

SALCHICHAS CON HISTORIA



Prologo:

Aventura para segunda edición, para un grupo de 4 a 6 pj. La dificultad puede adaptarse según las carreras completadas.

*La factoría de salchichas **Bratwurst** tiene una larga y dilatada historia, funciona desde hace 120 años, el fundador fue Hieronimus Bratwurst en el año 2412. Este excelente producto no se fabrica con cualquier carne, si no que es la del excelente **Fettes Schwein**, un gran cerdo conseguido a base de cria selectiva durante varias generaciones. Bueno... no solo así, her Hieronimus adquirió de forma poco licita un **polvo negro**, el cual solo con mezclar una poquisima cantidad en la comida de los animales crecían con mayor rapidez, si bien es cierto que hizo algunos experimentos con mas cantidad y algunos de los cerdos mutaron de forma horrible, dos especialmente grandes y mutados escaparon sin remedio, una cocha y un berraco, habiendo aprendido la lección, lego a su hijo Frederich y este a su hijo Helmut, ese saquito de polvo, con precisas instrucciones y formulas para mantener estables y grandes a los animales. Actualmente el bisnieto **Helmut Bratwurst** es el propietario, produciendo y vendiendo salchichas para todo el Imperio. En los terrenos de la factoría viven y trabajan 40 personas, con sus familias, alrededor del edificio principal, con los años se ha creado una pequeña aldea, cuyo nombre como no podía ser de otra manera es **Bratwurst**, esta situada al norte de Flensburg, a tres horas a caballo de esta.*

Resumen de la aventura:

La noche 31 del mes 11 (*31 de Ulricznet*) se celebra la matanza del cerdo, conmemorando el día que se mato el primer cerdo en la antigua granja, se hace una gran fiesta con carne de cerdo y cerveza hasta altas horas de la noche.

Bien pues hoy es el día, todos los trabajadores y sus familias junto con la familia Bratwurst se reúnen en el gran granero, lo decoran y allí pasan toda la noche festejando. Pero este año van a acudir unos invitados inesperados, los descendientes de los cerdos mutados que escaparon hace unos 110 años, su mutación se desarrollo en las diversas generaciones, hasta crear una familia de Hombres Bestia con rasgos de cerdo, ellos se denominan **Cerdibors**.

Su plan es atacar la factoría y fabricar salchichas con todos los allí presentes, por venganza y para llenar sus despensas este invierno.

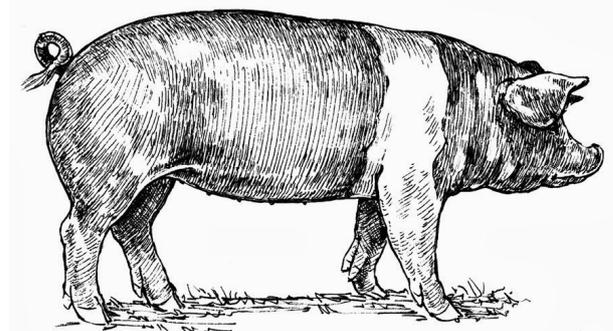
El día empezara tranquilo y divertido, algunos pulsos, concursos de disfraces, catas de salchichas... etc.

Uno de los miembros de los **Cerdibors** se habrá colado a primera hora de la tarde, con una combinación de hierbas soporíferas, ha envenenado la cerveza, **los Cerdos Bestia son 24, esperaran escondidos en los lindes de la finca**, hasta que todos los de la fiesta queden inconscientes, después empezara la hora de las salchichas.

En esta ocasión, los pjs, primero tendrán que escapar del horror de la matanza y después, averiguar que esta pasando, para poder derrotar a la bestias e impedir que todos los demás se conviertan en salchichas.

-Ganchos para los PJS-

Pueden encontrarse en la factoría como trabajadores si es una de sus primeras aventuras. Si ya han jugado alguna que otra, podrían estar acompañando como escolta o criados a **frau Igritte Bratwurst** hermana menor de Helmut y comercial de la empresa, que ha venido a festejar tan importante acontecimiento. Pueden haber sido invitados por **Ekaterina**, si la conocían de antes, estudió pintura y escultura en Aldorf. Si han tenido problemas en el camino, a lo mejor han parado ha pedir hospedaje en la aldea asta recuperarse de las heridas, o del camino. También podrían simplemente estar en la Posada de la aldea. *Solo son algunas ideas, tu mejor que nadie sabrás como encajarla en tu campaña, o como aventura suelta.*



-Schweineschlachtung-

(la matanza del cerdo)

Es una mañana soleada y agradable, el otoño esta siendo benigno.

Los pjs pueden ser empleados de la factoría o han sido invitados/han llegado por alguna razón.

La mañana empieza con los preparativos de la fiesta, la gente esta amasando pan, preparando las salchichas, decorando el gran granero.

