

UNA NOCHE DE TRABAJO

Escrito por Michael Andersen <thanquol@mail.danbbs.dk>
Traducido y adaptado a WFRP 2ed por Eëmmir (Claudio Cáceres)

Esta aventura debería ser usada cuando tus personajes se encuentren viajando por entre aldeas pequeñas (o cualquiera que sea el tamaño que te quede mejor). Esencialmente puedes usar esta aventura como un evento para cuando tus jugadores se encuentren viajando desde un destino a otro. Esta aventura es el primer escenario que he escrito para WFRP (tiene 4 años), y me sentiré encantado por cualquier comentario que pudieran tener. Fue usada hace muchos meses atrás en una introducción navideña para el club de juegos de rol danés “Pandora”, y en dicha ocasión mi migo Jonatan Nielsen le había añadido mucho humor navideño al escenario. Esta versión, sin embargo, es la versión “sin cambios”, y puedes sentirte libre de añadir tú propio toque, siempre que menciones mi nombre y utilices el escenario para campañas hogareñas. Por cierto, pido disculpas por mis errores de escritura. Son cosas que pasan cuando un chico de Dinamarca escribe en inglés.¹

Los jugadores se encuentran viajando a través de la aldea de Finsterbad, una aldea pujante del área de Bögenhafen. Alberga 82 almas, y tiene una guarnición de diez confiables guardias. La mayoría de los aldeanos son pescadores, granjeros y vinateros. La aldea está gobernada por un ayuntamiento, pero actualmente pertenece al Graf Wilhelm.

EL EXTRAÑO

Justo antes de que los jugadores lleguen a la aldea, serán abordados por Heinz, el sirviente de Morbius Knochzauber. Heinz da la bienvenida a la aldea y comienza a hablarles en tono amable, comentándoles datos aparentemente importantes de la aldea, etc. Antes de irse les preguntará si los jugadores necesitan algo de dinero, en cuyo caso tiene una tarea sencilla para ellos. Dejará en claro que el trabajo que ofrece es ilegal. Si los jugadores se muestran interesados, Heinz les dirá que un alquimista está necesitando algunos cuerpos humanos para experimentos, y que les pagaría muy bien por ellos.

Si los jugadores aceptan, Heinz les indicará que pueden encontrar algunos cuerpos en el cementerio que se encuentra en las afueras y que pueden encontrarlo en el mismo lugar más tarde esa misma noche. Se les pagarán 25 COs por cada cuerpo que pudiera ser útil (pudiendo regatearse hasta 35 COs). Para más

información sobre Heinz, puedes consultar su perfil de atributos al final de la aventura.

Si los jugadores no aceptan la oferta, aún puedes proseguir con la aventura, todos los eventos que sucederán luego ocurrirán de todos modos. Si los jugadores tratan de contactar con la guardia, se encontrarán que la oficina se encuentra cerrada durante la noche, así que solo podrán reportar este incidente al día siguiente, para cuando ya será muy tarde.

EL CEMENTERIO

Durante el día el cementerio se encuentra al cuidado de dos enterradores, Hans y Benny, con lo cual la única posibilidad de los jugadores es que realicen el hurto durante la noche. El cementerio es un lugar algo tenebroso pero silencioso durante la noche. La siguiente lista indica lo que los jugadores pueden encontrar en las diferentes tumbas:

- Una tumba con una cruz de madera. El féretro se encuentra vacío debido a que alguien ya pasó por aquí con

¹ Nota del Traductor: la aventura tiene más de 4 años en realidad. Ya no recuerdo cómo cayó en mis manos, ni cuándo y mucho menos de dónde. Adapté esta aventura a la segunda edición de Warhammer. Como fue escrita para su primera edición, incluyo un hechizo adaptado para que pueda ser usada como su autor pretendía.

anterioridad. Esto de hecho es una pista, pero es posible que los jugadores no lo sepan.

