

Resonar de Huesos

Por Pablo Rojo

Módulo de iniciación para **Warhammer Fantasía**, el Juego de Rol (2ª Ed.), basado en el relato homónimo (*Rattle of Bones*, 1932) protagonizado por Solomon Kane y escrito por **Robert E. Howard**, publicado en el recopilatorio titulado “*Las Extrañas Aventuras de Solomon Kane*” en la colección *Valdemar Gótica*. Ha sido diseñado para ser jugado en una sola sesión, por lo que resulta ideal para jornadas. El grupo de personajes debe estar formado por dos o tres como mínimo, entre los cuales vendría muy bien que hubiera humanos aguerridos y de corazón valiente que estuviesen habituados al combate.

INTRODUCCIÓN

Se acerca la *noche bruja*, conocida como *Hexensnacht*, que señala la víspera de año nuevo. La mayor parte de la gente la considera una noche adversa ya que las lunas emiten una luz fantasmagórica y se dice que los muertos se agitan en sus tumbas. Los jugadores van camino de Middenheim (o de cualquier otra ciudad grande del Imperio) ya que tienen la obligación de estar el primer día del año allí, cada uno por sus propios motivos; quizás son militares de permiso, o tienen una cita con alguien importante justo ese día, pero ya van con retraso debido a las lluvias de los últimos días y tienen que darse prisa.

El último día del año ha amanecido luminoso y frío, por lo que el grupo (que ha podido reunirse por el camino al compartir destino) procura apresurarse para que la noche no les pille al raso. Sin embargo, la fortuna adversa propia de unas fechas como la de esta noche parece cebarse con los personajes: pendientes embarradas que dificultan la marcha, troncos caídos que ralentizan el paso, una grieta causada por las riadas recientes que obligan a desviarse del camino... A medio día los personajes saben que si no fuerzan la marcha difícilmente llegarán a su destino a tiempo, y a media tarde parece obvio que no verán los muros de la ciudad esta noche. La perspectiva de pasar la *noche bruja* en pleno bosque ensombrece sin duda el humor de los apurados personajes...

Los senderos de los malditos:

Esta aventura puede usarse como primer paso de la campaña *Los senderos de los malditos*, en lugar o a continuación de *A través del Drakwald*, la aventura introductoria del manual básico de *WJDR*. En el caso de querer jugarla como continuación de *A través del Drakwald* solo tienes que hacer que los personajes (que ya se conocerían) se adelanten a la caravana de refugiados, bien para entregar la reliquia de Sigmar lo más rápido posible, bien por motivos personales (que podrían coincidir con los citados en el párrafo anterior). En el caso de jugarla en sustitución a la aventura del manual básico tendrías que procurar que los personajes acabaran *Resonar de huesos* con el icono de Sigmar en sus manos. Ya sea porque estuviera en posesión de alguno de los pnjs de la posada (o incluso del esqueleto de la habitación secreta) o bien porque al viajar hacia Middenheim se encuentren con un sacerdote moribundo que se lo entregue.

ESCENA 1 - CAZADORES Y CAZADOS

De repente, cegados por el sol del ocaso, de entre la maleza se oye un ruido seguido de un hombre de mediana edad y complexión ligera que corre directamente hacia los PJs. Antes de que puedan reaccionar el desconocido cruza entre ellos dejándoles atrás rápidamente. Ante su estupor el corredor les gritará mientras se aleja: “¡Cuidado, viene tras de mí!”. Antes de que los personajes puedan girarse de nuevo llega hasta ellos el sonido de un potente rebudio: un terrible jabalí que parecía perseguir al desconocido irrumpe en escena y ahora los PJs están justo en su camino. No hay tiempo de nada más que de tirar Iniciativa.