A las 10:00 de la mañana todos los invitados y trabajadores asistirán a la matanza del primer cerdo, **Duncant Bletz el matarife mayor** tendrá el honor de degollar al gran ejemplar de cerdo y dar así comienzo a la fiesta. Unas 30 personas estarán reunidas a las puertas del gran granero, en tensión, viendo como Duncant trabaja, después una explosión de alegría inundara el lugar, silbidos, gritos y aplausos.

Antes que la gente se disperse aparecerán *Helmut Bratwurst y su hija Ekaterina*, la madre y esposa, *Ada*, murió hace 2 años.

Helmut dará un discurso de inicio de fiesta:

Bratwursteses hoy celebramos 120 años de nuestra gloriosa historia, repartimos Bratwursts a todas las provincias del Imperio, comida que no solo es nutritiva si no que está hecha con amor y esmero, la familia Bratwurst os felicita por vuestro gran trabajo, pero hoy es día de celebraaaar! que empiece la fiesta.

Esta es una buena ocasión para introducir pnjs o que los pjs interaccionen con alguien en particular, habrá algunos hombres y mujeres solteros o no, dispuestos a pasarlo bien.

-Flores, sospechas y lagrimas-

Helmut, Ekaterina, los capataces y algunos de los trabajadores mas antiguos y allegados, entre ellos los pjs claro, se dirigirán detrás de la mansión Bratwurst, donde esta situado el pequeño cementerio familiar para hacer una ofrenda de flores en el mausoleo Bratwurst.

(*Tirada de Percepción fácil +10%*), se darán cuenta que en la entrada hay un ramillete de flores silvestres frescas. Si preguntan, ninguno de los presentes lo habrá traído. La escena sera intensa y triste, Ekaterina recitara un pequeño poema para recuerdo de los fallecidos.

“ *Cuando haya muerto, llórame tan sólo mientras escuches la campana triste, anunciadora al mundo de mi fuga del mundo vil hacia el gusano infame.*

Y no evoques, si lees esta rima, la mano que la escribe, pues te quiero tanto que hasta tu olvido prefiriera a saber que te amarga mi memoria.

Pero si acaso miras estos versos cuando del barro nada me separe, ni siquiera mi pobre nombre digas y que tu amor conmigo se marchite, para que el sabio en tu llorar no indague y se burle de ti por el ausente”



-El secreto oscuro-

En uno de sus primeros experimentos con el “polvo negro” Hieronimus, consiguió crear una hembra, que no solo creció rápido, sino que sus proporciones antropomorfas, le permitieron desarrollar una inteligencia humana, incluso pudo aprender ha hablar Reikspiel, aunque de una forma limitada... en el transcurso de un año la criatura ya era adulta y Hieronimus, transgredió todas las normas éticas y morales que le quedaban al enamorarse de su creación, Matilda, pues ese es el nombre que le dio, se convirtió en su amante y ese amor... dio fruto. Dándose cuenta de lo que había echo, libero a Matilda y al Berraco antes que fueran pasto de las llamas a manos de los Cazadores de Brujas, pero Ella, no olvido al amor de su vida y no solo eso, sino que de alguna manera no en envejeció llegando a nuestros días, llena de odio y rencor, ha educado a su piara para prepararlos para el día de su venganza. Matilda es quien a dejado las flores en la tumba de su ex amante, como recuerdo de esos días felices.

-Cerveza y Salchichas-

12:00 de la mañana, después de que Duncant haya terminado su trabajo, los diferentes participantes en el concurso de salchichas empiezan a trabajar en sus recetas, mientras la gente va bebiendo cerveza, cantando y haciendo concursos de pulsos.

CONCURSO DE PULSOS: habrá 6 participantes. 3 Tiradas enfrentadas de Fue, el que gane mas ha ganado el pulso. (la persona que venza es nombrado/da persona mas fuerte de Bratwurts), *titulo honorífico que puede ostentar por un año. hasta el próximo concurso. (Tirada de R-20%). Para resistir el somnífero, asume que la mayoría de pnjs caerán bajo sus efectos, ha no ser que sean especialmente resistentes.* A partir de las 18:00 de la tarde Los que pasen la tirara estarán aturridos y somnolientos, (-20%) **a todas las tiradas**, entre los que resistirán estará Ekaterina Bratwurst. Los que sigan despiertos verán como la gente se desploma a su alrededor, aunque estarán despiertos, seguirán drogados a si que les será difícil reaccionar.