- Esta tumba tiene una lápida con la siguiente inscripción “Aquí yace Paty Patalarga”. La tumba contiene una recientemente enterrada joven mujer Halfling la cual tiene un collar de plata alrededor de su cuello (valuado en 10 COs).
- Esta tumba tiene una lápida que se encuentra parcialmente destruida y deteriorada. La inscripción no puede ser leída. La tumba contiene un viejo cuerpo el cual se desarmará cuando se lo intente mover o levantar. Los jugadores deberán realizar una tirada de FV, si fallan ganarán un punto de locura.
- Esta tumba contiene una cruz de madera con la siguiente inscripción “Que en paz descanse el pequeño Henry”. La misma contiene los restos recientemente enterrados de un niño. ¡Los jugadores no pueden ser tan desalmados de tomar este cuerpo!
- Una cruz de madera que reza “Holger”. La tumba contiene el cuerpo recientemente enterrado de un hombre, el cual es muy gordo. Los jugadores tendrán que pasar mucho tiempo y esfuerzo para levantarlo, todo para que luego el gordo caiga encima de uno de los jugadores (el que lo levante), el cual deberá realizar una tirada de miedo al tener sus ojos muertos tan cerca.
- Una tumba con la inscripción que reza “María, murió por una enfermedad, que encuentre la paz en su descanso”. La tumba contiene el cuerpo de una joven adolescente, y el riesgo de que los jugadores contraigan alguna enfermedad (a discreción del DJ).
- Una tumba sin lápida con un cuerpo útil a los fines de los jugadores.

Algunos eventos podrían ocurrir para hacer las cosas más interesantes durante la noche. En algún momento durante la noche, los jugadores podrán oír a dos personas

acercándose al cementerio. Se trata de Úrsula (17) y Dieter (18) quienes se han escabullido al abrigo nocturno para tener una oportunidad de verse. Hoy han elegido ir al cementerio para contemplar el firmamento y besarse. Ambos están muy interesados en el otro para prestar atención a lo que sea que pudiera pasar en el cementerio, pero estarán casi toda la noche si los jugadores no hacen algo al respecto.

El cómo reaccionan los amantes a las acciones de los jugadores es algo que queda a la discreción del DJ, pero ten en mente que se asustarán con gran facilidad, y no regresarán con ayuda (tienen mucho miedo de ser descubiertos). Los jugadores inteligentes incluso podrían tratar de chantajearlos.

Más adentrada en la noche, el olor de los cuerpos removidos atraerá la atención de 1D5+2 lobos, los cuales rodearán el cementerio.

EL LUGAR DEL ENCUENTRO

Heinz esperará a los jugadores en el lugar acordado más adentrada la noche. Seleccionará algunos de los cuerpos y les pagará. Los cuerpos serán cargados a su carreta, y luego conducirá hasta adentrarse en el bosque para ir al almacén secreto donde guardan los cuerpos. Luego de esto volverá hasta la aldea para dormir en la posada. Los jugadores también deberían estar interesados en dormir un poco, ya que estarán muy cansados.

DESPERTAR

Mientras los jugadores duermen (están muy cansados), Heinz deja la posada y desaparece, y mientras tanto Morbius levantará unos cuerpos durante la noche como no muertos ordenándoles atacar dos granjas a las afueras de la aldea. Quiere que los aldeanos fijen su atención a los recién llegados (los jugadores) y así poder ganar tiempo para ser lo suficientemente poderoso para alzar los no muertos necesarios para poder arrasarse la aldea.

Luego de algunas horas de sueño los jugadores serán despertados por los gritos

furiosos que provienen desde fuera de la posada. Cuando los jugadores se aventuren al exterior, serán apresados por los guardias que se encuentran apostado frente a una gran turba, incluyendo a los miembros del ayuntamiento de la aldea. Un pequeño niño de rojizos cabellos les señala y dirá “son ellos, nunca podría olvidar unas caras tan feas”. Déjales claro a los aventureros de que no tienen ninguna oportunidad de escapar (al menos no con vida).

El consejero Otto Bach (Morbius) camina hacia un guardia que retenga a los jugadores, con Ted, el pequeño niño de rojos cabellos a su lado. “Bien Ted. ¿Son estos los sujetos que viste anoche en el cementerio?” dirá Otto y Ted responderá “¡Sí! ¡Nunca voy a olvidar sus feas caras!”. Otto le dará la mano a Ted (pasándole unos dulces, la cual es su paga) y Ted correrá alejándose, mientras los jugadores serán arrojados a la cárcel mientras la turba enfurecida gritará “¡colgadles!, ¡quemadles!” y cosas peores.

