

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY I

UBERSREIK ADVENTURES



◆ SI LAS MIRADAS MATASEN ◆



CRÉDITOS

Diseño: Andy Law y Dave Allen

Escrito por: Dave Allen

Texto adicional: Ben Scerri

Ilustraciones: Ralph Horsley y Scott Purdy

Diseño gráfico: Paul Bourne

Cartografía: Andy Law

Edición: Síne Quinn

Productor: Andy Law

Editor: Dominic McDowall

WFRP4 Diseñado por: Andy Law y Dominic McDowall

Gracias a: Games Workshop

Publicado por Cubicle 7 Entertainment Ltd,
Suite D3, Unit 4, Gemini House, Hargreaves Road,
Groundwell Industrial Estate,
Swindon, SN25 5AZ, UK

Traducción libre de la aventura If Looks Could Kill. Esta traducción es completamente no oficial y en ningún modo refrendada por Cubicle 7 Entertainment Limited. Utilizado sin permiso. No se permite cuestionar su estatus.

Edición española

Traducción: Álvaro de Sande e Ignacio sariego "Igest"

Maquetación: Álvaro de Sande



Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © Copyright Games Workshop Limited 2018. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, the Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition logo, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Cubicle 7 Entertainment and the Cubicle 7 Entertainment logo are trademarks of Cubicle 7 Entertainment Limited. All rights reserved.

CONTENIDOS

Resumen de la aventura	3
Comenzando	4
Parte 1: El bote dañado	4
Todos a bordo de la buena <i>Trandafir</i>	4
El capitán de la barcaza	6
La mística strigana	6
¡A pique!	7
Desenlace	8
Parte 2: El camino místico	8
Las opiniones de Rutger Reuter	9
Chismorreos con los striganos	10
Parte 3: En el campamento	10
Una reunión con Johanna Stiegler	12
Pesadillas	13
Parte 4: El lugar y las piedras	14
Los Oghams	14
Retirando los Oghams	16
Terminando el trabajo.....	16
Parte 5: La muerte de Rutger Reuter	17
Un momento crucial	17
Parte 6: La Bestia del Ortschlamm	18
Siguiendo el rastro	18
Luchando contra el basilisco	20
Vendiendo el basilisco, vivo o muerto	20
Algo huele a podrido	21
Acusando a los bandidos	22
Parte 7: De vuelta	22
Llegando al campamento	22
Hablando con los striganos	22
Tratando con Stiegler	23
Desenlace	23
Persiguiendo a Thulgrim.....	23
Recompensas	24
Anexos	25



♦ AVENTURAS DE UBERSREIK ♦ ♦ SI LAS MIRADAS MATASEN ♦



Aventuras de Ubersreik: Si las miradas matasen es un escenario diseñado para personajes principiantes, pero puede ser jugado por grupos experimentados, aunque algunos encuentros podrían necesitar ser modificados si quieres que supongan un desafío. El escenario empieza cerca del asentamiento de Grausee y concluye en Ubersreik, pero puede ser ubicado junto a cualquier río en el Imperio siempre y cuando haya una ciudad importante cerca.

RESUMEN DE LA AVENTURA

Los Personajes son contratados por Rutger Reuter, un mercader carismático, para proteger los suministros y colaborar en su campamento de trabajo. En el curso del viaje su barcaza resulta hundida, obligando a los pasajeros a ir a pie el resto del camino.

Al llegar al campamento, los Personajes conocen a Thulgrim Nadrinsson — un descontento capataz enano con un interés personal — y Johanna Stiegler — la socia de Reuter en el negocio. Se odian entre sí, pero mantienen las apariencias en beneficio del trabajo, donde un grupo de trabajadores striganos está contratado para construir un molino a lo largo del Grausee.

A la mañana siguiente, se pide a los Personajes que desentierren un ogham — un megalito — al que ninguno de los striganos se atreve a acercarse. Tras dejar el círculo de piedras, los Personajes regresan para encontrar que Reuter ha sido asesinado. Un rastro monstruoso lleva desde el cuerpo de Reuter al agua, hacia el maldito Ortschlamm — un pantano hediondo.

Stiegler ofrece a los Personajes una generosa recompensa por la cabeza del monstruo que mató a Reuter, aunque esto es una distracción para librarse de ellos. En realidad, Stiegler contrató a unos matones para asesinar a Reuter y hacer que pareciera obra de la legendaria 'Bestia de Ortschlamm'. Una vez en el pantano, los Personajes encuentran que los matones que asesinaron a Reuter han sido cazados por un monstruo ¡muy real! Si sobreviven y regresan al campamento, descubren que Thulgrim ha robado el cofre de la paga, dejando a Stiegler arruinado.

Queda a criterio de los Personajes decidir si Stiegler debe ser entregada a las autoridades por el asesinato, y si persiguen a Thulgrim, cuyos motivos para el robo son más complejos de lo que parece a simple vista.





COMENZANDO

Los Personajes empiezan la aventura a bordo de una deteriorada barcaza río abajo por el Verfelfluss, que fluye hacia el norte desde el pueblo de Grausee. Acaban de aceptar un trabajo para Rutger Reuter, un mercader de Ubersreik que ha contratado la barcaza para enviar suministros de construcción río abajo.

PARTE I: EL BOTE DAÑADO

Los personajes se suben a bordo de la *Trandafir* y tienen la oportunidad de conocer a su nuevo empleador y codearse con la tripulación. También conocen a Vadoma — la mística — y se enteran de la maldición de Grausee, justo antes de que un lucio gigante golpee la barcaza y se vean obligados a saltar a tierra.

TODOS A BORDO DE LA BUENA *TRANDAFIR*

Lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

*Estáis a bordo de la **Trandafir**, una barcaza de río alquilada por vuestro empleador, un mercador llamado Rutger Reuter. El navío está en mal estado; un cascarón de madera desgastada por la edad con la pintura descolorida. Su cubierta está repleta de montones de cajas de madera, barriles y otros materiales de construcción.*

La tripulación son striganos — nómadas del Viejo Mundo conocidos por sus oscuras supersticiones. Parecen capaces en el desempeño de la barcaza, con sus aros tintineando en su pelo largo y oscuro mientras charlan amigablemente, hablando reikspiel con un marcado tono nasal. A popa se encuentra un camarote grande, con su interior oculto

detrás de varias cortinas. En la proa se sienta una mujer anciana, envuelta en un chal de lana negra. Se mece de un lado a otro sobre un taburete de tres patas mientras murmura para sí misma.

Antes de que los Personajes puedan asimilarlo todo, un joven aparta las cortinas que ocultan su camarote y se presenta con una floritura. Este es Rutger Reuter, y aunque se mantiene inestable sobre la cubierta, tiende la mano amistosamente y su sonrisa es amplia y genuina. Su pelo rubio cuelga en un desgredado corte de paje, y tiene unos amistosos ojos color avellana. Es delgado, apuesto, y lleva ropa práctica pero hecha a medida. Está ansioso por conocer a sus nuevos empleados e intentará impresionarlos. Usa lo siguiente como un ejemplo de lo que podría decir:

¡Buenos días! Soy Rutger Reuter — pero llamadme Rutger a secas. Encantado de teneros a bordo. En nuestro campamento hay mucho trabajo que hacer. Hay ciertas cosas que preferiría que supervise gente con músculo y disciplinada como vosotros. No espero problemas, pero si podéis mantener los ojos abiertos y arrimar el hombro en caso de que algo surja me aseguraré que recibáis una buena recompensa por cualquier trabajo que hagáis. Ahora, contadme algo sobre vosotros...'

Rutger Reuter – Mercader

Rutger Reuter es un joven encantador, vástago de una antigua y relativamente fracasada familia mercantil de Ubersreik. Tiene un corazón amable y no le gusta el sufrimiento ajeno, así que trata bien a sus empleados. Pero es algo ingenuo y suele ocultar sus defectos con promesas precipitadas e historias fantásticas. Es un mal hábito que no puede evitar y que ha arruinado la relación con su socia, Johanna Stiegler, que ve más allá de sus bravatas. No solo se ha dado cuenta de que Rutger es un embustero, sabe

REUTER Y SUS SOCIOS

Reuter es uno de los tres personajes destacados implicados en la construcción de un nuevo molino. Los que posean los trasfondos adecuados podrían saber algo acerca de las partes involucradas. Se les debe proporcionar información si la solicitan y pasan una Tirada Fácil (+40) de Saber (Ubersreik) o Desafiante (+0) de Saber (El Imperio), o si animan a otros personajes en la barcaza a comentar el asunto.

La cercana ciudad de Ubersreik está en periodo de crisis. La casa noble Jungfreud, que solía ejercer un amplio grado de control sobre la región, ha caído en desgracia. Actualmente, la ciudad está bajo el gobierno de las fuerzas del mismísimo Emperador. Las razones para esta situación no están claras y son objeto de discusión para todos. Los Jungfreud nunca recibieron con agrado el creciente poder de los mercaderes, y algunos rumores sugieren que esto ha contribuido a sus problemas actuales. Un personaje que pase una Tirada Fácil (+40) de Saber (Historia) sabrá que los Jungfreud eran infames por imponer aranceles desorbitados a los bienes que entraban en Ubersreik. Bloqueando incluso los planes de los emprendedores que planteaban proyectos en su territorio.

Pocos conocen esto, pero un Personaje que pase una Tirada Difícil (-20) de Saber (Historia) sabrá que los Jungfreud se opusieron mucho tiempo a construir en Grausee porque lo creen maldito.

Rutger es un miembro de la familia Reuter que ha tenido asuntos mercantiles en la zona durante generaciones. Los Reuter tienen una larga historia de negocios al oeste de Reikland y es conocido su apoyo a la familia Jungfreud. Pese a esto, están abiertos a beneficiarse de cualquier libertad comercial que puedan disfrutar como resultado de la pérdida de influencia de los Jungfreud. Recientemente, se han unido a otra familia de mercaderes, los Stiegler. Los rumores sugieren que son trabajadores y que están ansiosos por labrarse un nombre, pero no están por encima de prácticas y exigencias despiadadas en sus tratos.

Por último, Rutger puede mencionar a su capataz, Thulgrim Nadrisson, si se le pregunta por lo que planea construir. No es un nombre que los Personajes hayan escuchado antes, no importa lo instruidos o curiosos que sean.



que ha gastado grandes cantidades de su dinero sin su permiso. Reuter tiene un motivo oculto para contratar a los Personajes. Últimamente, se ha vuelto más paranoico según crecía la tensión con Stiegler y por repetidas pesadillas de una muerte inminente. Espera que, al reclutar personalmente a los Personajes, actúen como sus agentes en el campamento, en lugar de tener que compartirlos con Stiegler.



Para empezar, Reuter es quién contrata a los personajes y puede animar la interacción de grupo. Posteriormente, ofrece puntos importantes de la trama mientras los Personajes se dirigen al campamento. Al día siguiente, el mismo se convierte en un punto importante cuando las pesadillas se hacen realidad...

RUTGER REUTER

M	HA	HP	F	R	I	Agi	Des	Int	V	Em	H
4	35	26	28	32	48	43	36	46	52	64	13

Habilidades: Carisma 82, Regatear 75

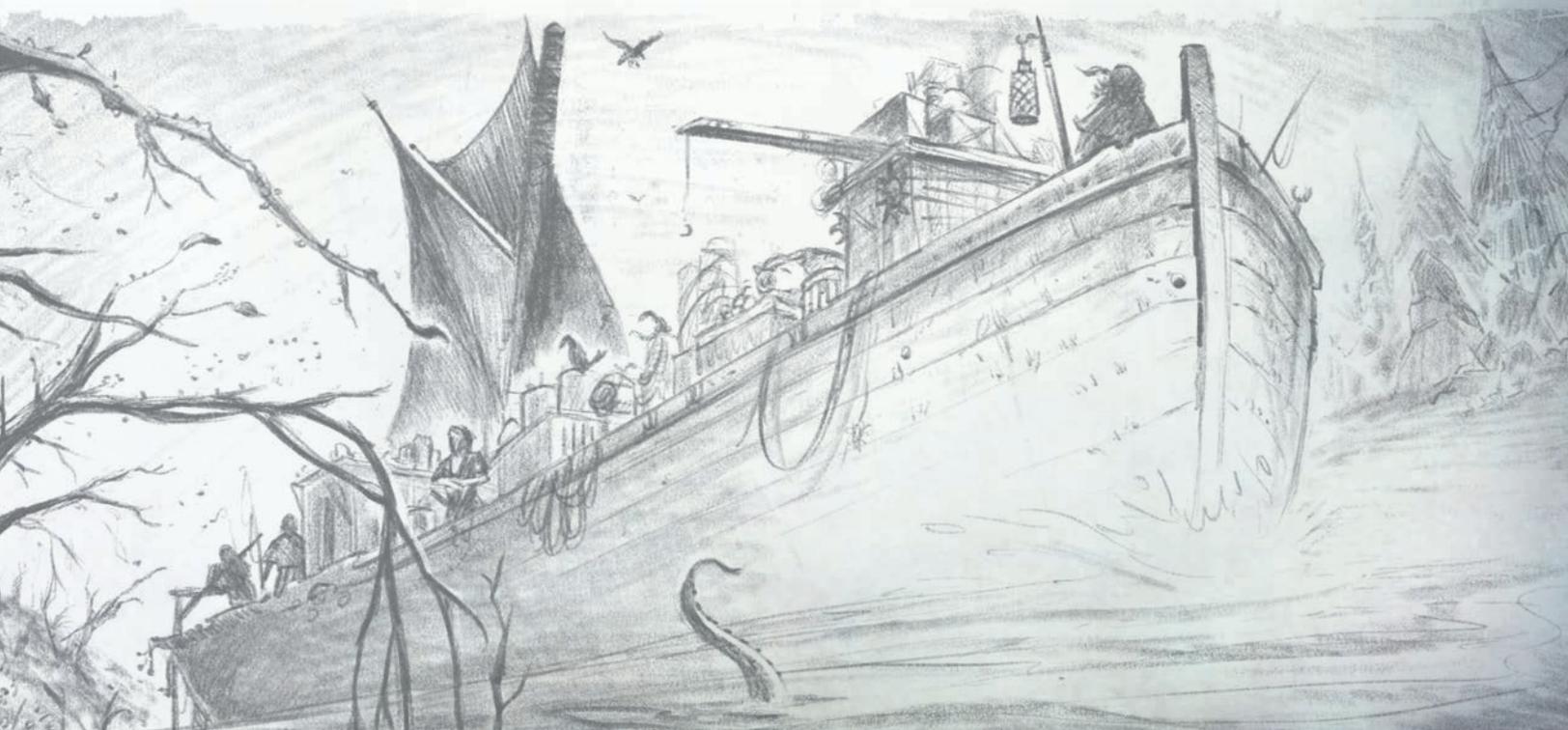
Rasgos: Arma (Daga) +4

Reuter se mostrará entusiasta con todo lo que los Personajes le cuenten sobre sí mismos y alimenta un aire de interés genuino. Parece encantado de ver que se desempeñan bien, tanto financieramente como en la vida. Si mencionan habilidades o logros estará ansioso por aprovecharlos y les asegura que podría conseguirles futuras oportunidades en Ubersreik: *‘¿Cazar ratas? ¡Mi familia está interesada en varios graneros y siempre hay una recompensa por las alimañas! ¡Tenemos que estar en contacto!’* o *‘¿Aprendiz de mago? ¡Tengo ideas para obtener beneficios con la magia! ¡Debemos discutir esto más tarde!’*, etc. Acomoda esto a los Personajes, pero no presiones demasiado.