En ese momento 10 de los 24 Cerdos-bestia aparecerán en escena, armados con toscos cuchillos de carnicero... su intención es reunir a todas las personas inconscientes en el matadero para convertirlas en salchichas, si los que están despiertos intentan luchar procuraran cogerlos vivos, pero si se lo ponen difícil los mataran sin mas. Si alguien intenta huir lo perseguirán sin descanso, ya que son conscientes que no debe dar la alarma. **Mientras tanto, Matilda y uno de sus hijos, Gurs (hijo de Hieronimus), irán al matadero a preparar las cosas.**

-Luchar o Huir-

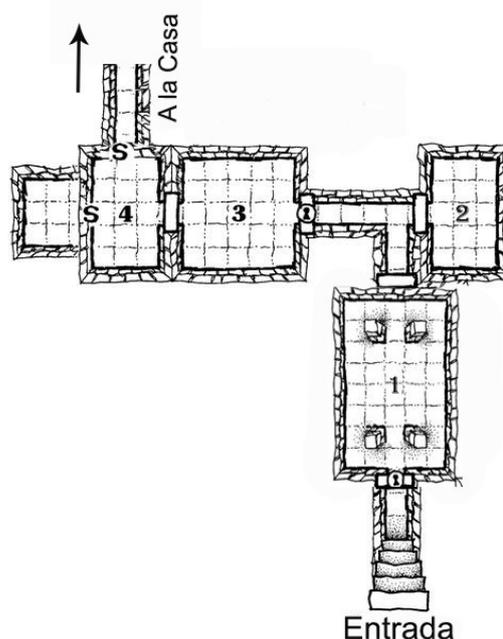
Ekaterina intentara convencer a los pjs para huir y esconderse, para luego volver y ayudar a los demás. Si se diera el caso que los PJS ignorasen los acontecimientos y lo único que quisieran fuera salvar el pellejo, decidiendo huir para pedir refuerzos, en el caso de conseguirlo, recuerda que están a 3 horas a caballo de Flensburg, 6 horas como mínimo en ir y volver, tiempo suficiente para que los Cerdos-Bestia, "procesen" a muchos de los pueblerinos...

A partir de este punto la aventura es muy libre, dependerá de lo que hagan y donde lo hagan sabremos que pasa. A continuación se describe los distintos lugares y lo que pasa o pasara en ellos.

-Túneles del cementerio-

Ekaterina sabe que en el mausoleo familiar, donde esta enterrado her Hieronimus, hay un túnel que lleva hasta la casa, allí podrán esconderse, armarse y hacer frente ha estas criaturas para liberar a los demás. *En el caso que los pjs no quieran seguirla se ira sola o con algún superviviente.* Para salir del granero sin ser vistos se reunire **(tirada de Esconderse +0%) y 2 (tiradas de mov. Silencioso -10%).**

MAUSOLEO DE HER HIERONIMUS



1- La entrada: esta cerrada con llave, (las llaves las tiene Helmut Bratwurst). Es una verja de hierro forjado con el escudo familiar, 4 estatuas de figuras encapuchadas armadas con guadañas custodian el lugar. **Alternativa: (Tirada de forzar cerraduras +0%).**

2- Nichos familiares: Aquí hay diversos familiares enterrados (6), entre ellos la madre de Ekaterina.

3- Tumbas de los Señores: Aquí están enterrados Hieronimus y Frederick Bratwurst. **(si van con Ekaterina), Ella sabrá que debajo de una losa hay**

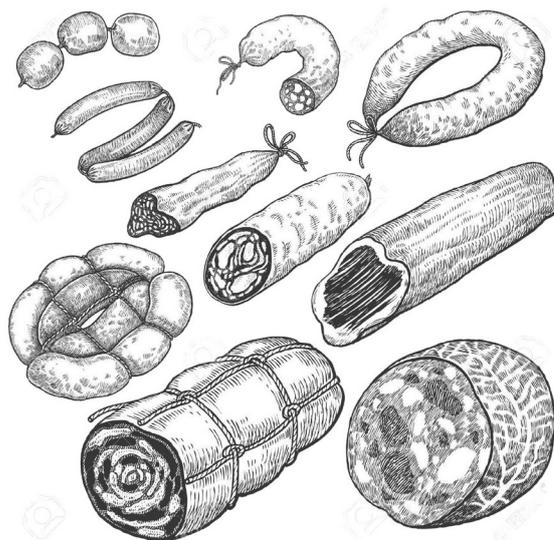
suministros para emergencias. Si van solos (**tirada de Buscar -20%**).

EL ESCONDITE: Contiene 3 espadas largas, 2 hachas, 2 justillos de cuero, una bolsa de cinto (20Co) y comida enmohecida.

4- Sala de nichos vacíos: Aquí hay una antigua cama polvorienta, con dosel, la ropa de cama esta mugrienta y roída por las polillas, a sus pies hay un baúl, dentro encontrarán ropa elegante de mujer (**tirada de percepción -10% o oficio "Sastre o Mercader" +10%**)

Podrán darse cuenta que tiene unos arreglos y proporciones inusuales, "para alguien humanoide" pero no humano o elfo, es demasiado grande para un enano o halfling...

Sala secreta: (tirada de Buscar -20%). Aquí es donde se guarda el diario de Hieronimus y el "polvo negro". Dentro de una caja fuerte empotrada en la pared. (**Tirada de forzar cerraduras -20%**). También hay un escritorio de madera noble y una silla forrada de terciopelo granate. En el escritorio hay una candelabro de plata, papel, tinta y pluma, Uno de los cajones está cerrado con llave: *Unos guantes gruesos de cuero, un pequeño y largo cazo y una balanza de precisión.*



-Cerdos y llaves-

Cuando estén en la sala 4 si no tardan mucho en llegar, notaran como la puerta secreta que da a la casa empieza a abrirse. Matilda ha enviado a dos de sus hijos, Urko y Esma (macho y hembra) a buscar el diario y los polvos, pues sabe donde están, ya que ese es el sitio donde ella y Hieronimus se encontraban.

