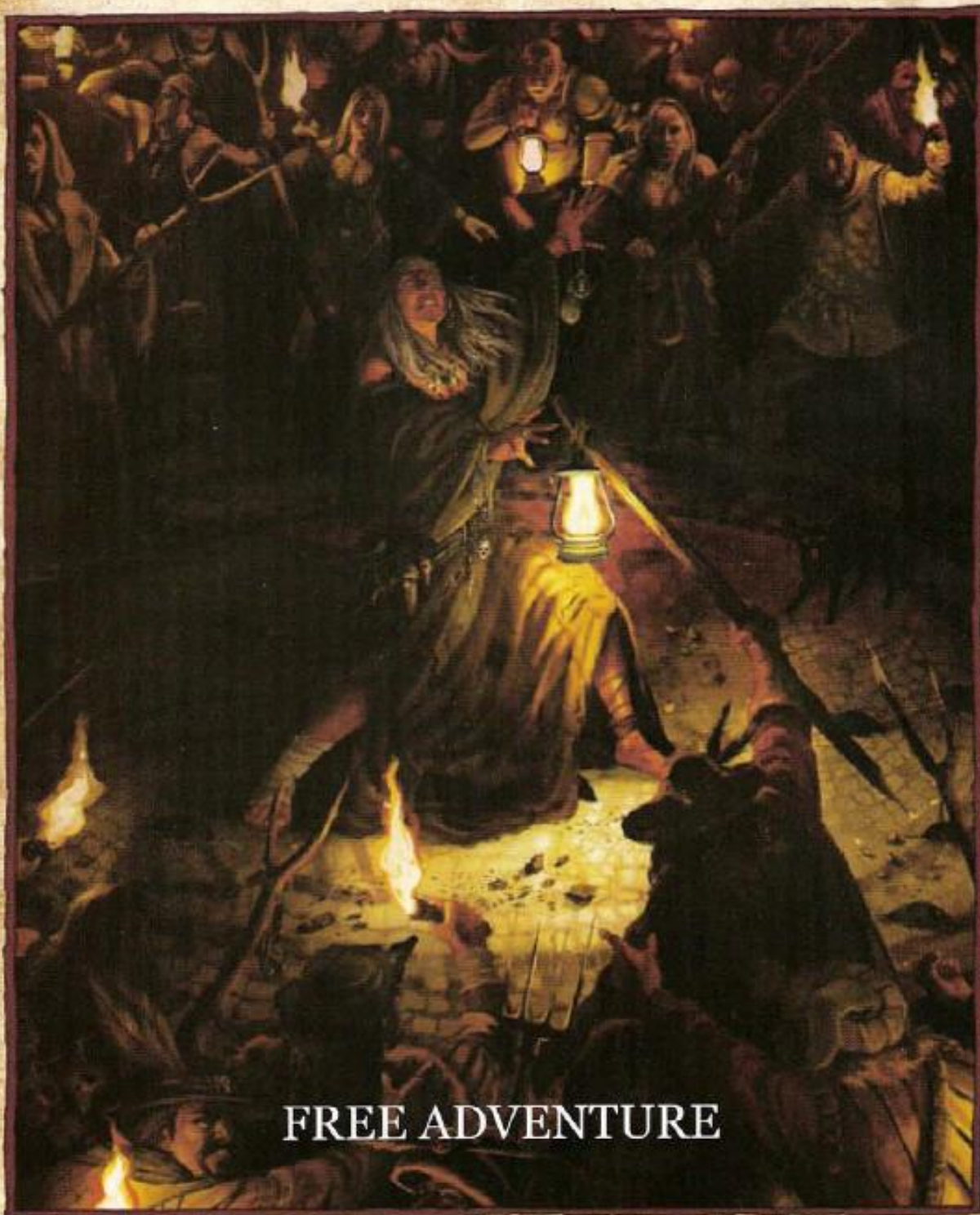


WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

El Cerdo, La Bruja y su Amante



FREE ADVENTURE

COMENZANDO

Esta aventura ha sido diseñada para su uso con las reglas de Warhammer el Juego de Rol. Combina una breve investigación con peligro y derramamiento de sangre y ofrece a los jugadores muchas oportunidades para conocer las reglas y sumergirse en el mundo de Warhammer.

Qué necesitas para jugar este juego.

- El Libro de Reglas de Warhammer el Juego de Rol
- 2 dados de diez
- Lápices
- Papel
- de 3 a 7 jugadores

CONSEJOS PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Como Director de Juego, o DJ, deberías leer esta aventura minuciosamente antes de jugarla, para hacerte una buena idea de trama y personajes. Las dos cosas clave que deberás tener en cuenta como DJ son cuándo deben hacer tiradas los jugadores y cómo jugar los distintos personajes no jugadores, o PNJs, con los que entrarán en contacto. La primera de ellos es bastante sencilla. A lo largo de este escenario, cada vez que se solicita una tirada, se indica en **negrita**. Por ejemplo, si los jugadores necesitan hacer una tirada de Cotilleo para saber algo, aparecerá en el texto como tirada de **Cotilleo**.

Interpretar los PNJs puede ser igualmente fácil. Cada uno de estos personajes tiene una descripción detallada que dice quiénes son y cómo encajan en la trama, así como algunos consejos sobre cómo interpretarlos. Además, cada PNJ tiene una selección de citas que aparecen en *cursiva*. Estas ofrecen algunas respuestas ya preparadas a las preguntas que los jugadores podrían hacer, además de dar más información sobre su personalidad.

Aparte de estar lo más familiarizado posible con la aventura, lo más importante que hay que recordar cuando se es un DJ es no atascarse demasiado en los detalles y mantener la acción en movimiento. Independientemente de que los jugadores fallen o no en las tiradas de Buscar o Cotilleo, la trama debe girar a su alrededor y, en última instancia, llevarlos a la confrontación final.