Jabalí

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	eM
33%	0%	36%	42%	30%	14%	15%	10%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD			
1	15	3		4		7	0	0	0	0

Habilidades: Nadar, Percepción, Seguir rastro

Talentos: Armas naturales, Sentidos desarrollados, Visión nocturna

Reglas especiales:

- *Piel gruesa*: Debido a sus pieles tan gruesas, los Jabalíes Salvajes reducen los Valores Críticos de los Golpes Críticos contra ellos en 1.
- *Colmillos*: Cuando un Jabalí Salvaje hace un ataque de carga, sus colmillos cuentan con Impacto

Armas: Colmillos

El jabalí comenzará su primer turno cargando contra el personaje más cercano (si hay varios escógelos al azar) y luego luchará siempre con Ataque Total hasta que acabe con sus enemigos o muera en el intento (los jabalíes son así de espabilados, oye).

Tras el combate los personajes tendrán que parar un rato a reponerse o curarse de sus heridas, e incluso es posible que decidan llevarse el cuerpo de la criatura con fines culinarios. En ese intervalo de tiempo, el hombre que corría frente al jabalí asomará la cabeza entre los arbustos y se presentará formalmente al grupo. Dirá llamarse Gaston L'Armon, otro viajero solitario llegado de Bretonia e interesado igualmente en llegar hasta la capital para buscar trabajo. Por lo que cuenta, ese jabalí se cruzó en su camino y no pudo más que salir huyendo. Tras esta máscara de inocencia se esconde en realidad un famoso salteador de caminos que opera por la zona, conocido como Gaston *el Carnicero*. Atrajo voluntariamente al jabalí al camino con la esperanza de que matara a los PJs para después poder robarles. Como su plan no ha llegado a funcionar y sabe que tienen la *noche bruja* encima, intentará unirse al grupo de viajeros acompañándoles hasta encontrar el momento adecuado para robarles. De igual modo, procurará ganarse la confianza de los PJs ofreciéndoles pociones de curación (un máximo de una por cada miembro del grupo) si están heridos y no tienen forma de curarse; si hay algún herido grave sacará su bálsamo curativo y lo aplicará en las heridas del personaje.

Gaston L'Armon

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	eM
29%	47%	30%	31%	40%	30%	33%	35%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD		
1	14		3		3	4		0	0 0

Habilidades: Conducir, Cotilleo, Criar animales, Escalar, Escondarse, Esquivar, Hablar idioma (Bretón), Hablar idioma (Reikspiel), Movimiento silencioso, Percepción, Poner trampas, Sabiduría popular (Bretonia), Sabiduría popular (el Imperio).

Talentos: Certero, Errante, Recio, Reflejos rápidos.

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero y gorro de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 1, brazos 1, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Espada y dagas (varias escondidas)

En breve el sol comienza a ocultarse y el frío se vuelve cada vez más intenso. Los personajes, aunque agotados, deberán viajar toda la noche con la esperanza de llegar a su destino o buscar un lugar donde reposar. Es en esto que divisan el humo de una chimenea a lo lejos; hay una posada más adelante en el camino...

ESCENA 2 – BAJO LA ENSEÑA DEL CRÁNEO HENDIDO

“El edificio es bajo, largo y destartado, construido con pesados troncos. Las pequeñas ventanas están pesadamente atrancadas, y la puerta cerrada. Sobre la misma, un siniestro cartel ostenta, ya difuminada, la pintura de un cráneo hendido.”

Es de suponer que los personajes llamarán a la puerta, si lo hacen lee lo siguiente:

“La puerta gira abriéndose con lentitud, y un rostro barbudo os observa con detenimiento. El propietario de ese rostro da un paso atrás y os invita a pasar, al parecer con bastante desgana. Una vela resplandece sobre la mesa, y el fuego late en el hogar. ¿Cuáles son vuestros nombres?”

Cuando los personajes contesten diciendo sus nombres, el hombre responderá:

“Los extranjeros escasean en la Selva Negra, los bandidos no. Sentaos en aquella mesa y os traeré algo de comer.”

La posada es pequeña pero espaciosa. Además de una barra vacía hay una chimenea ardiente, un tablón con notas y carteles diversos, y otra clienta cuya silueta se recorta frente al fuego, sentada en una mesa apartada desde donde observa a los recién llegados con evidente contrariedad.