Si los cerdos ven ha alguien, primero puede que se sorprendan, después atacaran sin compasión. Si los pjs pasan una (**tirada de Percepción +0%**) No quedaran sorprendidos. **Si el combate dura mas de 10 asaltos**, atraerán a 3 cerdos mas que están en la casa... *En ese caso utiliza las opciones de "Luchar o Huir".*

-Bratwurst de bratwurstés-

(Bratwurstés, topónimo de Bratwurst)

Mientras tanto, los Cerdos-Bestia, han ido trayendo a los aldeanos hasta la factoría (**2 en el mapa**), dependiendo del tiempo que los pjs tarden en llegar habrán "procesado" 1 o 2 aldeanos (menos de una hora), (dos/tres horas) 1d10 aldeanos, a partir de las tres horas 1d10 aldeanos por hora adicional. **Recuerda que en total tienen capturados a 65 pobres almas.** (Trabajadores y sus familias)

Des de el interior del edificio os llegan sollozos y alaridos, en la puerta principal hay apostados dos Cerdos-Bestia. *Si exploran o tienen con ellos a alguien que lo sepa. Serán conscientes que hay tres puertas mas.*

Puerta del los corrales: como bien indica su nombre da directamente a los corrales de los animales, pueden acceder a ella a traves del gran granero. No esta vigilada. Una vez dentro verán una escena que escandalizaría a Slanesh o no... 4

Cerdos-Bestia están "Intentando reproducirse" con dos jóvenes aldeanas" (**Tirada de Percepción +0% o Medicina +10%**) parece que fuertemente drogadas. Son fáciles de esquivar, con dos (**tiradas de mov. Silencioso +20%**). *En caso contrario si el combate dura mas de 10 asaltos atraerán 1d10 Cerdos-bestia.*

Puerta de comercio: Esta situada al norte de la factoría, es por donde salen los productos manufacturados, para la venta. Esta custodiada por dos Cerdos-Bestia.

Puerta del Secadero: Esta da al este, se accede a la factoría a traves del secadero de productos, vigilada por 2 Cerdos-Bestia.

Si no son silenciosos neutralizando o esquivando a los guardias atraerán automáticamente 1d5 Cerdos-Bestia, si procuran ser rápidos y silenciosos solo atraerán a mas Cerdos-bestia si el combate dura mas de 10 asaltos.

Dentro, la escena es dantesca, en grupos de 10 los aldeanos son llevados atados de pies y manos enfrente de una "larga bañera", donde son

degollados por un horrible matarife, una vez desangrados, son abiertos en canal, limpiados y colgados del techo en ganchos, que movidos por unos rieles son conducidos a las trituradoras de carne... En total contando al Matarife, Matilda y Gurs hay 21 Cerdos-Bestia. Dos se encargan de desangrar, dos de limpiar y dos mas de triturar.

-Mansión Bratwurst -

(1 en el mapa) Si no han ido inmediatamente después del ataque, encontraran la casa revuelta, muebles tirados, armarios abiertos, papeles y cuadros por el suelo...

En la casa se encuentran Urko y Esma (macho y hembra), por orden de Matilda, buscando cosas útiles para su casa en el bosque, tendrán un 30% de posibilidades por sala de encontrarse con ellos. Si no lo han hecho ya en los túneles, (si es el caso tendrán el polvo y el diario). Ellos atacaran sin compasión, en caso de llegar a la mitad de heridas a alguno de ellos, gritara por ayuda, hay un 35% que alguno de los dos guardias de la puerta de secadero los oiga, en tal caso llegaran hasta ellos en 10 asaltos.

La mansión ha sido o esta siendo saqueada, han cogido las cosas que les han parecido útiles, entre ellas el equipo de los pjs, (si se alojaban en la mansión). Lo están dejando todo dentro de 6 grandes baúles situados en el Salón. Mantas, armas, herramientas, menaje de cocina... etc

Si los pjs quieren dedicarse a saquear la casa, puedes poner algunos elementos de valor en algunas salas y habitaciones, también algunas cosas escondidas por las estancias, pero no es importante para la aventura, aunque puede apartarle algo de profundidad. (El sello familiar, algunos documentos legales, escrituras de propiedad, una arma enjoyada de buena calidad, obras de arte... etc.

-Gran granero y Corrales-

(3 en el mapa) Aquí es donde se iba a celebrar la fiesta, donde empezó todo, a partir de la siguiente hora después del asalto, el sitio estará vacío, comida por el suelo, mesas y sillas tiradas, manchas de sangre, algún zapato suelto... pero nada mas, en la puerta que da a la factoría encontraran a los 4 Cerdos-Bestia mencionados anteriormente.