CONSEJOS PARA TUS JUGADORES

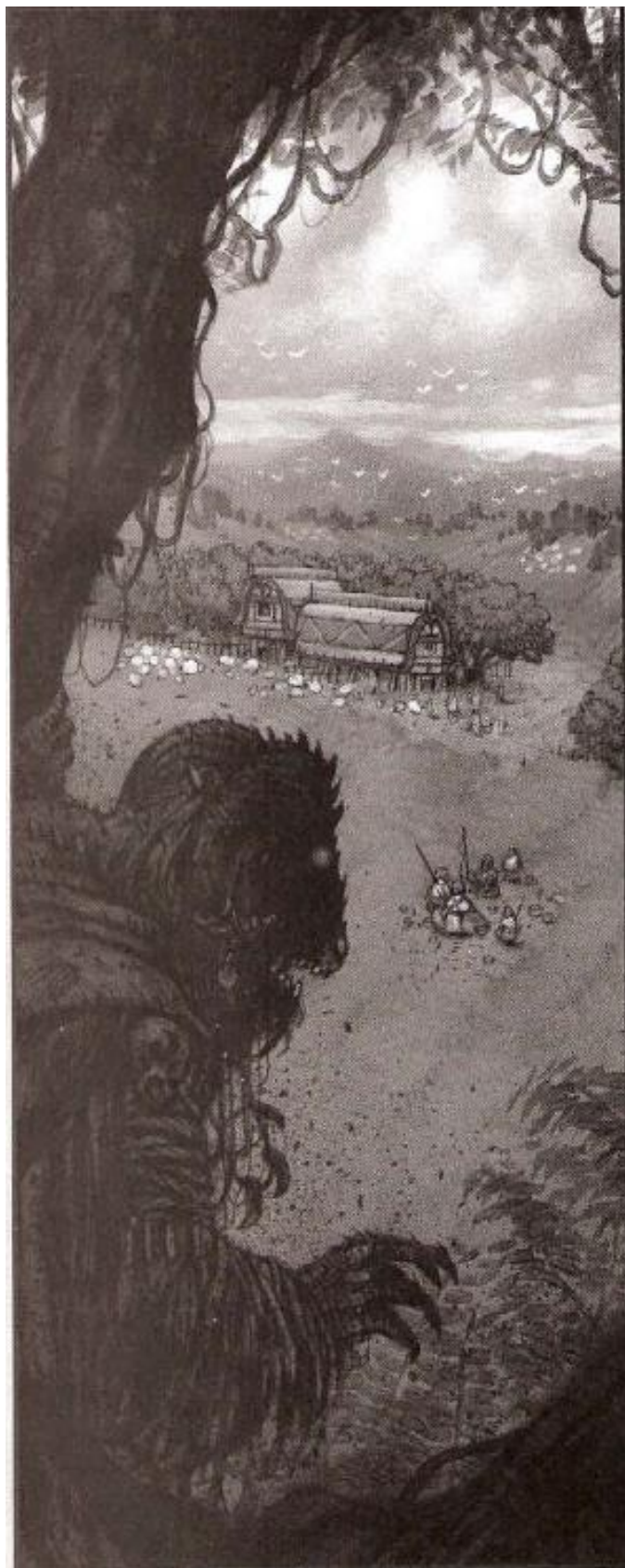
Esta aventura viene con personajes pre generados para que puedas sumergirte directamente en la acción. Antes de embarcarte en esta aventura vale la pena que le echen un buen vistazo a sus fichas de personaje. Pídeles que se tomen unos minutos para familiarizarse con sus habilidades y talentos y asegúrate de buscar las reglas si hay algo de lo que no estén seguros.

En el caso de los personajes pre generados, cada uno también tiene un poco de información trasfondo que les dice a los jugadores un poco más sobre quiénes son sus personajes y también cómo se sienten con el resto del grupo.

TRADUCIDO POR:

Alejandro D. Rubio M.

EL CERDO, LA BRUJA Y SU AMANTE



La infección del caos ha metido sus narices en la tranquila aldea agrícola de Krote, y solo los PJ pueden llegar al fondo de la situación. ¿Decidirán creer que los Poderes Ruinosos están en acción o verán una mano humana detrás de los extraños sucesos? Esta es una breve aventura de investigación (con un toque de espadas y puñetazos) diseñada para personajes en cualquier nivel de desarrollo. Dependiendo de tu grupo, debería proporcionar un par de horas de entretenimiento.

LA TRAMA

Algo extraño está sucediendo en Krote. Un lugareño, Konrad Lankdorf, mató recientemente a un Hombre Bestia en el bosque cerca de la aldea con la ayuda de su amigo Victor Krummel. El Hombre Bestia tenía un diente postizo tallado de Piedra de Disformidad que, sin saberlo, Konrad tomó como trofeo y lució orgulloso, mostrando su valentía y habilidad de armas a todo el que pudo. Naturalmente, el diente, de Piedra de Disformidad, enloqueció lentamente al tonto y en poco tiempo, se volvió muy violento, aterrorizando a su amante, una viuda llamada Ilsa Mohr.

Otto Oppenkrote, el alcalde de la ciudad, tenía una disputa desde hace tiempo con Konrad por una extensión de tierra -Konrad es el siguiente terrateniente más grande de la aldea. Después de un incidente en el que Konrad mató a uno de sus animales por perderse en sus campos (parte de la influencia maligna del diente), Otto bajó para enfrentarse al hombre en su casa. Discutieron y luego pelearon (Konrad empujado a la violencia por el diente). Otto mató a Konrad y, presa del pánico, llevó a uno de sus cerdos a la casa, descuartizó el cadáver y animó a la bestia a comer los trozos de carne humana ensangrentados. Con esta espantosa tarea en curso, Ilsa llegó a ver a su amante. Al oírla venir, Otto se escabulló sin ser visto dejando que el cerdo hiciera su trabajo. Cuando Ilsa abrió la puerta de la casa de Konrad, vio un cerdo con algunos trapos de la ropa de Konrad alrededor del hocico. Sorprendido por la mujer, el cerdo pasó rápidamente junto a ella y salió al bosque. Al ver todo esto, la pobre Ilsa se desmayó.

Greta, la esposa de Víctor, fue testigo de este suceso y, como siempre había odiado a Ilsa (sin ninguna otra razón más allá de que la viuda fuera una mujer más guapa), la acusó de convertir a

Konrad en un cerdo. Otto usó esto para su sí difundiendo rumores de que Ilsa era una bruja para que la arrestaran por el crimen de transmutación. Sin Konrad o el cerdo, parece un caso sencillo. Por supuesto, el viejo sacerdote de la aldea Vosgard Baer no está tan seguro y ha convocado a los personajes jugadores para investigar el asunto.

LA ALDEA DE KROTE

Krote es un simple pueblo agrícola de quizás 60 almas. Hay alrededor de 20 casas familiares en el pueblo, con varios graneros, cobertizos y otros edificios de trabajo en los campos circundantes. La población de Krote se inclina fuertemente hacia las mujeres, ya que la mayoría de las personas capaces de portar armas fueron reclutadas por el barón local y marcharon para luchar en Middenheim durante la Tormenta del Caos. Las granjas están operando algo por debajo de la media debido a esto, pero como siempre, las mujeres de Krote flaquean.

La tierra que rodea el pueblo es afortunadamente fértil, debido en gran parte a las fieles oraciones del sacerdote del pueblo -Vosgard Baer, Iniciado de Taal. Hacia el oeste hay un fuerte arroyo, que se conoce localmente como "El Río", a pesar de cualquier intento de persuadirlos con cosas tan vanas como la lógica o el sentido común de que, de hecho, es un arroyo.

La mayoría de las granjas siembran cultivos como trigo, papas, frijoles y coles, y casi todas las granjas crían algunas gallinas y un jaco para ayudar a arar los campos. Solo el relativamente rico Otto Oppenkrote puede permitirse mantener una gran cantidad de animales durante el invierno. Mantiene una manada de 60 ovejas y 12 puercas Azules de Nordland.