Reuter es reservado sobre sus operaciones actuales. Si la charla conduce a preguntas, será breve: *‘Oh, solo algunas construcciones y proteger los suministros mientras viajamos allí. Nada demasiado oneroso’*. Si se le presiona, se excusará. Después de todo, tiene que hacer mucho papeleo si quiere que todo esté acabado antes de llegar a la zona de trabajo.

Una vez Reuter ha intercambiado cortesías con los Personajes regresa a su camarote. Está ansioso por asegurarse de que los Personajes son leales y que harán bien su trabajo, por lo que se despedirá con algo como: *‘Haceros útiles durante el viaje y tomaré nota. Siempre hay recompensas destinadas a los que están a nuestro lado. Tenemos grandes cosas planeadas para el área. Podéis ganar un buen dinero si probáis vuestra valía’*.

Cuando estén solos, los Personajes interesados en el bote y con Habilidades relevantes pueden hacer una Tirada **Desafiante (+0) de Saber (Vías fluviales)** o **Normal (+20) de Navegar**. Los que la pasen tienen la impresión de que esta es una operación chapucera, que el bote ha sido cargado de una manera que causa niveles innecesarios de inestabilidad, y que la carga no está bien asegurada. Esto puede resolverse con otra Tirada **Desafiante (+0) de Saber (Vías fluviales)** o **Normal (+20) de Navegar**, o automáticamente si uno de los Personajes es un estibador.





EL CAPITÁN DE LA BARCAZA

El capitán de la barcaza es un strigano llamado Reiko. Cuando Rutger se retira a su camarote, Reiko se presenta y pregunta a los Personajes si están dispuestos a echarle una mano en la barcaza. Aunque al principio es suspicaz con los Personajes, pronto será acogedor si se muestran amistosos o acceden a ayudar en la barcaza.

Reiko sabe muy poco de Rutger o sus socios, pero sabe que el Grausee es un lago maldito con una reputación impía. No habría aceptado el trabajo sino estuviese desesperado por ganar dinero. *'Bueno, mi esposa murió el año pasado y he pasado apuros desde entonces. Reuter parece buena gente, y yo y mis chicas necesitamos un buen descanso. Así que mejor no pensar en las historias de mi abuela sobre bestias en las marismas, ¿no? Vamos, construimos su molino y demás, y confiamos en nuestros ancestros.'* Si se le pregunta por las bestias en las marismas, Reiko encoge los hombros. No es de esta zona, pero Madre Vadoma la atravesó hace décadas y no está contenta de regresar.

Reiko – Barquero

Reiko suele recorrer Reikland con su familia, perseguido de una ciudad a otra por el populacho que desprecia a los striganos. La vida ha sido particularmente dura desde que su esposa murió. Cuando Thulgrim le ofreció plata por emplear su barcaza para transportar suministros desde Grausee y Ubersreik, y ayudar en la construcción del molino, Reiko aprovechó la ocasión. Desde entonces, el dinero es consistente y sus empleados leales, pero el trabajo ha sido difícil.

Su sueño es perturbado por pesadillas, y pasa la mayor parte de sus días intentando calmar las tensiones en el campamento. Está ansioso por terminar el trabajo y poder volver con sus hijas, que actualmente están con sus abuelos en su casa flotante atracada no lejos de Ubersreik.



Durante este escenario, Reiko es sobre todo un portavoz para el grupo de striganos. Cuando los striganos están preocupados, es Reiko el que da un paso adelante para ser su voz; cuando los PJs se acercan a los striganos para conseguir información, Reiko puede dar las respuestas. En el transcurso del escenario caerá en el desaliento al perder su barcaza, que se convertirá en rabia y desesperación cuando descubra que Reuter ha sido asesinado.

REIKO

M	HA	HP	F	R	I	Agi	Des	Int	V	Em	H
4	39	34	53	52	51	52	45	41	35	36	18

Habilidades: Aguante 64, Combate cerrado (Básico) 54, Nadar 66, Navegar 51, Saber (Vías fluviales) 56

Rasgos: Armadura (Cuero) 1, Arma (Daga) +7

LA MÍSTICA STRIGANA

La anciana strigana sentada en la proa del bote no interactúa con nadie al principio. Solo inclina la cabeza y pide en voz baja a sus ancestros para que el bote llegue a salvo a su amarradero. Está convencida de que se acerca el desastre. Reiko advierte a los Personajes de que no hablen con ella. Si lo intentan, otros striganos dirán cosas como, *'dejad en paz a Madre Vadoma'*, o, *'dejadla rezar — y esperad que en vuestra vejez la gente os deje tranquilos'*.

Pero esto cambia pronto. Cuando la barcaza evita un meandro en el río, Vadoma reacciona apresuradamente. Suelta un chillido de alegría cuando sus ojos se abren de par en par y miran a su alrededor, aunque parecen ciegos por las cataratas. Luego grita, con sus dientes de oro brillando bajo el sol, y agarra el aire con sus manos marchitas. Cuando se calma, habla con voz rasgada.

'Oh, ¡alabadlos! ¡Venerad a los ancestros porque nos han librado de este retorcido meandro de río y de la Bestia del Ortschlamm! ¡Alabadlos! Pero con no menos empeño, porque nos dirigimos hacia otros peligros mayores...'

El resto de la tripulación se encoge de hombros ante la cantinela de la anciana antes de volver al trabajo. Han visto esto muchas veces. La Madre Vadoma tiene muchas visiones, y muy pocas relativas a su vida diaria, por lo que ya no la prestan atención.

Sin embargo, los Personajes si podrían estar interesados. A ella le alegra hablar, pero no tiene mucho sentido. *'Si, si, uníos a mí para agradecer a los ancestros benefactores que nos permitan evitar a la Bestia'*, o, *'no, mejor salir de las aguas: están malditas, ¡y la Bestia vive ahí abajo!'* o, *'oh, las marismas, esas marismas, ¡malditas y acechadas por la terrible Bestia!'* Todo lo que murmura está relacionado con la Bestia del Ortschlamm.

Vadoma – Mística

Su visión mística llegó después de que su marido fuese ahorcado injustamente por una muchedumbre bajo la sospecha de causar mutaciones. Su marido apareció en sus sueños para despedirse. Desde entonces, ha padecido visiones del más allá: fantasmas, espíritus, profecías, o, más recientemente, su propia muerte.

Se comunica frecuentemente con sombras que ella cree que son sus ancestros. Compartirá lo que le dicen con cualquiera que la escuche: el fin se acerca, prepárate.



Persuadió a Reiko, su nieto, para que la dejase viajar con él cuando aceptó el trabajo en Grausee, sintiendo que caminaba a ciegas hacia un peligro terrible. Ahora se esfuerza en escuchar los murmullos de sus ancestros con la esperanza de descubrir información útil para salvarle.



Vadoma debe emplearse para reforzar el aura espeluznante del escenario con sus visiones y predicciones de desastre, y para establecer los mitos de la Bestia del Ortschlamm como adelanto de sucesos posteriores. Si sobrevive al ataque del lucio gigante, puede suministrar información a los PJs relativa al círculo de piedra o a las leyendas locales, como consideres apropiado.

VADOMA

M	HA	HP	F	R	I	Agi	Des	Int	V	Em	H
4	23	26	24	24	54	25	51	52	55	45	11

Habilidades: Carisma 58, Intuición 73
Talentos: Segunda vista
Rasgos: Arma (Puño) +2

¡A PIQUE!

Poco después de que Vadoma finalice su diatriba, el desastre golpea al Trandafir. Lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

Con un choque tremendo la barcaza se sacude y estremece cuando golpea contra unas rocas que han pasado inadvertidas. Cajas y barriles se sueltan de las correas que los sujetaban y los tripulantes se esfuerzan por no caerse mientras el Trandafir se inclina y vira en la corriente. La anciana grita cuando es arrojada hacia las espumosas aguas del Verfelfluss.

Los Personajes tienen que pasar una Tirada **Desafiante (+0) de Atletismo** para no caerse. Los que fallen son arrojados al suelo y necesitan pasar una Tirada de **Resistencia** o resultan *Aturdidos*. Si un jugador falla la Tirada de Atletismo por -2 NE o más, es arrojado por la borda y cae al río.

CAYENDO AL AGUA

El Verfelfluss es frío y de corriente rápida. Afortunadamente para los Personajes (no para el bote) es poco profundo en este punto. Para no ser arrastrado y ahogarse, el Personaje solo tiene que recuperar el equilibrio y vadearlo.

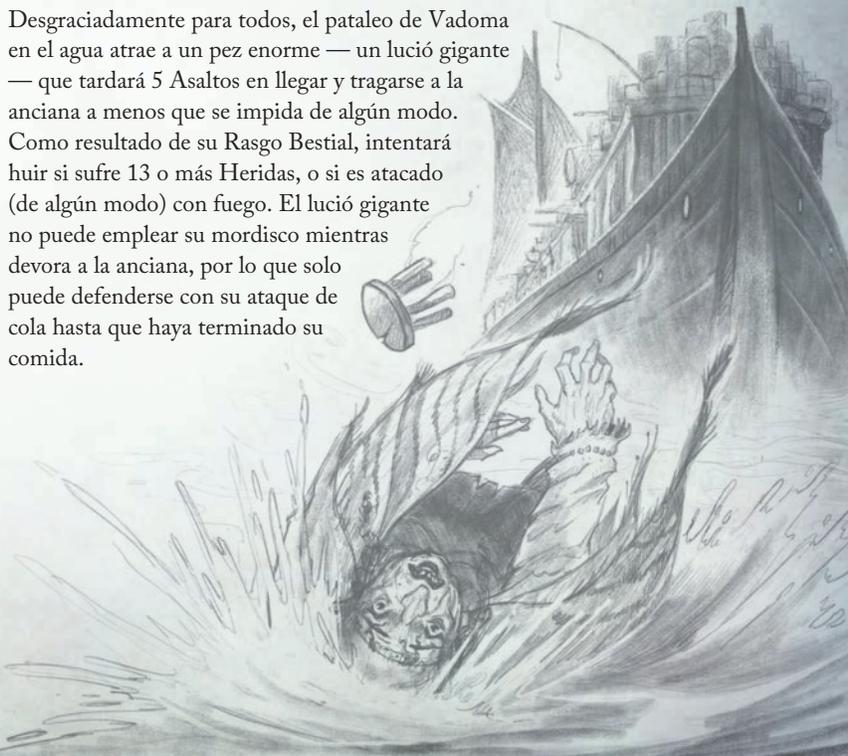
Las aguas están heladas, alimentadas por corrientes glaciales que proceden de las Montañas Grises. Cualquiera que se sumerja en el agua, deliberadamente o como resultado de un accidente, puede resultar conmocionado por el frío. Para ver si esto ocurre haz una Tirada Normal (+20) de Aguante. Los que fallen resultan *Aturdidos* porque el agua helada saca el aire de sus pulmones. **Nota:** un Personaje puede gastar un nuevo punto de Resolución para evitar el efecto del agua fría.

Los Personajes pueden nadar con una Tirada Normal (+20) de Nadar, o hacer pie en el lecho del río. Esto requiere una Tirada Fácil (+40) de Atletismo si son de tamaño Normal (enanos, elfos y humanos), o una Tirada Normal (+20) de Atletismo si son de tamaño Pequeño (halflings).

Los Personajes que fallen esas tiradas; o que están *Aturdidos*, son arrastrados río abajo y comienzan a ahogarse (consulta WFRP, página 181) hasta que puedan hacer pie, posiblemente tras dejar de estar *Aturdidos*.

Causar demasiado daño o inconvenientes a los Personajes en esta fase inicial de la aventura puede complicar el juego a un nivel frustrante. El DJ debe animar el uso de puntos de Fortuna y Resolución para evitar el ahogamiento. Si es necesario gastar un punto de Destino, el desafortunado Personaje logra llegar hasta una orilla cercana antes de colapsar exhausto para el resto del encuentro.

Desgraciadamente para todos, el pataleo de Vadoma en el agua atrae a un pez enorme — un lucio gigante — que tardará 5 Asaltos en llegar y tragarse a la anciana a menos que se impida de algún modo. Como resultado de su Rasgo Bestial, intentará huir si sufre 13 o más Heridas, o si es atacado (de algún modo) con fuego. El lucio gigante no puede emplear su mordisco mientras devora a la anciana, por lo que solo puede defenderse con su ataque de cola hasta que haya terminado su comida.





Lucio gigante joven

Se sabe que el lucio que habita los lagos y ríos del Imperio crece a proporciones titánicas, y los pescadores narran relatos de bestias que alcanzan los 6 metros de largo. Estas criaturas son conocidas como lucios gigantes. La mayor parte ha sido eliminada de los grandes ríos y solo son raramente encontrados en los afluentes más remotos. Este espécimen es una bestia más pequeña, de apenas tres metros. No obstante es un peligroso depredador. Está hambriento y solo lucha para asegurarse la comida.