-Pequeña gran cobarde-

(4 en el mapa) Esta es la posada *Bratwurst Palast*, regentada por *Silma Mediotonel, una halfling*. Según las circunstancias, si los pjs se han alojado aquí, hallaran su equipo intacto. Los Cerdos-Bestia, han estado aquí, han saqueado el edificio, pero Silma se ha escondido y ha podido salvarse, es una gran conocedora de la aldea y puede darles información de cualquier lugar de la misma. Si es la primera localización a la que huyen todavía no habrán saqueado el edificio, pero en media hora llegaran 2 Cerdos-bestia. *Silma puede ayudarles a abrir cerraduras o colarse en sitios sin hacer ruido, si consiguen reclutarla puede ser una buena aliada.*

Reclutamiento, (*tirada de Carisma -20%*), esta bastante asustada y en principio no querrá participar de los acontecimientos.

-Estatua de Hieronimus-

(5 en el mapa) Una estatua de bronce, bruñido representando a her Hieronimus Bratwurst, ostentadamente preside la entrada principal a la aldea.

-Oportuna Forajida-

(6 en el mapa) Estos son los cuarteles de la milicia de la aldea, Bratwurst consta de un pequeño cuerpo de guardia de 6 hombres (es estos momentos en la factoría). Al mando del sargento Luther (también en la factoría). *El edificio estará ya saqueado, es lo primero que han echo después de atacar. Hay 2 Cerdos-Bestia en el escondidos, vigilando el camino.* El complejo consta de tres edificios y una puerta fortificada. En el mayor están los barracones y la casa del sargento, en el otro extremo de la puerta, la cárcel. Si se acercan con cuidado y pueden mirar en el interior, verán una celda con sólidos barrotes de hierro. *Si hay enanos en el grupo verán que es artesanía enana. Si no los hay (tirada saber popular Imperio +0%).* Encerrada en ella esta **Cunegunda** una malhechora "local" que se emborracho demasiado la noche anterior y la emprendió a puñetazos con algunos aldeanos en la posada. *En estos momentos tiene una resaca terrible y esta durmiendo profundamente. Los Cerdos-Bestia no se han preocupado por ella de momento. (Abrir cerraduras -30%).* Es una hábil luchadora, y por la recompensa adecuada (podría

ser su vida) estaría dispuesta a implicarse en la contienda. Reclutamiento: **(Tirada Carisma -10%)**

-Puerta Fortificada-

(7 en el Mapa) Esta puerta da al camino de la frontera del condado, se construyó hace dos años y la intención es levantar de iguales en las otras vías de acceso a la aldea, de momento solo es una medida defensiva insuficiente... estará vacía.

-Acciones y Consecuencias-

Aquí presentaremos algunos casos de posibles acciones de los pjs y la reacción de los Cerdos-Bestia.

-**Abrir los Corrales:** Los Cerdos-Bestia son muy afines a estos animales, si escapan destinarán a 7 efectivos a recuperarlos si es posible, pues sus planes son llevárselos con ellos al bosque para protegerlos. Esta acción podría ser una buena maniobra de distracción para apartar a algunos enemigos del lugar, tardarán 1 hora aproximadamente en volver a reunirlos en el corral. Ahora mismo hay 3d10 ejemplares adultos y 2d10 crías.

- **Fuego:** Incendiar cualquier parte de la finca ara que los acontecimientos se precipiten, Matilda, ordenara apagar el fuego rápidamente, dejando solo 4 guardias con los prisioneros, mas ella misma. Sabe que las columnas de humo atraerán la atención de las poblaciones cercanas. En caso de no poder apagar el fuego ordenara marchar al bosque, con 1d10 prisioneros vivos y matar a los demás, también cogerán los carros llenos de útiles y reunirán la manada de cerdos para que vayan con ellos.

- **Ataque frontal:** Esta opción es peligrosa y potencialmente mortal, ya que los Cerdos-Bestia lucharán sin compasión y con una brutalidad abrumadora, el éxito dependerá de si han podido reclutar suficientes aliados para el enfrentamiento.

- **Infiltración:** La sutileza y el sigilo pueden ser premiados con grandes éxitos, pues debido a la superioridad numérica de los enemigos, puede ser buena idea ir eliminándolos de uno en uno, hasta que puedan acontecer el ataque final. Aunque sera una carrera contra reloj, pues la matanza y las salchichas están a la vuelta de la esquina.