En realidad, Ted no ha visto a los jugadores, pero Morbius le ha pagado para que mintiera al respecto. Si los jugadores han robado algún cuerpo, o tienen consigo algún ingrediente mágico que pudiera hacer que se les acuse de nigromancia, tendrán que dar una buena explicación antes de que puedas adentrarte al siguiente capítulo.

LIBERTAD

Luego de unas horas de prisión, Klaus Oberwald, el alcalde, se acercará a los jugadores. Les dirá que tiene sus razones para creer en su inocencia, esto es debido a que los cuerpos han estado desapareciendo desde hace algún tiempo. Sin embargo, solo puede darles a los jugadores tres días para que reúnan pruebas suficientes para demostrar su inocencia. Luego de este periodo de gracia la aldea y el resto del consejo harán que los ejecuten sin lugar a dudas (es mejor quemar un inocente que aceptar que no hay nadie culpable), ya que la evidencia actual apunta a los jugadores.

Si los jugadores escapan de la aldea, serán declarados culpables, y se convertirán en proscritos buscados por cazadores de bruja, cazarrecompensas y por la ley imperial. Debido a que no podrán vivir mucho sus aventuras en estas condiciones, sería sabio que cooperasen. Y deberían de considerar la cantidad de experiencia que pudieran ganar.

¿AHORA QUE?

Ahora que los jugadores están en libertad, probablemente solo tienen unas pocas opciones: encontrar a Heinz, revisar el almacén de cuerpos y revisar las granjas atacadas.

Será imposible que encuentren a Heinz en este punto de la aventura, hace bastante que se ha ido, pero podrán encontrarlo más adelante y podrán descubrir quién es el nigromante.

EL ALMACEN DE CUERPOS

Es posible que los jugadores hayan seguido a Heinz y que lograrán localizar el almacén en el bosque; de lo contrario deberán vagar hasta encontrarlo.

Cuando los jugadores se aproximen podrán ver un pequeño edificio parcialmente construido dentro de la roca de un acantilado. Morbius lo utiliza para almacenar los cuerpos que colecta. La única puerta de acceso se encuentra cerrada con llave. Si se la fuerza o si se la rompe dará acceso a un pequeño cuarto que tiene una puerta en la pared opuesta. La siguiente puerta se abre conduciendo a un gran cuarto dentro del acantilado, y allí es donde encontrarán los cuerpos. En el cuarto encontrarán lo siguiente: 5 cuerpos (los cuales serán en su mayoría los que los jugadores pudieran haber robado).

En un aparador se pueden encontrar dos notas. La primera dice “Para H. Consigue un nuevo cargamento tan pronto como sea posible. Firma M”, y en la segunda carta se puede leer “Para M. El huesero ha comenzado a asustarse; no podemos dejar que empiece a

divulgar lo que sabe. ¿Has podido tener éxito por los otros medios? Firma H”.

La primera carta está escrita por Morbius para Heinz, y la segunda es de Heinz para Morbius. El huesero es el encargado de la funeraria local quien también provee los cuerpos. Mientras los jugadores investigan por el bosque alrededor del depósito, puedes lanzarles algunos encuentros, elige el que más te guste de los siguientes:

- 3+1D5/2 lobos curiosos que ya han comido.
- 3+1D5/2 lobos hambrientos
- 1 oso que se detiene a mirar a los jugadores persuadiéndolos para que busquen otro camino
- 2 oseznos y 1 madre oso que los defenderá con Frenesí.

LAS GRANJAS ATACADAS

Granja 1

Esta granja es propiedad de Murphy y sus 3 (ahora 2) hijos. Desafortunadamente ellos ya conocen a los jugadores porque se encontraban entre la multitud que había temprano en la mañana.

A medida que los jugadores se acercan, todos ellos esperarán a los jugadores fuera de la granja, uno de los hijos tiene unas cuerdas con las que planea colgar a los jugadores. No será posible que puedan hablarles, y si llegan a matarlos se los acusará de asesinato.

Granja 2

La familia de esta granja no sabe quiénes son los jugadores y colaborarán lo mejor posible. Cada uno de ellos sobrevivió porque corrieron tan lejos de los no muertos como les fue posible, pero una parte de la granja se incendió y toda su cosecha ardió junto a ella.