Un bosque infestado de Hombres Bestia se ciernen hacia el este, y se oyen balbuceos y murmullos a todas horas del día y de la noche. La mayoría de los aldeanos evitan el límite del bosque, porque últimamente los Hombres Bestia se han vuelto audaces y no ha habido escasez de avistamientos.

PRELUDIO: BIENVENIDOS A KROTE

La aventura comienza cuando los PJs llegan al pueblo para reunirse con el sacerdote y conocer los extraños sucesos que están sucediendo. Dile a los jugadores que han sido convocados para investigar una misteriosa aparición. Luego lee o parafrasea lo siguiente:

Al entrar en la pequeña aldea de Krote, lo primero que notáis es su estado deteriorado y el aire opresivo de decadencia que se cierne sobre el lugar. Veis campos en barbecho, vallas rotas que

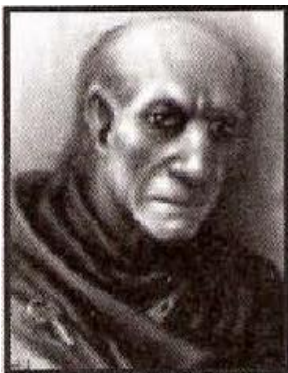
se han dejado en mal estado e incluso el camino por el que camináis está lleno de baches y cubierto de malas hierbas. Algunos de los aldeanos os miran con desconfianza cuando los pasáis, aunque la mayoría están demasiado ocupados ocupándose de sus agotadoras tareas para siquiera mirar hacia arriba. Al llegar al centro de la ciudad, veis El Zorro Encadenado, el tugurio local donde os dijeron que Vosgard os estaría esperando.

Vosgard, de hecho, los estaba esperando en la taberna (una cosa rústica y tosca con algunos viejos clientes desdentados). Es fácilmente reconocible como sacerdote de Taal, ya que viste una tosca túnica de lana cubierta de zarzas y trozos de maleza y manchada de polen. Una vez que los personajes entran, suelta un saludo, levantando una mano. Deja su jarra de madera y se acerca a ellos con la mano extendida a modo de saludo. Les agradece su asistencia, pero pierde poco tiempo en explicar la situación. Lee parafrasear lo siguiente:

Os acomodáis en la mesa de Vosgard y él os pide una ronda de bebidas antes de comenzar su relato.

"Una vez más, gracias a todos por venir. Esta es de hecho una situación extraña y me temo que aquí en Krote estamos mal equipados para tratarla. Parece que uno de nuestros ciudadanos prominentes, un hombre llamado Konrad Lankdorf ha desaparecido. Hace dos noches, una lugareña, Greta Kummel, escuchó lo que sonaba como una discusión proveniente de la casa de Konrad. Cuando fue a investigar, vio a la viuda Ilsa Mohr, la amante de Konrad desde hace mucho tiempo, huir de la casa perseguida por un cerdo bastante iracundo. Cuando la gente llegó, no había señales de Konrad excepto algunos jirones de ropa. Se corrió la voz rápidamente e Ilsa fue arrestada, aunque afirma no saber nada de a dónde ha ido Konrad o cómo llegó un cerdo a su casa. Muchos en el pueblo hace tiempo que sospechan de Ilsa como bruja, aunque pienso que se debe más a su conocimiento de las hierbas y métodos curativos que a cualquier tipo de habilidades antinaturales. Sin embargo, parece que estas sospechas combinadas con este suceso han sido suficientes para que Greta y los demás habitantes la acusaran de ser una bruja y transformar a Konrad en un cerdo. Sin rastro de un cuerpo o de la bestia errante, Otto, el alcalde de la ciudad, ha cedido a la presión de los aldeanos y retiene a Ilsa en su sótano en espera de un juicio para determinar si es realmente una bruja. Estoy convencido, sin embargo, de que están sucediendo más cosas aquí de las que parece y he conseguido el consentimiento de Otto para llevar a cabo una investigación, que es donde entran ustedes. Si tenéis alguna pregunta, haré todo lo posible para responderla, pero creo que tendréis que hablar con los involucrados si queréis llegar al fondo de esto."

PARTE I: LA MISTERIOSA DESAPARICIÓN



Vosgard Bear — Bienhechor y Sacerdote Anciano

"Recuerdo una época en la que este pueblo era próspero y estaba llena de los sonidos del esfuerzo honesto y las risas de los niños. Lamentablemente, esos días ya se han ido."

Descripción: Un anciano sacerdote de Taal, que ya pasó por su mejor momento. Parece cansado y enfermo. Tiene una mirada lejana en sus ojos como si estuviera imaginando mejores tiempos y lugares.

Lo que Sabe:

Vosgard solo conoce los rumores que ha escuchado de las otras aldeas, sin embargo, sospecha profundamente de la situación y de Otto en particular.

Lo que le dirá a los PJs:

Rumores y cotilleos (ver más abajo). Vosgard puede contarles a los jugadores los cotilleos que ha escuchado de los aldeanos.

Consejos de interpretación: más que nada, Vosgard es viejo y está cansado y está cada vez más agotado de la lucha constante de la vida. Es por eso por lo que ha reclutado a los jugadores para hacer esta investigación. En su juventud, y antes de que el peso del mundo aplastara su espíritu, podría haber investigado estos extraños asuntos él mismo. Sin embargo, bajo todo esto, todavía tiene buen corazón y quiere que se haga justicia.

Una vez que les haya informado sobre lo que sabe, los instará a que vayan y hablen con los lugareños, a saber, Otto, Victor, Greta y posiblemente Ilsa.

El primer orden del día tras conocer a Vosgard es hablar con todos los principales PNJs y probablemente también echar un vistazo a la escena del crimen. Vosgard les dice a los PJs dónde se puede encontrar cada personaje clave. Además, puede que los jugadores quieran hablar con algunos de los lugareños para recopilar información general sobre lo que está sucediendo.

Rumores y Cotilleos

Hay varias personas en la aldea que pueden ser interrogadas, aunque la mayoría solo sabe lo que han escuchado: Ilsa es una bruja y ha convertido a ese buen hombre Konrad en un cerdo.

Puede descubrirse lo siguiente fácilmente sin hacer ninguna tirada:

"Todo el mundo sabe que Otto es el hombre más rico del pueblo y tiene más animales que nadie. Dicen que fue una de las personas que fundó Krote y su familia se remonta a mucho tiempo atrás".

"Escuché que Otto va a quemar a Ilsa por sus crímenes para salvar a todo el pueblo".

"Parece que Greta no puede mantener su nariz fuera de los asuntos de los demás".

"Hace solo unas semanas, Victor y Konrad mataron a un Hombre Bestia gigante en el linde del bosque, que seguramente habría atacado la ciudad si no fuera por su valentía".

Una tirada exitosa de Cotilleo revela uno de los siguientes trozos de información por cada nivel de éxito: Consulta la pág. 92 del Libro de reglas para más información de cómo funcionan las tiradas de cotilleo.