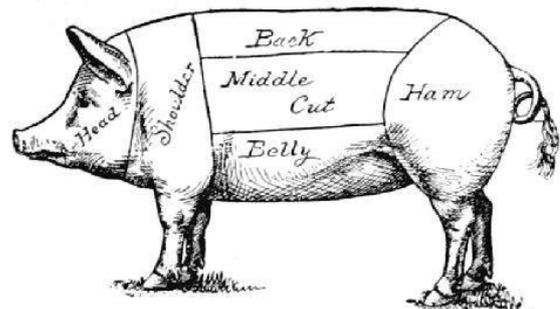
*Para que el Dj tenga una referencia visual, el concepto seria parecido a tomar un campamento en los videojuegos **Far Cry** o **Ghost of Tsushima**.*

*Para entender el romance de Hieronimus y Matilda os recomiendo ver la película: **Splice experimento mortal** (2009, Vincenzo Natali).*

*Para captar el ambiente que se vive en el gran granero y en y en la factoría después del ataque recomiendo ver: **Walking Dead**, capítulos, **Welcome to Terminus S4E15** y **The Terminus Shootout S4E16**.*

IMPORTANTE!

La mayor parte de la acción transcurrirá de noche, ten en cuenta este detalle pues puede ser determinante en según que situaciones. Las reglas de iluminación están en la pagina **116 / 117 del libro básico** También el talento **visión en la oscuridad** es algo a tener en cuenta.



-Dramatis Personae-

Matilda: tiene unos 100 años, pero la piedra de disformidad ha conseguido que los efectos de la edad no sean agudos en ella. Mide 1,75m de altura, de compleción fuerte, con cuerpo humanoide, con seis ubres, de facciones porcinas, aunque con unos ojos grises que denotan inteligencia. Va vestida con andrajosos pedazos de vestidos cosidos toscamente entre ellos, de múltiples colores, habla Rikspiel, aunque de una manera muy tosca y básica.

Matilda							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
40	25	45	55	35	41	25	30
A	H	BF	BR	M	Ma	PI	PD
2	18	4	5	5	0	4	1

Habilidades: Escondarse, Hablar idioma (Reikspiel, Cerdibor), Intimidar, Movimiento silencioso, Percepción, Rastrear, Seguimiento y Supervivencia.

Talentos: Amenazador, Errante, Sentidos desarrollados.

Mutaciones: Inteligencia superior (*le confiere una inteligencia casi humana*), piel endurecida (*gana 1 punto de armadura en todas las localizaciones*).

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1.

Armas: Arma de mano, Mordisco BF-1

Gurs Bratwurst: Este es el hijo original que tuvieron Matilda y Hieronimus. 2,3 metros de altura, constitución muy fuerte. Tiene unos 97 años,



pero al igual que su madre los efectos de la Piedra de Disformidad le han permitido vivir hasta ahora.

Gurs Bratwurst

HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
65	25	57	55	35	35	25	20
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	PD
2	18	5	5	5	0	3	1

Habilidades: Escondarse, Hablar idioma (Reikspiel, Cerdibor), Intimidar, Movimiento silencioso, Percepción, Rastrear, Seguimiento y Supervivencia.

Talentos: Amenazador, Errante, Sentidos desarrollados.

Mutaciones: Inteligencia superior (*le confiere una inteligencia casi humana*), piel endurecida (*gana 1 punto de armadura en todas las localizaciones*).

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1.

Armas: Hacha 2 manos (arma grande), Mordisco BF-1.

Matarife

HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
45	25	47	55	35	31	30	18
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	PD
2	16	4	5	5	0	5	1

Este es el segundo hijo de Matilda, que tubo con su propio hijo Gurs, entrenado especialmente para despiezar las presas de caza y en este caso a los aldeanos. Mide 2,05 metros, constitución fuerte aunque mas delgada que sus padres, en el ya son visibles la degeneración de la especie.

Habilidades:

Escondarse, Hablar idioma (Reikspiel, Cerdibor), Intimidar, Movimiento silencioso, Percepción, Rastrear,



Seguimiento y Supervivencia, Oficio (Matarife, carnicero)

Talentos: Amenazador, Errante, Sentidos desarrollados.

Mutaciones: Inteligencia superior (*le confiere una inteligencia casi humana*).

Armadura: Delantal de cuero.

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0.

Armas: Arma de mano, Mordisco BF-1

<i>Cerdibors</i>							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
40	25	45	45	35	25	25	25
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	PD
1	14	4	4	5	0	0	0

Estos son la nueva raza surgida a partir de la prole de Matilda y Gurs, son tratados genéricamente, pero puedes personalizarlos tanto como quieras.

Habilidades: Escondarse, Hablar idioma (Cerdibor), Intimidar, Movimiento silencioso, Percepción, Rastrear, Seguimiento y Supervivencia.

Talentos: Amenazador, Errante, Sentidos desarrollados, Armas Naturales.

Mutaciones: Piel endurecida (*gana 1 punto de armadura en todas las localizaciones*).

Tabla 11.1 Libro Basico.

Armadura: Piel dura

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1.

Armas: Armas Naturales (Mordisco y Garras)



Ekaterina Bratwurst

HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
35	27	31	30	43	35	30	40
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	PD
1	11	3	3	4	0	0	1

Humana, 24 años, 1,65m, 50 kg, Pelo castaño, ojos azules. Ha pasado su juventud estudiando arte en Aldorf, es una talentosa pintora y escultora, tiene un taller y galería de arte en la Capital, ha venido junto a su tía Igritte para celebrar el Schweineschlachtung.