Los jugadores podrán hablar con María, la esposa del granjero. Ella podrá decirles que de entre los no muertos se encontraba su abuelo, al cual habían enterrado recientemente. Si le vuelven a preguntar nuevamente, podrán averiguar que ni siquiera llegaron a enterrar al anciano, ya que el mismo estaba en la

funeraria. Una vez dicho esto, María no les podrá ser de más ayuda.

HEINZ

Es imposible que encuentren a Heinz, pero preguntando en las tabernas los jugadores pueden averiguar donde vive. Su casa se encuentra en los barrios bajos.

CASA DE HEINZ

Puerta principal

Se encuentra cerrada. Si se intenta forzar la cerradura se aplica una penalización de -10 a la tirada.

Comedor

Es una sala sucia y con pocos muebles. Hay una puerta que lleva al dormitorio.

Dormitorio

La puerta del cuarto se encuentra cerrada, y cuando se abra la misma los dos perros Kislevitas de Heinz, Brutus y Reaver, se abalanzarán sobre los jugadores. Los perros se encuentran bien entrenados y tienen todo el tiempo que desean para entretenerse con los jugadores.

El dormitorio contiene un baúl donde Heinz guarda su ropa. Debajo de su cama se encuentra una bacinica. Al lado de la cama hay dos cajoneras, una a cada lado. Sobre la primera yace un libro titulado “Ocho excitantes aventuras folklóricas Halflings” (¡Heinz tiene problemas para dormir!). El cajón contiene una pipa, algo de tabaco y la llave del depósito de cadáveres. El otro cajón se encuentra vacío.

Contra una pared hay otra cajonera que contiene una pluma, papel y una nota con la dirección de la funeraria. Sobre esta cajonera hay un libro de cocina que tiene una dedicatoria en la portada que dice “Para mi pequeño Heinz, de parte de Mamá”.

En la pared opuesta hay un armario que contiene 5 tazas, 2 botellas de vino tinto, y 1 botella de vino de frutas (del mismo sabor que el que se encuentra en el depósito). Al costado

del armario hay otra cajonera con un montón de papeles, entre los cuales hay dos cartas.

- La primera dice: “Para H. La gente está empezando a volverse suspicaz y voy a dejar de realizar las entregas. Desde luego que dejaré el pueblo, pero no se lo diré a nadie. Firma A”.
- La segunda dice: “Para H. Ha sido bueno que me hayas contactado tan pronto. Si trata de abandonar el pueblo ya sabes que hacer. Por cierto, recuerda deshacerte de las cartas pequeño infeliz, es la última vez que te lo digo. Firma M”.

La primera carta está escrita por el huesero hacia Heinz, y la siguiente es de Morbius hacia Heinz. Se supone que Heinz debe matar al funebrero si deja el pueblo. Al llegar a este punto los jugadores habrán estado husmeando bastante, y cinco matones locales llegarán a la puerta principal. Los jugadores oyen una voz que dice “¡Mira! ¡Están robando la casa de Heinz! ¡Vamos a darle una Buena golpiza!”. Si los jugadores intentan matarlos no debería de haber testigos, y si es necesario, los vecinos que se inmiscuyan podrán ser fácilmente persuadidos para cerrar su boca y mantenerse al margen.

EL FUNEBRERO (O EL “HUESERO”)

El funebrero es Adolf Knastenburg y se lo puede encontrar durante el día en la funeraria, exceptuando durante el segundo día, en el cuál abandonará el pueblo a la mañana con una carreta totalmente equipada tirada por una mula. Si los aventureros no intervienen, cinco matones contratados por Heinz lo matarán en el bosque.

Es evidente que Adolf se encuentra paranoico, y si se le pregunta al respecto, fácilmente revelará que proveía cuerpos para Heinz, el cual no es más que un mero sirviente de un nigromante. Adolf nunca ha conocido a Morbius por lo que no puede identificarlo. Podrá pagar 43 COs, 5 Ch y 2 p para que le dejen marcharse. Es todo lo que tiene. Desde

luego que en un primer intento tratará de ofrecer un monto mucho menor.

Adolf ha recibido una carta, la cual mostrará a los jugadores, de parte de Heinz, en la cual le pide para que se encuentren en una cueva en un punto específico del bosque. Desde luego que Adolf no tiene el menor interés en acudir a dicha reunión ya que intuye que se trata de algún tipo de trampa.