LUCIO GIGANTE

M	HA	HP	F	R	I	Agi	Des	Int	V	Em	H
8	55	0	40	40	37	40	-	9	40	-	26

Rasgos: Acuático, Armadura 1, Bestial, Cola +5, De sangre fría, Mordisco +6, Visión nocturna, Tamaño (Grande)

DESENLACE

Para cuando los Personajes se hayan encargado (o hayan fracasado) del lucio gigante, Reiko y la tripulación del *Trafandir* han estabilizado la maltrecha barcaza y comenzado a rescatar lo que pueden del naufragio. Dos striganos están malheridos — una mujer llamada Chella cuida su antebrazo roto, mientras que un hombre más bajo, Ronamo, jadea y gesticula apretando sus costillas amoratadas. Los tripulantes sanos rescatan barriles y cajas, apilándolas en un montón en una orilla cercana.

Si Vadoma sobrevive, abrumará con alabanzas a los Personajes y afirmará que están preparados para enfrentarse a la Bestia. Reiko y los striganos tratarán bien a los Personajes después de este incidente. Compartirán con agrado cualquier cotilleo que conozcan (dentro de lo razonable) sin necesitar de una Tirada.

Los Personajes pueden ayudar de varias formas si muestran iniciativa, atendiendo a los heridos u ofreciéndose para descargar la mercancía. Una vez resueltas las Tiradas ocasionadas por las acciones de los Personajes, Reuter les llamará. Está en la orilla, observando como Reiko dirige a dos tripulantes para recuperar un pesado cofre de madera del interior de su camarote. A pesar del desastre, se esfuerza por parecer optimista y animado.

‘Por el amor de Sigmar! Eso podría haber sido mucho peor, ¿no? Bueno, sé que tiene mala pinta, pero no creo que sea un contratiempo tan serio como podéis creer. Iremos al campamento y traeremos a Thulgrim. Él sabrá el mejor modo de parchear a la vieja dama.’

Señala el bote, que parece tomar sus palabras como una señal para partirse catastróficamente con un estruendo desgarrador, yéndose corriente abajo como un desecho mal pintado.

‘Ah! Bueno... no importa. Ranald da con una mano y quita con la otra. ¡Estoy seguro de que la buena suerte espera a la vuelta de la esquina! Siento tener que estirar los términos de nuestro contrato, pero parece que en lugar de viajar en mi barcaza, ¡tendréis que ayudarnos a transportar las mercancías al campamento! Pero para gente como vosotros, gente con agallas, estoy seguro de que eso no es un problema. Es un viaje corto, y con todo lo que habéis hecho por mí hoy, tal vez haya una moneda de oro para vosotros.’

Los Personajes podrían pedir una recompensa en el acto, pero Reuter ofrece una mueca avergonzada y señala el cofre, que está cerrado por un par de candados pesados.

‘Estaría encantado de pagaros ahora, pero como podéis ver hay dos candados y solo tengo una llave. La otra llave la tiene mi socia, Fraulein Johanna Stiegler, en el campamento. Entonces, ah... tendréis que acudir a mí si queréis ser pagados.’

Reuter no permitirá ningún daño al cofre, o forzar los candados, sin importar lo persuasivos que puedan ser los Personajes.

PARTE 2: EL CAMINO MÍSTICO

Los Personajes dejan atrás la barcaza hundida y se dirigen al campamento en Grausee. El viaje solo lleva una hora, pero una espesa niebla y una atmósfera opresiva hacen que parezca mucho más largo. Para mantenerles confortados, Reuter anima la conversación entre los viajeros. Reiko se unirá si Vadoma aún vive. Su moral será baja dada la pérdida de su barcaza — aunque estaba en las últimas y Reuter afirma que le recompensará con un porcentaje de su valor. Si Vadoma está muerta, Reiko rezará en silencio a sus ancestros al menos durante 15 minutos y luego se unirá a cualquier conversación. En realidad está consternado porque ella ha cruzado el Portal de Morr, pero no quiere desanimar a su tripulación. Si Vadoma sigue con vida, usará el tiempo para rezar a sus ancestros pidiendo un viaje seguro. Lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

Mientras camináis fatigosamente por el camino hacia Grausee, las sombras se alargan y llega una noche helada. Los striganos se esfuerzan en cargar todos los materiales rescatados del naufragio, refunfuñando y mirando con recelo a Reuter según lo hacen.

Por su parte, Reuter mantiene una actitud alegre, aunque hay momentos en los que baja la guardia y se le ve pensativo y cansado. Cada poco dice en voz alta que el viaje está a punto de acabar, pero estas palabras no parecen ir acordes a vuestro progreso actual.



¿Tu barco no parecía muy bien organizado? ¿Quién se encarga actualmente de los trabajos de construcción?

'He contratado los servicios de este maravilloso ingeniero enano, Thulgrim Nadrisson. Es el capataz y quién administra todo el trabajo. Es realmente maravilloso. Procede de Karak Azgaraz; un profesional consumado. No consiente el trabajo poco riguroso y solo compra lo mejor. ¿El barco? Una pérdida dolorosa, pero en los negocios ocurren estas cosas. Un accidente puede suceder a pesar de su supervisión profesional más que a consecuencia de ella.'

Reuter contrató a Thulgrim, pero este no es lo que afirma. En realidad, el enano se hace pasar por un ingeniero debido a un agravio que tiene con los mercaderes. Thulgrim pretende echar por tierra la operación Reuter-Stiegler, arruinar la reputación de sus familias, y obtener tanto dinero como le sea posible. Cubre sus defectos contratando amateurs y siempre que se le piden cuentas le dice a Reuter que Stiegler es la culpable, o viceversa.

CHISMORREOS CON LOS STRIGANOS

A diferencia de Reuter, Reiko y los demás striganos se vuelven silenciosos y hoscos según progresa el viaje y la niebla aumenta. Vadoma, si sobrevivió, se vuelve especialmente retraída.

Para entablar conversación, un Personaje debe hacer preguntas educadas y pertinentes y luego pasar una Tirada **Difícil (-20) de Cotilleo**. Si falla la Tirada, el strigano más cercano bosteza y dice: *'Mira, me está costando dormir y estoy demasiado cansado para charlar'*. Si los Personajes salvaron a Vadoma no necesitan hacer esta Tirada, aunque los striganos seguirán diciendo que están cansados antes de contestar educadamente a sus preguntas. Si pasan la Tirada, los striganos les ofrecerán respuestas cortas. Mantienen las siguientes opiniones y son cuidadosos de no decir nada que pueda causar controversia y ofender a sus empleadores. Si los Personajes están bien considerados por Reiko, él les dará algunas respuestas sin necesidad de una Tirada.

- El Grausee está definitivamente encantado.
- Para ser justos, la mayoría de los lugares están encantados, pero es algo particularmente malo cerca de Grausee.
- Si madre Vadoma dice que hay una bestia en las marismas, probablemente la hubo hace mucho tiempo.
- El lugar es bastante bueno para construir, pero nos iremos al acabar el trabajo: hay demasiados fantasmas.
- No somos expertos en construcción, pero somos prácticos y podemos aprovechar nuestro talento si se nos instruye bien.
- Reuter, Stiegler y Thulgrim, pagan bien y con regularidad, aunque a menudo es complicado recibir órdenes claras.
- La gente nativa del lugar no es amigable con nosotros. Dicen que somos ladrones. Eso es simplemente falso.
- Venerar a los ancestros es muy importante para nosotros.

- No, esos ancestros no son demonios no muertos que beben sangre humana. ¿Acaso crees todo lo que se dice? Esas calumnias son propagadas por perros sin honor que están resentidos con nosotros porque envidian nuestra vida despreocupada e ignoran nuestra rica herencia cultural.
- Reuter pagará cualquier dinero que haya prometido; en eso, al menos, es de fiar.
- El accidente en la barcaza no pudo evitarse, de modo que nadie es culpable.

Cualquier conversación con Reiko y los demás striganos se ve interrumpida por extraños sonidos desde los bancos de niebla que hay a ambos lados. Los striganos hablan en voz baja hasta callarse, esperando ser atacados en cualquier momento.

PARTE 3: EN EL CAMPAMENTO

Después de una hora o más de caminar entre la niebla, los Personajes llegan al campamento. Está levantado encima de un pequeño istmo entre el Verfelfluss y el Grausee, no muy lejos de un círculo de piedras. Aquí, conocerán a Stiegler y Thulgrim, y descubrirán que no todo va bien en su asociación comercial.

Quando describas el campamento, tomate tiempo para mostrar lo extraño y aprensivo que es el lugar — normalmente, nadie lo elegiría para pasar la noche, salvo que no tuviese otra opción.

Más adelante, se ve la fuente del Verfelfluss, un gran lago gris que se extiende más allá de la vista. El campamento está en el límite de un promontorio que descansa entre una amplia bahía del lago y la orilla del río. Es una gran extensión de tierra, unas 12 hectáreas en total, salpicada de arbustos y salientes rocosos.

Aún así, es obvio porque es un buen lugar para un molino, ya que el edificio puede construirse fácilmente cerca de la orilla del río de corriente rápida.

Hay montones de madera y ladrillos dispuestos, y el pequeño, pero ocupado, campamento de tiendas y carruajes se levanta en torno a ellos. Muchos carruajes son los típicos de los striganos: han visto tiempos mejores y tienen una forma semicilíndrica con techos de tejas. Hay otras tres moradas en el campamento. Una es una gran tienda cubierta con la heráldica azul y amarilla de Ubersreik y la plata y azul de los Jungfreud. Está en el extremo izquierdo. La segunda es un gran carruaje de madera, opulento y majestuoso, situado en el lado opuesto a la tienda, a la derecha del campamento. Entre ambas hay una tienda pequeña junto a la que se eleva una plataforma de madera. La rechoncha figura de un enano se alza sobre la plataforma, fumando una pipa.

Más allá del campamento se encuentra una zona más salvaje, con girones de niebla aferrados a la tierra empapada y salpicada con grandes megalitos de piedra negra. Cuando los ojos de los Personajes observan las distintas piedras, un escalofrío corre por su espalda.



Una Tirada **Complicada (-10) de Percepción** o **Fácil (+40) de Saber (Ingeniería)** ofrece la impresión de que el lugar de construcción es muy chapucero. Todo está desorganizado: los andamiajes son precarios y a medio construir; las excavaciones iniciales están demasiado cerca del río y se han inundado. Las herramientas de trabajo parecen baratas y los materiales de construcción se amontonan con cuerdas, madera y ladrillos.

Si Vadoma aún vive, Reiko la lleva a una de las tiendas de los striganos para que pueda descansar. Se quedará en cama para el resto de la aventura, pero estará contenta de hablar con los Personajes si acuden a ella para pedirle consejo.

A medida que Reuter se aproxima al campamento, su actitud optimista y su sonrisa desaparecen. Rápidamente dirige a los Personajes a su capataz, Thulgrim. *'Thulgrim, debe estar por ahí, ¡Thulgrim!'* El capataz es un enano maduro con el pelo negro largo y barba ancha y erizada. Lleva puesto un mono de trabajo sucio y fuma una gran pipa marrón. Su rostro se oscurece cuando establece contacto visual con Reuter.

Thulgrim desciende de la plataforma balanceándose. Cogiendo la pipa de entre sus dientes, eructa una espesa nube de humo alquitranado directamente en el rostro de Reuter. *'¿De vuelta tan pronto, humano?'* Reuter toserá. *'Bien, si... ah... ya ves... bien, tuvimos un pequeño... contratiempo... en el río. Esta amable gente demostró ser muy útil en el suceso... Esperaba que pudiéramos ofrecerles una pequeña compensación. Además, los he contratado para realizar algunas de las tareas en el campamento. Ya sabes cuales son. Los asuntos que los striganos son... bueno... reticentes a hacer.'* Rebusca dentro de su jubón y saca una gran llave de cobre en una cadena que lleva en torno a su cuello. *'¿Quizás puedas llevar el cofre a la caravana de Stiegler y arreglar algo de plata para ellos?'*

Thulgrim – Charlatán

Thulgrim es el capataz del campamento y el enano responsable de que se construya el molino. Sin embargo, hay mucho más de lo que sugiere su apariencia inicial. Consulta **La historia de Thulgrim** en la página 24 para más detalles sobre su agravio personal contra Reuter y Stiegler, y la vergüenza que carga en consecuencia. **Nota:** los enanos no suelen escoger la Profesión de Charlatán; pero Thulgrim lo hizo porque sentía que existían razones para ello. Es muy consciente de la deshonra que supone para su nombre y está totalmente dispuesto a pagar el precio.



THULGRIM

M	HA	HP	F	R	I	AgI	Des	Int	V	Em	H
4	53	38	49	48	57	26	53	37	52	35	18

Habilidades: Liderazgo 52, Regatear 45

Rasgos: Arma (Martillo) +8





Si los personajes se quejan porque Reuter prometió una corona de oro a cada uno, levanta las manos y parece dolido. Explica que, naturalmente, con los dos candados que tiene el cofre de la paga, Stiegler tendrá que ser consultada primero. Además, con la reciente pérdida de la barcaza, es poco probable que Stiegler esté comunicativa con el tema del dinero... Pero insiste en que al final conseguirá ablandarla y que serán pagados, antes de reiterar que está cansado y que necesita reposar un poco.

Reuter está verdaderamente agotado. Se siente abatido en este momento. Responderá a cualquier consulta de forma somera antes de irse a su cama. Thulgrim hará señas a los Personajes para que le sigan con el cofre mientras se dirige hacia el carruaje de Stiegler.



UNA REUNIÓN CON JOHANNA STIEGLER

Thulgrim no es un enano hablador. Está amargado y distraído, sufre insomnio, y guarda un agravio ardiente. Normalmente, responde a las preguntas de una manera concisa, empleando monosílabos si es posible. Si se le pregunta algo no concluyente, responde, *'eso requiere pensarlo; me pondré en contacto contigo para eso'*, en lugar de entablar una conversación. Si un Personaje le sugiere que el trabajo está siendo deficiente, se esforzará por conservar la calma.