Habilidades: Carisma, Consumir alcohol, cotilleo, charlatanería, hablar idioma (Reikspiel) +10%, jugar, leer/escribir, montar, sabiduría popular (Imperio) +10%, Oficio (Artista +10%).

Talentos: Cortés, Don de gentes, Especialista armas (esgrima, Parada), Etiqueta, Reflejos Rápidos.

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0.

Armas: Estoque y mangauche.

Enseres: monedero con 3d10 Co.



Helmut Bratwurst

HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
33	32	35	31	32	43	30	39
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	PD
1	11	3	3	4	0	0	1

Humano, 56 años, 1,78m, 85 kg. Pelo castaño, ojos azules, Es el orgulloso propietario de la fabrica, hábil comerciante ha extendido su emporio hasta Bretonia y Marienburgo, con la ayuda de su hermana Igritte.

Habilidades: Buscar,Conducir, cotilleo, Hablar idioma (Reikspie, Bretoniano), leer/escribir, Percepción, regatear, Sabiduría popular (Imperio), Tasar, Preparar venenos (polvo negro)
Talentos: Cortés, Intelectual, Negociador, Oído agudo.

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0.

Armas:

Enseres: monedero con 2d10 Co. Llaves de la mansión.



Habilidades: Buscar,Conducir, cotilleo, Hablar idioma (Reikspie, Bretoniano), leer/escribir, Percepción +10%, regatear, Sabiduría popular (Imperio), Tasar, Disfraz, Oficio (comerciante).

Talentos: Cortés, Intelectual, Negociador, Vista aguda.

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0.

Armas:

Enseres: monedero con 2d10 Co. Llaves de la mansión.

Silma Mediotonel

HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
27	45	24	31	52	33	30	49
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	PD
1	11	2	3	4	0	0	1

Halfling, hembra, 44 años, 1,12m, 38 kg, Rubia, ojos azules. De muy joven abandono la Asamblea con sus padres para asentarse en Bratwurst, pues era un excelente

sitio para vivir, cerca de casa, en una fabrica de salchichas, su familia consiguió

hacerse con la concesión de la posada. Pero no pasaron muchos años hasta que decidió viajar un poco, en esos viajes por el Imperio se metió en varios

problemas, en una pelea de taberna, perdió un ojo, por culpa del tajo de una botella rota, ahora hace 2 años que lleva la posada, substituyendo a sus padres que decidieron volver a la Asamblea a pasar sus últimos años.

Habilidades: Buscar,Carisma, código secreto (ladrones), cotilleo +10%, esconderse, Hablar idioma (Reikspiel, Halfling), Movimiento silencioso, jugar, Percepción -10%, prestidigitación, Tasar, Sabiduría Popular (Asamblea, Imperio, Halflings), Sabiduría académica (Geonealogia/heráldica) forzar cerraduras, ventriloquia, Oficio (Cocinera).



Igritte Bratwurst

HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
27	25	24	31	35	53	40	49
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	PD
1	11	3	3	4	0	0	1

Humana, 53 años, 1,70, 55kg.pelo castaño, ojos azules. Su gran inteligencia le ha aportada una gran libertad dentro del negocio familiar, encargada de las ventas, tiene contactos e influencia tanto en Aldorf donde reside, como en Mareinburgo y Bretonia,



Talentos: Especialista (Honda), Resistencia al Caos, Visión Nocturna, Callejeo, Cortés, reflejos rápidos, Negociador, contorsionista.

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0.

Armas: Daga, ballesta 10 virotes.

Enseres: monedero con 1d10 Co. Justillo de cuero.

Cunegunda "Dama de la Espada"

HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
37	27	43	31	35	35	36	30
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	PD
2	14	4	3	4	0	0	1

Humana, 31 años, 1,75m, 70kg, Rubia con el pelo corto, ojos verdes.

Se ha ganado cierta fama en la región, aunque no se sabe quien es, la Dama de la Espada, ha aterrizado a los viajeros durante los últimos 6 meses, originaria de Talabheim, ella y sus 5 esbirros han amasado una pequeña fortuna gracias a sus atracos.

Habilidades: Consumir alcohol, cotilleo, esquivar, hablar idioma (Reikspiel), intimidar, jugar, lengua secreta (jerga de ladrones), Sabiduría popular (Imperio).

Talentos: Desarmar, desenvainado rápido, Golpe conmocionador, lucha, muy fuerte, reflejos rápidos, Resistencia a venenos.

Puntos de Armadura:

Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0.

Armas: arma de mano (espada)

Enseres: chaqueta de cuero



Si necesitas mas pnjs, como podrían se los guardias o el sargento de la finca, puedes recurrir a los perfiles del libro básico pagina 234.

-Diario de Hieronimus-

Año 2412- He empezado a suministrar el polvo negro a los animales, todo parece ir bien, en tres días han crecido como si hubiera pasado un mes... me pregunto que tipo de magia sera esta.