Aunque no lo pidan, el hosco posadero les servirá vino y comida sobre una mesa toscamente armada. El tipo luce una barba tan espesa que le otorga un aspecto animal, rematada por una gran nariz curvada sobre esa barba y dos pequeños ojos que brillan rojizos por el fuego, escudriñando sin rebozo a sus nuevos huéspedes. Si le preguntan, se presentará como *“el posadero de la taberna del Cráneo Hendido”*, si además le preguntan por lo apartado del local contestará que *“pocos vienen... dos veces”*.

Posadero

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	eM
38%	26%	43%	31%	32%	30%	41%	30%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD		
1	12		4	3	4	0		0	0

Habilidades: Consumir alcohol, Cotilleo, Esquivar, Hablar idioma (Reikspiel), Intimidar, Jugar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Sabiduría popular (el Imperio)

Talentos: Desarmar, Desenvainado rápido, Golpe conmocionador, Lucha, Muy fuerte, Reflejos rápidos, Resistencia a venenos

Armadura: Armadura ligera (Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0)

Armas; Arma de mano (porra), pistola

El tablón contiene bandos locales y notas privadas del tipo *"llegué antes y me fui, te espero en Middenheim"*. También hay retratos de criminales en busca y captura. Uno de esos carteles, que no tiene retrato pintado, ofrece 100 co por Gaston *el Carnicero*. Recuerda que es necesario que el personaje que eche un vistazo al tablón sepa leer, además también debe superar una tirada difícil de Percepción para descubrir ese cartel en concreto (o que el jugador anuncie específicamente que su personaje piensa leer todo lo que hay en el tablón). Por otro lado, si Gaston descubre que alguno de los PJs está prestando demasiada atención al tablón, elevará su copa y brindará ¡Por Sigmar! en voz alta. En ese caso, si el PJ que anda leyendo el tablón no lleva su bebida consigo, Gaston le instará a volver a la mesa para brindar en compañía, intentando alejarle sutilmente de los carteles. Si la estrategia no funciona, Gaston estará nervioso durante un rato. Cualquier PJ podrá notar esto con una tirada difícil de Empatía.

La mujer que está sentada junto a la chimenea es joven (está en la veintena) y lleva ropas de viaje. Tiene el pelo negro y largo, y unos rasgos anodinos. Parece haber cenado ya a tenor de los platos y restos de comida que hay sobre su mesa. Una tirada de Percepción hará notar que en dicha mesa hay demasiados platos y restos de comida como para una sola persona, y mucho menos para una mujer que no parece ni tan siquiera entrada en carnes. Otra tirada fácil de Empatía hará que los PJs noten que su presencia molesta en exceso a la mujer. Si alguien se atreve a acercarse a hablar con ella, ésta ni contestará. Se limitará a mirar lentamente al posadero y luego clavará una dura mirada en su interlocutor. Tras eso el posadero pedirá amablemente a los PJs que dejen a la dama en paz.

Evento: La llegada del soldado.

De repente la puerta se abre de golpe y un hombre, un soldado regular del Imperio, entra sin llamar siquiera al tiempo que dice: *"Bueno, ya estoy aquí, acabemos con esto de una vez..."* En ese momento el soldado caerá en la cuenta de que hay viajeros en la posada (los PJs) y se producirá un momento tenso y un largo silencio. Si los PJs no hacen nada, el soldado carraspeará, pedirá una cerveza al posadero y se sentará en una esquina mientras observa la escena sospechosamente. El posadero le servirá y luego se acercará a la mesa de los personajes para comunicarles que su habitación ya está lista.

¿Pero qué está ocurriendo realmente?