'Las técnicas que emplearía si tuviese un buen puñado de enanos para trabajar, serían tan sólidas como las mismísimas Montañas Grises, pero las cosas solo pueden ir así de bien con la escasez de talento y fondos que tengo a mi disposición. Si creéis que podéis obtener mejores resultados de una pandilla de humanos perezosos y de dos idiotas enfadados, entonces, ¿sabéis lo que os digo? ¡Adelante!'

Mientras los Personajes caminan hacia el carruaje de Stiegler, ella concluye un encuentro con su socio, Hans Strahng. Él se va antes de que lleguen allí, pero un Personaje que pase una **Tirada Difícil (-20) de Percepción** podrá tener una visión general del hombre que sale del carruaje y abandona el campamento. Es de aspecto rudo, con cicatrices en la cara y pelo negro y lacio. Viste ropa campesina parcheada en tonos verdes y marrones. Para más detalles sobre Hans y su relación con Stiegler, consulta la página

19. Thulgrim sube los escalones de la gran carreta y golpea con fuerza. Desde dentro se pueden escuchar sonidos débiles de pies arrastrándose y suspiros. Luego pasos, el sonido de unos tacones golpeando las tablas del suelo, justo antes que la puerta se abra.

Stiegler es una mujer alta, vestida con unos elegantes pantalones ajustados y un jubón. Su pelo, ligeramente aceitado, cuelga en rizos dorados. Su boca es un gesto de desaprobación pintado en rojo. Sus deslumbrantes ojos son de azul intenso, inyectados en sangre y con los párpados enrojecidos. Más que hablar, sisea con los dientes apretados. *Yo... esperaba... poder... dormir. Sea lo que sea que queráis, ¿no puede esperar hasta mañana?'*

Thulgrim está completamente impávido ante su malestar. *'El barco tuvo problemas. Esta gente ayudó con el rescate. Reuter quiere compensarlos. Y compensarlos bien si es posible.'*

Stiegler desvía la mirada con un suspiro teatral. *'Como si mi estimado socio no hubiese demostrado ya su incompetencia y su libertinaje! Enano, ya tengo un campamento repleto de, así llamados, activos ¡que obstinadamente no sudan para mí! Trae ese cofre dentro y colócalo en el suelo, ¡pero no autorizaré el gasto de un solo penique de bronce hasta que vea algún progreso!'*

Stiegler es una mujer feroz y decidida, sincera en su negativa a gastar más dinero. Sin embargo, también está agotada por sus pesadillas y el estrés. Así que, si los Personajes insisten en que merecen algo de dinero, finalmente les pagará para deshacerse de ellos. No obstante, obtener el dinero de Stiegler requiere que los Personajes discutan y pasen una **Tirada Complicada (-10) de Regatear**. Si tienen éxito, pagará a cada uno 10 chelines, más 2 chelines por NE, hasta un máximo de 1CO.

Antes de que los Personajes se marchen, Stiegler suavizará la situación. Necesita la ayuda de personas competentes. *'Quizás bayamos empezado con mal pie. Si es así, pido vuestra indulgencia. Normalmente no soy así. Las cosas se han vuelto... estresantes últimamente. Intentemos descansar bien esta noche y por la mañana podremos llegar a un acuerdo mutuo, ¿eh? Os aseguro que cualquier cosa que Reuter os haya prometido yo la doblare — y a diferencia de él, yo mantengo siempre mis promesas.'*

Johanna Stiegler – Mercader

Stiegler está desesperada. Su asociación con Rutger Reuter — que parecía tan sabia al principio cuando el joven era encantador — ha demostrado ser un desastre. Reuter miente y gasta, y gasta y miente. Ver que el dinero logrado del trato con los Thagga (consulta la página 24) se ha disipado a manos de Reuter, y sin ningún medio legal para apartarlo del negocio, hace que no vea posible completar el molino con Reuter implicado. Ella ha intentado agradarle, le ha suplicado, rogado y amenazado, pero Reuter no cede. Así que, el único curso de acción que ve para mantenerse viva en el negocio es: eliminar a Reuter.

En el fondo, Stiegler puede ser una mujer despiadada y sin ninguna empatía en su alma oscura, pero el asesinato no es algo que ella suela contemplar. Las pesadillas y la atmósfera opresiva causadas por las Piedras Negras de Grausee la han desalentado,



pero si esa influencia desapareciese, el horror de lo que ordenó haría que se desmoronase rápidamente.

Interprétala como agotada, ansiosa y de mirada enajenada, pero también enérgica y segura. Pasará la mayor parte del escenario evitando un cara a cara, bien por temor a que otros desvelen lo que ha planeado, o avergonzada de haber sido engañada por el enano y horrorizada por haber ordenado la muerte de Reuter.



JOHANNA STIEGLER

M	HA	HP	F	R	I	Agi	Des	Int	V	Em	H
4	35	38	49	48	57	26	53	61	42	35	18

Habilidades: Regatear 46
Rasgos: Arma (Daga) +6

Los Personajes deben ahora encontrar un sitio donde dormir mientras se pone el sol. Thulgrim se excusa y se dirige a su cama. Por todo el campamento los trabajadores striganos se van a sus tiendas para pasar la noche. Se aconsejará a los Personajes hacer lo mismo a menos que quiera empezar a estar Fatigados.

Los Personajes tienen tres opciones obvias para dormir:

- Pagar 1 chelín cada uno a los striganos para que les acojan esta noche.
- Dormir gratis con los striganos, si salvaron a Vadoma o Reiko está bien dispuesto hacia ellos.
- Hacer una Tirada **Desafiante (+0) de Supervivencia** para construir un simple cobertizo. El éxito resguardará a un Personaje, más uno adicional por cada +1 NE logrado.

Hacer múltiples Tiradas, o dormir sin un refugio, causará que los Personajes se levanten la mañana siguiente con la Condición Fatigado.

PESADILLAS

Esa noche, las pesadillas perturban el sueño de todos, aunque no todos las recuerdan. Cada Personaje debe hacer una Tirada **Desafiante (+0) de Calma**. Los que fallan ganan la Condición *Fatigado* y recuerdan la siguiente pesadilla:

Anexo 3: La pesadilla

Te despiertas con un sobresalto repentino, con tu corazón golpeando contra tus costillas. Tus recuerdos de la pesadilla se desvanecen tan pronto como te despiertas, pero recuerdas una cama de paja, el fuego consumiendo una cabaña, grandes garras que te agarran y te sujetan. Recuerdas el reflejo de la luna del Caos sobre las aguas del Grausee siendo consumido por un ojo enorme y furioso. Tu espalda apretada contra una losa de piedra. Luego no recuerdas nada, salvo una angustia intensa y la sensación de haberlo perdido todo, desolado, para siempre.

YENDO A GRAUSEE

Los jugadores pueden viajar al pueblo de Grausee para obtener ayuda o consejo adicional durante la aventura. Esta clase de comportamiento puede confundir a los DJs novatos, porque por un lado es eminentemente evidente, pero por otro arruina la diversión si contratan PNJs competentes para hacer el trabajo por ellos.

Grausee es una comunidad agrícola de alrededor de 500 almas, en su mayoría empleadas en los campos. Algunos locales también pescan en el lago cercano de Grausee, donde abundan las carpas. Cazadores y recolectores hacen aquí su trabajo, peinando los bosques al este en busca de plantas y setas comestibles, además de la caza de pájaros, conejos y ciervos. La turba también sustenta la economía local, ya que los ladrillos de turba seca son embarcados desde Grausee a Ubersreik y a pueblos cercanos. Como muchas comunidades rurales en Reikland, las casas están dispersas alrededor del área, consistiendo en granjas valladas y fortificadas contra los goblin y otras amenazas. No obstante, unos veinte hogares se asientan en la orilla del lago, y un templo pequeño dedicado a Sigmar provee las necesidades espirituales de los lugareños.

Si los Personajes van a Grausee a buscar ayuda, encontrarán que el pueblo está demasiado ocupado con sus propios problemas. La gente puede confirmarles que Stiegler es de allí, pero comparten la creencia de los striganos de que el área de la construcción está maldito. No quieren tener nada que ver con ese asunto. También reconocerán la descripción de Hans Strahnig, si se la ofrecen, e insinuarán que es un violento zascandil al que los Personajes deberían evitar.





PARTE 4: EL LUGAR Y LAS PIEDRAS

Los Personajes se despiertan bajo el trasiego habitual de una construcción — los trabajadores striganos doblan el lomo para limpiar el terreno inundado, amarran andamios no demasiado estables, y prosiguen su trabajo mediocre para levantar el molino de agua. Una niebla espesa cubre el terreno y se desplaza entre los árboles, dejándolo todo húmedo e inconfortable.

Thulgrim hace una visita a los Personajes, les ofrece unas escasas gachas de cebada machacada y les asigna su tarea para el día: cavar y arrastrar los grandes megalitos que se alzan en el istmo. Durante su trabajo, los Personajes pueden descubrir más pistas sobre el área local — la ‘maldición’ de la que habla Vadoma — y pueden tener incluso la oportunidad de encontrar un tesoro para sí mismos. Thulgrim dice que la orden viene de Stiegler, pero está seguro de que Reuter les habría pedido lo mismo.

‘Como habéis visto la noche pasada, la pareja a cargo de este lugar no se pone de acuerdo; aún no han decidido cuánto pagaros por el rescate que hicisteis ayer. Si me preguntáis, no hay derecho, ya que parece que todos los fondos descansarían en el fondo del río si no fuese por vosotros. En cualquier caso, ciertamente os pagarán por un trabajo honesto, acordado con un honesto apretón de manos. Stiegler me dijo que os encargara cavar las antiguas piedras ogham que llenan el lugar. Son un verdadero fastidio y los striganos se niegan a acercarse a ellas — dicen que es tabú o alguna tontería así. ¡Son unos supersticiosos! Si pudieseis cavar alrededor de las piedras y derribarlas, creo que no les importaría arrastrarlas fuera. Hacedlo y tendréis un chelín cada uno por cada piedra, y son siete piedras en total. Y soy yo el que os promete ese dinero — así que lo conseguiréis, independientemente de lo que Reuter pueda o no deberos.’

No se puede regatear con Thulgrim y no hay otra cosa que los Personajes puedan hacer. Si simplemente se niegan a excavar las piedras, el capataz resopla y envía un mensaje a Grausee para contratar peones del pueblo que hagan el trabajo.

Si los Personajes desean hablar con Reuter o Stiegler, descubren que Reuter no está en su tienda y que no es posible encontrarle, mientras que Stiegler está exhausta y dormida. Si es molestada, les dice que hablará con ellos por la tarde.



TRASTOCANDO EXPECTATIVAS

Por lo general, en aventuras de este tipo, desenterrar un viejo círculo de piedras es, obviamente, algo muy estúpido. En este escenario es al contrario. Si los Personajes desentieran los antiguos oghams, solo ocurrirán cosas buenas. No obstante, derribar los megalitos aterrará a muchos veteranos de WFRP que esperarán desatar algún horror antiguo.

LOS OGHAMS

Los oghams son parte de un complejo megalítico más amplio que se extiende sobre el terreno. Hay seis piedras más pequeñas dispuestas un círculo irregular alrededor de la piedra principal. Las piedras más pequeñas son de granito negro de las Montañas Grises. Cada una mide poco más de un metro y está cubierta con una espesa capa de enmarañado líquen verde. Rascar el líquen revela diseños abstractos de lazos en espiral en sus bases.

La piedra central es de casi tres metros de alto, moldeada como una columna vagamente hexagonal de basalto marrón oscuro. Una escasa pátina de algas crece en su superficie, y unos ácaros rojos y escurridizos tienen su hogar aquí. De los seis lados del ogham central, uno es más ancho y antaño estuvo profusamente decorado. Un diseño en espiral de líneas entrelazadas corre por del borde y líneas horizontales dividen el diseño interior en muchas filas. Es imposible decir que había representado entre ellas porque la roca ha sido cincelada.





Ciertamente alguna mano antigua trabajó duro para eliminar todo rastro de lo que en el pasado se grabó en la roca. La niebla cuelga densa sobre el terreno alrededor de la piedra, cortada por la abundante vegetación, pero no toca la roca. La tierra en torno a la piedra más grande es un montículo de tierra suelta.

Si los Personajes cavan alrededor de la piedra, descubrirán que los grabados en su base no han sido borrados. Según raspan más tierra de la base, se revelan los motivos. Parece que la piedra mostraba antaño extensas inscripciones que relataban la historia de criaturas extrañas, pero que en los años posteriores se hizo un esfuerzo por destruir cualquier evidencia de su existencia o significado.



El aspecto de las criaturas es brutal. Salvajes y gigantes con cuerpos en forma de barril. Tienen cabezas triangulares en cuyo interior hay un único gran ojo. Las criaturas moran en torres primitivas construidas alrededor de la orilla de un gran lago. Una de las criaturas es mucho más grande que el resto y aparece prominentemente en los grabados. A juzgar por sus pechos oscilantes, es una hembra. Mientras que las demás criaturas son calvas, su pelo cuelga en trenzas largas y deshilachadas.

Una escena muestra alguna clase de partida de guerra atacando un pueblo de pequeñas chozas redondas, y llevándose botín y prisioneros. En el extremo derecho de esta imagen la hembra hinchada enarbola las cabezas de prisioneros asesinados sobre las aguas del lago. En las aguas se puede discernir una borrosa imagen de un monstruo de cabeza cornuda.

La siguiente fila muestra más ataques y ritos profanos. Una gran bestia — de casi cuatro veces el tamaño de las otras criaturas — las acompaña, parecida a un gran lagarto con cuatro pares de patas. Líneas dentadas, como rayos de tormenta, emanan de sus ojos, golpeando a los indefensos habitantes de las chozas.

La última fila de imágenes muestra la muerte y el enterramiento de la hembra hinchada. Las criaturas cíclope se reúnen en torno a su cuerpo, desgarrando el cielo con sus brazos extendidos. Después es enterrada en el suelo junto a un gran lago y se levanta un gran obelisco para marcar el lugar.

Por supuesto, el obelisco mostrado en los grabados es el mismo en el que los Personajes están cavando. Los Personajes pueden hacer una Tirada si quieren interpretar la escena, obteniendo más detalles con un éxito o información errónea con un fracaso.