Año 2413- Ayer por la noche le suministre a la cerda diez veces la cantidad normal de polvo negro, no se donde estará el limite. Es increíble! Ha crecido muy muy rápido, pero parece que tiene algunas malformaciones, esperare unos días, pero lo mas seguro es que la sacrifique...

Matilda tiene proporciones humanoides, y una inteligencia inusual, he creado una nueva especie?

Año 2414- La quiero con todo mi corazón, se que Sigmar me castigara por esto, pero el hijo que ha dado a luz, sera nuestra condena, la he convencido para que se marche al bosque y no vuelva, por los dioses que he hecho...

También encontraran algunos desvaríos mas, pero podrán constatar que nunca mas volvieron a verse.

-Experiencia-

- 10 puntos por sobrevivir al somnífero.

- 5 Puntos por aldeano rescatado.

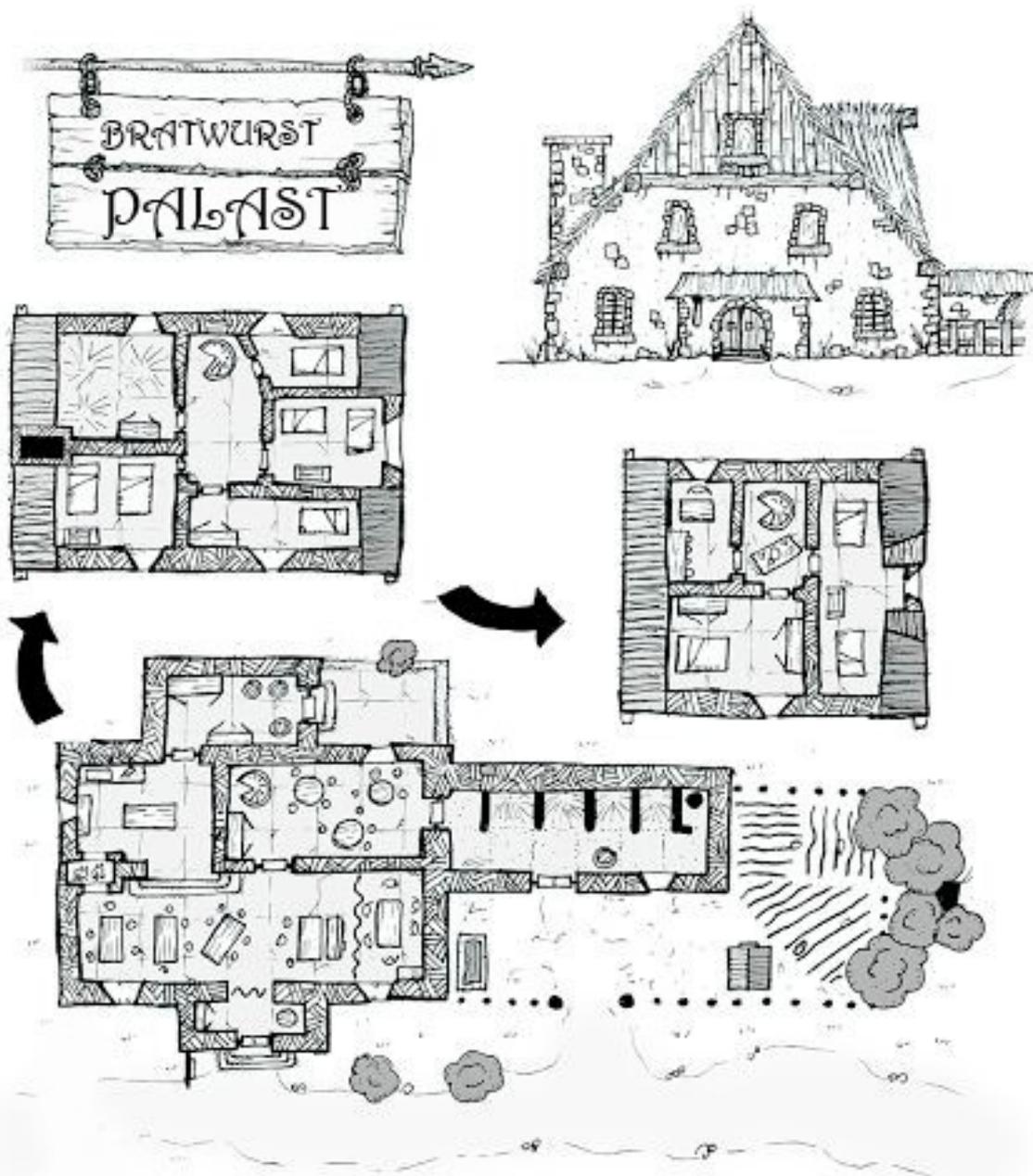
- 20 puntos por reclutar a Silma Mediotonel.

- 20 puntos por reclutar a Cunegunda.

- 40 puntos por impedir la masacre de la factoría.

- 30 puntos por interpretación.

-Apéndices-



Mansión Bratwurst