Aunque los jugadores no lo sepan, han tenido bastante mala suerte llegando a la posada del Cráneo Hendido. Su llegada ha interrumpido una reunión secreta que iba a tener lugar en este apartado establecimiento. Un grupo de sectarios adoradores de Khorne (Dios de la Sangre, Señor de los

Cráneos, Amo de la Bestia y Masacrador Supremo) formado por el tabernero (una sanguinario y loco asesino), el soldado (miembro de la secta de La Hoja Roja) y la malencarada dama junto al fuego (una hechicera del caos) tenía pensado aprovechar las energías de la noche bruja para celebrar un aquelarre e invocar una banda de Mastines de Khorne para asolar la región y cazar a la gran cantidad de refugiados de la Tormenta del Caos que rondan los bosques estos días (si juegas con esos elementos en tu campaña). Los PJs interpretan el papel de inesperados e indeseados "convidados de piedra" aunque, quién sabe, quizás sean los designios del propio Sigmar los que los han puesto en este lugar, por alguna razón...

Opción: Los jugadores no entran en la posada.

Cabe la posibilidad de que los jugadores no quieran pasar la noche en la posada, ya sea porque no tengan dinero para pagarla, porque les resulte sospechosa o simplemente porque se empeñen en intentar llegar a Middenheim lo más rápido posible. Como máster tampoco debes intentar forzar la situación para que entren en la posada, si bien es cierto que se perderán la mayor parte de la aventura si no lo hacen. En cualquier caso intenta hacerles ver la realidad de su situación: están caminando por el bosque, en pleno invierno, sin techo y en una noche en la que todos consideran cuanto menos extraña si no abiertamente peligrosa. Si aún con todo esto deciden pasar de largo ocurrirán dos cosas:

- La primera es que se cruzarán con un jinete que cabalga a galope tendido por el camino, aunque viniendo en sentido contrario. Este personaje ni siquiera se detendrá o aminorará la marcha al pasar junto a ellos. Si no se apartan del sendero el caballo puede llegar a arrollarlos. Si sacan una tirada de Percepción verán que el jinete es un soldado del Imperio.
- Lo segundo que ocurrirá es que, pasada la medianoche, con los jugadores ya acampados o tremendamente cansados si aún no se han detenido, un aullido precederá el ataque de un *Mastín de Khorne*; el aquelarre de los cultistas de la posada *del Cráneo Hendido* ha tenido éxito en su invocación y los personajes van a pagar las consecuencias.

Mastín de Khorne

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	eM
54%	0%	46%	38%	48%	14%	66%	5%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4		3 (5)	7	0	0

Habilidades: Escalar, Movimiento silencioso, Nadar, Percepción +10%, Rastrear +20%

Talentos: Armas naturales, Aura demoníaca, Errante, Frenesí, Intrépido, Sentidos desarrollados, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

- *Collar de Khorne*: Todos los mastines de Khorne están equipados con Collares de Khorne que les proporcionan una bonificación de +30% a las tiradas de Voluntad realizadas para resistir hechizos.
- *Inestabilidad*: Todo asalto en que el mastín de Khorne sea herido en combate cuerpo a cuerpo y no consiga infligir Heridas a cambio, deberá conseguir una tirada de Voluntad para no ser expulsado de regreso al Reino del Caos.
- *Mutaciones del Caos*: Garras, Mordisco venenoso.

ESCENA 3 - LA NOCHE EN LA POSADA

“Sombras negras se agitan en las paredes mientras seguís a vuestro silencioso anfitrión a lo largo de un salón largo y oscuro. El cuerpo rechoncho y ancho de vuestro guía parece crecer y expandirse a la luz de la pequeña vela que lleva en la mano, arrojando una sombra larga y deforme a sus espaldas. Se detiene ante cierta puerta, indicando que tenéis que dormir allí. Cuando entráis el posadero enciende otra vela como la que empuña y luego regresa por donde ha venido. El único mobiliario de la habitación consiste en un par de camastros, una o dos sillas y una pesada mesa.”

La puerta tiene soportes y jambas para una tranca, pero no parece haber ninguna por ningún lado. Aquí el devenir de la aventura dependerá de las acciones de los personajes. Con una tirada de Inteligencia puedes darles una pista que quizás les ayude a decidir qué hacer; el posadero no les ha cobrado nada ni por la comida ni por la habitación (ni siquiera se ha mencionado la posibilidad de un pago).