Tirada de Saber (Historia)

Un Personaje que pase una Tirada **Difícil (-20) de Saber (Historia)** es capaz de deducir la siguiente información de las escenas mostradas en la piedra:

Anexo 4: Historia de las piedras

Las piedras se remontan a unos siglos antes de la era de Sigmar, cuando las tribus de humanos primitivos de la zona se enfrentaban con goblin y hombres bestia por el dominio. En ese tiempo, el lago Grause era el hogar de un gran dan de fimir, que enterraron a su matriarca en este lugar. Esta matriarca no tuvo, aparentemente, hijas, de modo que su muerte habría significado el final del dan. Claramente era una poderosa bruja y su habilidad para tratar con los demonios del Caos vio su partida de guerra reforzada con criaturas caóticas, como el feroz basilisco mostrado en la piedra.

Tirada de Arte (Escultura) u Oficio (Cantero)

Un Personaje que pase una Tirada **Desafiante (+0) de Arte (Escultura) u Oficio (Cantero)** puede discernir lo siguiente sobre la piedra:

Anexo 5: Los grabados sobre las piedras

Las piedras fueron inicialmente talladas hace muchos siglos, tal vez milenios, y se han erosionado mucho. Pero la desfiguración de la piedra central es mucho más reciente, puede que dos o tres siglos, y las marcas de las herramientas usadas son claramente visibles. Transportar la piedra desde las Montañas Grises tuvo que requerir un gran esfuerzo. Los intrincados relieves sobre la parte enterrada debieron necesitar una gran habilidad de sus escultores por las crudas herramientas que probablemente tenían a mano.

Tirada de Intuición

Un Personaje con habilidad mágica que pase una Tirada **Normal (+20) de Intuición** es capaz de discernir lo siguiente sobre la piedra:

Anexo 6: Visión bruja y las piedras

En el distante pasado, algunas maldiciones malignas debieron ser dispuestas sobre las piedras. Un poco de esa energía oscura aún persiste. Esta energía aparece como una mancha borrosa de dhar, el Viento de la Magia corrupto y negro, y parece actuar como una atadura en la tierra, manteniendo alguna maldición o conjuro largo tiempo olvidado, lo que podría explicar la inquietante sensación que la gente tiene sobre este lugar.



RETIRANDO LOS OGHAMS

No hay que hacer nada particularmente peligroso, o especial, para derribar las piedras, solo trabajar duro. Es una labor compleja y los Personajes deben pasar una Tirada **Desafiante (+0) de Aguante** tras derribar una cantidad de oghams igual a su Bonificación de Resistencia, u obtener la Condición *Fatigado*.

Si los Personajes simplemente derriban el anillo exterior de piedras, pueden hacerlo sin mayores incidentes. Cuando retiran el ogham central, se respira una sensación de alivio a lo largo de todo el campamento al disiparse sus energías oscuras.

Si los Personajes continúan sus excavaciones con la esperanza de encontrar un cuerpo enterrado bajo la piedra principal, podrían descubrir otros objetos de interés. Para hallar la ubicación de la tumba un Personaje debe pasar una Tirada **Desafiante (+0) de Intuición** o **Fácil (+40) de Saber (Ingeniería)**. La Tirada solo puede ser hecha una vez por cada PJ, o varios Personajes podrían

prestar Ayuda (como se describe en **WFRP**, página 155). Usa la tabla a continuación para determinar lo que encuentran.

Los casos de fallos más graves implican que los Personajes no encuentran nada.

TERMINANDO EL TRABAJO

Si los personajes se limitan a derribar las piedras, terminan su trabajo al mediodía. Si excavan la tumba, lo hacen a media tarde, o quizás después en función del éxito de sus excavaciones. Si abordan a Thulgrim preguntando sobre su paga, argumenta que lo tratará por la noche cuando se encargue de la paga diaria de todos.

Retirar la piedra central interrumpirá las energías oscuras que impregnan el área, y el dhar que se aferra al obelisco se disipa rápidamente, convirtiéndolo en una piedra mundana. Cualquiera

NE	Resultado	Consecuencias
+6 o más	Éxito asombroso	Los personajes localizan rápidamente la tumba de la matriarca fimir. Su sarcófago se ha inundado con el agua estancada del Grausee. Todo lo que quedan son trozos de ropa antiguos, pelo y unos pocos huesos. Sin embargo, también hay seis torques de oro en la tumba. Están pobremente elaborados y la calidad del metal no es muy alta, pero pueden venderse a un orfebre en una ciudad como Ubersreik por 2 CO cada uno, aunque Regatear podría incrementar esta cantidad. Alternativamente pueden venderse por 3–15 CO cada uno a un coleccionista. Sin embargo, transportar los torques y encontrar un comprador — y asegurarse de que los torques no son robados en este proceso — es una aventura en sí misma.
+4 a +5	Éxito impresionante	Como un <i>Éxito asombroso</i> , pero los Personajes llaman la atención mientras cavan y se extiende el rumor por el campamento de que han encontrado algo valioso. Hay una carterista entre los trabajadores, que intentará robar a un Personaje al azar antes del fin de la aventura. Queda criterio del DJ el momento. La carterista hace una Tirada Enfrentada de Prestidigitación/Percepción con su Habilidad de 56. Si la carterista tiene éxito se hace con dos torques (si el Personaje los lleva) o con la mitad del dinero del Personaje (si no lleva los torques).
+2 a +3	Éxito	Como un <i>Éxito asombroso</i> , pero el trabajo requiere más tiempo para llevarse a cabo y Thulgrim se une a los Personajes para averiguar cómo progresan, justo en el momento en que descubren el tesoro. A menos que empleen algún tipo de prestidigitación (o su equivalente mágico) para ocultar su nuevo hallazgo, indicará que cualquier oro encontrado en el lugar pertenece a Reuter-Stiegler. Pero les ofrecerá una paga por el descubrimiento de 7 chelines de plata por cada torque. Se puede Regatear esta cantidad hasta los 10 chelines.
+0 a +1	Éxito marginal	Como un <i>Éxito asombroso</i> , pero los Personajes necesitan mucho más tiempo para encontrar algo, por lo que todos son conscientes de su actividad. Cuando encuentran el tesoro, Stiegler está vigilándolos como un halcón y tomará de inmediato posesión de cualquier hallazgo interesante. Si los Personajes argumentan que deberían recibir una recompensa y pasan una Tirada Difícil (-20) de Carisma , ofrecerá a regañadientes un pago de 4 chelines a cada uno.
-1 a -0	Fallo marginal	Los Personajes no encuentran nada. Sin embargo, antes de que abandonen la excavación Thulgrim llega al lugar y descubre el tesoro. Si los Personajes argumentan que no habría encontrado el tesoro sin su ayuda y pasan una Tirada Difícil (-20) de Carisma , ofrecerá un pago de 2 chelines de plata a cada uno por el descubrimiento.



Personaje que hubiese percibido estas energías sentirá como se desvanecen al caer la piedra. La extraña sensación presente en el campamento desaparece y se extiende un sentimiento de alivio generalizado. Desde este momento en adelante, llegan a su fin las pesadillas sufridas por todos en las cercanías de Grausee.

LAS PIEDRAS NEGRAS DE GRAUSEE

Las Piedras Negras han estado aquí durante casi tres mil años. Más allá de su apariencia siniestra y de marcar el lugar de enterramiento de una bruja fimir, la piedra central causa los siguientes efectos mientras permanezca en pie:

- Todas las criaturas sintientes a menos de 3 kilómetros de las piedras sufren pesadillas de asesinatos, muerte y pérdidas (consulta Pesadillas en la página 13).
- La niebla se eleva hasta a 3-5 kilómetros de la piedra incluso en los días más brillantes de verano.
- La Bestia del Orschlamm, el guardián de la piedra — aunque hace mucho tiempo que olvidó su propósito — no puede morir (consulta La Bestia Eterna, página 20).

PARTE 5: LA MUERTE DE RUTGER REUTER

Los striganos cuelgan sus herramientas tras la jornada, y es probable que los Personajes quieran descansar y comer. Si han retirado algunas piedras, los striganos están impresionados y les ofrecen tazones de carne guisada picante. El ánimo será menos opresivo si el ogham principal fue retirado, aunque nadie salvo Vadoma establece una conexión entre estos dos hechos. Solo lo mencionará si van a verla a su tienda. Además, si se han retirado todas las piedras, la niebla disminuye considerablemente.

Después de comer, si las piedras han sido retiradas, los striganos encenderán un fuego para cantar y bailar, y Reiko pedirá a los Personajes que se unan a ellos. Más tarde, a medida que el día se desvanece, Thulgrim se acercará, necesita que Reuter le abra el cofre del dinero para pagarles, pero no puede encontrarle.

Para investigar, los Personajes tienen que dirigirse a la tienda de Reuter. Si las piedras han sido derribadas, les será fácil detectar un rastro de hierba aplastada que parte desde la tienda a la orilla más cercana del río, revelado por la escasa niebla. Unas huellas de unos grandes pies de tres dedos pueden verse en el lodo en torno al rastro. Si la niebla no ha retrocedido, es necesaria una Tirada **Desafiante (+0) de Percepción** para percatarse de estos detalles en la bruma nocturna.

Si los Personajes no son activos en la búsqueda, los striganos descubren el rastro a las órdenes de Thulgrim, lo siguen, y luego dan la alarma, lo que probablemente convocará a todo el mundo.

En la orilla del río hay un grupo de juncos, con sus altos tallos agitándose con la brisa. El cuerpo de Rutger Reuter yace allí. Su cadáver es una visión impactante. Viste una bata de lino blanco empapada en sangre. Le falta el brazo derecho y los desgarros en su hombro hablan de incisiones afiladas y salvajes. Su rostro, a pesar de toda la violencia sufrida, está extrañamente sereno, con los ojos cerrados y la boca ligeramente abierta. Las huellas de grandes pies con tres dedos marcan el lodo alrededor de la orilla. Rastros de niebla aún se aferran a su cuerpo frío, enroscándose en torno a su brazo y sus piernas como tenues tentáculos.

Una multitud de striganos se reunirá rápidamente, murmurando entre sí con un pánico creciente. Reiko da voz a sus miedos. *¡Es cierto que este lugar está maldito! ¡La gran bestia del Orschlamm está aquí!* Gesticulará hacia los pantanos que se encuentran al otro lado del río. *¡Ha venido en busca de sangre justo como madame Vadoma dijo que haría! El momento de partir ha llegado!* Tras sus palabras, los otros striganos hacen signos contra el mal. Algunos susurran con asentimiento y se dirigen a sus carruajes.

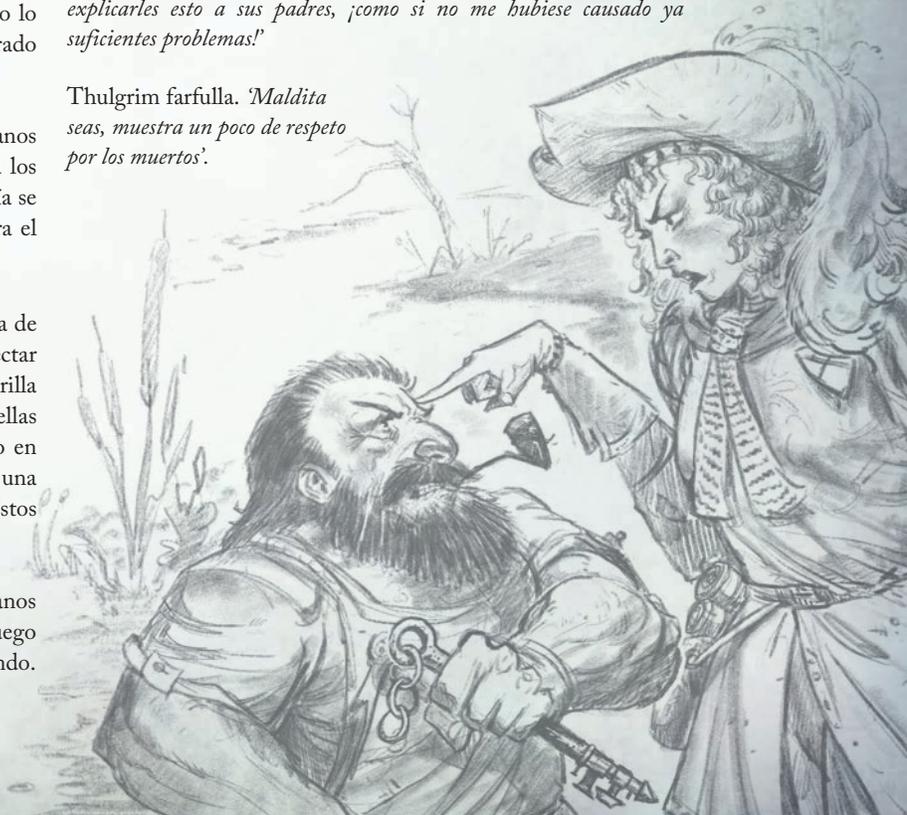
Si los Personajes investigan el cuerpo de Reuter descubren que la llave del cofre sigue en su cuello. Un Personaje que observe de cerca las heridas y pase una Tirada **Difícil (-20) de Percepción** o **Fácil (+40) de Sanar** notará que la mano izquierda de Reuter no muestra heridas defensivas, y que salvo el brazo desaparecido, su cuerpo no ha sido golpeado, magullado o mordido.

UN MOMENTO CRUCIAL

Cuando Thulgrim y Stiegler llegan a la escena, discutirán sobre quién debe hacerse cargo de la llave de Reuter. Lee o parafrasea el siguiente texto a los jugadores, ajustándolo a los sucesos según corresponda:

Stiegler contempla el cuerpo de Reuter sin ocultar su desprecio. *¡Así que ahora el imbécil está muerto! Supongo que tendré que explicarles esto a sus padres, ¡como si no me hubiese causado ya suficientes problemas!*

Thulgrim farfulla. *Maldita seas, muestra un poco de respeto por los muertos.*





‘¿Respeto? ¡Lo que necesitamos aquí es justicia!’ Stiegler saca una bolsa pesada de su cinturón. ‘¡Diez coronas de oro para las almas valientes que me traigan la cabeza del monstruo responsable de esto!’ Agita la bolsa en el aire. ‘¡Diez coronas de oro!’ Luego se acerca al cuerpo. ‘Me resarciré con los fondos, ¿dónde está esa llave?’