El pueblo solo tiene un altar de Morr en el que solo reside un sacerdote y un iniciado del dios de la muerte, debido a esto el pueblo cuenta con una funeraria del gremio de los Dolientes.

FUNERARIA

Cuarto de trabajo

Contiene 3 sarcófagos terminados, planchas de maderas, martillo, clavos y una sierra.

Tienda

Se encuentra equipada con todo lo necesario.

Morgue

Aquí es donde los cuerpos son “preparados” para el funeral.

LA PEQUEÑA CUEVA DEL BOSQUE

El lugar de reunión de la nota en el que Adolf se tendría que encontrar con Heinz es, desde luego, una trampa. Se trata de una cueva localizada bajo las raíces de un gran Olmo. La cueva hiede horriblemente, y de hecho se encuentra habitada por Snotlings, pero estos pequeños no se encontrarán allí cuando lleguen los jugadores.

Cuando los jugadores ingresen y vean que no hay nada (ni siquiera una pista, es obvio que Heinz nunca ha estado ahí), los Snotlings regresaran y atacarán a los jugadores (utilizando armas con hongos). No están nada contentos de encontrar intrusos en su cueva.

MORBIUS

Cuando los jugadores regresen al pueblo, o si ya se encuentran allí, Otto (es decir Morbius) se les acercará para saber cómo están procediendo con la investigación. Obviamente esto no es más que una oportunidad para espiar a los jugadores, pero como miembro del consejo tiene “legítimos” motivos para interrogarlos. También les dirá que el consejo prefiere capturar al nigromante con vida.

Dependiendo de la mucha información que hayan revelado, a la noche serán atacados por un campeón esqueleto que lidera una fuerza de 4-11 zombies (3+1D10, máximo 11).

Si los jugadores están teniendo serios problemas para encontrar a Morbius, más avanzado en la aventura puedes hacer que el alcalde Klaus Oberwald se acerque a los jugadores haciéndoles las mismas preguntas y mostrándose sorprendido de que el consejero Otto haya hecho lo mismo.

HEINZ SE REVELA

Si los jugadores duermen en la posada, o cerca de la misma en cualquier otro lugar, el posadero los buscará y les dirá que acaba de ver a Heinz saliendo del pueblo. Esto solo ocurrirá si el posadero llega a saber que le están buscando. Cuando se le pregunte en qué dirección se ha marchado, el posadero señalará en dirección del depósito de cadáveres.

Heinz se encuentra en el depósito, pero sus habitantes muertos han sido despertados, por lo que los jugadores se llevarán una sorpresa. Hay 4 zombis y un héroe esqueleto. Heinz no luchará y se rendirá automáticamente si se eliminan a todos los no muertos, sin embargo, se negará a hablar; pero si se lo registra se encontrará una nota que tiene la dirección de Morbius (Otto) en un bolsillo.

Lo que hagan con Heinz dependerá de los jugadores, pero de seguro que matarle será una mala idea, ya que muchos de sus conectes intentarán vengarlo. Lo mejor será que lo llevaran ante las autoridades locales.

LA CASA DE MORBIUS

Mientras duren las investigaciones de los jugadores, Morbius se encontrará en el ayuntamiento durante el día, y no se permitirá a los jugadores que lo vean. También permanecerá en el ayuntamiento durante la noche. Como los jugadores no tienen pruebas concretas en contra de Morbius, tendrán que irrumpir en su casa para poder hallar algunas.

PLANTA BAJA

Cuarto de guardia

Aquí es donde duermen los guardias personales de Morbius. Algunas de sus pertenencias se encuentran aquí, tal y como se aprecia en sus perfiles.

Biblioteca

En una mesa se encuentran algunas de las notas de Morbius. Se trata de unos escritos que contienen notas de los estudios de Morbius sobre los libros que posee en esta biblioteca, aunque no son de nigromancia contienen algunas pequeñas pistas que permiten que los jugadores adviertan que Morbius es a quien buscan, aunque no constituyen una prueba en sí mismas. Hay un mecanismo que activa una puerta secreta escondido en un libro llamado “Las artes culinarias de los Halflings”, la cual lleva al cuarto de Neil Pieslargos (en el primer piso). Los jugadores pueden encontrar aquí varios libros (el tipo y valor de los mismos queda a discreción del DJ).