"Por alguna razón, Greta nunca tuvo nada bueno que decir sobre Ilsa, no sé por qué, lo más probable es que tuviera una buena razón".

"Otto podría ser el dueño de la mayor parte del pueblo, pero siempre quiere más. Escuché que le hizo a Konrad una oferta por algunas de sus tierras, pero que la habían rechazado".

"Konrad poseía muchas tierras, casi tantas como Otto, aunque no creo que supiera qué hacer con todo eso".

"Victor era el mejor cazador antes de su asunto con el Hombre Bestia gigante, ahora ni siquiera puede caminar, aunque nadie sabe realmente qué le pasa".

"Konrad se ha vuelto muy alborotador últimamente, se ha emborrachado gritándole a la gente, y siempre solía ser una buena persona. Culpo a Ilsa".

"En los últimos meses, la gente ha visto más y más Hombres Bestia en el bosque. Creo que deben estar tramando algo, algo relacionado con esta cosa del cerdo".

"Otto se ha quedado en su casa desde que comenzaron todos los problemas con el cerdo. Creo que es para que pueda vigilar a esa astuta bruja Ilsa".

"No mucho después de que Konrad se convirtiera en un cerdo, la gente comenzó a verlo en el linde del bosque, como si quisiera volver a casa o algo así".

"Ilsa se perdió una vez cuando era niña en el bosque y la gente dice que cuando regresó estaba diferente, sabes a qué me refiero..."

"Después de lo sucedido, Otto les dijo a todos que se quedaran en casa hasta la mañana, pero juro que lo vi regresar a la casa de Konrad, aunque no estoy seguro de por qué haría eso".

"Justo antes de que se convirtiera en un cerdo, Konrad siempre estaba murmurando acerca de que le dolían los dientes, aunque a mí me parecían bien".

"Dicen que los bosques están llenos de animales que alguna vez fueron humanos".

Los jugadores deberían partir ahora para hablar con el NPS y comenzar su investigación.

EL LISIADO Y LA BRUJA

La casa de Victor se encuentra en las afueras del pueblo y está al lado de la casa y las tierras de Konrad. Cuando llegan los personajes, escuchan a Greta regañando a su marido Víctor y, en general, haciéndole pasar un mal rato.

Al acercáros a esta pequeña casa envejecida, se escucha la voz chillona de una mujer que aparentemente maldice a alguien en voz alta. De repente, el alboroto se detiene y una rolliza mujer sale de la casa para afrontaros con un profundo ceño fruncido, que se alivia un poco cuando ve quién sois.

"Ah, hola buenos señores (y madams), por favor pasad. Debéis estar aquí por las pruebas contra esa inmundia de Ilsa, aunque parece una pérdida de tiempo si me preguntáis".

Los jugadores probablemente hablarán primero con Greta, aunque ella no tendrá objeciones a que hablen con Víctor, aunque no tiene sentido para ella. Cuando los PJ entren a la casa para hablar con Víctor, lee o parafrasea lo siguiente:

En la parte trasera de la casa, véis lo que al principio parece un anciano acurrucado lastimosamente en una silla. Sin embargo, un examen más detenido revela que se trata de un hombre de mediana edad, consumido hasta los huesos. Se estremece en silencio dentro de su ropa holgada. Mientras os acercáis, su cabeza demacrada se vuelve para miraros. Está claro por sus ojos llorosos que está sufriendo mucho.

Cualquiera que sea el resultado de la conversación de los jugadores con Víctor, Greta pronto regresa y les "insta" a que se vayan, volviéndose más consistente cuanto más tiempo se quedan.

Greta Kummel — Esposa de Victor y Cotilla Local

"Este pueblo está lleno de tontos y holgazanes que no saben lo que les conviene. Al igual que mi pobre Victor, Krote estuvo una

vez lleno de determinación y trabajo duro, ahora no es más que un caldo de cultivo para gente como Ilsa Mohr".

Descripción: Una mujer baja con sobrepeso que luce un ceño permanente en sus rasgos irregulares. Está llena de veneno para sus compañeros de la aldea y apenas tolera a su esposo, por quien no muestra simpatía.

Lo que Sabe:

Greta nunca vio a Ilsa entrar o salir de la casa la noche del asesinato, pero se resistirá a admitir que realmente no le gusta Ilsa. También sabe sobre la pelea entre Konrad y Otto por el animal asesinado y que este no es un comportamiento habitual de Konrad.

Lo que le dirá a los PJs:

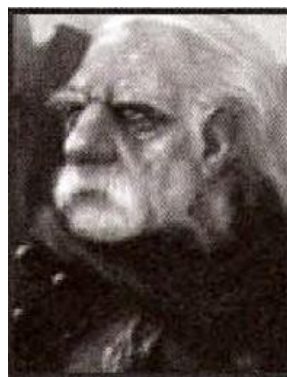
"Vi a Ilsa salir corriendo de la casa de Konrad con ese cerdo pisándole los talones. Se internó en la noche y ella se desmayó, sin duda, agotada por el maleficio que acababa de lanzar".

"Creo que Konrad se estaba cansando de Ilsa, después de todo, le confesó a Víctor que era sólo una aventura".

"La gente que va al bosque nunca vuelve igual y sé que Ilsa va al bosque todo el tiempo".

"Al menos Otto tiene la fuerza para hacer algo sobre esta situación, él está mucho más preparado para guiar a este pueblo que ese viejo sacerdote Vosgart".

Consejos de interpretación: Greta no tiene una buena palabra que decir sobre nadie, ni siquiera sobre su marido. Está convencida de que Ilsa es culpable y critica cualquier otra teoría, burlándose de los investigadores con palabras duras e insultos desagradables. Independientemente de lo que digan los jugadores, ella siempre vuelve la conversación de por qué Ilsa debe ser culpable y lo bien que le vendría al pueblo quitársela de encima.



Victor Kummel — Cazador Enfermo y Amigo de Konrad

"He sido cazador casi toda mi vida, desde que fui lo suficientemente fuerte como para empuñar un arco; y he matado más cosas de las que podías contar. Ahora ni siquiera puedo

caminar hacia la puerta de mi casa, así que tal vez Taal se esté vengando".

Descripción: Víctor es un hombre pequeño, de mediana edad, con cabello ralo y ojos pálidos y llorosos. Desde su fatídica expedición de caza ha perdido el uso de sus piernas y sufre constantes temblores, aunque no hay una causa aparente de su enfermedad.

Lo que Sabe:

Víctor sabe que Konrad ha estado actuando de manera muy extraña, desde que mataron al Hombre bestia cerca del bosque. También sabe que Konrad tomó algo del Hombre bestia que mataron, aunque no el qué. Cree que Ilsa es inocente del crimen, aunque también que Konrad realmente podría haberse transformado en un cerdo.

Lo que le dirá a los PJs:

"Konrad era un buen hombre y muy respetado en el pueblo, me sorprendió cuando se enamoró de la viuda Ilsa, que siempre ha sido un poco extraña incluso antes de la muerte de su marido".