‘En realidad, creo que es mejor que me quede con la llave’, grita Thulgrim. ‘Después de todo, esta es una operación conjunta. Dudo que los Reuter estuviesen contentos con su inversión únicamente en manos de una forastera. Sé cómo me sentiría si viese a otro con mi dinero’. Thulgrim arroja una mirada cómplice y llena de odio, aunque ella parece no darse cuenta o preocuparse.

‘¿Y qué autoridad, qué derecho, tienes respecto a este asunto enano? ¡Ninguno! Hasta que los Reuters envíen a alguien para reemplazar a su difunto Rutger, ¡solo yo estoy al cargo aquí!’

Si los Personajes tienen alguna opinión sobre quien debería quedarse la llave pueden intentar intervenir de alguna forma. En caso contrario, Thulgrim cede ante Stiegler, aunque continúa maldiciendo por lo bajo. Ningún trabajador está interesado en rastrear al monstruo, así que los Personajes son animados a perseguirlo tanto por Thulgrim como por Stiegler. ‘Después de todo ¡para eso os traje Reuter aquí!’ Proporcionarán a los personajes un pequeño bote para permitirles atravesar a la orilla occidental del Verfelfluss.

PARTE 6: LA BESTIA DEL ORTSCHLAMM

Los Personajes viajan a través del lago hacia el Ortschlamm para descubrir a los verdaderos culpables tras la muerte de Reuter. Podrían sorprenderse por su hallazgo: bandidos contratados por Stiegler. Sin embargo, los temores de Vadoma son una vez más refrendados cuando el mismo monstruo por el que se hacían pasar los bandidos intenta devorar a todo el que ve.

EL ORTSCHLAMM

Al oeste del Grausee hay un área de pantanos arbolados conocida como el Ortschlamm. Es oscuro y misterioso, un paraje del que se dice que está contaminado por una maldición permanente. Un miasma marrón e insano cubre todo, incluso en los días soleados, y un olor fétido se eleva del agua estancada. Sus alrededores son visitados por los cortadores de turba y pescadores de Grausee, pero los recolectores solo se aventuran si necesitan desesperadamente anguilas y cangrejos de río. Es un lugar de escaso botín, pérdidas trágicas, y formas que se dejan entrever a lo lejos.

SIGUIENDO EL RASTRO

El rastro es asombrosamente, casi hasta lo cómico, fácil de discernir en la otra orilla del río, donde pueden verse varias huellas de tres dedos. Permite que los Personajes

hagan una Tirada **Desafiante (+0) de Rastrear** para determinar si existe algo antinatural en las huellas. Si obtienen 3+ NE, descubrirán que el rastro parece deliberado — tanto por tratarse de pisadas más pesadas o ligeras de lo que dejaría una criatura normal, sugiriendo que existe alguna clase de engaño.

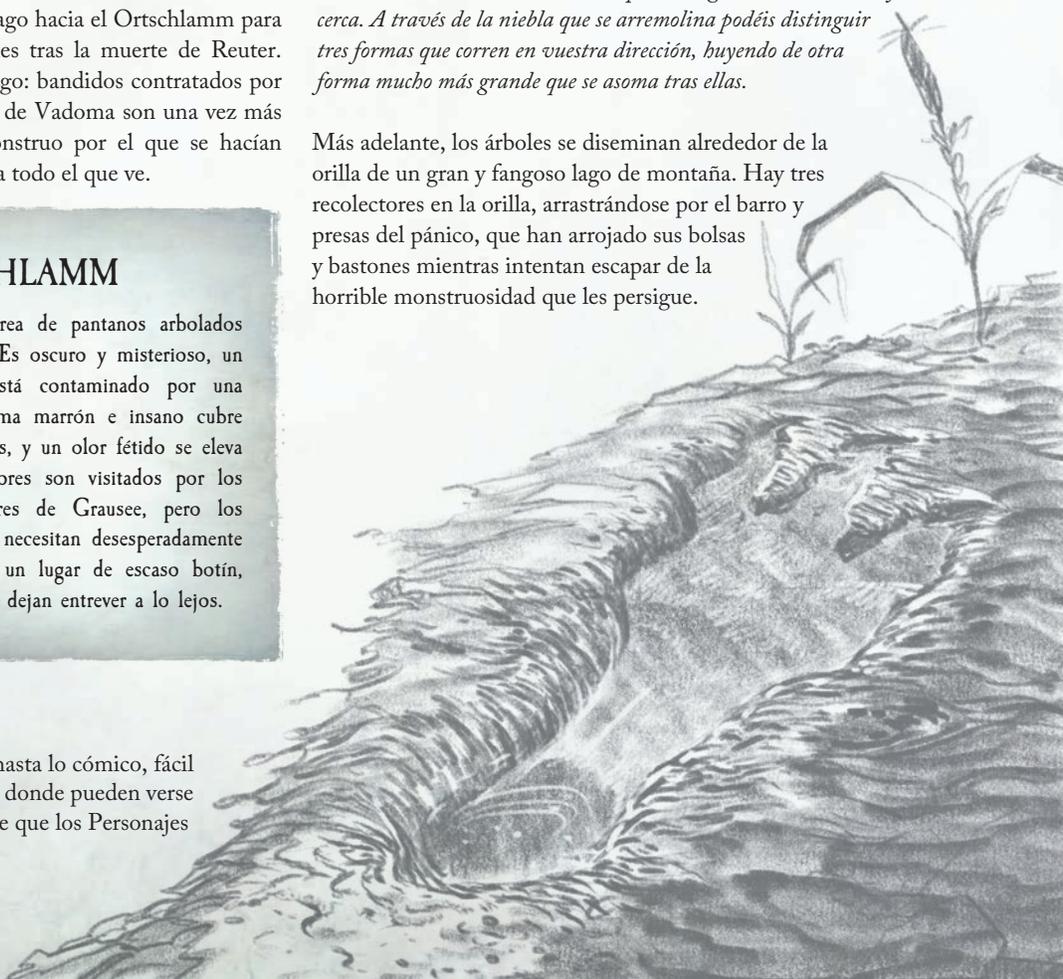
Las huellas se abren paso a través de los pasos excavados por los cortadores de turba, cuyas palas han cavado profundos canales en el terreno lleno de brezos que se desbordan cubiertos con una neblina marrón. El suelo es traicionero — raramente visible a través del miasma que oculta un lodo oscuro y pegajoso. Pronto, los Personajes se encontrarán saltando entre las pequeñas islas que se elevan por encima de la niebla — terreno firme con costras donde el sol ha endurecido la turba, o montículos donde crecen extensiones desiguales de hierbas del pantano.

A medida que avanzan, el camino se vuelve más tupido. El terreno acoge masas de abedules altos y pálidos, adornados con ramas rígidas y delgadas que se mueven a un lado y otro según pasan los Personajes, y que se amontonan por encima de ellos, bloqueando la poca luz que queda del día.

Lentamente, el terreno comienza a elevarse, y caminar colina arriba es complicado. Los Personajes deberían hacer una Tirada **Desafiante (+0) de Aguante** o sufrir la Condición *Fatigado*. Los Personajes podrían querer descansar aquí durante un instante para recuperar el aliento y eliminar esta Condición, pero antes de que puedan, lee o parafrasea el siguiente texto a los jugadores:

A medida que os abríis camino a través de una zona especialmente densa de abedules, escucháis unos repentinos gritos de alarma muy cerca. A través de la niebla que se arremolina podéis distinguir tres formas que corren en vuestra dirección, huyendo de otra forma mucho más grande que se asoma tras ellas.

Más adelante, los árboles se diseminan alrededor de la orilla de un gran y fangoso lago de montaña. Hay tres recolectores en la orilla, arrastrándose por el barro y presas del pánico, que han arrojado sus bolsas y bastones mientras intentan escapar de la horrible monstruosidad que les persigue.





La criatura es enorme, de casi 6 metros de longitud — con su imponente cabeza y hombros elevándose sobre los recolectores. Camina con ocho sucias patas mientras abre su boca cavernosa. Claramente, es vieja y enfermiza, y sus pasos temblorosos son inestables y arrítmicos. Muchos de sus dientes están rotos o han desaparecido, y su piel pálida y verde cuelga en grandes pliegues en su marchito cuerpo. Entrecierra los ojos y resopla mientras se mueve por la niebla, con sus ojos pequeños y saltones nublados por gruesas cataratas. Aún así es una visión temible, y pese a su debilidad, con un solo golpe podría partir a una persona en dos.

La Bestia del Ortschlamm

La Bestia del Ortschlamm es un antiguo basilisco que habita en el pantano. Ha estado allí durante milenios. Una criatura impía del Caos invocada hace mucho por los fimir, cuya presencia en el pantano ha vuelto tóxicas las aguas estancadas y hace el lugar hostil para la mayoría de formas de vida. Como otros basiliscos, es un reptil de ocho patas. Aunque sigue siendo un poderoso enemigo, el basilisco se ha marchitado con la edad y sus ojos están lacrimosos y vagos. Su debilidad relativa se refleja en su perfil, que es mucho más débil que el de un espécimen sano.



Este es el único PNJ en el escenario con varios rasgos que recordar, así que tómate tu tiempo para leer, y luego releer, para que sirva cada uno. Esto asegura que cuando llegue la Bestia, tu juego no se verá interrumpido para consultar los Rasgos y sus efectos.

LA BESTIA DEL ORTSCHLAMM

M	HA	HP	F	R	I	Agi	Des	Int	V	Em	H
4	25	15	45	55	15	10	-	17	23	-	45

Habilidades: C/cerrado (Dientes/garras) 45, Intimidar 75
Rasgos: Arma +6, Armadura 1, Bestial, Cola +8, De sangre fría, Infectado, Inmunidad (Veneno), Visión nocturna, Mirada petrificante, Mordisco +7, Tamaño (Enorme), Veneno, Zancada

Hans Strahnig, Gurdt y Frederick Hynckel

Los tres hombres son habitantes del área de Grausee. Fueron contratados por Johanna Stiegler para matar a Rutger Reuter y dejar un rastro de huellas falsas hacia el lago. Han descubierto para su consternación que los rumores de una extraña criatura que habitaba en los pantanos, cuentos que les contaron de niños, tienen una base real. Los tres tienen un aspecto similar: pelo oscuro y lacio, y barba de varios días. Visten modestas ropas campesinas en varios tonos de verde, gris y marrón. Llaman la atención sus botas, envueltas en tiras de piel empapada.



Hans tiene cara de tipo duro y claramente está habituado a la violencia. Tiene la nariz rota y cicatrices vividas cruzan su ceja izquierda, mejilla y frente. Habla con un tartamudeo susurrante y acentúa su discurso blasfemando. Es probable que le hayan visto si estuvieron atentos en escenas anteriores, era el hombre que hablaba con Stiegler a su llegada al campamento (consulta la página 12). Gurdt es más pequeño y novato. Es un seguidor por naturaleza, con pocas opiniones propias. Hace caso a Hans en todo. Frederick pesa demasiado y duda constantemente, aunque su gran tamaño es muy adecuado para la violencia.

HANS STRAHNIG, GURDT Y FREDERICK HYNCKEL

M	HA	HP	F	R	I	Agi	Des	Int	V	Em	H
4	35	30	35	35	30	35	30	30	35	25	*

Habilidades: Combate cerrado (Básico) 50, Rastrear 45, Supervivencia 45

Rasgos: Arma +7, Prejuicio (Gente de ciudad, Forasteros)

Enseres: Todos llevan una pequeña cesta de anguilas, una red y un hacha de mano. Hans tiene una bolsa con 20 chelines — su pago. Portaban bolsas y bastones antes de ser atacados. Los han dejado caer para facilitar su huida. Los bastones les implican en la creación del falso rastro, y no los recogerán si los Personajes les están observando.

*A Hans le quedan 10 Heridas, Gurdt tiene 8, y Frederick tiene 5.



LUCHANDO CONTRA EL BASILISCO

El basilisco de Ortschlamm luchará ferozmente, pero debido a su Rasgo *Bestial*, puede huir si es atacado con fuego o reducido a 22 Heridas o menos. Es viejo y relativamente débil. Ha perdido mucha vista y su mirada petrificante es mucho menos poderosa que la de un basilisco normal. No obstante, es más que un rival para los bandidos y probablemente una dura pelea para los Personajes. Aunque los bandidos intentan huir, se detendrán si los Personajes lanzan un ataque contra el basilisco. Les ayudarán a matar a la criatura, pero si cualquiera de ellos se queda con 3 Heridas o menos echarán a correr de vuelta a Grausee.

El basilisco puede ser masacrado, capturado, o ahuyentado. Si lo matan, algunas de sus partes podrían ser recogidas y vendidas a magos y académicos, o usadas para hacer veneno.

LA BESTIA ETERNA

Si el basilisco muere y la piedra ogham central aún se alza en el campamento, el basilisco muerto se regenerará poco a poco; sus heridas se cierran lenta y dolorosamente, mientras la antigua magia de los fimir rejuvenece al protector de la piedra. Finalmente, tras varias semanas, se levantará de nuevo sobre el pantano Ortschlamm como ha hecho muchas veces antes. Si los Personajes se han llevado partes de su cuerpo, los trozos revivirán en una semana y rodarán húmedamente libres buscando más restos con los que combinarse, dejando rastros de sangre y de dhar ¡por donde se han arrastrado para volver al Ortschlamm! Esto causará un problema para cualquiera tan idiota como para comerse la carne. Lo que empieza como un vago tirón en dirección al Ortschlamm es pronto seguido por dolores punzantes y erupciones terribles.