Si deciden echarse a dormir sin más (¡menudos aventureros estarían hechos!) el posadero entrará por la noche en silencio y les arrancará el corazón para usarlos en los rituales de convocación: Fin de la aventura. Eso sí, Gaston no va a dejarse atrapar tan fácilmente.

Si es necesario, en esta parte de la aventura no dudes en usar a Gaston como motor de la trama, no solo por mantener el espíritu del relato original sino por darle la oportunidad de avanzar a los personajes, si no saben qué hacer. Lo primero que propondrá será barrar la puerta y, al no haber tranca alguna, propondrá salir a buscarla por otras habitaciones. Eso sí, lo hará si los jugadores no lo proponen antes por sí mismos, no tomes tú la iniciativa, usa a Gaston tan solo en el caso en que los jugadores se queden sin ideas.

Otra opción que tienen los personajes es la de mantenerse despiertos en su dormitorio, por lo que cuando el posadero les visite estarán despiertos para defenderse. En este caso Gaston no se quedará con los PJs y saldrá a explorar las salas contiguas. El posadero no tendrá mucho interés en luchar contra ellos y si ve que muestran una cierta resistencia huirá de vuelta a la taberna. Al poco empezarán a oírse cánticos y letanías provenientes de allí...

ESCENA 4 - LA HABITACIÓN AL FONDO DEL PASILLO

“Llevando con vosotros la vela, salís al pasillo. Reina un silencio total y la pequeña candela parpadea roja y maligna en la espesa oscuridad. Exploráis las habitaciones contiguas pero no encontráis ninguna tranca que recompense vuestra búsqueda. Finalmente llegáis a la última alcoba, al final del corredor. Entráis. Está amueblada como las demás, excepto que hay otra puerta con un pesado cerrojo exterior afirmado a una de las jambas.”

Cuando abran y miren en su interior lee o parafrasea lo siguiente:

“Debería haber una ventana exterior, pero no es así. El suelo está manchado de algo oscuro. Las paredes y el único camastro están astillados en algunos sitios, y han arrancado grandes pedazos. Aquí ha muerto gente. Hay una tranca junto al muro.”

En cuanto toquen la tranca verán que está fijada a la pared. Si tiran de ella súbitamente se abre una puerta secreta...

“Una sección del muro gira, dando paso a una estancia pequeña y secreta. Todos podéis ver los horribles restos que yacen en el suelo. El esqueleto de un hombre, con una de sus descarnadas piernas encadenada al suelo. Tiene el cráneo roto.”

Si los personajes no hacen nada con el esqueleto, Gaston cortará la cadena de un espadazo mientras dice jocoso *“¿Por qué habría de encadenar un esqueleto al suelo? Monbleau! esto es desperdiciar una buena cadena. ¡Os he liberado y sois libre de ir a donde os plazca!”*

En ese momento aparecerá el posadero buscando a los personajes. Al verles despiertos y en aquel lugar secreto disparará con su pistola e intentará matarles, pero si encuentra resistencia huirá de vuelta al salón. Poco después comenzarán a oírse los mencionados cánticos y letanías impías. Si los Pjs avanzan pasillo abajo de vuelta a la taberna una tirada de Percepción les permitirá oír ruidos como de resonar de huesos tras ellos (siempre y cuando el esqueleto haya sido “liberado” anteriormente). Gastón dirá que son ratas jugando con los huesos de la cámara secreta.