"Konrad era un buen amigo e íbamos a cazar con regularidad y, a menudo, patrullamos los bosques en busca de Hombres Bestia, aunque rara vez encontrábamos alguno".

"Konrad y yo matamos a un enorme Hombre Bestia en algún lugar en el linde del bosque la semana pasada. Aunque tras eso, enfermé y terminé así. Greta dice que estoy mejorando, pero no estoy tan seguro, parece que el viejo y enorme Hombre Bestia podría estar vengándose sobre mí y Konrad después de todo".

"Konrad cogió algo de la boca del enorme Hombre Bestia después de que lo matáramos, aunque no pude ver qué era y Konrad no me lo dijo".

"Desde que matamos al Hombre Bestia, Konrad ha estado actuando de manera extraña, volviéndose más irritable y violento. Creo que puede tener algo que ver con Ilsa, porque comenzaron a discutir todo el tiempo justo después".

"Justo la semana pasada, Konrad mató a uno de los animales de Otto que se extravió en su tierra, lo cual es muy extraño ya que nunca lo había visto hacer algo así antes".

"Desde la desaparición de Konrad, he oído hablar del avistamiento de un cerdo en el bosque, que solo puede ser el mismo que salió corriendo de la casa Konrad esa noche".

Consejos de interpretación: Víctor siempre se esfuerza al hablar y, a menudo, se olvida de lo que dice, desviándose del tema. Sin embargo, ciertos temas le llenan de vida, como la batalla con el Hombre Bestia que él y Konrad mataron. Si le permiten, describe la pelea con detalles gráficos como si reviviera un vívido sueño.

El terrateniente y la bruja

La casa de Otto es la más grande del pueblo y la rodea campos y corrales con cerdos y ovejas. Vive aquí con sus cinco hijas, de distintas edades, su esposa murió hace varios años y su único hijo marchó a la guerra. Cuando los personajes lleguen a su casa, lee o parafrasea lo siguiente:

Tras unos cuantos golpeteos en la vieja puerta de madera, un hombre alto y delgado la abre, con la sospecha oscureciendo sus rasgos. Le toma un momento asentir, su rostro se suaviza. Abre la puerta un poco más y luego ofrece un asiento y refrigerios. Con un profundo suspiro, explica su papel en esta lamentable situación.

"Es una lástima que se haya llegado a esto, esperaba que cosas como ésta no encontraran su camino a mi aldea. Pero como toda la gente temerosa de Sigmar, debo ser fuerte ahora aunque no sea por otra razón que por el bien de mi hijas. Después de todo, casi puedo tenerlas compartiendo su casa con una bruja".

Actualmente tiene a Ilsa encerrada en su sótano, y es muy reactivo a dejar que los jugadores hablen con ella, temeroso de sus poderes. Sin embargo, si pueden convencerlo (con una tirada exitosa de **Charlatanería**, **Carisma** o **Intimidar**, consulta el Capítulo IV en el Libro de reglas para más detalles), él les permite hablar con ella, aunque les advierte que no la miren, para que no los engañe con "¡esos ojos de bruja!". Cuando los Pj vayan a ver a Ilsa, lee o parafrasea lo siguiente:

Otto os lleva a su sótano, advirtiéndole a sus hijas que no lo sigan. En el rincón más alejado de la húmeda habitación se ve una vieja jaula oxidada, similar a la que se usa para guardar grandes bestias salvajes. Se ha colocado una tela pesada sobre la tosca prisión, casi ocultando a su ocupante.

"¡Ya, no levantéis esa tela! ¡Todo lo que necesita es una mirada y vuestra alma será de ella!".

Una vez que los jugadores hayan terminado con sus preguntas, Otto les deseará buena suerte en su investigación y les promete darles toda la ayuda que pueda.

Otto Oppenkrote — Terrateniente y Alcalde



"Mis antepasados construyeron este pueblo con sus propias manos desde la nada, solo un agujero en el suelo. Depende de mí asegurarme de que tanto el pueblo como la buena gente que vive aquí estén protegidas durante estos tiempos oscuros y peligrosos".

Descripción: Un hombre alto y delgado de mediana edad. La buena ropa y los rasgos bien alimentados de Otto lo marcan claramente como la persona más rica del pueblo. Sin embargo, a diferencia de los Viejomundanos más adinerados, Otto se presenta como un alma bien intencionada que solo busca su sustento y el del pueblo donde vive.

Lo que Sabe:

Es el asesino y hará todo lo posible para ocultarlo (creyendo que hizo lo que tenía que hacer y aterrorizado de perder el poder en el pueblo). No está del todo contento con tener que usar a Ilsa como chivo expiatorio, pero lo prefiere a la alternativa.

Lo que le dirá a los PJs:

"Como sabéis, el marido de Ilsa murió en extrañas circunstancias y nadie sabe con certeza qué lo mató. Claro que en ese momento le dimos tierra sin preguntas por respeto al duelo de la viuda".

"De todas las mujeres de edad del pueblo, creo que Ilsa es la única que nunca ha tenido hijos. Hay quién dice que es por el tiempo que pasa en el bosque, pero sea como sea, parece extraño".

"Recuerdo que Ilsa solía llamar a Konrad cerdo, a veces en público, así que parece lógico que lo convirtiera en uno".

"No soy un hombre malvado y no me agrada tener que limpiar este pueblo de Ilsa, pero debo pensar en los demás aldeanos".

"Es una lástima que tuvieran que ser convocados. Por desgracia, Vosgard no ha estado cumpliendo bien con su deber como sacerdote del pueblo durante algunos años. Me temo que sus años pueden haber embotado su ingenio. Aunque, por supuesto, me alegro de que están aquí ahora, ya que podemos estar seguros de que se está haciendo justicia".

Consejos de interpretación: Sabe que ha asesinado a Konrad, pero también sabe que sin el cerdo o el cuerpo, demostrarlo será difícil, especialmente porque el pueblo se ha metido firmemente en la cabeza que Ilsa es una bruja. Es una mentira que Otto ha repetido tantas veces que ahora incluso él mismo se la cree.

Ilsa Mohr — Viuda y Sospechosa de Bruja

"Mi amor se ha ido, así que ahora me preocupo poco por mí misma. Si aquellos que una vez me llamaron vecina, y a quienes presté ayuda cuando estaban enfermos o heridos, ahora se vuelven

contra mí, es sólo un modo de ver las cosas y comprometo mi alma a Rhya".

Descripción: Aunque ya no es una mujer joven, Ilsa sigue siendo sorprendentemente hermosa, con largos cabellos negros y rasgos suaves fuera de lugar en la severidad de Krote. También habla con suavidad, eligiendo sus palabras con cuidado, lo que le da un aire de sabiduría y calma.