Escalera

Conduce al piso superior.

Cocina

Aquí trabaja Neil Pieslargos, un Halfling cocinero, es posible convencerlo con cualquier historia estúpida para explicar por qué se encuentran los jugadores en la casa para que no de aviso a los guardias. Aquí los jugadores podrán encontrar cualquier artículo que creas necesario (apropiado para una cocina claro).

Despensa

Una despensa bien surtida en alimentos y objetos similares. Una trampilla permite acceder al sótano.

Comedor

Aquí siempre se encuentra apostado un guardia. Hay varios objetos de platería de buena artesanía (el valor del mismo queda a discreción del DJ).

PRIMER PISO

Laboratorio alquímico

Un laboratorio bien provisto, aunque no pueden encontrar ningún preparado alquímico ya elaborado (al menos que consideres lo contrario), sí podrían encontrar materiales varios como tubos de ensayo, alambique, ingredientes para hechizos, etc.

Dormitorio principal

Todo lo que podría encontrarse en un dormitorio.

Cuarto de Neil Pieslargos

Los jugadores encontrarán el cuarto del cocinero Halfling con sus pertenencias. Recuerda que pueden llegar hasta aquí por medio de la puerta secreta de la biblioteca.

SOTANO

Bodega

Aquí se encuentran unas cuantas botellas con buen vino. Por medio de una puerta secreta en una pared que carece de estantes se puede acceder al laboratorio secreto.

Laboratorio secreto

El mismo consta de varios libros sobre nigromancia, hay varios cadáveres viejos en diversos estados de descomposición, sobre un escritorio se encuentran varias notas sobre resultados de experimentos nigrománticos con la escritura que claramente coincide con la de Morbius. Todas las pistas que los jugadores necesitan se encuentran aquí.

ESCAPE

A medida que los jugadores llegan hacia el ayuntamiento se encontrarán con Klaus Oberwald, quien les dirá que Morbius acaba de salir. Cuando escuche la historia inmediatamente mandará a llamar a tres guardias para que acompañen a los jugadores. Morbius se

está dirigiendo hacia el cementerio en un intento desesperado de invocar un grupo de no muertos para que le protejan. Klaus les dirá a los jugadores que tienen que capturarlo con vida, para ejecutarlo en la hoguera.

La forma en que se desarrolla este combate queda a tu completa discreción como DJ, pero debes evitar que Morbius luche hasta la muerte; se rendirá si no tiene más no muertos que le protejan y si se ve superado en número.

QUEMADLO

Si logran capturar a Morbius, le quemarán en la plaza del pueblo. A medida que su cuerpo empieza a arder comenzará a elevar un cántico, pero rápidamente morirá a manos de la gente circundante que lo apedreará. Desafortunadamente Morbius ha usado su anillo mágico que tiene el hechizo de Vida en la Muerte de nigromancia, y a medida que su cuerpo arde en cenizas, su alma comienza a rondar en busca de un nuevo huésped.

Los pobres jugadores no llegan a advertir la expresión que se dibuja en el rostro del gran y fuerte aldeano Magnus a medida que su alma muere y la de Morbius ingresa a su cuerpo. A medida que se aleja furtivamente Morbius piensa “han ganado esta vez, pero nos volveremos a encontrar nuevamente...”.

EXPERIENCIA

Por robar y vender el cuerpo del pequeño Henry	-30 PE
Por buena interpretación en el cementerio	0-30 PE
Por esconder cualquier eventual evidencia que pudieran tener luego de haber robado cadáveres	20 PE
Por tratar con Murphy sin usar la violencia	15 PE
Por buena interpretación en general	0-50 PE
Por aceptar el trabajo de Heinz	10 PE
Por enfrentarse contra los no-muertos	20 PE
Por lograr que el “huesero” confiese y dejarlo ir	20 PE
Por seguir a Heinz hasta el depósito	5 PE
Por desenmascarar a Morbius	50 PE

DRAMATIS PERSONAE

Adolf Knastenburg (el funebrero)

Hombre asustadizo en sus cincuentas. No busca problemas, solo quiere juntar algo de dinero extra para su retiro.