ESCENA 5 - LA CONVOCACIÓN

Esta es la verdadera revelación final. Como dijimos anteriormente, un grupo de adoradores de Khorne se ha reunido esta noche en este edificio desvencijado, aprovechando que en la *noche bruja* la magia fluye poderosa y salvaje por el Viejo Mundo, para convocar demonios que causen el Caos en la región. El cobarde posadero es un creyente de Khorne, la mujer es una hechicera y el soldado un miembro de *La Hoja Roja*. Pretenden convocar a un *Carnicero de Khorne* y a toda una manada de *Mastines de Khorne* para que cacen a los aldeanos en los bosques cercanos. La mujer ha inscrito una estrella del Caos para protegerse y está dentro leyendo unos extraños textos de un libro antiguo. Entre ella y las habitaciones está el soldado imperial con su espada y su escudo preparados para el combate. El posadero no ha tenido tiempo de cebar de nuevo su pistola y espera en segundo plano a que los personajes aparezcan. Invisible y fuera del círculo está el orondo diablillo que sirve de familiar a la hechicera; si alguien se acerca a ella atacará por sorpresa. Huelga decir que si no son capaces de detener el ritual, los personajes van a pasarlo muy mal.

“Ante vosotros surge una escena de pesadilla. El calor de la sala es infernal, si bien en la chimenea no hay más que un par de troncos casi carbonizados. Se han retirado las mesas y sillas, dejando la sala principal de la posada despejada. En el centro de la misma, sobre una estrella del caos pintada de rojo en el suelo, está la antipática viajera entonando un difónico canto y recitando unas palabras que lee de un grueso volumen colocado en el suelo frente a ella. Su negro cabello ondea hacia el techo, empujado por algún tipo de energía mágica. Su voz parece acompañada por otra más grave que recita las mismas palabras. De repente, a coro, otras dos voces pronuncian otro vocablo extraño y el cántico prosigue. Las voces proceden del soldado del Imperio que se interpone entre vosotros y la mujer, con su espada y su escudo desenvainados y una mirada de férrea resolución en sus fieros ojos, y del barbudo posadero que se encuentra junto a la barra cebando su pistola con premura.”

Si algún Pj tiene éxito en una prueba de Sabiduría popular (el Imperio), reconocerá la palabra *Khorne* pronunciada con asiduidad, y también sabrá que ése es el nombre del dios de la masacre. No es necesaria ninguna prueba de habilidad para saber que se está realizando algún ritual mágico, seguramente una invocación. La segunda voz que se oye, más grave que la de la mujer, es de su familiar diablillo que flota junto a ella invisible (la mujer lanzó un conjuro cuando los Pjs llamaron a la puerta). Si algún personaje rodea al soldado y trata de acercarse a la hechicera, el orondo diablillo le interceptará y le atacará por sorpresa con sus garras.

Diablillo obeso

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	eM
33%	0%	40%	33%	40%	30%	33%	15%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD		
1		13/81	4		3	3 (6)	0	0	0

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

Talentos: Ambidiestro, Armas naturales, Intrépido, Levitación, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

- • *Mutaciones del Caos*: Obesidad.

Armas: Garras

Soldado del Imperio

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	eM
36%	31%	31%	36%	36%	31%	36%	31%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD		
2		13/-4	3		3	4	0	0	0

Habilidades: Conducir, Cotilleo, Criar animales, Esquivar, Hablar idioma (Reikspiel), Intimidar, Jugar, Percepción, Sabiduría popular (el Imperio)

Talentos: Desenvainado rápido, Especialidad en armas (A dos manos), Golpe conmocionador, Golpe letal, Golpe poderoso, Recio, Muy resistente

Armadura: Armadura media (Cabeza 3, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 1)

Armas; Espada y Escudo

Desarrollos:

Puedes hacer que Gaston participe en el combate o no, quizás en función del número de jugadores que haya en el grupo. Una solución es que se lance contra el posadero para evitar que cargue su pistola y en el forcejeo se golpee la cabeza y quede derribado en el suelo para despertarse cuando más te convenga.

Si los personajes exploraron la posada y liberaron al esqueleto, cuando empiece el combate éste aparecerá y se dirigirá lentamente hacia el posadero, el cual comenzará a gritar muy asustado "¡Maldito mago Kislevita! ¿Quién te ha liberado de tus cadenas?" Ambos desaparecerán de la vista tras la barra en dirección a la cocina, si luego los buscan encontrarán al esqueleto en el suelo; sus dedos descarnados alrededor del cuello del posadero, muerto con un rictus de horror.