Lo que Sabe:

Todo lo que sabe es que Konrad ha estado actuando de manera extraña desde que él y Victor mataron al hombre bestia y esa noche cuando el cerdo se precipitó hacia ella desde la casa, fue derribada y se desmayó. También sabe que Otto está escondiendo algo y cree que no es el alma benévola que dice ser.

Lo que le dirá a los PJs:

"Recuerdo poco de esa noche, solo que apenas llamé a la puerta de Konrad antes de que el cerdo saliera corriendo, derribándome y dirigiéndose al bosque. De Konrad, nunca vi indicio".

"Konrad y yo estábamos muy enamorados y no le deseo ningún daño. Quien haya hecho esto sabía lo que estaba haciendo, pues no hay pasión en este acto de asesinato a sangre fría".

"Es la triste verdad que después de su batalla con el monstruo en el bosque mi Konrad cambió. Me temo que la bestia le hizo algo que lo enloqueció".

"Traté de ayudar a Konrad con su creciente ira, pero fue como si algo oscuro y poderoso se hubiera apoderado de él. Por desgracia, nunca supe qué era".

"No tengo ninguna mala voluntad hacia Greta, aunque sé que no le agrado mucho. Es triste, ella fue una vez tan agradable".

"Hay gente y cosas trabajando dentro del pueblo que no os quieren aquí. Tened cuidado por dónde pisáis y con quién habláis".

"Sé en mi corazón que Konrad está muerto, así que no temo unirme pronto a él bajo la custodia de Morr".

Consejos de interpretación: Incluso frente a la muerte, Ilsa está tranquila y serena. No puede ser apurada ni amenazada por los jugadores y se toma su tiempo para responder. Más que cualquier otra cosa, está triste, triste porque Konrad se ha ido.

PARTE 2: LA ESCENA DEL CRIMEN

La Casa de Konrad

Los jugadores pueden examinar la casa de Konrad, una modesta casa de cuatro habitaciones de un solo piso rodeada por campos. Cuando los PJs entren a la casa, lee o parafrasea lo siguiente:

El interior de la casa está húmedo y rancio con un leve olor a descomposición. Al mirar a vuestro alrededor, notáis que la mayoría de los muebles se han movido, algunas cosas volcadas con barro y suciedad en las tablas del piso. En la suciedad, se ven numerosas huellas de botas, así como las marcas de patas de cerdo bastante grandes.

Obviamente, hay poco misterio sobre la casa, aparte del desorden, aunque una tirada de **Buscar** exitosa (mira la página 91 del Libro de reglas) (raspando un poco de barro y suciedad) revela algunos o todos lo siguiente:

Hay pruebas de grandes manchas de sangre cerca de la chimenea que se han limpiado (aquí fue donde Konrad fue encerrado y alimentado al cerdo).

- Hay pequeñas muescas en el suelo de madera cerca de la chimenea, como si se hubiera usado un cuchillo o un hacha allí (fueron hechas con un hacha cuando Otto estaba cortando a Konrad).
- Cerca de la puerta trasera hay un tenue contorno en sangre seca de las botas de un hombre (esta es una gran huella de bota dejada por Otto, coincide exactamente con el tamaño de sus pies).
- Hay algunos fragmentos de vidrio en el suelo antes de la chimenea (de la botella que Otto usó para matar a Konrad a golpes).

Los personajes buscando en la chimenea también descubren:

- Los restos de dos copas y una botella de vino tienen huellas de manos ensangrentadas. Una tirada de **Inteligencia** (ver pág. 90 del Libro de reglas) confirma que son las huellas de un hombre.
- Algunos restos carbonizados de ropa con manchas de sangre, muy probablemente de Konrad.

Concluyendo la Investigación

Una vez que los jugadores hayan hablado con todos los personajes principales y hayan examinado la casa de Konrad, probablemente estén listos para regresar a la posada e informar de sus hallazgos a Vosgard. Una vez allí, deja que los jugadores junten las pruebas ellos mismos. Si están perplejos, Vosgard debería señalar cualquier fragmento de información que apunte hacia Otto. En cualquier caso, los jugadores deben darse cuenta de que algo no está bien y Otto tiene algo que ver con eso, pero necesitan más pruebas antes de poder confrontarlo. Una vez que hayas resuelto esto con los jugadores, lee o parafrasee lo siguiente:

"Parece que la única forma de llegar al fondo de este lío es encontrar ese cerdo o quizás los restos de Konrad, si es que es un asesinato. Según he oído, debe estar en algún sitio del bosque, por lo que es donde debéis ir. Pero tened cuidado, porque allí habitan cosas más mortíferas que cerdos locos. Y también debéis daros prisa pues creo que Otto quiere quemar a Ilsa mañana, no sea que los aldeanos tomen cartas en el asunto".

Los jugadores deben reunir ahora su ingenio y sus armas y luego aventurarse en el bosque.

PARTE 3: SECRETOS EN EL BOSQUE

En esta sección los jugadores entran al bosque en busca del cerdo perdido. Lee o parafrasea la siguiente descripción cuando abandonen Krote y se adentren en el bosque: A lo largo de esta sección, los PJ tendrán que realizar varias tiradas de características y habilidades; consulta el Capítulo IV del Libro de reglas para obtener más información sobre cómo realizar estas pruebas.

Los bosques se ciernen sobre el linde de la aldea, proyectando una profunda sombra sobre la tierra, como si una terrible mano oscura hiciera retroceder a los campos y las casas. Al pasar por debajo de las ramas nudosas de los árboles más externos, sentís un escalofrío recorrer vuestros huesos, como si una gran presencia hubiera dirigido su siniestra atención en vuestra dirección.

El bosque es un lugar bastante aterrador y puedes reproducir todos los sonidos y sombras que llenan el lugar, además de describir las extrañas marcas en los árboles, las extrañas huellas en los senderos y las formas en que los propios árboles parecen inclinarse para atrapar a los personajes con sus retorcidas ramas. El tiempo que los jugadores pasen vagando por el bosque antes de llegar a la guarida del cerdo depende de ti. Siéntete libre de hacer que los PJ realicen algunas tiradas de **Buscar**, **Supervivencia**, **Percepción** o **Rastrear**, aunque al final deberían encontrar la guarida del cerdo.

Si quieres alargar el viaje por el bosque, aquí tienes algunas ideas para encuentros y sucesos:

- Uno de los personajes entra en un pantano y necesita que algunos de los otros lo arrastren (posiblemente con una tirada exitosa de **Fuerza** -consulta la página 90 del Libro de reglas). Está ileso, pero podría haber perdido una o ambas botas.
- El personaje se encuentra con los restos de una criatura que puede haber sido o no un Hombre Bestia. Aún está lleno de flechas podridas y varios grandes tajos de espada. Aparte de su hedor y apariencia espeluznante, una tirada **Desafiante** (-10%) de **Percepción** o **Fácil** (20%) de **Buscar** revela que le falta uno de sus grandes colmillos negros.
- De repente, un árbol se agrieta y cae en medio del camino, estrellándose contra los PJs. Permite que cada personaje tire **Agilidad** o **Esquivar** (si la tiene). Aquellos que no pasen la tirada reciben un golpe de **Daño 2**. Los que fallen por un 20% o más quedan atrapados bajo el árbol. Se necesita una tirada **Desafiante** (-10%) de **Fuerza** para sacar al personaje atrapado de debajo del árbol. Hacer palanca puede reducir la dificultad a **Normal** (+0%) y cada PJ que colabore para ayudar la reduce un nivel más.