VENDIENDO EL BASILISCO, VIVO O MUERTO

Dado su mal estado, muchas instituciones como casas de fieras o colegios no estarán interesados en este espécimen, aunque los Personajes pueden esperar unas 10 CO por el basilisco vivo y 4 CO por su cadáver, si encuentran comprador. Si los Personajes venden la piel y huesos a un museo o colegio, sacarán como mucho 3 CO, más otras 2 CO vendiendo los órganos internos a un apotecario, como la Apotecaria Cordelia (consulta la **Guía del Principiante WFRP: Ubersreik**, página 16). Incluso hay un mercado para la carne de la bestia, con ogros que comprarán el lote por un puñado de plata, y un puñado de epicúreos bien dispuestos a pagar un buen dinero por filetes de basilisco. De hecho, localmente, Johann Zustrass, el chef principal en el restaurante Alas del Pegaso (consulta la **Guía del Principiante WFRP: Ubersreik**, página 46), pagará 10 chelines por filete, ¡y hay al menos 150 cortes en la bestia! Sin embargo, su interés por las carnes exóticas no es muy conocido, y no estará dispuesto a comprar más de 20 filetes, así que no es una venta fácil.

Si tienen en mente vender el cadáver, los Personajes tendrán que resolver su transporte a los posibles compradores, seguramente en Ubersreik. También tendrán que mantenerse alejados de las autoridades, que podrían tener preguntas difíciles de contestar sobre por qué llevan con ellos a esa criatura contaminada.

Y, por supuesto, si el ogham central sigue en pie, todos esos pedazos de basilisco empezarán a moverse una semana después, así que los Personajes no tienen mucho tiempo para venderlos.

Preparar venenos

Una Tirada **Difícil (-20) de Oficio (Envenenador)** permite cosechar químicos tóxicos de las vías biliares, humores acuosos y glándulas venenosas del basilisco, y combinarlas para crear una poción imbuida con las maléficas propiedades del monstruo. La





cantidad de veneno producida por una Tirada es de 2 dosis más 1 por cada NE adicional. El fallo por más de -2 NE resulta en que el propio envenenador sufre los efectos del veneno.

Bilis maligna de basilisco: Este veneno se crea combinando fluidos oculares y sacos de veneno de un basilisco recién muerto. Sabe muy mal, y cualquiera que ingiera una comida o bebida envenenada con la bilis maligna de basilisco debe hacer una Tirada **Fácil (+40) de Percepción**. El éxito indica que detecta el sabor de algo malo antes de sufrir sus efectos, pero gana la Condición *Aturdido* durante un Asalto mientras lo vomita. Si es ingerida, la poción causa 2 Condiciones de *Envenenado*, que se resisten mediante una Tirada **Complicada (-10) de Aguante**. Si el objetivo falla en resistir el veneno, se convierte en piedra permanentemente. La bilis maligna de basilisco vale 10 CO por dosis y tiene la Disponibilidad Exótica.

ALGO HUELE A PODRIDO...

Una vez el basilisco esté muerto o sometido, cualquier bandido con vida responderá con gratitud sincera y estará dispuesto a ayudar a los Personajes a regresar al lago, aunque se niegan a cruzar por el lugar de construcción.

Si se les pregunta por su presencia en el pantano, un portavoz del grupo (Hans, si está vivo) dice lo siguiente:

Por la Barba de Taal, ¡eso ha estado cerca! No creo que hubiésemos sobrevivido si no fuera por vosotros. Salimos de Grausee esta misma mañana, buscando atrapar algunas anguilas en el Ortschlamm. Me contaron historias de una gran bestia que habitaba en el pantano cuando estaba sobre las rodillas de mi abuela, pero nunca creí que hubiese un solo retazo de verdad en ellas. ¡Que Shallya os bendiga por vuestra ayuda!

Pero hay algunas cosas sobre los bandidos que no tienen sentido — y que los Personajes observadores pueden advertir.

Rastros: Las huellas que los Personajes han seguido desde la escena del crimen son de tres dedos. Las patas del basilisco tienen cuatro dedos con largas uñas afiladas. Esta pista será obvia para cualquier Personaje que muestre interés en comparar las patas del basilisco, o los rastros que ha dejado alrededor del lago con las huellas que han seguido desde el campamento.

Pertenencias descartadas: Cuando fueron atacados por primera vez por el basilisco, los bandidos tiraron parte de su equipo — dos mochilas grandes y tres bastones de madera. Después del ataque, uno de ellos recogerá las mochilas, pero fingirá que los bastones no están allí. Si los Personajes investigan los bastones, verán que tienen extraños arreglos de cuerda y partes de madera atados a sus extremos. Si preguntan a los bandidos, dirán que los bastones están diseñados para atrapar anguilas y ranas, aunque es una mentira obvia que se revela con una Tirada **Fácil (+40) de Intuición**. Sin embargo, los bastones encajan a la perfección con los rastros de tres dedos. Si los Personajes insisten en registrar las mochilas, descubrirán un gran cuchillo de carnicero, teñido en rojo con la sangre de Reuter. Los bandidos afirmararán que lo usaron para cortar las anguilas que comieron en su almuerzo.

Enseres de los bandidos: Tiras de piel empapada envuelven los pies de los bandidos. Cualquier Personaje que pase una Tirada **Normal (+20) de Percepción** o **Fácil (+40) de Rastrear** se dará cuenta de que este calzado parece embarazoso, pero no deja huellas claras. Si les preguntan por esto, los bandidos afirmararán que les mantiene calientes en el pantano. En total, el equipo de pesca de los bandidos se reduce a tres pequeñas anguilas y tres cestas, difícilmente el grado de equipo que se esperaría de un pescador profesional.





ACUSANDO A LOS BANDIDOS

Los Personajes pueden asumir que el basilisco fue el responsable de la muerte de Reuter, y que los hombres son solo pescadores desafortunados. Si los Personajes no tienen interés en investigar más o en tratar a los bandidos con sospecha, los hombres estarán contentos de irse por su lado. Regresarán a Grausee para seguir con sus vidas. Los Personajes han perdido la oportunidad de descubrir la verdad, pero esto no tiene mayores consecuencias.

Sin embargo, si acusan a los hombres del asesinato de Reuter, los bandidos reaccionarán violentamente. Si tienen superioridad numérica atacan y luchan con todas sus reservas de fuerza. Si no, intentan huir de vuelta a Grausee y deben perseguirlos (consulta **Persecución** en *Warhammer Fantasy Roleplay*, página 166).

Los bandidos no son particularmente valientes o temibles. Si son superados por los Personajes confesarán, siempre y cuando les perdonen la vida.

Lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores si esto ocurre:

‘¡Paz! Paz, ¡deteneos porque Sigmar es nuestro sagrado soberano!’ Los hombres arrojan las armas al suelo y levantan las manos. ‘Es verdad, es verdad, matamos a ese chico de ciudad, lo hicimos. Le abogamos mientras dormía, así que no sufrió. Pero no fue nuestro plan, ¿lo veis? Solo seguimos las órdenes, eso es todo. No fue nada personal’.

‘Le estaba arruinado todo a Johanna, malgastándolo todo, como un auténtico saboteador. Tuvimos que hacerlo por su bien, ¿lo veis? Ella había trabajado mucho tiempo y muy duro para conseguir esa comisión. Lo habría arruinado todo si no le hubiésemos detenido. Contrató a ese enano incompetente y a esos forasteros holgazanes. Para Mitterfruhl se había gastado los fondos destinados a durar un año. Todo el tiempo él juraba que conocía su negocio mejor que ella. Todos estuvimos de acuerdo... habría que librarse de él’.

Los bandidos acompañarán a los Personajes al campamento, y bajo su custodia, siempre que sean perdonados, pero intentarán escapar más tarde una vez fuera de su control.

PARTE 7: DE VUELTA

Los Personajes regresan pronto al campamento para cobrar su pago de Stiegler, o tal vez para acusarla de orquestar el asesinato de Reuter.

Sin embargo, mientras los Personajes estaban rastreando en el pantano, las cosas en el campamento han llegado a un punto crítico. Reiko y muchos striganos se han marchado, y Thulgrim se ha escabullido, ¡llevándose el cofre del dinero con él!

Además, si la piedra central fue derribada, Stiegler, ahora liberada del constante estrés como resultado de la maldición de la piedra, ha vuelto a ser ella misma. Viendo que la han robado, y sintiéndose cada vez más culpable por ordenar la muerte de Reuter, está a punto de sufrir un colapso nervioso.

LLEGANDO AL CAMPAMENTO

El viaje de vuelta a través del Ortschlamm se hace duro pero es intrascendente. Cuando los Personajes regresan al campamento ya es de noche. Los cielos son de un intenso azul oscuro con la llegada del crepúsculo. A lo lejos, pueden divisar multitud de caravanas y carretas en movimiento.

Parece que el campamento se ha vaciado y un lento tren de carretas striganas se dirige al norte a lo largo de la carretera hacia Ubersreik. Quedan unas pocas carretas solitarias, pero sus dueños están muy ocupados en empaquetar sus pertenencias y preparar la partida. El terreno está salpicado de hoyos quemados donde los striganos habían hecho sus hogueras para cocinar.

Thulgrim no aparece por ningún lado. Solo dos moradas se mantienen en el mismo estado que al inicio del día. Una es la impresionante tienda que antaño perteneció a Reuter, y la otra es la opulenta carreta de su socia en el negocio, Johanna Stiegler.

HABLANDO CON LOS STRIGANOS

Los pocos striganos presentes están ocupados preparando su marcha, y no están de buen humor. Es difícil hacerles hablar, pero si un Personaje es educado y paciente, y pasa una **Tirada Complicada (-10) de Cotilleo**, revelan la siguiente información.

- Thulgrim desapareció poco después de que los Personajes partiesen al Ortschlamm, llevándose consigo el cofre de la paga de Reuter-Stiegler.
- Muchos de los striganos eran amistosos con Thulgrim, por lo que es posible que viajase en una de sus caravanas y se dirija a Ubersreik.
- Stiegler se desmoronó tras la desaparición del dinero. No ha salido de su carreta y se la ha oído sollozando en alto y maldiciendo.
- Los striganos ya han tenido bastante de Grausee y de la maldición. Finalmente, han escuchado las advertencias de Vadoma. La mayoría aprovecha para visitar Ubersreik, ya que la ciudad está considerada como un lugar lleno de oportunidades ahora que los nobles no están al mando.

Alternativamente, si los Personajes han trabado amistad con Vadoma, ella deja a un muchacho esperándoles para compartir esta información y enviarles saludos afectuosos. El muchacho dice a los Personajes que pueden invocar el nombre de Vadoma si vuelven a encontrarse con striganos, y que — si son gente honesta y la conocen — serán bien tratados.

Por otro lado, cualquier deuda pendiente que Thulgrim tuviese con los Personajes — por ejemplo, con el asunto de los megalitos — se encuentra cerca de donde estuvieron durmiendo. No les ha dejado ninguna nota, pero el origen del dinero es inconfundible.



TRATANDO CON STIEGLER

Stiegler está consternada. Permanece en su carreta, intentando averiguar que hacer a continuación.

Si los Personajes acuden a pedir su recompensa con la cabeza del basilisco, ella honrará su acuerdo anterior y les dará sus diez coronas de oro, sollozando al hacerlo. Si no la acusan de ningún crimen, comienza a relajarse. Les dice que Thulgrim ha robado el cofre del dinero y que planea volver a Ubersreik, contactar con su familia, e intentar encontrar nuevos fondos para el proyecto mientras persiguen al enano ladrón. Está encantada de ofrecer a los Personajes un transporte hacia Ubersreik. Sugiere que si la ayudan a recuperar sus bienes robados, les recompensará con un 10% de lo que recuperen.

Si los Personajes la acusan de organizar el asesinato de Reuter, rompe a llorar y confiesa: conocía la existencia del monstruo y lo usó como coartada para matar a Reuter. Además, asumió que el monstruo mataría a los bandidos y a los Personajes, cubriendo de este modo su crimen. Simplemente no posee las reservas de voluntad necesarias para discutir, pero les súplica que no la entreguen a las autoridades. Ofrece las mismas excusas que los bandidos, que Reuter lo estaba arruinando todo debido a su incompetencia y deshonestidad. Afirma que no es una asesina y que actuó de forma impropia por culpa de la presión a la que estaba sometida y de los terribles sueños que padecía.

Si los Personajes muestran clemencia, ella estará realmente agradecida y será un contacto importante para el futuro con las familias mercantiles de Ubersreik, además de ofrecerles las mismas oportunidades para viajar hasta Ubersreik y perseguir a Thulgrim.

Si Stiegler es entregada a las autoridades locales, investigarán sus crímenes y determinarán pronto su culpa, ejecutándola como una asesina.

DESENLACE

Los Personajes tienen varios caminos potenciales que seguir y la mayoría señalan a Ubersreik, bien en una carreta strigana, en la caravana de Stiegler, o en carruaje desde Grausee. Pueden hacer su camino hacia la ciudad-fortaleza y a sus próximas aventuras. La **Guía del Principiante WFRP** ofrece muchas ideas para los siguientes pasos potenciales, incluyendo aventuras y ganchos de historia para cada localización incluida.

PERSIGUIENDO A THULGRIM

Los Personajes podrían querer ir tras Thulgrim y coger su pago del cofre robado, vengarse de él; o simplemente descubrir más sobre sus motivos para huir con el dinero de otro y tener un comportamiento impropio de un enano.

Desafortunadamente, Thulgrim no es fácil de encontrar. Se ha escabullido en una caravana strigana y se oculta hasta que llega a Ubersreik. Una vez allí, se dirige a Dawihafen, el barrio enano

de la ciudad, donde se recupera y reaparece antes de dirigirse hacia las Montaña Grises con sus ganancias ilícitas.

