de los personajes y quizás les pregunten la misma cuestión a los personajes pero puede dar buenos resultados. Otra forma es buscar a las víctimas y mirar en sus mochilas o cosas así. Intimidar a los personajes puede ser una buena forma de averiguar más (A Udo le encantará hacer el trabajo si su amante le pide hacerlo).

Como pauta general, deja que los jugadores busquen información. Para que puedan resolver la trama.

DURMIENDO
- REGLAS OPCIONALES -

Todos los clientes y cocheros han tenido un día largo y mientras pasa la tarde y la noche se sentirán fatigados. Además los sucesos especiales de la noche producirán incluso más estrés y fatiga. Es probable que nadie quiera dormir durante la noche y puedes usar reglas especiales (opcionales) para este escenario.

Para este escenario, pasada la medianoche, todos los personajes, clientes y cocheros sin dormir necesitarán pasar una tirada de Resistencia cada hora. Si se falla, se reduce la Agilidad, Inteligencia y Voluntad en 5% (acumulativo) hasta que se descanse. Un fallo por más de 30% en la tirada de Resistencia, significa que la “víctima” se queda dormida contra su voluntad durante la siguiente hora (si tiene sentido, el momento exacto lo decide el DJ) pero puede despertarse normalmente por otros personajes o por fuertes ruidos.

Es posible dormir voluntariamente si se hace con éxito una tirada de Voluntad (un intento posible cada media hora). Por cada media hora de descanso, se puede hacer una tirada de Resistencia. Si alguna tiene éxito, el “durmiente” se ha recuperado lo suficiente para no ser afectado por la fatiga durante 3 horas por cada media hora de sueño, y recupera los modificadores negativos causados por la fatiga (5% por cada media hora de sueño). Si se falla, la recuperación solo es buena durante treinta minutos. Dichos efectos son acumulativos si se duerme más. El durmiente se despertará por sí mismo (sin ruidos fuertes ni similar) tras treinta minutos de sueño o una tirada fallida de Voluntad, pero puede continuar durmiendo si tiene éxito en una segunda tirada de Voluntad.

FINALIZANDO EL ESCENARIO

Hay muchas maneras de finalizar el escenario. Algunas son:

1. Todos los personajes están muertos
2. Todos los sectarios y Hombres Bestias están muertos
3. Algunos personajes logran huir de la posada

TODOS LOS PERSONAJES ESTÁN MUERTOS

- DESCANSE EN PAZ -

Al comienzo del escenario, el DJ debe decir a sus jugadores que éste es muy letal y nadie sobrevivirá a la noche. En el peor caso dista de lo imposible que alguien sobreviva a la noche. El último PJ en morir verá la cara de la última Diablilla de Slaanesh tomando el control de su cuerpo y saber que esta noche era solo el comienzo y esperan más horrores a los siguientes clientes que osen pisar la posada “Descanse en paz”.

TODOS LOS SECTARIOS Y HOMBRES BESTIAS ESTÁN MUERTOS

- EN PAZ DESCANSA -

Con estrategias inteligentes y trabajo en equipo, atacando a los sectarios y los Hombres Bestias en pequeños grupos o preparando una última posición considerando las mejores maneras de usar la posada para su propia protección, los PJs tienen algunas posibilidades de sobrevivir y matar a todos los sectarios y Hombres Bestias. Si encuentran la sala de rituales y estropean el ritual también incrementará sus posibilidades de sobrevivir a la noche.

Si sobreviven y matan a los sectarios, una patrulla de caminos con un cazador de brujas parará en la posada Descanse en paz al mediodía del día siguiente. Obtendrán información de quién sobrevivió a la noche. Los supervivientes obtendrán una pequeña recompensa por haber destruido una secta del Caos. Con seguridad este es el final de escenario más feliz que pueden tener.

ESCAPE

- CORRIENDO CON EL DIABLO -

Quizás no es la mejor manera de terminar el escenario pero tampoco es la peor. De hecho, los PJs tratando de escapar de la posada es parte del escenario. Esta opción por supuesto no es fácil. Primero, cuando tratan de huir los PJs deberán sobrevivir a uno o dos disparos de ballesta (no olvides que los sectarios en los árboles ven parte de lo que pasa en la posada). Luego tienen que enfrentarse a tres Hombres Bestias (un gor y dos ungors) en el bosque. Luego es probable que haya una cacería entre los PJs, algunos Hombres Bestias y uno o dos sabuesos del Caos. Si los PJs logran escapar, el DJ debería felicitarles ya que lograron seguir vivos. El DJ puede entonces darles una nueva hoja de personaje para completar el escenario con los otros jugadores (si aún queda alguno vivo en la posada).

Más tarde en la mañana, se cruzarán con una patrulla de caminos incluyendo un cazador de brujas. Serán capaces de compartir lo que saben con el cazador de brujas pero será demasiado tarde. Los sectarios, sabiendo que es una cuestión de tiempo que sean capturados, decidirán dejar la posada usando el bote mercante de Dagmar, algunos usando la diligencia y/o algunos uniéndose al campeón del Caos y ocultándose en los bosques para no ser encontrados nunca... bueno, al menos durante unos meses.

FIN