La Guarida del Cerdo

Tras varias horas de caminar y lidiar el penoso bosque, haz que los PJs realicen una tirada **Desafiante** (-10% de **Percepción**). Los que tengan éxito ven una forma rosada distante que se mueve delante de ellos. Los personajes que tengan la habilidad de **Rastrear** pueden tirar para ver si pueden encontrar marcas salvajes de dientes y hocicos en los árboles para alertarlos de que están cerca. A medida que se acercan, lee o parafrasea lo siguiente:

Os abris camino a través de un anillo de ramas retorcidas y de inmediato os asalta un horrible hedor. Enfrente se extiende un pequeño claro lleno de diminutos huesos de criaturas del bosque, mezclados en una ciénaga de excrementos de cerdo y retorcidas cosas que desafían cualquier descripción. Mientras captáis la horrible vista, ¡el montículo comienza a moverse hacia vosotros y se revela como un cerdo horriblemente deformado!

¡Los jugadores deben ahora derrotar al cerdo!

Cerdo del Caos

Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
43%	0%	43%	51%	34%	12%	24%	1%
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	17	4	5	4	0	0	0

Habilidades: Escondarse + 10%, Rastrear, Percepción

Talentos: Frenesí, Recio, Armas naturales

Armadura: Ninguna

Armas: Mordida feroz (cuenta como arma de mano)

Mutaciones: Secreción ácida (cuando un jugador golpea al cerdo con su arma debe superar una tirada de **Agilidad** o el arma es destruida),

Regeneración (al comienzo del turno del cerdo puede hacer una tirada de **Resistencia** para recuperar 1 Herida, mientras aún viva).

Luchando en el Lodo

El cerdo se mueve durante el combate, trabajando para arrinconar a un solo personaje y derribarlo en la suciedad. El terreno es traicionero, por lo que cualquier personaje que corra, cargue o sea golpeado en combate debe superar una tirada de **Agilidad** o caerá. Una vez en el fango, el personaje debe esforzarse para ponerse de pie. Esto requiere una acción de incorporarse (ver pág. 127 del Libro de reglas) y una tirada de **Agilidad** exitosa o el personaje resbala de nuevo y cae de bruces en una desagradable sopa de barro, excrementos y gusanos.

Una vez que el cerdo ha muerto, los personajes pueden emprender la nauseabunda tarea de registrar tanto en él como en el claro. Las cosas por descubrir son:

- Además de ser demasiado grande y mal formado, el cerdo tiene una marca en la oreja de un círculo con una cruz que lo atraviesa. Los personajes que superen una tirada de

Inteligencia recuerdan haber visto esta marca en la granja de Otto.

- A un lado del vientre del cerdo hay un enorme quiste supurante que parece como si algo estuviera tratando de abrirse camino desde adentro (este es el resultado del diente en su estómago).
- Abrir el cerdo revela el diente falso de Piedra de disformidad que llevó uno vez Konrad (aunque es posible que los personajes no sepan qué es, excepto que lo sienten "malo") y algunos huesos humanos.
- Los huesos están envueltos en harapos de ropa que combinan con los de la chimenea en la casa de Konrad. También hay marcas en algunos de los huesos como si la víctima hubiera sido cortada con una hoja.

Armados con las pruebas de que el Cerdo era en realidad de Otto y los restos de Konrad fueron encontrados en su vientre, los personajes ahora pueden volver al pueblo para evitar que Ilsa sea ejecutada.

Conclusión: El Juicio de Ilsa Mohr

Para cuando los PJ regresen a la ciudad, sea la hora que sea, toda la aldea estará reunida en la plaza del pueblo. Allí, Otto permanece ante una Ilsa enjaulada, pronunciando su juicio.

"Conciudadanos de Krote, ha llegado el momento de deshacernos de esta mujer manchada y sus artes oscuras. Sus crímenes son

realmente horribles. Está acusada de transformar al bueno de Konrad en un cerdo común para su propia y retorcida diversión. Todos sabéis de su asociación antinatural con el bosque y las viles cosas que habitan en su interior. ¡Digo que hemos tolerado su presencia por mucho tiempo y no debemos tolerarla más!"

Al ver llegar a los personajes, Otto hace una pausa en su discurso y parece no estar seguro de lo que hacer. En ese momento, Vosgard grita en llanto que los PJ deben ser escuchados, ya que tienen pruebas de que Ilsa no es una bruja, o eso espera, y que el verdadero culpable todavía está entre ellos. Puedes hacer que los personajes usen las habilidades sociales adecuadas para influir en la multitud y convencerlos de que Otto es de hecho culpable. O, tan pronto se muestre la oreja de cerdo, Otto rompe a llorar y confiesa su crimen. En cualquier caso, no debería ser demasiado difícil para los jugadores convencer a la gente del pueblo de la culpabilidad de Otto y cualquier plan que se les ocurra debería tener una probabilidad razonable de funcionar.

En cualquier caso, la gente del pueblo exige una quema y, si no es Ilsa, intentan a Otto. Depende de los PJ si los detienen o no. En cualquier caso, Vosgard les agradece y les desea lo mejor en su camino. Les advierte que se deshagan de las otras cosas que pudieran haber encontrado en la panza del cerdo.

Este es el final de esta aventura y los jugadores deben sentirse orgullosos de sus habilidades de investigación.



LOS PERSONAJES

Jurgen Baer

Profesión: Alguacil

Raza: Humano (Masculino)

Perfil Principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
40%	26%	29%	32%	31%	34%	30%	31%

Perfil Secundario

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

Habilidades: Carisma (Em), Cotilleo (Em) + 10%, Intimidar (F), Percepción (Int), Montar (Agi), Orientación (Int), Sabiduría académica (Leyes) (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Leer/Escribir (Int)

Talentos: Genio aritmético, Orientación, Don de gentes, Oído aguzado, Muy fuerte

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero PA 1 Cuerpo, Brazos)

Armas: Porra (Arma de mano), Daga

Enseres: Ropa de buena calidad, 1 Moneda de oro, 3 Chelines de plata, 7 Peniques de bronce

Eres demasiado mayor para este tipo de cosas. Tras dedicar muchos años al servicio de tu señor, el barón Falkenheim, estás deseando finalmente colgar la porra y retirarte. Dicho esto, sin embargo, todavía eres un tipo de hombre rudo y sensato, acostumbrado a ver lo peor de la gente y a lidiar con la escoria del Imperio y aún puedes hacer el trabajo.