Para atraparlo, los Personajes deberán completar las siguientes tareas:

1. **Averiguar a dónde fue.** Si los Personajes no han oído ya que Thulgrim viajó con los striganos, tendrán que preguntar a los que aún están empaquetando en el campamento que fue de Thulgrim y pasar una Tirada **Complicada (-10) de Cotilleo**. Si la pasan se enteran de que el enano abandonó el lugar mientras los Personajes estaban en el Ortschlamm y subió a una carreta hacia Ubersreik.
2. **No perder tiempo.** Los Personajes tendrán que moverse rápido si quieren mantener el paso con el enano. Cualquier retraso significativo en su viaje a Ubersreik significa que el enano consigue una huida impecable. Subirse a una carreta de striganos o aceptar la oferta de transporte de Stiegler será suficiente.
3. **Buscar en Dawihafen.** Los Personajes tendrán que ir al atareado distrito enano de Ubersreik si quieren atrapar a Thulgrim. Si no caen en ello, pide una Tirada **Desafiante (+0) de Intuición**. Cualquiera que la pase siente que Thulgrim estaría como en casa en el barrio enano.
4. **Vigilar.** Thulgrim visita tiendas y tabernas el día después de llegar a Ubersreik. Para atraparlo los Personajes deben pasar una Tirada **Complicada (-10) de Percepción**. Si los Personajes sugieren vigilar posibles localizaciones como la taberna El Hacha y el Martillo (**Guía del Principiante WFRP: Ubersreik**, página 22 — la única en Dawihafen) y almacenes como Suministros de exploración Nordwander e hijos (**Guía del Principiante WFRP: Ubersreik**, página 24 — que abastece a aquellos que planean expediciones a las Montañas Grises) la Tirada pasa a ser **Fácil (+40)**.
5. **Perseguir a Thulgrim.** Tan pronto como el enano detecta a los Personajes, Thulgrim echa a correr utilizando las reglas de Persecución (consulta **Warhammer Fantasy Roleplay**, página 163). Thulgrim cuenta con una ventaja de 4 (el DJ puede disminuir la ventaja si los Personajes hacen planes para emboscar al enano o para disfrazarse). Su valor de movimiento es 3 y tiene Atletismo 39. Si escapa, se oculta y después se escabulle a Ubersreik.





Si los Personajes logran alcanzar a Thulgrim, el enano se rinde y se entrega, dispuesto a aceptar su destino.

La historia de Thulgrim

Thulgrim era antaño un enano honorable, uno de los últimos descendientes del clan Thagga, un clan noble de Karak Azgaraz. Enfrentada a la penuria, su familia entró en negocios con dos mercaderes de Ubersreik: Reuter y Stiegler. Estos no negociaron de buena fe, y Stiegler explotó cínicamente las singularidades en las leyes de Ubersreik para defraudar a los Thagga el oro que les quedaba, robando su herencia a los hijos de Thulgrim. El hijo mayor de Thulgrim estaba tan avergonzado por haberlo perdido todo, que tomó el Juramento del Matador. Sus dos hijos restantes recurrieron a antiguos favores para sobrevivir.

Cuando descubrió lo ocurrido, Thulgrim se enfureció. Deseaba una venganza inmediata por lo que Reuter y Stiegler le habían hecho a su familia, así que cuando escucho que se embarcaban en una nueva aventura, usando *su* dinero para construir un molino, se presentó como un humilde ingeniero y ofreció sus servicios. Desde el principio, pretendió recuperar cada penique robado, sin importar lo que la ley humana considerase legal.

Sin embargo, aunque mantiene un agravio con los mercaderes, nunca pretendió que Rutger muriese y eso le ha arrebatado las ganas de pelear. Thulgrim sabe que no ha actuado con honor y lamenta mucho de lo que ha sucedido. No desea luchar contra los Personajes, y devolverá el cofre a sus dueños legítimos si se lo

exigen. No obstante, ya ha gastado la mayor parte del dinero pagando deudas a enanos en Ubersreik, de modo que solo hay 15 coronas de oro dentro del cofre. Además, Thulgrim cree firmemente que el dinero pertenece a su familia y no a los mercaderes desleales. Defenderá ciegamente que tiene razón, incluso aunque haya usado medios deshonrosos para reclamar sus fondos. Así que intentará apelar al buen juicio de los Personajes para que le permitan irse.

Tanto si le permiten o no conservar el cofre, el peso de su vergüenza por sus acciones deshonrosas le obliga a tomar el Juramento del Matador tan pronto como su familia recibe lo que queda de su dinero, asumiendo que le permiten conservarlo. Si los Personajes ceden a sus pretensiones se ganarán la gratitud de Thulgrim, que jurará acudir en su ayuda si alguna vez la necesitan — asumiendo que no esté ya muerto.

RECOMPENSAS

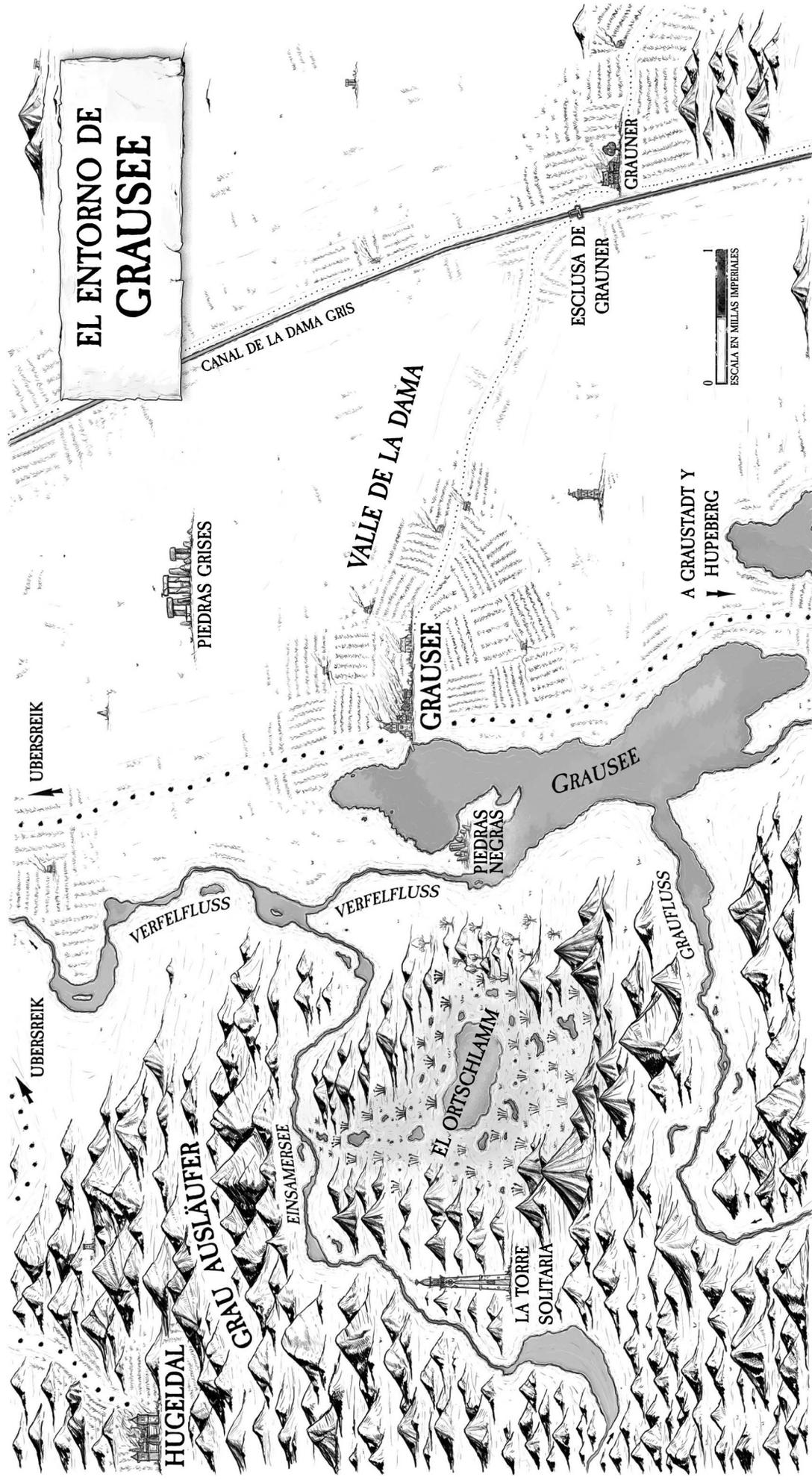
Debes conceder los siguientes puntos de experiencia al final de cada sesión de juego:

- 50–75 puntos cada uno por pasar un buen rato jugando
- 25 puntos por salvar la vida de Vadoma
- 25 puntos por levantar la maldición de las piedras ogham
- 50 puntos por derrotar al Basilisco
- 25 puntos por encargarse de Stiegler y los bandidos
- 25 puntos por encontrar a Thulgrim



ANEXOS

Anexo 1: Mapa de Grausee y su entorno



Anexo 3: La pesadilla

Te despiertas con un sobresalto repentino, con tu corazón golpeando contra tus costillas. Tus recuerdos de la pesadilla se desvanecen tan pronto como te despiertas, pero recuerdas una cama de paja, el fuego consumiéndose en una cabaña, grandes garras que te agarran y te sujetan. Recuerdas el reflejo de la luna del Caos sobre las aguas del Grause siendo consumido por un ojo enorme y furioso. Tu espalda apretada contra una losa de piedra. Luego no recuerdas nada, salvo una angustia intensa y la sensación de haberlo perdido todo, desolado, para siempre.

Anexo 5: Los grabados sobre las piedras

Las piedras fueron inicialmente talladas hace muchos siglos, tal vez milenios, y se han erosionado mucho. Pero la desfiguración de la piedra central es mucho más reciente, puede que dos o tres siglos, y las marcas de las herramientas usadas son claramente visibles. Transportar la piedra desde las Montañas Grises tuvo que requerir un gran esfuerzo. Los intrincados relieves sobre la parte enterrada debieron necesitar una gran habilidad de sus esculptores por las crudas herramientas que probablemente tenían a mano.

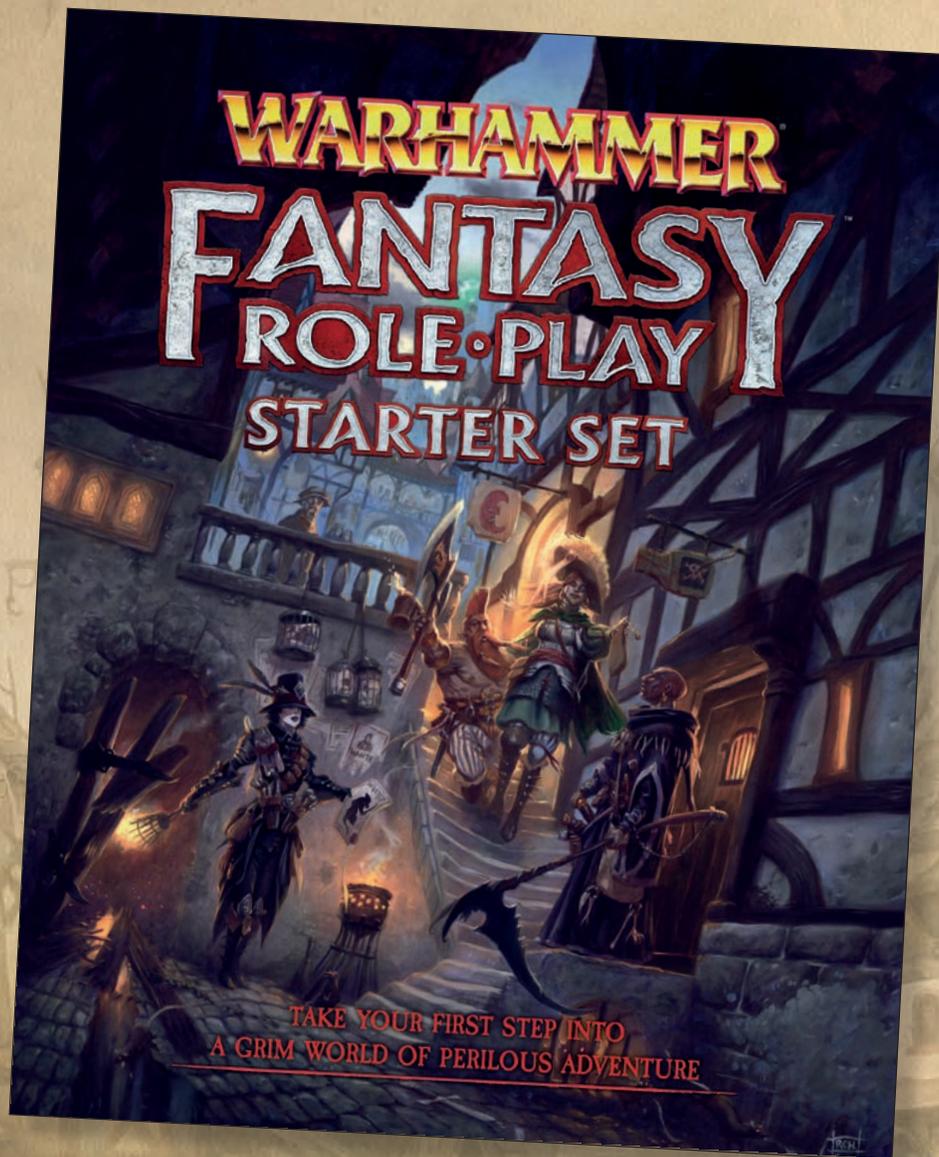
Anexo 4: Historia de las piedras

Las piedras se remontan a unos siglos antes de la era de Sigmar, cuando las tribus de humanos primitivos de la zona se enfrentaban con goblin y hombres bestia por el dominio. En ese tiempo, el lago Grause era el hogar de un gran dan de fimir, que enterraron a su matriarca en este lugar. Esta matriarca no tuvo, aparentemente, hijas, de modo que su muerte habría significado el final del dan. Claramente era una poderosa bruja y su habilidad para tratar con los demonios del Caos vio su partida de guerra reforzada con criaturas caóticas, como el feroz basilisco mostrado en la piedra.

Anexo 6: Visión bruja y las piedras

En el distante pasado, algunas maldiciones malignas debieron ser dispuestas sobre las piedras. Un poco de esa energía oscura aún persiste. Esta energía aparece como una mancha borrosa de dhar, el Viento de la Magia corrupto y negro, y parece actuar como una atadura en la tierra, manteniendo alguna maldición o conjuro largo tiempo olvidado, lo que podría explicar la inquietante sensación que la gente tiene sobre este lugar.

CONTINÚA TUS AVENTURAS CON...



Descubre más sobre las 11 aventuras presentadas en
Warhammer Fantasy Roleplay Starter Set
y noticias relativas a nuestros otros escenarios y expansiones WFRP en
www.cubicle7.co.uk