El soldado, si hay algún militar presente, intentará convencerle para que baje las armas y se una a su orden, donde aprenderá técnicas de combate nuevas y secretas. Si un personaje acepta, lo primero que se le pedirá es que ataque a sus compañeros. Luego de eso seguirá el proceso habitual de reclutamiento de la Hoja Roja (descrito en el *Bestiario del viejo mundo*)

Normalmente una invocación demoníaca requiere de horas de trabajo, pero al ser *Hexensnacht*, la

energía mágica fluye con facilidad y se podrá concretar el ritual en cuestión de minutos (varias decenas, para ser exactos). No te olvides de recordar durante el combate que la hechicera prosigue con sus cánticos. Incluso podrías indicar a los Pjs que comienza a formarse una imagen demoníaca semitraslúcida frente a ella y que su objetivo está cerca. Tú decides si la convocación tiene éxito o no; si ves a los jugadores muy apurados con el combate puedes hacer que Gaston *in extremis* golpee a la hechicera deteniendo el ritual. Si ves que han vencido fácilmente a sus adversarios haz que un Carnicero de Khorne aparezca en la habitación. Tanto si convoca a un demonio como si no, la hechicera escapará de la posada aprovechando el tumulto del combate. Incluso si algún personaje llega hasta ella y consigue golpearla, huirá herida hacia la fría noche, pero no es su intención morir en este momento. Al menos habrán conseguido que no convoque a los mastines que habrían matado a muchísimos viajeros.

Carnicero de Khorne

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	eM
50%	0%	51%	34%	48%	48%	48%	10%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD		
2	12	5		3 (5)	4		0	0	0

Habilidades: Esquivar, Hablar idioma (Lengua oscura), Lengua arcana (Demoníaca), Percepción

Talentos: Armas naturales, Aura demoníaca, Especialidad en armas (A dos manos), Frenesí, Resistencia a la magia, Temible, Visión nocturna, Voluntad de hierro

Reglas especiales:

- • *Inestabilidad*: Todo asalto en que un Carnicero sea herido en combate cuerpo a cuerpo y no consiga infligir Heridas a cambio, deberá conseguir una tirada de Voluntad para no ser expulsado de regreso al Reino del Caos.
- • *Mutaciones del Caos*: Cuernos, Piel metálica

Armadura: Cabeza 2, Brazos 2, Cuerpo 2, Piernas 2

Armas: Garras, Gran arma, Cuernos (Daño BF-1)

Cuando acabe el combate podrán registrar los cuerpos de los caídos. El soldado imperial lleva una bolsa con 3d10 co y una carta escrita con una mala caligrafía que dice “Nos vemos en la noche bruja en el lugar de reunión habitual. Esperemos formar una jauría que satisfaga a nuestro Señor.” Está firmado por C. S. y podría dar pie a futuras investigaciones y aventuras. El posadero solo lleva 3 co en un bolsillo, además de su pistola y munición.

Tras un duro combate podrán curar sus heridas, tratar a sus caídos y descansar como se merecen. Gaston se ofrecerá a vigilar en la posada tras darle las gracias a los Pjs.

EPÍLOGO - UN AMANECER SINIESTRO

Los personajes se despertarán tarde y descubrirán que han sido hábilmente saqueados de todas sus pertenencias salvo armas que no sean de especial calidad y armaduras difíciles de acarrear; el oro, los caballos e incluso el jabalí muerto (si decidieron llevárselo) habrán desaparecido. Gaston no aparece por ningún lado.

De camino a Middenheim un carro con alimentos les adelantará conducido por un viejo campesino que se ofrecerá a llevarles a la ciudad, ya que su aspecto debe ser bastante lamentable. Les preguntará por sus vicisitudes y les advertirá que los caminos no son seguros ya que muchos bandidos rondan por la región. Les hablará del más peligroso y sanguinario de ellos, Gaston el carnicero, que nadie ha visto ya que nunca deja testigos. Al menos Gaston el Carnicero ha decidido, él sabrá por qué, dejarles con vida.