Ahora el barón te ha dado órdenes de ir al pueblo de Krote y resolver una disputa local, algo sobre un cerdo. También te ha dado órdenes de llevarte a su hija contigo y enseñarle algo sobre la responsabilidad de administrar lo que algún día serán sus tierras.



Rufus

Profesión: Patrulla de caminos

Raza: Humano (Masculino)

Perfil Principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
44%	36%	32%	31%	27%	25%	33%	35%

Perfil Secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	5	0	0	2

Habilidades: Criar animales (Int), Cotilleo (Fel) + 10%, Rastrear (Int), Percepción (Int), Montar (Agi), Orientación (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int), Supervivencia (Int), Buscar (Int)

Talentos: Desenvainado rápido, Pies ligeros, Especialista en armas (Pólvora), Guerrero nato

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero PA 1 Cuerpo, Brazos), Escudo

Armas: Espada (Arma de mano), Daga, Pistola, 10 balas y pólvora

Enseres: Ropa de mediana calidad, 10 metros de cuerda, 5 Chelines de plata, 12 Peniques de bronce

Has trabajado con Jurgen durante muchos años patrullando las carreteras y senderos secundarios de la provincia, manteniéndolos seguros para los viajeros y la buena gente honesta del Imperio. Te ha pedido que lo acompañes en su tarea actual, sin duda por tu valentía y habilidades de combate.

Aún eres lo suficientemente joven como para anhelar la emoción que viene con tu trabajo y disfrutar de la oportunidad de mostrar tus habilidades con una espada, especialmente ahora que sabes que la hija del barón, Rosalin, te acompañará al pueblo de Krote.



Rosalin Falkenheim

Profesión: Noble

Raza: Humano (Femenino)

Perfil Principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
28%	31%	26%	31%	35%	43%	28%	33%

Perfil Secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	2	3	4	0	0	5

Habilidades: Carisma (Em), Mando (Em), Consumir alcohol, Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Leer/Escribir (Int), Cotilleo (Emp), Montar (Agi), Hablar idioma (Reiskpiel) (Int)

Talentos: Suerte, Intelectual, Intrigante, Etiqueta

Armadura: Ninguna

Armas: Daga, Espada

Enseres: Atuendo de noble, 10 Coronas de oro, 13 Chelines de plata

Todos tus hermanos se han ido a la guerra y ninguno ha vuelto. Debido a que tus hermanos se encargaron de todo, nunca tuviste que mover un dedo y hasta ahora has pasado tu vida pensando principalmente en el hombre con el que puedes casarte algún día.

Ahora, sin embargo, tu padre insiste en que debes estar preparada para hacerte cargo de la gestión de las tierras familiares, lo que significa emprender tareas como este viaje a Krote para lidiar con los problemas de la gente, algo de lo que NO tenías muchas ganas.

Alfreid

Profesión: Escriba

Raza: Humano (Masculino)

Perfil Principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
27%	28%	32%	37%	22%	35%	33%	27%

Perfil Secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	0	0	3

Habilidades: Carisma (Em), Cotilleo (Em) + 10%, Percepción (Int), Sabiduría académica (Nobleza) (Int), Hablar idioma (Reiskpiel) (Int), Leer/Escribir (Int), Hablar idioma (Clásico) (Int), Oficio (Calígrafo) (Int)

Talentos: Lingüística, Recio, Sexto sentido

Armadura: Ninguna

Armas: Daga, Espada

Enseres: Ropa de mediana calidad, Un par de velas, Cera, 5 Cerillas, Libro con ilustraciones, Material de escritura, 13 Coronas de oro, 2 Chelines de plata

Eres el escriba y sirviente de Rosalin y has estado con ella desde que era una niña. Sabes que a veces puede ser obstinada y cruel, pero a lo largo de los años has llegado a aceptar de retirarte tras ella.

Ahora, sin embargo, te está arrastrando a una aldea abandonada de Sigmar en medio de la nada para investigar algo sobre un cerdo. No hace falta decir que esto, sin duda, resultará ser otra vulgaridad en la historia de tu vida.



Ludmilla

Profesión: Cazador

Raza: Humano (Femenino)

Perfil Principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
32%	39%	32%	41%	29%	28%	33%	29%

Perfil Secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Escondarse (Agi), Rastrear (Int), Cotilleo (Em), Supervivencia (Int), Percepción (Int), Nadar (F), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Especialista en armas (Arco largo), Muy resistente, Puntería, Recarga rápida, Sangre fría

Armadura: Ninguna

Armas: Arco largo, 10 Flechas, Daga, Espada

Enseres: Ropa de mediana calidad, 2 Trampas para animales, 12 Peniques de bronce

Has trabajado para el barón durante muchos años cazando en sus bosques. Disfrutas de la serenidad del bosque y desde muy joven pasas gran parte de tu tiempo lejos de pueblos y aldeanos.

El Barón te ha ordenado que acompañes a su hija y a su alguacil a un pequeño pueblo para resolver un asunto local. Tu experiencia con el arco puede resultar valiosa para lograr el éxito de su misión.



Oswald

Profesión: Cazarratas

Raza: Humano (Masculino)

Perfil Principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
34%	35%	31%	33%	35%	29%	30%	31%

Perfil Secundario

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

Habilidades: Criar animales (Int), Adiestrar animales (Em), Escondarse (Agi), Cotilleo (Em), Percepción (Int), Buscar (Int), Poner trampas (Agi), Movimiento silencioso (Agi), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Resistencia a enfermedades, Resistencia a venenos, Especialista en armas (Honda) Pericia subterránea

Armadura: Ninguna

Armas: Honda, Daga, Espada

Enseres: Ropa de baja calidad, 4 Trampas para animales, Vara con 5 ratas muertas, Perro pequeño pero agresivo, 3 Peniques de bronce

Has trabajado de vez en cuando con Ludmilla la cazadora y te ha pedido que la acompañes en una misión a un pueblo cercano.

Ciertamente suena más emocionante de lo que habías planeado e incluso podrías tener la oportunidad de sacar alguna moneda.



WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Esta es una breve aventura de investigación.
para 3-7 jugadores ambientada en la sombría oscuridad
del mundo de Warhammer. Utilizando la
Reglas de Warhammer El Juego de Rol,
los jugadores deben resolver el misterioso caso de
el cerdo, la bruja y la inexplicable
desaparición de su amante.

¿Estás preparado para el desafío?



WWW.BLACKINDUSTRIES.COM

Copyright © Games Workshop Limited 2007. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, the Warhammer logo, Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, The Pig, The Witch and Her Lover, Warhammer 40,000, The Warhammer 40,000 logo, Warhammer 40,000 Roleplay, the Warhammer 40,000 Roleplay logo, Duck Heresy, the "Innocence proves nothing" tag line, Black Industries, the Black Industries logo, and all associated marks, devices, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units, spells, items, characters, products, illustrations and images from the Warhammer world and Warhammer 40,000 universe, are either ©, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2007, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.