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
29	25	29	36	31	30	35	28
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	2	3	4	0	0	0

Benny (enterrador)

Hombre joven de 24 años. Trabaja como enterrador en el cementerio. Le gustan las bromas mórbidas y su trabajo le da mucha inspiración para nuevos chistes.

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
30	37	36	32	32	35	39	38
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Cotilleto, Regatear.

Hans (enterrador)

Hombre avejentado en sus 50. Es la contraparte de Benny, por lo que se o suele ver generalmente muy desganado. Siempre se queja de su espalda, de los jóvenes y de mucho más.

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
30	29	33	36	31	30	40	36
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Brutus y Reaver (perros de guerra kislevitas de Heinz)

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
41	0	32	32	30	19	43	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	6	0	0	0

Talentos: Furia Asesina

Heinz

Profesión: Ladrón (carterista) Edad: 32

Heinz es un sujeto de aspecto bastante desalineado con cabellos marrones y ojos café. Vive en las zonas bajas del pueblo, y realiza varios negocios con los habitantes del barrio. Actualmente trabaja para Morbius Knochzauber, quien prometió otorgarle riquezas y poder cuando tenga éxito. Si Heinz no cuenta con buena suerte y se consigue algunos enemigos, cuenta con sus perros kislevitas (Brutus y Reaver) para solucionar estos problemas. Heinz es una persona de la que no se puede confiar, todo lo que hace es para su propio beneficio y necesidades. Lo que más deseas es ser rico lo más rápido posible. La corta capacidad de memoria de Heinz molesta en gran medida a Morbius. Heinz se olvida de todo con mucha facilidad, y por ello siempre tiene que anotar cosas como direcciones.

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
35	27	26	34	42	37	33	32
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Leer/Escribir, Lengua Secreta - Ladrones, Movimiento Silencioso, Señales Secretas - Ladrones, Prestidigitación.

Talentos: ¡Huida!

Enseres: espada, nota con la dirección de la casa de Morbius.

Morbius Knochzauber (Otto Bach)

Profesión: Hechicero Adepto (Nigromante)

Edad: 41

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
35	31	38	45	29	41	39	25
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	4	4	2	3	0

Habilidades: Canalización (+10), Carisma, Cotilleo (+10), Hablar Idioma (Reikspiel +10, Clásico +10), Idioma Arcano (Mágico, Nigromancia +10), Leer/Escribir (+10), Oficio (Herbolaria +10), Sabiduría Académica (Magia +10, Nigromancia +10, Runas +10), Sabiduría Popular (El Imperio +10), Sentir Magia (+10).

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Magia Menor (ver lista de hechizos), Magia Oscura, Magia Pueril (Arcana), Manos Rápidas, Saber Oscuro (Nigromancia).

Hechizos:

- Magia Pueril: Dardo Mágico, Fulgor, Sonidos, Soltar.
- Magia Menor: Armadura de Aethyr, Caminar por el Cielo, Silencio.
- Nigromancia: Mano de Polvo, Levantar a los Muertos, Reanimar, Vida en la Muerte (nuevo hechizo).

Enseres: daga, 10 cuerpos, Anillo de Hechizo (cuenta con el hechizo Vida en la Muerte, el cual se puede lanzar automáticamente, pero una vez usado el anillo queda inutilizado), ropas lujosas, bolsa con 25 COs, 250 COs (en su casa), 1000 COs en joyas (en su casa).

Efectos Secundarios: Aspecto cadavérico, Aversión (animales domésticos).

Guardias de Morbius

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
41	25	32	34	39	29	29	29
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Buscar, Percepción, Sabiduría Popular (El Imperio).

Talentos: Golpe Poderoso, Lucha.

Enseres: chaqueta de cuero (1 PA en brazos y cuerpo), cesto/guantelete, daga o garrote

Neil Pieslargos

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
25	31	24	31	43	29	39	40
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	3	3	0	0	0

Habilidades: Cocinar (+10)

Matones

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
31	25	36	48	29	29	29	29
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Percepción, Sabiduría Popular (El Imperio).

Talentos: Golpe Poderoso, Lucha.

Enseres: justillo de cuero (1 PA en cuerpo), cesto/guantelete, daga o garrote

Guardia

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
41	25	43	36	35	32	32	32
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Buscar, Cotilleo (+10), Jugar, Percepción, Sabiduría Popular (El Imperio).

Talentos: Especialista en Armas (a dos manos), Golpe Conmocionador, Golpe Poderoso.

Enseres: alabarda, ballesta (con 10 birotos), chaqueta de cuero (1 PA en brazos y cuerpo), daga, espada.

Sargento de la Guardia

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
51	35	45	37	40	37	37	37
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Buscar (+10), Carisma, Cotilleo (+10), Jugar, Percepción (+10), Sabiduría Popular (El Imperio).

Talentos: Desarmar, Especialista en Armas (a dos manos), Golpe Conmocionador, Golpe Poderoso.

Enseres: alabarda, ballesta (con 10 birotos), cota de malla larga con mangas (2 PA en todas las localizaciones), daga, espada.

Esqueleto

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
25	20	30	30	25	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Habilidades: ninguna.

Talentos: No Muerto, Temible, Visión Nocturna.

Reglas Especiales: Sin mente (no puede realizar o fallar tiradas de Int, FV o Em), Tambaleantes (no pueden correr).

Enseres: armadura de cuero (1 PA en cabeza, brazos y cuerpo), daga, espada.

Héroe Esqueleto (avances de Bruto)

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
35	20	40	40	40	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Habilidades: ninguna.

Talentos: No Muerto, Temible, Visión Nocturna.

Reglas Especiales: Sin mente (no puede realizar o fallar tiradas de Int, FV o Em), Tambaleantes (no pueden correr).

Enseres: armadura de malla rasgada (1 PA en todas las localizaciones), daga, espada.

Héroe Esqueleto (avances de Jefe)

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
45	20	45	45	40	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	16	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Esquivar.

Talentos: Arma de especialista (a dos manos), Desenvainado Rápido, No Muerto, Temible, Visión Nocturna.

Reglas Especiales: Sin mente (no puede realizar o fallar tiradas de Int, FV o Em), Tambaleantes (no pueden correr).

Enseres: armadura de malla rasgada (1 PA en todas las localizaciones), daga, espada, espada a dos manos.

Zombies

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
25	0	35	35	10	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: ninguna.

Talentos: No Muerto, Temible, Visión Nocturna.

Reglas Especiales: Sin mente (no puede realizar o fallar tiradas de Int, FV o Em), Tambaleantes (no pueden correr).

Enseres: armadura de cuero (1 PA en cabeza, brazos y cuerpo), daga, espada.

Lobos

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
30	0	30	30	40	14	25	0
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	6	0	0	0

Habilidades: Buscar (+10), Nadar, Percepción (+10), Rastrear.

Talentos: Armas naturales, Sentidos desarrollados.

NUEVO HECHIZO

VIDA EN LA MUERTE

Factor de Dificultad: 22

Preparación: Una acción completa y una media acción

Alcance: Personal

Duración: Una hora por Magia

Ingredientes: Un corazón humano fresco (+3)

Si el hechicero muere durante ese tiempo, su espíritu es liberado y puede intentar habitar el cuerpo de cualquier otra criatura viviente durante los próximos 1D10 asaltos.

El espíritu invisible del hechicero tiene Movimiento 6 y debe empezar desde el cadáver. El espíritu debe tocar a su anfitrión para intentar habitarlo. Este puede hacer una prueba de FV para impedirlo. Si la pasa, el espíritu no podrá habitar en ese cuerpo. Si falla, el espíritu del Nigromante se introduce en su cuerpo hasta la muerte o hasta que es expulsado por medios mágicos.

La psique de la víctima no es destruida, pero queda suprimida por la posesión. El hechicero no tiene acceso a los recuerdos, memorias y conocimientos de la víctima y si alguna vez es expulsado del cuerpo, ésta recuperará el control.

El espíritu errante del hechicero no puede ser dañado por los ataques físicos o mágicos, pero le es imposible entrar en las Zonas mágicas que impidan el paso a los No Muertos Etéreos. Si el espíritu del Nigromante no

consigue encontrar un nuevo cuerpo en 1D10 asaltos, se disuelve y queda destruido.

Como espíritu, el Nigromante carece de poderes mágicos o físicos. Al adquirir un nuevo cuerpo, recupera sus características de

Int, FV y Mag, así como todas sus habilidades y poderes mágicos. Todas las demás características son, a partir de ahora, las del anfitrión.